



**UEPB**

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE  
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO LITERATURA E INTERCULTURALIDADE**

**EVANGLEY DE QUEIROZ GALDINO**

**FICÇÃO DE GUERRA: MAUS, DE ART SPIEGELMAN**

**CAMPINA GRANDE  
2012**

**EVANGLEY DE QUEIROZ GALDINO**

**FICÇÃO DE GUERRA: MAUS, DE ART SPIEGELMAN**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós- Graduação de Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual da Paraíba, na linha de pesquisa Literatura Comparada e Intermidialidade, em cumprimento à exigência para a obtenção como um dos requisitos para obtenção do grau de Mestre.

**Orientador: Profº. Drº Luciano Justino Barbosa.**

**CAMPINA GRANDE  
2012**

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

G149f Galdino, Evangley de Queiroz.  
Ficção de guerra [manuscrito] : Maus, de Art Spiegelman /  
Evangley de Queiroz Galdino. - 2012.  
132 p. : il. color.

Digitado.  
Dissertação (Mestrado em Literatura e Interculturalidade) -  
Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2012.  
"Orientação: Prof. Dr. Luciano Justino Barbosa,  
Departamento de Letras e Artes".

1. Semiótica. 2. História em quadrinhos. 3. Ficção. 4.  
Realidade. I. Título.

21. ed. CDD 401.41

**EVANGLEY DE QUEIROZ GALDINO**

**FICÇÃO DE GUERRA: MAUS, DE ART SPIEGELMAN**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação de Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual da Paraíba, na linha de pesquisa Literatura Comparada e Intermidialidade, em cumprimento à exigência para a obtenção como um dos requisitos para obtenção do grau de Mestre.

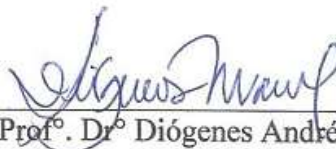
**APROVADO EM: 25/09/2012**

**COMISSÃO EXAMINADORA**



---

Orientador: Prof.º Dr.º Luciano Barbosa Justino  
Universidade Estadual da Paraíba - UEPB



---

Examinador Interno Prof.º Dr.º Diógenes André Vieira Maciel - UEPB



---

Examinador Externo: Prof. Dr.º Iranilson Buriti de Oliveira - UFCG

Aprovado em 25 de 09 de 2012

**CAMPINA GRANDE  
2012**



Dedico à minha avó Percília

## AGRADECIMENTOS

O conhecimento não existe apenas por/para si, mas é uma intersecção, um encontro de fluxos, de corpos que se misturam, de desejos que se (re)produzem, colidem criando pequenos Big Bang. É também a partir desses encontros, que se realiza o milagre das possibilidades no infinito caos da vida. O devir-humano é um evento, uma coletividade interdependente, uma multidão que se expressa, por vezes, através de uma única mão ou boca, que escreve para fugir, para descobrir novos caminhos, girar a roda de Fortuna. A busca do conhecimento é, enfim, uma aposta no amanhã. Sendo assim, não poderia deixar de agradecer a algumas pessoas que contribuiriam na elaboração deste trabalho, e que atravessaram meu caminho durante o período na pós-graduação, influenciando-me direto ou indiretamente, que impulsionaram minha vontade para continuar indo em frente, apesar de tanto apesares...

É inumerável o nome de pessoas que passaram na minha vida durante meu percurso pela academia e conseguiram ajudar na resolução de diversas questões e problemas. Algumas delas merecem destaque, pois juntos sofremos, aprendemos a partir das trocas de saberes e experiências e construímos também conhecimentos: Eveline Alvarez, Sara Miranda, Mara Carolina, Lígia Coeli, Helder Holanda, Josué, Antônio, Bruno Rodrigues, Gilda Neves, entre outros. Agradeço a todos vocês. Saibam que sempre estarão resguardados com gratidão em minha memória.

Ao Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual da Paraíba e seus funcionários, especialmente representados na figura de Robertos Santos. Sinto-me grato por ter feito parte do PPGLI, e por ter tido a oportunidade de estudar com profissionais competentes e que acreditam no futuro da educação brasileira. Dessa forma, não poderia deixar de mencionar alguns professores: Zuleide Duarte, Diógenes Maciel, Rosângela Queiroz, Antônio Carlos Melo Magalhães. Meus sinceros agradecimentos e respeito, vocês ofereceram profundas reflexões, mostrando falhas e apontados caminhos possíveis para um fazer crítico comprometido não apenas com questões teóricas, mas também com a sociedade. Faço aqui uma menção especial ao meu orientador Prof. Dr<sup>o</sup> Luciano Barbosa Justino que acreditou em meu projeto e possibilitou a continuidade de minha pesquisa.

Não poderia também de deixar de citar a presença marcante dos meus companheiros Alisson Verner, Thiago Devidy, Ricardo Almeida, Washington Brasileiro, Viviane Viana, Cleriston Oliveira, Gilliard Oliveira, Luiz de Melo e Sá, Yuri Max Tavares e Raíssa Costa,

que nos últimos dois anos ofereceram-me apoio moral e emocional para continuar com minha vida acadêmica.

Aos meus pais, Evandil Simplicio Galdino e Gleiss Braga de Queiroz, que como educadores sempre me instruíram nos caminhos das letras, fazendo-me recordar sempre da importância da educação não apenas para a carreira profissional, mas também para a vida. Também dedico a meus irmãos e prima, respectivamente, Maria Helena Brito Galdino e Ian Nilo Dornellas Galdino, e Harriet Carolina dos Santos. Aos meus avós- in memoriam- Nilo Galdino e Percília Simplicio Galdino.

[...]E de tudo fica um pouco.  
Oh abre os vidros de loção  
e abafa  
o insuportável mau cheiro da memória.

Mas de tudo, terrível, fica um pouco,  
e sob as ondas ritmadas  
e sob as nuvens e os ventos  
e sob as pontes e sob os túneis  
e sob as labaredas e sob o sarcasmo  
e sob a gosma e sob o vômito  
e sob o soluço, o cárcere, o esquecido  
e sob os espetáculos e sob a morte escarlate  
e sob as bibliotecas, os asilos, as igrejas triunfantes  
e sob tu mesmo e sob teus pés já duros  
e sob os gonzos da família e da classe,  
fica sempre um pouco de tudo.  
Às vezes um botão. Às vezes um rato.

Resíduo, Carlos Drummond de Andrade

## RESUMO

Esta pesquisa tem como *corpus* as Histórias em Quadrinhos *Maus*. Propomos uma reflexão sobre a formação das Histórias em Quadrinhos, levando em consideração sua intersemiose, o cruzamento do escrito, do visual e do sonoro e suas implicações para as relações entre memória e testemunho, fundamentais para se compreender a narrativa proposta. Isso posto, a obra em estudo, levanta questões que nos levam a repensar o lugar da própria HQ, comumente associada apenas ao entretenimento e à comunicação de massa. Nosso objetivo é compreender como a fronteira tênue entre ficção e realidade torna-se complexa a qualquer apreensão simples da História e, portanto, do passado, tanto individual quanto coletivo; e como um meio de massa é capaz de acioná-la. O estudo da HQ mostrará um momento distinto da “história do testemunho” na pós-modernidade. Ao estudarmos esta obra supracitada, vemos que, na medida em que objetiva tornar representável a uma realidade desumanizadora e até certo ponto quase indizível, o ato de narrar é, ao mesmo tempo, uma reflexão sobre as possibilidades da narrativa em “tempos pós-modernos”. No primeiro capítulo, esboçamos o caráter particular da obra, como testemunho de um sobrevivente de um evento traumático e a íntima relação entre a memória individual e como desdobramento a coletiva. No segundo capítulo, objetivamos estabelecer as relações entre História em Quadrinhos, ética e política, visando compreender como se efetiva o engajamento de algumas obras que tem, sobretudo, propostas ideológicas que vão ao encontro das minorias sociais. Para tanto, tomamos como escopo as produções recentes referentes à questão judia, através de autores como Will Eisner e Art Spiegelman. No terceiro capítulo, visamos uma sóciosemiótica das Histórias em Quadrinhos, analisando-as como uma linguagem híbrida, na qual o sonoro, o imagístico e o verbal estão intimamente imbricados. A compreensão das semioses se torna necessária, na medida em que os signos nos apontam indícios para o entendimento da própria obra. Esta premissa, nos conduz a analisar a metáfora visual criada pelo Spiegelman: a do jogo entre gatos e ratos, além de nos possibilitar também como avaliar a composição da própria capa, apresentando a intrínseca relação entre os signos e a memória. No quarto capítulo, percorreremos as linhas da História sobre o Holocausto, percebendo como o autor se apropria de fatos históricos, criando representações ficcionais singulares acerca deste evento. O diálogo entre História e Artes é definido como ponto fundamental para compreendermos a forma como algumas dessas representações nos são colocadas. Tanto as táticas de sobrevivência do povo judeu, como as estratégias de vigilância, assim como o controle e punição do sistema nazista são apresentadas como representações e é o que buscamos

identificar. Para tanto, como princípios teórico-metodológicos, utilizaremos as contribuições de Pierce, Santaella, Darnton, Benjamim, Berman, Deleuze Siligmann, Le goff, dentre outros.

**Palavras Chaves:** Semiótica. História em Quadrinhos. Representação. Memória. Testemunho. Holocausto.

## ABSTRACT

This research is the corpus Comics Maus. We propose a reflection on the formation of the Comics, taking into consideration their intersemiosis the intersection of writing, visual and audible and its implications for relations between memory and testimony, fundamental to understanding the narrative proposal. That said, the work study raises questions that lead us to rethink the place of his own HQ, commonly associated only entertainment and mass communication. Our goal is to understand how the fine line between fiction and reality becomes complex for any single seizure in history and therefore the past, both individual and collective, and as a mass medium is capable of driving it. The study of HQ show a distinct moment of "witness history" in post-modernity. In studying this work above, we see that, to the extent that aims to become a reality representable dehumanizing and to some extent almost unspeakable act of narrating is at the same time, a reflection on the possibilities of narrative in "postmodern times ". In the first chapter, we outline the particular character of the work, as a testimony of a survivor of a traumatic event and the intimate relationship between individual memory and the collective as unfolding. In the second chapter, we aimed to establish the relationship between Comic, ethics and politics, aiming to understand how effective engagement of some works that have mainly ideological proposals that meet the social minorities. Therefore, we scoped the recent productions concerning the Jewish question by authors such as Will Eisner and Art Spiegelman. In the third chapter chapter, we aim at one of social-semiotic Comics, analyzing it as a hybrid language in which the sounds, the imagistic and verbal are inextricably interwoven. The understanding of semiosis becomes necessary in so far as signs indicate the grounds for understanding the work itself. This premise leads us to analyze the visual metaphor created by Spiegelman: a game between cats and mice, and also shows how to assess the composition of the actual cover, showing the intrinsic relationship between signs and memory. In the fourth chapter, we will cover the lines of history about the Holocaust, noting how the author appropriates historical facts, creating unique fictional representations about this event. Dialogue between History and Arts is defined as a key point to understand how some of these representations are put to us. Both the survival tactics of the Jewish people, as the strategies of surveillance and control and punishment of Nazi system are presented as representations and that is what we seek to identify.. Therefore, as theoretical and methodological principles, we will use the contributions of Pierce, Santaella, Darnton, Benjamin Berman, Siligmann Deleuze, Le Goff and others.

**Keywords:** Semiotics. Comic. Representation. Memory. Testimony Holocaust.



## TABELA DE IMAGENS

<i>Figura 01: As câmeras de gás.....</i>	<i>221</i>
<i>Figura 02: Prisioneiros.....</i>	<i>222</i>
<i>Figura 03: Conversas.....</i>	<i>244</i>
<i>Figura 04: Yellow Kid.....</i>	<i>28</i>
<i>Figura 05: (Quadrinhos Pulp) .....</i>	<i>30</i>
<i>Figura 06: Capas: Captain America Comics, nº 01 , Março de1941; Captain America Comics, nº 13, Abril de 1942.....</i>	<i>32</i>
<i>Figura 07: Revistas: Zap Comix; MAD .....</i>	<i>35</i>
<i>Figura 08: Um contrato com Deus &amp; outras histórias de cortiço .....</i>	<i>42</i>
<i>Figura 09:A força da vida e O nome do jogo.....</i>	<i>44</i>
<i>Figura 10: O complô; Fagin, O judeu. ....</i>	<i>46</i>
<i>Figura 11: Luta na fronteira .....</i>	<i>64</i>
<i>Figura 12: Explosão.....</i>	<i>66</i>
<i>Figura 13: Lamentos .....</i>	<i>67</i>
<i>Figura 14: Capa da HQ MAUS.....</i>	<i>69</i>
<i>Figura 15 Animais.....</i>	<i>74</i>
<i>Figura 16: Compras de Natal. ....</i>	<i>77</i>
<i>Figura 17: THE ETERNAL JEW. Alemanha, 1940; .....</i>	<i>78</i>
<i>Figura 18: Máscaras.....</i>	<i>83</i>
<i>Figura 19: Comunistas.....</i>	<i>87</i>
<i>Figura 20: Convesas sobre a Invasão a Pólonia .....</i>	<i>89</i>
<i>Figura 21: Marcha rumo à guerra.....</i>	<i>90</i>
<i>Figura 22 Nazismo para todas as direções.....</i>	<i>93</i>
<i>Figura 23: Ratos queimados vivos .....</i>	<i>94</i>
<i>Figura 24:O grito de Edvard Munch. ....</i>	<i>98</i>
<i>Figura 25: Enforcamentos .....</i>	<i>101</i>
<i>Figura 26: Crianças assassinadas .....</i>	<i>102</i>
<i>Figura 27: Trabalho forçado .....</i>	<i>103</i>
<i>Figura 28: Registro judeu .....</i>	<i>105</i>
<i>Figura 29: Seleção.....</i>	<i>106</i>
<i>Figura 30: Comércio Ilegal.....</i>	<i>111</i>
<i>Figura 31: Suicídio.....</i>	<i>112</i>

<i>Figura 32: Tragédias familiares</i> .....	113
<i>Figura 33: Lugares secretos: Bunkers</i> .....	114
<i>Figura 34: Comida e Sobrevivências</i> .....	116
<i>Figura 35: Conhecimento e Sobrevivência</i> .....	117
<i>Figura 36: Os "camaradas" americanos.</i> .....	117
<i>Figura 37: Esperança</i> .....	118

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>14</b>
<b>2 TESTEMUNHO E MEMÓRIA SOBRE O HOLOCAUSTO EM MAUS.....</b>	<b>19</b>
<b>3 HISTÓRIA EM QUADRINHOS E RESISTÊNCIA.....</b>	<b>27</b>
<b>3.1 A questão Judaica e o Antissemitismo nas Histórias em Quadrinhos.....</b>	<b>38</b>
<b>4 INTERSEMIÓTIPO SONORO IMAGÍSTICA SOCIAL DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....</b>	<b>49</b>
<b>4.1 Análise da Capa: Maus.....</b>	<b>69</b>
<b>4.2 Metáfora Visual da Opressão.....</b>	<b>72</b>
<b>5 UM MUNDO EM PRETO E BRANCO: DIÁLOGOS ENTRE HISTÓRIA E ARTES.....</b>	<b>84</b>
<b>5.1 Nazismo: a arte de oprimir.....</b>	<b>99</b>
<b>5.2 Vladek: a arte de sobreviver.....</b>	<b>108</b>
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>119</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>121</b>

## 1 INTRODUÇÃO

As Histórias em Quadrinhos, doravante (HQ), ocupam inegavelmente um espaço importante na atualidade, podendo ser consideradas uma das principais mídias da contemporaneidade. Mais do que nunca, várias HQ passaram a ser traduzidas para outros meios como: o cinema e a televisão. Percebemos a influência de sua linguagem que vem, aos poucos, chamando atenção de alguns estudiosos nos campos da Literatura, História e Estudos Culturais. Entretanto, ainda podemos considerar escassos textos metodológicos, mais profundos que se proponham a analisá-las e sugerir indicações de como podemos compreendê-las, sem cair em certos reducionismos, considerando-as apenas uma ferramenta para o entretenimento alienante da grande massa ou para a educação de crianças e jovens. Não que as críticas da primeira sejam inválidas, nem que as vias propostas pela segunda sejam impossíveis; pelo contrário, entendemos as histórias em quadrinhos de uma maneira mais ampla, valorizando a multiplicidade de fluxos semióticos, sociais, culturais e históricos que a atravessam e da qual também elas se constituem, ao mesmo tempo em que tentam fugir e se desdobrar em outras séries de linhas possíveis.

Existe uma tendência contemporânea, no campo das artes, em considerar que a função da imagem midiática já não é criar simulacros para representar a realidade, mas, sim, substituir o próprio mundo real. Tal fundamentação tem criado um emaranhado e complicado caminho, que valoriza e estimula a produção de narrativas que parecem retratar, espontaneamente, cenas de um “real autêntico”. Esta abordagem pode ser observada nas produções televisivas, sobretudo, os programas de reality shows, assim como no cinema, em inúmeros filmes, documentários e revistas especializadas que apresentam histórias “verídicas” de pessoas comuns. Todo este movimento, em busca de uma arte que tem como parâmetro a realidade, pode também ser observada nas HQ.

Na década de sessenta, surgiu uma nova postura neste campo artístico, que traçou um profícuo diálogo com vários movimentos sociais, debates políticos e questões culturais na época, que vão constituir, assim, uma nova estética preocupada, sobretudo, com uma proximidade do real. Embora esta ideia não fosse nova, já que vinha sendo discutida em diversos campos, desde o fim da Segunda Guerra Mundial, em que se abriu uma crise a respeito do conceito de representação, mediante o impasse de não se conseguir de maneira palpável alcançar algumas das experiências atroztes que a guerra produziu, vemos que será trabalhada a partir das singularidades dessa linguagem. Podemos considerar que a arte tomou

um novo impulso e direção, fazendo com que houvesse uma produção crescente de bens culturais em que fosse valorizada esta perspectiva.

Pretendemos analisar, neste trabalho, as diversas representações e memórias construídas acerca do Holocausto, na História em Quadrinhos *Maus*, de Art Spiegelman, publicada em 1980, que narra a luta de seu pai, um judeu polonês, para sobreviver a tal situação catastrófica de seu povo.

Esta HQ, como representação sócio-histórica discursiva, assume a forma de uma obra de testemunho, ou seja, relaciona-se com o gênero da tradição oral baseado, sobretudo na biografia e em outras experiências narrativas acerca da Segunda Guerra Mundial. Acabando, assim, por construir uma série de imagens mnemônicas acerca desse acontecimento. Em vista disso, acreditamos que um “simples falar” sobre a obra não é suficiente para apreender todos os aparatos históricos que estão presentes nesta narrativa gráfica visual, sendo assim, sentimos a necessidade de estudar o tema de maneira mais aprofundada, levando em consideração aspectos que possivelmente passariam despercebidas numa leitura não embasada academicamente.

Ao transfigurar o testemunho do seu genitor para os quadrinhos, o autor acabou criando uma série de controvérsias acerca de sua obra. Em 1992, Spiegelman foi agraciado com um "Prêmio Especial Pulitzer": tal categoria foi proposta, pois o comitê de premiação não se decidiu: se categorizava “*Maus*” como uma obra de ficção ou biografia. Neste sentido, acreditamos que este limiar tênue entre ficção e realidade nos oferece a oportunidade única e nos favorece para desenvolvermos uma problemática acerca das representações e memórias sobre o Holocausto na própria obra. É preciso considerar os vários elementos que se fazem presentes nesta HQ, que quando interrelacionados compõem um tipo de representação singular, além de compactuar para a construção da memória sobre este evento, e consequentemente para a problematização da identidade judia.

No primeiro capítulo, nossa pesquisa volta-se para mostrar como Art Speigلمان, através de sua narrativa, colabora para a construção da memória sobre o holocausto e da identidade dos judeus. Tentaremos compreender como a obra pode ser enquadrada como uma “literatura de testemunho” visando não apenas uma estética puramente artística, mas que se estabelece entre um meio termo entre o real e o ficcional. Contaremos, para isso, com as discussões promovidas pelos estudos sobre memória e catástrofe.

Além disso, iremos perceber como a narrativa do autor em estudo está marcada profundamente por um engajamento contra o antissemitismo. Assim, seu discurso acaba por

construir uma narrativa engajada, na qual a memória é reelaborada para ir de encontro a uma ideologia, ajudando a construir uma identidade dos judeus diante deste evento traumático.

No segundo capítulo, iremos dissertar acerca das relações entre HQ e a política. No período pós-guerras evidencia-se uma nova ética do real, em que foi problematizada a teoria da representação, trazendo para o centro das questões as minorias, até então marginalizadas. Neste sentido, cria-se uma arte preocupada com os aspectos políticos e sociais. Num primeiro momento, a emergência deste engajamento por parte de vários artistas vai compor, de maneira geral, uma poeticidade sócio libertadora que visa um movimento de fuga das próprias leis mercadológica e de uma cultura de massa. A fronteira tênue entre ficção e realidade torna complexa qualquer apreensão particular da História e do passado, tanto individual quanto coletivo. Neste sentido, a HQ se mostra como um meio termo, que não renega sua estética na arte, mas nem por isso deixa de ser um veículo para uma construção da memória e da identidade do povo judeu. Associada a estes fatores, estas narrativas podem ser consideradas obras interligadas diretamente ao que Alfredo Bosi (2002) conceitua como obras de “Resistência”. Todos estes movimentos internos do foco narrativo vão ser estimulados pelo próprio contexto social, existindo, assim, uma interdependência entre a vida social e a produção artística.

No terceiro capítulo, faremos um levantamento teórico-metodológico em torno do conceito de Imagem, aproximando-o ao corpus da pesquisa. Tentaremos, por outro lado, desconstruir a ideia de que HQs tratam-se imantemente de uma arte do campo visual, levando em consideração tanto sua estrutura, funcionamento, produção e recepção. Para tanto, iremos nos apropriar de questionamento dos estudos do regimento dos signos, problematizados por Charles Pierce. Para complementar essas ideias, utilizaremos também alguns teóricos brasileiros que mantêm uma relação direta com as teorias pierceanas, autores como Lucia Santaella que desenvolve seus estudos para o aspecto da comunicação e mídias e Júlio Pinto. Além das teorias da semiótica, iremos manter um diálogo com os principais teóricos que fazem a escola dos quadrinhos como: Scott MacCloud e Will Eisner, e todas as suas preocupações e debates que ajudaram a alcançar um novo patamar, legitimando, assim, como arte, com suas peculiaridades e potenciais. Ambos entendem as HQs como narrativas gráficas, multifacetadas e híbridas. Para além destes pressupostos estruturalistas, consideramos os apontamentos de Peter Burke, acerca das imagens em suas multiplicidades, como “testemunha ocular”, não de maneira simplista, como mera representação do real, mas como uma ferramenta possível para a investigação do social, levando em consideração a produção do imaginário em sua época.

Ainda no terceiro capítulo, iremos analisar as relações intersemióticas no interior da própria obra. Assim, a estética de *Maus* apresenta uma visão própria, um testemunho da História de forma totalmente inovadora: cenários, pessoas e situações são vistos pela ótica pessoal do autor. Sua narrativa é dialógica e fortemente marcada pela presença das experiências deste povo que quer, na maioria das vezes, apenas ser ouvido, para que sua história e sua luta não sejam esquecidas. Em *Maus*, várias nacionalidades são representadas através das figuras de animais. Focalizaremos nas figuras dos ratos (judeu), tentando perceber o universo simbólico que estão inseridos por trás destas escolhas. Partiremos dos pressupostos já discutidos por Robert Darnton em seu livro “O grande massacre dos gatos”, no qual se utiliza do método da descrição densa e percebemos também que o autor constrói uma metáfora visual da opressão.

O poder simbólico das imagens icônicas de *Maus* nos mostra como é possível pensar na construção das memórias da catástrofe da guerra e do genocídio do povo judeu através de outras linguagens, além do cinema e da literatura. Na medida em que a obra objetiva tornar representável uma realidade desumanizadora e, até certo ponto, indizível, assim, o ato de narrar é, ao mesmo tempo, uma reflexão sobre as possibilidades da narrativa em tempos pós-modernos e uma representação.

No quarto capítulo, iremos discutir as interrelações entre História, Representações e Política. Ao analisar as diversas representações do Holocausto no Quadrinho *Maus* de Art Spiegelman, publicado em 1980, percebemos que o autor relata a luta do seu pai, como um judeu polonês, para sobreviver ao Holocausto e desenha, em grande parte, as lembranças de suas experiências. Iremos nos debruçar sobre as várias representações que são construídas sobre a Segunda Guerra, mais especificamente, o Holocausto. Buscaremos o significado das atribuições feitas por Spiegelman ao longo de seu trabalho. Nos deteremos no conceito de “representação” problematizadas por Chartier (1990) em seus estudos acerca das práticas e representações na França Moderna. Esses conceitos são fundamentais para a nossa reflexão, na medida em que, eles nos mostram que as representações do mundo social são construídas, embora aspirem certa universalidade encaixada na razão, pelos interesses dos grupos que as forjam. Neste sentido, as percepções do social não são discursos neutros. Ao contrário, eles produzem certas estratégias e práticas – aqui empregadas do ponto de vista sociais e políticos – que tendem a legitimar um projeto, ou, pela via inversa, os contradizer.

Ao analisar o contexto da temática, inserido na obra, traçaremos uma ponte entre o processo de criação do autor e a escolha de certos elementos artísticos que acabam por enfatizar uma visão trágica e catastrófica do evento. Observaremos se o mundo em preto e

branco, que o autor cria, é trespassado a todo o momento, seja direta ou indiretamente, pelo trauma concebido do Holocausto. Se sua arte é crua, denotando, muitas vezes, um humor mórbido e negro, talvez porque o mundo o qual ele representa o seja realmente.

. As representações do sistema panóptico e ideológico nazista ficam evidente pouco a pouco na obra e mais exclusivamente em pequenos detalhes seja numa epígrafe no início de um capítulo ou em alguns quadros. Assim, discutiremos até que ponto as representações acerca das práticas e do ideário nazista são verossímeis.

Outro ponto importante, refere-se ao personagem judeu Vladek, através do qual, vemos sua arte de sobreviver. Os estudos de Certeau (1994) acerca das “práticas no espaço” no qual podemos perceber como o “homem ordinário” tem a possibilidade de usar aquilo que lhe é imposto, das várias maneiras possíveis criando resistências sub-reptícias dentro de um sistema, no qual está integrado, passa a ser um referente que nos ajuda a entendermos nosso personagem principal. Desta maneira, Vladek é a representação de um judeu sobrevivente que através de suas astúcias conseguiu escapar com vida do terror da guerra. O autor nos deixar cientes de várias táticas estabelecidas pelos judeus. Dessa forma, analisaremos as tensões entre o judeu real e o ficcional. Por fim, apresentaremos algumas conclusões a que chegamos e a contribuição que o presente trabalho poderá fornecer aos estudos históricos e literários.



## 2 MEMÓRIA E TESTEMUNHO EM MAUS.

A luta do homem contra o poder é a luta da memória contra o esquecimento.  
(Milan Kundera)

Como não esquecer? Os antigos desenvolveram incontáveis artes para memorização, já que não contavam com a quantificação de dados como nos tempos da informática. Em nosso tempo, este fator nos lança um problema devido a grande quantidade de informações, tocamos apenas nas superfícies tanto do passado, quanto do presente. Os mais niilistas falam de uma morte da História, do fim da memória, já que esta última passaria a servir apenas para dados acumulados. Aos poucos, estamos perdendo a capacidade de poder lembrar por si mesmos, sempre recorrendo a outros meios que nos auxiliem. Será que a memória estaria realmente fadada ao fim? Ou ela passou também a ocupar outros espaços na medida em que a própria História, que durante muito tempo, carrega suas rédeas estaria próxima de um suposto fim, que somente os profetas pós-modernos podem observar? É certa que Clio ainda não vai encontrar a morte, e que enclausurar a memória, apenas ao lado da História, seria um erro. A memória é fluída, e se tentamos domá-la é porque temos certeza disso, temos receio que ela nos escape, para que não sucumbamos ao fatídico abismo do esquecimento. Nossa luta é vã, nosso medo do limbo eterno é enorme.

A partir da segunda guerra mundial, as ideias acerca do conceito de representação tiveram que ser remodeladas, partindo do pressuposto de que seria necessário assumir uma postura ética diante de fatos catastróficos e tão bárbaros como a morte de milhões de pessoas. Rompendo com os antigos paradigmas positivistas do século XIX, que defendiam uma neutralidade na escrita científica, se tornou impensável não se tomar uma posição. A imaginação voltou a ser parte integral do processo narrativo da memória. Para, além disso, os novos debates acadêmicos, que emergiram deste evento, evidenciaram que não era possível se trabalhar com o conceito de representação, na medida em que a reconstrução do passado (memória), via lembranças, não seria nada menos do que as indagações do presente acerca de fragmentos e escombros sobre um ontem. O termo apresentação seria mais preciso para se tratar deste processo, já que o indivíduo apenas constrói uma interpretação sobre o passado. Desta maneira, a dialética entre memória (LE GOFF, 2003) e narrativas não se configuraram numa relação dicotômica, mas sim, fluída. Nenhuma delas é capaz de tocar o passado em sua

totalidade, mas todas são capazes de buscar um significado e tentar reinscrever o passado para compreender o hoje.

Ao compreendermos as HQ como um instrumento que viabiliza a comunicação através de sua narrativa gráfica, e pensando nela como um meio múltiplo, já que pode ser considerada linguagem, devemos levar em consideração sua ficcionalidade. Podemos perceber que embora o mapeamento do potencial simbólico e estrutural das HQs esteja longe de ser exposto em toda a sua plenitude, a observação dos leitores, mais atentos, é possível pensar as HQ dialogando com questões sociais importantes. Toda obra, assim como seu autor, está inserida em algum lugar social, seu discurso não é neutro, mas pode servir também para (des)legitimar práticas sociais ou ideias, indivíduos, grupos e instituições. Estas observações, apontadas acima, parecem ficar evidentes dentro do objeto do nosso estudo.

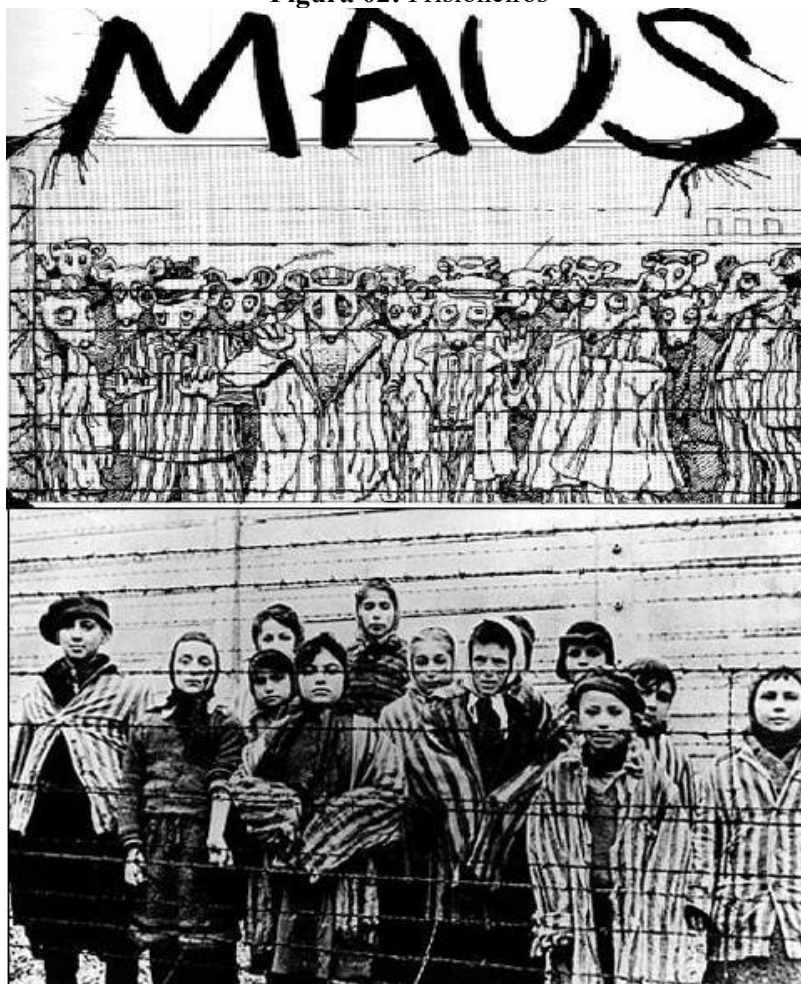
No início dos anos 80, Art Spiegelman lançou-se num projeto de retratar o holocausto a partir da experiência vivida pelo seu próprio pai: Vladek Spiegelman, judeu polonês sobrevivente da perseguição nazista que se refugiou nos EUA. Em 1986, foi lançado “*Maus: a história de um sobrevivente*” e, em 1991, a continuação da obra, intitulada “*Maus: e foi aí que meus problemas finalmente começaram*”. Em 1992, Spiegelman foi agraciado com um "Prêmio Especial Pulitzer": tal categoria foi proposta, pois o comitê de premiação não se decidiu se categorizava *Maus* como uma obra de ficção ou (auto)biografia. Neste sentido, acreditamos que este limiar tênue, entre ficção e realidade, nos oferece a oportunidade única e bastante favorável para desenvolvermos a nossa problemática acerca da memória sobre o Holocausto na própria obra. Entretanto, para isso, se torna necessário verificarmos alguns subsídios que o próprio autor utiliza para que sua obra tome um caráter bastante verossímil com a realidade.

