UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

DIEGO EMMANUEL DE KERCHOVE DE DENTERGHEM

O antropomorfismo nos quadrinhos adultos: uma
pesquisa exploratória

São Paulo
2015

Diego Emmanuel de Kerchove de Denterghem

O antropomorfismo nos quadrinhos adultos: uma pesquisa exploratória

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Ciências da Comunicação da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Ciências da Comunicação.

Área de Concentração:
Interfaces sociais da Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. Waldomiro de Castro Santos Vergueiro.

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Denterghem, Diego Emmanuel de Kerchove de
O antropomorfismo nos quadrinhos adultos: uma pesquisa
exploratória / Diego Emmanuel de Kerchove de Denterghem. -
- São Paulo: D. K. Denterghem, 2015.
137 p.: il.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em
Ciências da Comunicação - Escola de Comunicações e Artes /
Universidade de São Paulo.
Orientador: Waldomiro de Castro Santos Vergueiro
Bibliografia

1. Histórias em Quadrinhos 2. Antropomorfismo 3.
Narrativa
I.Vergueiro, Waldomiro de Castro Santos II. Título.

CDD 21.ed. - 741.5

Nome: DE DENTERGHEM, Diego Emmanuel de Kerchove
Título: Antropomorfismo nos quadrinhos adultos.

Dissertação apresentada à Escola de
Comunicações e Artes da Universidade de São
Paulo para a obtenção do título de Mestre em
Ciências da Comunicação.

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____	Instituição: _____
Julgamento: _____	Assinatura: _____
Prof. Dr. _____	Instituição: _____
Julgamento: _____	Assinatura: _____
Prof. Dr. _____	Instituição: _____
Julgamento: _____	Assinatura: _____

Agradecimentos

Ao Professor Waldomiro Vergueiro, meu orientador, pelos valiosos conselhos e orientações dadas ao longo desses dois anos e meio de mestrado.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo auxílio financeiro.

Aos membros da banca, Prof. Dr. Marco Aurélio de Almeida e Prof. Dr. Roberto Elísio dos Santos pelas contribuições que desde a qualificação moldaram o rumo da pesquisa.

Aos colegas participantes do Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA por suas sugestões e debates sobre a Nona Arte que trouxeram importantes contribuições para esta pesquisa.

A minha família e amigos pelo apoio incondicional ao longo de todo esse percurso.

Resumo

O presente trabalho explora e analisa o antropomorfismo nos quadrinhos adultos. Baseando-se em uma bibliografia teórica sobre narração e histórias em quadrinhos. O trabalho investiga os impactos que a escolha do antropomorfismo, como forma de representação, tem sobre a construção de personagens e da narrativa. Partindo de um panorama histórico e artístico sobre a evolução do antropomorfismo nas artes gráficas e narrativas, elaborado a partir de autores como Keith Thomas e Maria Celeste Dezotti, o trabalho evolui para um estudo sobre o papel do antropomorfismo na narrativa, em particular nas histórias em quadrinhos. Baseando-se em autores como Tzvetan Todorov e Roland Barthes, como também em teóricos da nona arte como Scott McCloud e Will Eisner. Com a finalidade de exemplificar e se aprofundar a pesquisa apresenta, também, dois estudos de casos de duas obras de diferentes nacionalidades que têm em comum o uso de protagonistas animais. As obras são: *Blacksad – Arctic Nation*, dos espanhóis Juan Diaz Canales e Juanjo Guarnido, e *Zé Gatão – Memento Mori*, do brasileiro Eduardo Schloesser.

Palavras chaves: Antropomorfismo, Histórias em quadrinhos, Blacksad, Zé Gatão, Cultura, Narrativa, Ilustração

Abstract

This study explores and analyzes the anthropomorphism in adult comics. Based on a theoretical literature on narrative and comic books. The research investigates the impact that the choice of anthropomorphism, as a form of representation, has about building characters and narrative. From a historical and artistic overview of the evolution of anthropomorphism in the graphic arts and narratives drawn from authors such as Keith Thomas and Maria Celeste Dezotti, work progresses to a study on the role of anthropomorphism in the narrative, particularly in comics. Based on authors like Tzvetan Todorov and Roland Barthes, as well as in the ninth art scholars as Scott McCloud and Will Eisner. In order to illustrate and deepen the research also presents two case studies of two comic books of different nationalities who have in common the use of animal-protagonists. The comics are: *Blacksad – Arctic Nation* of Spaniards Juan Diaz Canales and Juanjo Guarnido, and *Zé Gatão – Memento Mori* of Brazilian Eduardo Schloesser.

Keywords: Anthropomorphism, Comics, Blacksad, Zé Gatão, Culture, Narrative, Illustration

Sumário

Sumário	1
Capítulo I. Conceptualização e Contexto da pesquisa	3
1.1 Objeto	5
1.2 Justificativa do Tema	7
1.3 Objetivos.....	11
1.3.2 Objetivos específicos.....	11
1.4 Materiais e Métodos.....	11
1.5 Quadro Teórico de Referência	15
1.6 Conceitos	16
1.7 Plano de Dissertação	19
Capítulo II. Panorama histórico do antropomorfismo nas artes gráficas e narrativas	21
2.1 Pré-história.....	21
2.2 Fábulas	22
2.2.1 Autores.....	25
2.2.2 Batracomiomaquia.....	28
2.3 Bestiários e Idade Média	29
2.3.1 Bestiários	29
2.3.2 Iluminuras	31
2.3.3 Epopeia Animal	32
2.4 Idade Moderna.....	35
2.4.1 Fisiognomonía	38
2.4.2 A corte de Luís XIV	39
2.5 Século XIX e Brasil	41
2.6 Antropomorfismo e histórias em quadrinhos	47
2.6.1 Antes de Walt Disney	47
2.6.2 O antropomorfismo e os estúdios Disney	50
2.6.3 Contracultura: a explosão do quadrinho antropomórfico adulto	51
Capítulo III. O papel narrativo do Antropomorfismo	56
3.1 Um Gênero Antropomórfico.....	56
3.1.1 O Antropomorfismo e a Literatura	56
3.1.2 <i>Funny animals</i> : um gênero antropomórfico	59
3.2 A simbologia do antropomorfismo.....	63
3.2.1 A raposa, o leão e o lobo	64
3.2.2 O Cão, o Gato e o Rato	68
3.3 A Função Narrativa do Antropomorfismo	75
3.3.1 O Antropomorfismo como Índice Narrativo.....	75
3.3.2 O Antropomorfismo como Índice e Funcionalidade Narrativa	77
3.3.3 O Antropomorfismo e suas intencionalidades.....	78
4.1 Resumo: <i>Blacksad – Arctic Nation</i>	82
4.2 Personagens e Antropomorfismo	86
4.2.1 John Blacksad, Hans Karup, Huk e Jézabel.....	92
4.3 Antropomorfismo e Narrativa.....	97
4.4 Estudo de Caso <i>Zé Gatão – Memento Mori</i>	100
4.5 Resumo da obra: <i>Zé Gatão – Memento Mori</i>	101
4.6 Personagens e Antropomorfismo	106

4.6.1 Principais Personagens.....	109
4.7 Antropomorfismo e Narrativa.....	112
4.8 Comparação entre as obras.....	115
Capítulo V. Considerações finais.....	121
Referências Bibliográficas	124
Lista de Figuras.....	130

Capítulo I. Conceptualização e Contexto da pesquisa

Desde sua gênese as histórias em quadrinhos encontraram nos animais com características humanas uma de suas maiores expressões. Dos inocentes ursos e tigres de James G. Swinnerton aos mais perversos e imorais, como o gato *Fritz*, de Robert Crumb (2010), passando por todo o universo de personagens criados pelos estúdios de Walt Disney, os personagens antropomórficos não só participaram da história das histórias em quadrinhos, como também foram peças essenciais para a construção da imagem que acompanhou essa forma de linguagem ao longo do século XX.

Histórias em quadrinhos envolvendo animais antropomórficos (ou seja, com características humanas) nascem ao final do século XIX, praticamente ao mesmo tempo que a massificação da arte sequencial. O pioneirismo nos Estados Unidos, país que se destacaria por transformar as histórias em quadrinhos em um negócio altamente lucrativo, fica por conta de James Guilford Swinnerton. Já em 1891 Swinnerton ilustrava a previsão do tempo no jornal *San Francisco Examiner* com um urso, inspirado na bandeira da Califórnia (ROVIN, 1991). A popularidade do mascote foi tanta que no ano seguinte ele começou a desenhar semanalmente a tira *Little Bears and Tykes* destinada ao público infantil. No entanto, o seu personagem mais popular viria somente em 1899, nas páginas do *New York Journal*, o tigre *Mr. Jack*. Inspirado no tigre do Tammany, símbolo do partido democrata em Nova York, *Mr. Jack* se destaca pelo grau de seu antropomorfismo e por ser o primeiro personagem complexo e perene a ter essas características. Tendo mais atributos humanos do que animais, como as vestimentas, a postura ereta e mãos humanas, *Mr. Jack* estabelece os parâmetros físicos que pautariam as próximas criações antropomórficas nas histórias em quadrinhos norte-americanas (ROVIN, 1991).

No Brasil a associação entre antropomorfismo e histórias em quadrinhos é também imediata. Angelo Agostini, que se firmaria como o pioneiro das histórias em quadrinho no país, ilustra em 1865, na revista paulistana o *Diabo Coxo*, uma série intitulada *Metamorphose*. Anos antes das *Aventuras de Nhô Quim*, obra que seria considerada o marco inicial da arte sequencial no Brasil, Agostini narra através de seus desenhos a transformação de um asno em ser humano (CAGNIN, 2005). O

personagem é influenciado pelo diabo a deixar o seu comportamento animal puro e se transformar aos poucos em um humano ganancioso. Não perdendo a sua fisionomia animal, mas adquirindo hábitos humanos, como o vestir e a postura ereta, essa transformação se seguiu por três edições do jornal e era disposta em quadros acompanhados de diálogos abaixo deles. Utilizando assim elementos que seriam característicos das histórias em quadrinhos.

Como se pode constatar, a relação entre a arte sequencial e o antropomorfismo, além de precoce, não pertence apenas a um país, escola ou autor específico, mas se dá como um elemento quase próprio à narrativa gráfica. Conhecendo sua origem em crenças, fábulas e contos populares, o antropomorfismo se desenvolveu de maneira particular nas histórias em quadrinhos criando um vínculo profundo com a narrativa gráfica (FANO, 1987). Esse aparente universalismo e esse elo enraizado em um meio complexo como os quadrinhos foi o que motivou a pesquisa. Complementando esses dois fatores está também a versatilidade dos personagens antropomórficos. Geralmente associados a um universo mais infantojuvenil por uma série de motivos. Entre os principais destacam-se a imensa popularidade dos personagens dos estúdios de Walt Disney e a associação entre as fábulas e a educação infantil (FANO, 1987). Essa visão de certa forma fomentou o preconceito que se teve com relação às histórias em quadrinhos por décadas. Narrativas e personagens antropomórficos, por terem aspecto aparentemente inofensivo, pueril e raso, davam um argumento concreto aos detratores da arte sequencial, que a consideravam menor e descartável.

No entanto, ao se aprofundar um pouco no assunto, nota-se prontamente que o antropomorfismo não é um recurso reservado exclusivamente para um público mais jovem e muito menos se contenta em apenas divertir. Personagens e narrativas complexas podem ser desenvolvidas a partir dessa forma de representação, mostrando-se um poderoso instrumento poético, metafórico e inclusive contestatório.

Curiosamente, se por um lado o antropomorfismo fomentou a visão negativa que se tinha em relação aos quadrinhos, foi por essa mesma via que certos artistas contestaram a sociedade e consolidaram as artes gráficas. Obras como o já mencionado *Fritz the Cat*, de Robert Crumb, *Maus*, de Art Spiegelman (2005), *Bicho do Mato*, de Dadí (1997), e *Kebra*, de Jano e Tramber (1981), são algumas que, em seus respectivos países, levaram o antropomorfismo a transcender os padrões que a princípio lhe eram reservados. *Maus* em particular se destaca por abordar um tema

extremamente sensível como o Holocausto e uma relação delicada entre o autor e o seu pai sobrevivente dos campos de concentração. A obra foi agraciada em 1992 com o prêmio *Pulitzer*, consagrando artisticamente não só a linguagem dos quadrinhos, mas também o antropomorfismo.

Essa profunda relação entre as histórias em quadrinhos e os personagens animais, assim como a complexidade desses mesmos personagens são alguns dos fatores importantes que moveram o interesse em desenvolver esta pesquisa.

1.1 Objeto

O objeto de pesquisa é o antropomorfismo animalesco nas histórias em quadrinhos destinadas ao público adulto. O objeto, como apresentado, divide-se em dois pontos essenciais. O primeiro é o antropomorfismo animalesco e o segundo são as histórias em quadrinhos destinadas a um público adulto.

A princípio, como apontado anteriormente, o antropomorfismo não tem outro prisma a não ser uma simples escolha de representação gráfica feita por roteiristas e ilustradores de narrativas em quadrinhos. Entretanto, ao se pensar esse objeto e principalmente ao romper o senso comum que o cerca, é possível distinguir uma relevância muito mais profunda do que lhe é reservada inicialmente.

A construção do objeto que será estudado segue o pensamento de Pierre Bourdieu. “Não é possível evitar a tarefa de construir o objeto sem abandonar a busca por esses objetos pré-construídos, fatos sociais separados, percebidos ou nomeados pela sociologia espontânea” (BOURDIEU, 1999, p. 47).

Como visto anteriormente existem nos quadrinhos incontáveis exemplos dessa forma de representação e expressão artística. O maior deles é o universo criado por Walt Disney, com os seus personagens como *Mickey Mouse*, *Pato Donald* e *Pateta* (GOIDA, KLEINERT, 2011). Esse universo já foi foco de debates importantes no campo da comunicação. Uma das obras que ilustra bem tais debates é *Para Ler o Pato Donald*, de Ariel Dorfman e Armand Mattelart (2010), que defende a ideia de que os quadrinhos Disney seriam uma forma de propaganda imperialista e capitalista norte-americana. Obra que encontra respaldo nos pensamentos de Theodor W. Adorno e Max Horkheimer, que enxergam as animações Disney como uma poderosa ferramenta de alienação das massas, uma vez que o “Pato Donald mostra nos

desenhos animados como os infelizes são espancados na realidade, para que os espectadores se habituem com o procedimento.” (ADORNO, HORKHEIMER, 2011, p. 33).

Além de inspirar debates acadêmicos sobre o impacto ou a influência que essas obras têm, o antropomorfismo nos quadrinhos, juntamente com a sua vasta presença nas animações, arrebanhou muitos fãs pelo mundo, que se articulam pela internet e se encontram em convenções sobre o tema. Um exemplo ilustrativo da importância dessa comunidade de interessados no assunto é a presença na internet de um *Wiki*. Ou seja, um *site* colaborativo criado e alimentado por fãs que se dedica a coletar dados sobre o que chamam de “*Cultura Furry*” (quadrinhos, livros, filmes, animações entre outras artes que se inspiram e baseiam-se no antropomorfismo). O *site* tem versões em quinze línguas, o que mostra a transnacionalidade desse movimento.

Assim, o antropomorfismo nos quadrinhos é um objeto que extrapola a mera representação gráfica e se insere no imaginário coletivo, sendo a base de interpretações que vão desde debates sobre mecanismos de poder a elemento de identidade de um grupo de pessoas, principalmente se tomarmos a definição de Stuart Hall de identidade pós-moderna, que defende a ideia de uma identidade não biológica, fixa e determinada, mas uma identidade histórica, móvel e variável (HALL, 2007). Percebe-se, também, que o antropomorfismo nos quadrinhos se encaixa no conceito, citado por Hall, de “Globalização” de Anthony McGrew (1992). Segundo McGrew, a globalização se define por processos atuantes em uma escala global, transpondo fronteiras nacionais, e integrando e conectando comunidades em novas combinações espaço-tempo (HALL, 2007).

Em um segundo momento, a fim de delimitar o objeto do antropomorfismo nas histórias em quadrinhos para adultos, recorreu-se a dois conceitos do pesquisador espanhol Santiago García. O primeiro trata da necessidade de se tomar os quadrinhos como uma arte própria, e não como um subproduto da literatura ou do desenho. O segundo, baseando-se na definição do que o autor vem a nomear como novela gráfica, defende que o quadrinho adulto é uma obra que exige leituras e atitudes mais complexas do que é tradicionalmente dado a uma história em quadrinhos (GARCÍA, 2012).

A partir dos conceitos apresentados e da visão mais global do antropomorfismo nos quadrinhos, é possível construir um objeto de pesquisa que

rompe com os paradigmas impostos pelo senso comum, tanto acerca das histórias em quadrinhos como em relação ao antropomorfismo. A escolha por representar personagens sob traços animais e construir narrativas inteiras em volta deles ultrapassa o pressuposto de uma simples escolha estética e carrega consigo elementos comunicantes fortes o bastante para animar debates acadêmicos e compor um traço identitário comum a um grupo de pessoas.

1.2 Justificativa do Tema

Nos itens anteriores já foram esboçados alguns elementos que levantaram o interesse da pesquisa. Dentre eles, a aparente simbiose entre histórias em quadrinhos e o antropomorfismo. No entanto, a motivação primordial é sem dúvida de cunho pessoal.

Sendo filho de pais belgas, país que possui uma grande tradição na Nona Arte, as histórias em quadrinhos sempre fizeram parte de minha infância e juventude. Tanto sob o formato de revistas ou de álbuns (24x32 cm), todo tipo de quadrinho era encontrável em minha casa, e a leitura, incentivada. Pessoalmente, acho o dinamismo, os desenhos e as narrativas únicas os elementos mais envolventes do meio. Porém, apesar da diversidade de títulos, o acervo familiar era quase que exclusivamente centrado em quadrinhos europeus. Fazendo com que eu não me familiarizasse com produções de outros países, inclusive a brasileira.

Curiosamente, não tive contato com histórias em quadrinho antropomórficas na infância, não me interessavam necessariamente. No entanto, na adolescência comecei a ter contato com obras que despertaram essa curiosidade. Inicialmente pela obra dos espanhóis Juanjo Guarnido e Juan Díaz Canales, *Blacksad* (2000), os desenhos de alta qualidade e a temática adulta envolvendo assassinatos, sequestros e investigações me marcaram bastante. Paralelamente, o interesse por mitologia clássica e o contato com obras literárias, como a *Revolução dos bichos*, de George Orwell (2007), e *A ilha do Dr. Moreau*, de H. G. Wells (2012), alimentaram, mesmo que tardiamente, o meu interesse pelo antropomorfismo. Assim, esses elementos pessoais elucidam parcialmente o porquê de uma pesquisa voltada para esse objeto.

Afastando-se das motivações pessoais, pode ser apontada uma série de elementos externos, acadêmicos e mercadológicos que justificam uma pesquisa sobre histórias em quadrinhos e, mais precisamente, sobre o antropomorfismo.

As histórias em quadrinhos estão atualmente ganhando uma importância cada vez maior, tanto no mundo acadêmico quanto no editorial brasileiro. Os selos e as editoras especializadas na nona arte estão florescendo e apostando, cada vez mais, tanto no mercado quanto no potencial comercial dos artistas. Por exemplo, o selo *Quadrinhos na cia.* da Companhia das Letras apostou na obra de Lourenço Mutarelli ao fazer uma tiragem de seis mil exemplares de sua obra *Quando Meu Pai se Encontrou com o ET Fazia um Dia Quente* (2011), o que é considerável, visto que uma tiragem geralmente fica entre mil e três mil exemplares (RAMOS, 2012, p. 513).

Assim, pode-se dizer que o número de títulos no Brasil que utilizam o antropomorfismo para se comunicar com um público adulto acompanha organicamente esse crescente interesse pelo mundo dos quadrinhos. Entre alguns dos títulos que podemos citar estão, por exemplo, *Peixe Peludo*, de Rafael Moralez e Rodrigo Bueno (2010), *Oeste vermelho*, de Magno e Marcelo Costa (2011), ou ainda *Zoo*, de Nestablo Ramos Neto (2009).

Reforçando esse bom momento pelo qual passam os quadrinhos brasileiros está o interesse do governo em sua produção. Isso pode ser comprovado, por exemplo, por meio do ProAc (Programa de Ação Cultural) que em 2014 selecionou vinte projetos quadrinísticos e disponibilizou uma verba total de 800 mil reais para as suas produções. Além disso, o Estado se interessa cada vez mais em inserir os quadrinhos na educação nacional, principalmente adaptações de obras consagradas da literatura, o que acabou levando muitas editoras a inscreverem suas obras em programas como o PNBE (Programa Nacional Biblioteca da Escola) (RAMOS, 2012).

A academia acompanha igualmente esse movimento de crescimento e valorização da produção nacional. Uma pesquisa realizada no banco de teses da Universidade de São Paulo, por Waldomiro Vergueiro e por Roberto Elísio dos Santos, aponta que a quantidade de mestrados e doutorados sobre o tema nessa primeira década do século XXI foi mais que o dobro de todos os estudos publicados sobre quadrinhos ao longo do século XX na instituição (VERGUEIRO; SANTOS, 2006). Reforçando esse interesse florescente da universidade sobre o tema, os mesmos pesquisadores lançaram em 2012 a revista acadêmica *9ª arte*, dedicada a reunir artigos e trabalhos focados no tema das artes gráficas.

Além da esfera das obras brasileiras, que estão em um momento muito promissor, não se pode deixar de mencionar as obras que de certa forma inauguraram

o debate sobre a utilização de animais para abordar temas adultos. A *graphic novel* mais proeminente que utilizou esse recurso é, sem dúvida, *Maus*, de Art Spiegelman. Por *graphic novel* ou romance gráfico entende-se uma obra que emprega a arte sequencial como forma de narrativa, mas que se aproxima do formato físico de um livro, como o maior número de páginas, acabamento e formato. Geralmente esse tipo de obra aborda temas mais sensíveis e profundos como biografias e autobiografias. Além de Spiegelman, outros artistas de renome que se aventuraram no antropomorfismo foram Maurício de Sousa e os seus personagens, como o elefante *Jotalhão* e o cachorro *Bidu*, e Hergé, criador de *Tintin* e de seu fiel companheiro antropomórfico *Milou* (GOIDA, KLEINERT, 2011).

No Japão, a própria gênese dos mangás (quadrinhos japoneses) é associada a rolos ilustrados entre os séculos XI e XII, contendo animais antropomorfizados de teor cômico, conhecidos como *Ê-Makimono*. O mais famoso conjunto desses rolos é chamado de *Chojugiga* e foi pintado pelo monge Kakuyu Toba no século XII. A importância desses rolos é tanta para a cultura japonesa que hoje eles são considerados tesouro nacional (LUYTEN, 1991).

Esses exemplos reforçam a ideia apresentada anteriormente de que o antropomorfismo nas histórias em quadrinhos não se limita apenas em um recurso gráfico com meros fins estéticos, mas sim um reflexo de um imaginário coletivo que não conhece fronteiras físicas, culturais e inclusive temporais.

Além do mais, como ferramenta comunicacional, a utilização de animais com características humanas mostra-se em alguns aspectos muito efetiva e em outros, falha. Saindo um pouco da esfera dos quadrinhos e a título de exemplo, podem-se mencionar as propagandas da cerveja Brahma de 2002. Essas peças publicitárias obtiveram muito sucesso ao utilizarem animais antropomórficos para venderem cerveja, como, por exemplo, a tartaruga futebolista. Entretanto, os anúncios chamaram a atenção de um público que não era visado pelo anunciante, o que levou o CONAR, em 2003 (Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária), a ajustar o seu Código de Autorregulamentação Publicitária. Estabelecendo, claramente, no Anexo A, a proibição de se empregar “línguas, expressões, recursos gráficos e audiovisuais reconhecidamente pertencentes ao universo infantojuvenil, tais como animais “humanizados”, bonecos ou animações que possam despertar a curiosidade ou a atenção de menores” em anúncios de bebidas alcoólicas. A redação deste anexo no Código de Autorregulamentação Publicitária revela um ponto importante sobre o

antropomorfismo. A sua eficácia na transmissão de mensagens, no caso, comerciais, para um vasto público. Se por um lado os anúncios tiveram sua veiculação proibida por terem apelo ao público infantil, por outro eles também foram muito efetivos com o público adulto. Apesar de sua proibição, essas campanhas ainda são vistas como casos de sucesso comunicacionais, por destacarem a marca de sua concorrência, na época. Assim, é possível interpretar a própria proibição como um testemunho da força comunicacional do antropomorfismo.

Voltando ao objeto da pesquisa, nota-se que alguns personagens e obras que recorrem a essa técnica alimentam a curiosidade acadêmica. Por exemplo, a já mencionada obra *Maus* foi o objeto ou o ponto de partida de muitos trabalhos por seu reconhecimento internacional e pela sensibilidade do tema abordado pela obra. Pode-se citar também a tese francesa defendida por Jonathan Haudot em 2008 na universidade de Metz, intitulada *Shoah et bande dessinée: représentations et enjeux médiatico-mémoriels*, ou ainda o livro de Pierre Alban Delannoy, intitulado *Maus d'Art Spiegelman Bande Dessinée et Shoah* (2002). No entanto, não são apenas obras consagradas que chamam a atenção de pesquisadores, o antropomorfismo nos quadrinhos é o objeto de muitos livros especializados. Por exemplo, *Animaux en cases: une histoire critique de la bande dessinée animalière*, organizado por Thierry Groensteen (1987) e *The Illustrated Encyclopedia of Cartoon Animals*, de Jeff Rovin (1991).

No Brasil ainda não há uma literatura tão vasta sobre o antropomorfismo nos quadrinhos. No entanto, existem trabalhos acadêmicos que o abordam. Dentre eles, podemos citar a tese de doutorado de Roberto Elísio dos Santos, intitulada *Para reler os quadrinhos Disney – Linguagem, técnica, evolução e análise de HQs*, apresentada na Universidade de São Paulo em 1998. Outro trabalho que merece destaque é a dissertação de mestrado de Eloar Guazzelli Filho, intitulada *Canini e o anti-herói brasileiro: Do Zé Candango ao Zé – realmente – Carioca*, apresentada em 2009 na mesma instituição. Entretanto, ainda não existem trabalhos brasileiros dedicados ao antropomorfismo animal nos quadrinhos adultos. Nesse sentido, o projeto de pesquisa aqui apresentado é original.

Assim, o objeto do antropomorfismo está em sintonia com o pensamento de Lopes, que enfatiza a necessidade de que a escolha do objeto não dependa apenas do pesquisador, mas também de fatores externos como o compromisso social, o

engajamento teórico e condições institucionais, que, como apresentado, estão presentes no objeto estudado (LOPES, 2010, p. 138).

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo geral

Explorar o antropomorfismo nos quadrinhos adultos, analisando os seus personagens e narrativas a fim de evidenciar os traços comunicantes mais marcantes.

1.3.2 Objetivos específicos

1 – Estabelecer um panorama histórico e artístico sobre a evolução do antropomorfismo até a sua consolidação nas histórias em quadrinhos.

2 – Realizar um estudo de caso de duas histórias em quadrinhos adultas que recorrem ao antropomorfismo tanto para a construção de seus personagens quanto para as suas narrativas, sendo elas *Blacksad – Arctic Nation* (2012), dos espanhóis Juan Díaz Canales e Juanjo Guarnido, e *Zé Gatão – Memento Mori* (2011), do brasileiro Eduardo Schloesser.

1.4 Materiais e Métodos

A metodologia de pesquisa se baseará em duas frentes de exploração complementares.

A primeira é a pesquisa bibliográfica e teórica, que, segundo Jean-Pierre Deslauriers, é essencial para se construir um conhecimento acumulativo sobre o objeto (DESLAURIERS, KÉRISIT, 2008, p. 130). Em um segundo momento, embasado nas teorias e nos conhecimentos adquiridos ao longo da pesquisa bibliográfica, serão feitos dois estudos de casos em obras antropomórficas.

Partindo do princípio de que o objeto estudado é essencialmente gráfico e narrativo, definiu-se que a técnica de pesquisa mais adequada para a sua exploração seriam o estudo de caso e a análise de conteúdo. Como a pesquisa tem como foco principal a exploração, concluiu-se de que a observação direta do objeto propiciada

pelo estudo de caso seria uma estratégia adequada. Como nos define Marina A. Marconi e Eva M. Lakatos:

A observação ajuda o pesquisador a identificar e a obter provas a respeito de objetivos sobre os quais os indivíduos não têm consciência, mas que orientam o seu comportamento. Desempenha papel importante nos processos observacionais, no contexto da descoberta, e obriga o investigador a um contato mais direto com a realidade. (MARCONI, LAKATOS, 1982, p. 65)

Assim, o estudo de caso se justifica por se adequar à exploração proposta pela pesquisa. Como estudos de casos foram escolhidas duas obras que, apesar de serem de nacionalidades distintas, apresentam muitos traços em comum, como, por exemplo, um universo inteiramente antropomórfico e um herói essencialmente solitário. A escolha de duas obras, e não mais, segue o pensamento de Todorov.

Um dos primeiros traços do procedimento científico é que ele não exige a observação de todas as instâncias de um fenômeno para descrevê-lo; ele procede antes por dedução. Levanta-se, de fato, um número limitado de ocorrências, tira-se daí uma hipótese geral, e esta é verificada em outras obras, sendo corrigida (ou rejeitada). (TODOROV, 1975, p. 8)

A escolha de duas obras também se justifica pelo caráter qualitativo da pesquisa. Segundo Laurence Bardin, na análise qualitativa leva-se em consideração a ausência ou a presença de uma ou diversas características de conteúdo em um determinado fragmento de mensagem (BARDIN, 1988).

A preferência pelo segundo volume da série antropomórfica *Blacksad*, que tem atualmente cinco volumes, é antes de tudo o seu amplo e detalhado universo antropomórfico (*Figura 1*). Ambientado nos Estados Unidos dos anos 1950, o volume insere a sua narrativa, uma investigação de um sequestro, nas conturbadas relações raciais das quais o país era palco, fazendo um claro paralelo com a realidade da época. Por tratar de uma questão essencialmente humana, no caso o racismo, os autores se aprofundaram mais no universo antropomórfico do que nos outros volumes.

Figura 1: Capa de *Blacksad – Arctic Nation* de Juan Díaz Canales e Juanjo Guarnido

A segunda obra que será estudada é o último episódio publicado da série *Zé Gatão* (figura 2). A obra é ambientada em mundo devastado pela guerra entre as diferentes espécies de animais, Zé Gatão, o protagonista, busca apenas a sobrevivência nesse mundo que se tornou extremamente brutal. Os motivos que levaram à escolha desse volume são a pluralidade e a maturidade dos personagens e do universo antropomórfico que são alcançados por Schloesser, nesta obra.

Figura 2: Capa de Zé Gatão – Memento Mori, de Eduardo Schloesser.

Além desses fatores, a semelhança entre os protagonistas de *Blacksad* e *Zé Gatão* é marcante, ambos são felinos e solitários. Finalmente, julgamos importante promover e abordar uma produção nacional, para reforçar os estudos sobre a cultura brasileira.

Para melhor compreensão das histórias em quadrinhos que compõem o estudo de caso, optou-se pela análise de conteúdo. Esta metodologia se adequa aos paradigmas iniciais da pesquisa, que são o seu caráter exploratório e qualitativo. Isso ocorre, como menciona Laurence Bardin,

pela descoberta de conteúdos e de estruturas que confirmam (ou infirmam) o que se procura demonstrar a propósito das mensagens, ou pelo esclarecimento de elementos de significações susceptíveis de conduzir a uma descrição de mecanismos de que *a priori* não detínhamos a compreensão. (BARDIN, 1988, p. 29)

A afirmação da autora se relaciona ao conceito de que a análise de conteúdo se volta para o estudo das ideias, e não das palavras em si (MARCONI; LAKATOS, 1982). Assim, a análise tem, em um primeiro momento, o objetivo de destrinchar o

antropomorfismo nos quadrinhos propostos. Separando os diferentes elementos que o compõem e as suas relevâncias no texto. Em um segundo momento, serão analisados os personagens principais de cada história e o papel de cada um deles na trama. A partir desses dados e dos que serão coletados ao longo da pesquisa, espera-se construir uma interpretação construtiva que possa atender ao objetivo principal.

1.5 Quadro Teórico de Referência

O quadro teórico de Referência está dividido em dois momentos distintos. O primeiro é o estudo de obras teóricas sobre gêneros e movimentos artísticos anteriores às histórias em quadrinhos. Essas obras são essenciais para compor tanto o panorama que a pesquisa se propõe a realizar quanto para entender a profundidade do laço que se estabeleceu ao longo da história entre o humano e o animal. Contextualizando, assim, a trajetória das histórias em quadrinhos antropomórficas. Assim, obras que abordam a importância das fábulas, como o livro de Maria Celeste Dezotti, *A Tradição da Fábula: De Esopo a La Fontaine* (2003), ou de outros gêneros, em outros períodos históricos, como a obra organizada por Laurence Harf-Lancner, *Metamorphose et Bestiaire Fantastique au Moyen Age* (1985), compõem um primeiro segmento do quadro teórico de referência. A fim de esclarecer a popularidade e a evolução dessas diferentes produções artísticas ao longo dos séculos a nossa pesquisa se apoia na obra do historiador britânico Keith Thomas: *O homem e o mundo natural: mudanças de atitude em relação às plantas e aos animais 1500-1800* (2010).

Uma vez estabelecido o panorama, nosso quadro teórico de referência migra para textos que permitem delinear o papel do antropomorfismo dentro de uma narrativa e em seguida mais especificamente dentro de uma história em quadrinho. Iniciamos por autores estruturalistas como os franceses Roland Barthes e Tzvetan Todorov com suas respectivas obras *Introdução à análise estrutural da narrativa* (1972) e *Introdução à literatura fantástica* (1975). Apesar de os dois autores se dedicarem mais à literatura, propriamente dita, entendemos que as ideias apresentadas por ambos são essenciais para situar o papel do antropomorfismo em qualquer forma de narrativa. A fim de contextualizar esses conceitos dentro da Nona Arte, como também aportar outros específicos ao meio das histórias em quadrinhos, são consultados autores especializados na área. Dentre eles destacam-se Will Eisner, Scott

McCloud, Thierry Groensteen. Os dois primeiros em suas respectivas obras, *Les clés de la bande dessinée: 2. La narration* (2010) e *Desvendando os Quadrinhos* (2005), abordam em seus textos estruturas e condições únicas às histórias em quadrinhos que influem e são influenciadas pela escolha do antropomorfismo como forma de representação. Já a obra organizada por Groensteen, *Animaux en cases: une histoire critique de la bande dessinée* (1987), conta com diversos textos de autorias distintas, todos focados no antropomorfismo nas histórias em quadrinhos, atestando a imensa variedade de possibilidades desse recurso narrativo na Nona Arte.

Ao se tratar do antropomorfismo, a simbologia atribuída aos diferentes animais torna-se um tema incontornável. No entanto, tendo em vista a pluralidade de simbologias que um mesmo animal pode carregar, decidimos nos centrar naquelas dos principais animais das *Fábulas*, de Esopo (2010). Optamos especificamente por essas fábulas por entender que a sua influência na literatura e nos quadrinhos ocidentais é proeminente. A fim de relativizar ou realçar certos aspectos simbólicos dos animais esópicos nos baseamos no também *Dicionário de símbolos* de Jean Chevalier e Alain Gheerbrant (1988). Os verbetes dos dicionários oferecem outras interpretações baseados em aspectos religiosos e culturais de diferentes povos acerca dos animais.

Os diferentes conceitos das obras apresentadas ao longo do trabalho culminam para os estudos de caso de *Blacksad – Arctic Nation* e *Zé Gatão – Memento Mori*. Nos quais eles são postos em prática nas análises das narrativas.

1.6 Conceitos

Até o momento apresentou-se o antropomorfismo com a definição relativamente simples de que se trata de atribuir características humanas, tanto físicas quanto psicológicas, a animais, plantas e objetos. Vale ressaltar que a pesquisa proposta concentra-se apenas no antropomorfismo em relação aos animais. Porém, o conceito de antropomorfismo é mais vasto e se estende por vários campos do conhecimento humano. Indo da psicologia à teologia, passando pela epistemologia. Por exemplo, em ciências, principalmente nas biológicas, há um debate constante sobre os impactos de se analisar o comportamento animal a partir de parâmetros essencialmente humanos (HOROWITZ; BEKOFF, 2007).

Buscar entender a dimensão desse conceito permite situá-lo com mais precisão no meio que compõe o objeto de pesquisa.

O primeiro passo para a conceptualização do antropomorfismo é apresentar o seu conceito contrário, o zoomorfismo. Entende-se por zoomorfismo, no âmbito desta pesquisa, a atribuição de traços animais a um personagem real ou fictício, mas humano. Apesar de serem movimentos contrários de representação, há uma zona de confluência entre os dois conceitos, o que torna a sua distinção uma tarefa relativamente mais complicada.

Porém, apesar da dificuldade, alguns elementos permitem a diferenciação. O primeiro é relativo ao objeto. O zoomorfismo, geralmente, toma um personagem, real ou não, e lhe atribui as características animais. Essa distinção é visível nas charges que o empregam. Como se pode constatar na *Figura 3*, abaixo. Nela, o artista Junião, representa os políticos como sanguessugas, fazendo uma clara crítica aos deputados que se envolveram no escândalo de 2006, conhecido como “escândalo das ambulâncias ou Sanguessugas” e associando os personagens ao animal parasitário, que, no caso, drenam os recursos públicos para os seus próprios interesses. O cartunista não só faz alusão ao escândalo, mas também condena a corrupção e sua impunidade.

Figura 3: Na seleção dos Sanguessugas. Junião

O exemplo acima é zoomórfico, na medida em que ele faz referência a um grupo de pessoas públicas que são humanos na realidade. Esse atributo é essencial para entender por que, geralmente, o zoomorfismo é utilizado como ferramenta de sátira e deboche. Associar figuras humanas reais a figuras animais é antes de tudo um processo de desumanização, desprovido-as de qualidades humanas e associando-as a seres vistos como inferiores, ferozes, maldosos ou desprovidos de virtudes de maneira

geral. O zoomorfismo é, nesse sentido, um poderoso instrumento cômico, contestatório ou opressor. Como ocorreu, por exemplo, na Alemanha nazista, em que os judeus eram incessantemente comparados a ratos pela propaganda de Estado (UNITED STATES HOLOCAUST MEMORIAL MUSEU, 2013).

Apesar de não ser o enfoque da pesquisa, entende-se que o zoomorfismo empregado em charges e cartuns exerceu uma grande influência na constituição das histórias em quadrinhos. Por se destacar como forma de representação desde o surgimento da imprensa e dos panfletos políticos. Foram elementos que a, sua maneira, contribuíram para o desenvolvimento de uma arte sequencial. A charge é um bom exemplo dessa influência, já que ela faz necessariamente alusão a um evento ou personagem real (criticando ou debochando em muitos casos) e emprega muitos elementos próprios da linguagem dos quadrinhos, como o balão, o enquadramento e a associação entre texto e imagem (RAMOS, 2012).

Retornando ao antropomorfismo, a sua conceptualização é justamente contrária ao do zoomorfismo. Parte-se do princípio de que o personagem apresentado não representa ninguém específico, além de si próprio. Obviamente, existem, sim, muitas alusões aos comportamentos humanos em um personagem antropomórfico, visto que por definição há traços de nossa espécie em sua composição. No entanto, a alusão permanece generalista. A título de exemplo, tem-se o dinossauro *Horácio* do brasileiro Mauricio de Sousa, presente na *Figura 4*. Mesmo tendo atributos que podem ser considerados humanos, como a fala e a aparente preguiça, o personagem em si não faz alusão a ninguém mais a que si próprio.

Figura 4: Horácio. Mauricio de Sousa.

Esses dois parâmetros permitem agrupar alguns relatos. Eles, no entanto, não são absolutos e outras análises são possíveis, como as de Thierry Groensteen, que não faz essa distinção, na medida em que todo personagem antropomórfico faz necessariamente alusão à raça humana. O autor destaca que a única real diferença entre esses personagens animais e personagens humanos está na anatomia (GROENSTEEN, 1987). No entanto, do ponto de vista desta pesquisa, essa definição encontra algumas limitações, na medida em que ela é demasiado generalista, não levando em conta elementos como a intenção do uso desse recurso de representação.

Espera-se que, com esses conceitos, seja possível abordar os quadrinhos antropomórficos de maneira mais precisa ao longo do trabalho, além de situar as obras escolhidas para os estudos de caso em relação a outras produções que utilizam recursos de representação similares.

1.7 Plano de Dissertação

A dissertação será dividida em cinco capítulos, sendo que dois deles serão dedicados aos estudos de caso e suas análises. O primeiro capítulo tem como objetivo conceituar o objeto de pesquisa, assim como apresentar a metodologia de pesquisa que será empregada ao longo do trabalho.

O segundo capítulo trata do panorama e da trajetória do antropomorfismo até a sua consolidação nas histórias em quadrinhos. Não se busca aprofundar suas diferentes e variadas manifestações, mas sim apresentar alguns momentos-chave de sua história que permitem contextualizar a sua popularidade como forma de representação nas artes gráficas. O capítulo seguirá uma estrutura cronológica e passará pelos principais gêneros narrativos que constituíram o antropomorfismo, como, por exemplo, as fábulas e os bestiários. O panorama se estenderá até a atualidade.

O terceiro capítulo aborda diferentes questões relativas ao papel do antropomorfismo na narrativa e na formação de personagens. Iniciando pela importância da ferramenta para a definição de um gênero narrativo. Em seguida analisando o aspecto simbólico dos principais animais das fábulas e das histórias em quadrinhos e finalmente expondo o seu papel dentro da narrativa.

O quarto capítulo será dedicado aos estudos de caso, começando pela apresentação da obra *Blacksad – Arctic Nation*. Após essa etapa será dado início à

análise de conteúdo da obra, separando os diferentes elementos antropomórficos que a compõem e situando-os em relação à narrativa e ao leitor. Em seguida, o mesmo será feito com a obra brasileira *Zé Gatão – Memento Mori*, e, em um último momento, os pontos comuns e divergentes entre as obras serão expostos e eventualmente analisados.

Finalmente, a pesquisa será conduzida para as considerações finais em um quinto capítulo, completando assim a exploração do objeto visando atingir o objetivo principal.

Capítulo II. Panorama histórico do antropomorfismo nas artes gráficas e narrativas

O capítulo a seguir tem como objetivo traçar historicamente os principais períodos e manifestações artísticas que empregaram o antropomorfismo até as histórias em quadrinhos, visando, assim, compreender a íntima relação que se construiu entre essa forma de representação e as histórias em quadrinhos. Após uma breve introdução sobre as origens pré-históricas do antropomorfismo, abordaremos o gênero das fábulas, focando principalmente na cultura greco-romana e sua influência ao longo dos séculos. Em um segundo momento analisaremos a importância dos bestiários e obras medievais antropomórficas, ressaltando não só a sua importante contribuição nas artes narrativas, mas também nas representações visuais de animais. Em seguida abordaremos a idade moderna (1453-1789), enfatizando essencialmente os adventos tecnológicos e políticos que consolidaram o zoomorfismo como forma de crítica e sátira. Finalmente, focaremos a revolução industrial e, a partir daí, as histórias em quadrinhos.

2.1 Pré-história

O antropomorfismo como comportamento e como estratégia evolutiva de nossa espécie pode explicar em parte a precocidade de representações antropomórficas na pré-história. Para os pesquisadores Horowitz e Bekoff, o antropomorfismo surge como estratégia humana para entender a complexidade do mundo e dos animais ao seu redor. No desenvolvimento da mente humana, o antropomorfismo pode ter surgido como uma forma de prever e entender os comportamentos dos animais. Assim, nossos antepassados sabiam qual deles era o mais propício a ser caçado, temido ou domesticado. Esse exercício mental é comum até os dias de hoje e é um elemento fundamental para se entender nossa relação com os mais diversos animais (HOROWITZ, BEKOFF, 2007).

Uma das primeiras representações antropomórficas das quais se tem registro é uma estátua encontrada em 1939 na Alemanha, batizada de Homem-leão. Esculpida em marfim de mamute e com cerca de 30 cm de altura, a estatueta representa uma

cabeça de leão sobre um corpo humano. O artefato teria mais de 30 mil anos e é uma das esculturas mais antigas encontradas até hoje. Descoberta na caverna de Hohlenstein-Stadel nos alpes alemães junto com outros elementos que evidenciaram a passagem de homens pré-históricos, como: marcas de fogueiras, joias esculpidas em ossos, marfim e pedras, além de outras figuras menores que representavam outros animais. No entanto, o Homem-leão se destaca não só por seu tamanho, mas por seus traços antropomórficos. Além da cabeça, os braços curtos e o formato do corpo indicam a morfologia de um leão das montanhas. Por outro lado a estatura ereta, as pernas compridas e os pés dão um aspecto humano ao objeto. Tratando-se de uma obra pré-histórica parcial, dificilmente pode-se ter uma análise livre de debates, uma vez que nunca foi definido se ela representa um personagem feminino ou masculino. No entanto, a partir das considerações que se tem hoje sobre o fenômeno do antropomorfismo na mente humana, a estatueta se mostra única no entendimento do estado de espírito do homem paleolítico (ULMER MUSEUM, 2005). Sendo um artefato religioso ou artístico, ela é um marco inicial para a capacidade imaginativa da espécie humana.

Corroborando essa leitura estão outras obras rupestres como as pinturas encontradas na caverna *Trois Frère* (Três irmãos) na França. Com mais de 14 mil anos, as pinturas representam animais das mais diferentes espécies. No entanto, uma figura misteriosa se destaca acima de todos, sendo conhecida como a bruxa ou o deus com chifres. Composta de traços de diversos animais e humanos, ela tem uma posição de destaque sobre as outras figuras, reforçando a mítica em volta do personagem, sendo interpretada, geralmente, como um grande espírito ou o uma divindade animal. Mesmo sendo muito mais recente do que a estátua do Homem-leão, essa representação reforça a ideia da precocidade das representações antropomórficas no imaginário humano e da força que acompanharia a evolução do homem ao longo dos séculos (ENCICLOPÉDIA BRITANICA, 2014).

2.2 Fábulas

As fábulas, como se pode imaginar, são o gênero literário mais intimamente ligado ao antropomorfismo. Sendo consideradas um gênero universal por muitos pesquisadores, dentre os quais Maria Celeste C. Dezotti e Francisco R. Adrados, e atravessando as mais diversas culturas ao longo dos séculos, elas consolidam essa

relação primordial que se construiu entre o homem e os animais, dando a estes últimos o papel não só de moralizar, mas, também, de criticar e explicar a sociedade dos homens.

Tendo em vista a prolífica produção de fábulas pelos mais diversos autores e culturas, não é possível, no âmbito desta pesquisa, fazer uma abordagem muito extensiva. Portanto, decidimos fazer um recorte, focando principalmente na cultura greco-romana e em seguida abordando alguns autores e momentos importantes da Europa ocidental. Deixamos, assim, de nos aprofundar nas fábulas indianas, principalmente no Panchatantra, obra que, como veremos mais à frente, teve um papel importante na construção do repertório fabulístico ocidental. O motivo desse recorte se dá principalmente pela influência direta que as civilizações greco-romanas tiveram na cultura ocidental.

A origem das fábulas já foi um tema muito debatido no meio acadêmico, dividindo os pesquisadores entre a Grécia e a Índia. No entanto, no começo do século XX, a possibilidade de decifrar a escrita cuneiforme possibilitou a leitura de textos sumerianos do século XVIII a.C. que envolviam animais antropomorfizados e que já adotavam o formato que viria a se consolidar pela fábula. Assim, hoje tem-se o consenso de que elas teriam surgido na Ásia menor e de lá teriam seguido caminhos distintos, influenciando tanto a Grécia quanto a Índia (DEZOTTI, 2003). No entanto, vale ressaltar que, segundo Dezotti, tudo indica que a fábula é um modo universal de construção do discurso, visto que tribos indígenas, como a dos Tukanos, possuem narrativas que se assemelham muito às fábulas que conhecemos enquanto prática discursiva.

Antes de aprofundar os autores e a diversidade das fábulas, vemos a necessidade de conceituar o gênero. Utilizando a definição de Dezotti:

A fábula é um ato de fala que se realiza por meio de uma narrativa. Logo, ela constitui um modo poético de construção discursiva, em que narrar passa a ser o meio de expressão do dizer. Na fábula, o narrar está a serviço dos mais variados atos de fala: mostrar, censurar, recomendar, aconselhar, exortar etc. Essa característica formal, muito simples, aliás, pode ser uma explicação para a popularidade e a resistência desse gênero através do tempo. É que a maleabilidade de sua forma lhe permite incorporar novos repertórios de narrativas e ajustar-se a expressão de visões de mundo de diferentes épocas. (DEZOTTI, 2003, p. 22)

A partir dessa definição reencontramos parcialmente o conceito grego de fábula. A crítica da fábula se inicia pelo filósofo Aristóteles. Um dos principais pontos que se destacam em sua análise é o fato de ele não considerar as fábulas como poesia, mas como um instrumento de retórica, associando a fábula a uma forma de exemplificação baseada em uma narrativa fictícia destinada a persuadir (NØJGAARD, 1964). Essa visão funcional da fábula perduraria através da história e seria determinante para a sua popularização, sendo ensinada em escolas e em manuais de retórica por toda a Grécia e em seguida no Império Romano, adentrando a Idade Média como um dos gêneros mais populares.

Essa visão aristotélica da fábula permite compreender em parte o grande sucesso da união entre o gênero e o antropomorfismo. Afinal, ao se pensar em fábulas, dificilmente se pode ignorar os animais falantes que as povoam. No entanto, vale ressaltar que o antropomorfismo animal não é elemento determinante para caracterizar uma fábula. Existem antropomorfizações de objetos e plantas, assim como relatos envolvendo seres humanos e deuses (DEZOTTI, 2003). Porém, a utilização de animais falantes se destacou por uma série de motivos.

O primeiro é a universalidade dos animais empregados pelas fábulas. Inspiradas em animais relativamente comuns na região do Mediterrâneo, como a raposa, o lobo e o cordeiro, por exemplo, eram facilmente assimiláveis pelo público e de certa forma já carregavam consigo certa simbologia: o lobo, a voracidade; a raposa, a malícia. Contudo, a liberdade artística e retórica do fabulista permitiria que ele distorcesse essas características dos animais para compor a moral ou o ensinamento que ele desejasse passar (NØJGAARD, 1964).

O paradoxo em si de animais falantes que ilustram questões humanas é próprio do gênero. As fábulas não agem a partir da realidade e muito menos fazem analogias não humanas, como, por exemplo, associar uma batalha com um mar turbulento. Assim, a fábula não opera por meio da lógica, mas sem se aproximar do absurdo, abordando temas humanos por intermédio de animais falantes (JEDRKIEWICZ, 2002).

Finalmente, a utilização de animais antropomórficos permitiu que as fábulas mantivessem a sua popularidade através dos séculos com um público cada vez mais diverso, utilizando personagens próximos e conhecidos de todos, pouco importando a classe social, idade ou cultura.

A questão do público das fábulas é interessante na medida em que sua associação com o universo infantil repercute até os dias de hoje e influencia não só a literatura, mas também as histórias em quadrinhos. Tomando como ponto de partida a Grécia antiga, fica evidente de que a princípio as fábulas não eram direcionadas exclusivamente às crianças. Citadas e estudadas por grandes filósofos como Aristóteles e Platão, referenciadas no teatro por Aristófanes, as fábulas tinham um papel de destaque na cultura grega. Portanto elas eram destinadas a todas as camadas sociais, sendo apreciadas em diferentes graus pela sociedade ateniense, como nos explica Morten Nøjgaard:

O homem nobre e sábio ocupava-se evidentemente na idade adulta apenas de gêneros nobres e sábios. Por isso ele negligenciava as fábulas que serviam, nada mais, ao orador popular e ao seu público, de camponeses e cidadãos iletrados. Mas este homem nobre e cultivado não foi sempre sábio; ele também passou a sua infância no gineceu, em meio a discursos simples de mulheres iletradas. Entre outras coisas, estas contavam, a elas e às crianças, fábulas, gênero do qual a tonalidade dominante era justamente “da vida cotidiana”. (NØJGAARD, 1964, p. 555)

Essa boa reputação das fábulas se consolidaria e as acompanharia através do tempo, encontrando novas aplicações com o fabulista latino Fédro, que as empregaria como arma política o que lhe valeria o exílio, mas mantendo essa proximidade tanto com o popular como também e de certa forma em consequência com o universo infantil. Autores populares como La Fontaine e Bábrus consolidaram essa aproximação com a infância, dedicando os seus escritos a filhos de reis, mas sabe-se hoje que em ambos os casos tratou-se mais de uma estratégia para driblar a censura e expressar opiniões pessoais sobre os homens e suas sociedades por meio das fábulas (NØJGAARD, 1964).

2.2.1 Autores

A fim de precisar um pouco mais a trajetória das fábulas até as histórias em quadrinhos, vemos a importância de destacar alguns autores e momentos históricos que foram fundamentais para a consolidação do gênero.

A importância dada pelos gregos às fábulas é reveladora para se entender o personagem de Esopo. As fábulas esópicas são antes de tudo fábulas anônimas, visto

que não há registro claro de que Esopo seria o autor e nem o seu organizador; no entanto, ele foi e de certa forma ainda é considerado o pai da fábula como a conhecemos (NØJGAARD, 1964). Heródoto (V a.C.) é o primeiro a mencionar Esopo e a lhe dar uma importância histórica e real, visto que o historiador teria sido contemporâneo do personagem e teria vivido na mesma Samos onde o fabulista teria sido trazido como escravo. A origem de Esopo é incerta, mas os pesquisadores acordam em dizer que ele teria vindo da Ásia menor e não da Grécia (DEZOTTI, 2003). Tendo alcançado a sua alforria por sua sabedoria e sua conduta, Esopo teria se destacado usando as fábulas em sua retórica na cidade de Samos, conquistando a fama que viria a acompanhá-lo pelos séculos seguintes. A sua morte, assim como a sua vida, é cercada de relatos de características lendárias, segundo os quais ele teria encontrado o seu fim após ser injustamente acusado de roubo e profanação do templo de Apolo pelos Delfianos, sendo arremessado de um penhasco por eles. Essa condenação injusta teria mergulhado a cidade de Delfos na doença e na infertilidade de seus campos (DEZOTTI, 2003).

Assim o papel de Esopo não foi de ordem literária propriamente dita, mas sim da transmissão das fábulas da Ásia menor ao Peloponeso (NØJGAARD, 1964), conquistando, assim, entre os gregos, a fama de inventor das fábulas, gênero já consolidado no século V a.C., mais por uma necessidade, como *heuretês*, de atribuir um inventor a um gênero, uma prática recorrente na cultura grega (JEDRKEIWCZ, 2002). No século IV a.C., Esopo foi homenageado pelo escultor Lisipio com uma estátua à frente do cortejo dos Sete sábios que se situava na ágora de Atenas, demonstrando assim a importância que os antigos gregos atribuíam ao gênero.

O segundo autor do qual devemos nos aproximar é Fédro. Autor romano do século I d.C., a ele são atribuídos três fatores primordiais para a perenidade das fábulas. A primeira é a de transcrever a tradição da fábula esópica para o latim em cinco livros, inaugurando assim o gênero na literatura romana, inclusive sendo considerado por pesquisadores como José Antonio Segurado e Campos o responsável por elevar as fábulas à própria categoria de gênero literário autônomo no ocidente (CAMPOS, 2002). Filho de escravos e nascido em um país de língua grega, a Trácia, Fédro teria contato com a fábula grega. Vivendo sob os principados de Augusto, Tibério e Cláudio e sendo alforriado pelo primeiro, Fédro foi o primeiro fabulista a usar o gênero como arma política, além de ser o primeiro a versificar as fábulas. O principal alvo de suas críticas, ou pelo menos a principal figura pública que se sentia

visada por seus textos, era o poderoso ministro de Tibério, Sejano. Essas desavenças lhe valeram represálias políticas por parte do ministro (DEZOTTI, 2003).

A partir de Fédro e principalmente graças à extensão territorial e à hegemonia do império romano, as fábulas conheceram uma grande disseminação nos diferentes territórios sob o controle do império. Autores como Bábrio (sec. I e II d.C.) e Avianus (IV e V d.C.) contribuíram com uma prolífica produção de textos, tanto reaproveitando as fábulas esópicas como criando novas. Essa popularidade do gênero no império romano se estendeu ao longo da Idade Média e explica em parte a popularidade de obras que viriam a ser conhecidas como bestiários. Dentre os autores de destaque na Idade Média estão: Marie de France (França), Robert Henryson (Escócia) e Walter of England (Inglaterra) (BIBLIOTHÈQUE, 2005).

A Idade Média marca igualmente o encontro das civilizações muçulmanas e cristãs. Fábulas traduzidas do sânscrito (especialmente da coleção do Panchatantra) para o árabe adentram o repertório ocidental, aumentando consideravelmente a quantidade de fábulas conhecidas. Essas fábulas influenciariam em muito a obra de Jean de La Fontaine, autor francês do século XVII que conheceu um imenso sucesso com suas fábulas e introduziu o gênero na Idade Moderna, tendo 125 reedições de sua obra *Fábulas* no século XVIII e 1200 no século XIX (DEZOTTI, 2003).

Como vemos, as fábulas não tiveram dificuldade em manter a sua perenidade através dos anos, conhecendo, nas mais diversas épocas e países, autores importantes que se dedicaram a elas. Além dos que já mencionamos, não podemos deixar de citar nomes como Leonardo Da Vinci, Liev Tolstói, Franz Kafka, Monteiro Lobato e Millôr Fernandes.

Antes de deixar para trás as fábulas e a Antiguidade, vemos a importância de abordar uma outra obra que se destaca por sua perenidade e pelo seu antropomorfismo e, principalmente, por se tratar de um gênero distinto das fábulas, dando o indício de que, apesar de as fábulas encontrarem no antropomorfismo uma de suas maiores representatividades, a utilização de animais humanizados não se limitou apenas a elas, conhecendo, desde a Antiguidade, a versatilidade que se tornaria uma de suas características mais marcantes.

2.2.2 Batracomiomaquia

De autoria incerta e datação estimada por volta do século II a.C., a *Batracomiomaquia* está classificada no gênero herói-cômico (POSSEBON, 2000). Reunindo principalmente traços clássicos de poemas épicos como a *Iliada* de Homero, mas também elementos das fábulas, das comédias, da lírica, entre outros. A obra se caracteriza por ser um pastiche, principalmente, do gênero épico. Ou seja, o seu autor se propõe a imitar de maneira lúdica um gênero literário dramático, no caso o poema épico. Contendo apenas 303 versos, a obra narra, como o seu título indica, uma batalha entre sapos e ratos (POSSEBON, 2000).