Além dos pressupostos levantados acerca das diversas representações, que são dispostas ao longo da obra e que o autor se apropria para dar mais veracidade ao seu projeto, como verificamos no capítulo I de nosso trabalho, Spiegelman está sempre se apropriando de alguns elementos do discurso histórico e de uma memória coletiva, que a todo o momento são jogados em suas narrativas como acontecimentos importantes (invasão da Polônia), datas que são sempre citadas, deixando o leitor temporalmente ciente do contexto, mapas de países e suas configurações geopolíticas como no caso da Polônia, esquemas de estruturas de lugares como bunkers e campos de concentração. Na figura abaixo fica bastante explícito isto:



principalmente se fizermos algumas comparações entre a estética do autor e outros conjuntos de dados, que ajudam constituir a memória acerca do Holocausto como algumas fotos do mesmo episódio:

**Figura 02:** Prisioneiros



**FONTE:** Spiegelman, 1986. Crianças Prisioneiras<sup>1</sup>

Outro ponto determinante para que sua obra esteja em constante diálogo com a problemática da memória é a utilização do testemunho do seu pai acerca da história da Segunda Guerra Mundial, a partir da ascensão nazista e o aumento das ações da política antissemita deste governo. Desta forma, é possível observar o processo de exclusão e tentativa de extermínio sofrido pelo povo judeu durante o holocausto. Segundo Siligmann-Silva:

---

<sup>1</sup>Disponível em: <[http://www.icrc.org/Web/Eng/siteeng0.nsf/htmlall/section\\_second\\_world\\_war?OpenDocument](http://www.icrc.org/Web/Eng/siteeng0.nsf/htmlall/section_second_world_war?OpenDocument)>. Acessado em 16 de Novembro de 2009.

O testemunho deve ser compreendido no seu sentido jurídico e de testemunho histórico - ao qual o *testimonio* tradicionalmente remete aos estudos literários- como também no sentido de “sobreviver”, de ter-se passado por um evento limite, radical, passagem essa que foi também atravessar a “morte”, que problematiza a relação entre a linguagem e o “real” (SILIGMANN-SILVA, 2003, p.8.):

Se levarmos em consideração esta proposta sobre o testemunho de Siligmann-Silva (*Idem*), devemos pensar num “teor testemunhal” da literatura, principalmente de várias obras criadas no século XX , conseqüentemente podemos pensar em “*Maus*” a partir desta perspectiva, já que narrativa e memória sobre o holocausto cruzam-se ao longo dos quadros da trama. Mesmo o testemunho nunca podendo ser apresentado de modo direto, já que ela se configura como história de uma perda, de desaparecimento e de dor, sendo estes fatores não alcançáveis, é possível tocar suas bordas de maneira indireta através destes depoimentos. Assim, “*Maus*” pode ser considerada uma obra de testemunho mesmo sendo uma HQ.

Este teor testemunhal pode também ser percebido na figura do próprio autor da obra, na medida em que sua participação no livro não se resume apenas na figura de criador e narrador, mas ele também é um personagem importante na história, por isto que podemos considerar “*Maus*” uma obra com teor também autobiográfico. Ao retratar os judeus como ratos, Art Spiegelman obviamente também o faz ao desenhar a si mesmo. Mas do que isso, ele expõe parte de seus dramas em relação ao seu pai. Fica elucidado, neste momento, o quanto a figura e história de Vladek são partes importantes na formação e condição de Art Spiegelman. Em diversas passagens da obra, o relacionamento entre Art e Vladek é bastante ríspido, pois, levando em conta o relato do autor, seu genitor aparenta ser uma pessoa bastante amarga e de difícil convivência, além de bastante mesquinho. Isto, porém, é explicado - ou ao menos sugerido pelo autor - em grande parte devido aos horrores sofridos por ele durante a guerra.

Podemos observar isto de forma mais evidente no O capítulo dois - “Auschwitz - o tempo voa”, da segunda parte do livro (“E aqui meus problemas começaram”), que se inicia com quadrinhos que relatam uma fase de desgosto e dúvidas vivida por Art, justamente após a morte de Vladek, em 18 de agosto de 1982. Envolto de tristeza pela perda do pai, à espera do nascimento de sua primeira filha e múltiplos convites para contratos de diversos comerciais e entrevistas causadas pelo inesperado sucesso da primeira parte de “*Maus*”. Neste momento do livro (início do segundo capítulo), Art retrata as pessoas usando máscaras de animais. Desta forma, o próprio autor e seu psiquiatra, um judeu também sobrevivente do Holocausto, usam máscaras de ratos ao invés da forma zoomórfica apresentadas até então. Além disto, Spiegelman é apresentado como uma criança usando máscaras em alguns momentos, justamente naqueles em que tem dúvidas acerca de seu futuro, condição e própria existência:

Figura 03: conversas



FONTE: Spiegelman, 2008.

A obra “*Maus*” parece poder se encaminhar numa terceira via entre o real e ficcional, o da verossimilhança, mas sem perder o suporte em ambos os lados. Notamos isso logo no início da obra, na qual nos é apresentado entre Art e Vladek, e o autor fala ao pai sobre o desejo de escrever um livro narrando a história de sua vida e, conseqüentemente, do Holocausto. Art indaga ao pai como que conheceu sua esposa, Anja Spiegelman, também sobrevivente do Holocausto e morta em 1968, após cometer suicídio. Vladek relata então como se deu tal encontro, mas interrompe a história ao indagar ao filho qual a necessidade desta passagem biográfica, tendo em vista que ela nada tem a ver com Hitler e o Holocausto. Art responde ao pai que a matéria, além de ser interessante, é de extrema importância, pois deixa o livro mais humano e real (a palavra “real” é apresentada em **negrito**).

Esta preocupação do autor explicita a aspiração dele em vincular o material biográfico com o próprio processo histórico. Porém, esta afirmação gera indagações sobre como se dá o processo de formação da memória e como ela está ligada, no caso da história contemporânea, recorte temporal na qual o Holocausto se insere, também com a participação de novos meios

de comunicação como as HQ. O próprio Spiegelman escreveu uma carta endereçada à redação do *The New York Times Book Review*, reclamando por sua obra ser classificada na lista dos best-sellers na coluna de “ficção”. Simplesmente parece que a afirmação do autor de “*Maus*”: “fiction indicates that a work isn’t factual.” parece fazer sentido já o teor literário de sua obra não implica diretamente num “teor de ficcionalidade”.

Se, por um lado, a obra não aparece para o autor como uma invenção e sim como uma narração histórica e biográfica dos fatos; do outro, parece que ele não abre mão dos elementos estéticos dos quadrinhos para tal tarefa. Assim, não adianta compreendermos ou encaixá-la numa literatura ou numa não-literatura, mas procurarmos entender que, devido as suas características únicas, “*Maus*” não poder ser vista nestas duas extremidades, sem perder sua autenticidade e a nova possibilidade artística que ela nos remete. Acerca desta problemática Siligmann-Silva (2003) nos esclarece:

O comprometimento com o “real” faz com que o autor exija um redimensionamento do conceito de literatura. A relação desse autor com o passado, ao qual ele tenta dar uma forma, tem o caráter de um compromisso ético (SILIGMAN-SILVA, 2003. p 386.).

Pelo que parece, nesta literatura de testemunho não ecoa mais a questão da imitação de uma dita realidade, mas sim, é uma forma de “manifestação do real”. Lembrando que mesmo não sendo possível a transmissão do real para a literatura, através do trabalho delineado pelo estilo e o sentido das palavras, podemos também nos aproximar do “real”, principalmente se esta criação artística estiver vinculada a categoria do trauma, da qual é um evento tão chocante e extremo que se torna impossível de cicatrizá-la. Desta maneira, a narrativa se apropria da tragédia: lágrimas, sofrimentos, luta pela sobrevivência e sangue também dão sentido a história. Assim, a memória também se faz, se constrói.

Todos estes fatores que foram apresentados neste capítulo, acerca da apropriação da memória, do autor de “*Maus*”, para criar sua narrativa, parecem combinar-se com um objetivo maior, a formação de um “lugar de memória” sobre o Holocausto e da identidade do povo judeu. Estes dois conceitos, que aparecem aqui combinados, apenas dão forma a ideia de que a memória é um instrumento e objeto de poder (LE GOFF, 2003), na qual relações de poder instalam-se para lhe subordinar. Além disso, estes dois componentes também estão intrinsecamente relacionados com a identificação de um grupo social, com sua própria cultura. Ela nos alimenta e dar forma, procurando e preservando o passado, servindo ao presente e ao futuro. Diante de tudo isso, não devemos compreender “*Maus*” apenas como

uma literatura singela, mas sim, como um “documento/monumento” acerca do Holocausto e de toda a tragédia e dor daqueles que presenciaram tal catástrofe.



### 3 HQs E RESISTÊNCIA

Será preciso sempre outros artistas para fazer outras fendas, operar as necessárias destruições, talvez cada vez maiores e restituir assim, seus predecessores a incomunicável novidade que não mais se podia ver.

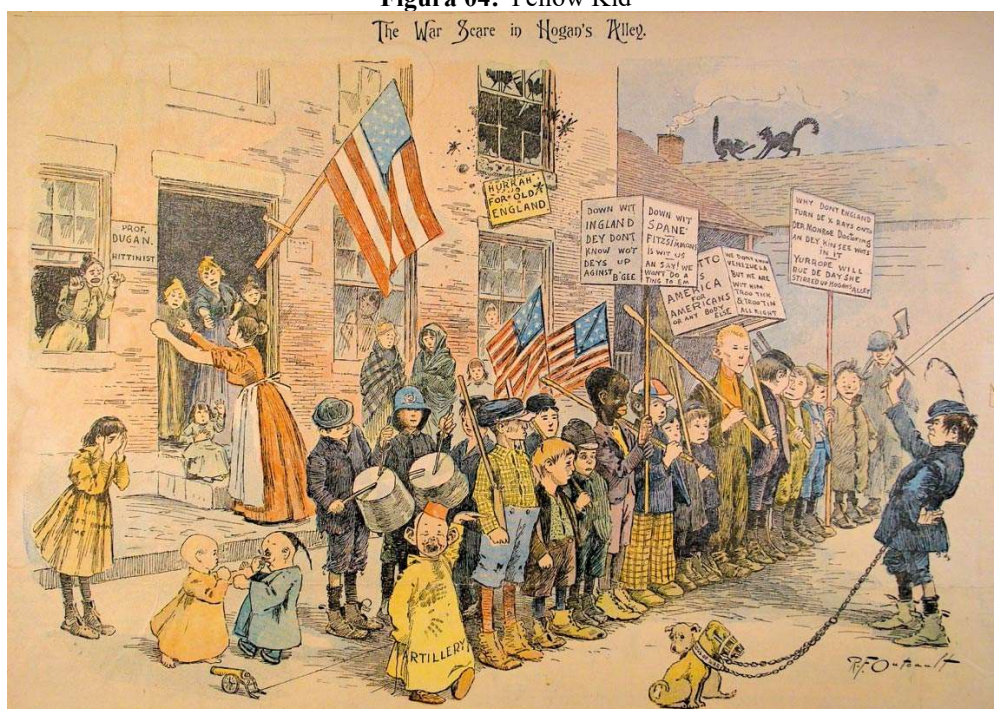
(DELEUZE & FÉLIX GUATARRI)

A ideia de resistência está intrinsecamente relacionada com a ética. Na arte, os fluxos semióticos, políticos, poéticos, científicos entre outros se cruzam, desdobrando-se numa possibilidade distinta de se perceber e produzir o mundo. Assim, o transporte de sentido da ética para a estética é possível a partir do agenciamento dos valores do artista que pode aparecer tanto como um elemento motivador quanto resultado final na obra, ou ambas as coisas. O indivíduo de ação interfere diretamente na trama social, tecendo combate a anti-valores contrários à sua ideologia: movimento dialógico que se efetua a partir de certos valores que têm uma obrigação com a “verdade” de suas representações. O artista trabalha seu objeto através do exercício da fantasia, da memória, das potências expressivas e estilizadoras, do viés político. Percebemos que nas HQ, assim como na literatura, esta problemática incide no interior da própria obra.

A resistência é um movimento interno ao foco narrativo, uma luz que ilumina o nó inextricável que ata o sujeito ao seu contexto existencial e histórico. Movimento negativo de um processo dialético, no qual o sujeito, em vez de reproduzir mecanicamente o esquema das interações onde se insere, dá um salto para uma posição de distância e, deste ângulo, vê a si mesmo e reconhece e põe em crise os laços apertados que o prendem a teia das instituições. (BOSI, 1996. p. 134)

O termo resistência e suas aproximações começaram a ser pensados e formulados na cultura, arte e narrativas, entre 1930 e 1950. Todavia, essas problematizações chegaram tardiamente às HQ. Embora algumas HQ surgidas nos jornais americanos, desde o final do século XIX, como as tiras *Yellow Kid*, consideradas por muitos teóricos como a primeira das HQ modernas, trouxessem de maneira muito superficial um pouco desta discussão, ainda não seria o local para a resistência aparecer como um elemento cristalizado e bem articulado. Mesmo assim, é interessante notar que a personagem principal, uma criança, “Yellow Kid”, nas suas histórias bem-humoradas, tecia comentários acerca de questões da política internacional norte-americana, tensões de classe e raciais no novo espaço urbano que emergiam, ambiente consumista, além de outras questões da vida cotidiana da cidade de Nova York.

**Figura 04: Yellow Kid**  
The War Scare in Hogan's Alley.



FONTE: Mundo HQ, 2012.

Neste quadro, temos uma encenação de um ato civil, na qual diversas crianças se enfileiram próximas umas das outras, na frente de um jovem líder, vestido aparentemente como soldado, numa posição de muita pompa, mas que nos parece meio irônica, erguendo uma espada. Várias bandeiras americanas aparecem ressaltando a ideia de patriotismo. Várias crianças, aparentemente de etnias diferentes, seguram cartazes escritos com frases que trazem marcas da oralidade, contrações e palavras escritas fora da norma culta, que expressam uma oposição a presença da Inglaterra e Espanha dentro do continente americano. Na figura, vemos a criança negra segurando um cartaz com duas frases. Na primeira, “Down wit England dey dont know wot deys up aginst b’ gee”, e, na segunda, “Down wit Spane Fitz Simmons is wit us”. Ainda na mesma figura temos a frase emblemática “America for the Americans”, que fazia parte da Doutrina Monroe (1823). Esta doutrina pregava uma América livre das influências estrangeiras, uma resistência ao poderio da Inglaterra e Espanha, que a pouco tinham perdido suas colônias. Princípio defensivo que colocava os EUA como protetores das nações latino-americanas, recém-emancipadas. A mensagem era uma advertência às potências europeias no sentido de que não tentassem reativar o domínio colonial sobre o continente, nem interferissem nos princípios republicanos iminentes ao processo de emancipação: o Novo Mundo estava fechado a toda futura subordinação à Europa. Ainda na figura, temos o protagonista da história, “Yellow Kid”, suas vestimentas funcionam como um balão trazendo

uma única palavra em seu interior, “Artillery”, que traduzido significa artilharia, um possível lembrete aos países europeus, uma ameaça velada na estampa da camisa de uma criança. Fica evidente a proposta dessa HQ em se opor a uma ideologia imperialista, defendendo o valor moderno do liberalismo econômico

Ainda durante as primeiras décadas do século XX, essa problemática estava longe de se materializar nas HQ de maneira mais efetiva, na medida em que houve um afastamento dessa preocupação com a realidade social, que cedeu lugar para histórias de aventura em planetas distantes, estranhas florestas exóticas e reinos medievais extraordinários. Estes quadrinhos Pulps, como começaram a ser chamados, passaram a invadir cada vez mais o mercado, através da indústria cultural de massa, chegando a outros países. Sem grandes pretensões, estas HQ serviam como entretenimento, explorando o terror, a fantasia, a ficção científica, entre outros gêneros. Personagens como *O Sombra*, *Flash Gordon*, *Tarzan* e *Mandrake* foram criados nesta época, inclusive tendo posteriormente uma boa recepção no Brasil. As próprias revistas de super-heróis são um desdobramento desse tipo de HQ. Segundo Quella-Guyot (1994), esta escolha não foi inocente, deve-se em grande parte à crise econômica da bolsa de Nova York, em 1929, que fez com que a apresentação dessas aventuras servisse como uma forma de escapismo da realidade, na qual os leitores, ao viajar por mundos oníricos, esquecer-se-iam de seus problemas cotidianos. O posicionamento em torno de um fantástico maravilhoso permanecerá até meados da Segunda Guerra Mundial, quando a escassez de papel teve um grande impacto sobre a produção, aumentando os custos, e, conseqüentemente, provocando o declínio desse tipo de histórias. Poucos foram os títulos que conseguiram sobreviver após esse período.

Figura 05: (Quadrinhos Pulp)



FONTE: Mundo HQ, 2012.

No quadro acima, temos a HQ de *Flash Gordon*. Nessa história, o protagonista que dá nome a obra, se aventura pelo espaço junto com seus companheiros: Dr. Zarkov, inventor da nave onde estão, e Dale Arden. Eles viajam até o planeta Morgon, onde naufragam. O planeta é um lugar misterioso, cheio de culturas diferentes, todas sobre o domínio do tirano Ming, vilão da série. Muitas dessas histórias de ficção científica da época se utilizavam da temática de viagens pelo espaço: as naves eram concebidas, para além de um meio de transporte, como um símbolo do grande projeto da humanidade de explorar e conquistar o espaço, se lançar no desconhecido aprendendo novos conhecimentos. A viagem seria um meio para humanidade despertar para outros valores e alcançar mudanças tanto individuais quanto coletiva das pessoas. No quadro da esquerda, mostra o personagem *Tarzan*, filho de aristocratas ingleses que após a morte de seus pais nas selvas africanas, é criado por macacos. Suas histórias apareceram em diversos livros e contos, em algumas revistas, posteriormente, foram traduzidas para os quadrinhos. Tarzan é o nome dado a ele pelos macacos e significa "Pele Branca". É uma adaptação moderna da tradição mitológico-literária de heróis criados por animais. Um dos exemplos destas histórias é a de Rômulo e Remo, que foram criados por

lobos, e posteriormente fundaram Roma. No lado direito temos *Mandrake*, mágico ilusionista que se utiliza de seus truques e hipnose para vencer os bandidos. É interessante notar que a maioria desses heróis não tinha superpoderes e usavam apenas suas habilidades mundanas, esperteza e perícias para combater as injustiças do mundo.

Devemos ressaltar que algumas HQ de super-heróis, produzidas durante a Segunda Guerra Mundial, traziam histórias nas quais os personagens interagiam com os protagonistas da guerra, sobretudo combatendo nazistas e japoneses. Era necessário combater o mal, e nada melhor do que heróis americanos para servirem como símbolo e inspirarem os soldados que estavam na frente de batalha. Um dos exemplos mais representativos disso foram as histórias do Capitão América, embora não fosse o primeiro super-herói patriota criado, ele, durante o período, foi o mais apropriado para combater as ideologias fascistas que se espalhavam pelo mundo. Na primeira edição de sua revista, *Capitan America Comics*, criada em 1941, o herói aparece esmurrando a face de Hitler. No ano posterior, o herói aparece combatendo o Imperador japonês, Hirohito, aparecendo simbolicamente num mesmo ato, destruindo seu inimigo com um soco no rosto. Era evidente o desejo americano de expurgar estes “vilões” da face da terra. Neste sentido, percebemos que havia uma resistência a esses discursos fascista, que ganhavam cada vez mais espaço, e apareciam como um perigo eminente a lógica capitalista liberal. A mesma estratégia foi usada pelas editoras, em 1970, durante o período da Guerra Fria, para combater a ameaça vermelha, a ideologia socialista. Heróis como Capitão América, Superman, entre outros, combatiam, sobretudo, os russos, tentando manter a “paz” mundial.



**Figura 06:** Capas: Captain America Comics, nº 01 , Março de 1941; Captain America Comics, nº 13, Abril de 1942.



FONTE: GUERRA, 2011.p.12

Por outro lado, com a influência dos movimentos da contracultura que ganharam força no período pós-guerra, a partir de 1960, gradativamente, foram abertas novas possibilidades de temas, objetos e técnicas na produção de HQ. Algumas obras desse período são experiências desse caminho, diálogo entre arte, política e ética, que podemos denominar de uma poética sócio libertadora, pois visavam promover a expansão dos indivíduos através da conscientização e do alerta para os problemas sociais. Num contexto social conturbado, período de lutas e transformações em diversos setores da sociedade no mundo, a obra de arte torna-se uma consciência reflexiva, um grito contra a omissão, um apelo à ação das pessoas. O conceito de resistência se tornou fundamental para o entendimento dessas e de outras obras que vieram posteriormente, na medida em que a escrita de resistência emprestava voz aos excluídos, expondo o que tinha ficado calado ou escondido durante muito tempo, fazendo com que viesse à tona na superfície da ficção.

É neste período que surgem os chamados “quadrinhos underground”, distintos por terem, predominantemente, por um modo, de narrar fundada sobre uma abordagem crítica do social, desenhos caricaturais com traços disformes e caóticos, baixos custo de produção. O homem comum alcança a condição de protagonista, seu caráter marginal, suas dificuldades, suas dúvidas, a contestação política e social, a revolução social e as drogas são temática recorrentes dessa nova tendência das histórias em quadrinhos. Até mesmo nos grandes selos,

as marcas dos grandes conglomerados de produção como Marvel Comics e DC Comics, dos glamorosos super-heróis e suas histórias extraordinárias, os anseios e lutas sociais também começaram a ganhar espaço. Por vezes, mesmo que estas histórias tivessem como foco os super-heróis, eram abordados temas respaldados em questões éticas e política. Foi a partir da permanência deste modelo de uma poética sócio libertadora, promovida pela contracultura e de maneira mais singela nas histórias dos super-heróis, que houve uma reaproximação com a realidade e o cotidiano vivido pelo leitor.

Sobretudo no movimento underground, é assumida uma postura que tem como princípio uma política de engajamento, esta apresentada numa dupla acepção: a primeira seria se ocupar com as questões políticas e sociais, participar da criação de uma nova sociedade, um novo mundo; a segunda, preocupada com a vida, defensores de valores universais como justiça e liberdade, criando um risco ao se oporem aos poderes instituídos. “Mais do que ser momento circunscrito a um determinado contexto sócio-histórico, em face de sua práxis, que traz consigo marcas das diferenças” (ABDALA JR, 1989. p. 20), esse engajamento adquire um valor transhistórico e se torna uma nova possibilidade de se fazer HQ.

Assim, poderíamos entender que há uma fusão entre o intelectual e o artista, que através de seu “prestígio” e “competência”, emite opiniões que são reconhecidas e intervém nos debates político-sociais? Não. Ambos os papéis mantêm seus lugares distintos. Todavia, o artista engajado deseja fazer aparecer o engajamento no seio de sua própria arte sem renunciar a nenhuma de suas qualidades. O olhar do artista é guiado por uma razão sensível, aquela que nos fala Mafesoli (1998), que não compreende apenas o conceitual, base constituinte de todo conhecimento da modernidade, ponto central do discurso intelectualóide tecnocrata. A razão sensível opera com uma compreensão sociológica, inclui a experiência sensível espontânea, que se origina da vida cotidiana. Assim, as interações sociais são mediadas pela estética, compreendida aqui como uma correlação, algo que reúne um indivíduo a outro, e aponta para o compartilhamento de experiências e sentimentos comuns. O engajamento é um elo que amplia esse processo de correspondência. Nessa relação, o Outro é peça fundamental, já que serve como testemunha e verificador da autenticidade deste ato:

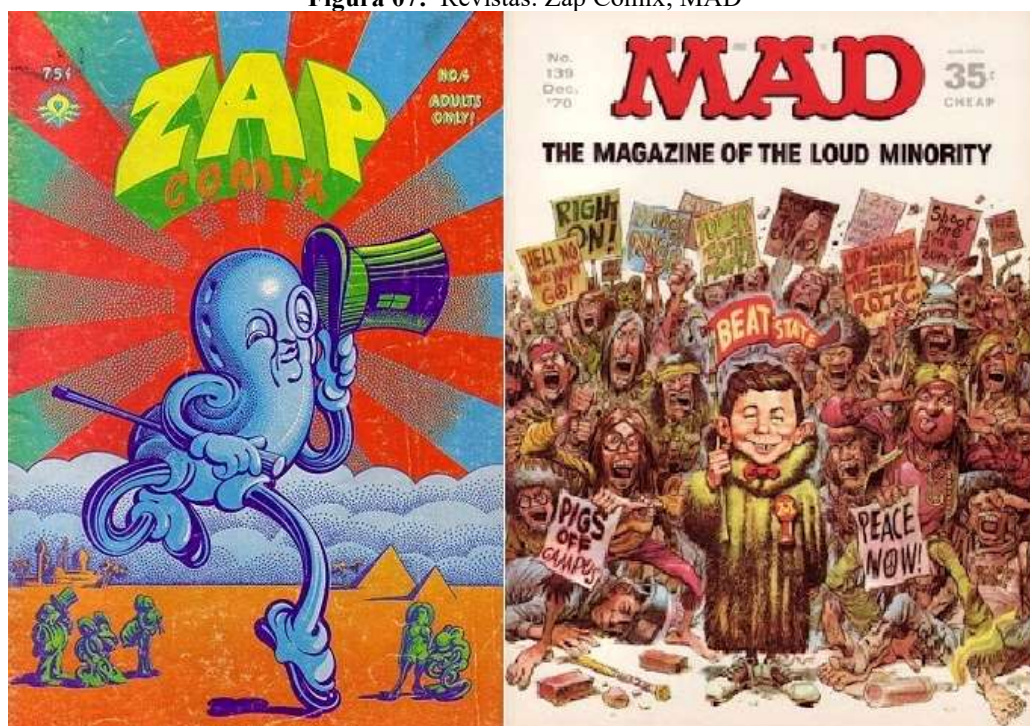
O engajamento é o ponto onde se encontram e se ligam o individual e o coletivo, onde a pessoa traduz em atos e para os outros a escolha que ela fez para ela mesma. Na verdade, engajar-se tem relevância de uma decisão de ordem moral, pela qual o indivíduo entende colocar acordo a sua prática e as suas convicções íntimas, com todos os riscos que isso comporta. (DENIS 2002 p 33)

Para Hobsbawm (1995), o período após as duas grandes guerras vai ser marcado por profundas transformações. As modificações dentro da própria família, a expansão social da mulher, liberalização sexual e pessoal, a nova “autonomia da juventude”, a criação de uma cultura e mercado juvenil, o crescimento das mídias (cinema, música, televisão) mediante o desenvolvimento tecnológico, assim como a facilitação ao acesso das mesmas, o apelo à expressão intelectual e artística, que foram fatores que promoveram uma revolução dos modos e costumes. Em meio a esses movimentos, as HQ operam sendo produto dessas relações no contexto em que estão inseridas, assim como produzindo novas sensibilidades e subjetividades. Na arte, esta estética, poética sócio libertadora, se transfigura numa forma de expressão individual/coletiva, transformação social, denúncia contra tudo aquilo que há de mais problemático por trás da sociedade moderna esfacelada de seus valores tradicionalistas, que não acompanham o ritmo das rápidas mudanças e de uma série de exigências que os novos grupos sociais em evidência necessitam. Desenhar também pode ser entendido como traçar linhas de fuga para descobrir novos mundos. Essas linhas, que não são imaginárias, nos forçam a seguir em frente, nos engajam nelas e na realidade. Desenhar contra uma ordem estabelecida, uma escritura oficial, nos faz ir de encontro às minorias.

O movimento Underground emergiu de forma organizada nos quadrinhos encabeçado por Robert Crumb, a partir da publicação da revista Zap Comics no final de 1960. As obras produzidas por esse artista como “*Fritz: The cat*” e “*Mr. Natural*”, que tratavam muitas vezes de temas sérios de maneira irônica e impactante, tornaram-se referências dessa nova forma de se produzir HQ. Para além de Crumb, outros artistas como Spain Rodriguez, Rick Griffin e Jack Johnson participaram da Zap Comics, criando histórias que retratavam a questão dos movimentos sindicais e anarquistas, passando por temas como liberdade sexual, feminismo, uso de drogas e etc. O movimento underground dos quadrinhos, de certa forma, rompeu paradigmas da indústria das HQ, justamente pelo fato de que os autores underground desejavam manterem-se alheios aos ditames da indústria e dos valores conservadores da sociedade. Todavia, outras revistas, que também tinham visibilidade, embora não fizessem parte do movimento underground, porque estavam dentro dos parâmetros do mercado, foram de extrema importância para a formação de uma arte que fosse pautada pela questão da resistência. Surgida em 1950, MAD, criada pelos artistas Willian Gaines e Harvey Kurtzman, era uma revista que utilizava de humor, por vezes sendo até agressivo, e trazia histórias inteligentes e bem desenhadas, cheias de sátiras a outras revistas, a cultura pop e críticas sócias. O próprio Crumb foi influenciado por esta revista da qual era leitor quando mais jovem



Figura 07: Revistas: Zap Comix; MAD



FONTE: Mundo HQ, 2012

Na imagem acima temos, no lado direito, a capa da revista Zap Comix, nº 5 de 1969, nela podemos observar uma pílula azul personificada, dançando num deserto, fazendo um gracejo com a sua cartola, um gesto que lembra um cumprimento de chegada ou despedida. É possível observar, ao fundo, silhuetas que lembram uma cidade oriental no lado esquerdo e pirâmides no lado direito. Alguns outros personagens estão presentes abaixo, observando a grande cápsula dançante. A pílula chama-se Hocus, e representa um anticoncepcional. O nome da personagem em destaque possivelmente é uma referência à frase “*Hocus Pocus*”, que designa as palavras mágicas para a feitura de uma mágica. A HQ contém uma série de histórias curtas entre elas, a primeira conta a chegada de Hocus a um apartamento cheio de outros personagens cartunescos, o que provoca uma verdadeira orgia no lugar. O próprio Hocus faz sexo oral numa mulher, enquanto tem uma relação amorosa também com um vibrador gigante. O tema da história gira em torno da questão da revolução sexual ocasionada pela chegada (invenção) da pílula anticoncepcional e a independência feminina. Hocus traz consigo a mágica do sexo e do amor livre, questões centrais de seu tempo.

Na direita, temos a imagem da capa da revista MAD, nº 13 de 1970. Nela, vemos a caricatura de um garoto, personagem central da revista em meio a uma multidão. O próprio subtítulo “*The magazine of Loud Minority*” deixa claro que se trata de um grupo de pessoas, uma minoria barulhenta. Minorias que protestam e gritam, que é um ruído social, ganham visibilidade. A capa representa bem o tenso contexto social e toda a série de lutas, assim como

mostram os cartazes, que algumas pessoas, em meio à manifestação, estão segurando, seja pelo fim da guerra “*Peace Now*” ou pelos direitos sociais “*Right On*”. O próprio personagem Mad, no centro da capa, entre os manifestantes, segura uma bandeira que diz “*Beat State*”, que faz referência ao movimento beat e seu estilo de vida, fundando sobre o nomadismo, liberdade, expansão de consciência, uso de drogas, diálogo com filosofia e religiões orientais, postura política, crítica da sociedade. O movimento hippie foi muito influenciado pela postura da geração beat. Por outro lado, a bandeira também parece fazer uma alusão a criação de um novo Estado, pautado nestas ideias, criando um novo tipo de sociedade.

Nos anos de 1970, houve conjuntamente com as mudanças decorrentes das HQ underground, o aperfeiçoamento das técnicas já existentes desenvolvendo uma nova possibilidade de criação de HQs: as “*Graphic Novels*” (Novelas Gráficas/ Romances Gráficos), termo inventado para denominar estas novas obras produzidas a partir dessas inovações. São distintos dos quadrinhos tradicionais, refere-se aos trabalhos publicados na forma de livros, comparáveis a romances ou contos, geralmente voltados para um público adulto e que possuem um teor poético-filosófico. Esta nova abordagem das HQ foi de extrema importância, na medida em que a qualidade do material, assim como, a profundidade das histórias, muito superiores ao padrão, fez com que estas passassem a ser bem aceitas por um público maior, desconstruindo os discursos que teimavam em designar as HQ como inferiores, tanto no sentido de que não poderiam ser consideradas arte, assim como a que era uma mídia voltada apenas para crianças e jovens.

Percebemos, assim, a criação artística, a inovação poética como efeito de tensão da própria sociedade, incitando um devir. As HQ não são mera criação do imaginário, de “imagens” da vida, nem uma tentativa de dar forma a uma matéria vivida, de recriar a vida “real” dos sujeitos como uma vida imaginária. A arte é uma experiência que vai além de seu próprio lugar. Para Deleuze (1998), a arte cria vida, inventa linhas de vida possíveis, abrindo novas possibilidades. Toda arte, tem, neste sentido, um viés utópico, pois é uma aposta na vida, um ato de fé nos homens, de confiança no futuro, numa comunidade por vir. Podemos dizer, assim, que muitos das HQ underground tinham a intenção de tentar forjar um novo tipo de sociedade, na qual haveria lugar para todos e menos problemas sociais.

As HQ, assim como outras artes, fixam “passagens” da vida, devires, fazendo delas monumentos estéticos. Muito além de expressões do vivido, de recordações e opiniões narcisistas de artista alteradas pela imaginação e construídas sobre um ideário de beleza, essas passagens são, antes, “visões” ou “sensações”, de uma existência já não individualizada, são experiências de uma outridade, de um devir-outro que despersonaliza o sujeito. A arte que

(e)leva a vida a um estado de poder não pessoal, que explora dimensões possíveis da existência fora do eu. Vemos nas HQ a possibilidade de descobrir a vida humana em suas intermináveis complexidades e dimensões possíveis de vivências. Essa problemática já é evidente no próprio enunciado, que é produto de um agenciamento, sempre coletivo, que põe em jogo, em nós e fora de nós, multiplicidades, territórios, devires, afetos, acontecimentos (Deleuze, 1998. p.43).

A arte não trata apenas do provável. Além disso, ela nos mostra que o inimaginável (o fora) também está para nós, como extensão possível que nos expande através de infinitos mistérios do caos de possibilidades. A arte cria universos alternativos. Ao analisar o criador literário, Deleuze (*Idem*) afirma que este não é alguém que observa, imagina ou recorda algo, o artista é um visionário, um tipo de vidente. Talvez, a prova mais representativa disso seja a ficção científica, na qual os fluxos literários e científicos se cruzaram, levando muito antes o homem à lua, criando a visão que seria materializada apenas um século depois.

Bosi (1996) defende a ideia de que, no tempo da cultura massificada e atomizada do pós-modernismo, voltou-se as costas para todo projeto de vida imantado por valores ético-políticos: vivemos sobre o projeto da desistência. Na mesma direção, Bauman (2000) ao analisar a sociedade ocidental, afirma que há uma aversão, autolimitação e conformismo resultantes da insignificância política diante das circunstâncias atuais, na qual nossa sociedade ocidental está inserida. Para estes autores, vivemos numa época pós-ideológica, de pós-engajamento e pós-utópica, na qual não nos preocupamos com uma visão coerente de uma boa sociedade e que o bem público é trocado pela satisfação pessoal. Neste sentido, a realidade interna (forma e conteúdo) da obra de arte desenvolve-se num processo, “debatendo-se e se alimentando discursivamente das carências de uma situação histórica alienada e de aspirações ideológicas de plenitude, que se atualizam na própria obra como materialização do devir.” (ABDALA JUNIOR, 1989. p.11)

As preocupações levantadas tanto por Bosi quanto por Bauman são bastante válidas, pois se mostram como uma forma de denúncia diante da fuga da política do centro das questões atuais. Entretanto, aceita como um todo, estes apontamentos são reducionistas, pois não percebem que existem novas formas de agenciamento da própria política. Tanto na arte, quanto na sociedade atual, a resistência ainda ocorre agora sobre uma nova dimensão. Para Guatarri (2010), questões como ordem pública são vinculadas as mutações de subjetividade nos diferentes níveis de micropolítica, que podem produzir modificações mínimas que iniciarão mudanças maiores na sociedade. Nesse prisma, algumas das HQs pós-modernas podem ser vistas como vetores de transformação social, construindo formas do imaginário

político, máquinas produtoras de enunciados coletivos, nas quais estão presentes o grito das minorias e as sementes das revoluções cotidianas.

Por fim, nos resta ainda entender a relação que há entre esta arte engajada e a sua recepção. Os modelos ideológicos provenientes da práxis artísticas têm seus modelos intersemióticos articulados a partir do agenciamento de ideias e aspirações de certos grupos sociais. A estratégia artística efetiva-se através de uma intercomunicação do sujeito da enunciação e o leitor, que acontece na interseção da obra de arte. O narratário, sempre implícito, deve ser entendido como um leitor ideal, imaginado pela enunciação, com quem estabelecerá uma relação dialógica. Nessas obras de arte, com ênfase no social, há convergência de expectativas entre o leitor implícito/leitor real, em virtude de sua condição de intervenção social, leva ao escritor a associar eficácia comunicativa à abertura informativa, dando abertura para que este experimente e elabore novas formas de significação. Nas HQ, obras como *Maus*, de Art Spiegelman, *Palestina*, de Joe Sacco (2005) e *Persépolis*, de Marjani Satapri (2007) são bons exemplos disso. Há nelas um engajamento e preocupação com o social, principalmente no que concerne a memória de alguns grupos sociais que são oprimidos e servem-lhes como referências. Nessa perspectiva, a resistência é uma lâmpada acesa acima de nossas cabeças.

### 3.1 A questão Judia e Antissemitismo nas HQ

Para Benjamim (1994), o passado está associado a uma ideia de redenção, conceito religioso ligado ao fim da culpa pelos pecados cometidos. Neste sentido, para este autor, a responsabilidade recairia sobre a própria História, que durante muito tempo, foi escrita pelos vencedores, e reproduziu o discurso oficial deixando de fora uma série de grupos sociais. Assim, este autor, propõem uma reflexão sobre a existência, nas vozes que escutamos, ecos de vozes que emudeceram, ou melhor dizendo, foram emudecidas pelos processos de exclusão social. Este tipo de historiografia, que desconsidera a diversidade étnica e cultural, é insustentável principalmente se levarmos em consideração os assombrosos episódios das duas Grande Guerras do século XX, toda a dor e sofrimento, a morte de milhões de pessoas que foram silenciadas. As inovações suscitadas pela escola dos *Annales*, principalmente, a partir de 1970, decorrentes das lutas dos movimentos sociais da década de sessenta, do diálogo com a antropologia e influenciados pelas discussões pós-estruturalistas, foram fundamentais para que a História se redimisse, buscando outros caminhos, novos temas, objetos e abordagens. Finalmente, o apelo de gerações excluídas e marginalizadas foi ouvido. A Nova História,

como foi denominada, deu visibilidade aos grupos sociais como mulheres, prisioneiros, negros entre outros. Não apenas os percebendo como uma massa homogênea, “classe”, tal qual o marxismo, mas levando em consideração suas idiossincrasias e diferenças entre si. O reconhecimento que estes sujeitos, toda uma “tradição de oprimidos”, também fazia parte do conhecimento histórico, se materializou numa escrita engajada, cujo objetivo foi questionar e problematizar a própria existência humana.

Na literatura, como manifestação artística, tal qual a História quanto ciência social, mesmo que esta última esteja preocupada com uma certa “verdade” de suas representações subordinadas aos seus documentos, pode-se traçar linhas de fuga diante das escritas oficiais, contra a ordem estabelecida. Quando isto acontece, a escritura encontra inevitavelmente “minorias” (Deleuze, 1998. p 35). As minorias não existem prontas, elas se constituem sobre linha de fuga, desterritorializando os lugares atribuídos a si, avançando e atacando. Todavia, devemos entender que esta escritura engajada não escreve *para* as minorias, ou *sobre* as minorias, mas é produto do encontro de um com o outro. Neste diálogo, a escrita é um agenciamento coletivo de enunciação que coloca diferentes instâncias extra-individual e infrapessoal (sistemas sociais, econômicos, icônicos, de percepção, de sensibilidade, de desejo, de representação, de imagem e de valores, modos de memorização e de produção de ideias, sistema de inibição e automatismos, entre outros, em conexão.

Dentre todos os oprimidos, por que os judeus? Será que estes sempre serviram como bodes expiatórios para alguns acontecimentos históricos? A história de ódio aos judeus é longa, faz parte de uma intrincada história de relações entre judeus e gentios, presentes desde o início da dispersão judaica. Tanto as perseguições, cristãs, que se prolongaram durante séculos, assim como o antissemitismo (XIX-XX), estão circunscritos aos seus determinados lugares e tempo, e não devem ser entendidas como a mesma face de uma moeda. Resguardadas as diferenças, ambas representam acontecimentos importantes na história judia, principalmente numa visão tradicionalista que entendem as catástrofes contra o seu povo em termos de martirologia, “os escolhidos de Deus”. Todavia, para além dessa visão supersticiosa, devemos entender que o “destino” dos judeus, em sua existência histórica bem definida, é resultante de sua própria condição, um povo sem governo, sem país, sem idioma. Fatores imprevistos e acidentais da história de outras nações acabaram por lançar os judeus em situações difíceis durante mais de dois mil anos, que foram determinantes para que estes passassem a ser marginalizados.

A própria assimilação dos judeus, em diversas sociedades, também teve suas diferenças e foram fundamentais para a própria exclusão do grupo. Por um lado, os judeus

formavam um grupo bem demarcado que preservava a sua identidade dentre as classes com as quais se relacionavam, ou por outro lado, passavam por um processo de aculturação, que provocou a formação de novos territórios identitários. Nesta última perspectiva, entendemos que o Estado ocupa um papel essencial, pois ele, sobretudo, é que tem a tendência de igualar os seus cidadãos, incorporando os indivíduos de uma classe à sociedade. Porém, nem sempre, o Estado age no sentido de integrar e conservar um grupo social, tomando medida para que este seja diferenciado. Por outro lado, o empenho conjuntamente dos judeus para criar uma unidade e sobreviverem como grupo, preservando sua identidade, deve ser levado em conta para que estes passassem a serem visto sobre condição especial, na medida em que eles mesmo se encerravam em suas tradições. Esta separação serviu também em parte para que os judeus fossem vistos sob suspeita e que algumas vezes acarretava problemas para o grupo.

O conceito de igualdade é outro ponto chave para se entender o caso dos judeus. Em suas definições mais comuns, a igualdade pode significar a qualidade do que é igual, uma completa semelhança, paridade, identidade, organização social, onde existem direitos iguais e oportunidades para qualquer classe. Relação existente entre duas entidades sempre que as propriedades verificadas por uma sejam averiguadas por outra. Num conceito moderno, a igualdade, em sua concepção clássica, é elaborada durante o Iluminismo. Foi, na verdade, uma tentativa de se criar um novo tipo de relacionamento entre os indivíduos, ideia fundamental para forjar uma sociedade igualitária. Na política, este conceito descreve a ausência de diferenças de direitos e deveres entre os membros de uma sociedade. Existe uma associação desse conceito tanto com a justiça quanto com a ética.

Todavia, apesar de que esse conceito seja essencial, deve-se ressaltar que a igualdade de condições, embora constitua o requisito básico da justiça, é uma das mais incertas especulações da sociedade moderna. Segundo Arendt (1989), quanto mais se tem igualdade entre os indivíduos, mais difíceis se tornam as diferenças que existem entre as pessoas. Indivíduos que se julgam iguais a outros acabam por se fechar em grupos que tentam se diferenciar de outros. Quando a igualdade se torna um princípio central para organização política de uma sociedade, há uma transposição dos valores do campo político para o campo social. Gerando-se, assim, um problema que se tende a igualar os indivíduos, sem levar em consideração suas singularidades e necessidades. Estes são vistos sobre aspectos gerais. Tudo aquilo que estiver dentro daqueles padrões de igualdade, vai ser considerado “normal”. Aqueles grupos ou indivíduos que traçarem linhas de fuga, passam a ser vistos como “anormais”. Essa modificação do sentido se torna ainda mais um risco, quando a sociedade deixa pouco espaço para atuação destes indivíduos “especiais”. Suas diferenças tornam-se

mais eminentes em relação à maioria e, estes, tendem a ser pouco a pouco marginalizados. Ainda, para Arendt:

É pelo fato de a igualdade exigir que eu reconheça que todo e qualquer indivíduo é igual a mim que os conflitos entre os grupos diferentes, que por motivos próprios relutam em reconhecer no outro essa igualdade básica, assumem formas tão terrivelmente cruéis. (ARENDDT, 1989. p.77)

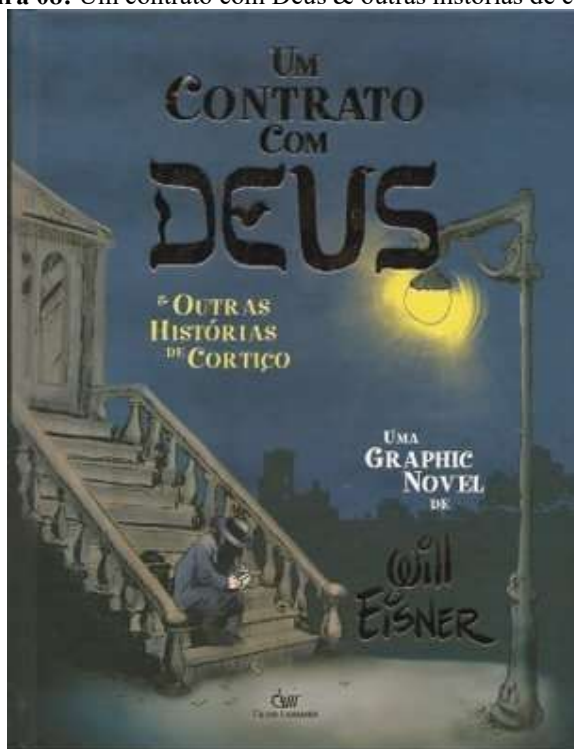
Os judeus, na maioria dos casos, nunca chegaram a alcançar uma igualdade social e econômica genuínas, devido ao seu próprio processo de assimilação pela sociedade. Estes ficaram à margem, sendo, por um lado, tolerados; de outro, sendo alvos de antipatias sociais. O surgimento do antissemitismo político deve-se, porque os judeus constituíam um corpo à parte, enquanto discriminação social, resultante da crescente tentativa de igualar os judeus em relação aos demais grupos. Percebemos, desta maneira, que o processo de exclusão dos judeus está intrinsecamente relacionado com uma questão de identidade e política, no qual se estabelece a partir de relações de poder entre os indivíduos que compõem uma determinada sociedade.

Não obstante, embora as perseguições aos judeus e ao antissemitismo tivessem sido recorrentes, causando diversos problemas e consequências desastrosas para esse grupo, estes nunca se mostraram alvo central de atenção na política internacional e nem alvo da atenção de uma apreciação histórica mais apurada. Apenas a partir dos acontecimentos políticos do século XX, principalmente, a ascensão nazista e a Segunda Guerra Mundial, que fizeram com que os judeus fossem colocados no centro desses acontecimentos, que a questão judaica e o antissemitismo passaram de fenômenos sem grande visibilidade, para alvo de constante interesse. Transformando-se inclusive em agente catalisador para a produção cultural. Dentre as mídias que mais foram usadas para tal fim está o cinema. Produções como *Diário de Anne Frank* (1959) de George Stevens, *A lista de Shindler* (1993) de Steven Spielberg, *A vida é bela* (1997) de Roberto Benigni, *O pianista* (2002) de Roman Polanski, *Os falsários* (2007) de Stefan Ruzowitzky, tornaram-se filmes clássicos que retratam o genocídio de milhões de judeus nos campos de concentração. Devemos considerar as peculiaridades desses filmes, e sua plena inserção em nosso tempo, relacionados às catástrofes da guerra e barbárie humana. A estratégia de preservação de tais acontecimentos se dá através do fictício, este se deixa contaminar pela realidade para que se tenha a validade reconhecida. Neste aspecto, o passado é fundamental, pois legitima essas obras cinematográficas. O cinema explora as tensões

sociais e a memória de um povo, produzindo narrativas que despertam o interesse do espectador, suscitando questões éticas.

Recentemente, outra mídia, as HQ, têm explorado em demasia o assunto de minorias sociais, influenciados tanto pelos debates promovidos no campo historiográfico e literário, quanto os decorrentes de anos de movimentos e lutas sociais. A questão judia foi colocada em evidência, assim como a problemática dos discursos antissemitas, relacionados tanto com acontecimentos históricos quanto ficções. Will Eisner foi o pioneiro deste diálogo, ao publicar “Um contrato com Deus & outras histórias de cortiço”, em 1978, obra parcialmente autobiográfica que trazia histórias sérias e curtas, narrando a vida de pessoas comuns, de origem judaica, contemporâneos de sua infância, que viviam no bairro do Bronx, em Nova York, durante o período de depressão econômica pós 1929. Os temas giram em torno das pequenas tragédias cotidianas de pessoas marginais, moradores de um mesmo prédio, suas perdas, solidões e desesperos.

**Figura 08:** Um contrato com Deus & outras histórias de cortiço



**FONTE:** Eisner 1978.

Descendente de judeus, Eisner continuou a produzir obras engajadas tomando para si a responsabilidade de tratar a questão judia, mostrando algumas experiências desse grupo, centrando no ambiente urbano, além de tentar desconstruir os discursos preconceituosos, que

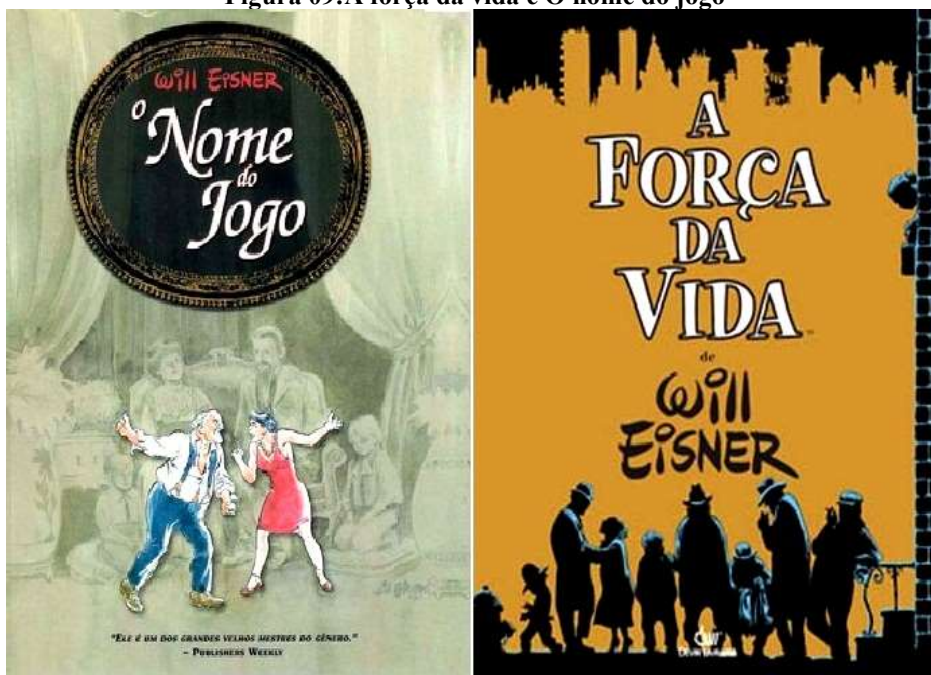


muitas vezes levaram a incidentes monstruosos como já mostrou a própria História da *barbárie* do século XX.

Cresci durante a Grande Depressão e vivi o preconceito – incidentes dolorosos e indignantes que muitas vezes se os judeus abatiam sobre em nossa sociedade daquela época. Lembro de me irritar com a atitude *shelt* de meus pais, cuja a recomendação era que ficássemos “quietos e não fossemos os góis”. Para eles o Holocausto foi mais um pogrom, apenas muito maior. Como estudante com simpatias radicais no fim da década de 30, me interessei pelos artifícios que os anti-semitas usavam para propagar sua mensagem. Devia haver outra arma além da condenação dos judeus nos evangelhos cristãos, a qual surgia e ressurgia e renascia, como vampiro, para reforçar o anti-semetismo. (EISNER, 2006. p.1)

Algumas dessas obras produzidas por Eisner que abordam a questão judia merecem destaque. Em “*Força da Vida*” (1988), o autor examina as experiências, os sonhos, as esperanças e os temores de pessoas comuns, que sobreviveram à depressão econômica na década de 1930. Nesta obra é narrada a luta diária novamente de moradores de origem judaica também de um cortiço em Nova York, que tem mudanças em suas vidas provocadas pela ascensão de Hitler na Alemanha. “*O Nome do Jogo*” (2003), o autor tece uma história que atravessa três gerações, em torno de três famílias de descendência judaica, que batalhavam para manter o poder, o privilégio e o status social por meio do casamento. Esta estratégia é apresentada com um toque refinado de ironia e crítica, mostrando que, enquanto as famílias mais ricas buscam assegurar o seu futuro através deste, os menos afortunados utilizam-no para obter riquezas e posição social.

Figura 09: A força da vida e O nome do jogo



FONTE: Eisner 1988;2003

Duas outras obras do mesmo autor merecem ainda nossa atenção. *Fagin, o judeu* (2005), é uma HQ resultante de um encontro intermediário com a Literatura. A obra apresenta uma intertextualidade com a obra *Oliver Twister* de Charles Dickens, e conta a história do judeu aliciador, que treinava crianças para o roubo, apresentando-se ao mesmo tempo como um ato de interpretação por se apropriar da história original e uma reação crítica, moldado através de uma visão ética sobre o mundo. Existe uma preocupação do cartunista para tentar desconstruir uma visão pejorativa e caricaturada desse povo visto como mesquinho e que se preocupa apenas com dinheiro que vem sendo representada durante muito tempo na literatura. Logo no primeiro quadro da HQ, o protagonista se apresenta ao leitor falando:

Sou Fagin, o judeu de *Oliver Twister*. Esta é minha história que foi ignorada e negligenciada no livro de Charles Dickens. Aguenta aí, Sr. Dickens enquanto o velho Fagin conta tudo como realmente aconteceu!! (EISNER,2005. p. 5)

Na ficção elaborada sobre a perspectiva de Fagin, o autor humaniza o personagem, colocando em discussão o próprio papel da arte em construir identidades para determinados grupos que nem sempre correspondem com a dada realidade social. O autor conclui que mesmo o uso de estereótipos sendo uma ferramenta essencial dos quadrinhos, é dever do artista reconhecer o impacto que certas imagens provocam no julgamento social. A luta contra

o que ele chama de “perfil racial” é necessária. Para tanto, requer que os “criadores gráficos” tenham uma sensibilidade diante do uso descuidado destes estereótipos:

Ao examinar as ilustrações das edições originais de *Oliver Twister*, encontrei um exemplo da difamação da literatura clássica. A memória do uso grotesco dessas imagens pelos nazistas na Segunda Guerra Mundial, cem anos depois, comprovou a resistência desses estereótipos cruéis. Combatê-los tornou-se uma obsessão, e percebi que não tinha escolha a não ser incumbir-me de um retrato mais verdadeiro de Fagin, contando a sua história da única maneira que me era possível. (EISNER, 2005, p. 4)

Percebemos em Fagin, traços que Benjamim (1994) observa na modernidade, referentes à mudança na forma narrativa através da qual contamos histórias. No ambiente tradicional, as histórias eram transmitidas oralmente e, portanto, eram repetidas sempre da mesma forma – como exigem as crianças em seus primeiros anos. Quando ganhavam versões escritas, os narradores não se assumiam como autores da narrativa: Homero, Hesíodo, Virgílio, Apuleio apenas recontam narrativas que ouviram. No ambiente moderno, no entanto, o contador de histórias (escritores, cineastas, artistas) deve ser criativo, original e primar pela novidade, não só contando uma mesma história de diferentes formas, mas sempre contando novas histórias. Com a reprodutibilidade técnica e o desaparecimento da “áurea” dos objetos de arte em geral, a originalidade teria sido substituída pela novidade também no campo discursivo das narrativas. Com a pós-modernidade, tornou-se lugar comum não apenas recontar as histórias clássicas com um estilo autoral, mas também combinar histórias de diferentes culturas e épocas, relacionando-as, misturando seus personagens e textos, fazendo citações para serem reconhecidas.

A outra obra de destaque é *Os protocolos dos Sábios de Sião*, nela Eisner (2006) narra a história por trás da criação de documentos que alegavam uma suposta conspiração judia para conquistar o mundo e que depois ficou sendo reconhecida como farsa. Mesmo tais documentos sendo comprovados como falsos, eles continuam sendo usados como instrumento de perseguição contra os judeus por todo mundo. Estes documentos, inclusive, serviram como desculpa para que Hitler e o partido nazista justificassem o antissemitismo. No primeiro quadro da história, que toma toda a página, temos uma multidão de pessoas ensandecidas em meios a traços distorcidos que lembram fogo, uma frase desce de cima para baixo no quadro, quase como um tapete na parede, por trás de um líder que atíça várias pessoas “Sempre que um grupo de pessoas é ensinado a odiar outro grupo, inventa-se uma mentira para insuflar o ódio e justificar o complô” (Eisner, Idem. p.5). Tal como “Fagin, o Judeu”, essa obra é fruto do encontro intertextual e de uma intensa pesquisa por parte do autor, fundamentada nas

pesquisas mais recentes sobre o tema. A obra, cuja introdução foi assinada por Umberto Eco, se apresenta como um ensaio histórico na forma de quadrinhos.

Figura 10: O complô; Fagin, O judeu.



FONTE: Eisner 2006;2005.

Outro dos precursores desse debate foi “*Maus*”, de Spielgeman (2005) que narra a história de Vladek, sobrevivente do Holocausto, durante a Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Memória e testemunho se entrelaçam criando uma história densa que além de representar a questão trágica do genocídio de todo um povo, lutando pela vida, produz uma narrativa pós-moderna, complexa, na qual ficção e realidade estão imbricadas. Em *Maus*, os personagens são humanos zoomorfizados, os judeus são ratos, alemães são gatos, os americanos são cachorros, os franceses são sapos. Entretanto, o uso de estereótipos por Spiegelman, uma “alegoria às avessas”, é uma sátira à tentativa nazista de definir um grupo religioso por traços étnicos, pois no fundo somos todos animais independentemente de nossas diferenças culturais e sociais. Somos frágeis e mortais.

*Maus*, assim como as obras de Eisner, estão diretamente relacionadas com a questão da ética. Essas obras podem ser melhores compreendidas quando contextualizadas no horizonte marcante do século XX, no qual as duas Grandes Guerras mostraram a ineficácia dos princípios éticos que norteavam a sociedade moderna, em que milhões de inocentes mortos por ideologias consideradas progressistas, que salvariam a humanidade. A barbárie das catástrofes do século XX provocou a crise da razão e das ciências humanas, a perda de

sentido, com a ruína do humanismo e das antigas instituições, criando um abalo profundo que estremeceu toda uma tradição cultural Ocidental. Não devemos esquecer e nem tão pouco ficarmos inertes. Nesse contexto, o pensamento ético deve servir como denúncia e crítica para que fatos como estes não se repitam, como um elemento potencializador da ação humana em busca de uma melhor qualidade em suas vidas.

Em sua dimensão individual, a ética propõe a base pela sobrevivência na satisfação das necessidades básicas, impondo-se o peso de existir, de conseguir um espaço para atuar, uma ação na esfera cultural, social e econômica. O indivíduo tenta romper o cerco da solidão e se emancipar, ter autonomia na esfera educativa-política. A ética é também a luta do ser contra a angústia eminente da morte, contra a queda na impessoalidade ou no nada. Todavia, esta dimensão individual da ética, apenas se torna possível se for parte integrante de um processo maior, quando visa a coletividade. Pois, somente através de uma ação do grupo, é que esta ética vai adquirir sentido, abraçar o social.

Dessa forma, é interessante notar o papel que a cultura exerce nos movimentos de resistência. Considerando a situação judia um caso pertinente, percebemos que existe uma série de produções culturais que fazem parte da consolidação e resistência judia: a indústria cultural do Holocausto, focado no cinema, assim como a literatura de testemunho dos sobreviventes de Guerra. As HQ engajam, acerca da questão judia, com o discurso político e crítico judeu, contra as posições antissemitas que fazem parte de um corpus maior, que está relacionado com a própria identidade judia. Quando esta identidade política está sendo ameaçada, a cultura torna-se uma forma de luta contra a extinção e a obliteração.” A cultura como uma forma de memória contra a aniquilação” (SAID, 2006. p.157). Outra possibilidade do discurso cultural seria seu poder de contestação, de análise e superação de banalizações estereotipadas, das injustiças e mentiras promovidas por certas autoridades. Um exemplo disso seriam as teses negacionistas que questionam o próprio genocídio dos judeus e que mantêm uma relação de força com toda uma memória produzida acerca do episódio. Muitos desses discursos culturais produzidos são um questionamento da própria autoridade, do seu lugar social, buscando alternativas para se construir outra história. Logo, a cultura é uma ameaça ao poder. Não é por acaso que muitas literaturas foram proibidas ao longo da história por se mostrarem subversivas demais, uma afronta à sociedade. Até mesmo as HQ, nas décadas de 50-60, nos EUA, sofreram diante dos abusos das autoridades americanas respaldadas por discursos científicos tendenciosos que as consideravam como perigosas e perniciosas para os jovens. A solução do governo foi criar um selo, para controlar o conteúdo

das obras. Numa época de transformações da sociedade americana, as HQ apareciam como veículo de conscientização cultural para o que estava acontecendo no âmbito social.

Por último, devemos ainda notar que existe uma intrínseca relação entre as minorias, a questão da identidade e as mídias. Percebemos, a partir das obras de Eisner e Spiegelman, que a identidade se evidencia também como produto das interrelações com formas simbólicas mediatizadas. A identidade não é fixa e nem tão pouco externa, mas se dá num processo em que os indivíduos se apropriam das matérias simbólicas disponíveis, e tecem a narrativa de suas próprias identidades. Entretanto, este processo, também resultante de uma tensão e reflexão na própria sociedade, no qual os indivíduos conduzidos pelos seus valores morais e através dos recursos culturais postos a sua disposição, participam da construção da identidade do outro, ao mesmo tempo em que este está para nós. “O pano de fundo em que atualmente nos situamos é o outro” (FERREIRA, 2009. p. 146). Diante de tal perspectiva, entendemos que a identidade, é resultante da produção de subjetividades e faz parte de um agenciamento coletivo na qual vários fluxos semióticos, sociais e culturais se cruzam produzindo os sujeitos. Devemos levar em consideração, entretanto, que as mídias, por si só, não produzem práticas específicas inevitáveis e enclausuráveis em torno das identidades, elas podem potencializar questões sobre as quais giram em torno, trazendo consequências contundentes para as subjetividades. O processo de formação de identidade está sujeito também ao acesso a formas mediatizadas de comunicação. O desenvolvimento de HQ nesse viés engajado, pautados sobre a ética, tem vindo a aprofundar as organizações reflexivas das identidades, na medida em que a continua elaboração em torno desses temas provoquem a expansão dos recursos simbólicos à disposição dos indivíduos. Estes, encontram novas possibilidades, novos horizontes e pontos de referências para a produção de suas identidades

#### 4 INTERSEMIOSE SONORO IMAGÉTICA SOCIAL DAS HQS

O que nos força a pensar é o signo. O signo é objeto de um encontro; mas é precisamente a contingência do encontro que garante a necessidade daquilo que ele faz pensar. O ato de pensar não decorre de uma simples possibilidade natural; ele é, ao contrário, a única criação verdadeira. A criação é a gênese do ato de pensar no próprio pensamento. (DELEUZE)

As imagens ocupam um papel de destaque na história da humanidade, talvez seja por isso que atualmente em diversos campos de estudos, uma série de análises tentam entender suas formas, os usos e abusos. É certo que, como mostra a História, elas têm um grande potencial; por outro lado, as manipulações destas evidenciam também prováveis perigos. Existe uma saturação do nosso mundo de experiência com a crescente produção de imagens que, a todo o momento, atravessam nossos caminhos, como já constatava Benjamim (1994) ao analisar a obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. Essas imagens são evidências do cotidiano, que nos oferecem visões possíveis da sociedade tanto do tempo presente como do passado, além de digressões sobre o futuro. É neste sentido, que para além dos testemunhos orais, algumas dessas imagens também podem ser consideradas uma importante forma de evidências sócio-históricas, como Burke (2004) veio a chamar de “testemunha ocular”. Mesmo entendendo que nenhuma imagem é neutra, que aquele que a cria está inserido num dado lugar social, sua produção é perpassada por inúmeros fatores que interferem diretamente no seu conteúdo, havendo um controle racional durante o processo de montagem. Uma das características potenciais das imagens é sua capacidade de nos relatar algo, nos remetendo a algum aspecto da experiência humana. Em suas multiplicidades, as imagens são atravessadas por fluxos semióticos, mecânicos, sociais, culturais e históricos, dos quais também elas fazem parte, ao mesmo tempo em que tentam fugir e se desdobrar em outras séries de linhas possíveis.

Nesse sentido, podemos nos perguntar, logo a princípio, o que é uma imagem? Dentro do campo de abordagem da semiótica peirceana, a imagem é um signo. O signo é uma coisa que, mesmo ilusoriamente, representa outra coisa para uma mente qualquer. Portanto, o signo está no lugar de alguma outra coisa que é diferente dele mesmo. Essa outra coisa representada pelo signo é seu objeto. A ideia de imagem também está diretamente relacionada ao conceito de ícone. O ícone seria um *representamen*, cuja condição representativa estaria em sua primeiridade. Para Pierce (2010), a primeiridade é uma categoria da possibilidade qualitativa do signo, referente às qualidades sensíveis das coisas. Na primeiridade, as sensações percebidas são denominadas quali-signos e relacionam-se com seus referentes como ícones;

nessa condição, o percebido é um fenômeno fundamentalmente interno à mente. Sendo assim, um signo em sua primeiridade seria uma possível imagem de seu objeto, ao mesmo tempo em que este objeto é configurado pelo signo. “Entende-se aqui por objeto, qualquer coisa, material ou mental, que está sob a atenção do sujeito” (JAPIASSU; MARCONDES, 1990).