A causa do conflito é o afogamento de um rato que fora convidado por uma rã a subir em seu dorso para conhecer o seu reino. No entanto, ao se deparar com um predador a rã mergulha sem se preocupar com o seu convidado, resultando em sua morte. Vendo o corpo do companheiro boiando na superfície, os ratos decidem se armar e declarar guerra aos anfíbios. A batalha eclode e os dois lados têm um duelo páreo. No entanto, o equilíbrio é rompido com a chegada do rato Rouba-Parte, que se mostra um excelente combatente, levando sua espécie ao caminho da vitória. Porém, a fim de evitar uma aniquilação completa das rãs, os deuses intervêm, enviando um exército de caranguejos para defender os batráquios sobreviventes e obrigar os ratos a baterem em retirada, pondo fim, assim, à batalha de um dia.

Segundo Fabrício Possebon, a obra se destaca por ter sobrevivido e por ter o seu valor reconhecido por muitos séculos, atravessando o tempo desde o fim da antiguidade até os dias de hoje. O poema foi fonte de inspiração de muitas obras, como, por exemplo, a *Gatomaquia*, de Lope de Vega, *Paralipomeni della Batracomiomachia*, de Diacomio Leopardi, *La Mosquea*, de Villaviciosa, entre outros. Façanha notável, visto que a princípio a obra não passa de uma imitação cômica de um gênero dramático.

Ainda segundo Possebon, a *Batracomiomaquia* não se caracteriza pela sátira, já que ela não busca o seu fator cômico na crítica social ou no escárnio da realidade. Pelo contrário, a obra baseia o seu riso sobre o absurdo de se narrar um poema épico de uma batalha entre ratos e sapos, já que, segundo o autor, a obra está inserida em um contexto histórico de privação de liberdade de expressão, insegurança,

instabilidade política. Sendo assim, o riso almejado pela obra não é o do grande público, mas sim o de uma elite cultural mais comedida, que via o riso com certo desprezo.

Sua face cômica é de um riso moderado, sem ousadia, sem referências a personagens ou instituições políticas comprometedoras e sua apropriação da tradição quase total, sendo, na verdade, difícil encontrar elementos originais. (POSSEBON, F. p. 75, 2000).

Tanto a *Batracomiomaquia* quanto as fábulas tiveram sucesso em suas respectivas épocas e asseguraram a sua perenidade por sua versatilidade ao longo dos séculos. Não se pode atribuir esse êxito apenas aos animais antropomorfizados que povoam as suas narrativas; no entanto, não se pode negar que os animais trazem consigo características universalistas que consolidaram as obras junto aos seus públicos. Essa importância do mundo animal na sociedade dos homens se tornaria muito visível na Idade Média, inspirada tanto nos relatos da Antiguidade como também na visão bíblica dos animais.

2.3 Bestiários e Idade Média

A Idade Média, apesar de ser um período conturbado na Europa Ocidental, mostrou-se um dos momentos mais ricos da história para as narrativas que empregavam o antropomorfismo. As fábulas foram amplamente difundidas graças às versões latinizadas de Fédro, Bábrio e Avianus e em seguida traduzidas para línguas vernáculas por autores como Marie de France. Além do gênero abordado anteriormente, outros se desenvolveriam e alcançariam um grande sucesso. O primeiro que abordaremos são os bestiários e, em seguida, veremos as “epopeias antropomórficas”.

2.3.1 Bestiários

Os bestiários são coleções de pequenas descrições sobre todo tipo de animal (reais ou imaginários), acompanhados em sua grande maioria de uma moral cristã. Apesar de os animais descritos nos bestiários não assumirem formas propriamente humanas, neles são inseridos personalidades e sentimentos que os aproximam da

espécie humana, construindo, assim, a moral do texto e contrapondo-se às fábulas, vistas com maus olhos pela Igreja Católica por serem oriundas de culturas pagãs (LEFÈVRE, 1985). Os bestiários se constroem a partir da premissa bíblica de que haveria uma hierarquia entre todas as criaturas de Deus, sendo que o homem estaria no topo, visto que a ele coube a tarefa de nomear todos os animais. A Bíblia em si é recheada de alusões a animais fantásticos ou não, temíveis ou não. Leões, águias, unicórnios e baleias são alguns dos exemplos, cada um deles carregando uma simbologia específica e permitindo entender as características atribuídas aos animais nos bestiários medievais (BIBLIOTHÈQUE, 2005).

A tradição dos bestiários se inicia na Inglaterra no século XII, inspirada na obra *Physiologus* (por volta do II d.C.), escrita em grego, e em seguida nos escritos de Isidoro de Sevilha (570-630) (UNIVERSITY OF ABERDEEN, 2010).

O *Physiologus* é uma obra de autoria desconhecida, composta de 48 capítulos, que tem como principal objetivo apresentar as características tanto físicas como comportamentais dos animais como símbolos morais ou religiosos cristãos (LAZARIS, 2005). Dedicada não somente a animais, mas também a vegetais e pedras preciosas, a obra se tornou muito popular e conheceu diversas traduções para línguas como latim, copta, etíope, sírio e, mais tardiamente, em armênio e georgiano (LAZARIS, 2005). As suas histórias descendem de diversas fontes hebraicas, egípcias e indianas, além de se inspirar em escritos de filósofos clássicos como Aristóteles e Plínio (UNIVERSITY OF ABERDEEN, 2010). Os animais retratados eram quase todos conhecidos em regiões do norte da África, sendo o berço provável da obra a cidade de Alexandria. Outros animais surgiram posteriormente, predominando sobre os outros elementos naturais que eram abordados inicialmente e abrindo assim um precedente para os bestiários.

A *Etimologia*, de Isidoro de Sevilha, caracteriza-se por sua pretensão enciclopédica. Contrariamente ao *Physiologus*, o texto não possui uma intenção evangelizadora e tem como fonte primária as *Histórias Naturais*, do romano Plínio. A obra de Isidoro constitui durante o início da Idade Média uma das fontes mais confiáveis sobre o mundo animal, apesar de conter lacunas e erros que seriam reproduzidos ao longo dos anos. Somente a partir do século XI seriam difundidos manuscritos mais acertados em relação aos animais, principalmente por meio dos escritos de Hildegarde de Bingen, que consagraria boa parte de sua vida ao estudo dos

animais, graças à redescoberta das obras de Aristóteles, a partir das traduções árabes (BIBLIOTHÈQUE, 2005).

Os bestiários que surgem na Inglaterra no século XII decorrem dessas duas vertentes, transpondo para línguas vernáculas tanto a questão moralista cristã do *Physiologus* quanto a aspiração enciclopédica do *Etimologia* de Isidoro de Sevilha. A influência dessas obras não se limita ao texto, mas também às iluminuras, que são uma das características essenciais dos bestiários (UNIVERSITY OF ABERDEEN, 2010).

2.3.2 Iluminuras

A representação dos animais era muito comum nos livros medievais. Empregados não só em livros dedicados a eles, como os bestiários ou livros de caça, os animais ornaram todo tipo de obra. Tanto nas margens dos livros como em alfabetos zoomórficos que iniciam as páginas, a presença dos animais na cultura da Idade Média é extensa. Além da forte simbologia cristã que muitos carregam, a proximidade do animal ao homem nesses tempos explica em parte a popularidade desses temas. Tanto como adversários, por exemplo, os lobos, ou aliados, como os cães e os cavalos, o animal é uma peça essencial da vida na Idade Média. Essa relação simbiótica homem-bicho se manifesta nas artes.

O vasto repertório gráfico de animais tanto reais quanto imaginários, apresentado pelos bestiários, singulariza-se pelas formas e ares pouco verossímeis que muitos dos animais retratados assumem. Por exemplo, na *Figura 5* vemos a iluminura que se encontra no bestiário de Aberdeen, retratando dois abutres. No entanto, os pássaros se parecerem muito mais com águias do que com abutres. A baixa mobilidade do homem durante o período medieval e a ausência de modelos confiáveis explicam por que muitos animais acabam com traços de outros. Esse fenômeno reforçou também a crença de que existiriam animais que hoje sabemos serem lendários, como o unicórnio ou a fênix. Afinal, a probabilidade de um europeu avistar um animal exótico, como um rinoceronte ou um elefante, era praticamente nula, o que resulta em relatos distorcidos, que por sua vez se traduzem em representações ambíguas dos animais (UNIVERSITY OF ABERDEEN, 2010).

Figura 5. Abutres do bestiário de Aberdeen. Por volta do século XII, anônimo.

A representação animal se manteve popular ao longo de todo o período medieval e somente com o advento da imprensa e a gradual e lenta difusão do livro impresso os animais, assim como as iluminuras de um modo geral, perderam o seu papel tanto decorativo quanto simbólico cristão (BIBLIOTHÈQUE, 2005).

2.3.3 Epopeia Animal

Antes de avançarmos cronologicamente para a era moderna devemos fazer um parêntese importante sobre a epopeia animal. Esse gênero que, de certa forma, decorre de obras como a *batracomiomaquia* tem como principal característica o antropomorfismo. Contrariamente aos bestiários, que atribuíam traços humanos aos animais para ilustrar uma moral cristã, mas que tinha como objetivo principal descrever os animais, a epopeia animal não só atribui traços humanos, mas também comportamentos e ritos de nossa espécie na época como guerra, religião e vassalagem.

Uma das obras mais proeminentes nesse gênero é sem dúvida o *Roman de Renart*. A obra foi escrita entre os séculos XII e XIII por diversos autores, muitos dos quais se mantiveram anônimos. A obra contém mais de 25 mil versos, que se dividem em cerca de 25 ramos que narram as peripécias da raposa Renart (FANO, 1987). O personagem parodia os costumes e as instituições da época (principalmente nos ramos

mais tardios da obra) e assume uma forma amplamente antropomórfica. A raposa Renart, por ser o personagem principal, tem ao longo da narrativa atributos cada vez mais humano se comparada aos seus coadjuvantes. Não só por sua eloquência, mas também por possuir uma posição social bem definida, de fidalgo, e por possuir bens como um castelo (CHARBONNIER, 1985). A obra ainda o faz contracenar não só com outros animais, mas também com humanos, que não o percebem como uma raposa. No entanto, nas iluminuras assim como no texto, fica claro que se trata de uma raposa, como podemos ver na *Figura 6*, em que Renart fere o seu rival Ysengrin em um duelo. A obra conheceu um imenso sucesso, a ponto de a palavra *renard* substituir a palavra *goupil*, em francês, para designar uma raposa (BIBLIOTHÈQUE, 2005).

Figura 6 Jacquemart Gielée, *Renart le Nouvel*. Manuscrito copiado no Norte da França, por volta de 1290-1300.

A obra encontra sua inspiração não só nas fábulas e nos contos populares, mas também em uma obra escrita em latim intitulada *Ysengrimus*. Os 6500 versos foram escritos por um monge de Gent chamado Nivard. Nessa obra já se desenha a figura do protagonista Renart (Reinardus em latim) e de seu rival o lobo Ysengrin (Ysengrimus) (BIBLIOTHÈQUE, 2005). Essa obra inicia o ciclo que viria a ser conhecido como ciclo de Reynard, dentre os quais se destaca o *Roman de Renart* na França, mas tendo outras adaptações em outros países, como Holanda, Bélgica, Alemanha e Inglaterra.

O ramo IX do *Roman de Renart* é estudado e analisado por Elizabeth Charbonnier em seu artigo *Animalité et Anthropomorphisme*. Um dado interessante

levantado pela pesquisadora é que nesse trecho da obra existe uma mobilidade do antropomorfismo. Ou seja: personagens secundários que a princípio não passavam de animais falantes de natureza passiva crescem como personagens à medida que a história avança, ganhando traços cada vez mais antropomórficos. Isso se deve não só por ajudarem a raposa Renart, mas também por enfrentarem o lobo Ysengrin e sua matilha, que por sua vez assumem toda a animalidade.

O Antropomorfismo no *Roman de Renart* é composto de um dinamismo renovado incessantemente. O texto oscila perpetuamente do humano ao animal, do animal ao humano, e cada ponto de equilíbrio é ao mesmo tempo original e revelador de intenções precisas. Inclusive Renart não beneficia de uma metamorfose completa. Apesar de seu estatuto de vassalo, de sua hábil eloquência, ele não deixa de ser uma raposa que gosta de passear. (CHARBONNIER, 1985, p. 173, tradução nossa¹)

Outra obra que se destaca no mesmo período é o *Roman de Fauvel*. Escrito entre 1310 e 1314 por Gervais de Bus, o texto é uma crítica direta ao rei da França Filipe IV. A obra narra as peripécias de um asno que se tornou rei, e de toda uma sociedade feudal às avessas (BIBLIOTHÈQUE, 2005). Um dos fatores marcantes da obra é que vemos traços claros de zoomorfismo, já que, contrariamente ao *Roman de Renart*, os personagens tendem ao animalismo. O *Roman de Fauvel* se baseia nos conceitos apresentados por Boèce em sua obra *Consolation de Philosophie*, um dos textos mais lidos durante a Idade Média e que reforça a ideia bíblica de que haveria uma hierarquia entre os animais e os homens, apresentando os homens que se afastaram do “bem” como mais próximos dos animais (BIBLIOTHÈQUE, 2005).

A fim de ampliar ainda mais esse panorama e reafirmando a importância da Idade Média para obras com temáticas animais e antropomórficas, mencionamos ainda os *Livros de Caça*. A caça sendo uma atividade vista como nobre e cavaleira, tinha uma grande importância para a elite. Por ela, o homem tinha a oportunidade de rivalizar com os animais mais astutos ou temidos para provar a sua superioridade. Nesse contexto surgem os livros de Caça, que não só descrevem técnicas, mas se

¹ “L’antropomorphisme du *Roman de Renart* relève donc d’une dynamique sans cesse renouvelée. Le texte oscille perpétuellement de l’humain à l’animal, de l’animal à l’humain, et chaque moment d’équilibre est en même temps original et révélateurs d’intentions précises. Renart lui-même ne bénéficie pas d’une complète métamorphose. Malgré son rang de vassal, son habile éloquence, il reste un goupil qui aime à se dégourdir les pattes.”

preocupam em descrever os animais, além de serem ricamente ilustrados (BIBLIOTHÈQUE, 2005).

Como se pode perceber ao ver os diferentes tipos de obras que se tornaram populares durante a Idade Média, o tema do animal permeia tanto a vida do homem comum como, também, a do nobre, e se manifesta fartamente tanto em textos como em ilustrações. O fator animal é ao mesmo tempo moralizador, satírico e admirável, dependendo da obra e das intenções de seus autores. Essa pluralidade de representações tanto narrativas como ilustrativas consolida-se na Idade Média. Apesar de perder sua força nos séculos seguintes, ela acaba persistindo e, de certa forma, é um antecedente da simbiose que as histórias em quadrinhos teriam centenas de anos mais tarde com o mundo animal, principalmente com universos e personagens antropomórficos.

2.4 Idade Moderna

A Idade Moderna, período que se inicia por volta de 1500 e termina em torno de 1800, caracteriza-se por mudanças profundas nas relações entre os homens e os animais. O antropocentrismo, pensamento essencial da era Moderna, é sem dúvida uma das razões que modificam as percepções do homem em relação à natureza.

O antropocentrismo, que coloca o homem no centro do conhecimento e da natureza, conheceu, a partir da Renascença, uma importância crescente entre artistas e cientistas. No entanto, é importante ressaltar que a religião cristã, que por volta de 1500 já se tinha tornado hegemônica em todo continente europeu, ofereceu a base para esse pensamento. Afastando as populações das religiões consideradas pagãs, que adoravam elementos da natureza, e instaurando uma fé centrada na figura humana de Jesus Cristo, a Igreja semeou e fortificou, por meio da arte, a dominação do homem sobre a natureza. Outro fator, destacado por Keith Thomas em *O homem e o mundo natural: mudanças de atitudes em relação às plantas e animais (1500-1800)*, é o forte crescimento econômico e tecnológico que caracterizou o período, não só com as descobertas do novo mundo e da possibilidade de se atravessar oceanos graças aos avanços náuticos que se traduziam em deflorestações massivas para a construção de navios, mas também pelos avanços tecnológicos nas lavouras e na criação de animais. Esses elementos deram a visão de que o homem se superara e se sobrepunha ao

mundo natural e a subjugação do mesmo fazia parte do plano divino.

Os cientistas e planejadores econômicos do século XVII anteviam triunfos ainda maiores sobre as espécies inferiores. Para Bacon, o fim da ciência era devolver ao homem o domínio sobre a criação que ele perdera em parte com o pecado original, ao passo que Robert Boyle era instado por seu correspondente John Beale a estabelecer o que este chamava “o império da espécie humana”. (THOMAS, 2010, p. 35)

Essa visão da dominância humana sobre o restante do planeta, respaldada tanto por argumentos científicos como religiosos, consolidou o menosprezo pelos animais. Afastar-se do comportamento considerado bestial era essencial para o homem do início da era Moderna. Não por acaso, o diabo era descrito com características bestiais (pernas de bode, chifres etc.). A distinção entre o que pertencia aos comportamentos animais era essencial para definir a humanidade. René Descartes, por exemplo, considerava animais máquinas biológicas que seguiam um comportamento predeterminado e que, por consequência, não possuíam almas por não poderem pensar. Essa afirmação justificou por muitos séculos experimentos cruéis com animais, assim como justificava a aceitação do maltrato dos animais em todas as esferas das sociedades ocidentais:

Onde quer que olhemos, na Inglaterra do início do período moderno, encontramos ansiedade, latente ou explícita, quanto a qualquer forma de comportamento ameaçando transgredir os frágeis limites entre o homem e a criação animal. A higiene física era necessária, conforme afirmaria John Stuart Mill, porque sua falta, “mais do que qualquer outra coisa, torna o homem bestial.” (THOMAS, 2010, p. 51)

Sob essa ótica é que se desenvolvem os panfletos e as críticas que, para ridicularizar, reprimir e desqualificar, atribuem qualidades animais grotescas a personagens públicos e religiosos. Associados a esse imaginário negativo em relação ao mundo animal estão os adventos tecnológicos de gravura e impressão, que permitiram a propagação dessa iconografia como propaganda religiosa e política a partir do século XVI (GUÉDRON, 2011). No exemplo a seguir (*Figura 7*) vemos a família real francesa sendo transferida do palácio para a prisão. O Rei Luís XVI é representado como um peru, e sua esposa Maria Antonieta e seus filhos, como lobos, enquanto o revolucionário que os conduz não sofre nenhuma transformação em sua

representação. A zoomorfização da família real francesa tem o claro caráter de menosprezo de seus membros, tanto apelando para um lado mais cômico e ridículo ao retratar o rei sob a forma de um peru, como para ressaltar o perigo que a família representava aos olhos da revolução, representando a rainha Maria Antonieta e sua descendência como lobos.

Figura 7 *Les Animaux rares ou la Translation de la Ménagerie Royale au Temple le 20 août 1792*, Paris Bibliothèque Nacional de France.

No entanto, a era Moderna não produziu apenas uma tentativa de se separar o humano do animal. Apesar de muitos cientistas enfatizarem essa diferenciação e justificarem os seus experimentos a partir dela, é nessa época que se desenvolvem estudos científicos sobre o mundo natural de maneira mais séria, dando início às ciências biológicas, dentre as quais a Zoologia e a Botânica. Esse movimento se repetiu no mundo das artes e, mesmo tendo perdido o protagonismo da Idade Média, o tema do animal ganhou força, principalmente com a retomada da hoje desacreditada ciência da Fisiognomonía.

2.4.1 Fisiognomonía

Segundo Maria Izilda Santos de Matos (2012), a Fisiognomonía é a área do conhecimento que estuda os traços e expressões do rosto, buscando neles compreender, apreender e reproduzir as sensibilidades, decifrando desejos e paixões, revelando defeitos e qualidades, forças e fraquezas.

Como a própria definição indica, a Fisiognomonía é uma área do conhecimento que mescla o científico com o místico e o religioso, tendo portanto pouco valor científico para os padrões atuais. No entanto, a sua origem e o percurso desse conhecimento através do tempo revelam-se fundamentais para entender a questão identitária do homem ocidental em relação à natureza e principalmente aos animais.

Na sua trajetória histórica, as análises do rosto foram formuladas em tratados filosóficos, médicos e anatômicos, manuais artísticos, místicos e de civilidade, alvo de observações detalhadas e pormenorizadas que visaram revelar o que seria autêntico ou imposto, o que exprimia ou ocultava, a espontaneidade e o silêncio das emoções, sempre procurando desvendar os segredos da alma. (MATOS, 2012, p. 17)

A origem da Fisiognomonía encontra-se na Antiguidade, por exemplo, escritos de pseudo-Aristóteles, de Polémon, de Adamantios e de pseudo-Apuleio que já se debruçavam sobre a questão de se decifrar a alma através de elementos faciais. Os autores desses textos buscavam legitimar os seus escritos, então atribuíam sua autoria a nomes consagrados como Aristóteles e Apuleio. Porém, sabe-se hoje que esses textos não pertenciam a esses pensadores e portanto deu-se o cognome “pseudo” para diferenciá-los.

Não tardou para que se fizessem associações entre o comportamento de animais a traços físicos que poderiam ser reencontrados na fisionomia dos rostos humanos. Por exemplo, um escritor pseudoaristotélico afirmava: “Os leões são magnânimos e têm a ponta do nariz arredondada e achatada, os olhos relativamente fundos: são magnânimos aqueles que tiverem as mesmas particularidades no rosto” (BALTRUSAITIS, 1999, p. 14).

Essa visão perdurou ao longo da Idade Média graças não somente aos bestiários que associavam o comportamento humano ao comportamento de certos

animais, mas também a práticas como metoposcopia, forma de adivinhação que se baseava na leitura dos traços da face. Os avanços artísticos e anatômicos, que caracterizaram a Renascença, revigoraram a Fisiognomia. Artistas como Leonardo da Vinci aprofundaram-se nesses estudos e aperfeiçoaram técnicas de pintura e caricatura reforçando os princípios da Fisiognomonia. Por outro lado, obras como *De Humana Physiognomia*, do italiano Giambattista della Porta, retomavam a crença aristotélica de que havia um elo entre as feições animais e o comportamento humano (MATOS, 2012). Apesar de no século XVII filósofos importantes como Francis Bacon rechaçarem essa afirmação, a Fisiognomonia manteve-se uma área importante do conhecimento científico e artístico no ocidente.

A Fisiognomonia ainda conheceria muitos adeptos ao longo dos séculos seguinte e seria essencial para cientistas como Charles Darwin estabelecerem a ligação entre o mundo natural e os seres humanos. A Frenologia, estudo das faculdades mentais a partir da morfologia dos crânios, seria um dos desdobramentos da Fisiognomonia, no entanto ambas caíram em descrédito não só por não serem cientificamente comprováveis, mas pelos radicalismos, como o racismo, que se justificaram a partir delas.

2.4.2 A corte de Luís XIV

O reinado de Luís XIV sobre a França se caracterizou por um forte desenvolvimento artístico em diversos campos. No teatro, por exemplo, nomes como Molière e Racine se destacaram; na música e na dança, Lully e Beauchamps; na literatura, La Fontaine, Perrault e, na pintura, Le Brun (BURKE, 1994).

Esses três últimos em particular retomaram o tema do antropomorfismo e devolveram a ele um lugar de destaque nas artes clássicas. O primeiro, como mencionado anteriormente, retomou com muito sucesso as fábulas esópicas e indianas, colocando-as em versos e aproveitando a versatilidade do gênero para criticar os vícios e as extravagâncias da corte. O trabalho de La Fontaine, apesar de ser implicitamente direcionado a um público adulto, acabou sendo muito popular na educação, em parte pelo prefácio do primeiro volume das fábulas, que dedicava a obra à instrução do príncipe herdeiro. As fábulas de La Fontaine eram, desde o início, acompanhadas de ilustrações de François Chauveau; futuramente elas seriam

retomadas por Gustave Doré e Jean Ignace Isidore Gérard Grandville (conhecido como J.J. Grandville). La Fontaine devolveu às fábulas o protagonismo como gênero literário e foi a partir de seus trabalhos que elas voltaram a se popularizar em todos os níveis da sociedade (DEZOTTI, 2003).

Outro autor que alcançou um efeito similar em trazer um gênero essencialmente popular aos meios sociais e artísticos mais elevados foi o escritor Charles Perrault, responsável por resgatar os contos de fadas que eram transmitidos até então oralmente entre as camadas mais populares. Os contos de fadas eram e são recheados de personagens antropomórficos. Por exemplo, o lobo da história da Chapeuzinho Vermelho, ou ainda toda a história dos Três Porquinhos (FANO, 1987). Ao passar esses contos populares para a escrita, Charles Perrault não só assegurou a sobrevivência dos mesmos através dos séculos, como também deu a eles uma relevância literária, que seria retomada e reforçada pelos Irmãos Grimm no século XIX. Os Trabalhos de La Fontaine e Perrault estabeleceram as bases para que se desenvolvesse, ao longo dos séculos seguintes, a literatura infantil. Nota-se, assim, que o antropomorfismo presente na obra de ambos é um fator crucial na construção do universo da literatura infantil (FANO, 1987).

No campo das Artes Visuais, além do já mencionado Chauveau, que ilustrou as fábulas de La Fontaine, o primeiro pintor do rei Luís XIV, Charles le Brun, dedicou muitos estudos ao antropomorfismo. Adepto da Fisiognomonia e influenciado pela obra de della Porta, entre outros, Le Brun consagrou boa parte de sua obra em buscar nas expressões faciais e nos traços dos rostos a essência da alma. No início do século XIX foram encontrados nos arquivos da Academia Real pranchas relacionadas ao *Traité du Rapport de la Figure Humaine avec celle des Animaux*. Apesar de o texto original ter se perdido, estas pranchas estão conservadas no museu do Louvre e nela figuram estudos gráficos de Le Brun que relacionam o rosto humano a diversos animais, indicando a busca de traços animais na fisionomia dos rostos que poderiam indicar padrões de comportamento (*Figura 8*) (MATOS, 2010).

Figura 8: *Traité du Rapport de la Figure Humaine avec celle des Animaux*, Charles Le Brun 1671 – Museu do Louvre.

Se, por um lado, a ciência e a religião reforçavam o antropocentrismo no início da era Moderna, o interesse pela Fisiognomonia e o resgate das fábulas e dos contos populares devolveram aos animais um papel importante na vida cultural. À medida que o conhecimento científico avançava e o Ocidente se aproximava da revolução industrial, essa reaproximação sugerida implicitamente por esses artistas da corte do rei Luís XIV retomou um papel central no conhecimento humano. Avanços como a descoberta do mundo microbiológico, graças à invenção do microscópio, e o interesse cada vez mais científico pela vasta fauna e flora do planeta abalaram um dos fundamentos do antropocentrismo. A ideia de que a natureza estava à disposição do homem perdeu forças frente ao pensamento contrário, que afirmava que o mundo natural é alheio aos desejos humanos (THOMAS, 2010).

2.5 Século XIX e Brasil

Ao final da era Moderna, o antropomorfismo estava tanto em voga como instrumento de caricatura e deboche, como era também aceito e estudado em academias reais europeias. Além do já mencionado Charles le Brun, o proeminente

pintor espanhol Francisco de Goya e Lucientes também tinha empregado o antropomorfismo em sua série de gravuras os *Caprichos*. A partir do século XIX, o antropomorfismo se tornara ainda mais recorrente e apreciado. Nomes como o do francês J.J. Grandville consolidaram esta moda, sendo inclusive plagiado na época por outros artistas. O artista alcançou o sucesso justamente por uma série intitulada *Scènes de la vie privée et publique des animaux*, em que ele retratava personagens antropomórficos em situações que mesclavam o humano com o animal. Por exemplo, na *Figura 9*, vemos bombeiros representados como elefantes, empregando suas trombas como mangueiras.

Figura 9: Litogravura para a seguradora Le Phénix – 1847

Os avanços tecnológicos e industriais permitiram o desenvolvimento de novas técnicas de impressão e gravura, como, por exemplo, a litogravura, que permitiu a publicação de jornais ilustrados com certa regularidade em diferentes partes do mundo, dando nascimento à caricatura política moderna (GUÉDRON, 2011).

Se, por um lado, a imprensa satírica se desenvolveu utilizando traços animais para ridicularizar ou para realçar alguma característica de figuras públicas, por outro, a literatura juvenil empregou os animais para reforçar os laços entre o leitor e a obra. Muito presente nos contos de tradição oral, o animal passa quase que automaticamente para a literatura destinada aos mais jovens. Como mencionado anteriormente, os contos de Charles Perrault e as fábulas de Jean de La Fontaine consagraram essa transição ao final do século XVII (FANO, 1987). A

segunda metade do século XIX encontra no animal uma nova simbologia, que se opõe ao ritmo frenético da revolução industrial:

Durante a segunda metade do século XIX, o animal deixa de ser o objeto de um interesse puramente científico, reencontrando um valor simbólico em sintonia com uma idealização romântica: a sinceridade das relações entre os animais é oposta a inautenticidade das relações humanas, os ritmos do natural são opostos a cadência infernal da industrialização. (FANO, 1987, p. 14, tradução nossa²)

Durante esse período surgiram os primeiros ilustradores dedicados ao mundo antropomórfico, que seriam vistos por muitos estudiosos como os precursores das histórias em quadrinhos com temática animalesca. Dentre eles, podemos citar o francês Benjamin Rabier e o norte-americano James Swinnerton, que, de certa forma, inauguraram, em seus respectivos países, o antropomorfismo nas histórias em quadrinhos (FANO, 1987).

No Brasil, a história da representação gráfica de personagens animalescos se inicia poucos anos depois da vinda da família real portuguesa ao país, em 1808 (RAMOS, 2008). A partir de 1822, começam a surgir no Recife publicações com xilogravuras, como é o caso de *O Marimondo*. Já em 1831 é publicada a primeira ilustração satírica no jornal pernambucano, o *Carcundão*. A ilustração, anônima, que vemos na *Figura 10*, representa um asno corcunda sendo esmagado por uma coluna. Segundo, Lailson de Holanda Cavalcanti, há uma simbologia política por trás da imagem, já que o corcunda simboliza o apelido dado pelos Liberais aos membros do Partido Restaurador que, junto com a Sociedade Colunas do Trono, clamava pela volta do imperador D. Pedro I ao Brasil (CAVALCANTI, 2007).

² “Dans la seconde partie du XIXème siècle, l’animal cesse d’être l’objet d’un intérêt exclusivement scientifique, il retrouve une valeur symbolique à la faveur de certaine idéalisation romantique: la sincérité des rapports entre animaux est opposée à l’inauthenticité des relations humaines, les rythmes naturels sont opposés aux cadences infernales de l’industrialisation.”

Figura 10. Xilographura anônima na publicação pernambucana *O Carcundão*. 1831.

Sendo a publicação favorável ao Partido Liberal, a representação dos adversários políticos como asnos deixa clara a intenção de deboche. Vale notar que a última página do jornal apresenta outra ilustração com escombros sugerindo uma sequencialidade entre os desenhos, elemento essencial na linguagem dos quadrinhos. Nos anos seguintes, outros jornais e panfletos utilizaram personagens zoomórficos para compor as suas páginas. Entre eles, podemos citar *O Marmota*, *Arára* e o *Bezerro de Pera*, todas publicações pernambucanas que utilizaram a hibridização para escarnecer e debochar de adversários políticos (RAMOS, 2008).

Os liberais de Recife utilizaram frequentemente esse artifício, figurando seus inimigos conservadores sob a forma de seres híbridos, com características meio humanas e meio animais, segundo um gênero de caricatura litografada muito em voga na época. (RAMOS, 2008, p. 292)

Entretanto, uma das publicações que mais merece atenção nesse sentido é o jornal domingueiro paulistano *O Diabo Coxo*. Ilustrado por Angelo Agostini, que viria a se reconhecer por muitos pesquisadores, entre eles Antônio Luiz Cagnin, como precursor das histórias em quadrinhos no Brasil. A publicação se estendeu ao longo de dois anos (1864-1865), em 24 números. O tom da publicação era de sátira,

defendia o fim da escravidão e contava com textos dos abolicionistas Luiz Gama e Sizenando Barreto Nabuco de Araújo (CAGNIN, 2005).

O jornal se destaca a partir da edição n. 9 de sua segunda série na utilização e na construção de um personagem antropomórfico destinado aos adultos. Familiarizando-se com recursos que ele empregaria nos anos seguintes com as *Aventuras de Nhô Quim, ou Impressões de uma viagem à Corte* (1869), obra reconhecida como a gênese das histórias em quadrinhos no Brasil (CAGNIN, 2005), Agostini cria um personagem antropomórfico que acompanha o leitor por três edições do jornal (n. 9 ao n. 11 / Série II). Trata-se de um asno que aos poucos se afasta de sua condição natural e se transforma cada vez mais em humano graças à malícia do diabo (*Figuras 11, 12, 13 e 14*), o que vai contra os demais jornais da época, que muitas vezes utilizavam os animais para ridicularizar; aqui, são as características humanas que mancham a integridade do animal, como o fez anos mais tarde George Orwell em *A revolução dos bichos*.

Além da recorrência do personagem e de sua localização (no caso, a taberna), a palavra “continua” confirma que se trata de uma história seriada, algo que se tornaria uma característica, alguns anos mais tarde, das histórias em quadrinhos publicadas em jornais.

Figuras 11 e 12. Metamorphoses. Angelo Agostini. Diabo Coxo n. 9 serie II – 1865.

Figura 13. Metamorphoses (continuação). Angelo Agostini. Diabo Coxo n. 10 serie II – 1865.

Figura 14. Metamorphoses (continuação). Angelo Agostini. Diabo Coxo n. 11 serie II – 1865.

Além de ser reconhecido como o pioneiro das histórias em quadrinhos no Brasil, Angelo Agostini também participou de uma importante publicação, *O Tico-Tico*. A revista foi a primeira publicação brasileira destinada a um público infantojuvenil a ter histórias em quadrinhos, conhecendo poucos concorrentes até os anos de 1930. Lançada em 1905 pelo jornalista Luís Bartolomeu de Souza e Silva, proprietário do jornal *O Malho*, a publicação contou com a participação de artistas importantes, como o já mencionado Angelo Agostini, J. Carlos e Luiz Sá. A publicação se destacou por sua imensa variedade de histórias e a sua perenidade, já que a revista compôs o imaginário infantil até o começo dos anos 60 (VERGUEIRO, SANTOS, 2005). Entretanto, vale ressaltar que a revista não publicava apenas quadrinhos, mas toda uma gama de produtos literários e artísticos destinados aos mais jovens. Entre eles, podemos citar contos, fábulas, poesias, reportagens, como também um material explicitamente didático abordando temas como história do Brasil, matemática e português (MERLO, 2003). No entanto, como afirma Vergueiro, os quadrinhos são, talvez, o principal motivo da permanente popularidade da revista ao longo de mais de cinco décadas (VERGUEIRO, 1999).

2.6 Antropomorfismo e histórias em quadrinhos

2.6.1 Antes de Walt Disney

Como foi possível observar até o momento, o tema do animal e natural é inerente às artes gráficas e literárias, por tratar justamente da complexa relação entre o ser humano e a natureza que o cerca. Por ser uma questão essencial, que não se limita a uma classe social, cultura ou sociedade, é possível encontrar vastas manifestações artísticas sobre o tema. No entanto, ao longo desse panorama destacamos alguns elementos essenciais que permitem entender a simbiose que se criou, a partir do final do século XIX, entre o antropomorfismo e as histórias em quadrinhos. Dentre eles, estão a constante presença de ilustrações que acompanhavam os relatos

antropomórficos, assim como do tema zoomórfico, na caricatura e nas charges políticas e sociais.

Assim como foi mencionado acima no caso do Brasil, os personagens antropomórficos surgem praticamente ao mesmo tempo que as histórias em quadrinhos. O pioneirismo da Nona Arte ainda é um tema debatido, já que muitos artistas da segunda metade do século XIX se aventuraram nesta linguagem. Entre eles está o já mencionado Angelo Agostini, com as *Aventuras de nhô Quim* (1869), mas também o suíço Rodolphe Töpffer, com *Histoire de M. Vieux Bois* (1837), e o norte-americano Richard Outcault, com *Yellow Kid* (1895) (GOIDA, KLEINERT, 2011). As controvérsias sobre o pioneirismo não se dão tanto com relação a datas, mas sim ao emprego da linguagem dos quadrinhos, popularidade e produção.

Esse debate migra quanto à criação do primeiro personagem antropomórfico nas histórias em quadrinhos. Dificilmente pode-se citar um único nome como criador, já que, como vimos, o antropomorfismo era uma temática extremamente popular no século XIX e estava presente nas artes gráficas e na nascente cultura de massas. Entre os artistas que se destacaram estão nomes como Benjamin Rabier, na França, e James G. Swinnerton, nos Estados Unidos. Este último, como foi abordado no início desta pesquisa, destaca-se por ter uma das criações antropomórficas mais precoces no universo das histórias em quadrinhos. Em 1891, Swinnerton já ilustrava a meteorologia do jornal *The San Francisco Examiner* com um urso inspirado na bandeira da Califórnia e logo passou a desenhar a tira *Little Bears and Tykes*, que seria um dos marcos dos quadrinhos antropomórficos. No entanto, uma das criações mais importantes da obra de Swinnerton é o personagem *Mr. Jack*, de 1899. O tigre, que tem um comportamento galanteador e *bon vivant*, estabelece os parâmetros físicos dos personagens antropomórficos nos quadrinhos. Exceto pela fisionomia facial de tigre, *Mr Jack*, possui apenas traços humanos, como a postura ereta, a vestimenta e a fala. O comportamento polêmico do personagem indica também que o seu público não são exatamente os mais jovens, o que faz dele um dos primeiros personagens antropomórficos dos quadrinhos destinado a um público mais maduro (ROVIN, 1991).

Por sua vez, Benjamin Rabier dedicou-se a uma extensa obra sobre os animais, ilustrando fábulas, o *Roman de Renart*, e criou personagens antropomórficos importantes, como, por exemplo, *A vaca que ri*, personagem que nasceu em suas ilustrações e teve imenso êxito no mercado publicitário, estampando até os dias de

hoje uma marca de queijos muito popular na França. Embora, a rigor, Rabier não seja um artista de histórias em quadrinhos, mas mais um ilustrador, o seu amplo universo de personagens antropomórficos destinados aos mais jovens e ao mercado publicitário tornou essa tipologia narrativa muito popular na França, influenciando nomes que se tornariam emblemáticos à Nona Arte, como Hergé e Edmond François Calvo (GROENSTEEN, 1987).

Como notamos em diversos países, a partir do final do século XIX muitos autores começam a se aventurar no antropomorfismo. No entanto, os Estados Unidos são sem dúvida o país que mais exportou e influenciou outras culturas a partir de personagens antropomórficos. Nomes como o de George Herriman, criador do conceituado *Krazy Kat* (1911), em que os papéis “naturais” dos animais não são respeitados, um gato apaixonado por um rato que em troca lhe joga tijolos na cara. *Krazy Kat*, além de ser um quadrinho direcionado para um público adulto, não por abordar temas violentos ou sexuais, mas sim por exigir uma leitura aprofundada, se aproxima muito do surrealismo, movimento artístico ainda insipiente nos anos de 1920, quando *Krazy Kat* já completava vários anos de publicação (MORGAN, 1987). Nota-se que o surrealismo e a recém-descoberta teoria psicanalítica alimentaram criativamente os quadrinhos norte-americanos no início do século XX. Além do já mencionado *Krazy Kat*, destacam-se os trabalhos de Windsor McCay, como *Little Nemo in Sumberland*, e o ainda hoje muito popular Gato Félix (GROENSTEEN, 1987). Criado originalmente em 1919 como animação por Otto Messmer e Pat Sullivan, *O Gato Félix* se tornou a primeira animação de sucesso internacional, abrindo o caminho para o nascente império de Walt Disney. Segundo Thierry Groensteen, dois elementos enfraqueceram o sucesso do Gato Félix. O primeiro é a construção das tramas do felino, que estava sempre em busca de comida ou abrigo, o que tornava as tiras repetitivas. O segundo elemento era a solidão do personagem. Exceto por ele, não havia outro que fosse bem construído e trabalhado, fazendo o gato interagir apenas com humanos e outros animais de certa forma anônimos. A esses problemas criativos se adicionaram a relutância de Sullivan em sonorizar as suas animações, deixando o caminho livre para o estúdio de Walt Disney.

2.6.2 O antropomorfismo e os estúdios Disney

Se há um nome associado ao antropomorfismo nos quadrinhos, esse sem dúvida é o de Walt Disney. Não tanto por suas qualidades como ilustrador ou roteirista, mas pelo fato de os personagens criados por ele e seus colaboradores em seus estúdios se tornarem extremamente populares e até os dias de hoje serem vistos como símbolos da cultura de massas e da influência norte-americana sobre o mundo.

Criado em 1928 por Ub Iwerks e Walt Disney, *Mickey Mouse* foi pensado inicialmente para a animação e estreou em *Steamboat Willie*, um dos primeiros desenhos animados a ter uma sonorização (FOSSATI, 1987). Após o personagem ser conhecido do grande público e de personagens coadjuvantes importantes como *Minnie* e *Pluto* serem criados, Disney se aproximou do lucrativo mercado de histórias em quadrinhos. A primeira história, *Mickey Mouse on Mystery Island*, foi roteirizada por Disney e ilustrada por Ub Iwerks e Win Smith, mas não tardou para que Disney se afastasse da criação e deixasse essa responsabilidade para outros artistas.

Apesar de esses artistas não assinarem as histórias e todas serem propriedade dos estúdios Disney, muitos pesquisadores acordam em dizer que a multiplicidade de talentos que trabalharam para Walt Disney é em grande parte responsável pela riqueza e o sucesso dos personagens e histórias da empresa. Franco Fossati ressalta que, além do talento incontestável de artistas como Ub Iwerks, Floyd Gottfredson e Carl Barks, os personagens dos estúdios Disney apresentavam uma versatilidade que permitia as mais diversas construções de tramas. Por exemplo, o próprio *Mickey Mouse* se envolve em investigações policiais, westerns, comédias entre outros gêneros, sem que o leitor sinta o personagem e seus companheiros deslocados na ação (FOSSATI, 1987).

Além da qualidade artística presente nos estúdios Disney, a distribuição e a presença norte-americana cada vez mais crescente em outros continentes tiveram um papel importante na construção do império Disney. Ao se associar, desde o início, ao *King Features Syndicate* e, em seguida, à editora *Western publishing*, Disney assegurou uma ampla divulgação de seus produtos, inclusive no exterior, e logo se tornou um sinônimo da cultura estadunidense. Seja pelas animações ou pelas histórias em quadrinhos, Disney se tornou aos poucos conhecido ao redor do mundo (FOSSATI, 1987).

A importância da marca Disney tornou-se inclusive uma ferramenta

estratégica do governo norte-americano. No Brasil, por exemplo, no contexto da política de boa vizinhança que visava estreitar os laços culturais e diplomáticos entre o Brasil e os Estados Unidos nos anos da Segunda Guerra Mundial, criou-se o personagem Zé Carioca. Essa aproximação mostrou-se muito lucrativa para os estúdios de Walt Disney e firmou sua presença na América do Sul. A relação próxima entre o governo dos Estados Unidos e os estúdios Disney, assim como os valores tradicionalistas e conservadores difundidos através dos quadrinhos e animações da empresa começaram a ser contestados a partir da década de 1960. Por exemplo, no contexto da Guerra Fria e da polarização intelectual, os pensadores Armand Mattelart e Ariel Dorfman escreveram, na década de 1970, o livro *Para Ler O Pato Donald* (1977), obra que faz uma análise negativa dos quadrinhos do Pato Donald, associando-os a uma ferramenta de propaganda capitalista e imperialista norte-americana.

Assim, personagens aparentemente inofensivos destinados principalmente aos mais jovens ganharam um peso e uma importância sem precedentes. O antropomorfismo teve um papel fundamental nessa expansão dos estúdios Disney, visto que graças a ele facilmente transpuseram-se fronteiras e barreiras culturais dos mais diversos países, já que a identificação dos leitores com os animais falantes era e continua sendo, de certa forma, natural.

2.6.3 Contracultura: a explosão do quadrinho antropomórfico adulto

Apesar de um surgimento adulto dos quadrinhos antropomórficos, por exemplo, os já mencionados *Mr. Jack*, *Krazy Kat* e inclusive o *Metamorphoses*, de Angelo Agostini, o antropomorfismo na primeira metade do século XX voltou-se muito para o público infantojuvenil. Em grande parte, isso se deu devido ao imenso sucesso de Disney e de seu quase monopólio sobre a temática animal. No entanto, isso não impediu que animais antropomorfizados figurassem em outras publicações destinadas aos mais velhos, dentre as quais se destacam as *Tijuana Bibles*, quadrinhos rudimentares e anônimos, geralmente de oito páginas, que continham muitas vezes um conteúdo pornográfico e parodiavam personagens populares como *Mickey*, *Minnie* e *Pato Donald*. No entanto, de maneira geral, personagens com esses traços eram vistos pela indústria de quadrinhos como um meio de atrair leitores mais jovens ou

femininos. Na década de 1940, por exemplo, a editora Marvel (então conhecida como Timely) apostou nos personagens antropomórficos para diversificar sua produção e seus leitores (SAUNDERS, 2008).

Essa visão de que quadrinhos antropomórficos eram destinados aos mais novos corroborou para que se tivesse a percepção de que os quadrinhos em si eram um meio infantojuvenil. Em 1954, em parte como resultado dessa visão, foi criado o *Comic Code*, um código de autorregulamentação que proibia cenas violentas, histórias julgadas imorais, entre outras coisas, que simplesmente impossibilitavam as grandes editoras de pensarem em roteiros que poderiam atrair o interesse de faixas etárias mais elevadas (MOYA, 1977).

As restrições impostas pelo código levaram a uma crise criativa que afetou as grandes editoras a partir dos anos 1950. O que deu espaço a novas criações e autores independentes, que justamente atuavam fora do código e muitas vezes contra ele. Antes de 1954 havia já alguns autores que desafiavam a lógica de que o antropomorfismo era reservado ao público infantil – por exemplo, *Pogo*, de Walt Kelly, inseria o debate político da época em suas tiras (MORGAN, 1987) –, mas foi principalmente a partir dos anos 1960 que se começou a contestar o sistema e os grandes símbolos dos quadrinhos norte-americanos.

Aliás, as influências mais citadas pelos artistas *underground* são Walt Disney, Walt Kelly, o *Krazy Kat* de Herriman, assim como a equipe de MAD e da E.C. Comics; ou seja três influências antropomórficas sobre quatro. (BISCEGLIA, BROD, 1987, p. 156, tradução nossa³)

Um dos primeiros personagens a se destacar na cena *Underground* norte-americana foi *Wonder Warthog*, de Gilbert Shelton. Como o nome indica, trata-se de um porco humanizado que é também um super-herói, reunindo, portanto, os dois ícones dos quadrinhos estadunidenses. O personagem em si era um truculento representante da lei e da elite, que além de prender bandidos não se importava em reprimir manifestações ou comportamentos considerados subversivos (BISCEGLIA, BROD, 1987). Sob essa ótica de crítica e paródia nasceram diversas revistas, obras e personagens com traços animais. Dentre as publicações destacam-se *Air Pirates*

³ “D’ailleurs, les influences les plus citées par les artistes underground sont Walt Disney, Walt Kelly, le *Krazy Kat* de Herriman, ainsi que l’équipe de MAD et des E.C Comics; soit trois influences animalières sur quatre.”

Funnies e Funny Animals, a primeira por parodiar os personagens da Disney, levando a empresa a processar os criadores da publicação, trazendo à corte o embate entre o movimento *underground* e a Disney (GARCÍA, 2012). A segunda, por ter entre suas páginas o embrião do roteiro de *Maus*, de Art Spiegelman, obra essencial dos quadrinhos e do antropomorfismo (BISCEGLIA, BROD, 1987). Entre os autores que se aventuraram no antropomorfismo e que também o utilizam para criticar a sociedade norte-americana está Robert Crumb. Um de seus personagens mais famosos é *Fritz the Cat*, um gato com um comportamento depravado e imoral que se aventura na sociedade estadunidense da época. *Fritz* seria levado às telas de cinema no começo dos anos 1970, transformando-se na primeira animação restrita para maiores de 18 anos nos Estados Unidos. A transposição para o cinema fez Crumb matar o felino, por julgar que o propósito subversivo do personagem havia se perdido (GARCÍA, 2012).

Embora todas se apresentassem como algo novo, eram facilmente reconhecíveis como gibis não só por sua forma, mas pela utilização dos mais poderosos personagens tópicos do imaginário dos quadrinhos: *os funny animals* e os super-heróis. Essas foram as figuras que haviam lavrado a fama infantil dos quadrinhos, e eram essas mesmas figuras que agora alçavam para reclamar uma atenção diferente por parte de um leitor mais sofisticado. (GARCÍA, 2012, p. 231)

No Brasil, o antropomorfismo tardou mais para se desvencilhar do universo infantil. Em 1959 Maurício de Sousa criou o personagem Bidu (2010), primeiro personagem da futura *Turma da Mônica* (2007), e em seguida criaria outros, como *Horácio e Jotalhão* (GOIDA, KLEINERT, 2011). Ziraldo também obteve sucesso, a partir do mesmo ano de 1959, com *Pererê* e sua turma, em que diversos companheiros do protagonista, *o saci Pererê*, são animais antropomorfizados (VERGUEIRO, 2011). Ambas as publicações eram destinadas aos leitores mais jovens e não tinham nenhum intuito de contestação ou subversão.

No entanto, personagens de alguns autores considerados da contracultura brasileira tiveram traços antropomórficos e eram direcionados a leitores mais maduros. Henfil, por exemplo, ilustrou para muitos jornais, entre as décadas de 1960 e 1970, as insatisfações políticas e sociais, principalmente em relação ao regime militar que governava o país. Dentre seus personagens, mais famosos, destacam-se o

trio composto pela *Graúna* (ave típica do Nordeste), *O Bode Orellana* e *Zeferino*, um habitante do nordeste brasileiro. As tiras desses personagens abordavam com humor e acidez não só as injustiças sociais e a repressão política, mas também problemas ambientais como a seca crônica que assola a região, tornando-se um símbolo de resistência, crítica e oposição aos militares (VERGUEIRO, 2011). Em 1985, Fernando Gonsales criou a tira de *Niquel Náusea*, uma clara alusão ao *Mickey Mouse*, colocando em cena diversos personagens antropomórficos em situações de humor que muitas vezes demandam certa maturidade (GONSALES, 2009).

Voltando aos Estados Unidos, em 1986 Art Spiegelman reúne os seis primeiros capítulos de *Maus*, que vinham sendo publicados desde 1980 em sua revista *RAW* e lança *Maus: A survivor's Tale, part 1, my father bleed's history*. Na obra, Spiegelman, aborda o tema do Holocausto e da difícil relação com seu pai, sobrevivente dos campos de concentração, não só a partir de uma história em quadrinhos, mas retratando de forma antropomórfica os diferentes povos envolvidos na guerra. Assim, os nazistas são gatos; os judeus, ratos; e os poloneses, porcos, por exemplo. Apesar das controvérsias, como o fato de se tratar um tema tão delicado quanto o Holocausto ser focado com uma arte considerada, até então, menor, *Maus* se tornou um sucesso de crítica e foi agraciado em 1992 com o Prêmio Pulitzer em uma categoria especial (GARCÍA, 2012). Esse prêmio, de certa forma, agregou um valor intelectual às histórias em quadrinhos e ao antropomorfismo, principalmente nos Estados Unidos, em que o meio sempre tivera o seu valor artístico muito contestado.

Desde então, o antropomorfismo nos quadrinhos se firmou como um meio de expressão que não conhece restrições de gênero ou público. Assim, o antropomorfismo acompanhou simbioticamente a evolução da Nona Arte. Independentemente do momento crítico ou artístico nas histórias em quadrinhos, é possível encontrar um autor ou obra que contestou, reforçou ou ainda revolucionou por meio do antropomorfismo as histórias em quadrinhos.

A relação entre o homem e os animais é uma questão milenar e essencial para entender a identidade humana. Passando por diversos campos da ciência e das religiões, o papel dos animais em relação aos humanos variou sempre entre o direito do homem de subjugar-los ou do dever de respeitá-los. À medida que a dominância sobre o mundo natural foi se tornando uma realidade, a sensação de dever e de respeito da natureza foi se consolidando no imaginário ocidental. Nesse sentido, o antropomorfismo e o zoomorfismo são um reflexo desse debate intelectual, ora

empregados para ridicularizar e desumanizar, ora para enaltecer algum caráter virtuoso de um personagem e passar algum ensinamento julgado fundamental. Foi em parte por essa ambivalência que o antropomorfismo se desenvolveu fortemente, tanto em artes visuais como em artes narrativas, e é justamente em suas intersecções que ele pode encontrar a sua maior representatividade. Seja nas fábulas de Jean de La Fontaine, ilustradas desde a primeira edição por Chaveau e em seguida retomada pelos grandes nomes de Grandville e Gustave Doré, ou pelas ilustrações sequenciais, pioneiras de Angelo Agostini, o antropomorfismo quase sempre acompanhou formas artísticas que já reuniam dois elementos que seriam essenciais na composição e no sucesso das histórias em quadrinhos, o texto e a imagem.

Uma vez estabelecida no meio da história em quadrinhos, essa ambígua relação do homem com a natureza transpôs-se para a relação que os críticos teriam com a Nona Arte, inicialmente desprezando o meio, vendo-o como simples e menor, apto apenas para entreter os leitores mais jovens, em parte por ter muitos personagens antropomórficos que, aos olhos dos mais céticos, não passavam de frivolidades infantis. Porém, em um segundo momento, à medida que os jovens que tinham tido contato com esses personagens em sua infância se tornavam artistas, eles os retomaram, aprofundaram e amadureceram, conquistando o respeito dos mais céticos e permitindo que os personagens antropomórficos encontrassem novos leitores.

Capítulo III. O papel narrativo do Antropomorfismo

No capítulo anterior expusemos como a relação do homem com o animal ao longo da história influenciou a presença e o valor do antropomorfismo nas Artes e na Ciência. Agora, aprofundaremos esse aspecto, mas focando nas artes narrativas e em especial nas histórias em quadrinhos. Em um primeiro momento abordaremos a questão da existência de um gênero antropomórfico. Depois, serão vistas as possíveis simbologias que estas carregam, focando, essencialmente, naquelas que se manifestam nos quadrinhos ocidentais. Finalmente, analisaremos o antropomorfismo como ferramenta narrativa específica na Nona Arte.

3.1 Um Gênero Antropomórfico

A popularidade e a vasta presença de personagens antropomórficos nas histórias em quadrinhos levantam a questão sobre se eles constituem em si um gênero, ou se, por outro lado, a diversidade das narrativas em que eles estão presentes faz com que suas histórias se diluam nos mais diversos gêneros presentes no mundo dos quadrinhos. A fim de esclarecer um pouco esse assunto, vemos a necessidade de nos aproximarmos da literatura. Sendo ela também uma arte narrativa, é possível fazer paralelos importantes entre os seus gêneros e os que estão presentes nas histórias em quadrinhos.

3.1.1 O Antropomorfismo e a Literatura

Neste primeiro momento, abordaremos a questão do gênero seguindo o escopo de Tzvetan Todorov em sua obra *Introdução à Literatura Fantástica*. Em seu texto, o autor trabalha com um conceito bastante amplo de gênero, inspirado na obra de Northrop Frye, *Anatomy of criticism*. Frye apresenta o seu conceito a partir da relação entre três variáveis, o leitor, o herói (protagonista) e as leis da natureza. Se, por exemplo, o herói é superior ao meio ambiente e ao leitor, trata-se então de um mito; se, por outro lado, o herói for inferior ao leitor e às leis da natureza, então o gênero seria o da ironia. Esse sistema não está livre de críticas, algumas das quais apontadas pelo próprio Tzvetan Todorov, como, por exemplo, a apresentação de apenas cinco

combinações possíveis para ilustrar gêneros históricos. Gêneros históricos são aqueles que estão bem definidos dentro da história literária ocidental, como a tragédia, por exemplo. Assim, o autor de *Introdução à Literatura Fantástica* determina para o seu estudo três elementos essenciais para determinar sua teoria de gêneros, o aspecto verbal (estilo), o aspecto sintático (composição) e o semântico (temas). Este último é o que mais interessa a nossa pesquisa, já que, de certa forma, ele se estende para além da literatura:

Para este campo, não estabelecemos, de início, nenhuma hipótese global; não sabemos como se articulam os temas literários. Todavia pode-se supor, sem correr qualquer risco que existam alguns universais semânticos da literatura, temas que se encontram por toda parte e a toda hora e que são pouco numerosos; suas transformações e combinações produzem a aparente multidão dos temas literários. (TODOROV, 1975, p. 24)

A partir desses conceitos, Todorov inicia o seu estudo sobre literatura fantástica e seus gêneros irmãos como o maravilhoso e o estranho. Seguimos de perto o trabalho desse pesquisador, porque, como veremos, esses gêneros estão diretamente ligados à questão do antropomorfismo.

Em seu livro, Todorov ressalta a importância de se definir um gênero em contraposição aos demais. Assim, ele apresenta o fantástico como um gênero que tem em sua essência a dúvida e hesitação do protagonista quanto à realidade dos eventos que se passam a sua volta ou com ele. Essa perturbação é levada ao leitor e, para se manter dentro do Fantástico, ela não deve ser resolvida ao final da obra. A não explicação é determinante para o gênero, que, como podemos constatar, é extremamente frágil.

Assim que é dada uma explicação ao evento central da trama, cai-se em um outro gênero. Se a resolução for racional e não envolver o sobrenatural ou conhecimentos ainda não adquiridos pelo homem, trata-se então do Estranho. Decorre desse gênero, por exemplo, o romance policial. Nele, muitas vezes, o enredo é construído para nos levar a crer em manifestações do sobrenatural, mas ao final da obra o detetive geralmente esclarece essas manifestações com deduções, lógica e ciência.