Assim, a imagem, enquanto ícone, está interligada a uma questão de mimetismo. A imagem, neste sentido, tem um caráter de semelhança. Todavia, esta afirmativa gera alguns problemas. O mais notório desses problemas seria uma forma ingênua de pensar e tratar um dado objeto, enquanto mimese, como uma representação fiel de uma determinada “realidade”. É claro que a imagem mimetiza o seu objeto e o expõe através de si mesma, mas para além deste processo referencial, devemos entender a relação entre a imagem e seu objeto levando em consideração também a qualidade material do próprio ícone e seus fundamentos singulares. A imagem não é o objeto, mas o apresenta “indiretamente”, “fazer representar” é uma de suas principais características. A imagem funciona como um signo mediador entre aquele que vê (espectador) e a realidade, como todo signo em muitos aspectos. Temos assim dois objetos desta relação: (1) o objeto observado (objeto imediato) e o objeto representado (objeto dinâmico), que é o objeto do signo.

Para Pinto (1995), uma das formas mais tradicionais de se lidar com a imagem, fundamenta-se numa tentativa de se alcançar *algo que é*, ou espera que seja, através de uma concepção estratégica de se entender *como se* ela fosse. Este *como se* concentra no interesse, sobretudo de uma lógica de interdependência pragmática e subjetiva, na qual o próprio veículo (imagem) é “negado” em prol de uma aproximação mais efetiva com o objeto. Este modelo é uma das características mais presentes na estética do realismo, na qual essa aparente ilusão é preconcebida numa tentativa de tornar o objeto mais próximo do real.

Ao tratar da questão da ilusão representativa das imagens, Aumont (1993), mostra que existe muitas vezes uma aceitação consentida e consciente das mesmas pelo espectador-leitor. Este fato se dá, quando a imagem por si mesma corresponde a um diagrama, ponto por ponto, do objeto. Ainda poderia se acrescentar nesta lógica dois outros pressupostos que para tal seriam também influenciadores. A primeira delas seria uma base psicofisiológica, na qual as condições perceptivas do sistema visual estão numa permanente busca de índices suplementares para se dirigir ao objeto, vestígios que indiquem algumas pistas para tentar decifrar o objeto visto. O sistema visual, posto numa cena complexa, faz uma investigação hermenêutica do que percebe e cruza com o objeto real. Assim, “a ilusão só se produzirá se produzir um efeito verossímil, ou seja, se oferecer uma interpretação plausível (mais plausível do que outras) da cena vista” (AUMONT, 1993. p. 97).



Resta-nos agora tentar decifrar como se dá este processo de criação do signo visual, na medida em que não podemos considerar ela um reflexo fiel da realidade e nem apenas um signo isolado sem contato com o real.

Em seu livro *Significação e visualidade*, Fontanille (2005) nos oferece algumas pistas acerca da criação do signo, para tentamos elucidar esta problemática acerca da iconicidade da imagem e estabilização de sua forma, que vão influenciar o processo de representação. Para este autor existe toda uma disputa em torno de como se dá o reconhecimento deste ícone. De um lado, teríamos uma vertente peirceana de que o ícone seria “qualquer coisa que possua correspondência com o referente mundano, ou seja, neste sentido podemos compreender que a imagem estaria relacionada com um elemento exterior, graças a uma semelhança colocada *a priori*. Do outro lado, teríamos uma semiótica dos conjuntos significantes e dos discursos, em que, segundo este viés, a imagem seria construída pelo próprio sistema semiótico sendo reconhecida *a posteriori*. Para esta corrente, o processo de significação se dá no próprio ato. Ainda é possível se pensar numa outra definição para se questionar sobre que condições este ícone é reconhecido. Este fato seria percebido através da “estabilidade”:

Uma figura composta de partes ou formantes será icônica se a associação dessas partes ou formantes for percebida como estável: essa própria estabilidade é suficiente para que ela seja reconhecida *stricto sensu*. (FONTANILLE, 2005. p.17)

Fontanille (2005) ainda pontua, afirmando que no campo da semiótica visual podemos perceber duas vertentes, que tentam analisar a imagens em suas dimensões: a primeira preocupada com a questão icônica em si, a segunda com a plasticidade. Estes dois domínios de análise da imagem se contradizem. Enquanto a primeira tenta reconhecer um ícone a partir da sua semelhança com um elemento do mundo natural através de uma racionalização, a segunda estaria preocupada exclusivamente com “aquilo que se vê”, ou seja, as qualidades plásticas que constituem e que são perceptíveis naquela imagem. Este contraponto em busca de quais dimensões seriam adequadas para dar uma melhor resposta para uma problemática em torno da imagem, decorre de um falso entendimento de que estes dois elementos estão isolados. Ocorre que, não há, formantes puramente plásticos ou destinados apenas para a forma icônica. Estas duas dimensões estão intimamente imbricadas, em diálogo constante, sendo os mesmos formantes visuais que produzem tanto efeitos de composição, matéria, textura, cor e etc, como também criam efeitos icônicos. Para o autor, a iconicidade tanto implica numa relação entre o mundo natural e a imagem, como se efetiva concomitantemente a partir da percepção. Feito este esclarecimento, fica claro que isolar determinadas

característica em busca de uma resposta sobre a iconicidade da imagem é um erro grave e que pode levar a respostas insatisfatórias.

O processo de criação de ícones visuais e seu processo de estabilização é um processo complexo, que segundo Fontanille (2005) se dá em três etapas.

A primeira etapa seria a seleção dos traços pertinentes. Para que este reconhecimento seja rápido é necessário que menos traços sejam utilizados. Mesmo que esta seja uma situação paradoxal, já que quanto menos se utiliza traços dos objetos representados, menos esta imagem é parecida com o dado objeto, acontece que a semelhança não se efetiva através do objeto e sua representação. Fontanille (idem) afirma que este é apenas um paradoxo aparente e que esta relação de similaridade se apresenta a partir da experiência perceptiva que se tem do objeto e a experiência perceptiva que sugere sua representação. Nas HQ, esta é uma característica bastante presente, na qual há uma “amplificação através da simplificação”:

Quando **abstraímos** uma imagem através do cartum, não estamos só eliminando os detalhes, mas nos **concentrando** em detalhes específicos. Ao reduzir uma imagem ao seu “**significado**” essencialmente, um artista pode ampliar esse significado de uma forma **impossível** para arte realista. (MACCLOUD, 2005. p. 30)

Este processo de simplificação de personagens e imagens é uma ferramenta eficaz de narrativa em qualquer meio de comunicação. Nas HQ, esta capacidade de concentrar uma ideia, pessoa, coisa, lugar nos traços pertinentes faz parte de estratégia eficiente que tende a universalizar também características humanas para descrever de forma imagística vários aspectos da vida de maneira simples que levam o leitor a perceber mais facilmente do que se trata o que está sendo apresentado.

A segunda etapa é a escolha dos procedimentos de transcrição gráfica e cromática. A primeira coisa que se deve notar, como afirma o autor, referente a este processo de tradução, é que não se pode esquecer que toda experiência perceptiva é plurissensorial e que tanto no mundo natural, como na imagem, não existe sensação visual pura, sempre sendo requisitado por parte daquele que visualiza um sensorio-motricidade para distinguir as qualidades inerentes daquela imagem, como por exemplo, as cores, a textura, a profundidade e etc. Para além disso, deve-se levar em consideração que, no momento desta tradução, a imagem é construída a partir de vários recursos, como equivalências perceptivas, convenções e erros, que são utilizados em alguns casos para chamar atenção sobre o próprio signo se referindo a ele de maneira contraditória, ou paradoxal, aquilo que representa. Neste sentido, percebemos que os

traços característicos dos objetos podem ser selecionados a partir de vários níveis de pertinência diferentes.

Podemos ainda ir um pouco mais adiante: para além dos traços pertinentes que são escolhidos existem os elementos omitidos dentro de uma obra, mas que também a constitui. Desse ponto de vista, a arte nas HQ consegue ser, segundo McCloud (2005), tanto subtrativa como aditiva. Este fato é perceptível na passagem de um quadro para outro, na qual a sarjeta (espaço em branco entre quadros) é necessária para que o leitor coloque em prática sua experiência, completando o sentido que liga a narrativa. Neste caso, outras características negadas durante processo da escolha dos traços pertinentes estão presentes a partir do interpretante.

Por fim, Fontanille (2005) postula outra etapa da construção do signo visual que seria a estabilização icônica. Neste caso, a identificação do signo supõe uma fase adicional, na qual os diferentes formantes envolvidos na construção do signo são postos de modo estável e reconhecíveis. Esta construção está finalizada apenas quando se identificam os variados elementos que devem ser montados e o que o autor chama de “princípio de unidade” que assegura sua coerência.

A tudo isso se vem somar a base sociocultural. Uma ilusão eficaz se efetiva quando ela é admitida e desejada socialmente, ou seja, ela é codificada de signos que são legitimados e em intersemiose com outros signos. Cria-se um “reflexo” crível de uma dada realidade.

A segunda problemática no uso da imagem se insere numa outra possibilidade de se tratar e pensar o signo imagético que vai além desta concepção mais direta de mimese. O signo, além de representar o objeto como foi posto, é, em si mesmo, um objeto num processo semiótico. O signo é uma entidade, um isso, portanto uma id-entidade (PINTO, 1995) Ao se apresentar, o signo pode tanto mostrar o objeto como deixar seu referente constante de lado, exibindo-se preferencialmente em primeiro plano.

Diante destas possibilidades distintas de como as imagens podem ser trabalhadas, acrescenta-se outra via que, sem desconsiderar ambos os casos, amplia o uso das imagens. Para Burke (2011):

As imagens não são nem reflexo da realidade social nem um sistema de signo sem relação com o social, mas ocupa uma variedade de posições entre estes extremos. Elas são testemunhas dos estereótipos, mas também de mudanças graduais pelas quais os indivíduos ou grupos vêm o mundo social, incluindo o mundo de sua imaginação. (BURKE, 2011. p.232)

Neste sentido, o que se pretende ressaltar são as intersemioses dinâmicas e polissêmicas do signo que elas mesmas produzem, na medida em que consideremos a imagem como um entre-lugar, e não como algo presa na imobilidade de momento que representa ou na qual foram geradas. Em virtude desta pluralidade se abre, então, um questionamento para a função da imagem.

Podemos perceber que, ao longo da história da humanidade, das pinturas rupestres aos outdoors de propagandas, as imagens cumprem certo propósito nem sempre muito fácil de conceber. Algumas delas foram criadas para cumprir uma variedade de funções: religiosas, estéticas, políticas, mercadológicas e etc. Diante da infinidade de suas possibilidades, podemos achar dois pontos em comum, relacionados com a função das imagens.

O primeiro ponto, está ligado ao papel de comunicação em sua diversidade e multidimensionalidade (SANTAELLA, 2004) associado, neste trabalho, a sua aplicabilidade e sua função crítica, sempre tendo em vista o caráter evolutivo e expansivo da imagem. Toda comunicação faz parte de um processo de intercâmbio de algum conteúdo, que se expressa numa mensagem, composta de signos, através de um canal de transporte de informação. Numa lógica da semiótica peirceana, a comunicação é sempre dialógica, pois implica num processo de interpretação, um signo apenas pode ser interpretado por outro signo. Este processo de intersemiose é uma constante e está sempre em devir. Num nível mais profundo, podemos afirmar que este processo precede o diálogo entre comunicador e receptor, estando inserido no próprio pensamento humano.

Nessa visão dialógica do pensamento, ser pensante significa distinguir dentro de si diferentes papéis em um diálogo contínuo de um eu presente que se dirige para um eu futuro emergindo no fluxo do tempo. Em sua forma mais simples, o pensamento envolve dois papéis, a do eu crítico e o do eu inovador. Quando pensamos é o eu inovador que tenta persuadir o eu crítico. Este último representa os hábitos da pessoa, enquanto o primeiro os desafia. (SANTAELLA, *Idem*. P.161-162)

Diante desta lógica comunicativa, percebemos que, apenas aparentemente, é que existe um pressuposto monologizador. Para Bakhtin (2005), nossa interioridade aparece como um outro, ela é sempre polimorfa. Nosso interior é um universo plural em expansão, que se ramifica para o campo de nossas experiências, que por sua vez é alcançado também por outras cadeias de signos possíveis. Destes encontros de instantes, muitas vezes imperceptíveis, é que se alimenta o processo de comunicação.

O segundo ponto remete ao papel das imagens e seu papel na “construção cultural” da sociedade. Talvez, a máxima que representa a importância destas em nossa sociedade seja o

batido jargão “uma imagem vale mais do que mil palavras”. Entretanto, esta frase leva a um errôneo entendimento de que as imagens falam por si mesmas, sendo consideradas representações fiéis do real, e por isso mesmo fazem falar este mesmo real. Este tipo de consideração que é principalmente associada à fotografia e aos vídeos, esquece de que a imagem está carregada por diversos significados e que o meio ao qual está vinculado, acrescenta atributos específicos, assim como cargas simbólicas provenientes do contexto de produção. Se o poder efetivo das imagens na construção cultural passa despercebido num primeiro momento, percebemos que um olhar mais minucioso nos abre portas para o entendimento deste aspecto.

O historiador Peter Burke (2001), no seu livro “Testemunha Ocular”, dedica-se à investigação do uso das imagens como fontes de documentação histórica rica para a análise de acontecimentos. Em seus estudos, o autor faz ressalvas afirmando que fatos históricos e alguns personagens construíram estas documentações imagéticas, procurando enfatizar alguns aspectos, que muitas vezes não condiziam com o “real”, mas que serviam a um determinado interesse. Talvez um dos exemplos mais notórios, entre os muitos que ele destaca, seja o do pintor renascentista Ticiano, que produz modificando a aparência de um determinado rei, papa ou nobre. Existe um intuito de disfarçar deformidades ou outros problemas que pudessem causar referências negativas com os padrões estéticos da época. Neste sentido, as imagens do pintor serviam a interesses particulares. Para Burke, apenas através dos cruzamentos das imagens com relatos escritos é que seria possível, ao historiador, chegar à conclusão da manipulação das imagens para determinadas funções sociais para quais elas eram empregadas. Desta maneira, as imagens serviam para criar determinadas narrativas de eventos e sujeitos históricos além de enfatizar determinados discursos. As imagens estão impregnadas de símbolos que, se soubermos decifrá-los, poderemos entender como se constroem algumas narrativas visuais.

Isto posto, as imagens são testemunhas das relações sociais e de seus interesses, elas não nos dão acesso diretamente ao mundo, mas sim, a visões contemporâneas deste mesmo mundo, seja para idealizar, satirizar ou apenas tentar eternizar o “belo” naquele instante. Assim, enquanto testemunho, as imagens necessitam ser colocadas numa série de contextos plurais, nas quais elas estão inseridas num tempo e num espaço.

Ao analisarmos as HQ, nesta perspectiva, percebemos que a imagem cumpre um papel essencial, todavia, não quando usada de qualquer forma, mas com uma série de critérios próprios, o mais claro deles, como nos mostra Eisner (2001), é que se trata de uma “*arte sequencial*”. As HQs apresentam uma estrutura de quadros formados de imagens

interdependentes entre si, que formam, como um todo, uma narrativa gráfica. Entende-se que, se em sua forma narrativa, as HQ são tecidas por meio de sucessão de um conjunto de imagens gráficas, dispostas em sequência. Estas encontram uma marca distintiva na maneira como “são agenciadas suas elipses, isto é, no agenciamento fundado nos cortes que apontam para articulação entre quadros.” (CIRNE, 2000). Percebemos desta maneira que as imagens são condicionadas pela ordem das imagens anteriores, que vão se juntando para compor um metaquadro, que corresponde à página em sua totalidade. Este grande quadro, é uma estratégia geralmente empregada quando o artista quer chamar atenção para desenrolá-lo de uma ação importante dentro de uma cena. Assim, como o filme, as HQ não são produzidas de uma só vez, e sim num processo de montagem a partir das inúmeras imagens isoladas e de sequências entre imagens, na qual o montador tem um papel fundamental nas escolhas das imagens.

Entretanto, não é apenas este fato isolado que a torna tão peculiar. Estas narrativas gráficas possuem características únicas que a diferenciam de outras formas de artes e que também foi percebido por outros estudiosos como Eco (1993) que, tomando como objeto de estudo um exemplo particular de HQ, o primeiro capítulo de *Steve Canion*, de Milton Caniff, publicado em 11 de janeiro de 1947, examina alguns aspectos estruturais deste meio, particularmente, sua correspondência com o código de sua linguagem. Desta forma, identifica, sob o título: “A linguagem da estória em quadrinhos”, variados elementos que são únicos deste meio. De forma resumida, podemos identificar os seguintes códigos apontados pelo teórico e ainda acrescentar outros: Os balões (convenção gráfica onde é inserida a “fala” ou o pensamento das personagens), os requadros (a moldura que circunda cada vinheta), as sarjetas (o espaço entre os requadros na qual o leitor se insere para tentar completar o sentido da narrativa para ir adiante da trama), o recordatório (painéis onde são colocados textos que indicam passagem do tempo ou espaço, a simultaneidade de acontecimentos e etc), as cores, as narrativas, os gêneros, as onomatopeias (palavras estilizadas que representam sons), metáforas visuais (imagens que ganham novos significados), linhas cinéticas (linhas que representam movimento). Estes são os elementos que compõem as HQs, e que no seu interior dialogam entre si, estabelecendo uma coesão e dando uma maior coerência a composição das obras, criando um léxico próprio para este meio.

Embora possamos achar expressões de sua forma artística e métodos que remontem até a Antiguidade, como apontam alguns críticos<sup>2</sup>, entendemos que, em sua forma

---

<sup>2</sup> Para teóricos como Macloud (2005) é possível observar características semelhantes das HQ em várias culturas desde a antiguidade. O autor faz uma rápida e concisa viagem através da história para demonstrar de como

contemporânea, as HQ são um meio híbrido, resultante da combinação de vários códigos que se cruzam, mutantes e sempre a produzirem novas qualidades. Assim, podemos afirmar que outra de suas características é elas fazerem parte de um processo constante de intersemiose, na qual se cruzam com outras linguagens, recursos e meios.

Estes cruzamentos, em grande parte, apenas foram possíveis, tornando-se relevante, segundo Macloud (2005), a partir da invenção da imprensa, todavia acreditamos que, por si só, a invenção da imprensa não representa tanta coisa, embora sua importância seja decisiva, num processo histórico mais amplo. É apenas dois séculos depois que estas intersemioses vão ganhar força, principalmente decorrente de dois fatores: a reprodutibilidade técnica que interferiu na própria ideia e produção da obra de arte, e o processo de modernização.

Na perspectiva de Benjamim (1994), a reprodutibilidade técnica da obra de arte representa um novo processo da produção artística. Momento histórico fundamental para humanidade, pois a arte adquiriu, com tais mudanças, outras possibilidades de manifestação. Com os aperfeiçoamentos de tecnologias, proporcionados pela revolução industrial, houve também um aperfeiçoamento de técnicas de produção. Estas transformações permitiram às artes gráficas colocar suas produções em massa, mas também, sob a forma de criações que buscavam sempre o novo. As artes gráficas adquiriram meios para ilustrar a vida cotidiana. A reprodutibilidade técnica mudou o estatuto da própria arte. “No interior de grandes períodos históricos, a forma de percepção das coletividades humanas se transforma ao mesmo tempo com seu modo de existência.” (BENJAMIM, 1994. p.169).

Em sua forma mais antiga, a obra de arte estava inserida no contexto da tradição do culto religioso. A produção dessa arte era voltada para a questão sagrada, vinculada a mistérios que faziam com que a obra tivesse que ser escondida/protegida. A obra de arte era produzida com intuito de ligar o homem aos deuses/ espíritos, sendo produto de um ritual. Com a reprodutibilidade técnica, a arte se emancipa pela primeira vez na história, abandonando este caráter sacro, que dava a ela uma autenticidade. A intensa reprodução da obra faz com o critério de autenticidade deixe de aplicar-se a produção artística, fazendo com que a função artística da própria arte se transmute para um novo patamar. A política passa a ser a práxis para a arte, na medida em que a própria criação artística passa a ser criação de uma coletividade, ao mesmo tempo em que se busca um público. O valor do culto é trocado por um valor de exposição. O desenvolvimento artístico, na era da reprodutibilidade técnica, tem em sua face política, um apelo e amplitude maiores do que antes visto uma incomparável

---

muitos povos tentaram se expressar através de imagens e que em grande parte o que entendemos desta arte se deve ao aperfeiçoamento contínuo das técnicas envolvendo um longo processo.

força de persuasão. Ao perceber isso, a própria política se apropria da arte, com o intuito de tornar mostráveis certas condições sociais, compreendê-las e controlá-las.

A modernidade é marcada por uma constante onda de desintegração e mudança. No século XX, estas características foram potencializadas, provocando diversas transformações nos diversos campos de atuação humana. Os processos sociais que vão dar vida a este turbilhão de mudanças, mantendo-o num estado de vir-a-ser, vêm a chamar-se “modernização” (BERMAN, 2007. p.25). Podemos destacar três momentos dessa situação. O primeiro momento, acontece do século XVI ao final do século XVIII, no qual as pessoas estão começando a experimentar a vida moderna, sem se dar conta do que realmente está acontecendo, não existindo um senso comum de comunidade moderna. O segundo momento, surge a partir da onda revolucionária de 1970. A revolução Francesa marco desta fase, proporcionou uma série de mudanças profundas, de maneira impactante que atingiram a vida pessoal, social e política. Seu espetáculo proporcionou um grande e moderno público, que ganharam vida de maneira dramática. O terceiro momento, que mais nos importa, acontece no século XX, no qual o processo de modernização se expande e intensifica, chegando a ponto de abarcar virtualmente todo o mundo. Durante este período, houve um desenvolvimento visível na arte e no pensamento. Mas essas mudanças também trazem consigo alguns problemas.

[...] a medida que se expande, público moderno se multiplica em uma multidão de fragmentos, que falam linguagens incomensuravelmente confidenciais; a ideia de modernidade, concebida em inúmeros e fragmentários caminhos, perde muito sua nitidez, ressonância e profundidade e perde sua capacidade de organizar e dar sentido à vida das pessoas. (BERMAN, 2007. p.26.)

Esta nova etapa é marcada por fluxo e refluxo de ações e discursos contraditórios. Porém, essa atmosfera de agitação e turbulência, de embriaguez proporcionou também a expansão das possibilidades de experiência e a destruição de diversas barreiras que restringiam os indivíduos em si mesmos e aos ditames sociais. É a partir e através dessa atmosfera que vai (in) surgir a sensibilidade moderna, criando novos valores, mas também novas necessidades. No século XX, as semioses se multiplicaram, provocando uma produção de obras e ideias da mais alta qualidade. No campo artístico, passamos a nos tornar protagonista da nossa própria experiência. Máquinas estéticas refinadas foram produzidas, causando uma verdadeira expansão, até mesmo o ato de experimentar virou uma arte. Houve uma subversão da política em termos estéticos, criaram-se políticas subversivas. Exemplo notório disso foram as manifestações sociais de 1960: arte politizada e revolucionária.



Essas mudanças foram “um grande divisor de águas”, fundamentais para a estruturação do que viria a ser conhecido como HQ. A desterritorialização da arte, fez com esta, que “servia a ricos e poderosos”, pudesse ser desfrutada por todos. A multiplicação de signos na modernidade, criou um lugar para as HQ vinculado à comunicação de massa, utilizando-se desta para transmitir informações a um dado público. É a partir destas mudanças, no processo social e na arte, que as HQ ganharam maior visibilidade. É por este fator que consideramos as HQ como um fenômeno cultural, na medida em que este funciona culturalmente, porque é também um fenômeno de comunicação, considerando que esses fenômenos só comunicam porque se estruturam como linguagem. Pode-se concluir que todo e qualquer fato cultural, toda e qualquer atividade ou prática social constituem-se como práticas significantes, isto é, práticas de produção de linguagem e de sentido (SANTAELLA, 2004)

Dizer que a HQ se trata apenas de uma arte imanentemente do campo visual, que se utiliza de imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia., é reduzir toda complexidade desta linguagem a um mero esquema simplista que nos diz muito pouco. Embora se trate de uma arte na qual a visualidade aparenta estar num primeiro plano, devemos relativizar a premissa de que apenas ela se caracteriza pelo predomínio imagístico. Cirne (1970) consegue ir um pouco além ao estudar o caso das onomatopeias nas HQ, detectando a presença do sonoro a partir desta figura. Porém, para este autor, o ruído, nos quadrinhos, mais do que sonoro, é visual. No sentido proposto, as paisagens imagísticas nos quadrinhos também podem ser sonoras, todavia, estes sons são midiaticizados, ou seja, traduzidos para imagens. Visto dessa forma, podemos afirmar que as HQ se constituem como um sistema semiótico em que os signos mantêm uma estreita relação de interdependência e de interação entre si.

Uma reflexão à luz das três matrizes da linguagem (sonoro, visual, verbal) proposta por Santaella (2001) se mostra bastante elucidativa para um estudo mais profundo acerca das HQ. A autora distingue três princípios primeiros dessas matrizes. O primeiro princípio, da sonoridade, está relacionado com a passagem do tempo, mediante que sua característica reside em sua fugacidade. O som foi feito para passar, para ser levado com o tempo. O primeiro princípio da visualidade, por sua vez, está na sua forma, mesmo quando esta informa. Esta forma surge diante de nós, estando impregnada de matéria, sendo que esta matéria também pode ser onírica. Por último, temos o primeiro princípio da discursividade verbal que está presente na inscrição, no ato de imprimir um traço que nos move para outros territórios, nos desloca através das fronteiras da realidade, através do passado e do futuro. A discursividade verbal é marca da fala, da letra, do traço e gravura.

Um ponto que essas três matizes tem em comum é que elas não são puras. Assim, seria uma ingenuidade afirmar que existe uma essência sonora, visual ou verbal. Estas, em algum momento de suas modalidades, cruzam com as outras se contaminando. As três matizes da linguagem e pensamento não são mutuamente excludentes. Ao contrário, comportam-se como vasos intercomunicantes, num intercâmbio permanente de recursos e em transmutações incessantes (SANTAELLA, Idem. p. 373). Neste sentido, podemos afirmar que todas as linguagens são híbridas de alguma forma. De acordo com essa concepção, o visual pode se manifestar nos signos sonoros ou verbais, tanto quanto a sonoridade pode adquirir formas que aproximem dos signos plásticos ou da discursividade própria dos verbos.

Existem variáveis combinações dos cruzamentos das matrizes quando se trata de linguagens corporificadas através dos meios ou mídias, e são nesses que podemos observar mais nitidamente a lógica dessas interpenetrações e misturas que operam dentro delas. Assim, o som (sonoro), canção (sonoro-verbal), música (sonoro-visual) são apenas alguns das possíveis variantes que podem ocorrer em relação à hibridização da sonoridade e dos outros aspectos. Devemos ainda levar em consideração que mesmo o som que aparenta estar isolado é promovido a partir também de uma linguagem gestual que marca o ato de sua produção pelo corpo/máquina. Este mesmo fator vale para a questão do visual. Nesse sentido, podemos afirmar que todas as linguagens nascem híbridas.

Os meios são responsáveis pela expansão e multiplicação dos códigos e linguagens, produzindo modificações específicas no interior de cada uma das matrizes. O visual do desenho é diferente do visual da fotografia, que difere do visual da pintura. Percebamos que, embora estejam bem próximos, visto que se encontram numa mesma matriz, existe uma distinção entre eles que é resultante das especificidades do meio/ mídia ao qual está vinculado.

Em meio a esses cruzamentos, a autora observa que existem linguagens verbos-visuais – sonoras como o caráter narrativo, a dança, o cinema e a televisão, em que há a fusão das três matrizes de maneira dinâmica e complexa. Para além da visão predominantemente imagético tradicionalistas nas HQ, é possível se pensar, que nelas alguns de seus elementos podem ser sonorizados, inclusive o visual, se tornando rítmico, cinético, portanto, há uma intersemiose sonoro-imagético-verbal. A partir desses pressupostos é que pensamos as HQ como uma linguagem híbrida. Dentre os lugares que esta intersemiose se apresenta, nas HQ, pode ser observado na figura de linguagem conhecida como *Onomatopeia*.

A onomatopeia tem a função de reproduzir um som com um fonema ou palavra, mas inversamente, faz com que a imagem ganhe movimento, se sonorifica. Neste sentido, ruídos,

gritos, sons da natureza, barulho de máquinas, o timbre da voz humana faz parte do universo das onomatopeias que são utilizadas nas HQ para dar enfoque expressivo dando: ritmo aos quadros e à trama; às representações de ações; à fala das personagens e ao ambiente que os cerca. É partindo destes pressupostos que podemos falar de uma coexistência entre som, imagem e o discurso verbal nas HQ, sendo esta interrelação elemento constituinte de sua própria estrutura.

Existem também palavras, cuja formação histórica se assenta num princípio onomatopaico de imitação do som, que aparecem nas HQ e tendo sido posteriormente lexicalizadas integradas na gramática das línguas, reforçando ainda o caráter intersemiótico deste sistema e a ideia de se pensar a partir da proposta de linguagens híbridas. Nesse caso, entendemos a onomatopeia como uma representação gráfica de uma dada imagem acústica criada intencionalmente pelo homem e que funciona apenas dentro da comunidade linguística em que foi gerada, palavras cuja sonoridade pretende traduzir o som produzido no mundo real para a mídia específica a qual está associada. Entretanto, devemos nos lembrar de que:

O signo é múltiplo, variável e modificando-se de acordo com o olhar do observador que, na semiose analítica, na sua posição de interpretante dinâmico, também é signo em diálogo com o signo que está sendo interpretado. Mas é preciso lembrar que o signo tem uma autonomia relativa em relação ao seu intérprete. Seu poder evocativo, indicativo e significativo não depende inteiramente do intérprete. Este apenas atualiza alguns níveis de um poder que já está no signo. É por isso que analisa semioticamente significa empreender um diálogo de signos, no qual nós mesmos somos signos que respondem a signos. (SANTAELLA, 2005. p.45)

Nas HQ, as onomatopeias obedecem a critérios gerais para melhor entendimento de um público (interpretantes), na medida em que essa linguagem é produzida para uma cultura de massa. Assim, algumas onomatopeias de origem estrangeiras acabaram por serem convencionalizadas as mais conhecidas são: smack!, que caracteriza um beijo, advinda do verbo “to smack”(beijar); sniff-sniff (to sniff), cheirar; splash!! (to splash), salpicar de água; crack (to crack), quebrar e crash! (to crash), espatifar. Outras vezes, estas representações gráficas são traduzidas para sons equivalentes no idioma endereçado. Contudo, devemos nos lembrar, que muitas onomatopeias têm poucas semelhanças nos diferentes idiomas quando traduzidas. Cada língua as convencionou de maneira própria. Mesmo assim, há nelas algo indicativo e significativo que faz elas se remeterem ao que está sendo sugerido/ representado independentemente do intérprete. Portanto, esse recurso sonoro possui em si uma expressividade, no qual o contexto no qual está inserido conjuntamente com os elementos plásticos que compõe o quadro colaboram para a construção de sentido da narrativa gráfica,

assim como facilitam sua compreensão. Neste sentido, nas HQ, o que colabora também para interpretação das onomatopeias são as imagens que são utilizadas muitas vezes como metáforas visuais que ajudam a construir o sentido do quadro como um todo.

Embora os exemplos citados anteriormente estejam mais na ordem do verbal, deve-se ressaltar que o que faz o sonoro é o ritmo que as palavras adquirem na situação, inclusive no seu traço e desenho, ritmizando inclusive a imagem. A onomatopeia não é apenas a palavra sozinha, mas o movimento, o som que é expresso nas linhas e traços tortuosos, díspares e frenéticos. Na HQ, o desenho e o lugar, o posicionamento dela, em cima embaixo na diagonal, apontando para cima, em baixo, ou qualquer posição são fundamentais para sonorizá-lo.

A função básica da onomatopeia numa história em quadrinhos é sonorizar a história, criando uma interação com outros elementos presentes em sua estrutura, criando plurissignificações, chamando atenção para o objeto, ação ou personagem que está fazendo o som ou é alvo de algo que o emite. Como recurso constituinte da arte nas HQs, sua função vai muito além de simplesmente representar o som, as onomatopeias permitem uma maior exploração criativa nos padrões visuais e plásticos, o que aumenta seu valor e papel nas narrativas gráficas. Para Cirne (1971), outro prisma deste fenômeno seria sua função metalinguística que mostraria o profundo conhecimento acerca desta linguagem por parte do artista, além de sua reflexão no próprio meio. Por outro lado, devemos chamar atenção ao aspecto público das onomatopeias, que tem como função buscar direcionar o olhar e o ouvir para *os aspectos* rítmicos, sonoros e corporais.