Por outro lado, se a obra aceita como resposta o sobrenatural, ou ainda faz uso de conhecimentos ainda não reais para sua época, trata-se então do maravilhoso:

No caso do maravilhoso, os elementos sobrenaturais não provocam qualquer reação particular nem nas personagens, nem no leitor implícito. Não é uma atitude para com os acontecimentos narrados que caracteriza o maravilhoso, mas a própria natureza desses acontecimentos. (TODOROV, 1975, p. 59)

Deste gênero derivam muitos outros, como a ficção científica ou ainda os Contos de Fadas:

Relaciona-se geralmente o gênero maravilhoso ao do conto de fadas; de fato, o conto de fadas não é senão uma das variedades do maravilhoso e os acontecimentos sobrenaturais aí não provocam qualquer surpresa: nem o sono de cem anos, nem o lobo que fala, nem os dons mágicos das fadas (para citar apenas alguns elementos dos contos de Perrault). O que o distingue o conto de fadas é uma certa escritura, não o estatuto do sobrenatural. (TODOROV, 1975, p. 60)

Como indicam as citações de Todorov, é no maravilhoso que se encontra mais bem representado o antropomorfismo. No antropomorfismo como o concebemos, raramente há um questionamento do protagonista sobre o aspecto sobrenatural de se ter animais agindo e comportando-se como homens. Mesmo quando se trata de uma metamorfose, como é o caso de lobisomens ou outras transformações em que o tema central da obra é justamente a transmutação, aceita-se muita vezes uma explicação sobrenatural ou ainda maravilhosa-científica, como é o caso no romance de H.G. Wells, *A ilha do Dr. Moreau*, obra do final do século XIX que narra a insanidade de um cientista que busca transformar animais em seres humanos, alcançando apenas aberrações incontroláveis.

Embora muitas obras expliquem o antropomorfismo com os elementos mencionados anteriormente, outras optam por ele sem dar qualquer explicação ao leitor para este fenômeno. Por exemplo, o universo antropomórfico criado por Reed Waller e Kate Worley em *Omaha a stripper* (2006) não tem a sua origem esclarecida ao leitor.

Não podemos deixar de mencionar a alegoria como figura retórica que se encontra perfeitamente inserida dentro de gêneros que tratam do maravilhoso, como as Fábulas:

A Fábula é o gênero que mais se aproxima da alegoria pura, onde o sentido primeiro das palavras tende a desaparecer completamente. Os contos de fadas, que comportam habitualmente elementos sobrenaturais, aproximam-se das fábulas; assim são alguns contos de Perrault. Neles o sentido alegórico encontra-se explicitado no mais alto grau: nós o encontramos resumido, sob a forma de alguns versos, no fim de cada conto. (TODOROV, 1975, p. 71)

É importante ressaltar que Todorov frisa em sua obra que uma alegoria precisa ser muito explícita para ser definida como tal. Assim, não é possível dizer que toda vez que um autor opta por escolher animais antropomorfizados ele necessariamente está fazendo alguma alegoria a um comportamento humano. No entanto, obras como *a Revolução dos bichos* de George Orwell trabalham uma alegoria que se torna cada vez mais explícita à medida que o texto avança. Em seu romance, os animais de uma fazenda tomam controle da propriedade e se organizam nos moldes do comunismo. Porém, pouco a pouco, os seus líderes se desvirtuam e se aproximam cada vez mais dos comportamentos humanos. A obra é uma clara alegoria à União Soviética e ao Stalinismo, e nela é possível reconhecer figuras políticas como Leon Trotsky (Bola de neve) e Stalin (Napoleão).

Como vemos na literatura, o antropomorfismo não constitui um gênero em si próprio, a sua presença está mais para uma marca do gênero maravilhoso do que para um elemento determinante. Porém, a popularidade desta forma de representação se manifesta muito mais claramente nas histórias em quadrinhos, graças, em parte, a sua presença nos produtos culturais de grandes empresas de entretenimento; assim, é importante debruçar-se sobre a questão se o antropomorfismo constituiria um gênero nas histórias em quadrinhos, da mesma forma como os Super-heróis (DUNCAN, SMITH, 2009).

3.1.2 *Funny animals*: um gênero antropomórfico

A influência notável das fábulas e dos contos populares nas histórias em quadrinhos resultou desde o início em narrativas gráficas que empregavam personagens antropomorfizados para compor seus respectivos enredos. A popularidade alcançada por personagens como *Mr. Jack*, de James Swinerton; *Krazy Kat*, de George Herriman; *Gato Félix*, de Otto Mesmer e Pat Sullivan, e principalmente pelos personagens dos estúdios Disney, como *Mickey e Pato Donald*,

levanta a questão se existiria um gênero propriamente antropomórfico nas histórias em quadrinhos:

Alguns dos maiores símbolos da cultura popular norte americana empregaram personagens animais. Os personagens mundialmente famosos como Mickey Mouse e Pato Donald dominaram as animações por décadas, mas também o Gato Félix de Otto Mesmer, o Pernalonga e o Patolino, além de muitos outros dos estúdios Warner Brothers foram centrais no desenvolvimento da animação americana. Nas tiras de jornais, o *Krazy Kat* de George Herriman e o *Mickey Mouse* de Floyd Gottfredson foram apenas os mais proeminentes de uma série de tiras animais; O levemente satírico *Pogo* de Walt Kelly começou como uma história em quadrinhos antes de se mudar para as tiras do jornal. (WITEK, 1989, p. 109, tradução nossa⁴)

Como indica o trecho acima, o gênero que viria a ser conhecido como *Funny animals* obteve um imenso sucesso nos Estados Unidos e no mundo graças à influência econômica e cultural do país sobre o restante do planeta. Existiram, sim, em outros países, autores que se dedicavam a universos antropomórficos, como Calvo na França; no entanto, a expressão deles se manteve regionalizada e ofuscada pela presença cultural norte-americana (GROENSTEEN, 1987).

Além das obras mencionadas acima, editoras que ficariam famosas no gênero dos Super-heróis, como a Marvel, tentaram em determinados momentos lançar quadrinhos antropomórficos para atrair um público mais jovem ou mais feminino (SAUNDERS, 2008). Por exemplo, no ano de 1943 a editora Marvel (na época conhecida como Timely) lançou o personagem *Super Rabbit* (Super Coelho), um quadrinho cômico que misturava o antropomorfismo, muito em voga no momento, à crescente popularidade dos super-heróis. O personagem teve sucesso ao longo dos anos 1940, mas acabou em segundo plano frente ao imenso sucesso, conquistado nas décadas seguintes, pelos super-heróis da editora, como o Quarteto Fantástico, Hulk e Homem-aranha (SAUNDERS, 2008).

Pelo conteúdo das obras que mencionamos, vemos que, além de todas conterem personagens antropomórficos, como seus protagonistas, elas estão baseadas

⁴ “Some of the greatest achievements in american popular culture have used animal characters. Walt Disney’s world-famous characters Mickey Mouse and Donal Duck dominated animates cartoons for decades, but Otto Mesmer’s Felix the Cat, and Bugs Bunny and Daffy Duck, among many others from the Warner Brothers studio, were likewise central to the development of American animation. In newspaper comic strips, George Herriman’s *Krazy Kat* and Floyd Gottfredson’s *Mickey Mouse* were only the mos prominent of scores of animla comics; Walt Kelly’s gently satiric *Pogo* began as comic book before moving to the newspaper comics page.”

no humor e muitas delas eram e são direcionadas para um público mais jovem. Esses dois elementos são importantes para definir com mais precisão o que se entende por *funny animals* como gênero. Como indica o próprio termo *funny*, a presença do humor é um componente quase invariável do gênero, independentemente do enredo criado. Por exemplo, apesar da variedade de gêneros visitados pelos personagens Disney, ficção científica, Western, entre outros, elementos cômicos são onnipresentes nas histórias.

Por outro lado, o direcionamento das histórias antropomórficas para um público mais jovem ou feminino não é um pré-requisito tão sólido para a constituição do gênero. Os quadrinhos pioneiros *Krazy Kat* e *Mr. Jack* podem ser considerados quadrinhos de *funny animals*, mas a princípio são direcionados a um público mais vasto do que simplesmente o infantil. O primeiro, por se ambientar em um mundo surrealista com muitos aspectos oníricos, e o segundo por ter como protagonista um tigre mulherengo e fumante (ROVIN, 1991). Reforçando essa distinção está o quadrinho *Pogo*, criado nos anos 1940 por Walt Kelly. O humor do gambá *Pogo* e sua turma muitas vezes assume um tom político contemporâneo a sua época, a ponto de se transformar em um candidato de protesto nas eleições presidenciais norte-americanas de 1952 (MORGAN, 1987). Apesar de esses títulos demonstrarem que o gênero *funny animal* não era reservado a um determinado público, a forte presença dos personagens antropomórficos em produtos destinados aos mais jovens reforçou essa ideia de que quadrinhos do gênero eram para o público infantil.

Com o florescimento do movimento *underground* a partir da década de 1960, os *funny animals* começaram a adquirir contornos que os afastariam de um gênero consolidado e unânime. O primeiro elemento aportado pelos quadrinistas independentes é o distanciamento brusco entre o antropomorfismo e o universo infantil. Ao parodiarem os personagens Disney, assim como criando próprios, e colocando-os em situações de violência, abuso de drogas e sexo explícito, os autores desses quadrinhos buscaram leitores adultos. Além desses temas controversos, os quadrinhos antropomórficos começaram a abordar temas sociais e políticos que aos poucos se afastaram do humor. Começando com *Pogo*, mas encontrando eco em autores como Robert Crumb, que utilizou o seu personagem *Fritz the Cat* não só para fazer humor nos moldes mencionados acima, mas para ilustrar, por exemplo, os conflitos raciais dentro da sociedade americana ou ainda analisando as ansiedades modernas e burguesas em sua tira *The Goose and the Gander Were talking one night*.

Segundo o pesquisador Joseph Witek, essa tira marca a transmutação dos *funny animals* para os *not-so-funny animals* (ou animais não tão engraçados) (WITEK, 1989, p. 111).

Essa ruptura com o humor se concretiza definitivamente com a obra *Maus*, de Art Spiegelman, em que ele trata o sensível tema do Holocausto ilustrando-o com gatos e ratos. Assim, o gênero antes aparentemente consolidado de *funny animals* se desmembra e se dilui nos mais diversos gêneros, muitos dos quais antes seria impensável serem retratados com animais antropomorfizados. Por exemplo, na obra de Dash Shaw, *Umbigo sem fundo* (2009), o autor retrata o seu narrador como um sapo antropomorfizado, enquanto a história gira em volta de uma complexa relação familiar e sentimentos profundamente humanos. Nesse sentido Witek faz a seguinte reflexão:

Os animais parecem abrir um espaço em uma inocência pré-civilizada na qual o comportamento humano é reduzido a algumas qualidades essenciais, e as irrelevâncias são diminuídas; como diz Spiegelman, utilizar animais se torna “uma maneira muito mais direta para se tratar com o material.” (WITEK, 1989, p. 111, tradução nossa⁵)

Esse distanciamento do humor reforçou a ideia de que o antropomorfismo nos quadrinhos não seria um gênero em si, mas sim uma ferramenta narrativa que supera o sistema dos gêneros. Pesquisadores como o Thierry Groensteen ressaltam que o único elemento que permitiria tratar o antropomorfismo como gênero são os seus personagens animais, pois, exceto por esse fator, não há como defini-lo:

Refletindo, os traços animais dos ou dos heróis aparece mais como uma propriedade que cruza o sistema dos gêneros. Pois nossos amigos os bichos ilustram tão bem um Western (os primeiros *Chick Bill*, ou *Popol et Virginie*) como o Maravilhoso (*O Gato Félix*), a crônica doméstica (*Garfield*), e uma boa parte da obra da Disney), a investigação policial (*Canardo*, ou *Chaminou*), o testemunho histórico (*Maus*), a fábula política (*Cerebus*), o fantástico erótico (*Omaha the cat dancer*), etc. (GROENSTEEN, 1987, p. 9, itálicos do autor, tradução nossa⁶)

⁵ “The animals seem to open a generic space into a precivilized innocence in which human behavior is stripped down to a few essential qualities, and irrelevancies drop away; as Spiegelman says, using animals becomes “a much more direct way of dealing with the material.”

⁶ “À la réflexion, l’animalité du ou des héros apparaît plutôt comme une propriété qui croise le système des genres. Car nos amis les bêtes s’illustrent aussi bien dans le Western (les premiers *Chick Bill*, ou *Popol et Virginie*) que dans le Merveilleux (*Félix le Chat*), la chronique domestique (*Garfield*, et une

Outro fator importante apontado por Groensteen é a impossibilidade de se parodiar os quadrinhos antropomórficos como um todo. Existem, sim, muitas paródias de quadrinhos que têm essas características, como os dos estúdios Disney, muito parodiados pelo movimento *underground*, mas a sátira era voltada mais aos valores da empresa expressa por seus personagens e não aos quadrinhos antropomórficos (GROENSTEEN, 1987).

A partir desses elementos, é possível perceber que o antropomorfismo não se limita a um gênero, não só por estar presente em muitas narrativas de naturezas diferentes, mas também por nem sempre assumir um protagonismo na trama da história contada. Assim, como veremos a seguir, a simbologia e o papel do antropomorfismo têm a princípio, como propósito principal, a construção de personagens e enredos, e não tanto de intriga ou fluxo narrativo.

3.2 A simbologia do antropomorfismo

O antropomorfismo é, sem dúvida, um fenômeno simbólico, já que ele é unicamente oriundo do imaginário humano e se baseia essencialmente nos valores simbólicos de cada animal que ele emprega. Para trabalhar esses valores, vamos nos aproximar muito daqueles construídos pelas fábulas esópicas, como também dos conceitos apresentados por Jean Chevalier e Alain Gheerbrant em seu *Dicionário de símbolos*. Segundo os autores, os símbolos se definem pela variedade de suas interpretações, que por sua vez dependem de certas predisposições de ordens principalmente culturais e psíquicas (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1988). Assim, ao nos atermos à simbologia dos animais esópicos, buscaremos encontrar alguns pontos de convergência com os verbetes do dicionário de símbolos para definir alguns traços recorrentes dos animais que abordamos abaixo.

O motivo pelo qual nos interessamos pelos animais fabulísticos se dá por sua vasta influência não só nas histórias em quadrinhos, como foi apresentado até agora, mas também no imaginário europeu e ocidental como um todo. Assim, não visamos nos aprofundar demasiadamente nas diferentes simbologias que cada animal pode carregar, mas sim destacar as características simbólicas de certos animais que

bonne partie de l'œuvre disneyenne), l'enquête policière (*Canardo*, ou *Chaminou*), le témoignage historique (*Maus*), la fable politique (*Cerebus*), le fantastique érotique (*Omaha the cat dancer*), etc.”

julgamos bastante comuns nas histórias em quadrinhos. A partir dos títulos de algumas narrativas gráficas já mencionados na pesquisa, podemos notar a importância das figuras antagônicas e domésticas do gato, rato e cão (*Fritz the Cat, Krazy Kat, Maus, Niquel Nausea, Mickey, Omaha a Stripper, Pif et Paf* etc.). No entanto, para não nos limitarmos a apenas esses três animais, visitaremos também a simbologia por trás da raposa, do lobo e do leão, figuras quase onipresentes nas fábulas.

Associada a essas simbologias, veremos também aquela que se construiu dentro do próprio meio das histórias em quadrinhos. O sucesso do antropomorfismo e principalmente dos estúdios de Walt Disney fez com que os seus personagens adquirissem ao longo do tempo significados outros do que aqueles inicialmente pensados pelos seus criadores.

A partir desses elementos, esperamos realçar alguns dos atributos simbólicos ocidentais mais notórios desses animais para entender a função narrativa que se esconde por trás das aparências animais.

3.2.1 A raposa, o leão e o lobo

Entre os inúmeros animais que povoam as fábulas esópicas, poucos se destacam em aparições e traços simbólicos como a raposa, o leão e o lobo. A partir de um breve levantamento na obra *Fábulas*, de Esopo (2010), é possível contar cerca de quarenta aparições da raposa, e trinta do leão e do lobo, sobre um total de trezentas e cinquenta e duas fábulas. Esses números atestam a importância simbólica e alegórica desses animais dentro dos escritos esópicos.

Ao analisarmos algumas das fábulas protagonizadas pela raposa, notamos logo que o primeiro traço realçado é a sua astúcia e sabedoria. O seu lugar dentro das narrativas esópicas está sem dúvida entre os mais prestigiosos, pois ela simboliza a inteligência acima de tudo. Esses atributos chegam a ser explicitados pela fábula *Zeus e a raposa*:

Maravilhado com a inteligência e a astúcia da raposa, Zeus a escolheu para rei dos animais. Mas quis saber se os seus hábitos maliciosos tinham mudado com sua sorte. Quando a raposa ia passando numa liteira, ele pôs um escaravelho na frente dela. Incapaz de se conter diante do inseto que voava a sua volta, a raposa deu um pulo e abandonando qualquer discrição, tentou pegá-lo. Zeus, indignado, a fez voltar a sua antiga condição.

Por mais que mude as aparências, o homem mau permanece o mesmo. (ESOPO, 2010, p. 112)

Apesar do final infeliz e da moral dura ilustrada pela fábula, nota-se nesse curto relato as principais características simbólicas enxergadas na raposa. A inteligência e a astúcia do animal são numerosas vezes requisitadas e enaltecidas por outros personagens dentro das fábulas. No entanto, a malícia aparece como o defeito essencial da raposa. A sua natureza predatória a faz utilizar a sua inteligência a seu serviço, não hesitando em ludibriar, enganar ou ainda se vingar dos outros animais. Portanto, em algumas fábulas, como a que foi mencionada, a raposa sofre um triste destino, seja ele a morte, a perda de uma presa ou ainda o ridículo. Assim sucede, por exemplo, em *O Galo, o Cão e a Raposa*, na qual uma raposa tenta ludibriar um galo a descer de seu poleiro, mas ele, desconfiado, manda ela acordar o seu amigo cão que acaba por devorá-la. Porém, na grande maioria das histórias em que ela está envolvida, a raposa é de certa forma vitoriosa ou demonstra grande sabedoria, como é o caso em *a Raposa Comilona* ou ainda na fábula *o Leão, o Lobo e a Raposa* (ESOPO, 2010). Na primeira uma raposa come alimentos mantidos por pastores no oco de uma árvore, e acaba engordando a ponto de não conseguir mais passar pelo buraco, uma outra raposa lhe dá o conselho de ser paciente e esperar emagrecer para sair. Já na seguinte, um lobo denigre a imagem da raposa frente a um velho e doente leão, por ela não estar presente. No entanto, ela logo comparece e se defende dizendo que em sua ausência ela consultou todos os médicos da região em busca de um remédio para o leão. Ávido por uma cura, o rei dos animais lhe pergunta qual seria esse remédio e ela responde que a pele de um lobo certamente lhe devolveria a saúde. O leão não hesita em matar o lobo que pouco antes denegria a raposa.

As virtudes e vícios do animal seriam levados adiante na Idade Média. Nesse sentido, lembramos, por exemplo, *O Roman de Renart*, no qual o protagonista tem todos os traços simbólicos da raposa esópica. Essas características são realçadas por Germain Dieterlen (itálico) e pelos autores do *Dicionário de símbolos* no trecho abaixo:

Independente, mas satisfeito com a existência; ativo, inventivo, mas ao mesmo tempo destruidor; audacioso, mas medroso, inquieto astucioso, porém desenvolto, ele encarna as contradições inerentes à natureza humana (GRIP, 52). Tudo que a raposa é capaz de simbolizar, herói civilizador, ou cúmplice de fraudes em inumeráveis mitos, tradições e contos pelo mundo, pode ser desenvolvido a partir desse retrato, que para começar, é o do francês

goupil (golpelha), raposa folclórica cuja ambivalência se conhece. (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1988, p. 769, itálico do autor)

Apesar da imensa popularidade da raposa nas fábulas e contos populares, nas histórias em quadrinhos a sua aparição foi de certa forma modesta. Isso se deve, certamente, ao espaço ocupado pelos animais domésticos na Nona Arte. No entanto, alguns títulos foram protagonizados pelo animal, como é o caso do *The Fox and the Crow*, de James T. Davies, traduzida e editada no Brasil pela EBAL sob o título de *Vivaldo e Vivaldino*: o quadrinho brincava justamente com o antagonismo criado entre os dois animais pela famosa fábula *O Corvo e a Raposa* (GUIA DOS QUADRINHOS, 2014). Outro exemplo é o personagem *Raposo*, criado por Maurício de Sousa, que possui esses atributos fabulísticos.

O segundo animal que abordaremos é o leão. Como no caso da raposa, o papel e a simbologia deste animal são muito bem definidos pelas fábulas esópicas. Com o título de *Rei dos animais*, o leão simboliza essencialmente o poder. Tanto o aspecto violento simbolizado pela voracidade do animal, como a justiça e a honra são representados pelo porte do leão, como está ilustrado na fábula abaixo: *O Homem e o Leão*:

Um homem e um leão que caminhavam juntos se gabavam o tempo todo. E eis que encontraram uma estela com um homem estrangulando um leão. Mostrando-a a seu companheiro, o homem lhe disse:

– Estás vendo como somos mais forte que vocês.

Mas o animal, mal escondendo o riso, replicou.

– Se os leões soubessem esculpir, verias uma porção de homens destruídos por um leão.

Alguns se vangloriam – e são muitos – de serem fortes e ousados, até serem desmascarados e confundidos pela experiência. (ESOPO, 2010, p. 29)

Essa fábula ilustra com precisão a simbologia enxergada no leão. Por um lado, a sua violência e voracidade e, por outro, a sua força e nobreza, superior inclusive à do homem. Essa simbologia é relativamente estável quanto à figura do leão, como menciona o trecho do verbete abaixo:

Poderoso, soberano, símbolo solar e luminoso ao extremo, o leão, *rei dos animais*, está imbuído das qualidades e defeitos inerentes à sua categoria. Se ele é a própria encarnação do **Poder**, da **Sabedoria**, da **Justiça**, por outro lado, o excesso de orgulho e confiança em si mesmo faz dele o símbolo do **Pai**, Mestre,

Soberano que ofuscado pelo próprio poder, cego pela própria luz, se torna um tirano, crendo-se protetor. Pode ser portanto admirável, bem como insuportável: entre esses dois polos oscilam suas numerosas acepções simbólicas. (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1988, p. 538, negrito do autor)

Nas histórias em quadrinhos, o leão não sofre grandes alterações quanto a essa simbologia. Como no caso da raposa, o leão não se destacou nos quadrinhos como um protagonista recorrente. No entanto, no Brasil, uma série chamada *Leão Negro*, da roteirista Cynthia Carvalho e do ilustrador Ofeliano de Almeida, conheceu um certo sucesso ao ser publicada entre 1987 e 1989 no jornal *O Globo* (NAVEGA, 2008). Nos anos seguintes, a série foi levada para álbuns e revistas e segue sendo publicada pela editora HQM, que resgata, em uma série intitulada *Origens*, as tiras de *Leão Negro* no jornal *O Globo*, como também promove novas aventuras dos personagens em uma *Nova Série* (LEÃO NEGRO, 2015). A narrativa envolve leões antropomorfizados que lutam entre si por poder em uma época medieval. Apesar de a história ser composta de inúmeros leões com personalidades diferentes, a simbologia central criada pelas fábulas e outras tradições continua perceptível nos traços centrais dos personagens.

O lobo, contrariamente à raposa e ao leão, se popularizou com mais facilidade por meio dos quadrinhos. A sua forte simbologia, criada pelas fábulas e principalmente pelos contos populares na figura do *lobo mau*, fez dele um antagonista recorrente. Nas fábulas esópicas, o lobo simboliza, sim, a voracidade e a tirania, mas por outro lado apresenta traços de liberdade e sabedoria. Como pode ser visto na seguinte fábula:

Da casa em que se encontrava, um cabrito viu passar um lobo.
Pôs-se a insultá-lo e a escarnecer-lhe. O lobo disse então:
– O insulto não vem de ti, mas do lugar onde estás.
Muitos deixariam de ser valentes diante dos fortes se não
estivessem em um lugar seguro. (ESOPO, 2010, p. 15)

A fábula acima, intitulada *O cabrito e o lobo*, define bem o espectro simbólico do animal. Por um lado, o lobo é um predador voraz e violento, mas, por outro, é capaz de demonstrar sabedoria e encarnar a ideia de liberdade. Essa ambivalência é desatada por Chevalier e Gheerbrant em seu verbete sobre o animal:

O lobo é sinônimo de selvageria e a loba de libertinagem. Mas pressente-se que a linguagem dos símbolos interpreta estes animais de um modo infinitamente mais complexo, pelo fato de, em

primeiro lugar, a exemplo de qualquer outro vetor simbólico, poderem ser valorizados tanto positiva como negativamente. Positivo parece o simbolismo do lobo quando que ele enxerga de noite. Torna-se então símbolo de luz solar, herói guerreiro, ancestral mítico. É a significação entre os nórdicos e entre os gregos, onde é atribuído a **Belen** ou a **Apolo** (**Apolo lício**). (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1988, p. 555, itálicos e negritos do autor)

Nas histórias em quadrinhos, a simbologia negativa se mostra mais recorrente. Sendo muito influenciados pela imagem do *lobo mau* construída pelos contos populares (*Chapeuzinho vermelho*, *Três porquinhos*), muitos quadrinhos optam pelo animal para personificar o antagonista. Por exemplo, na obra de Calvo, *La Bête est Morte! La Guerre Mondiale chez les animaux* (2004), narrativa gráfica que retrata a Segunda Guerra mundial através do antropomorfismo, emprega o lobo para representar os alemães sob o regime nazista, empregando, assim, toda a simbologia da voracidade, violência e selvageria do lobo para descrever a Alemanha nazista. O *lobo mau* é também um dos principais antagonistas do universo Disney. No entanto, alguns quadrinhos deixam transparecer uma imagem mais simpática para o animal. Um bom exemplo é o *Lupi Alberto*, de Guido Silvestri, quadrinho italiano que retrata um microcosmo de animais antropomórficos do qual um lobo totalmente apaixonado por uma galinha é o protagonista (BERNARDI, BOSCHI, 1987), invertendo os paradigmas de predador e presa, artifício que é reencontrado nas histórias de *Krazy Kat*, entre outros.

Apesar da proximidade entre as fábulas e os quadrinhos, nota-se que os principais animais que povoavam as narrativas esópicas não necessariamente tiveram um papel de destaque na Nona Arte, deixando o protagonismo para os animais domésticos, principalmente o gato, o rato e o cão.

3.2.2 O Cão, o Gato e o Rato

O motivo pelo qual essa tríade de animais domésticos se destacou nas histórias em quadrinhos pode ser compreendido sob vários aspectos. Além do fator simbólico que se desenvolveu de forma singular dentro do próprio meio, a maneira como esses animais foram introduzidos dentro das narrativas gráficas permite entender como eles conquistaram tanto espaço nas histórias em quadrinhos. Além da presença de tiras animais desde o início da massificação do meio (VERGUEIRO, 2004), o papel de

companheiro do protagonista foi muitas vezes ilustrado por animais, geralmente cães, com traços antropomórficos. Assim é o caso nas histórias de *Buster Brown* (*Chiquinho*), que é acompanhado por seu cachorro *Tige* (*Jagunço*) em suas aventuras. Apesar de manter a sua aparência animal e ter um comportamento compatível com sua condição, o cachorro se comunica pela fala com o leitor (GLASSER, 1987). O mesmo ocorre com o personagem *Milou*, companheiro de *Tintin*, do belga Hergé. O cão não possui atributos humanos explícitos, mas é dono de uma inteligência e imaginação que superam as de um cão comum (HERGÉ, 2005).

Esse papel secundário se deu, principalmente, pela literatura infantil do final do século XIX e início do XX. Por exemplo, o *Livro da Selva* de Rudyard Kipling está repleto de animais com graus distintos de antropomorfismo, mas que acompanham ou antagonizam o jovem Mogli (FANO, 1987). O papel desses animais é destacado por Jean-Claude Glasser:

Enfim, ao lado da produção essencialmente antropomórfica, nota-se o papel secundário mas muitas vezes original que podem ter tal ou tal série dependendo de um gênero diferente, tendo um animal como companheiro dos protagonistas. Alguns desses animais, a despeito de suas funções relativamente secundárias, não deixam de pertencer ao bestiário das histórias em quadrinhos. (GLASSER, 1987, p. 138, tradução nossa⁷)

A introdução dos animais domésticos se fez, assim, em duas frentes, tanto nas histórias puramente antropomórficas, mas também em um subgênero denominado por Glasser “*Family and dog/cat strips*” (Tiras de família e cão/gato). Nota-se que esse papel secundário, principalmente do cão, influenciaria a simbologia que esses personagens teriam à medida que os quadrinhos se diversificaram e amadureceram.

No entanto, a construção simbólica do cão se fez ao longo de muitos séculos, e, curiosamente, de maneira relativamente universal na diferentes culturas (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1988). Por sua proximidade com o ser humano, a ele é associado o papel de protetor, psicopompo (guia espiritual), ou ainda guardião. Esses papéis são notáveis nas fábulas de Esopo, como, por exemplo, em *A Raposa e o Cão*:

⁷ “Enfin, à côté de la production principalement animalière, on remarquera le rôle secondaire mais souvent original que peut jouer dans telle ou telle série dépendant d’un genre différent, un animal faisant figure de compagon d’un des protagonistes. Certains de ces animaux, en dépit de leur fonction relativement accessoire, n’en appartiennent pas moins sans restrictions au destiaire de la bande dessinée.”

Uma raposa se misturou a um rebanho de ovelhas. Pegou um carneirinho que ainda mamava e fingiu que o acalentava. Um cão lhe perguntou:

– Que estás fazendo?

– Estou fazendo um carinhosinho nele, disse a raposa.

– Se não o largares já já – disse o cão –, sou eu que vou te acalentar. (ESOPO, 2010, p. 41)

Essa fábula ilustra bem o papel de protetor e guardião do cachorro, simbologia que explicará nos quadrinhos por que muitas vezes o cão é representado como um agente da lei. É esse o caso em *Krazy Kat*, *Lupo Alberto* e ainda em *Blacksad*. Mesmo quando o cachorro não veste o uniforme de um policial, o animal tem muitas vezes um papel de pacificador; por exemplo, o cachorro em *Tom & Jerry* geralmente busca pôr fim à caçada frenética do gato pelo rato, sem que ele seja necessariamente amigo de *Jerry*, o rato (ROVIN, 1991).

Em seu *Dicionário de Símbolos*, Jean Chevalier e Alain Gheerbrant ressaltam a simbologia de psicopompo ou guia espiritual do cachorro, como vemos no trecho abaixo:

A primeira função mítica do cão, universalmente atestada, é a de psicopompo, i.e, guia do homem na noite da morte, após ter sido seu companheiro de dia da vida. De Anúbis a Cérbero, passado por Thot, Hécate e Hermes, ele emprestou seu rosto a todos os grandes guias de almas, em todos os escalões de nossa história cultural ocidental. Mas existem cães no universo inteiro, e em todas as culturas eles reaparecem com variantes que não fazem senão enriquecer esse simbolismo fundamental. (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1988, p. 176)

Esse simbolismo de guia das almas corrobora a ideia de companheirismo e lealdade do cachorro com o seu mestre. Isso explica, em parte, por que nos quadrinhos muitas vezes o cão acompanha o protagonista, ora salvando-o de situações de perigo, como é o caso do *Milou* em *Tintin*, ora passando ensinamentos aos seus donos.

Nas histórias em quadrinhos e em particular naquelas que envolvem os três animais domésticos, o papel de guardião e protetor da ordem se destaca. Além das já mencionada obras, em *Maus* os norte-americanos são retratados como cães, opondo-se e vencendo justamente os nazistas, que são representados como gatos.

Apesar de ser um animal de estimação e igualmente presente em tiras familiares, a característica independente do gato o fez ter papéis muito distintos nas histórias em quadrinhos. Podendo ser tanto o protagonista (*Zé Gatão*, *Blacksad*, *Gato Félix*) como o antagonista (*Maus*, *Tom & Jerry*). Essa versatilidade do animal é notável dentro de sua simbologia. As fábulas esópicas não atribuem características virtuosas ao gato, assim como o empregam muito pouco, comparado a outros animais. O felino aparece, apenas, cinco vezes dentro das mais de trezentas fábulas, consultadas por essa pesquisa. Em suas poucas aparições, o gato é sempre descrito como um animal malicioso e cruel, como é o caso, por exemplo, em *O Gato e os Ratos*:

Havia muitos ratos numa casa; um gato, ao saber disso, foi para lá. Pegava um rato atrás do outro e os devorava. Uma hecatombe. Os ratos então fugiram para os buracos distantes do alcance do gato. Este pensou num jeito de fazê-los sair. Subiu numa estaca, fingiu enforcar-se e parecia estar morto. Um rato, que naquele momento estava saindo do buraco, ao vê-lo disse:
– Ah só sairei daqui quando virares pó.
O homem sensato, depois de sofrer os golpes do mau, não se deixa levar por seus fingimentos. (ESOPO, 2010, p. 84)

Essa visão negativa do gato é recorrente em diversas culturas, sendo associado muitas vezes à morte, à noite e à dissimulação, principalmente no caso dos gatos negros (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1988). Apesar do simbolismo negativo que circunda o animal, nas histórias em quadrinhos outros atributos do gato foram aproveitados. Desses, destacam-se, principalmente, a sua relação de predador-presa com o rato e a sua independência. O primeiro foi utilizado como trama central para inúmeras narrativas gráficas, indo desde o inocente *Tom & Jerry* até a complexa metáfora de *Maus*. A inversão dessa lógica natural, do gato atrás do rato, foi de certa forma um desdobramento criativo aportado pelas histórias em quadrinhos e em particular por George Herriman e o seu *Krazy Kat*.

A independência do gato, apesar de ser um animal doméstico, fez dele um dos animais mais antropomorfizados pelos quadrinistas. Esse traço em particular aproxima o gato do ser humano, facilitando a construção de personagens complexos, que combinam tanto características humanas como felinas. Essa singularidade é aprofundada por Jean-Claude Glasser no trecho abaixo:

Provavelmente em razão de sua natureza mais independente, os gatos beneficiaram de um tratamento mais fantasioso. Sendo o *Cicero's Cat* (1933) de Bud Fisher e Al Smith, do *Spooky* (1935) de Bill Holman, de *Heatcliff* de George Gatley ou do *Garfield* (1978) de Jim Davis, a inspiração foi mais desenfreada, mas sem autorizar a transformação dos protagonistas felinos em seres totalmente humanizados. (GLASSER, 1987, p. 143, tradução nossa⁸)

A influência dessa característica de independência do gato é notável mesmo em personagens quase completamente antropomorfizados. Personagens como os que serão estudados profundamente, como *Zé Gatão* e *Blacksad*, mas também a criação de Robert Crumb, *Fritz the Cat*, são todos mais distantes dos gatos, apesar de suas aparências, do que dos humanos. No entanto, os três representam personagens profundamente independentes, como, por exemplo, *Blacksad*, que é um detetive particular sem nenhum laço afetivo ou familiar aparente, ou ainda *Fritz the Cat*, que representa um estudante universitário excessivamente livre de moral e sensibilidade.

Assim como o gato, o rato/camundongo apresenta nos quadrinhos uma dupla significação. A primeira oriunda de sua simbologia esópica e, de certa forma, de seu lugar na cadeia alimentar, o de presa. Nas fábulas esópicas, o rato é invariavelmente apresentado como um animal que está à mercê dos predadores; no entanto, contrariamente a outros, como o cordeiro, o rato é extremamente independente e astuto, livrando-se frequentemente de seus perseguidores, e não caindo em suas armadilhas, como foi o caso na fábula *O Gato e os ratos*. Apesar de ser uma presa, o rato, além de sua inteligência, apresenta-se como um animal destemido como nos mostra a fábula *O Leão que tinha medo de um Camundongo e a Raposa*.

Um Camundongo estava passeando sobre um leão que dormia. Este acordou e se pôs a procurar por toda parte quem ousara tanto. Uma raposa o viu assim e lhe perguntou:

– Como é que pode um leão ficar assustado por causa de um camundongo?

Mas o Leão respondeu:

– Não é que eu estivesse com medo. Estava admirado de alguém ter tido a coragem de ficar passeando em cima de um leão adormecido. O homem inteligente preocupa-se com os menores detalhes. (ESOPO, 2010, p. 130)

⁸ Probablement en raison de leur nature plus indépendante, les chats bénéficièrent d'un traitement plus fantaisiste. Qu'il s'agisse du *Cicero's Cat* (1933) de Bud Fisher et Al Smith, du *Spooky* (1935) de Bill Holman, du *Heatcliff* (1973) de George Gatley ou du *Garfield* (1978) de Jim Davis, l'inspiration fut plus volontiers débridée, mais sans aller jusqu'à autoriser la transformation des protagonistes félins en partenaires totalement humanisés.

Esse aspecto inconsequente e sagaz do rato é uma simbologia muito empregada pelas histórias em quadrinhos, indo do corajoso e astuto *Mickey Mouse* até o mais ácido e irreverente *Níquel Náusea*, de Fernando Gonsales (2009). Assim como a maioria dos animais, o rato tem uma simbologia negativa, proveniente, principalmente, do fato de o animal ser considerado uma praga na cultura ocidental:

Esfomeado, prolífico e noturno como o coelho, o rato poderia, a exemplo desse outro roedor, ser o tema de uma metáfora galante, se não aparecesse também como uma criatura temível, até infernal. É pois um símbolo ctônico, que desempenha um papel importante na civilização mediterrânea, desde os tempos pré-helênicos, associado com frequência à serpente e à toupeira. (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1988, p. 770)

Esse aspecto perverso do rato foi muito empregado pela propaganda nazista durante o terceiro Reich. Associando os judeus ao roedor, o governo de Adolf Hitler justificava o extermínio da comunidade judaica, atribuindo-lhe toda a simbologia negativa do animal: malícia, clandestinidade, doença, praga, voracidade etc. Essa simbologia específica criada pela Alemanha nazista foi conscientemente estudada e desconstruída em *Maus* por Art Spiegelman, para denunciar de maneira pictórica a visão nazista sobre os diferentes povos (SMITH, 2007). No entanto, a construção da metáfora na obra de Spiegelman não se limitou à simbologia empregada pelo nazismo, mas também na simbologia dos próprios quadrinhos e desenhos animados norte-americanos, como ele mesmo descreve a seguir:

Utilizar os animais me permitiu trabalhar o material. Não era para transformá-los em uma história de *Funny animals*. Por outro lado isso me permitia que eu fizesse alusão e utilizasse as convenções das animações e dos quadrinhos, em relação as perseguições de gato e rato. Suponho que minha inspiração original para a história veio ao ver velhas animações nas quais gatos e ratos são retratados. Os ratos são como “negros felizes”, com o perdão da expressão. A maneira como os negros eram retratados nessas primeiras animações e como os ratos o são é quase idêntica: cantantes, dançantes, brincando, não sendo adultos com responsabilidades. (SMITH, 2007, p. 90, tradução nossa⁹)

⁹ “Uh, using the animals allowed me a handle on the material. It wasn’t meant t’turn it into a funny animal story. On the other hand it was intended to allow me to make reference to and use cartoon conventions, of ideas that have to do with cat and mouses chases. I suppose one of the original inspirations to do the story this way was from seeing old animated cartoons in which cats an mice are portrayed. Mice are kinda seen as “happy darkies”, if you’ll pardon the expression. The way blacks

Apesar de a metáfora de *Maus* se firmar muito mais na simbologia negativa do rato, o pontapé inicial de Spiegelman se dá na simbologia quase inocente do rato presente nas histórias em quadrinhos e nas animações. Esse mesmo procedimento aconteceu no momento em que Spiegelman escolheu representar os poloneses como porcos. No entanto, a metáfora não foi bem aceita pelo governo e pelas editoras polonesas, o que dificultou e atrasou muito a tradução da obra no país. Segundo Spiegelman, a simbologia do porco nas animações e quadrinhos norte-americanos é quase tão pueril quanto a do rato, dando como exemplo o personagem *Gaguinho*, dos estúdios *Warner Bros.* No entanto, em sua obra, ele decidiu retratar os poloneses dessa maneira, pois assim como os judeus eram ratos aos olhos do governo nazista, poloneses eram porcos, não sendo considerados pragas a serem exterminadas, mas sim animais de abate ou dos quais poderia se empregar a força de trabalho (WESCHLER, 2007). Embora o processo criativo de Spiegelman tenha sido muito parecido para retratar ambos os povos, ilustrar os poloneses como suínos não foi bem aceito pelas editoras, crítica (polonesa) e governo, que consideraram a obra caluniosa contra o povo polonês. A obra só pôde ser traduzida e editada em 2001 no país, quase 10 anos após *Maus* ter recebido o prêmio *Pulitzer* (WESCHLER, 2007).

A partir desse exemplo de *Maus*, é possível notar que os autores de histórias em quadrinhos muitas vezes não se valem de uma única simbologia de determinado animal, e não necessariamente devem se ater a elas. No entanto, elas geralmente são o ponto de partida para a criação do personagem, aportando traços pré-fabricados que estão presentes dentro da imaginação do leitor, aspectos que, como vimos, remontam, muitas vezes, às fábulas, mas também a outras criadas a partir de outros parâmetros, como, por exemplo, a simbologia construída dentro do próprio meio dos quadrinhos, ou ainda pelas características biológicas dos animais. A força dessas simbologias no imaginário coletivo é tal que a simples ruptura de sua ordem natural, como fez George Herriman em *Krazy Kat*, o transforma em um elemento cômico ou surpreendente (*Figura 15*), permitindo, assim, que a simbologia desses animais se desdobre em novas significações.

were portrayed in these early cartoons and the way mice are portrayed are almost identical: uh, singing and dancing, playing, not being adults with responsibilities.”

Figura 15: Krazy Kat por George Herriman.

3.3 A Função Narrativa do Antropomorfismo

A partir dos simbolismos vistos anteriormente é possível entrever as diferentes implicações que a escolha de personagens antropomorfizados tem sobre a construção da narrativa. Porém, assim como existe uma variedade de simbolismos para cada animal, a função narrativa do antropomorfismo não é única e linear.

3.3.1 O Antropomorfismo como Índice Narrativo

Como no caso dos simbolismos, existe na funcionalidade narrativa do antropomorfismo um papel preponderante e mais recorrente. Seguindo a análise estrutural proposta pelo pesquisador francês Roland Barthes, as narrativas são compostas essencialmente por elementos Funcionais e Indiciais. Os primeiros têm como objetivo central distribuir e encadear a narrativa; por exemplo, a compra de uma arma por um personagem, tem como correlação o momento de seu uso, ou, se não for usada, transforma-se em signo de violência ou veleidade (BARTHES, 1972).

Dentro dos elementos Funcionais, Barthes ainda faz duas subdivisões segundo a importância do elemento dentro da narrativa. Dá o nome de Núcleo ou Função Cardinal a Funções que têm como papel abrir, manter ou fechar alternativas para a continuação da narrativa, tornando-se assim elementos articuladores essenciais. Por outro lado, as Funções menos importantes têm o nome de Catálises e não têm um impacto significativo sobre a narrativa, mas gravitam em torno dos Núcleos para marcar pequenas ações e acontecimentos que ajudam a situar o leitor (BARTHES, 1972).

A segunda categoria apontada por Roland Barthes são os elementos Indiciais de uma narrativa. A essa unidade cabe um papel integrativo de composição de personagens e atmosferas, por exemplo, traços carateriais ou físicos de um personagem, descrição de um ambiente ou de uma sensação. Esses elementos não são essenciais à lógica narrativa (ação, consequência), mas são imprescindíveis para a construção do enredo, definindo, de certa forma, o tom, o estilo e até o gênero da narrativa (BARTHES, 1972). A diferenciação entre os dois elementos é descrita da seguinte maneira por Roland Barthes: “*Funções e Índices* recobrem portanto uma outra distinção clássica: as *Funções* implicam *relata* metonímicos, os *Índices relata* metafóricos; uns correspondem a uma funcionalidade do fazer, as outras a uma funcionalidade do ser” (BARTHES, 1972, p. 32, itálicos do autor). Contrariamente aos elementos Funcionais que são constantemente renovados ou substituídos ao decorrer da narrativa, os Índices são unidades mais estáveis e paramétricas, sofrendo poucas ou nenhuma variação ao longo da narração. Barthes ainda faz uma diferenciação dentro dos elementos Indiciais, colocando de um lado os Informantes e do outro os elementos, *propriamente* Indiciais.

Os índices têm pois sempre significados implícitos; os informantes, ao contrário, não o têm, pelo menos ao nível da história: são dados puros e imediatamente significantes. Os índices implicam uma atividade de deciframento: trata-se para o leitor de aprender a conhecer um caráter, uma atmosfera; os informantes trazem um conhecimento todo feito; sua funcionalidade, como a das catálises, é pois fraca, mas não é nula: qualquer que seja sua palidez em relação ao resto da história, o informante (por exemplo, a idade de uma personagem) serve para dar autenticidade à realidade do referente, para enraizar a ficção no real: é um operador realista, e neste título, possui uma funcionalidade incontestável, não ao nível da história, mas ao nível do discurso. (BARTHES, 1972, p. 34)

A partir dessas definições, é possível delinear o papel do antropomorfismo dentro de uma narrativa. A princípio, o antropomorfismo é um elemento Indicial, não informativo. Como vimos, a simbologia de cada animal é variável e passível de interpretações distintas pelos leitores. No entanto, o antropomorfismo é uma condição estável e que permite entender algumas características do personagem antes mesmo que a ação narrativa tome o seu curso. Por exemplo, espera-se, a princípio, que um personagem com traços de um gato seja independente e hábil. Esse recurso é de imenso valor para o quadrinista, em especial porque ela permite inserir uma gama de atributos ao seu personagem, sem que seja necessário explicar essas características. Will Eisner descreve essa qualidade do antropomorfismo em sua obra *Les Clés de la Bande Dessinée: La Narration*: “Na narrativa gráfica, o criador tem pouco tempo e espaço para desenvolver os seus personagens. A exploração de estereótipos animalescos permite que o leitor entre mais rapidamente na intriga e favoriza a sua adesão à ação e aos personagens” (EISNER, 2010, p. 24, tradução nossa¹⁰). Ainda segundo Eisner, os instintos primordiais são essenciais para entender a relação quase instintiva que o leitor cria com o personagem a partir de seus traços, se forem inspirados em animais. Assim, personagens com traços que remetem a animais perigosos tendem a serem interpretados como igualmente perigosos ou ameaçadores, pelo leitor (EISNER, 2010).

3.3.2 O Antropomorfismo como Índice e Funcionalidade Narrativa

Apesar de o antropomorfismo ser um elemento essencialmente Indicial, isso não o impede de adquirir traços Funcionais. Essa característica é notável quando o artista trabalha a relação entre os animais, como, por exemplo, a relação de predador e presa. A partir do momento em que essas relações são explicitadas, elas interferem diretamente no desenrolar da trama, sendo uma função Cardinal, por exemplo, para entender a obsessão de um gato, como *Tom*, correr atrás de um rato, como *Jerry*. É importante ressaltar que o antropomorfismo nunca perde a sua função Indicial, mas

¹⁰ Dans la narration graphique, le créateur manque de temps et d'espace pour développer ses personnages. L'exploitation de ces stéréotypes “animaliers” fait entrer le lecteur plus vite dans l'intrigue et favorise son adhésion à l'action et aux personnages.

como vimos, pode frequentemente se tornar um elemento Funcional Cardinal. Essa característica mista de alguns elementos é descrita abaixo por Roland Barthes:

Para começar, uma unidade pode pertencer ao mesmo tempo a duas classes diferentes: beber um uísque (no *hall* de aeroporto) é uma ação que pode servir de catálise à notação (cardinal) de *esperar*, mas é também e ao mesmo tempo o índice de uma certa atmosfera (modernidade, descontração lembranças, etc.): dito de outra maneira, certas unidades podem ser mistas. (BARTHES, 1972, p. 35)

O antropomorfismo como unidade mista é bem notável em *Oeste Vermelho*, dos irmãos Magno e Marcelo Costa (2011). A obra é um western composto por gatos e ratos. Os ratos vivem pacificamente até serem atacados por um bando de gatos, por não outro motivo que o instinto felino de predador. Assim, tanto o antropomorfismo caracteriza os personagens, como também tem uma função Cardinal para o avanço da narrativa.

3.3.3 O Antropomorfismo e suas intencionalidades

Entender as diferentes intencionalidades de autores e obras ao empregarem o antropomorfismo é uma questão vasta e sujeita há muitas interpretações; no entanto, algumas intenções podem ser enxergadas de maneira clara e com certa segurança. A primeira que destacamos é a universalidade, descrita abaixo por Scott McCloud:

Quando você olha pra uma foto ou desenho realista de um rosto você vê isso como o rosto de outra pessoa. Contudo, quando entra no mundo do cartum você vê a si mesmo. Acho que essa é a razão principal do nosso fascínio por desenhos animados, embora outros fatores como a simplicidade e características infantis de muitos personagens de desenhos animados também desempenhem um papel. O desenho animado é um vácuo pro qual nossa identidade e consciência são atraídas uma concha vazia que nós habitamos pra viajar a um outro reino nós não só observamos o cartum. Nós passamos a ser ele. (McCLOUD, 2005 p. 36)

Esse trecho retirado da obra *Desvendando os Quadrinhos* (obra teórica em quadrinhos sobre as histórias em quadrinhos) é acompanhado de ilustrações que reproduzimos abaixo (*Figura 16*).

Figura 16: Vinhetas de *Desvendando Quadrinhos* de Scott McCloud.

Como vemos, os desenhos fazem referência direta ao personagem *Mickey Mouse* de Walt Disney. Assim, mesmo falando de uma forma de representação mais ampla, o cartum, Scott McCloud entende que uma das funções de personagens antropomórficos e em específico os dos estúdios Disney é a universalidade. Essa intenção permite entender não só o sucesso internacional dos personagens, que apesar dos valores tipicamente americanos conseguiram ser aceitos por diversas culturas, mas também porque *Mickey*, *Pato Donald*, *Pateta* entre outros têm tão poucos atributos biológicos dos animais que representam. Por exemplo, *Donald*, assim como toda a sua turma, é incapaz de voar. Notamos que em muitos casos em que a intenção é universalista, os artistas enfatizam principalmente as características simbólicas do animal no lugar de suas singularidades como animal. Além do universo de Walt Disney, notamos essa tendência em personagens como *Mr. Jack*, de James Swinerton, e até em um personagem como *Fritz the Cat*, que apesar de ser um símbolo do *underground* norte-americano tornou-se popular a ponto de virar um filme, para desgosto de seu criador Robert Crumb (GARCÍA, 2012).

Essa intenção universalista levanta um ponto importante entre os diferentes graus de antropomorfismos. À medida que o personagem animalesco se aproxima do humano, são as características simbólicas do animal que ganham maior relevância. Por outro lado, se o personagem se mantém mais fiel ao animal, serão os atributos reais do animal que se destacarão. Por exemplo, o cachorro *Bidu* de Mauricio de Sousa, que tem poucos atributos humanos (fala compreendida apenas por seus colegas caninos e uma eventual estatura ereta), não possui um valor simbólico muito

representativo, destacando-se mais por sua natureza como cachorro. Existe, é claro, toda uma gama de personagens entre os dois extremos; no entanto, aqueles que dividem de maneira equilibrada os traços simbólicos e biológicos do animal tendem a se autorrepresentar. Por consequência eles não possuem, de maneira muito definida, a característica universalista, descrita por McCloud como “Vácuo” para qual a identidade o leitor é atraída.

As intenções por trás de personagens antropomórficos que apresentam tanto os fatores simbólicos como reais dos animais que os constituem são inúmeras, indo desde a criação de um efeito cômico, por exemplo, *Pogo*, de Walt Kelly, até, muito pelo contrário, acentuar a tragédia, como, por exemplo, em *Maus*. Porém podemos citar alguns mecanismos que criam um ou outro efeito no leitor e que ajudam a determinar as intenções dos autores, a começar pela composição de um universo inteiramente antropomórfico ou não. Um universo antropomórfico é quando todos os personagens da história em questão têm traços animais, independentemente de sua importância no enredo. Se apenas o protagonista tiver esses traços, é possível entrever uma intenção de humor e estranheza por parte do autor. Alguns exemplos são *Brigitte et la perle cachée*, de Aisha Franz (2013), e *Umbigo sem Fundo*, de Dash Shaw. No primeiro, que é protagonizado por uma cachorra espiã, a presença de personagens humanos suscita o humor e a estranheza; já no segundo, um dos personagens ao longo da maior parte da narrativa é representado como um sapo, para mostrar o seu deslocamento em relação aos demais personagens. Por outro lado, universos inteiramente antropomórficos não operam especificamente esse estranhamento (cômico ou não), já que os protagonistas estão inseridos em uma normalidade.

A partir dos pontos abordados no decorrer dos capítulos apresentados até agora, é possível iniciar os estudos de casos das obras *Blacksad – Arctic Nation* e *Zé Gatão – Memento Mori*, aprofundando e analisando os elementos antropomórficos dessas obras.

Capítulo IV. Estudos de Caso: *Blacksad – Arctic Nation* e *Zé Gatão – Memento Mori*

A partir dos diferentes aspectos apresentados ao longo do trabalho acerca do antropomorfismo é possível iniciar os estudos de casos propostos no início da pesquisa.

A primeira obra a ser abordada é *Blacksad – Arctic Nation*, dos espanhóis Juanjo Guarnido e Juan Dias Canales. A história em quadrinhos, que segue o modelo da *Bande Dessinée* franco-belga, é o segundo episódio de uma série que atualmente tem cinco álbuns que retratam as aventuras e investigações do gato detetive John Blacksad.

O principal motivo que nos levou a estudar esta obra a fundo é o seu amplo e profundo uso do antropomorfismo, assim como escolhemos especificamente o segundo episódio da série por abordar o racismo, característica essencialmente humana, que contrasta com o universo antropomórfico.

Para o nosso estudo, optamos trabalhar com a versão francesa da obra editada pela Dargaud. Essa escolha se deu por dois motivos. O primeiro é o da disponibilidade, os dois primeiros episódios da série foram editados e traduzidos pela Panini no Brasil em 2006, no entanto não houve reedição desde então, limitando assim a disponibilidade da obra em português. O segundo motivo é o fato de a obra ter sido publicada originalmente em francês, apesar da nacionalidade espanhola de seus autores, o que, de certa forma, permite uma aproximação mais precisa das intenções autorais.

A metodologia de pesquisa para os estudos de caso será a análise de conteúdo como apresentada por Laurence Bardin em sua obra *Análise de Conteúdo* (1988). Levantaremos os diferentes aspectos que gravitam em torno do tema do antropomorfismo, sob um prisma essencialmente qualitativo, já que nos concentramos na sua construção e nos diferentes desdobramentos que essa técnica tem sobre a elaboração dos personagens e desenrolar da trama. Seguindo a lógica apresentada por Roland Barthes, que divide os elementos narrativos em duas unidades essenciais Índices e Funções, apresentaremos e analisaremos o antropomorfismo de acordo com essas categorias.

Após um breve resumo da obra, serão expostas e analisadas as diferentes características antropomórficas dos personagens e em seguida serão abordados os elementos funcionais aportados pelo antropomorfismo.

4.1 Resumo: *Blacksad – Arctic Nation*

Ambientada entre o final dos anos 1940 e início dos anos 1950, *Arctic Nation* se passa em um bairro fictício e pobre de uma grande cidade estadunidense chamado The Line. O detetive particular John Blacksad (*Figura 17*) é contratado por uma professora, chamada Miss Grey, para investigar o desaparecimento e provável sequestro de uma de suas alunas, a pequena Kyle. A professora afirma que o desaparecimento da menina é desdenhado pela polícia, majoritariamente branca, pelo fato de a vítima ser negra, e é automaticamente atribuído aos Black Claws, grupo negro violento que se opõe aos suprematistas brancos do Arctic Nation. Outro fator importante levantado pela educadora é o aparente desinteresse da mãe de Kyle, Dinah (*Figura 17*), em procurar sua filha. Após assistir a um discurso inflamado e racista de uma raposa polar, Blacksad aceita o convite para tomar uma bebida com o repórter Weekly (*Figura 17*), uma fuinha fedorenta que quer cobrir o desaparecimento por envolver pessoas importantes em The Line. No entanto, após discutirem um pouco sobre a situação racial do bairro, eles são interrompidos por uma doninha branca, membro do Arctic Nation, que contesta a presença de Blacksad no estabelecimento por ter uma pelagem negra. A doninha saca um cassete, mas é arremessada contra o balcão por Blacksad. Essa briga leva os dois companheiros à sala do delegado Karup, um urso polar imenso com valores extremamente conservadores (*Figura 17*). O sermão do urso é interrompido com a chegada de sua esposa, uma atraente ursa de pelagem branca. Blacksad se separa de Weekly para se encontrar com Dinah, mãe da desaparecida. Dinah é uma ursa de pelos negros com uma mancha branca no colo, um detalhe visto por Blacksad, já que eles conversam enquanto ela está se trocando. Dinah justifica que ela não recorreu à polícia por falta de confiança e principalmente por desprezar Karup, para quem ela já trabalhou como empregada. Dinah insinua que o chefe de polícia teria tendências pedófilas por olhar de maneira estranha para sua filha, quando ela a levava para o trabalho. Por sua parte, Blacksad insinua que Dinah teria tido relações com o filho de Oldsmile, um poderoso tigre branco, figura importante na elite local. Esse comentário rende um tapa e insultos ao detetive. No dia

seguinte, Blacksad se reencontra com Weekly em uma loja de conveniência; nela, os protagonistas têm um contato violento com o grupo dos Black Claws que querem que Weekly publique um artigo que desminta a participação da gangue no sequestro de Kyle. Blacksad consegue dissuadir o grupo e se separa novamente de Weekly. Enquanto a fuinha se esconde perto da casa de Karup para investigar a movimentação dentro da casa, Blacksad se encontra com Oldsmile em busca de mais informações. O primeiro logo descobre que a esposa de Karup, Jézabel, o trai com a raposa ártica (*Figura 17*). De seu lado o detetive tem uma conversa com Oldsmile, que, como Karup, esbanja preconceito e racismo, mas afirma que Karup já foi casado com uma negra. Blacksad se reencontra com Weekly que, além de contar sobre a traição de Jézabel, diz ter ouvido pedaços de uma conversa entre Dinah e Jézabel, em que a primeira ameaça contar tudo. Juntando as informações, Blacksad decide encontrar Dinah, mas ele chega tarde demais e ela está morta, assassinada. Cada vez mais convencido de que o urso está envolvido, Blacksad decide confrontar o delegado na saída da Igreja, na frente de todos. Ali, o gato insinua que Karup teria matado Dinah e sequestrado a menina, assim como expõe o *affair* de sua esposa com Huk (*Figura 17*), a raposa, e finalmente alimenta o rumor das tendências pedófilas do delegado. Blacksad se afasta e Karup diz a Huk para encontrá-lo mais tarde. Em seu encontro com a raposa, Karup diz para reunir os membros do *Arctic Nation* e capturarem tanto Weekly quanto Blacksad, o primeiro por ter escrito sobre o escândalo e o segundo por se tornar cada vez mais incômodo. Em seguida, Karup espanca Huk por causa da traição. Notando o desaparecimento de Weekly e vendo Cotten, um velho pega (pássaro) que trabalha na escola de Kyle, vender o aparelho fotográfico da fuinha, Blacksad o interroga e pede para ser levado até onde estão mantendo o seu amigo preso.