Não devemos compreender o sonoro apenas nas onomatopeias, as imagens tendem ao cinetismo, ou seja, ao sonoro. Traços e linhas que trabalham as imagens expressando o movimento no tempo e espaço através dos quadros. Há uma relação direta nas HQ com o cinema, que trabalha com imagens em movimento, e a pintura, sobretudo o futurismo, na Itália, e Marcel Duchamp, na França, que começaram a decomposição sistemática das imagens num meio estático. O diálogo com estas duas linguagens influenciou as HQ, na qual foram refinadas e estilizadas essas linhas até as diagramatizarem, dando maior expressividade e dinamismo as imagens no próprio meio. “Assim como um só quadro pode representar um espaço de tempo através do som [...] um só quadro pode fazer o mesmo através de imagens” (McCLOUD, 2005. p. 110). Este elemento ajuda e motiva também o “*público*” a relacionar som, imagem e cinetismo.

A sonoridade da HQ também se deve em parte também ao ambiente tradicional de leitura e ao próprio público, mais afeito à fala cotidiana, às interações discursivas orais, o

ambiente de leitura, rápido, muito vezes de passatempo, embora este não seja o caso de Maus, também contribui para isso. É a dinâmica da recepção da HQ que dota ela em parte de sua sonoridade. Em outras palavras, a interação discursiva que a HQ cria é mais sonora que verbal ou até visual, embora estas três matrizes estejam intrinsecamente relacionadas.

Luyten (2002) propõe, ao tentar analisar comparativamente a estética do som nas HQs, a divisão das onomatopeias: onomatopeia de vozes e onomatopeia de som. Para esta autora, a primeira forma de representação gráfica da imagem acústica seria aquela que imitam os sons humanos e animais conhecidos, enquanto o segundo tipo seria as que imitam os sons ouvidos tanto da natureza como a brisa, sons produzidos por máquinas etc. Feito estas análises prévias acerca das características dos recursos sonoros neste meio, passemos agora para a análise de quadros na narrativa gráfica.

Ao analisarmos “*Maus*”, em toda sua extensão, percebemos que uso dos recursos sonoros é pouco utilizado. É possível percebermos que a obra “*Maus*” mantém uma veiculação estreita com toda uma tradição de narrativas escritas, nas quais as palavras, em seu aspecto verbal, têm uma maior preponderância, como o próprio Spiegelman afirmou:

In other words, you've got to do the work the same way you do when you're reading prose, and Maus retains that attribute of prose. We're wandering away from the issue of mice and cats here, but we are getting very close to the heart of the Maus project specifically, which had to do with a comic so heavily based on language.(SPIEGELMAN, 2011. p. 150)

Todavia, quando os signos sonoros aparecem são utilizados para dar ênfase ao caráter dramático de algumas cenas, chamando atenção acerca da trágica memória acerca do Holocausto.

Figura 11: Luta na fronteira



FONTE: MAUS p. 50.

Não há uma guerra que não produza sons. Os barulhos de tiros e explosões ecoam por todos os lados, mostrando sinais de perigo. O grito de dor das pessoas feridas desoladas em hospitais ou nos campos de batalhas, os suspiros agonizantes daqueles que esperam a morte. Mães choram pelos seus filhos e maridos que não retornam ou já morreram. Soldados esbravejam pragas contra seus inimigos. Comandantes vociferam ordens. A lamúria e desespero dos vencidos. Máquinas são levadas de um lado para outro, outras emitem sinais, pistas que podem levar ao triunfo. Exércitos marcham para o front, outros recuam. Os sons da guerra são as marcas dos movimentos e escolhas dos homens que podem levá-los para a vitória eminente ou o abismo. Que som mais estarrecedor do que a bomba atômica que se rompe como cogumelo no horizonte e silencia milhares de pessoas? Poderiam existir sons tão horríveis como os dos bombardeios nazistas, seguidos durante horas que caíram sobre a cidade de Dresden, na Inglaterra, matando o dobro de pessoas que em Hiroshima? Como

manter a razão em meio a tantos ruídos que assaltam os ouvidos desprevenidos, deixando a todo o momento com a sensação de que aqueles podem ser os últimos instantes da vida?

Nesta sequência de quadros da figura, Vladek foi enviado para combater nas fronteiras da Polônia com a Alemanha. O exército nazista que avançava sobre o território polonês, em setembro de 1939, rompendo até então os acordos de paz estabelecidos pós a Primeira Guerra Mundial, ensaiando assim, as primeiras lutas que viriam ocorrer durante os cinco anos seguintes, sobretudo, na Europa. Após dias de combate, o pelotão do personagem é enviado para proteger uma parte da passagem fluvial, a qual os inimigos podem utilizar para facilitar o acesso às tropas alemãs. Horas depois da vigília, inimigos são avistados na outra margem do rio e logo se inicia um perigoso tiroteio devido a um dos soldados rivais ter rompido com sua posição furtiva, deixando ser percebido por nosso protagonista. Percebamos que, nos quadros, o sonoro e o imagético se misturam dialeticamente. As onomatopeias vêm acompanhadas de certo tipo de traço e de um ritmo sequencial direito que representam a velocidade das balas que ameaçam a todo o instante, a própria ação da cena. Assim, há uma contradição entre a sobriedade racionalizante da fala do narrador e a pulsação interna dos quadros, em que a sonoridade tenta fugir da lógica verbalóide da narrativa. Todavia, no fim, elas se fundem para criar uma carga dramática ao relato. A leitura, o olhar da leitura, assume dessa forma, posicionamentos mais “apressados”, musculares, “orgânicos”. Na figura é notória a presença tanto da onomatopeia de sons, quanto de vozes representadas pelo som de balas (PNNNG, PUNNG, PNG) e o gemido de dor do indivíduo atingido pelo tiroteio que está dentro do balão, quinto quadro (ANK). Há uma sinergia imagética-sonoro-verbal nos quadros que expressam ação do estado de conflito, a tensão da guerra, dando mais dramaticidade e dinamismo à cena representada, produzindo uma narrativa extremamente ágil e com características bastante cinematográficas.

Esta característica de exprimir ações é um dos desdobramentos dos recursos sonoros presente nas HQ. Numa história de ação; embora *Maus* não se trate especificamente de uma; ele apresenta em alguns momentos cenas que seguem este viés. Essa inferência pode também ser percebida num estrondo de uma bomba ou um mecanismo em funcionamento como podemos ver no quadro a seguir:



Figura 12: Explosão



FONTE: MAUS p. 240.

Na figura acima, temos novamente Vladek, agora cinco anos depois, preso no campo de concentração de Auschwitz, onde milhares de judeus morreram. Entretanto, a guerra se aproxima de seu final, as tropas aliadas avançavam durante meses, derrotando e matando diversos nazistas. Próximo do local, uma investida começa. O estrondo é o prenúncio de que para alguns a liberdade está próxima. O “BUUM” está exclusivamente relacionado com a função representativa de um som de uma bomba. Além disso, vemos que a onomatopeia atenta para a manifestação expressiva da própria linguagem que aparece, no quadro, quase que sendo lançado pelos traços abaixo que sugerem um tipo de movimento ou ação específica no ambiente. Percebe-se também duas temporalidades neste quadro, uma que remete a batalha no fronte, o “BUUM” parece que fora visualmente, em outra temporalidade e a segunda temporalidade do campo de concentração, onde os prisioneiros percebem o que está acontecendo. . O mesmo acontece com os tiros na Figura, na qual a extensão sonora do rastro da bala são evidências de momentos distintos. Por outro lado, percebemos que enquanto a figura 8 o recurso sonoro é muito utilizado para se criar um efeito de dramaticidade, o autor consegue o mesmo efeito na figura 9 com apenas um único uso num quadro isolado, aumentando apenas o desenho do som.



Figura 13: Lamentos



FONTE: MAUS p. 219 .

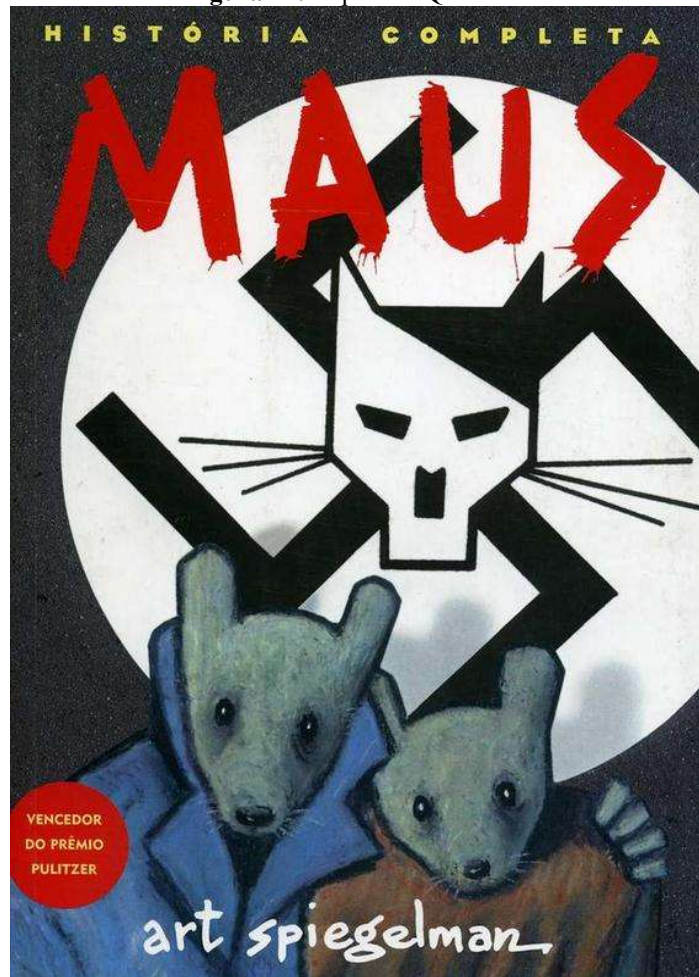
A profusão das representações sonoras vai muito além de tiros e explosões, algumas delas, expressão de sons humanos como dor ou choro lamurioso. Na sequência de quadros da figura 10 temos, Vladek e seu filho Art estão passeando pelo parque, enquanto o primeiro vai relatando um dos diversos momentos que estava preso em Auschwitz. Utilizando-se do recurso narrativo do flashback é narrada a história de um dos seus companheiros de cela, Felix “o belga”, que não passou para uma das seleções que os nazistas faziam para se livrar daqueles que não eram mais produtivos para seu sistema de trabalho forçado. As condições eram difíceis, além da pouca comida, evocada pelo desejo no sonho de um dos prisioneiros, alguns deles, devido a situação precária, adoeciam facilmente. Não resistindo à tamanha pressão, o desespero assola Felix que começa a chorar devido a fome. Percebemos a presença de uma onomatopeia de vozes que representa o choro humano. A própria estética do fenômeno é representado em sua forma com desníveis, se alterando de cima para baixo, nos mostra a função metalinguística de Cirne (1971) dessa figura de linguagem e pensamento. O

som contamina o visual e verbal, imagem se circulariza, ou melhor, se ondifica, criando uma forma alongada que cresce do canto do quadro, cama, aumenta seu tamanho até romper fora do próprio quadro num último instante através da exclamação. O efeito expressivo da onomatopeia, neste caso, facilita a tentativa de se passar o clima opressivo da guerra, o lamento é tão grande que o som ecoa extrapolando os quadros, dando ênfase à função emotiva da linguagem. Além disso, podemos supor que a repetição de alguns destes sons, durante a obra, sobretudo, tiros e choros, dão maior visibilidade a ideia de horror e medo presente na cena, ênfase na dramaticidade deste evento histórico.

Diante de todas os argumentos apontados, percebemos nas HQ a semiose sonoro-imagético e verbal como um elemento definidor do próprio meio. Percebemos que o som tem uma importância fundamentalmente na constituição de novas formas de representação. A criação de paisagens sonoras complexas pela trama de uma narrativa gráfica são de extrema importância, pois dão movimento e dinâmica as HQ. Embora Maus seja construída visando, em diversos momentos, o lado da prosa e apresentando poucos os recursos sonoros, estes quando empregados, vem materializar os aspectos do horror e tragédia que a guerra proporciona.

#### 4.1 Análise da capa: “MAUS”

Figura 14: Capa da HQ MAUS



FONTE: Spiegelman, 2006.

A imagem acima é da última edição de *Maus*, no Brasil, republicada em 2006, a primeira versão da edição completa data de 1987. Percebe-se, de imediato, na capa, logo acima, um título grafado de forma bem visível com o nome *MAUS* em vermelho. Abaixo, num primeiro plano, a imagem de duas personagens que tomam destaque, representados com características animais que lembram o que poderíamos chamar de ratos. No centro da figura, e por trás dos ratos, a imagem de uma figura, que remete a um gato, sobreposta, sobre uma suástica num fundo branco, também é perceptível que o nariz do gato é uma alusão ao estilo de bigode que Hitler usava. As imagens apresentadas na capa não são elementares para a compreensão da narrativa que vai estar no miolo, todavia, o leitor poderá encontrar nelas indícios sobre o que se trata a história em questão. As imagens conseguem sugerir algo ao interpretante, na medida em que essas, através da iconicidade e plasticidade de suas formas, são preenchidas de qualidades e símbolos que apontam sobre si mesmas e se desdobram em

outras séries de possibilidades para sua compreensão. Passemos agora para a análise de cada uma destas imagens em destaque.

Começemos pelo título MAUS em letras maiúsculas e vermelhas. O termo “*Maus*” vem do alemão, significa ratos, o que já remete diretamente aos ratos abraçados um ao outro também expostos conjuntamente na capa. No título, a palavra “*Maus*” é escrita com uma fonte que remete a um jato de tinta vermelha na parede como se fossem escritas com sangue, lançados ou parecem pichadas na parede. Uma das coisas que podemos nos questionar, a princípio, é o porquê do nome não ter sido traduzido para o português se todo o resto da obra passou por este processo. Nossa dúvida aponta para o próprio valor do título como uma logomarca, que se ligaria ao seu contexto social, processo de criação, ao mesmo tempo em que seria mais fácil dela ser reconhecida como marca em qualquer parte do mundo. Para além desta visão mercadológica, podemos também conjecturar que a permanência do nome em sua grafia original estaria também interligado ao próprio valor semântico que o termo tem em nossa língua. Pelas regras da língua culta, o plural de mau é *maus*. Esta simples referência poderia sugerir acúmulos de maldades, algo nocivo, perigoso, um transbordamento irracional de atos que não sejam considerados bons. Em entrevista sobre o assunto, para a Folha UOL, em dezembro de 2009, Art responde sobre essa questão da seguinte forma clara:

Ah, isso é interessante. Na verdade, é só a palavra em alemão para "ratos". Não me importo com que conotação a palavra possa ganhar, só gosto da ideia de que, apesar de o livro existir em cerca de 30 línguas hoje em dia, em todos eles se chama "Maus" [risos]. Ele faz sentido se confundir. (ART, 2009. *Apud*. BARROSO, 2012. P. 68)

Em “*Maus*”, muitos dos ícones são representados pelas figuras estéticas dos personagens que possuem feições de animais (gatos, ratos, sapos, etc.), tornando a linguagem visual da HQ mais fácil de ser assimilada do que se os personagens fossem representados por feições humanas e mais expressivas, na medida em que a representação com feições humanas é habitual, logo, em termos peirceanos, simbólicas. Porém, os traços dos animais quebram o hábito e criam uma relação de iconicidade diferente, mas por isso mesmo com um grau maior de entropia, de nonsense. O uso da figura de ratos não é uma novidade, principalmente, se nos lembramos do famoso Mikey Mouse, figura notória da Disney.

As duas figuras centrais da narrativa gráfica, dois ratos agasalhados e abraçados, com olhos que expressam algum medo: Vladek, à esquerda, e Anja, sua esposa, à direita são judeus que tentam sobreviver em meio às dificuldades da guerra e a perseguição dos nazistas contra seu povo. A associação das imagens de ratos com judeus faz parte da propaganda nazista. Esta

representação dos judeus como ratos era uma imagem bastante difundida e explorada ao extremo a fim de causar um maior impacto contra os judeus no mundo todo. As imagens dos ratos, assim como o dualismo de gatos (caçador) e ratos (presa), tem uma carga simbólica, o que poderemos constatar, também, no filme de desenho animado *Tom e Jerry*. De certa maneira, na HQ, há uma articulação dessa experiência social com a plasticidade da forma.

Neste sentido, ao voltarmos ao próprio título da obra, podemos pensar também que ela nos remete às inscrições que os nazistas pintavam nas propriedades judias, aplicando uma marca distintiva de identificação que separava judeus e não-judeus. A condição de sinalização, de identificação das propriedades, na marca torna-se um signo, guardando em si algo que não lhe é próprio como sinal. Neste sentido, percebemos que tanto no caso nazista com sua propaganda contra judeus, como na postura engajada de Spiegelman que este termo assume também um caráter de *signo ideológico* (BAKTHIN, 1986).

Já as figuras, abaixo do título, são propositais e cheias de discursos. Abaixo da palavra “*Maus*” temos uma imagem zoomórfica de Adolf Hitler como um gato sob o símbolo de uma suástica nazistas. Assim, como as linhas da suástica o gato, que simboliza Hitler, tem contornos retos, traços limpos, organizados, buscando representar o metodismo dos alemães para com os tratamentos dispensados aos judeus. A imagem passa uma ideia de organização. A imagem do gato/Hitler é colocada maior e acima, como vigilante das imagens que vem logo abaixo, a figura dos ratos juntos. Podemos perceber ainda que os olhos de Hitler não têm profundidade, ou seja, não são “humanos”, os olhares assustados dos ratos os humanizam e os historicizam, coloca-os no tempo e no espaço. Ao contrário de Hitler, que de certo modo representa uma racionalidade perversa, de superfície e inumana. Os traços destes personagens (ratos) são sujos, indefinidos, os traços embaixo dos olhos tornam suas aparências cansadas, são ratos em fuga. Estas imagens representam ícones pictográficos que remetem a discursos apresentados na obra. O gato, nazista, alemão é o caçador, sua imagem está acima, representa o ataque aos ratos, judeus, poloneses e outras presas.

Em *Maus*, a representação icônica da eterna perseguição de **gatos e ratos** é utilizada para dar ênfase à perseguição nazista contra os judeus, sendo de grande importância para a HQ estas representações, pois, elas atribuem um caráter de maior impacto no leitor ao visualizar a arte na HQ. (BARROSO, 2012. p.64)

Diante de todas estas características analisadas, percebemos que, a estabilização da forma na capa se dá por uma variação que seria a fusão de duas modalidades semióticas. A primeira, como o título escrito é iconicizado tendo a função gráfica da cor utilizada para dar



destaque visual, e fazer remeter ao símbolo que o próprio nome sugere. A segunda, a partir dos valores icônicos das figuras apresentadas sobrepostas que indicam uma antítese metaforizada nas figuras de gatos e ratos. Podemos assumir, assim, que em Maus a semelhança e o reconhecimento dos ícones se efetivam a partir da associação de suas partes que se tornam estáveis, sobretudo, através da memória que permite sobrepor várias ocorrências visuais, imaginá-las, transpô-las nas semioses das HQ.

#### 4.2 A Metáfora da opressão

Na semiótica, a metáfora é uma categoria de ícone, justamente por associar dois domínios distintos, para Fontanille (2005), não existe obrigatoriamente semelhança entre os dois domínios distintos desta figura de linguagem e pensamento, pelo contrário, esta sugere um impasse, para resolvê-la posteriormente sob a forma de analogia. Essa aproximação de dois signos consiste na mudança da distância no espaço lógico que é fruto da imaginação produtora, que através do jogo complexo, transgride as regras das significações usuais. Neste sentido, podemos considerar a metáfora como sendo um hipoícone:

O hipoícone é o momento da analogia, em que se pode, após a estabilização, reconhecer equivalências traço por traço entre uma figura da imagem e uma figura do mundo natural. (FONTANILLE, Idem. p. 06)

Vemos, então, que a metáfora, na maioria dos casos, é um curioso fenômeno de analogia por combinação, e não por semelhança direta. Entretanto, esse fenômeno não se dá a partir de uma junção sem nenhum sentido, é necessário que os dois elementos a serem combinados tenham algum tipo de aproximação. Para elucidarmos este problema, é necessário entendermos que a definição de ícone pode assumir duas interpretações. Para Carmelo (2003), a primeira seria cognitiva, vista na sua natureza pura, primária, como potencialidade de – *likeness* - e a segunda, relativa ao ser, o que pode ser interpretado também como sendo a disponibilidade potencial, de qualquer coisa a –*incastrasi*- noutra. Por isso, quando se fala de capacidade anterior, fala-se de qualquer coisa que povoe o ser humano, sem que naquele momento, esteja ativa ou seja atual. Esta aproximação, que também podemos associar a uma capacidade anterior, refere-se a tudo aquilo que é potencial.

Nas HQ, quando uma imagem se combina a um conceito diferente de seu significado original ela se traduz em uma metáfora visual. Dessa maneira, uma imagem de uma lâmpada acesa pode ser específica; A lâmpada, posicionada acima da cabeça de um personagem indica

que ele está tendo uma ideia. É possível notarmos no que confere a visualização das metáforas nas HQs. Um dos exemplos mais notórios desse fenômeno é a imagem de uma distância de seu significado original – objeto que devido a eletricidade, ilumina um determinado ambiente e passa ter um significado específico relacionado ao vocabulário.

Ver estrelas, ter o coração em festa, sentir a cabeça rodar, roncar como uma serra são tantas as expressões que na História em Quadrinhos, se realizam como o recurso constante a uma simbologia figurativa elementar, imediatamente compreendida pelo leitor. A mesma categoria pertence às gotinhas de saliva que exprimem concupiscência, a lampadazinha que significa ‘tive uma ideia’ etc. (ECO, 1979. p.67).

As metáforas visuais são elementos icônicos que recebem uma nova significação, todavia, este fato não quer dizer que estas sejam produzidas apenas a partir de uma simbologia elementar como aponta Umberto Eco. Nas HQ, as metáforas visuais também podem ser construídas a partir de um agenciamento complexo de vários símbolos que se cruzam numa dada figura. Todavia, devemos levar em consideração a natureza social dos signos, em que a comunicação entre os interpretantes em situação é o seu próprio lugar. Assim posto, percebemos que as HQ têm sua linguagem peculiar, o que pode ocasionar um estranhamento por aqueles que leem e não estão acostumados ou reconhecem certos signos em questão. O mesmo fato ocorre quando um estrangeiro chega num determinado país diferente do seu, onde se depara com códigos culturais distintos, em alguns casos, não sabendo interpretá-los ou fazendo uma leitura dispare do seu significado original. Queremos dizer com isso que apesar das metáforas serem um fenômeno universal, elas estão circunscritas a determinados aspectos socioculturais dos interpretantes e dos meios em que estão inseridas. Sabemos que o signo só existe numa rede sistemática em relação com outros signos afirmando suas diferenças. As diferenças devem ser entendidas como movimentos constantes de deslocamentos e transformação. Assim sendo, as metáforas visuais nas HQ mostram a profusão criativa da arte como uma máquina produtora de múltiplos significados, mas que, “é sempre sinônimo de um foco constitutivo de território existencial baseado em uma constelação de universos de referências incorporais” (GUATARRI, 1992. p.66). As HQ como máquinas com poder singular de enunciação, que se apropria e fabrica informações e representações mentais individuais e coletivas, que produz subjetividades e fluxos.

*Maus*, por se tratar de uma HQ, é composta por uma convergência entre ícones e símbolos. Segundo Pierce (2010), os ícones são signos de um possível, devido a suas qualidades próprias se assemelha ao objeto que ele representa a partir da midiatização de

outros signos estando na categoria da *primeiridade*. As imagens seriam um exemplo de ícones nas HQ. Os símbolos, por sua vez, são signos que remetem ao seu objeto por causa de uma convenção, lei ou associação de ideias quaisquer. Estes, sempre contém algum índice. Os símbolos pertencem à categoria da *terceiridade*, o signo mediador entre o intérprete e os fenômenos, o signo que traduz um objeto percebido em julgamento de percepção. Nas HQ, a fala das personagens ou certo tipo tradicional, habitual, de enquadramento pode ser considerado exemplos de símbolos. Percebemos dessa maneira que há também uma relação ternária nas semioses presentes nas HQ entres os ícones, índices e símbolos que as compõe e a qual elas se remetem.

Diante dos pressupostos levantados, consideramos que a metáfora “situa-se a um só tempo no centro do ato de representar simbolicamente a realidade e do ato de submeter o seu produto ao crivo do julgamento.” (MOÍSES, 2004. p. 283). Embora o significado destas seja variável de acordo com o contexto, elas podem ser apropriadas, ressignificando seu conceito original para qual foram designadas. Spiegelman soube captar a potencialidade das metáforas, dos símbolos e de outras representações já inseridas no imaginário e as integrando dialogicamente para dar sentido mais complexo e abrangente na sua narrativa.

Figura 15: Animais



FONTE: Spiegelman, 2008.

Na obra, são mostradas várias etnias representadas através das figuras de animais com traços e vestimentas humanoides: os judeus são ratos, alemães são gatos, os poloneses, porcos, os americanos, cães, ingleses, peixes, os franceses, sapos e os ciganos como borboletas. A iconicização de animais tanto nas HQs como nos desenhos animados não são nenhuma novidade, basta lembrarmos das carismáticas figuras de *Tom e Jerry*, e do emblemático rato *Mickey* da Disney. Este último chegou a ser proibido durante o governo da Alemanha Nazista, pois seria um dos símbolos do capitalismo americano. Neste sentido, *Maus* estabelece um diálogo com toda uma tradição cartunesca, ao mesmo tempo que



consegue se desdobrar criando uma nova dimensão de se fazer HQ. Suas inovações possibilitaram gerações de artistas seguintes a se debruçar sobre temas mais atuais, com um forte apelo ético e humanista sem, necessariamente, deixar de lado algumas das suas qualidades singulares. Todavia, essa escolha de conferir aos povos características animais a princípio causou certo estranhamento, e foi alvo de inúmeras críticas na época de sua publicação, afirmando que Spiegelman queria minimizar os horrores e a tragédia do Holocausto: haveria um mero jogo entre gatos e ratos. Outros afirmavam que seria impossível tratar um assunto tão sério como este nas HQ. Para além destas afirmações simplistas, devemos buscar o que está escondido nas entrelinhas, como afirmou Geertz (1989):

[...] pois a maior parte que precisamos para compreender um acontecimento particular, um ritual, um costume, uma ideia, ou o que quer que seja está insinuado como informação de fundo antes da coisa em si mesma ser examinada diretamente”. (GEERTZ, 1989. p.19.)

Logo de início, na epígrafe da HQ, é citada a seguinte frase: “Sem dúvida, os judeus são uma raça, mas não são humanos”. Pronunciada por Adolf Hitler num dos seus célebres discursos ao *Partido Nazista*, esta frase se mostra significativa para entendermos um pouco mais sobre a problemática em questão.

A partir da ascensão do *Partido Nazista* ao governo alemão em 1933, uma série de propagandas exerceram um papel central na constituição do estado totalitário e foram usadas em prol do novo regime em diversas mídias como rádio, cinema, revista e jornais. Nestes últimos, as charges se tornaram um dos elementos principais para a promoção dos ideários nazistas. Estas ações não eram restritas às fronteiras alemãs, mas eram também exportadas para o exterior, em territórios onde pelo menos eles achassem que fosse possível conquistar mais simpatizantes para o partido (LIBEL, 2006). A propaganda não deve ser entendida apenas como um meio de difundir certas ideologias, mas como um conjunto de ideias que compõem um campo simbólico específico e autônomo, estando vinculado à sociedade que o origina e é objeto direto e constante de suas reflexões, mas também como sendo peça central nos movimentos da política moderna um meio eficaz na incitação das paixões e dos ódios públicos.

O periódico semanal de grande circulação *Der Stürmer*, publicado na Alemanha entre 1923 a 1945, buscou se empenhar em propagar imagens depreciativas dos judeus, que eram correntemente difundidas, atribuindo a seus ditos inimigos, traços reconhecíveis por todos, nos seus meios sociais. O intenso apelo simbólico das representações nazistas emergiu no

imaginário antissemita e as disseminou através de uma poderosa máquina propagandística, visando uma unificação das mentalidades.

Muitas das charges publicadas pelo *Der Stürmer* eram voltados para o lado humorístico, mostrando o judeu de maneira caricaturada, mas outros elementos sombrios eram recorrentes e ajudavam a despertar o ódio como profecias apocalípticas que supostamente profetizavam a conquista judaica do mundo, outras desenhos os demonizavam mostrando-os como um povo prolíficos.

Neste ponto, percebemos a intertextualidade destas referências com os conhecidos *Protocolos do Sião*, documentos supostamente escritos por líderes judeus que descrevem, em detalhes, uma conspiração para dominar o mundo. Estes documentos foram traduzidos para diversas línguas (francês, alemão, sueco, português, russo, espanhol e italiano etc.) sendo um motivador de várias perseguições ao povo judeu por todo globo. Em 1999, o historiador russo Mikhail Lelekhine, descobriu que os supostos documentos teriam sido inventados por Mathieu Golovinski, um jovem ardiloso e ambicioso de uma desprestigiada família aristocrática russa. Segundo, Lelekhine o falsário teria recebido ordens a fim de criar tal documento por parte de uma ala mais conservadora do governo que queria impedir a modernização do país ao mesmo tempo que achar culpados para a insatisfação popular contra o império. Depois da revolução russa de 1917, houve o vazamento de alguns desses protocolos. Os nazistas também se utilizaram destes tais documentos como pretexto, a fim de legitimar a perseguição e extermínio do povo judeu. Com o fim do governo comunista, os arquivos soviéticos foram abertos a pesquisadores que desmitificaram os documentos. Apesar das revelações de que tudo se tratava de uma grande farsa, os *Protocolos* continuaram até hoje ganhando visibilidade e credibilidade. Eles ainda são publicados em muitos países europeus e asiáticos. Recentemente, Eisner (2006) lançou “*O complô*”, uma HQ engajada numa tentativa de combater também tais documentos, narrando a história por trás da criação dos supostos papéis.

Durante a crise de recessão econômica, que eclodiu em 1929, algumas imagens que foram usadas para incitar ainda mais a antipatia contra este povo, como podemos observar na figura abaixo:

Figura 16: Compras de Natal.



FONTE: FIPS. *Der Stürmer*. Nuremberg, 1933.

O desenho acima pertence a Philippe Rupprecht, que teve, ironicamente, sua carreira de desenhista iniciada no *Fränkische Tagespost*, jornal ligado ao Partido Social Democrata Alemão, em 1924. Já no ano seguinte, foi contratado pelo semanário de Streicher, onde seguiria profícua carreira, finalizada em 1945, com o fechamento do impresso. Seus desenhos eram destaque no jornal, o que é comprovado pelo lugar da charge no *Der Stürmer*, e marcados por uma busca de realismo. Em seus desenhos, Fips, pseudônimo do artista, buscava sempre a analogia com a realidade, ou seja, ao desenhar um judeu, oferecendo seus produtos como na placa diz a direita “Natal- leve alegria para casa compre aqui na loja.” Tenta-se construir uma imagem pejorativa dos judeus, primeiro, porque o Natal não é uma comemoração judaica, segundo todos os traços do vendedor (judeu) denotam aspectos de ambição e ganância. Do mesmo modo estes também eram associados a figuras demoníacas, ligando com o maniqueísmo cristão, em que os judeus seriam a fonte do mal do país como pode ser visto no pôster da versão alemã do famoso “documentário”, de Franz Hippler, *Eternal Jew*, de 1940. Tal técnica de desenho visa promover exponencialmente a produção de sentimentos contra os judeus, deixando subentendido que enquanto o povo alemão vive em miséria, sofrendo por causa dos acordos pós-guerra e da grande crise, os judeus se aproveitam de tal situação. Dão-se, portanto, contornos reais a uma ideia, conspiração ou inimigo que, antes imaginário, passa a ter uma representação no real e, desse modo, passa a ser ele mesmo

real. Algumas das propagandas nazistas acabavam por representar os judeus não como humanos, mas como ratos, representado na figura direita abaixo “*Rats, Destroy Them*”, de 1940, durante a ocupação da Dinamarca:

Figura 17: THE ETERNAL JEW. Alemanha, 1940;



FONTE: Spiegelman, 2011.

A atenção de nossos interesses deve ser focada neste ponto central, para entendermos o porquê da predominância da comparação dos judeus com ratos. Conforme foi mostrado anteriormente, Hitler afirmava que os judeus não eram humanos, mas uma raça. O conceito de raça que, para nós, está ultrapassado era um aparato ideológico central para as ideologias eugenistas, evolucionistas e o do darwinismo social do período. Neste sentido, ao se comparar o judeu a este animal, estava atribuindo-lhe um lugar de ser inferior e atrasado.

A produção de *Maus* rendeu longos quatorzes anos para ser finalizada. Durante todo o processo, o autor teve o cuidado para escolher os elementos que iria usar para compor a HQ. Conjuntamente a este fato, Spiegelman também tinha consciência do uso destas imagens pelos nazistas, para depreciar os judeus como apontou numa entrevista ao *Oral History Journal* Spring em 1987:

At first I wanted to do comic strips about Black oppression in America using cats and mice. As I started I realized that this was a ridiculous thought in that I just didn't know enough about the situation to be anything other than a liberal wimp with good intentions, but nor enough underlying knowledge about the situation to do uhm any meaningful work. I realized that my own background included material of oppression which could be more directly applied.