Durante uma briga entre Jézabel e Karup, descobre-se de que o casamento deles foi um acordo para que Karup tivesse uma boa imagem frente à elite local, mas que ele não pode tocar na sua esposa.

Cotten leva Blacksad até uma velha fábrica de aviões de guerra, para o que deveria ser uma armadilha, sendo atacado por trás por um porco membro da Arctic Nation. No entanto, o gato supera o seu oponente e o velho pega foge. Blacksad retira a túnica cerimonial da Arctic Nacion de seu adversário e a veste. Assim, ele consegue se aproximar despercebido do grupo, que, orquestrado pela raposa, se amotina contra o seu líder, Karup, e o coloca na forca. Acusado de pedofilia e do assassinato de Kyle,

o urso é enforcado, apesar de alegar inocência. Em seguida, aprontam-se para enforcar Weekly, mas Blacksad consegue salvá-lo, dando início a um tiroteio e a um incêndio. Tentando fugir, Huk é segurado por Cotten, que acaba levando um tiro. Blacksad e Weekly acabam encontrando o pega que, mesmo baleado, consegue levá-los até a garotinha que estava dentro da fábrica. O pássaro morre, mas os três conseguem sair do incêndio.

Na manhã seguinte, Blacksad decide se encontrar com Huk, já tendo entendido toda a maquinação para incriminar Karup e eliminá-lo, mas ainda sem compreender totalmente a motivação. Porém, ao chegar na oficina, descobre que a raposa está morta, com uma chave de fenda encravada no seu olho. Acreditando ter perdido a oportunidade de entender a motivação real dos crimes, Blacksad vai ao enterro de Karup. No entanto, antes de sair, Weekly lhe mostra as fotos explícitas da traição que acabaram de ser reveladas. Blacksad nota uma mancha similar à de Dinah no peito de Jézabel, só que em vez de ser branca ela é negra, em contraste com o restante de sua pelagem. Blacksad confronta Jézabel em frente ao túmulo de Dinah e a urso decide lhe contar tudo. Karup era uma pessoa boa, casado com a mãe de Dinah e Jézabel, uma urso negra, mas ao se mudarem para The Line e buscando ascensão social, ele se deixou influenciar pelos outros, tornando-se aos poucos cada vez mais racista e violento com sua mulher. Não suportando a gravidez de sua esposa, ele decidiu abandoná-la na neve, esperando que ela morresse. Porém, a mulher sobreviveu e deu à luz as gêmeas. Depois da morte da mãe, as duas juraram vingança contra Karup. Jézabel, graças a sua beleza e pelagem branca, conseguiu chamar a atenção da elite, fazendo-se passar por uma donzela sulista e atraindo o olhar de Karup, com quem ela acabou se casando, para vigiá-lo mais de perto. Ela o convenceu a contratar Dinah como empregada. Em seguida, fazendo-se de esposa infeliz, ela se aproximou de Huk, que já tinha algumas desavenças com Karup, e o manipulou. A raposa teve a ideia do sequestro para se aproveitar dos rumores de pedofilia que cercavam o urso, mas Dinah, preocupada com o bem-estar de sua filha, ameaçou contar tudo, o que levou Huk a assassiná-la. Por sua vez, Jézabel não perdoou a raposa pelo crime e a matou.

Após ouvir a confissão de Jézabel, Blacksad visita a escola de Kyle e se despede de Miss Grey. Ele olha uma última vez para a menina que salvou, que lhe retorna o olhar e em seguida ele vai embora. No carro, Weekly lhe explica o real porquê de seu nome, algo relativo ao fato dele trocar de roupas de baixo apenas uma

vez por semana, quebrando assim a atmosfera pesada de despedida e solidão e terminando o episódio.

Figura 17: Personagens principais de *Blacksad – Arctic Nation*

Este resumo relativamente detalhado de *Blacksad – Arctic Nation* deixa entrever alguns aspectos importantes da obra. A começar pelo gênero, que, como se pode constatar, tende muito mais para o policial e especificamente para o romance *noir* do que para o maravilhoso de se ter animais falantes. Além da trama, que envolve essencialmente a investigação de um crime, outros fatores corroboram fortemente para situar a obra no gênero policial. As cores frias e as sombras são quase omnipresentes na obra, criando a atmosfera típica dos filmes *noir*, assim como a presença de uma voz *off*, elemento recorrente em obras do tipo (TODOROV, 2003). O exercício de resumir a obra trouxe à tona outro fator marcante da série *Blacksad*, o jogo constante dos autores entre a animalidade e a humanidade de seus personagens. Para descrever a narrativa não foi possível deixar de mencionar a espécie animal de cada personagem, assim como foi também impossível referir-se a eles apenas como animais, já que as relações entre eles são essencialmente humanas.

4.2 Personagens e Antropomorfismo

Antes de adentrar especificamente as características psíquicas e simbólicas dos personagens principais, devemos expor os diferentes elementos que compõem o universo antropomórfico da narrativa. A fisionomia dos personagens é sem dúvida o principal fator que caracteriza o antropomorfismo na história. A cabeça e os diferentes tipos de peles encarnam a animalidade sobre um esqueleto e musculatura humana dos personagens. Independentemente de sua espécie, todos eles são bípedes, vestem-se e têm mãos e dedos humanos; por outro lado, a textura de suas peles (pelagens, penugens, escamas etc.) e os seus rostos variam de acordo com o animal que representam. A animalidade dos personagens também influencia outros fatores morfológicos, como, por exemplo, a estatura, as expressões e a força de cada um, como é possível ver na *Figura 18*.

Figura 18: Vinhetas retiradas de Blacksad – Arctic Nation

Karup tem traços físicos dignos de um urso polar, não só por sua estatura imensamente superior aos outros dois personagens na figura, mas também por sua força, ao rasgar o jornal com as mãos de uma só vez e espancar a raposa. O medo e a submissão da raposa nessa figura também são transmitidos a partir de traços

animalescos. As orelhas baixas e os pelos levemente eriçados são manifestações típicas de animais como cachorros e raposas para expressar os sentimentos do medo e da submissão. No entanto, o antropomorfismo não se caracteriza apenas pela utilização de traços animalescos, mas sim pela combinação de traços humanos aos de animais para a criação dos personagens. Assim, a fim de retratar emoções complexas, e não só primordiais como o medo, Juanjo Guarnido, utiliza características fisionômicas tipicamente humanas (*Figura 19*).

Figura 19: Vinhetas retiradas de Blacksad – Arctic Nation

Na *Figura 19*, a fim de expressar a tristeza e a melancolia, utilizou-se um jogo de sobrancelhas, olhares e rugas. Esses elementos remetem muito mais à fisionomia e à expressividade humana do que às dos diferentes animais ali representados: Kyle, uma pequena urso, e Blacksad, um gato. Outro fator importante que devemos destacar na imagem é o contorno da boca. Ao longo da obra, a fim de destacar a feminilidade das personagens, Guarnido optou por empregar atributos humanos. No caso, os lábios de Kyle não possuem nenhum traço animalesco e o mesmo acontece nas personagens femininas adultas (*Figura 17*). Os lábios femininos, além de permitirem maior expressividade das personagens, aportam certa sensualidade. Essa busca para destacar o gênero feminino força o ilustrador a abandonar um pouco os traços animais e

reforçar os humanos, como, por exemplo, incluindo cabelos. Isso, inclusive, dificulta a identificação do animal retratado nos personagens femininos. Assumimos nesse trabalho que se trata de ursos, por serem filhas e neta do urso Karup e, principalmente, por terem caninos pontudos.

Por outro lado, nota-se que os personagens masculinos não possuem essa mesma característica e se mantêm mais fiéis às fisionomias dos animais que representam, trazendo mais ferocidade e virilidade à composição de seus traços, como podemos ver na *Figura 20*, abaixo.

Figura 20: Vinhetas retiradas de Blacksad – Arctic Nation

Essa clara distinção no grau de antropomorfização entre os personagens masculinos e femininos pode ser vista sob diferentes ângulos. O primeiro e mais óbvio é a necessidade de se diferenciar os gêneros. No mundo animal, muitas vezes, as características que diferenciam os machos das fêmeas não são sempre visíveis e principalmente são muito variáveis e específicas a cada espécie. Trabalhar e ilustrar com esses parâmetros não seria possível, pois exigiria tanto dos autores como dos leitores um imenso conhecimento sobre o mundo animal. Assim, a diferenciação entre os gêneros nos quadrinhos antropomórficos se faz quase sempre por características humanas. Sejam atributos físicos, de vestimenta ou comportamentais. Além desse aspecto técnico, é possível enxergar um reforço de alguns estereótipos das diferenças entre homens e mulheres por meio desse uso do antropomorfismo. Como mencionamos acima, o fato de os personagens masculinos serem mais animalizados traz à tona toda uma gama de pressupostos sobre o gênero. Seja o aspecto viril e violento, como também o aspecto corajoso e independente. Por outro lado, ao dar

mais características humanas às personagens femininas, é a sensibilidade, civilidade e fragilidade que são realçadas. Não por acaso, esses traços são bem visíveis nas personagens de Dinah, Jézabel e Miss Grey.

Do ponto de vista ilustrativo, vemos que Guarnido deu-se bastante liberdade para empregar os atributos tanto humanos e animais para enfatizar determinadas características de seus personagens, de acordo com as mais variadas situações. Apelando para traços humanos para momentos e comportamentos mais sensíveis e delicados e, em contrapartida, realçando a animalidade de seus personagens em situações mais tensas e primordiais. Essas escolhas corroboram para deixar a leitura mais impactante, indo ao encontro das simbologias, percepções e interpretações arquetípicas presentes no imaginário dos leitores acerca desses animais.

Como nas ilustrações, é possível notar nas falas e diálogos dos personagens uma constante flutuação entre o animal e o humano, de acordo com o desenrolar da narrativa. A partir dos diálogos, é possível observar que os personagens se percebem como animais, muitas vezes referindo-se uns aos outros por suas respectivas espécies, assim como revelam atributos animais que o leitor não poderia adivinhar pela ilustração. A seguir estão alguns trechos que remetem a essas características do discurso (*Figuras 21 e 22*):

Figura 21: Vinheta de *Blacksad Arctic Nation*, p. 4.¹¹

¹¹ Tradução nossa: “Esse cara me fazia passar mal, nós, os gatos temos a maldição do olfato apurado, o que é particularmente difícil quando cruzamos alguém alérgico a sabonete e que, pior, vos toma por um repórter de jornal sensacionalista!” – **Blacksad**, p. 4.

Figura 22: Vinhetas de *Blacksad Arctic Nation* das páginas 23 e 33, respectivamente¹².

Assim como acontece no âmbito das ilustrações, a distinção entre os personagens femininos e masculinos é notável no nível do discurso. Em nenhum momento da narrativa as personagens femininas se referem a si próprias pela espécie

¹² Tradução nossa: “Depois que a raposa partiu, eu a segui até um restaurante. E, adivinha com quem ela se encontrou, nossa “esposa infiel”? ” – **Weekly**, p. 23.
 “Ironia do destino! Um pássaro que não pode voar...” – **Cotten**, p. 33.

que representam e poucas vezes mencionam personagens masculinos dessa mesma maneira; assim, elas tendem a se referir aos demais principalmente pelo nome ou por expressões e condições tipicamente humanas como se pode ver nas vinhetas a seguir (Figura 23):

Figura 23: Vinhetas de *Blacksad Arctic Nation* das páginas 5 e 25, respectivamente.¹³

Os termos *marido*, *homem*, *infância*, *garota* e *mãe* são elementos que se relacionam diretamente com características sociais humanas. Essa diferenciação no discurso e na caracterização entre os personagens masculinos e femininos aponta para

¹³ Tradução Nossa: É incompreensível, principalmente vindo de uma garota que conhece o sentido das palavras “infância difícil”. Sua mãe morreu quando ela ainda era muito jovem. Quanto ao seu pai... ela nunca o conheceu. – **Miss Grey**, p. 5.

“Deixe meu marido em paz! Ele é um homem da Lei! Se tem alguém íntegro em The Line este é Hans Karup!” – **Jezabel**, p. 25.

as mesmas conclusões que tiramos da aparência física geral dos personagens. Outro elemento importante a ser evidenciado a partir dos exemplos acima é a estrutura social e as relações entre os personagens. No caso da série *Blacksad*, as relações são inteiramente humanizadas, eliminando relações animais como o antagonismo presa e predador e as diferenças fisiológicas essenciais entre as diferentes espécies; por exemplo, pode-se notar que os diversos casais que aparecem ao longo dos livros não são necessariamente da mesma espécie. No entanto, o antropomorfismo realça alguns traços psicológicos e sociais dos personagens, a começar pela profissão de muitos deles. Não só *Blacksad*, que como vemos tem em sua profissão de detetive e sua aparência felina elementos simbólicos similares, mas também em *Weekly*, que é uma fuinha, animal conhecido por caçar e viver infiltrando tocas, e tem a profissão de repórter, como também *Karup*, que como chefe de polícia e urso encarna a força. Além das profissões, outros traços são explicados pela natureza animal de alguns personagens. Em *Arctic Nation*, o velho pega Cotten tem um vício com jogos de azar e, principalmente, por caça-níqueis e tem como sonho conhecer Las Vegas; as pegas são pássaros conhecidos na Europa por terem uma fixação por objetos brilhantes, característica levantada por *Blacksad* ao ouvir de Cotten o seu último desejo de ter suas cinzas levadas para Las Vegas.

4.2.1 John Blacksad, Hans Karup, Huk e Jézabel

Optamos por analisar esses quatro personagens por entender que eles são os motores da trama narrativa. *Blacksad*, por ser o protagonista e narrador dos acontecimentos; *Karup*, por ter ao mesmo tempo o papel de um antagonista e vítima; *Huk*, por ser o verdadeiro antagonista; e *Jézabel*, por orquestrar a vingança. Os personagens de *Weekly* e *Dinah* também têm papéis importantes na trama, mas não são tão essenciais.

John Blacksad: o protagonista da série de Guarnido e Canales é um gato quase inteiramente preto, exceto por seu focinho branco. Solitário e sem laços familiares aparentes, o personagem se enquadra perfeitamente no estereótipo do detetive particular dos filmes e livros policiais *noir*. Munido de um aparente bom humor e desconfiança, *Blacksad*, como já mencionamos, possui muitas características físicas e psicológicas de um gato. Além do olfato apurado, ele é extremamente ágil e

rápido. No entanto, outros traços são explicados por características humanas, por exemplo, a sua força e suas técnicas de combate são resquícios de seu passado como soldado da Segunda Guerra Mundial, fato mencionado repetidas vezes ao longo da narrativa. A melancolia é outro elemento marcante do personagem, indo desde seu nome Blacksad (Negro Triste) até expressões de solidão e tristeza, como na *Figura 19*.

Simbolicamente, Blacksad não escapa aos pressupostos esperados de um personagem felino, como expomos no capítulo anterior. Independente e livre, mas ao mesmo tempo sombrio e clandestino (ele não opera necessariamente conforme a lei em suas investigações). Essas qualidades se assimilam perfeitamente ao perfil de detetive privado; assim, tanto a profissão reforça os traços do gato, quanto os traços simbólicos do animal realçam a ocupação de Blacksad. A escolha de um gato como protagonista atesta a busca dos autores por versatilidade e permite o jogo entre o universo animal e humano. Blacksad, contrariamente aos personagens femininos de *Arctic Nation*, tem suas características animais aprofundadas; no entanto, de acordo com a situação narrativa na qual se encontra o personagem, traços humanos podem ser ressaltados. Mencionamos no terceiro capítulo que os gatos eram animais muito antropomorfizados justamente por sua versatilidade e sua assimilação a comportamentos humanos. Essa ambivalência é exposta por Guarnido em uma entrevista para o site *Actua BD*¹⁴.

Jean-Sebastien Chabannes (Repórter): John Blacksad é um gato, mas ele tem uma postura de ser humano. Fiquei surpreso ao vê-lo empoleirado sobre um teto.

Juanjo Guarnido: Sim, ele tem um corpo de ser humano mas ao mesmo o tempo o vemos frequentemente em atitudes muito felinas. O que prova que ele é alguém extremamente ágil. Gostamos de forçar as características animais de nossos personagens ao máximo e não apenas ao nível da cabeça. Tem também o urso polar que é imenso, bem mais forte que um ser humano normal. Então é em um objetivo narrativo que Blacksad é mais ágil e possui sentidos muito aguçados (tradução nossa).¹⁵

¹⁴ Disponível em: <<http://www.actuabd.com/Juanjo-Guarnido-Le-cinquieme>>. Acessado em: 2 mar. 2015.

¹⁵ **JSC: John Blacksad est un chat mais il garde la posture d'un être humain. J'ai été surpris de le retrouver ainsi perché sur un toit. JG:** Oui, il garde un corps d'être humain mais en même temps on le voit souvent dans des attitudes très félines. Ce qui prouve que c'est quelqu'un d'anormalement agile. On aime pousser les caractéristiques animales des personnages plus loin et pas juste au niveau de la tête. Il y a aussi l'Ours polaire qui est immense, bien plus fort qu'un être humain normal. C'est donc bien dans un but narratif que Blacksad est plus agile et qu'il dispose de sens plus aigües.

Hans Karup: Chefe da polícia em *The Line*, o urso polar é antes de tudo imponente e imenso. Diferente dos demais policiais do livro, que são todos cães, a presença de um urso como chefe de polícia sugere uma figura mais complexa. O porte físico e a simbologia do animal exalam a imagem do poder e da força. Segundo Chevalier e Gheerbrant (1988), o urso na mitologia celta é o símbolo dos guerreiros, característica ressaltada por Guarnido e Canales ao retratar Karup como um entusiasta por artigos militares antigos. Além das pistolas emolduradas em seu escritório (*Figura 15*), o urso possui uma espada que teria pertencido ao General Lee, líder do exército sulista durante a guerra civil americana. A arma assume um papel importante na trama, por ser supostamente utilizada no assassinato de Dinah para incriminar o chefe de polícia. Porém, a fidelidade simbólica do personagem é ainda mais acentuada se observarmos o trecho abaixo do *Dicionário de Símbolos*:

Poderoso, violento, perigoso, incontrolado como uma força primitiva, foi tradicionalmente o emblema da crueldade, da selvageria, da brutalidade. Mas, e o outro aspecto do símbolo aparece aqui, o urso pode ser, numa certa medida, domesticado: dança, é hábil com uma bola. Pode-se atraí-lo com mel, pelo qual é apaixonado. Que contraste entre a leveza da abelha, cuja substância ele ama, a da dançarina, cujo passo ele imita, e sua lentidão nativa! Simbolizaria, em suma, as forças elementares suscetíveis de evolução progressiva, mas capazes também de terríveis regressões. (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1988, p. 924)

A composição caraterial do personagem de Hans Karup é composta por toda essa gama de elementos simbólicos. Jézabel, ao confessar todo o crime, descreve o seu pai como um homem bom e tranquilo, que se deixou influenciar pela elite local e acabou se tornando um homem violento, cruel e repleto de ódio. Essa dualidade é também visível no rumor de pedofilia que circunda o personagem. Ao mesmo tempo doce e gentil com as crianças, a característica predatória e voraz do urso faz com que os demais desconfiem de suas intenções.

Portanto, as características físicas e carateriais são amplamente baseadas na simbologia e os atributos biológicos do urso, deixando pouco espaço para a humanidade do personagem. Essa distinção reforça o papel de antagonista de Karup, colocando-o mais distante de emoções que poderiam suscitar a simpatia do leitor.

Huk: a raposa branca encarna toda a simbologia negativa do animal. Maliciosa, maquiavélica e manipuladora, ela não hesita em eliminar quem está em seu caminho. Motivada apenas pela ganância e não tanto por vingança, ela se alia a Jézabel e Dinah para matar o chefe de polícia. Huk é responsável por conceber o plano que coloca em risco a vida de uma criança inocente para destronar e eliminar Karup como chefe da *Arctic Nation*. As expressões faciais da raposa são amplamente humanizadas ao longo da narrativa para expor, justamente, todos os atributos simbólicos que mencionamos. Expressões humanas que remetem à arrogância, ao sadismo e à malícia estão muito presentes no personagem e se mesclam com a ferocidade da raposa. Por outro lado, em momentos de acovardamento, é o seu lado animal que é expresso, como vemos na *Figura 18*. Talvez, mais antagônica que o próprio Hans Karup, a maldade do personagem, contrariamente ao urso, é realçada pelo comportamento e pela expressividade humana, expondo, assim, que a maleficência do personagem vem mais do intelecto do que de sua força e de seus instintos animais. Se, por um lado, Karup é influenciável e tem esse traço reforçado pela simbologia do urso, Huk não aceita uma autoridade sobre ele e não hesita em matar Dinah e Cotten para alcançar seus objetivos.

Figura 24: Vinhetas de Blacksad – Arctic Nation,

Jézabel: Apesar de ser uma ursa como seu pai e seu marido, Hans Karup, as suas características físicas e psicológicas são bem distintas das do chefe de polícia. Como dito anteriormente, por se tratar de uma personagem feminina Jézabel tem traços físicos humanos bem evidenciados, como cabelos, lábios e silhueta. Quanto ao seu aspecto simbólico, a personagem se afasta um pouco dos padrões tão visíveis no personagem de Hans Karup. A começar por sua inteligência: se, por um lado, o urso é

o sinônimo da força bruta e é facilmente influenciável, ela, por sua vez, orchestra uma vingança extremamente complexa em que manipula sua irmã, Dinah, e Huk, a raposa. Sob esse prisma, pode-se dizer que, no caso, são os traços femininos que são realçados. A fim de se aproximar de Karup e também de Huk, ela faz uso de sua beleza para poder controlá-los, tendo menos sucesso com o último, que acaba por silenciar sua irmã. As motivações de Jézabel são também extremamente humanas, a começar pela vontade de vingar a sua mãe e estar disposta a todo tipo de sacrifício para alcançar o seu objetivo, indo desde se casar com o seu pai até aceitar o sequestro de sua sobrinha. Jézabel demonstra, então, uma extrema frieza que novamente não é totalmente compatível com o animal que a representa e só realmente se envolve com a situação ao matar Huk para vingar a sua irmã. Portanto, os traços antropomórficos em Jézabel, como na maioria das personagens femininas, têm um papel secundário, servindo mais para compor o universo animalesco da história do que realmente influenciando os atributos ou o comportamento da personagem.

A descrição desses personagens permite enxergar que a seleção de cada um deles para a composição dos traços carateriais não segue necessariamente um padrão uniforme, podendo ser feita tanto a partir da ideia simbólica e arquetípica gerada por determinado animal, como também pode ser justamente a inversão desses valores que fará os autores escolherem um ou outro bicho para compor as diferentes personalidades dos personagens. Em uma entrevista para Toon Horsten, do *site stripgids* e traduzida pelo *blog* inglês *Forbidden Planet*, Juan Diaz Canales explica um pouco como é feita essa seleção¹⁶.

Toon Horsten: Você trabalha muito com os diferentes estereótipos dos animais. Como você decide que animal empregar para determinado personagem? É algo que é feito conscientemente ou acontece por acaso?

Diaz Canales: Isso é muito importante, e investimos bastante tempo para encontrar o animal certo. Você pode facilmente chamar isso de *casting*. Às vezes você sabe imediatamente que tipo de animal você precisa para um certo personagem, mas em outros casos isso não é tão claro. Se esse for o caso, você pode, por exemplo, escolher um animal não tão óbvio, como um avestruz, e fazer com que tenha um papel importante. Coisas assim deixam tudo mais interessante, inclusive para nós. Você também pode brincar com as expectativas do leitor. Em *Arctic Nation* utilizamos um urso polar, que acaba se revelando um pedófilo – algo muito menos inocente do que você

¹⁶ Disponível em: <<http://www.forbiddenplanet.co.uk/blog/2010/orson-welles-as-a-hippo-juan-diaz-canales-talks-about-blacksad-4-part-1/>>. Acessado em: 2 mar. 2015.

pode imaginar. Às vezes começamos a partir de significados arquétipos de alguns animais, como nos contos de fadas, por exemplo, ou então fazemos escolhas totalmente simbólicas. Como o comunista no terceiro livro: que tinha que ser um urso (risadas). E as vezes só estamos nos divertindo. O hipopótamo no quarto livro é inspirados em Orson Wells em *Touch of Evil*. Então existem mil e uma razões pelas quais escolhemos determinado animal para um certo papel.¹⁷ (Tradução nossa)

4.3 Antropomorfismo e Narrativa

A partir da apresentação dos personagens e da exposição de como eles interagem com os diferentes atributos animais é possível afirmar que o antropomorfismo exerce um papel Indicial muito forte em *Blacksad – Arctic Nation*. Estudaremos agora a existência de um aspecto Funcional no antropomorfismo de *Blacksad*.

Desde as primeiras páginas da obra, o racismo é exposto como elemento essencial a toda narrativa. Baseando-se muito na segregação racial que ocorreu nos Estados Unidos até a segunda metade do século XX, os autores da obra apresentam uma sociedade totalmente dividida entre animais brancos (Árticos) e negros. No entanto, percebe-se logo que os critérios utilizados são totalmente baseados nos aspectos humanos para definir esse racismo. Apesar de existir em *The Line* uma variedade imensa de animais, não é a raça ou a espécie às quais pertencem os diferentes personagens que definem as suas etnias. Apenas a cor da pelagem branca ou negra define a qual grupo pertence o personagem. Essa aproximação se baseia exclusivamente na perspectiva humana de racismo, em que a cor de pele seria o fator determinante. Essa escolha dentro de um mundo antropomórfico levanta algumas dúvidas quanto aos animais que não possuem pelos brancos ou negros, como muitos são retratados, a começar por Weekly. Em nenhum momento da narrativa esses

¹⁷ TH: *You play a lot with the stereotypes of different kinds of animals. How do you decide which animal to use for a certain character? Is that something you develop consciously, or does it happen by chance?* Diaz Canales: It is very important, and we invest a lot of time in finding the right animal. You could easily call it casting a role. Sometimes you know immediately that you need a particular kind of animal for a certain character, but at other times it's far less clear. If that's the case, you could for example take a less obvious animal, like an ostrich, and have it play an important part. Things like that keep it interesting for us as well. You can also play on the expectations of the reader. In *Arctic Nation* we used a polar bear, who turned out to be a paedophile – far less innocent as you'd think. Sometimes we start from the archetypal meanings of a certain kind of animal, as you'd find it in fairy tales, for example, or rather make a purely symbolic choice. Like the communist in the third book : that had to be a bear (laughs). And sometimes we just joke around. The hippopotamus in the fourth book is inspired by Orson Welles in *Touch Of Evil*. So there's a thousand and one reasons why you select a certain animal for a particular part.

personagens de outras cores têm a sua etnia contestada ou segregada, o que sugere que eles são alheios ao racismo em *The Line*, não se posicionando em favor ou contra determinado grupo.

Outro fator decorrente da representação do racismo sob um prisma humano é a situação de Blacksad dentro desse contexto racial, ao ser um gato preto com um focinho branco. Durante a narrativa, ele é questionado duas vezes sobre a sua pelagem. Primeiro, por um membro da Arctic Nation, que o questiona por entrar em um bar reservado a brancos. Em resposta, Blacksad aponta para o seu focinho e pergunta ironicamente se aquilo não basta (*Figura 25*). Em um segundo momento, ele é abordado por membros da Black Claws, que perguntam ao detetive o que aconteceu com o seu focinho, ameaçando pintá-lo com tinta preta. Esses trechos apontam que houve um questionamento por parte dos autores de como contornar os limites impostos pelo antropomorfismo ao disponibilizar uma imensa diversidade de cores e espécies dentro de um conceito de racismo humano e binário (branco e negro).

Figura 25: Vinhetas de Blacksad Arctic Nation.

A resolução foi de reconhecer esse limite com esses dois trechos e ao mesmo tempo tirar uma vantagem narrativa, já que os dois momentos são de extrema tensão. A primeira por anteceder uma briga dentro do bar e a segunda quase resulta em um tiroteio. O fato de Blacksad ter as duas cores em sua pelagem também reforça a sua independência, distanciando-o das duas gangues, caracterizando ainda mais o personagem como um “lobo solitário”.