As soon as the idea hit I realized that there's all too much justification for it. The rhetoric of the genocide that the Nazis used had to do with the extermination of Vermin; it wasn't murdering people, it was squashing parasites, lice, rats. In fact there's a movie –a propaganda film- uh by a guy named Hitler, called The Eternal Jew. [...] there is a scene of Jews milling around a ghetto and then it cuts to rats milling around a hole. And the intertitle is very germane if I kind of find it –I'll read into the microphone here, one moment-let's see- yeh, O.K. "wherever rats turn up they spread annihilation throughout the land, destroying property and food supplies. This is how they disseminate disease, pestilence, leprosy, typhus, cholera, dysentery. Just like the Jews among mankind, rats represent the very essence of subterranean destruction" Uh I've a number of other quotes from the Nazi period that also uh cover the same Kind of Ground.

And I would find references to the fact that, in one history of comics Hitler banned Mickey Mouse from Germany, 'cause he thought they were a Jewish art-form and he hated them as such. (WITEK, 2007. P. 90-91)

Mas a apropriação, por parte da ideologia nazista, da figura do rato para denominar este povo de maneira homogênea, pode nos revelar mais. Existe um indefinível fascínio e mistério que o ser humano atribui a certos animais. Muitas vezes, estes são associados a um poder oculto, em outras a certo tabu. Alguns destes animais se prestam como representantes de características divinas como a vaca na Índia, o gato visto como metáfora para sexo e feitiçaria –de azar (DARTON, 1986), os galos em Bali como extensão da masculinidade (GEERTZ, 1989), em outros momentos eles são usados para xingamentos. Mas qual é o significado que aquela cultura atribuía aos ratos?

Esfomeado, prolífico e noturno como o coelho, o rato poderia, a exemplo desse outro roedor, utilizado, em alguns contextos, como metáforas galantes “rápido como um coelho”, se não aparecesse também como uma criatura temível, até infernal. É, pois, um símbolo pagão, que desempenha um papel importante na civilização mediterrânea, desde os tempos pré-helênicos, associado com frequência à serpente e à toupeira. Há muito os ratos vêm sendo temas recorrentes na Literatura e na Mitologia.

Na *Iliada*, Apolo é evocado com o nome de Esminteu. A ambivalência do nome atribuído a Apolo corresponde a um duplo símbolo: o rato que propaga a peste, seria o símbolo do Apolo da peste. Por outro lado, Apolo protege contra os ratos, enquanto Deus das colheitas. Vê-se que, na simbologia, o mesmo papel destruidor que os ratos possuem pode justificar duas aplicações diferentes: a utilização dessa sua característica para obter uma vingança ou sua eliminação. Essa tradição primitiva e agrária de um Apolo, deus rato, que envia as doenças (a peste) e que as cura, deve ser associada com uma tradição indiana de um deus rato, que seria o filho de Rudra, e que teria também este duplo poder de trazer e de curar as doenças. Apolo Esminteu e Ganeça encarnariam só poderes benéficos e curativos do solo. Esopo, fabulista grego de existência duvidosa, costuma contar histórias que era marcadas pela

presenças de animais e um fundo moral. Em sua fábula sobre “*O rato do campo e rato da cidade*” ele mostra através de um fundo moral uma das simbologias ligadas a essas criaturas:

Um do rato do campo era amigo de um rato da cidade. E este foi convidado, então, pelo amigo a irem se fartar nos campos. Lá, porém só comiam cevado trigo, e o rato urbano disse: “Amigo esta tua vida é de uma formiga. Minha vida tem muita coisa boa. Vem comigo e poderás usufruir de tudo que tenho.” E logo os dois partiram. O rato da cidade mostrou legumes e trigo, e ainda figos, queijo, mel e frutas. O pobre caipira, admirado, o elogiava bastante, lamentando da própria sorte. Já se dispunham a comer, quando um homem abriu a porta de repente. Amedrontados com o barulho, os dois ratos precipitaram-se para as frestas. Quando iam, de novo, servir-se de figos secos, entrou outra pessoa para pegar alguma coisa ali dentro. De novo, os ratos precipitaram-se para dentro de um buraco. E o rato do campo, esquecendo-se da fome, disse entre suspiros: “Adeus meu amigo! Comes demais, e tiras grandes satisfação de tantas guloseimas, mas expostos ao perigo e em muito medo. Quanto a mim, que sou pobre, continuarei a aproveitar-me da cevada e do trigo, mas viverei sem medo e sobressaltos. (ESOPO, 2011.p. 124).

A moral da fábula mostra que mais vale viver na simplicidade e ter uma existência pacífica do que viver na fartura, sempre com medo. Para além deste viés, percebemos na figura do rato da cidade uma conotação negativa na medida em que o associa a questão da opulência “muitas guloseimas” e também da gula “comes demais”. Este tipo de associação pejorativa é também comumente usada pelos nazistas: os judeus como aqueles que esbanjam o que têm, enquanto o povo alemão passa fome.

Já no período medieval, um dos exemplos mais notórios, é a fábula do Flautista, de Hamelin,. É do inglês Robert Browning a mais famosa recriação desta história. O poema narra um acontecimento misterioso que jaz por trás dele, talvez um episódio histórico, talvez uma “lenda urbana” da Idade Média. Teria acontecido no século XIII ou XIV: o relato colhido pelos Irmãos Grimm fala em 26 de junho de 1284, mas o poema de Browning situa o fato em 22 de julho de 1376.

A história nos conta que a cidade de Hamelin foi vítima de uma praga de ratos. As autoridades não sabiam mais o que fazer. Surgiu na cidade um sujeito que se apresentou como pegador-de-ratos (“Rattenfänger”), que era uma profissão informal muito comum na época. Tocando sua flauta, ele atraiu os ratos da cidade até o rio, onde todos se afogaram. Ao tentar receber o pagamento combinado, o prefeito recusou-se a pagar. Ele pegou a flauta, tocou outra música e atraiu todas as crianças da cidade, levando-as até uma montanha próxima, onde uma caverna misteriosa se abriu para que todas entrassem. E nunca mais ninguém teve notícias do Flautista ou das crianças. As crônicas históricas dizem que o episódio original envolveu apenas as crianças, e o extermínio dos ratos só foi anexado ao enredo alguns séculos depois. A lenda é uma dessas que crescem por justaposição de novos episódios a um episódio

inicial. Hamelin vive ainda hoje dessa lenda; durante o verão, uma peça de teatro é montada ao ar livre para os turistas, todos os domingos. A cidade é cheia de estátuas, vitrais e monumentos recordando o Flautista.

O significado do simbolismo ainda não se encerra por aí e foi alvo também do discurso da psicanálise. Como assinala *Freud* em *O Homem dos Ratos* (MAHONY, 1991), (*cinco psicanálises*), este animal, tido como impuro, que escava as entranhas da terra, tem uma conotação fálica e anal, que o liga a noção de riquezas, e de dinheiro. É o que faz com que seja frequentemente considerado como uma imagem da avareza e cupidez, da atividade noturna e clandestina (o I-Ching nesse ponto junta-se às tradições europeias). Numa interpretação valorizada, a tônica é colocada sobre sua fecundidade, como no Japão, onde é o companheiro de Daikoku, deus da riqueza. Mesma interpretação na China e na Sibéria. Isso explicaria que, na análise freudiana, os ratos se tornem os avatares das crianças: tanto uns como os outros são signos de abundância, de prosperidade. Mas o rato, insaciável furão, é também considerado como um ladrão ("rato de praia", "rato de hotel"). Na Índia, o camundongo *mushaca* é a montaria de Ganeça. É como tal, associação a noção de roubo, de apropriação fraudulenta de riquezas. Mas este ladrão é o *Atma*, no interior do coração. Sob o véu da ilusão, só ele obtém benefícios dos prazeres aparentes do ser e até o proveito da ascese.

Juntamente com o imaginário já referido, foi que, no século XIX, veio legitimar ainda mais este lugar excludente e de asco para com os ratos. Com a descoberta de que a peste bubônica conhecida como peste negra e responsável pela dizimação de milhares de seres humanos, desde a Idade Média, era transmitida por ratos. A legitimação do discurso científico, respaldado na razão, acabou por instalar o lugar do rato na sociedade ocidental como virulento e perigoso.

Assim, quando os propagandistas nazistas metaforizaram a figura do judeu ao do rato estavam manipulando este símbolo, se apropriando de suas características mais negativas para que também simpatizantes pudessem conceber tal ideia, pois estava inserido num imaginário mais amplo, ajudando-os a estabelecer as propagandas antissemitas. Nesta perspectiva, podemos observar toda a força do dinamismo simbólico e, neste caso, duas de suas principais funções. Para Chevalier (1995), o símbolo vivo, que surge do inconsciente criador do homem e de seu meio, preenche uma função profundamente favorável à vida pessoal e social. Duas das principais funções do símbolo são: **mediadora** que reuni elementos separados estendendo pontes entre eles, estabelecendo um centro de relações ao qual o múltiplo se refere e onde encontra sua unidade; **unificadora** na qual os símbolos fundamentais condensam a experiencial total do homem (religiosa, cósmica, social, psíquica) atando-o e o integrando ao

mundo, e a uma imensa rede de relações, dando um ordenamento a vida. Bourdieu (2006), também concordar com estes aspectos levantados por Chevalier, e consegue ir além ao perceber que existe outros tipos de forças que interferem diretamente na dimensão simbólica:

[...] os símbolos são instrumentos por excelência da integração social. Mais do que isso, sendo instrumentos de conhecimento e de comunicação, eles tornam possível o consensus acerca do sentido do mundo social que contribui fundamentalmente para a reprodução da ordem social: tanto lógica e moral. Todas estas interações são inseparáveis das relações de poder da qual dependem do poder material ou simbólico acumulado. (BOURDIER, 2006. p. 50).

Desta forma, os sistemas simbólicos nazistas cumprem sua função política de instrumentos de imposição ou de legitimação da dominação contra os judeus, contribuindo para assegurar a dominação de um grupo sobre a outra (“violência simbólica”), reforçando seu próprio poder através das relações de poder e apropriação de bens simbólicos que fundamentam e contribuem para a domesticação dos dominados. Além disso, relacionando-os com a sujeira, podridão, entre outras mazelas que se assemelhava ao judeu ao seu papel numa sociedade que dava motivos suficientes para seu extermínio (Holocausto). Num Estado moral e racialmente puro, a peste de ratos e suas astúcias deveriam ser destruídas para que se alcançasse uma sociedade ordenada e evoluída.

O autor de “*Maus*”, ao utilizar das metáforas, centradas nas figuras zoomorfizadas, mas também com traços humanos, ao mesmo tempo em que chama a atenção para a questão da opressão, se apropria do discurso nazista racial de forma irônica, criticando-o e subvertendo. Porém, o autor equaliza a escala de poder entre gatos e ratos na medida em que suas personagens apresentam corpo humano e apenas a cabeça de animais, desconstruindo a metáfora nazista que indicava uma desvantagem biológica os judeus. Art Spiegelman, transmite através de sua obra um discurso antirracista, pois todos os personagens do livro são animais, e não somente os judeus. Esse tipo de recorrência alegórica não é novidade. Orwell (2000) narra uma história de corrupção e traição e recorre também à figura de animais para retratar as fraquezas humanas e criticar o mito do “paraíso do estado comunista”, proposto pela Rússia na época do governo de Stalin. representado nas figuras marcantes dos personagens porcos: Bola de Neve e Napoleão. Todavia, em *Maus*, os personagens da obra possuem qualidades múltiplas, rompendo com o maniqueísmo presente na obra de Orwell. A metáfora é quebrada em alguns pontos da trama como podemos observar no quadro adiante, no qual Vladek se passa por porco (polonês), vestindo uma máscara, ao invés de ser um rato (judeu) viajando clandestinamente por parte da Polônia. Este ponto é importante, porque nos



mostra como o signo não tem um lugar fixo e estável dentro de uma estrutura, pelo contrário está sempre se transformando.

**Figura 18:** Máscaras



**FONTE:** Spiegelman, 2008.

A metáfora em “*Maus*”, como um hipoícone, passa a ser um fenômeno existente e singular, na medida em que age e reage no universo material da obra, inferindo de maneira direta ou indireta sobre sua totalidade fenomênica, as qualidades corporificadas que chamam atenção e ativam o sentimento estético. A viagem pelo imaginário, proposto por Spiegelman, é um movimento contrário às fábulas de Esopo, podendo até ser considerada uma antifábula pelo seu viés realista, no qual a metáfora da opressão dialoga com a nossa História e o traumático evento do Holocausto, chamando atenção para o processo de desumanização dos indivíduos. Assim, reinterpretando os signos e construindo uma representação humana de um doloroso acontecimento histórico. Poeticamente, o autor consegue elaborar sua narrativa de maneira única e excepcional. Podemos compreender, dessa forma, todo o dinamismo da metáfora visual em *Maus*, que faz emergir um novo sentido a partir do usual. O cartunista, através de uma operação minuciosa, atua unificando a diversidade constituída pelas circunstâncias da produção de sua narrativa na interação entre uma memória individual e outra coletiva do Holocausto, surgida das experiências humanas, criando uma metáfora viva.

## 5 UM MUNDO EM PRETO & BRANCO: DIÁLOGOS ENTRE HISTÓRIA E ARTES.

Toda dor pode ser suportada se sobre ela puder ser contada uma história.  
(Hannah Arendt)

A guerra é um meio de expressão da estupidez humana. Uma vez que é declarada, as chamas do conflito queimam vidas, sonhos e laços entre pessoas, deixando apenas rastros de agonia e aflição. E, com estes suplícios, geram-se tragédias. Uma das temáticas que se insere a trama de *Maus* é a Segunda Guerra Mundial e todo impacto e destruição que ela ocasionou, não apenas a nível individual, mas em todas as esferas sociais pelo mundo todo.

A Segunda Guerra Mundial (1945-1949) inscreveu, sobre os corpos e as mentes de muitas pessoas, o verdadeiro significado do horror e da crueldade. Como uma cicatriz, as memórias de perseguição e genocídio são preservadas ao longo de mais de seis décadas. Entender como um projeto da modernidade que levaria o homem alcançar as luzes- razão plena- descaminhou, chegando a esse fim desastroso e trágico não é fácil. Teria o homem uma tendência inescapável a causar o “mal” ao próximo por apenas interesses egoístas?

Muito já se falou sobre as questões econômicas, sociais e psicológicas, talvez com o intuito de compreender como o ser humano foi capaz de se tornar seus próprios algozes e causar tanta destruição. Podemos tirar desta grande barbárie<sup>3</sup> alguma moral e nos confortar em apenas aprender que os limites da ambição humana pode nos levar por caminhos tortuosos e ao nosso próprio fim. Explicação essencialmente simplista que serve apenas para endossar outra série de discursos cheios de eufemismos, que querem esconder os atos e mascarar os culpados desta grande tragédia do século XX. Queremos cobrir o sangue e os corpos através de palavras e estatísticas. Impossível, a dor e as lágrimas transbordam a semântica das palavras e aos números. Mesmo assim, se faz necessário que compreendamos os motivos que levaram a um dos eventos mais sangrentos da história da humanidade.

Para se entender tal evento é indispensável compreendermos o impacto de outro acontecimento na história da humanidade e suas consequências que contribuíram para eclosão da grande guerra. A primeira Guerra Mundial (1914-1918) abriu as portas da era dos massacres, mas não apenas isso, inaugurou, também, uma era de guerras em escala mundial envolvendo os grandes participantes do jogo internacional da época: as grandes potências

---

<sup>3</sup> Segundo Hobsbawn (1998), o século XX foi marcado por uma quantidade de mortes sem precedentes que deixou atrás as antigas configurações bélicas em que as taxas de mortalidade eram reduzidas e os estragos podiam ser facilmente contornados. As guerras tomaram proporções mundiais fazendo com que uma grande parcela do globo se envolvesse. A produção de armas de destruição em massa, além da legitimação de crimes de guerra, como a tortura, endossou o que o autor denominou como uma verdadeira barbárie.

europeias (Áustria-Hungria, Alemanha, França, Grã-Bretanha, Itália, Rússia), os EUA e o Japão.

Movidos por objetivos que tinham interesses ligados à rivalidade política internacional, conjuntamente com o crescimento e a competição das economias, esses países buscavam alcançar um espaço ilimitado para suas influências. A morte do Arquiduque Francisco Ferdinando, representante do Império austro-húngaro, foi apenas um estopim para que a guerra ocorresse. Em 23 de Julho, a Alemanha daria apoio incondicional (*carta branca*) ao Império Austro-Húngaro se a guerra eclodisse. Foi mandado um ultimato a Sérvia que continha várias requisições, entre elas a que agentes austríacos fariam parte das investigações, e que a Sérvia seria a culpada pelo atentado. O governo sérvio aceitou todos os termos do ultimato, com exceção da participação de agentes austríacos, o que na opinião sérvia constituía uma violação de sua soberania.

Por causa desse termo, rejeitado em resposta sérvia em 26 de Julho, o Império Austro-Húngaro cortou todas as relações diplomáticas com o país e declarou guerra ao mesmo em 28 de Julho, começando o bombardeio à Belgrado (capital sérvia) um dia após. No dia seguinte, a Rússia, que sempre tinha sido uma aliada da Sérvia, deu a ordem de locomoção a suas tropas. Os alemães, que tinham garantido o apoio ao Império Austro-Húngaro, no caso de uma eventual guerra, mandaram um ultimato ao governo russo para parar a mobilização de tropas dentro de 12 horas, no dia 31. No primeiro dia de agosto o ultimato tinha expirado sem qualquer reação russa. A Alemanha então declarou guerra a ela. Em 2 de Agosto, a Alemanha ocupou Luxemburgo, como o passo inicial da invasão à Bélgica e do *Plano Schlieffen* (que previa a invasão da França e da Rússia). A Alemanha tinha enviado outro ultimato, dessa vez à Bélgica, requisitando a livre passagem do exército alemão rumo à França. Como tal pedido foi recusado, declare-se guerra à Bélgica.

Em 3 de Agosto, a Alemanha declarou guerra à França, e, no dia seguinte, invadiu a Bélgica. Tal ato, violando a soberania belga - que a Grã-Bretanha e a França estavam comprometidos a garantir - fez com que o Império Britânico saísse de sua posição neutra e declarasse guerra à Alemanha, iniciando o que seria conhecido como a Primeira Guerra Mundial. A entrada posteriormente dos EUA e do Japão vieram apenas para consolidar o nível que a guerra tinha tomado e o interesse dos países para expandir as fronteiras dos seus mercados.

Além destas questões puramente políticas e econômicas, a Primeira Guerra Mundial, principalmente no tocante da guerra na Frente Ocidental, que teve como seu principal expoente as guerras nas trincheiras (homens engalfinhados dias afincos dentro de buracos

cheios de lama convivendo com o cadáveres de seus companheiros, piolhos, ratos e as incertezas em meio aquele caos), junto com desenvolvimento de tecnologias de guerra (como gás venenosos, veículos blindados em esteiras, submarino), ampliou o poder destrutivo das batalhas e combates como nunca antes visto. Todas estas experiências juntas, ajudaram a brutalizar tanto as guerras como a políticas posteriores a este evento.

As consequências do final da guerra com a vitória dos aliados da tríplice Entente (Império Britânico, França, EUA, Império Russo) sobre a tríplice Aliança (liderados pelo Império Alemão, Império austro-húngaro, Império Turco-Otomano) foram desastrosas, causando o fim dos quatros impérios, milhões de mortos e uma reconfiguração geopolítica de toda a Europa.

Para a Alemanha, as consequências da batalha foram ainda mais prejudiciais, já que o Estado foi considerado o único responsável pela guerra e todas as suas consequências. Tendo que lidar com uma paz forçada, uma dura restrição militar, que lhe impôs apenas um limitado exército, a perda de terras e por fim uma série de multas pelos custos da guerra incorridos pelos vitoriosos. Todos esses fatores foram decisivos para que ressentimentos fossem guardados e deixasse este país com sérios problemas econômicos e sociais. Mas do que isso, a situação mundial criada por esta guerra, deixou um clima de instabilidades e incertezas, a paz que existia era frágil de mais para durar.

Outro fator que foi crucial, de maneira indireta, para eclosão da guerra, foi a série de revoluções que eclodiram após a crise e a obliteração do governo czarista russo. A revolução russa de 1917, impulsionada por algumas perdas na Primeira Guerra Mundial, mudou as estruturas e as ideias de várias esferas sociais, mas do que isso a revolução tinha âmbito e pretensão mundiais e não apenas vinculada a URSS. Sua luta, contra as forças da velha ordem políticas, acabou por desencadear uma onda de resistência por parte de alguns grupos ligados a ala conservadoras de vários países. Em *Maus*, Spiegelman parece ver a importância do papel do ideário comunista já que ele faz uma alusão a esse “medo vermelho”. Ser visto como comunista, pela expressão de Vladek, não parecia ser uma boa coisa, mas do que isso parecia haver um clima constante de conspiração que a revolução chegaria. Estar vinculado de alguma forma aos comunistas era motivo para ficar mal visto na medida em que poderia ser também considerado subversivo.

Figura 19: Comunistas



FONTE: Spiegelman, 2008.

Nadar contra a “maré vermelha” estava estritamente ligado a manter seus status e influência de certos grupos sociais. Foi desta maneira que, no pós-guerra, vários países passaram por revoluções sociais, apoiados por Moscou. Quando na Alemanha esta ameaça era eminente para os tradicionalistas, era melhor ficar ao lado do partido nazista, que tinha um cunho mais conservador em algumas alas, do que optar pela revolução, que almejava remodelar as relações de poder dentro do país, deixando-os numa situação complicada.

Não podemos também nos esquecer de outro acontecimento que destruiu as relações econômicas ao redor do mundo, que teve como marco a quebra da bolsa de Nova Iorque, em 1929. A crise econômica mundial teve um enorme impacto no período entre guerras. *Sem ela, com certeza não teria havido Hitler. Quase certamente não teria havido*

*Roosevelt* (HOBSBAWN, 1995). No período pós-guerra, uma certa prosperidade emergiu, com a criação de novos países houve também a promoção de mais negócios assim como o fluxo de milhões de pessoas refugiadas para vários polos pelo mundo.

As medidas de protecionismo adotadas por vários países para proteger seus mercados internos, já que temiam ameaças externas a sua soberania política e econômica, contribuíram para eclosão da crise. Para piorar a situação, antes mesmo de haver a queda do liberalismo econômico, a zona dos países derrotados, e mais acentuadamente a Alemanha, sofria de um colapso da unidade monetária, que foi desvalorizada chegando a zero. Os saques, em massa, de dinheiro dos bancos acentuaram os problemas e o desemprego se espalhou por vários setores. A catástrofe e desorientação causada pela Grande Depressão foram essenciais para a subida de Hitler ao poder, na medida em que nesta mesma época, com ascensão do partido nazista, podemos perceber que entre os membros desse grupo faziam grande parte uma massa de desempregados.

A depressão serviu para demonstrar que a estrutura do liberalismo econômico (capitalismo) era de uma fragilidade evidente. Dessa maneira, tornou-se necessário achar uma alternativa para os diversos problemas sociais e econômicos que afetavam diversos países, de maneira mais rígida aos países perdedores da primeira guerra mundial. Uma destas saídas de emergência acabou sendo a promoção de vários regimes totalitários que se espalharam pelo mundo, mas que tiveram, sobretudo, seus referenciais no regime fascista italiano de Mussolini e no regime nazista de Hitler.

A queda do liberalismo e, junto com ele, o ideário e valores de antigas instituições, deu uma oportunidade para que os regimes totalitários subissem ao maquinário do poder. O nacional-socialismo foi um exemplo notório disso, expurgou as velhas elites e instituições imperiais. Tentando resolver os problemas econômicos e sociais do país, através dos programas sociais, principalmente, para as massas, acabou por atrair a atenção e seu apoio. O apelo, sobretudo, destes movimentos fascistas é o cunho populista, desta maneira, foram instituídos alguns privilégios que visavam à grande massa como: férias, a criação de programas de esportes para todos, a compra acessível de automóvel, que teve sua maior expressão no “carro do povo”, sendo mundialmente conhecido como “fusca”. Mas, talvez, o maior benefício que trouxe, em curto prazo, foi um fim da depressão na medida em que o regime nazista não se comprometia com economia do livre mercado.

Mesmo que os primeiros capítulos de *Maus* se remetam antes do período da Segunda Guerra, quando Vladek narra um pouco sobre sua vida e como conheceu Anja, sua primeira mulher e mãe do autor, nenhuma referência direta é feita a esta época de depressão. Todavia,



vemos que, em alguns quadros, a importância de se ter dinheiro fica evidente quando o pai de Spiegelman fala que a família de sua esposa “ter dinheiro. Ser milionário”. Numa época ruim de crise sempre seria bom entrar para uma família que teria alguns recursos.

Todos estes fatores separados talvez não tivessem um impacto tão profundo nas estruturas mundiais, todavia, juntos, fazendo parte de um processo, que gerou uma gradual defasagem de vários países e o crescimento das incertezas, criaram uma experiência extrema que foi a Segunda Guerra Mundial.

Quando Hitler subiu ao poder em 1933, a frente do partido nazista, o povo alemão aclamava por melhores condições e oportunidades de vida. Foi assim que ele promoveu uma série de mudanças, que além de tentar aclamar as necessidades mais urgentes do país e do povo, também tinha o intuito de promover a ascensão e expansão da Alemanha.

Logo após o abandono da Liga das Nações (criadas para promover a estabilidade política entre as nações, que já se ressentia da ausência dos Estados Unidos e URSS) pelo Japão, foi à vez da Alemanha retirar-se. Anunciando a saída da representação germânica, Hitler declarou que o não desarmamento das outras nações obrigava a Alemanha àquela forma de protesto. Embora, na realidade, ele simplesmente desejasse furtar-se às peias que a Liga das Nações poderia opor à sua política militarista e seus objetivos expansionistas.

Após a remilitarização da Renânia, anexando posteriormente a Áustria, conquistado os Súbitos e acabando com a antiga Tchecoslováquia, Hitler voltou seus olhos para tentar reconquistar partes da Polônia, que ele alegava terem sido retiradas da Alemanha, como um dos boicotes da Primeira Guerra Mundial. Novamente o autor da obra de nosso estudo parece se preocupar em não perder este detalhe tão importante de vista, que acabou se tornando um marco não apenas para a história da Polônia, mas também para a historiografia mundial:

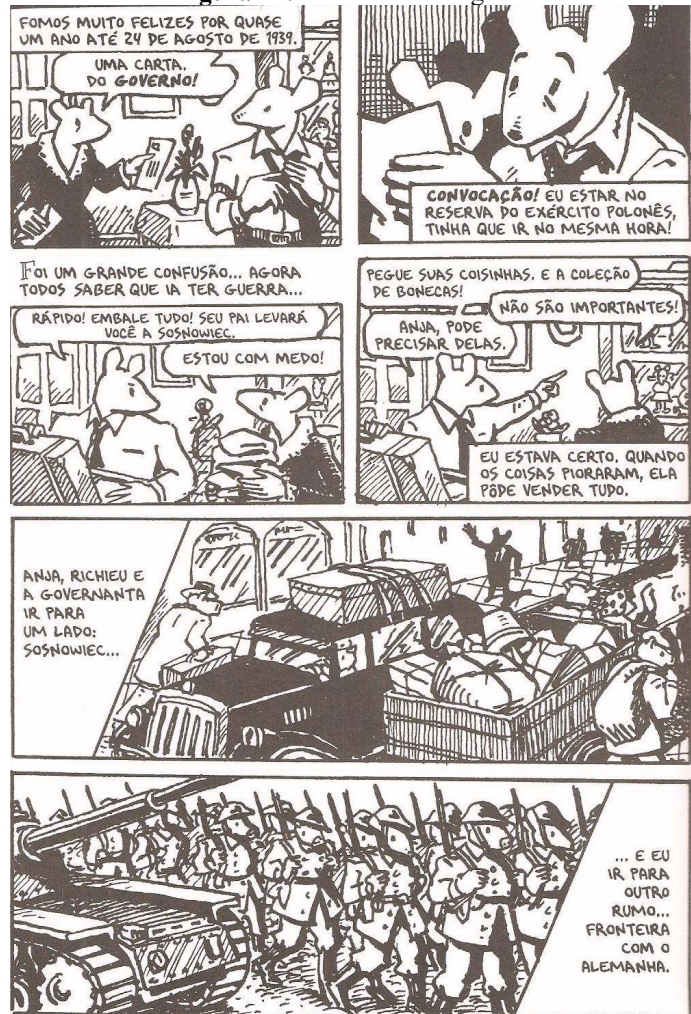
**Figura 20:** Convesas sobre a Invasão a Pôlonia



**FONTE:** Spiegelman, 2008.

E ainda:

Figura 21: Marcha rumo à guerra



FONTE: Spiegelman, 2008.

Nos quadros acima, percebemos o interesse do autor em representar o momento de início da guerra. Se, no primeiro quadrinho, Vladek parece remeter-se, de maneira inocente, aos planos expansionistas de Hitler para tentar conquistar a Polônia tal qual várias outras pessoas da época que também compactuaram com esta suposição, No quadrinhos seguintes, vemos que a guerra se consolidará, era necessário não ficar passivo diante do inimigo iminente, estava na hora de ir à luta. O mais emblemático de todos estes quadrinhos representa “porcos” (poloneses) e “ratos” (judeus) rumo à guerra, mostrando o quanto foi importante a resistência judia e, mais do que isso, a participação deste povo para a história da Polônia. Diante do avanço sobre o território polonês, os ingleses e franceses preocupados com os posicionamentos e ascensão nazista pela Europa também reagiram culminando na Segunda Guerra Mundial.



Durante o regime nazista, uma série de diretrizes políticas remodelaram as relações sociais dentro das regiões de sua influência, a mais visível de todas talvez tenha sido seu posicionamento contra alguns indivíduos como judeus, ciganos, negros e homossexuais.

O holocausto, ou *Shoah* em hebraico, foi o lugar da falência dos ideais iluministas pautados na razão e o progresso. A guerra resultou na morte de milhões de pessoas espalhadas pelo mundo, sobretudo de judeus, que foram exterminados devido aos preceitos de teorias eugênicas e da hegemonia do estado nazista. Esta catástrofe, que tinha como principais referências, os campos de concentração nazista, são marcas do horror da Segunda Guerra Mundial. No que concerne ao imaginário e à memória de vários judeus, este espaço ocupa um lugar de destaque dentro dos testemunhos, quem passou pelos campos, sem perder a vida, pode ser considerado um verdadeiro sobrevivente, um mártir de seu povo. É diante dessa importância, que Spiegelman reserva praticamente toda a segunda parte de sua obra aos relatos de seu pai preso em Auschwitz. Percebemos, através de Vladek, os dramas e problemas do seu povo, assim como, características do sistema nazista.

Mesmo com a vitória dos aliados, em 1945, as marcas da grande guerra permanecem no imaginário até hoje e são lembradas, não apenas por quem sentiu profundamente o impacto de tal evento, mas também por aqueles que entendem a necessidade de que catástrofes como essas não devem ser esquecidas. É desta maneira, que o autor de *Maus*, tenta representar este mundo, do qual seu pai (Vladek) fez parte. Para isso, ele recorre a alguns elementos, que são indispensáveis para a construção da sua narrativa e que, ao mesmo tempo, não foge da estrutura do tema, que sua obra está inserida: Podemos perceber isso, através das qualidades plásticas da própria narrativa, como por exemplo, na ausência de cores.

As cores podem nos remeter e impulsionar a algo. Nos dias de hoje, as cores se tornaram um elemento integral da vida cotidiana, sendo estas usadas em demasia tornando o mundo um lugar visualmente plural, por outro lado, causando uma poluição visual que agride nossos olhos. Em meio a este prisma multicolorido, alguns sabendo da importância psicossocial, cujas as cores podem influenciar os indivíduos – impacto emocional- não medem esforços, recursos e estudos para tentar entender como isto ocorre. Portanto, como denunciava Danger (1973), cada vez mais, para artistas comerciais, estilistas, designers e homens de negócios, a cor se tornou um artifício do marketing para obtenção de lucro.

Para além dessa preocupação mercadológica atual, sabemos que a cor nos atrai em suas complexidades, principalmente quando se pensa que o olho humano pode distinguir milhões de variações e matizes. A cor, para além de um fenômeno físico também é um signo, muitas vezes, associado a uma série de profundos simbolismos. As cores como um dos

elementos plurissignificativos da sociedade que a demarca. Neste campo voltado à arte, como pensar a cor sendo aplicada a um objeto específico como as HQs? O que pensar quando existe uma escolha de não se utilizar das potencialidades das cores para compor a obra? Tentando responder a estes questionamentos é que nossa investigação tem o intuito de analisar e entender como Art Spiegelman se utiliza da ausência delas, em sua obra *Maus*, para a construção de um sentido, que dialoga diretamente com a narrativa das desventuras de Vladek, em meio a guerra e genocídio de seu povo.

A imbricada relação entre ficção e realidade em *Maus* fez com diversos estudos fossem feitos acerca da obra, tentando entender quais os elementos específicos, que a tornavam única, pontuando aspectos relacionados ao testemunho e memória dos sobreviventes do Holocausto, assim como, também, a construção de uma identidade judia. Todavia, muito destes estudos apenas se importavam com o conteúdo temático que a obra abordava, sem levar em consideração ou observando de maneira simplista os elementos que a compunha. Sabemos que “a obra de arte é uma experiência, alguma coisa no mundo, não apenas um texto ou um comentário sobre o mundo.” (SONTAG, 1965. p. 10). O estilo e o conteúdo são inseparáveis. O estilo pode ser entendido também como a disposição primeira de uma obra de arte, a identidade do artista, que está relacionado ao seu lugar social. O estilo, elemento dialógico, lugar de convergência entre a impressão sensorial, impressão sensual do artista e a memória tanto individual quanto cultural. Princípio marcado pela repetição, redundância, intensidade, que nos indicam pistas, em meio ao labirinto de possíveis interpretações. Sendo assim, o que nos interessa neste tópico é contemplar e analisar como a elaboração de certos elementos estéticos, ausência de cores, contribui para tornar *Maus* tão peculiar, influenciando ainda mais o signo da memória presente na obra. Entendemos assim, que na estética:

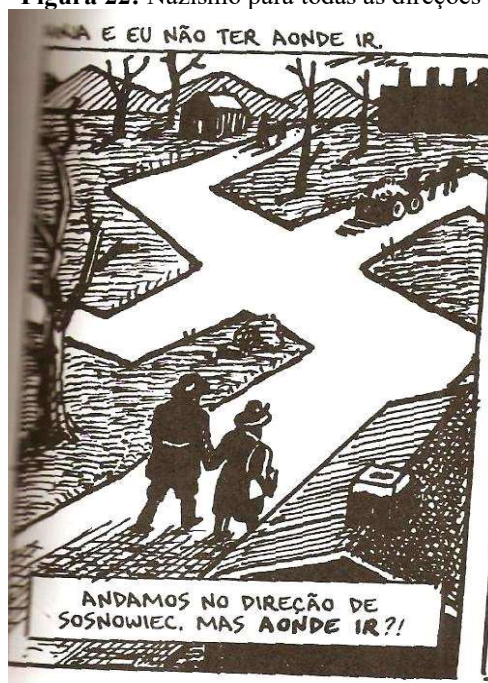
Se acham realizados certos “dados” (“portadores”) naturais, artísticos e técnicos, Estes dados e feitos podem ser tanto objetos quanto eventos. De qualquer maneira, são realizados “materialmente”, não sendo, portanto, apenas pensados ou imaginados. (BENSE, 2003. p.49)

A partir desses dados, que descrevem o objeto, é “que se dá a fixação de uma relação com o mundo, estado estético, dependente dos sistemas comunicativos e criativos de sinal e signo, que atuam entre mundo e consciência” (BENSE, 2003. p.51). Assim, acreditamos que a ausência da cores, assumem um papel de extrema importância para o estudo de *Maus*.

Mesmo compreendendo a importância que a ausência da cores assume dentro do projeto de Spiegelman, sabemos que há mais de um elemento que serve na composição de

uma HQ, mas o que significa de nenhuma forma que não se possa estudá-los de maneira separadas. Porém, devemos estar cientes de que diante de uma análise do plano das expressões nas HQ, o que se pretende aqui é determinar quais são os processos criativos das cores, ou ausência delas, que organizam a composição plástica da obra, que ao contrário de incidirem apenas sobre um único quadro-como no caso das charges- atuam na totalidade da história. A ausência de cores, como um elemento estético, pode ser isolado, entretanto, está em constante diálogo com outros elementos que são integrantes e determinantes para se compreender a obra. Estes processos podem ser utilizados para a construção de relações simbólicas com o plano de conteúdo da obra.

**Figura 22:** Nazismo para todas as direções

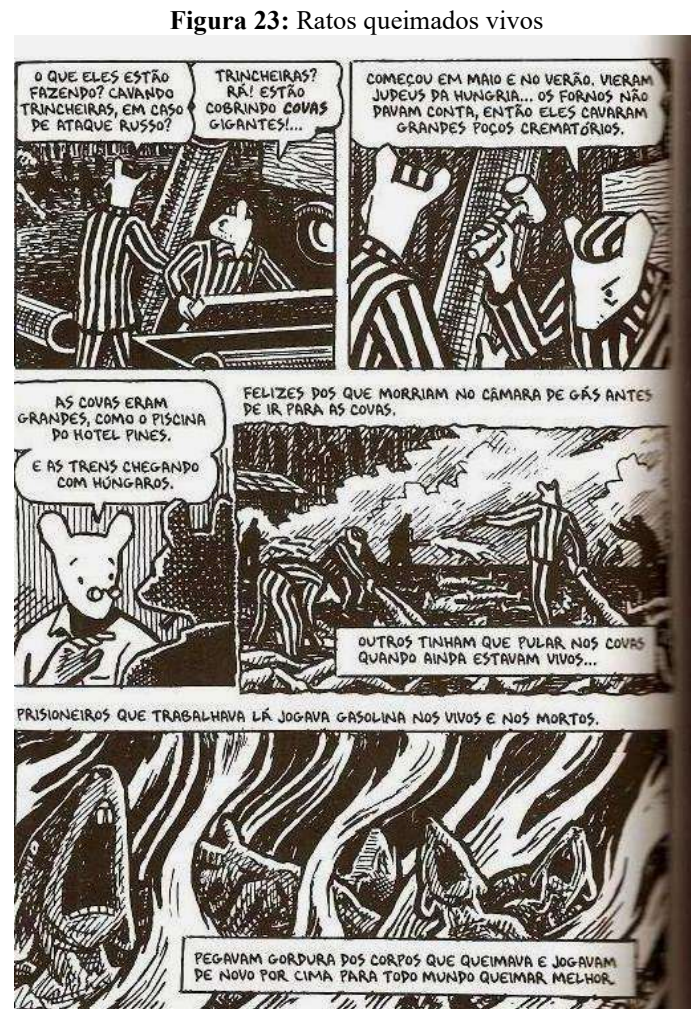


**FONTE:** Spiegelman, 2008.

Na figura acima, podemos perceber a opção clara do autor por apresentar o mundo de “maus” em preto e branco. Para MacCloud (2005), as cores, muitas vezes, são utilizadas na arte dos quadrinhos para realçar alguns aspectos em que o autor quer chamar atenção. Assim, percebemos que a ausência de cores também tem este mesmo intuito. A escolha de Spiegelman por apresentar seu mundo nestas duas nuances e não colorido, deixa evidente um mundo e as relações entre as pessoas sendo obliteradas pela falta cada vez mais forte de expressão. O mundo que o autor cria, através destes elementos de coloração, fica muito mais sombrio e tenebroso. Parece que os aspectos de horror são uma constante. Mais do que isso, esta mesma figura transmite esta época de incertezas pela voz do personagem Vladek quando

ele se questiona para onde ir. Neste aspecto, é representativo a imagem das estradas que formam o símbolo da suástica, um dos elementos icônicos da ideologia nazista, mostrando a amplitude do regime fascista e, ao mesmo tempo, a falta de esperança para se achar um caminho seguro para seguir. A ascensão dos regimes fascistas pelo mundo parecia estar em todas as direções, como aponta Hobsbawm (1995). Através de diversos simbolismos, presentes em sua obra, o autor consegue passar do clima ameaçador em que se vivia naqueles longos anos. Esta ausência de cor também é simbólica.

Mesmo representado suas personagens de maneira bem icônicas, a partir de figuras de animais e ao analisarmos o contexto da temática inserida, o mundo em preto e branco, que o autor cria, é trespassado, a todo o momento, seja direta ou indiretamente, pelo trauma concebido do Holocausto. Sua arte é crua, denotando muitas vezes um humor mórbido e negro. Ele não poupa esforços para demonstrar como a guerra foi cruel, principalmente com os perseguidos:



FONTE: Spiegelman, 2008.

O mundo de *Maus* é sombrio, marcado pela cor preta, por sombras e espectros que escurecem tudo ao seu redor. Percebamos que, simbolicamente, a cor preta é associada ao aspecto frio, negativo. Ela é oposta a todas as outras cores, e é também constantemente associada às trevas primordiais, ao luto, à morte, possuindo também o aspecto de obscuridade, invocador do nada e do caos, da confusão e da desordem, o mal e a inconsciência.

Na sua influência sobre o psiquismo, o preto dá impressão de opacidade, de espessura, de **peso**. É assim que um fardo pintado de preto parecerá mais pesado que um fardo pintado de branco. (CHEVALIER, 1995. P. 248)

Nos quadros acima, fica explícita a preocupação do autor em representar tudo aquilo que seu povo passou de forma clara, mesmo diante das maiores atrocidades. Os horrores da guerra se mesclam à arte do autor sem nunca perder o foco, transformando as experiências do seu pai em narrativa. Pelo contrário, o autor, a partir de sua obra contribui para a construção da memória sobre o Holocausto, de maneira bastante peculiar, através das HQ. Todos estes elementos parecem fazer *Maus* caminhar numa linha tênue, entre o ficcional e a realidade. Se, por um lado, ele se utiliza de uma estética “fantasiosa” ao representar seus personagens; por outro, todo seu trabalho com desenhos de mapas e esquemas, assim como a preocupação com alguns fatos históricos dão um teor mais próximo da realidade a sua obra.

Em *Maus*, existe uma política nas cores, melhor dizendo, na ausência das cores. Devemos nos lembrar, que em nossa sociedade as cores, em alguns casos, são ligadas às caracterizações psicológicas e outros simbolismos mais profundos que a muito vem sendo reapropriados em nossa cultura ocidental. Durante o período da guerra, vários fotógrafos escolheram utilizar-se de fotos preto e branco. O caso deste tipo de fotografia nos revela algo:

Na imagem fotográfica em p/b, as traduções cromáticas são percebidas através do reconhecimento do objeto e da comparação (em nível inconsciente) da primeira percepção visual com a interpretação anterior deste objeto a partir da memória pessoal (SILVEIRA, 2012. p.178)

Este tipo de foto passa a ideia de ser mais “verídica”, em termos de fidelidade ao objeto fotografado, mas, em termos de função de finalidade. Por que está mais próxima da memória. Além disso, neste tipo de fotografia permite-se uma maior atenção sobre as nuances de contraste luz : sombra, logo sobre o objeto observado. Esse fator, tal como num romance, onde o leitor visualiza a imagem que lhe é sugerida pelo autor, proporciona a quem observa a imagem, um prazer diferente que aquele que experimenta perante a visualização de

uma imagem a cores. Além do que, ao invocar a memória, adapta-se como uma luva a uma das mais importantes funções da imagem fotográfica: algo que se registra “para mais tarde recordar”.

Sendo assim, entendemos que a imagem preta e branca, pelas características já assinaladas, adaptar-se-á melhor à construção narrativa de uma memória. E mesmo que essa narrativa seja totalmente ficcionalizada, transmite sempre uma sensação de veracidade.

Podemos também tomar outro exemplo como indício do uso das cores com fins políticos. Em 1995, foi inaugurado em Berlim o Memorial do Holocausto, o lugar foi construído dedicado aos judeus assassinados. Em 90 mil metros quadrados, 2711 colunas, o lugar fazia referência a um grande cemitério e era predominantemente marcado pela cor cinza escura. No subterrâneo, ao qual se acede através de uma escada que se encontra quase "de repente", está instalado o Centro de Informações. Nenhuma placa, nenhuma indicação. Na entrada, seis rostos, com os nomes e origem, personificam de forma direta a morte dos seis milhões de judeus. As cores presentes são preto, branco e cinza. Segundo o arquiteto responsável pelo trabalho ele pretendia através da simplicidade da obra chamar atenção para tal evento e provocar o público. Já vimos anteriormente o simbolismo por trás da cor preta. Agora a cinza está intrinsecamente relacionada à cultura judia.

A cor cinza está ligada a um valor residual, por exemplo, aquilo que resta depois do fogo é cinza, portanto, seu simbolismo tem um valor antropológicamente interligado ao cadáver, à morte, o fogo da vida que se extinguiu por completo. Caminhando no mesmo sentido, a cor cinza estaria para a nulidade da vida humana por causa de sua precariedade.

Os hebreus se cobriam de cinza para exprimir uma intensa dor. Entre nós uma gris-cinza é uma cor de luto aliviado. A grisalha de certos tempos brumosos dá uma impressão de melancolia, de enfado. (CHEVALIER, 1995. p.48)

Mas, ao mesmo tempo, como ocorre aos judeus, a cor cinza correlaciona-se à vergonha, ao pecado e a culpa judaica (vestir-se de cinza), pó outro lado, ao renascimento judaico dos/nos campos de concentração, tal qual a simbologia da fênix que renasce das cinzas.

A possibilidade de *Maus* ser uma narrativa da ausência de cores enquadra-se toda uma discussão política em muitos aspectos, principalmente, fruto de uma intersemiose com as outras artes como fotografia, cinema e pintura. Esta política de ausência de cores em *Maus* pode estar associada ao expressionismo.

O expressionismo foi um movimento cultural de vanguarda surgido na Alemanha nos primórdios do século XX, de indivíduos que estavam mais interessados na interiorização da criação artística do que na sua exteriorização, projetando na obra de arte uma reflexão individual e subjetiva. Nesta proposta, a obra de arte seria o reflexo direto do mundo interior do artista. Os expressionistas defendiam uma arte mais pessoal e intuitiva, em que predominasse a visão interior do artista - a expressão -frente à plasmação da realidade. O Expressionismo se contrapõe a escola do Realismo por não estar interessado na idealização da realidade, mas na sua apreensão pelo sujeito. Guarda, porém, com o movimento realista, semelhanças, como certa visão antirromântica do mundo.

O expressionismo nasce nos finais do século XIX, como resposta ao imperialismo autoritário e as mudanças políticas na Europa, numa era dominada por burgueses, nobres e militares. Sua política era que através da representação estética subjetiva e mística, uma nova proposta de arte, em que o humano e suas questões morais, intrínsecas e profundas eram expostas pudesse suscitar nos indivíduos uma resposta positiva para mudar o mundo e a si mesmos. Para tanto, era necessário chamar atenção para as nuances sombrias desse próprio mundo, o expressionismo conseguiu atingir sua proposta trazendo para o interior de suas obras uma realidade distorcida, mergulhada na fantasia, flertando com a loucura. O expressionismo é um apelo ao emocional, um caminho para se abrir os sentidos do público para angustiante existência humana. Esse seu caráter existencialista, o seu anseio metafísico e a visão trágica do ser humano no mundo fizeram reflexo de uma concepção que almeja libertar o “espírito” da dor que é existir.



**Figura 24:** O grito, de Edvard Munch.



**FONTE:** Vicira, 2012. p.5.

A imagem acima é uma representação do quadro *O Grito*, de Edvard Munch, de 1893, uma das obras mais representativas do movimento expressionista. A obra representa uma figura andrógina num momento de profunda angústia e desespero existencial. O plano de fundo é a doca de Oslofjord, em Oslo, Noruega, ao pôr do Sol. Percebamos com o aparece na tela formas simples ao mesmo tempo bem acentuadas, cores fortes resultantes do estado emocional e psicológica do pintor. Temos ao fundo do quadro um céu marcado por cores quentes (predominantemente amarelo, vermelho) se contrastando com o rio numa cor fria (azul). Percebamos também, que a própria figura do protagonista do quadro é composto de cores frias, (azul escuro desbotada quase preto), estas servem para reforça a ideia de angústia, a dor. Conjuntamente a isto, vejamos que os elementos dos quadros estão tortos, distorcidos. A onda sonora provocada pelo grito sonoriza o visual tornando a paisagem um reflexo emocional do próprio artista. Assim, como na obra de Munch, em *Maus*, vemos esta interioridade refletindo no ambiente. A figura 20, representa bem esta questão. Vladek está narrando ao filho um episódio acerca da morte dos judeus dizendo que muitos deles eram queimados vivos. No último quadro da página, são representados vários judeus sendo queimados vivos. Os judeus estão gritando, suas faces parecem distorcidas diante da dor, a própria imagem do fogo, em movimento, parece ser intensificada pelos lamentos. Tanto a



pintura quanto o quadro são tão representativos em sua manifestação que quase podemos sentir a dor e o sofrimento das personagens envolvidas.

Um desdobramento desse movimento artístico foi o cinema expressionista alemão. *Maus*, se aproxima muito de algumas das características estética dessa vertente. No Expressionismo Alemão, a cenografia com cenários tortos e escuros, os efeitos de luz e sombras, a maquiagem carregada, as interpretações exageradas e a história simbólica. Estes elementos criam uma plástica que já foi chamada de "Estética do Pesadelo". Toda a dramaticidade, cheia de visões tortuosas e disformes em que o mundo exterior é apenas uma representação do mundo interior. Os filmes deste movimento apresentam uma atmosfera terríficas ou, pelo menos, inquietantes, geralmente sendo enfatizado estas características através da própria cor preto e branco na qual era gravado.

Podemos ainda perceber algumas dessas proximidades na representação das próprias personagens em *Maus*, marcada no corpo pelo sofrimento, perseguição e morte. Muitos deles apresentam um olhar sofrido, cheios de olheiras, que transmite o terror sem a necessidade de uma palavra. O corpo também é um lugar de memória, diferentemente da mente, o corpo leva consigo as marcas de nossas passagens mais sombrias, o corpo jamais esquece. Outra ponto em que *Maus*, encontra o cinema expressionista alemão é na figura do tirano.

O mal sempre figura nos filmes expressionistas em suas diferentes categorias: o perverso, o maquiavélico, o demoníaco ou monstruoso, suas representações vem gira sempre em torno de um personagem sinistro, mágico, ou sobrenatural, com grande poder em suas mãos podendo controlar os indivíduos ao seu redor (ARAÚJO, 2011. p. 32)

Para além desse caráter mágico e sobrenatural, percebemos que *Maus* também apresenta este tirano na forma da ideologia nazista. Esta, com grande poder em suas mãos, capaz de controlar a vida dos indivíduos, com o poder para matar. Não seria esse o grande vilão na obra de Spiegelman?

## 5.1 Nazismo A arte de oprimir

O século passado, como nos apresentou Hobsbawm(1998), demonstrou quão distantes estamos de uma história construída somente de progressos. Podemos pressupor, que em nenhum tempo na história houve tantos fatos contraditórios, tantas incertezas e ambiguidades. A existência de duas grandes guerras, a criação e dissolução de Estados, o surgimento de regimes totalitários e a criação de novas tecnologias, entre vários fatos que marcaram o

século, questionaram a capacidade do Direito em lidar com o real. Todavia, a incapacidade do direito lidar com situações extremas não se circunscreve apenas há esse século, ao contrário, inicia-se na modernidade, nas próprias revoluções liberais burguesas que desenvolveram o conceito de direito moderno.

Se, por um lado, os eventos extremos demonstraram uma imperiosa necessidade de proteção do humano, o que motivou a construção de teorias acerca dos direitos humanos gradualmente, e o fim da era dos suplícios (FOUCAULT, 1987); por outro lado, houve também a sua utilização como objeto e não mais sujeito, em um processo de reificação. Os horrores experimentados pelo homem no século vinte, provenientes em grande parte da experiência totalitária, não só decreta a falibilidade do direito, como a sua suspensão, momento em que um vazio se instala e, entre ordem e não-ordem, funda-se um espaço de que, paradoxalmente, o direito precisa para se (re)constituir. Isso mostra a complexidade (chamemos de exceção), que está na origem do direito, a qual maioria dos estudiosos e profissionais tenta, deliberadamente ou não, minimizar ou excluir do âmbito jurídico.

A exceção ao ocasionar a suspensão do direito possibilita que a vida tome seu lugar. Os eventos excepcionais, que culminaram com o surgimento dos campos de concentração, possibilitaram também a apropriação da vida biológica, tornando o seu funcionamento mais um dos paradigmas da política moderna.

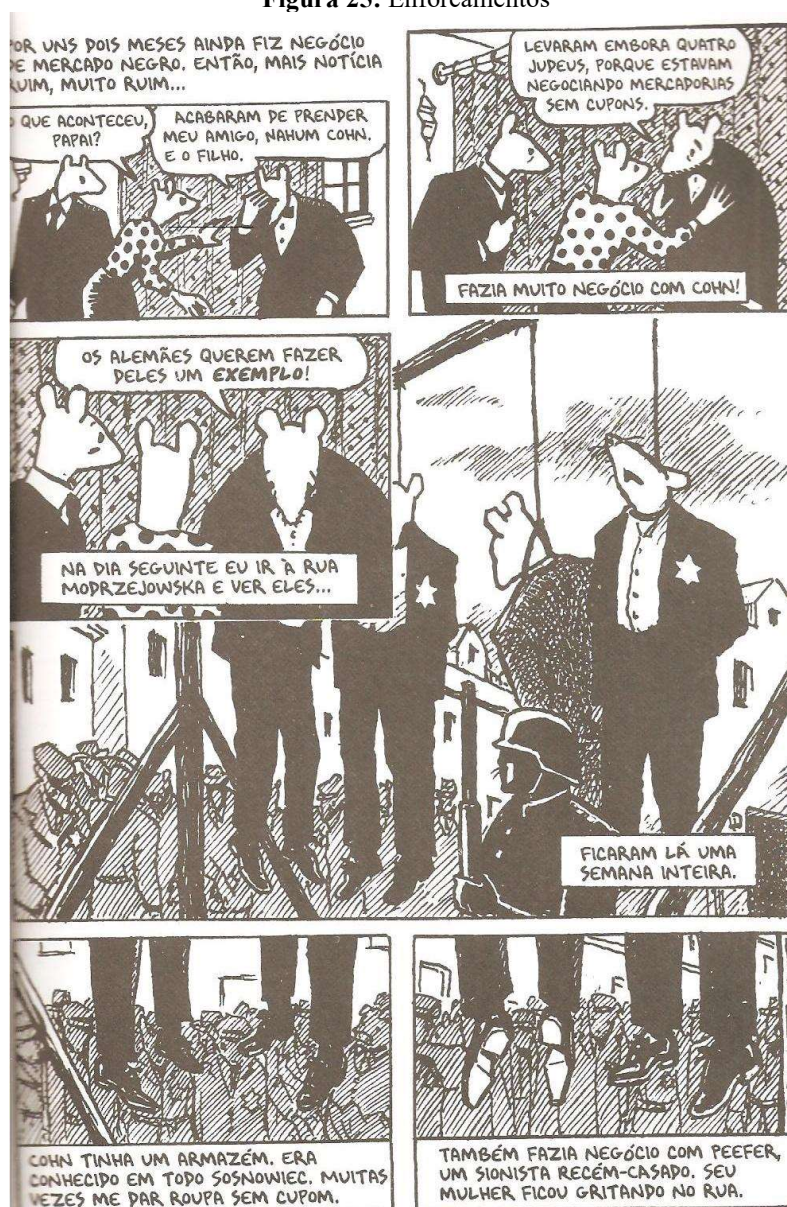
Se, em um primeiro momento, há inscrição do corpo na política, posteriormente é a própria vida que se insere nos mecanismos e cálculos do poder. E é essa inclusão da vida na política que possibilita o surgimento dos campos de concentração, entendidos aqui como um pedaço de território, que é colocado fora do ordenamento jurídico normal, mas não é por causa disso, simplesmente um espaço externo. Uma das principais características deste espaço era o constante diálogo com o judicial, mas sem precisar apenas deste para legitimar e autorizar as práticas restritas ao seu âmbito interno.

O modelo do sistema de governo nazista era marcado por uma profunda burocratização de seus diversos setores. A institucionalização da violência pelo nazismo pode ser considerada um grande laboratório, no qual os vários tipos de intervenção ao corpo dos indivíduos, o torna um caso especial. Entendemos aqui por violência institucionalizada, a violência do Estado em sua forma mais concreta, a violência da polícia e dos diversos sistemas de encarceramento e tutela de que se tornam alvo alguns segmentos da população. É a violência exercida sobre o corpo e, portanto, sobre a mente, que é também corpo. Não pensamos a partir de uma separação entre o corpo e a alma, a mente, a psique. Pensamos que tudo aquilo que afeta o corpo, afeta a mente, e vice-versa. Tentaremos, neste sentido, pontuar

e compreender algumas destas intervenções, levando em consideração a complexidade e diversidade destas práticas, percebendo que não são elementos isolados, mas que a todo o instante se cruzam e devem ser vistas como parte de um todo maior que é a ideologia nazista.

Algumas vezes, a violência contra os subversivos servia como exemplo para todos aqueles que resolvessem ir contra o sistema. Desta maneira, as punições assumiam os moldes dos “suplícios públicos” como nos apresenta Foucault (1977), não bastar apenas punir o infrator, mas sim demonstrar quase de maneira ritualística o poder do estado sempre vigilante. Assumindo uma postura simbólica, a violência tinha como principal intenção instituir o medo na mente ou no coração dos vivos como podemos observar na arte do autor de “*Maus*”:

**Figura 25:** Enforcamentos



FONTE: Spiegelman, 2008.



Em alguns casos, a aplicação da violência vai além da simples deliberação punitiva, aparecendo em determinados momentos históricos centralizado na figura do Estado para aniquilar parcela da população. Neste sentido, judeus e outros classificados como “degenerados” foram erradicados em nome de alguns objetivos que estavam muito acima de apenas uma coerção. Para se criar uma segurança nacional contra esta ameaça eminente era necessário fazer uma limpeza étnica higienizando o país destas impurezas.

Em *Maus*, fica bastante evidente a representação destas práticas por parte do sistema nazista. Spiegelman parece não poupar tinta para demonstrar o quanto um Estado pode legitimar a violência e ser tão desumano com o próximo não importando faixa etária, gênero ou status social:

**Figura 26:** Crianças assassinadas

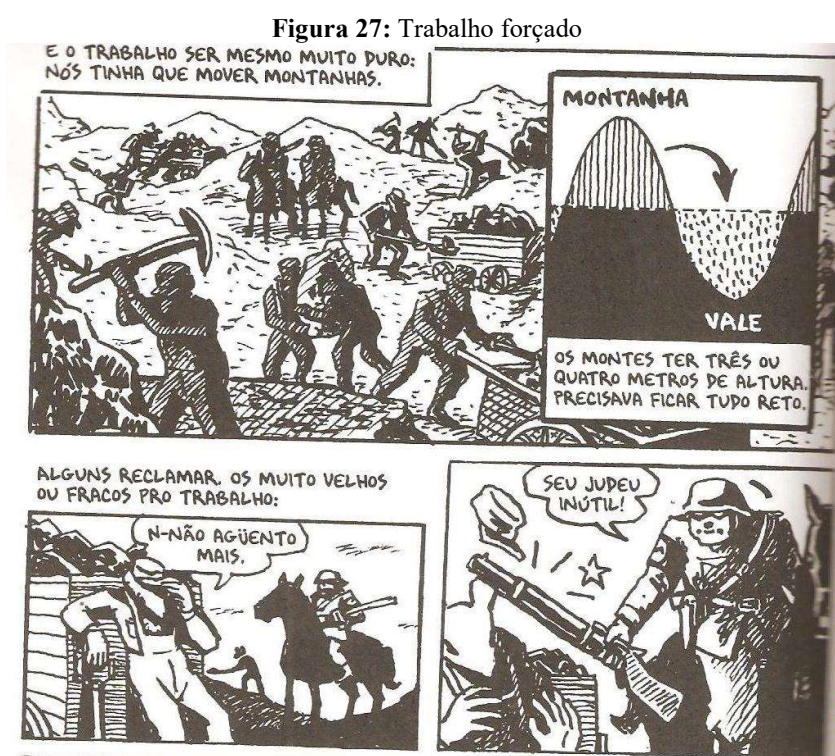


FONTE: Spiegelman, 2008.

O governo do terceiro Reich pode ser pensado como um grande laboratório das estratégias para o ordenamento social. Porém, é também aquele em que há utilização de tecnologias e novos métodos de matar muitos indivíduos de forma rápida e eficiente. Muito embora métodos de ocultamento tenham sido largamente utilizados para esconder tais práticas (e a destruição da memória destes espaços no final da guerra para encobrir seus atos), o nazismo é um caso específico de terrorismo de Estado onde o extermínio é uma tarefa oficial.

Além disso, o nazismo inaugura métodos de gestão de grandes massas humanas concentradas num espaço de reclusão e de neutralização eficiente de alianças e oposições. É assim, um fenômeno eminentemente político.

O nazismo caracteriza-se principalmente por adotar uma tecnologia da morte em larga escala, uma tecnologia de extermínio. A utilidade de um prisioneiro ia até o limite de um corpo esgotado pela fome e maus-tratos, aterrorizado pela proximidade constante com a morte. Assim, o trabalho forçado teria uma dimensão dupla tanto punir o indivíduo, como também uma dimensão produtiva para manutenção da economia interna do país.



FONTE: Spiegelman, 2008.

Se antes a Alemanha se encontrava numa crise sem precedentes diante das imposições feita pelos vencedores na primeira guerra mundial, agora eles contavam com uma mão de obra barata que podiam ajudar para ascensão do Estado. Com uma economia bastante estabilizada, tendo foco na indústria auxiliada em alguns setores pelo trabalho forçado, a Alemanha mal sentiu os impactos da grande recessão mundial de 1929.

A violência em suas diversas formas toma sua máxima nos campos de concentração, que eram espaços de reclusão destinados aos prisioneiros de guerra, principalmente judeus, mas não se abstendo apenas a eles, onde pessoas eram forçadas a trabalhar e viver sobre constante vigilância e repressão. Estes lugares eram também o último destino de vários

indivíduos, na medida em que depois de um período muitos morriam nas câmeras de gás ou vítimas de outras consequências do internato. O confinamento e a morte de milhões de pessoas dentro destas instalações chegam a criar certa inquietação devido ao seu alto grau de organização voltada para uma tarefa tão nefasta. Vemos que diante de tal empreendimento, devido a extensão das suas práticas por trás dos muros, seria necessário um nível mínimo de ordenamento para que se conseguisse sucesso na sua principal função: matar.

Na Alemanha, no período nazista 1933-1945, o KL ou KZ (Kosentrationslager-campo de concentração), assim como a SS (Schutzstaffeln- tropas de proteção) se tornaram marcos referenciais para indivíduos e grupos social, sobretudo, para os judeus sobreviventes. Estas siglas também revelam a dimensão burocrática e ao mesmo tempo a estrutura simples de seu funcionamento.

Num primeiro momento, podemos apreender a lógica interna do funcionamento destes lugares a partir de alguns pressupostos levantados por Goffman e Foucault.

Para Foucault (1987), o campo de concentração constitui a síntese da prisão, do manicômio, e da fábrica, no sentido do poder disciplinar nas suas características: um tipo de organização do espaço, um controle do tempo, a vigilância como instrumento básico e constante e por fim, o registro contínuo do conhecimento. Podemos perceber algumas contribuições similares que Goffman (1974) nos proporciona, na medida em que, procura descrever os manicômios, prisões e conventos, elaborando para tal o conceito de instituição total, a partir da análise dos diversos processos que acontecem no seu interior como: mortificação do eu, privilégio, o sistema de ajuste secundário, os alinhamento de adaptação tudo isso em relação aos internos.

Todas estas características apresentadas por estes dois teóricos podem ser encontradas dentro dos processos desta instituição. Dentro de sua estrutura, altamente hierarquizada e vigiada, tendo seu corpo passando por intervenções constantes, algumas dessas desumanas como no caso de tortura. Os indivíduos iam sendo despojados de sua humanidade e apenas passavam a serem vistos como objetos. Talvez, um dos maiores exemplos disto seja a tatuagem com os números referências dos prisioneiros que eram feitas logo em sua entrada neste espaço e que acabaram se tornando uma amarga memória dos tempos de cárcere de muitos pessoas:





FONTE: Spiegelman, 2008.

Não obstante, o nazismo era também um sistema de promoção de um tipo de sociedade e de raça: a ariana. Era justamente para preservar uma raça e uma sociedade ideal que se justificava o extermínio e exclusão dos "outros": loucos, retardados mentais, doentes e judeus. Vemos nesse ponto, que existe um diálogo entre o direito com outras áreas do saber como a medicina. Estes elementos extrajurídicos serviam para legalizar, muitas vezes, operações que estavam além da esfera de atuação do direito, fazendo com que eles funcionassem no interior das operações penais. Podemos perceber que a culpa das punições não se estendiam apenas ao Estado maior alemão, mas também aos outras ciências que acabaram por se tornar cúmplices. Os saberes, as técnicas e os discursos científicos se formam e se entrelaçam numa conjuntura maior como uma prática do poder de punir. Assim, as teóricas eugênicas que pregavam a pureza da raça ariana, além de serem um componente indispensável para a construção da identidade e o imaginário nazista, serviam ao mesmo tempo para excluir e torturar o outro. Nos quadros abaixo fica evidente esta relação entre a medicina e o direito:

FIGURA 29: MAUS, cap.II, p.218..



FONTE: Spiegelman, 2008.

Nestes quadros, o personagem Vladek faz menção ao seu filho sobre a *selektion*, um processo de avaliação do estado dos prisioneiros para saber se eles estavam em condição para poder continuar suas funções dentro dos campos de concentração. Vemos pelo relato, que este era um processo, sobretudo, disciplinar, no qual os indivíduos tinham que se portar de maneira sistemática. Mas do que isso, no oitavo quadro no canto esquerdo, podemos observar, sentada à mesa, a figura de um gato de jaleco (símbolo da medicina) que é um dos responsáveis pela verificação. Ao mesmo tempo em que um gato faz anotação, outro ordena a fila dos prisioneiros que se seguem e o médico, Dr. Mengele, avalia e, no canto, um prisioneiro polonês (porco) pune os indivíduos. Percebemos pelo próprio relato que o corpo era o foco principal dos olhares que se dirigiam ao prisioneiro, se este estivesse saudável livre de feridas ou qualquer outra coisa que significasse uma anomalia eram aprovados recebendo



outro uniforme e podiam partir até a próxima avaliação no dia seguinte, se não estes eram encaminhados para a morte.

Mas podemos sem dúvida ressaltar esse tema geral de que, em nossas sociedades, os sistemas punitivos devem ser recolocados em uma certa “economia política” do corpo: ainda que não recorram a castigos violentos ou sangrentos, mesmo quando utilizam métodos “suaves” de trancar ou corrigir, é sempre do corpo que se trata - do corpo e de suas forças, da utilidade e da docilidade delas, de sua repartição e de sua submissão. (FOUCAULT, 1987. p. 28)

O corpo não está inserido apenas num espaço físico do campo de concentração, ele também está mergulhado num campo político, as relações de poder têm ação imediata e constante sobre ele o investindo, marcando, sujeitando a diversos trabalhos, obrigando a ritos e exigindo dele algum sinal. Esta apropriação política do corpo faz parte de uma relação complexa e mútua, na qual está vinculada a sua utilização econômica. Como uma força de produção efetiva, o corpo é trespassado por relações de poder e dominação, sendo isto apenas possível se ele está acorrentado num sistema de sujeição, no qual as necessidades nazistas são um instrumento político altamente organizado, calculado e utilizado. É neste sentido que podemos observar que os corpos dos prisioneiros se tornavam uma força proveitosa, se fosse ao mesmo tempo produtivo e submisso, caso contrário eles iriam para nas câmeras de gás.

Em *Maus*, observamos que, para além desta sujeição ser obtida por instrumentos como a violência ou a ideologia, ela podia ser organizada e tecnicamente pensada. É este o controle das relações de suas forças em todos os níveis o que Foucault (1987) denomina de tecnologia política do corpo, que está muito além da simples sistematização, mas está inserido dentro de todo o processo.

Se um indivíduo já não tinha o seu corpo apto, apenas restava o derradeiro fim das câmeras de gás, arsenal máximo do horror. Este espaço além de ser símbolo do medo por parte dos vivos, servindo como lugar instituidor da coerção mental, ou seja, no próprio corpo, na medida em que mente e corpo são indissociáveis, serviam para a manutenção do próprio espaço do campo de concentração, onde sempre chegavam sempre mais levas de prisioneiros. Se, por lado, se prezava em ter uma força de trabalho útil, do outro, era necessário se livrar dos corpos indesejáveis.

Diante de todos estes fatores, percebemos que o sistema de vigilância e punição nazista tinha fins muitos mais complexos do que o simples ódio sobre os judeus e outros grupos sociais. Talvez, existisse este ódio num nível psíquico de alguns indivíduos, todavia, este afeto foi fruto de uma construção que tinha, sobretudo o objetivo de solidificar a

identidade do Estado nazista alemão. Mas do que isso, por mais rígido que parecesse este sistema, algumas brechas podiam ser localizadas. Estes vácuos do poder no sistema se apresentavam como espaços, nos quais os indivíduos conseguiam burlar as próprias condições que lhe eram impostas. É dentro destas brechas, através de práticas subversivas, que os prisioneiros conseguiam ter um pouco mais de esperança para sobreviver. Por causa disso, estas práticas merecem uma devida atenção e será fruto de uma análise mais detalhada no próximo tópico.

## **5.2 Vladek: a arte de sobreviver**

Sob a doutrina racista do III Reich, cerca de 7,5 milhões de pessoas perderam a dignidade e as vidas em campos de concentração especialmente preparados para matar em escala industrial. Pautados pelas teorias eugênicas, para os nazistas, aqueles que não possuíam sangue ariano não deveriam ser tratados como seres humanos. A política antissemita do nazismo visou especialmente os judeus, mas não poupou também ciganos, negros, homossexuais, comunistas e doentes mentais. Estima-se que entre 5,1 e 6 milhões de judeus tenham sido mortos durante a Segunda Guerra, o que representava na época cerca de 60% da população judaica na Europa.. A perseguição do III Reich começou logo após a ascensão de Hitler ao poder, no dia 30 de janeiro de 1933.

Em *Maus*, uma ideia se torna eixo da narrativa que nos é a apresentada e pode ser observada logo em seu subtítulo, a questão da sobrevivência. Permeando o cotidiano dos judeus, durante o período da Segunda Guerra Mundial, não enquanto prática comum a todos, mesmo assim presente, sobreviver às mazelas impostas pelo sistema nazista era necessário, todavia, uma arte de veras difícil. Ao confrontar diretamente seus algozes, o sujeito estava passivo a ser brutalmente punido, muitas vezes, sendo torturado ou logo morto. Diante destes fatos, muitas dessas lutas não aconteciam de maneira aberta, mas nas sombras, onde o olho vigilante não poderia observar.

Observamos que, na contramão da lógica totalitária, a resistência antinazista, no entanto, demonstrou um ativismo, uma reação e luta contra o nacional-socialismo e o seu sistema opressor, inclusive vindo dos próprios perseguidos como os judeus, ciganos e a esquerda, seja nos guetos ou nos campos de concentração. Parte dessa resistência apresentava possibilidades de sobreviver ao nazismo, quebrando, com isso, a noção de um sistema sem oposição e de massas amorfas caminhando para a morte sem reação. Notamos, que na contramão do horror e da barbárie, da tentativa de atomização e extermínio dos judeus, era

possível encontrar uma organização e luta judaica da resistência nos campos, nos guetos, nas cidades, nos Exércitos Aliados. Algumas vezes, estas lutas se apresentavam de maneira coletiva como no Levante de Varsóvia, outras de maneira individual, no dia-a-dia. É neste sentido que Certeau nos esclarece:

Diante da produção racionalizada, expansionista, centralizada [...] posta-se uma produção de tipo totalmente diverso, qualificada como “consumo”, que tem como característica suas astúcias, seu esfarelamento em conformidade com as ocasiões, suas “piratarias”, sua clandestinidade. Em suma, sua quase invisibilidade, pois ela quase não se faz notar por produtos próprios (onde teria seu lugar?), mas por uma arte de utilizar aqueles que lhe são impostos. (CERTEAU, 1994, p.94.)

Mesmo subjogados, muitas vezes, esses judeus usavam as leis, as práticas ou as representações que lhe eram impostas pela força ou pela sedução, para outros fins que não as dos nazistas. Ao não aceitar tais imposições, e utilizando-as de diversas maneiras, subvertendo-as a partir de dentro do sistema e transformando-as em formas de resistência, eles acabavam fabricando uma esperança para o próximo amanhã. Todas estas táticas,<sup>4</sup> mesmo sendo totalmente diversas e não tão localizáveis quanto as estratégias impostas por sistema tecnocrático, são possíveis de serem observadas através dos relatos de vários sobreviventes do Holocausto. Sem elas não seria possível haver chance diante de tal massacre. Se, muitas vezes, os judeus foram comparados com ratos, devido as suas “astúcias”, talvez os nazistas neste ponto estivessem certos, mas quem não usaria de quaisquer meios para sobreviver?

Assim, podemos contemplar, em sucessivos quadros apresentados por Spiegelman, em sua obra, focados no personagem Vladek, a representação do judeu sobrevivente. Ver nele condensado a soma de um conjunto de práticas - mesmo que não conseguimos os localizar em sua completitude - que burlam as conjecturas brutais que foram impostas sobre seu povo.

Com a institucionalização do regime nazista e sua propagação por várias partes da Europa, na medida em que a Alemanha ia anexando outros países a suas fileiras, modificou-se o sentido real de uma sociedade que estava em crise, alterando as estruturas econômicas,

---

<sup>4</sup> Entendemos aqui a tática num sentido certeuniano como uma “ação calculada que é determinada pela ausência de um próprio. Então nenhuma delimitação de fora lhe fornece a condição de autonomia. A tática não tem por lugar senão o do outro. E por isso deve jogar com o terreno que lhe é imposto tal qual a lei de uma força estranha. Não tem meios para se manter em si mesma, à distância, numa posição recuada, de previsão e de convocação própria: a tática é movimento “dentro do campo de visão inimigo” [...] Aproveita as “ocasiões” e delas depende. Estes não-lugar permite sem dúvida a mobilidade, mas numa docilidade aos azares do tempo, para captar no voo as possibilidades oferecidas por instante. Tem que utilizar, vigilante, as falhas que as conjunturas particulares vão abrindo na vigilância do poder proprietário. Aí vai caçar. Cria ali surpresas. Consegue esta onde ninguém espera. É astúcia. Em suma, a tática é a arte do fraco” (CERTEAU, 1994. p.94).

políticas e sociais. As mudanças que esse fato proporcionaram foram indubitavelmente importantes para que uma nova sociedade emergisse erigida sobre teorias eugênicas da supremacia da raça ariana, centralização do poder, rejeição de um dito liberalismo econômico e estreitamento de várias práticas sociais. Apoiadas por um forte regimento militarista que era necessário para levar a ordem ao novo estado alemão e mais do que isso, se livrar dos subversores e daqueles que realmente não queriam ver sua pátria progredir. Forjou-se uma cultura do ódio focada na anti-figura dos judeus.

Aos poucos, o sistema nazista foi limitando as práticas, num primeiro momento, deixando que os judeus circulassem, mas vigiando seus passos. Alguns, já prevendo o pior imigraram para fora ou mandaram seus filhos morarem no exterior. As relações comerciais eram uma forma de sustento para várias famílias judaicas foram um dos primeiros alvos visados. Muitos dos negócios foram tomados e passaram para a administração do III Reich ou de alemães particulares. Entretanto, havia alguns espaços que não eram tão policiados, nestes vácuos do sistema é onde “as artes de fazer” se transformavam em táticas. Quando bem feitas promoviam um conforto mesmo que momentâneo. Podemos observar no relato de Vladek nos quadros abaixo:

Figura 30: Comércio Ilegal



FONTE: Spiegelman, 2008.

Logo, cada vez mais, os espaços (brechas) foram se estreitando, e pouco a pouco as regras do jogo social começaram a mudar. Quando descobertos, as transgressões eram severamente punidas. A iminência de ser levado ao campo de concentração, esse medo constante, atingiu a todos. Auschwitz virou sinônimo de morte, de uma viagem sem retorno. Qualquer palavra de condenação ou crítica ao regime nazista podia ser punida com a prisão em um campo, independente da etnia ou orientação política da pessoa. Essa “arbitrariedade” do totalitarismo nazista gerava o clima de vigilância constante e buscava quebrar forças de resistência e também, instigar a delação. Os judeus, alvo principal dos nazistas, em decorrência da exclusão social crescente e "arianização da economia", estavam desprovidos

de condições de alimentação, saúde, em grande parte afastados de seus familiares e amigos, com poucas possibilidades de ações conjuntas. No limiar entre a morte e a vida clandestina, muitos optaram pelo suicídio, outros pela clandestinidade.

Figura 31: Suicídio



FONTE: Spiegelman, 2008.

Diante de tal opressão, muitas vezes sem saída, alguns buscavam no suicídio, uma maneira para aliviar suas dores e de se libertar, de negar ao outro o poder e o controle sobre seu corpo, mesmo que esta prática fosse considerada um ato inaceitável para a doutrina do judaísmo. A era das catástrofes foi marcada por decisões extremas tanto dos algozes quanto das vítimas. Este ato, muitos deles são permeados por um valor estético, logo simbólico, capaz de introduzir através da tragédia pessoal uma solução para a arbitrariedade das vidas e, ao mesmo tempo, causa uma náusea ao próximo.

Se o sistema fechava portas, era necessário achar algumas portas dos fundos. Desta maneira, não vendo muitas soluções, judeus se utilizavam como uma das ferramentas para sobreviver o suborno. Sabemos que a Alemanha vivia uma época difícil, mesmo com um crescente desenvolvimento industrial, os anos de crise deixaram profundas cicatrizes em sua economia e sociedade. Muitos dos cidadãos alemães tinham apenas uma condição de vida razoável, principalmente no que se refere aos primeiros anos da guerra. Assim, o suborno era uma constante e uma maneira de criar algumas facilidades. No final da guerra com a derrocada eminente do nazismo, muitos soldados também acabaram por aceitar tais financiamento ilegais para fazerem “vista grossa”. Mas nem sempre este meio dava certo.



Muitos dos judeus eram traídos e seus “acordos” não cumpridos. A figura se mostra bastante representativa:

Figura 32: Tragédias familiares



FONTE: Spiegelman, 2008.

Quando os subornos não davam jeito na situação e os indivíduos não tinham como negociar com algum dos agentes nazista ou coragem para se matar, apenas restava se esconder e esperar as coisas se amenizarem. O autor de *Maus*, ao tentar dar uma ênfase mais histórica à sua obra, e com a ajuda de seu pai, chegou a nos apresentar de maneira simplificada, algumas plantas dos chamados bunker. Estes verdadeiros buracos de ratos serviam para que as pessoas perseguidas pudessem se esconder e refugiar durante alguns dias. Geralmente eram caracterizados por lugares pequenos, poucos ventilados, comportava poucas pessoas que viviam muitas vezes em condições sub-humanas tendo que fazer suas próprias necessidades naquele lugar que era de seu descanso.

Figura 33: Lugares secretos: Bunkers



FONTE: Spiegelman, 2008.

Outra situação perceptível se refere à manipulação dos bens simbólicos, que o próprio sistema nazista tinha criado, e eram elementos de integração e comunicação entre aqueles que compactuavam as mesmas ideologias. Desta maneira, sempre que possível, os judeus utilizavam-se do velho gesto de camaradagem e reconhecimento alemão ao estender seu braço direito totalmente ereto para o auto e pronunciar “Hei Hitler!”. Mas não apenas isto, em alguns casos até houve a própria manipulação de identidades com judeus passando-se por poloneses, alemães ou outros povos. E não usando a faixa com a cruz judaica ao braço. O autor representa este fato quando alguns de seus personagens vestem a máscara de outro animal.<sup>5</sup> Outras vezes, a resistência era feita de maneira mais articulada. Os grupos judaicos de resistência alemães organizaram-se em pequenas células, pois caso eles fizessem uma propaganda massiva contra o regime nazista, eles seriam rapidamente presos pela Gestapo e levados a campos de concentração ou mortos, de modo que o trabalho em pequenas células clandestinas era uma forma de viabilizar uma efetividade e continuidade de resistência antifascista.

Os grupos judaicos, em grande parte compostos por jovens, tinham uma forte tendência de esquerda, como o forte *Bund Deutsch-Jüdischer Jugend* (um dos maiores, que contava com 500 integrantes). Entre os sionistas-socialistas havia o *Haschomer Hazair* (nome hebraico que significa *O Jovem Guarda*, composto de quatro a cinco grupos de resistência de

<sup>5</sup> Pode ser observado na figura 15 na pag. 79.



Berlim), uma organização da juventude sionista socialista de esquerda, o *Habonim*, movimento de jovens sionistas socialistas, e o *Werkleute* (nome alemão que significa *Operários*), para os quais os judeus, tendo "deixado de ser alemães" (ou assim considerados pelo regime), passaram a organizar clandestinamente a *Alijah*, emigração para a Palestina para construir uma Eretz Israel socialista. Estes grupos tinham uma grande participação de jovens e até mesmo de mulheres. Organizando-se enquanto grupos de resistência com formação política e ideológica, alguns destes grupos se utilizavam de estratégias como a produção e divulgação de uma literatura política e panfletos, pichações, ações de solidariedade (BANKIER, 1986). Quando o nazismo aumentava o nível de controle e muitos dos membros eram pegos só restava aos indivíduos a agir de maneira autônoma e continuar a resistir.

Todas estas práticas de resistência se mostravam mais complicadas quando havia uma tentativa de estabelecê-las dentro do campos de concentração. Estes lugares, dos quais o mais famoso deles ficou conhecido como Auschitz , eram quase um caminho sem volta. Dentro dos seus muros a vigilância era muito mais abrangente e eficaz. A disciplinarização dos corpos, através do trabalho forçado, era uma constante. Comandados pelo através do controle do tempo, o sobrevivente tinha que saber aproveitar as ausências momentâneas e as falhas do poder institucional para poder se deslocar. Transitar nestas brechas era perigoso, mas necessário para sobreviver. A resistência se apoiava em pequenos atos cotidianos, muitas vezes, gestos aparentemente simplórios, mas que ampliavam as chances de acordar no amanhã por vir. O sobrevivente Vladek talvez seja o exemplo notável disso, sempre arranjando uma fórmula de conseguir ter um pouco mais de vantagem:

Figura 34: Comida e Sobrevivências



FONTE: Spiegelman, 2008.

Em alguns casos, ter um conhecimento a mais poderia significar a sua salvação. Em vários campos de concentração, o trabalho forçado era usado não apenas para disciplinar os corpos, mas para trazer benefício para alguns setores da economia alemã. Neste sentido, era extremamente necessária uma força de trabalho especializada. Trabalhar em oficinas, na construção civil, consertar as botas dos soldados e até mesmo saber outra língua poderia ser o limiar entre a vida e a morte do sujeito. Melhor do que isso, servia como moeda de troca para se conseguir ter acesso, por exemplo, uma comida um pouco melhor:



FONTE: Spiegelman, 2008.

Com o final quase eminente do terceiro Reich, e a desestruturação do sistema nazista diante de enormes perdas na guerra para os inimigos. Vários campos de concentração foram desativados. Quanto aos prisioneiros, muitos foram mortos antes da retirada, outros serviram como troca para com soldados nazistas presos pelos países aliados e alguns simplesmente fugiram. Mesmo assim, as coisas eram difíceis neste tempo conturbado. E vários judeus para sobreviverem acabavam ajudando os exércitos aliados, para que de alguma forma fossem conseguindo um pouco de comida e proteção até que a guerra chegasse ao seu fim. Na figura abaixo fica claro a construção feita dos exércitos aliados como os salvadores, mas nem sempre estas relações se davam de maneira amigável e alguns judeus acabavam sendo mortos confundidos com alemães:



FONTE: Spiegelman, 2008.



Por fim, vale ressaltar que estas formas de resistência, aqui pontuadas apenas, foram algumas possíveis de se perceber ao longo das experiências históricas de alguns dos sobreviventes. Outros tantos não tiveram tanta sorte diante dos horrores da guerra. Não devemos nos esquecer de que mesmo diante da crescente desumanidade, alguns de boa índole ajudavam os perseguidos, mesmo diante do perigo de serem pegos sem pedir nada em troca. Estes poucos, não deixaram morrer a esperança por um futuro melhor.

Figura 37: Esperança



FONTE: Spiegelman, 2008.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando as peculiaridades estéticas, socioculturais e históricas da HQ, de Art Spiegelman, “*Maus: A História de um sobrevivente*”, a partir da temática do Holocausto, tornou-se possível apreendermos as formas de representação que foram construídas e se mostram na obra de alguns dos horrores sobre a Segunda Guerra Mundial.

Seria possível deliberarmos conscientemente que é possível reconhecer em “*Maus*”, constituído a partir da “literatura de testemunho”, uma visão ética sobre essa catástrofe e momento de barbárie da História da humanidade. Além disso, a obra, em sua forma e elementos narrativos, problematiza a história, que por sua vez aparece ficcionalizada, trilhando uma linha tênue com realidade a partir da verossimilhança de vários de seus aspectos, e que por este fator a torna de natureza tão singular. Ficou também evidenciado que na HQ há a apropriação e a construção de diversas representações, que servem de subterfúgio para a construção sobre o imaginário do Holocausto e da identidade do povo judeu.

Vale ressaltar que existem algumas inquietações no tocante de que algumas significações presentes, neste estudo, estão em presente tensão com outros discursos que também legitimam tal tragédia, mas outros que negam ter havido este genocídio. Mais do que isso, a questão da memória do Holocausto e suas vítimas, e a necessidade de resguardá-la de ameaças das mais diversas, é tema de discussões pertinentes e atualmente urgentes. Diversas entidades e meios de comunicação têm divulgado constantemente o aumento de ações, práticas e ideias antissemitas em diversos setores da sociedade e em diversos locais do mundo, inclusive aqui no Brasil. As motivações para tal são variadas, mas ambas lidam com a mesma matriz, preconceituosa e difamatória, presente há séculos e que ecoam até hoje. Neste sentido, o presente trabalho ajudou a relembrar que tais tragédias não podem ser esquecidas e que se não forem tomadas algumas precauções humanitárias, outras poderão continuar há acontecer durante um longo tempo (as chagas apenas aumentarão).

Um grande acontecimento como a Segunda Guerra Mundial, sem sombra de dúvida, chama atenção dos historiadores de alguma forma, não apenas por se tratar de um evento traumático da humanidade, mas devido a sua repercussão mundial. Ao completar sessenta anos de aniversário do final da Segunda Guerra, uma série de publicações em revista e almanaques especializadas em histórias estão nas prateleiras das bancas de revistas e livrarias. Este simples fato nos mostra que este assunto ainda causa impacto no imaginário humano, não apenas devido, em grande parte, a sua natureza recente, mais também por seu caráter desumano, representados em sua máxima no genocídio dos judeus e na explosão da bomba

atômica. Sempre é necessário estarmos revendo o que se passou. Desta maneira, procuramos contribuir para que o tema seja cada vez mais discutido, a exemplo de outros trabalhos nesta linha.

Ainda no tocante ao campo histórico, sabemos que com o decorrer dos anos, grande parte dos sobreviventes do holocausto já faleceu pelos mais variados motivos. Em alguns anos, provavelmente, não haverá mais testemunhas oculares. É dever, portanto, da sociedade acadêmica de uma maneira geral salvaguardar (mas também problematizá-la) esta memória, não apenas pessoal, mas coletiva. As Histórias em Quadrinhos podem se configurar como um elemento auxiliador e de suporte na manutenção desta memória. Indo mais além, através do nosso estudo, temos certeza de ter ampliado a visão sobre fontes históricas e mais especificamente sobre uso das HQ para estudos sobre a Segunda Guerra e o Holocausto. Desta maneira, pensamos em ter contribuído duplamente, tanto para o saber histórico, quanto os estudos literários.

Do ponto de vista da pesquisa em literatura, devemos levar em consideração que estamos imersos numa cultura, profundamente, intersemiótica. Desta maneira, a HQ se mostra potencializadora da expansão da literatura, através da narrativa, tanto para novos públicos quanto para novas possibilidades semióticas, pois a intersemiose é uma forma de interculturalidade. Por isso, acreditamos que nosso trabalho reafirmou este expansivo diálogo interdisciplinar entre história e literatura que está inserido na academia há algum tempo. Enfim, atenuando para a proximidade entre estas duas disciplinas e o papel desta mídia (HQ) como possível suporte para a manutenção da Memória e da Identidade.

Finalmente, à medida que pretendíamos por um ponto final em um assunto, vários outros correlatos apareciam, determinando outras linhas de pensamentos, outras partidas. Sabemos que diante desta temática é impossível chegar a um fim único e absoluto, especialmente por que as feridas ainda estão muito recentes e algumas das cicatrizes foram cravadas tão profundamente que é impossível descansar em paz. Em alguns momentos, os seres humanos diante das tragédias e catástrofes que causaram a si mesmo, preferem a dor à amnésia, para não deixarem que eventos tão traumáticos como estes não se repitam em outros momentos. É preferível o inverso para se refugiar das lembranças que evocam as imagens de desespero e das perdas.

## REFERÊNCIAS

- ABDALA JR, Benjamim. **Literatura História e Política**. São Paulo, Ática, 1989.
- ADORNO, T. W. **Notas de Literatura**. São Paulo: Duas cidades, 2003.
- ARAÚJO, Bianca de. **A dança das Sombras: a estética Expressionista Alemã na fotografia**. São Paulo: Centro Universitário Senac, 2011.
- AUMONT, Jacques. **A imagem**. São Paulo: Papirus, 1993.
- BANKIER, David (Ed.). **El Holocausto**. Perpetradores - Víctimas - Testigos. Jerusalém, Magnes, 1986
- BAKTIM, Michael. **Problemas da Poética de Dostoiévski**. Rio de Janeiro, Forense, 2005.
- BAKTIM, Michael. **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. São Paulo: HUCITEC, 1986.
- BARROSO. Cláudio da Costa. **(RE) Invenção de Identidades: A construção das Identidades de Judeus e Nazistas na obra “Maus” de Art Spiegelman**. Campina Grande: UFCG, 2012.
- BAUMAN, Zygmunt. **Em busca da Política**. Rio de Janeiro, 2000.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BENSE, Max. **Pequena Estética**. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- BERMAN, Marshall. **Tudo que é Sólido desmancha no ar**. São Paulo: Companhia da Letras, 2007.
- BOSI, Alfredo. **Literatura e Resistência**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.
- BURKE, Peter. **O que é História Cultural?** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2005.
- BURKE, Peter. **Testemunha Ocular**. São Paulo: EDUSC, 2004.
- BOURDIEU, Pierre. **O poder Simbólico**. 9º Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2006.
- CARMELO, Luís. **Semiótica. Uma introdução**. Nem Matins: Publicações Europa-América, 2003.
- CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: artes de fazer**. Vol I. trad.: Ephraim Ferreira Alves, 2º. Ed. VOL 1, Petrópolis: Vozes, 1994. (vol.1).
- CHARTIER, Roger. **A história Cultural: entre praticas e representações**. Trad.: Maria Manuela Galhardo. Rio de Janeiro: Bertrand, 1990.

CHARTIER, Roger. O mundo como Representação. IN: **Estudos Avançados**. Rio de Janeiro, nº. 11 (5), 1991.

CHEVALIER, JEAN. **Dicionário de Símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números**. 9º Ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1995.

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes: 2000.

CIRNE, Moacy. **A linguagem dos Quadrinhos**. Rio de Janeiro, Vozes, 1971.

DANGER, Eric P. **A cor na comunicação**. Rio de Janeiro: Fórum Editora, 1973.

DARTON, Robert. **O grande massacre dos gatos, e outros episódios da História Cultural Francesa**. 5º Ed. Rio de Janeiro: Graal, 1986.

DELEUZE, Gilles. **Diálogos**. São Paulo: Escuta, 1998.

DENIS, Benoît. **Literatura e Engajamento**. São Paulo: EDUSC, 2002.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

ECO, Umberto. **Tratado Geral de Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

EISNER, Will. **A Força da Vida**. São Paulo: Companhia da Letras, 1998.

EISNER, Will. **O nome do Jogo**. São Paulo: Companhia da Letras, 2003.

EISNER, Will. **Contrato com Deus & outras histórias de cortiço**. São Paulo: Companhia da Letras, 1978.

EISNER, Will. **Fagin, o Judeu**. São Paulo: Companhia da Letras, 2005.

EISNER, Will. **O Complô: A história secreta dos protocolos dos sábios do Sião**. São Paulo: Companhia da Letras, 2003.

ESOPPO. **Fábulas**. São Paulo: Martin Claret, 2011.

FERREIRA, Gil Baptista. **Comunicação, Mídia e Identidade**. Lisboa: Edições Colibri, 2009.

FONTANILLE, Jacques. **Significação e Visualidade**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2005.

FOUCAULT, Michel de. **Vigiar e punir: história da violência nas prisões**. 27º Ed. Petrópolis: Vozes, 1987.

GINZBURG, Carlo. **Olhos de madeira: Nove reflexões sobre a distância**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.



GEERTZ, CLIFFORD. **Uma descrição Densa: Por uma Teoria Interpretativa da Cultura.** IN: **A Interpretação da Cultura.** Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1989.

GOFFMAN, Erving. **Manicômio, prisões e conventos.** São Paulo: Perspectiva, 1974.

GUATARRI, Félix. **Micropolítica: cartografias do desejo.** Rio de Janeiro, Vozes, 2010.

GUERRA, Fábio Vieira. **Super heróis Marvel e os conflitos sociais nos EUA (1961-1981).** Rio de Janeiro: Universidade Federal Fluminense, 2011.

HALBWACHS, M. **A Memória coletiva.** Trad. de Laurent Léon Schaffter. São Paulo, Vértice/Revista dos Tribunais, 1990.

HOBSBAWM, ERIC. Barbárie: Manual do Usuário. IN: **Sobre História.** São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

HOBSBAWM, ERIC. **A Era dos Extremos: Uma breve século XX:1914-1994.** São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

JAPIASSU, Hilton; MARCONDES, Danilo. **Dicionário Básico de filosofia.** Rio de Janeiro: Zahar 1990 Marcondes,

JOAQUIM, Sebastien. (Org). **Representações.inter/intraculturais(literatura/ arte, outros domínios)** Recife: Livro Rápido, 2008.

PINTO, Júlio. **1,2,3 Semiótica.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 1995.

LE GOFF. **História e Memória.** Campinas: Editora da Unicamp, 2003.

LIEBEL, Vinicius. **HUMOR, PROPAGANDA E PERSUASÃO: AS CHARGES E SEU LUGAR NA PROPAGANDA NAZISTA.** Curitiba, Paraná: UFPR, 2006.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Onomatopeia e Mímeses no Mangá.** São Paulo: Hedra, 2002.

MAHONY, Patrick. **Freud e o Homem dos Ratos.** São Paulo, Escuta, 1991.

MCCLOUD, SCOTT. **Desvendando os Quadrinhos.** São Paulo: M. Books do Brasil Editora LTDA, 2005.

MICHAEL, Mafesoli. **Elogio à Razão Sensível.** Rio de Janeiro, Vozes 1998.

MICHAEL, Pollack. **Memória, esquecimento, silêncio.** Estudos Históricos, Rio de Janeiro, vol. 2, n. 3, 1989. Disponível em:  
[http://www2.uel.br/cch/cdph/arqtxt/Memoria\\_esquecimento\\_silencio.pdf](http://www2.uel.br/cch/cdph/arqtxt/Memoria_esquecimento_silencio.pdf)> Acesso em: 05 , de Nov, 2009.

MOÍSES, Massaud. **Dicionários de termos Literários.** São Paulo: Cultrix, 2004.

NETO, Oildon Cadeira. **Memória e HQ: A representação do Anti-semetismo nas histórias em quadrinhos.** 2009. Disponível em:

<http://www.historiaimagem.com.br/edicao8abril2009/antisemit-hq.pdf> . Acesso em: 04 de Out, 2009.

ORWELL, George. **A revolução dos bichos**. Disponível em: <http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/animaisf.pdf>. Acesso em: 12 de Outubro, 2011.

PIERCE, Charles S. **Semiótica**. 4ªEd. São Paulo: Perspectiva, 2010.

RICOEUR, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. Tradução: Alain François. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 2007.

SAID, Edward w. **Cultura e Resistência**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

SANTELLA, Lúcia. **Cultura das mídias**. 2ªEd. São Paulo: Experimento, 1996.

SANTELLA, Lúcia. **Comunicação e Semiótica**. São Paulo: Hacker Editores, 2004.

SANTELLA, Lúcia. **Matrizes da Linguagem e Pensamento**. Sonora, Visual, Verbal. Aplicações na Hipermídia. São Paulo: Iluminuras/Fapesp, 2001.

SACCO, Joe. **Palestina: uma nação ocupada**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2000.

SATRAPI, Marjani. **Persépolis**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SILIGMANN-SILVA, Márcio. (org). **História, memória, literatura e Testemunho na Era das Catástrofes**. São Paulo: Editora da Unicamp, 2003.

SILVERIA, Luciana Martha. **A percepção cromática na imagem fotográfica em preto-e-branco: uma análise em nove “eventos de cor”**. Disponível em: <http://bocc.ubi.pt/pag/silveira-luciana-martha-percepcao-cromatica-imagem-fotografica-preto-branco.pdf>. Acesso em: 23 de Abril, 2012.

SODRÉ, Muniz. **Teoria da Literatura de massa**. Rio de Janeiro: Tempo brasileiro, 1978.

SPIEGELMAN, Art. **Maus: A história de um sobrevivente**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

SPIEGELMAN, Art. **MetaMaus**. Nova York: Pantheon Books, 2011.

QUELLA- GUYOT. **A história em quadrinhos**. São Paulo: Edições Loyola, 1994.

VIERA, Carlos. **História da Cultura e das Artes**. Expressionismo. Disponível em : <http://www.slideshare.net/carlasaf/modulo-9-de-hca>. Acesso em: 15 Agosto, de 2011.

VIERA, Marcos Fábio. **Mito e Herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinho como instrumento de crítica social**. 2007. Disponível em: [http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed\\_08/contemporanea\\_08\\_completa.pdf#page=80](http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_08/contemporanea_08_completa.pdf#page=80). Acesso em: 15,Out,2009.

WITEK, Joseph. **From Mickey to Maus: Recalling the Genocide through Cartoon**. IN: **Art Spiegelman: Conversations**. EUA: Uni. Press of Mississippi, 2007 Disponível em: [http://books.google.com.br/books?id=ZKd1aGW7EMoC&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com.br/books?id=ZKd1aGW7EMoC&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)  
Acesso em: 11, Maio, 2012.

ZILBERMAN, Regina (Org). **Os preferidos do Público: Os gêneros da literatura de massa**. Petrópolis: Vozes, 1987