O antropomorfismo como elemento funcional não encontra ao longo da narrativa outros desdobramentos; portanto, pode-se afirmar que em *Blacksad – Arctic Nation* o papel da ferramenta é quase que unicamente Indicial, tendo uma participação

quase nula no desenrolar da ação. Como vimos, o conflito racial que é o pano de fundo da história é construído a partir dos parâmetros humanos de cor de pele e não tanto pelas diferentes espécies e cores dos animais. A escolha dos autores de se afastar da animalidade para tratar do conflito racial é, sem dúvida, uma maneira de trazer mais realismo à narrativa que já se baseia, sob circunstâncias reais, no caso do racismo entre os anos de 1940 e 1970, nos Estados-Unidos, inclusive, fazendo referência a dois grupos violentos envolvidos no conflito racial, a Klu Klux Klan, famoso grupo supremacista branco, sob a figura dos Arctic Nation e o Partido dos Panteras Negras, organização marxista norte-americana que defendia entre outras coisas o nacionalismo negro, representados pelos Black Claws. No entanto, os traços animais como elementos secundários na definição do racismo para a narrativa podem ser interpretados como uma crítica a essa ideologia que tende a polarizar e dividir, não enxergando a pluralidade da raça humana. Sob essa interpretação, a variedade de cores e animais representados sugere justamente que a ideologia do racismo é cega e, embora presente, não representa a raça humana. A escolha de Guarnido e Canales por apresentar o racismo desta maneira é, de certa forma, muito peculiar dentro do universo dos quadrinhos antropomórficos. Em *Maus*, *Fritz the Cat* e *Bicho do Mato* (1997), entre outros, as diferenças étnicas e sociais humanas são representadas pelas diferentes espécies que compõem essas narrativas, acentuando em todas elas as diferenças que existem e existiam entre os diferentes povos retratados. Seja pela intensidade da caça aos judeus perpetrada pelos nazistas, que se assemelha à voracidade de um gato atrás de um rato, ou ainda as diferenças culturais e sociais entre os negros dos anos 1960 e os brancos que fez Robert Crumb optar por retratar os afrodescendentes como corvos e os caucasianos como mamíferos de diferentes espécies, os autores realçam e reforçam a tragédia dessa ideologia. Em *Blacksad – Arctic Nation*, no entanto, talvez seja a irracionalidade dessa mesma ideologia que seja constantemente levantada por toda a variedade de animais antropomórficos ali representados.

A fim de concluir o nosso estudo sobre esta obra, pode-se dizer que o antropomorfismo é, neste caso, uma ferramenta totalmente voltada para a narrativa. Os autores espanhóis moldam os traços animais e humanos de seus personagens de acordo com as demandas do enredo, enfatizando personalidades, momentos de tensão, de violência ou ainda de humor com a animalidade e, por outro lado, aprofundando sentimentos complexos, emoções e sensibilidades com traços humanos.

O constante contraste entre essas duas medidas auxilia a narração, na medida em que ele ativa no leitor uma imensa quantidade de informações que já estão presentes em seu imaginário, o que por sua vez oferece mais dinamismo e concisão à história. A série *Blacksad*, apesar de ser uma obra antropomórfica, se quer extremamente realista, não só no nível gráfico, que trabalha tanto os detalhes humanos como animais de cada personagem, mas também no nível da narração. Em *Arctic Nation*, não é só o conflito racial norte-americano e as organizações históricas como a Klu Klux Klan (Arctic Nation) e os Black Panthers (Black Claws) que estão presentes no enredo, mas também a guerra de Secessão e a Segunda Guerra Mundial são constantemente lembradas para reforçar o realismo. Assim, a trama de *Blacksad* é totalmente humana, mas o uso dos animais antropomorfizados traz consigo uma forte carga simbólica aos personagens, reforçando paradoxalmente as qualidades e os defeitos humanos de cada um deles.

4.4 Estudo de Caso Zé Gatão – Memento Mori

Criado em 1992 por Eduardo Schloesser, Zé Gatão é um personagem que protagonizou três histórias em quadrinhos. Começando por *Cidade do Medo* e terminando atualmente em *Memento Mori*. Entre as duas obras foi produzida *Crônicas do Tempo perdido*, história em quadrinhos que, como o nome indica, é composta por crônicas protagonizadas por Zé Gatão (capa na *Figura 2*).

Zé Gatão – Memento Mori é uma obra em preto e branco de cerca de duzentas páginas. Mesmo sendo atualmente a última história em quadrinhos protagonizada pelo personagem, ela certamente não é o último capítulo, já que ao final da trama muitas questões estão em aberto e o autor deixa a entender que haverá uma continuação. Optamos por estudar a obra de Schloesser e especificamente o seu terceiro livro por diversas razões:

- 1) a fim de evidenciar a produção nacional e, eventualmente, destacar traços culturais, julgamos importante abordar um quadrinho brasileiro e encontramos no trabalho de Schloesser uma preocupação especial com o antropomorfismo;

- 2) sendo *Memento Mori* a última e mais longa obra sobre o personagem, entendemos que nela encontraríamos maior maturação e complexidade do universo criado pelo autor; e

3) finalmente, ao ter contato com as duas obras (*Arctic Nation* e *Memento Mori*), foi possível estabelecer semelhanças e diferenças entre elas desde a primeira leitura, principalmente em relação ao antropomorfismo.

4.5 Resumo da obra: *Zé Gatão – Memento Mori*

Zé Gatão Memento Mori começa com um prólogo amplamente baseado na fábula do *Lobo e do Cordeiro*. À beira de um riacho, um cordeiro está se admirando e se refrescando quando é abordado por um lobo voraz. O predador começa a acusar o jovem cordeiro de uma série de feitos irrelevantes para justificar o seu direito de devorá-lo. No entanto, a vítima rebate todas as acusações com fortes álibis, o que não impede o lobo de querer devorá-lo. Porém, pouco antes de matar o cordeiro, uma turbe de ovelhas intervém e dizendo-se cansada da tirania do lobo e matam o animal a pauladas. Após se afastarem, um lobinho sai de seu esconderijo e chora a morte do pai.

A história principal inicia-se com Zé Gatão e seus companheiros, Alice e Leo Banana, contando como escaparam da Cidade do Medo (primeiro livro) ao comandante de uma unidade militar que os acompanha pelo deserto. A conversa é interrompida pelo major Pit bull pedindo para se reunir a sós com o comandante (um gorila). Em sua reunião, o cão reclama da presença de Zé Gatão e de seus companheiros, afirmando que eles estão atrasando e minando os suprimentos da unidade. O gorila rebate as acusações do seu major e o coloca no seu lugar. Na discussão, percebem-se as desavenças entre os dois e que o Pit bull está tramando alguma coisa para assumir o comando. Os protagonistas percebem que a conversa é sobre eles e Alice pede a Zé Gatão que se separem dos militares, porém o herói nega o pedido afirmando que seria perigoso demais, visto que a região está infestada de insetos. Ele ainda explica a longa guerra que sucedeu entre a aliança de mamíferos e pássaros contra os insetos. Os primeiros foram vitoriosos e forçaram os insetos sobreviventes a se esconderem no deserto, mas devido a sua rápida reprodução esses animais tornaram-se novamente uma ameaça, fazendo com que os mamíferos desenvolvessem um sistema de defesa chamado Subsound. O equipamento emite sons em uma frequência inaudível para os demais animais, mas é insuportável para os

insetos. O foco volta-se novamente para o major, que explica o seu plano para o sargento (um bull terrier). Ele quer que seu comandado sabote o Subsound, forçando o gorila e Leo Banana a irem ver o aparelho para consertá-lo e uma vez feito isto, o sargento deve executar o comandante e seu companheiro. Por outro lado, o Major se encarregará de matar os gatos (Zé Gatão e Alice). Uma vez eliminados, o Pitt bull pretende vender o Subsound para o urso Khroner, chefe de um grupo de mercenários que aterrorizam o vilarejo de Vallejo.

Durante a noite, Zé Gatão conversa com Leo Banana sobre o seu passado, enquanto a 150 km uma formação de baratas se apronta para o combate. Na manhã seguinte, como previsto, o gorila caminha acompanhado de Leo Banana e dois soldados canídeos até o Subsound para realizar os consertos. No acampamento, o major fica sabendo que seu carregamento de armas foi atacado pela formação de baratas. Alice é atacada por um cachorro soldado, mas é resgatada por Zé Gatão. O gorila diz ao sargento que não é possível consertar o Subsound e para se preparar para o combate. O major vendo a briga entre o seu soldado e Zé Gatão executa o primeiro. Os tiros são ouvidos pelo Gorila e seu grupo. Apesar de ter matado o soldado, o major aponta a arma do gorila para Zé Gatão (a fim de forjar e encobrir o futuro assassinato do gorila, atribuindo a autoria ao gato). Porém, o herói reage e derruba o major. De seu lado, o sargento atira no gorila, acertando-o nas costas, mas o primata reage e mata os seus soldados traidores, porém acaba morrendo. À confusão se juntam as baratas e então um intenso tiroteio tem início. Após um longo combate e perseguição, Zé Gatão e Alice acabam se separando de Leo Banana. No dia seguinte ao combate, Alice declara o seu amor por Zé Gatão, mas ele a recusa afirmando que ela é nova e inocente demais. Chateada, Alice foge e Zé Gatão corre atrás dela. Eles são rendidos por um dragão-de-Komodo que pretende vendê-los no mercado de escravos. Zé Gatão tenta negociar com o seu captor sem sucesso, quando de repente o réptil leva um tiro na cabeça. Do alto de um dirigível, Leo Banana, acompanhado de um grupo de cangaceiros, acena para eles.

Os cangaceiros comandados por um lobo chamado “Cospe Fogo” aceitaram um trato com Leo Banana de o deixarem em uma região habitada em troca da localização de armas que ele recolhera e escondera após a batalha entre os cães e os insetos. Em seguida Zé Gatão é impelido a lutar com membros do grupo de Cospe Fogo, a fim de entreter os demais. O herói acaba derrotando todos que se candidatam a lutar contra ele, ganhando o respeito do bando. Durante a noite Leo Banana revela

que ele conseguiu esconder e levar o Subsound e propõe a Zé Gatão de vendê-lo, já que se trata de um equipamento secreto. A princípio relutante, o gato acaba por ceder, responsabilizando-se pelo equipamento. A conversa dos dois é ouvida por um membro do grupo de Cospe Fogo, mas por reconhecer os valores de Zé Gatão e ser em parte da mesma raça do herói (Zé Gatão é um mestiço de Gato e Lince) ele não se opõe. Na manhã seguinte eles zarpam em direção a uma região habitada.

A história muda de foco, centrando-se na figura de Khroner, o urso mercenário, e o seu grupo. Após matar um habitante do vilarejo que lhe devia dinheiro, o urso fala com o seu primeiro oficial, um búfalo, chamado Cafre. Cientes de que o major Pitt bull fora atacado, mas não sabendo se está vivo eles lamentam a possível perda do Subsound. O plano de Khroner era chantagear os mamíferos, ameaçando vender sua tecnologia para os insetos ou os peixes e voltar para o topo do comando militar. Enquanto os comandantes conversam dentro da casa da vítima, dois guardas são abordados por um velho carneiro hippie. O animal acaba revelando ser, para o leitor, o carneiro que se refrescava no riacho no prólogo. O personagem conta que nos anos seguintes à morte do lobo houve paz, no entanto após certo tempo começaram a haver estranhos desaparecimentos e mortes. Grupos de caça começaram a ser organizados, mas todos encontraram o seu fim. Alguns carneiros à beira da morte falavam que a criatura teria encontrado um livro dos mortos, uma obra mística criada por uma seita de lobos, mas depois estranhamente os ataques cessaram. Porém, segundo o carneiro, ao que tudo indica estão prestes a recomeçar.

Passam-se algumas noites e dois cavalos mercenários correm pela floresta, perseguidos pela criatura. Tentam se defender, mas acabam mortos, dilacerados sem nem ver o que os atacou. O foco volta-se para dois habitantes do vilarejo, um galo e um carneiro, que reclamam dos mercenários, explicando em sua conversa como os mercenários chegaram a Valejo. Por ser uma comunidade afastada, o governo nunca deu muita atenção ao lugar, que começou a ser atacado por insetos. Para proteger-se contrataram os mercenários que cumpriram sua tarefa, mas, devido à voracidade de Khroner por poder, eles se tornaram cada vez mais abusivos, tanto economicamente quanto fisicamente. Os habitantes pediram auxílio ao governo para expulsar os mercenários, mas não foram atendidos. O galo e o carneiro se separam e, ao chegar em casa, o galo é surpreendido por Cafer e alguns soldados. Apesar de ter as contas em dia, Cafer ordena que seus homens quebrem o bico do galo, para que fique calado quanto às atrocidades cometidas pelos mercenários. Em seguida Cafer se reencontra

com Khroner e juntos com alguns homens vão até onde estão os restos mortais dos dois cavalos mortos pela criatura. Eles são atacados por escorpiões, mas prevalecem. Ao se deparar com os corpos, o médico do grupo confirma de que os cavalos não foram mortos por escorpiões ou insetos, mas para conter um possível pânico em suas tropas e comunidade Khroner decide atribuir a morte dos equinos a esses animais. O urso volta para sua casa e se mostra um marido gentil e tenro com sua esposa, uma panda. Essa união é malvista pela família dela e pela alta sociedade urbana, por não serem animais da mesma espécie.

A trama volta-se novamente para os três protagonistas. Agora caminhando por uma mata fechada, Zé Gatão, Alice e Leo Banana buscam se abrigar de uma tempestade que se anuncia. Zé Gatão se afasta um momento do grupo para enterrar o Subsound às margens de um rio, planejando buscá-lo novamente uma vez que encontrarem um comprador. Ao avistarem do alto de uma colina um templo em ruínas, eles decidem se aproximar, apesar de Zé Gatão não se sentir à vontade com o lugar. Ao verem o local, o gato nota símbolos diretamente ligados à Alquimia, e faz menção a John Dee (famoso alquimista britânico). Dentro do templo encontram ossadas de ovelhas e carneiros e logo percebem que se trata de um templo da antiga seita de lobos. Desconfortável com a situação, Zé Gatão ordena que sigam viagem apesar da chuva. No caminho eles encontram uma preguiça que lhes indica o caminho de Valejo e em especial a casa de Caruso, que os receberá sem problemas.

A narrativa se volta para Khroner e Cafer. Em busca de predições, o urso decide consultar uma pitonisa (assim eram conhecidas as videntes do oráculo de Delfos na Grécia Antiga, associadas à imagem da serpente, tradição mantida por Schloesser em sua obra) que ele mantém em cativeiro. Cafer questiona o seu chefe quanto à veracidade das visões da cobra e ressalta o custo dessas visitas, já que cada vez eles precisam da escolta de mangustos e da intermediação de um pajem encapuzado. Chegando ao covil da serpente, Khroner exige que ela lhe leia as cartas. Falando a princípio sobre o fim dos tempos, a pitonisa não aceita fazer previsões antes que ele prometa que ela será solta. O urso diz que pensará no assunto e a cobra cede. Em suas previsões, ela diz que no seu caminho ele voltará a encontrar o major, mas que o segredo estaria com outras pessoas (Zé Gatão). Ela também lhe revela a morte de sua esposa, o que faz Khroner se irritar profundamente. Ele então decide matá-la, mas a cobra reage matando os dois mangustos. Cafer resgata Khroner e decapita a cobra. Ambos saem do covil, não sem antes explodirem o local.

O foco volta-se novamente para o trio que chega à casa de Caruso, um gato, onde são extremamente bem recebidos. Caruso apresenta sua família, e suas filhas logo têm interesse por Zé Gatão. Ele ainda explica como Khroner se tornou o homem vil que é hoje. Sendo inicialmente enviado para coagir contrabandistas em uma região rica em ouro, Khroner não tardou em empregar a intimidação e a tortura na população para manter as coisas em ordem. No entanto, sua violência foi reportada e ele foi destituído de suas funções, o que o forçou a se tornar um mercenário.

Em uma rápida transição para os antagonistas, Khroner e Cafer ainda estão se afastando do covil da cobra e acabam por se deparar com uma caravana de mercadores. O urso e o búfalo decidem parar para comprar dinamite, mas logo percebem que os mercadores têm como prisioneiro o major Pitt bull. Percebendo o valor do cão para o urso, os mercadores demandam um preço absurdo, o que faz o urso e o búfalo partirem para o ataque. Após um breve combate, todos os mercadores estão mortos. O major conta a Khroner sobre Zé Gatão, mas diz acreditar que o Subsound fora destruído. Khroner pega o cachorro sob seu comando e ordena que ele encontre e mate a criatura que vem dilacerando suas tropas e os habitantes do vilarejo.

Zé Gatão trabalha na propriedade de Caruso para retribuir o favor da estadia. Ambas as filhas do fazendeiro flertam com Zé Gatão. Uma o convida para um encontro a sós à beira do mar, convite que o gato aceita. Ele caminha até a praia através de uma mata densa e passa pela propriedade de três porcos comediantes (caracterizados como os *três patetas*, famoso trio cômico norte-americano do século XX). Zé Gatão chega à praia e fica pensativo enquanto espera pela filha de Caruso, Betty. No entanto, ela nunca aparece.

Paralelamente Caruso conta para os seus filhos e companheiros de Zé Gatão por que o vilarejo se chama Vallejo. Segundo ele um nobre leão que portava esse nome teria vindo a essas terras, mas acabara traído pela seita dos lobos.

Percebendo que Betty não apareceria, Zé Gatão sai do lugar combinado e volta para a mata, onde a vê namorando o médico dos mercenários, também um lince. Abalado, Zé Gatão volta para a casa, mas antes é atacado por um boi deficiente mental e físico, mas o gato supera mais uma vez seu oponente. Chegando à casa, Zé Gatão conversa com Betty, que se diz confusa e pede perdão por ter escrito o bilhete e o gato nega ter ido ao ponto de encontro.

Duas crianças batem à porta de uma ovelha e pedem para comprar leite. A ovelha, que tem filhos, vende o seu próprio leite a essas crianças. Os pequenos

guaxinins vão para a floresta desfrutar de seu leite, mas são mortos pela criatura, mesmo tendo a poucos metros um grupo de mercenários liderados pelo major Pitt bull, que ouvem os gritos mas chegam tarde demais. A narrativa volta-se novamente para a ovelha e a chegada de seu marido. Ele logo percebe que sua mulher esteve vendendo leite, atitude que ele desaprova. Para castigá-la, ele bate nela e se apronta para violentá-la quando Khroner bate à sua porta. O urso cobra um pagamento e o carneiro diz achar que suas dívidas estavam perdoadas por haver entregado o galo, mas não é o caso, e Khroner executa o cordeiro e toda sua família.

O foco volta-se para Zé Gatão, que está em sua cama lembrando de seu passado e refletindo sobre todas as injustiças do mundo.

4.6 Personagens e Antropomorfismo

Em *Zé Gatão – Memento Mori* há um universo antropomórfico extremamente vasto e complexo. Um dos primeiros elementos marcantes dessa composição de personagens é que todas as classes são antropomorfizadas, indo dos mamíferos até os insetos e peixes, criando o paradoxo de que não há animais propriamente ditos, no mundo criado por Eduardo Schloesser. No entanto, o autor traça distinções claras entre as diferentes classes que compõem os seus personagens. Para expor de maneira clara essas diferenças, abordaremos cada categoria de animal individualmente, indo dos menos antropomorfizados até os que mais se aproximam da figura e do comportamento humanos.

Figura 26: Vinheta de Zé Gatão – Memento Mori.

Começamos pelos peixes, por serem os animais menos descritos e ilustrados da história. Zé Gatão e Leo Banana mencionam na página 30 o perigo e a existência desses animais. Eles só voltam a ser mencionados na página 146, quando Zé Gatão explica o perigo dos Candirus, peixes amazônicos que dizem ter o hábito de se alojar nas partes íntimas de banhistas desavisados.

Schloesser ilustra o animal dando-lhe um rosto e uma expressão humana, apenas (Figura 26).

Figura 27: Vinheta de Zé Gatão – Memento Mori.

Em seguida estão os insetos. Percebidos como uma ameaça constante pelos outros animais, essa classe guarda muitos atributos biológicos, começando por suas características físicas e comportamentais. Na narrativa são ilustradas três espécies de insetos: baratas, formigas e escorpiões. As primeiras são bípedes, mas possuem seis

membros, não usam roupas, mas sabem utilizar armas de fogo e veículos motorizados, voam e não hesitam em devorar suas companheiras caídas no campo de batalha (Figura 27). As formigas aparecem brevemente, sendo mortas por dois tamanduás, elas são maiores do que na natureza e bípedes. Finalmente, os escorpiões são os mais animalizados. Apesar de seu tamanho superior à realidade, eles não são bípedes e atacam e se defendem com suas pinças e ferrões. A diferenciação entre os insetos e demais animais é também feita no nível do discurso. Tanto as baratas como as formigas possuem uma língua própria de difícil compreensão para o leitor. É possível, no entanto, entrever uma ou outra palavra de português em suas falas. Zé Gatão, ao explicar a guerra perpétua entre os insetos e a aliança de mamíferos e pássaros, ainda define alguns componentes biológicos que não são mais vistos ao longo da narrativa, como, por exemplo, a transmissão de doenças, a rápida reprodução e a predação entre os próprios insetos.

Figura 28: Vinheta de Zé Gatão – Memento Mori.

Os répteis têm um papel secundário na trama e são pouco representados, no entanto se aproximam mais da figura humana. Apenas dois animais dessa espécie são representados: um dragão-de-Komodo e uma cobra píton. O primeiro é um bandido que intercepta Alice e Zé Gatão no deserto. Como as baratas, ele não usa roupas, mas está armado com metralhadoras e facas. Sua postura é bípede, mas não totalmente ereta, mantendo de certa forma o esqueleto do animal que ele representa. Sua fala é caracterizada com ênfases na letra “S” remetendo ao barulho comum a muitos répteis de

língua bifurcada. A cobra, por sua vez, guarda completamente a sua forma animal (Figura 28). Não possui membros, se locomove arrastando-se e sua principal defesa é enrolar e esmagar os seus inimigos. A sua maneira de fala é similar à do dragão-de-

Komodo. Apesar das características bem animais, as falas dos dois os aproximam muito mais do leitor, já que são mais compreensíveis, o que realça os seus traços humanoides.

Figura 29: Vinheta de Zé Gatão – Memento Mori.

Os mamíferos e pássaros são sem dúvida os animais mais humanizados da narrativa. Não somente os principais protagonistas pertencem a essas espécies, mas também os antagonistas. Todos eles são bípedes, usam roupas e não possuem linguagens diferenciadas. Os pássaros são pouco presentes, e não se sabe se podem ou não voar, no entanto os poucos personagens com esses traços são apresentados sem grandes distinções em relação aos mamíferos (Figura 29). As únicas características realmente animais dos mamíferos são os atributos próprios de cada animal. Por exemplo, Zé Gatão, por ser uma mistura de lince e gato, possui ótimos reflexos e agilidade, além de ter uma audição e visão apuradas. As raças dos mamíferos também estão muito relacionadas às profissões de cada um deles. Por exemplo, cães conhecidos por seu temperamento agressivo, como pit bulls e bull terriers, são todos soldados, por outro lado animais como carneiros, ovelhas e vacas são trabalhadores agrários.

Outro fator importante nos personagens de Schloesser é a consciência de sua condição animal, presente em todos eles, referindo-se constantemente um ao outro e a si pelo animal que os representam.

Apesar de apresentar toda essa diferenciação no grau de antropomorfismo entre as diferentes classes, Eduardo Schloesser tem uma abordagem muito menos acentuada para definir os gêneros dos personagens. Se em *Blacksad – Arctic Nation* vimos que os autores tinham todo um trabalho para deixar as personagens femininas mais humanas e os masculinos mais animalizados, em *Zé Gatão* essa distinção não é tão clara. O autor define suas personagens femininas principalmente pelos lábios, cílios e vestimenta, porém os cabelos (humanos) não se aplicam apenas a elas. O próprio Zé Gatão tem cabelos longos (Figura 30). É importante ressaltar que apenas os mamíferos têm cabelos, o que reforça a ideia de que eles são os personagens mais

humanizados da narrativa. A fisionomia das personagens femininas, assim como a masculina, varia bastante entre o animal e o humano.

Figura 30: Zé Gatão e Alice – Vinheta de Zé Gatão Memento Mori

Assim, as flutuações entre os aspectos animais e humanos dos diferentes personagens acontecem muito mais para diferenciar a variedade de classes e espécies do que para distinguir os gêneros.

4.6.1 Principais Personagens

Seguindo a estrutura de nosso primeiro estudo de caso, apresentamos a seguir quatro personagens que julgamos importantes no aspecto antropomórfico e narrativo, são eles: Zé Gatão, Khroner, Alice e o Major Pit bull.

Figura 31: Vinheta de Zé Gatão – Memento Mori.

Zé Gatão: Protagonista e herói, Zé Gatão (*Figura 31*) foi criado como alter-ego do autor, característica que é abertamente assumida por Schloesser. Como mencionado anteriormente, Zé Gatão é um mestiço entre lince e gato, o que lhe garante atributos como agilidade, força e sentidos apurados. No entanto, a sua mestiçagem é geralmente malvista por outros personagens, principalmente os lince, que o consideram impuro. Outra característica física marcante do personagem é a sua força colossal. Visível nos diversos combates em que ele se envolve, mas principalmente em toda sua musculatura exacerbada. Do ponto de vista simbólico, Zé

Gatão não escapa à imagem do gato. Independente e solitário, ele tem dificuldades em se relacionar com os demais, escondendo o seu passado, aparentemente doloroso.

Figura 32: Vinheta de Zé Gatão – Memento Mori.

Alice: Jovem e bonita gata apaixonada por Zé Gatão, ela o acompanha em suas andanças pelo mundo desolado criado por Schloesser. Ela é a única real preocupação do protagonista, que se responsabiliza por ela e por sua segurança. Ambos se conheceram no primeiro episódio de Zé Gatão, *Cidade do Medo*. Simbolicamente, a personagem não segue totalmente as características do gato e são os estereótipos da mulher que são reforçados. Extremamente dependente de Zé Gatão, sensível e impulsiva, ela é a única real motivação do herói, o que lhe dá

influência sobre o protagonista. Assim, a escolha de uma gata para representar se dá por razões mais femininas e humanas do que para explicar algum comportamento específico da personagem (Figura 32). Graças às características mais esbeltas e delicadas do animal, a sua antropomorfização se dá de maneira mais suave e a partir dela é possível transmitir padrões estéticos mais sensuais. As imagens (Figura 33) abaixo servem de exemplo.

Figura 33: Alice e Ovelha – Vinhetas de Zé Gatão – Memento Mori.

Tanto Alice (esquerda) quanto a ovelha (personagem secundária) possuem traços humanos e femininos bem marcados, cabelos, sobrancelhas, cílios e lábios. No

entanto, o focinho de Alice acaba remetendo muito mais ao nariz humano do que o da ovelha, dando a ela ainda mais humanidade e se aproximando dos nossos padrões estéticos. A escolha da gata em sua representação permite também a formação de um par romântico (mesmo que platônico) entre ela e Zé Gatão.

Figura 34: Vinheta de Zé Gatão – Memento Mori.

Khroner: O urso, chefe dos mercenários, é extremamente brutal e violento (Figura 34). Ele não hesita em torturar e matar para conseguir o que quer. No entanto, assim como Karup em *Blacksad Arctic Nation*, ele tem um lado sensível e gentil que mostra apenas para sua esposa. Essa ambivalência do personagem é muito fiel à simbologia do animal que descrevemos anteriormente. Khroner não chega a se encontrar com Zé Gatão em *Memento Mori*, mas o seu antagonismo é construído por sua falta de escrúpulos e ganância.

Quanto às características físicas de Khroner, elas são totalmente compatíveis com as do urso. Forte, grande e voraz, a sua simples presença impõe medo e respeito aos habitantes de Vallejo e de suas tropas.

Figura 35: Vinheta de Zé Gatão – Memento Mori.

Major Pit bull: O major, como a maioria dos cães na narrativa, é um soldado (Figura 35). Essa característica é recorrente em cachorros antropomorfizados, por ser um animal que representa a lei e a ordem. No entanto, por ser de uma raça conhecida por sua agressividade, ele não hesita em trair o seu comandante para assumir o controle da unidade. Porém, mesmo conseguindo se livrar do gorila, o major acaba servindo Khroner, o que reforça a sua condição de cão. Schloesser trabalha a animalidade de seus personagens não só no nível da espécie, mas no da raça também.

O caso do major é um bom exemplo, já que por um lado ele é um cão, ou seja, tem atributos virtuosos de lealdade e ordem, mas que são por sua vez corrompidos por sua raça agressiva de pit bull, fazendo do personagem um antagonista.

A partir dessas descrições é possível identificar algumas características marcantes do antropomorfismo proposto pelo autor. A principal é a flexibilidade dos traços antropomórficos, que variam de personagem para personagem de acordo com a distância e a importância dele para o foco narrativo e para o leitor. À medida que o personagem ganha importância, ele tende a ser mais humano, enquanto se for mais secundário ele tende a se ater mais a suas características animais. Essa questão acaba exercendo uma influência sobre o fluxo narrativo.

4.7 Antropomorfismo e Narrativa

Ao analisar os personagens, foi possível distinguir que o antropomorfismo proposto por Schloesser vai além do elemento Indicial e tem um aspecto Funcional relevante (BARTHES, 1972). O primeiro é a constituição do universo no qual o protagonista está inserido. A inexistência de animais, o confronto entre as diferentes classes e a aparição esporádica de tecnologias ainda não conhecidas pelo homem sugerem que se trata de uma ficção científica (TODOROV, 1975). Afinal, nada impede de imaginar que essas ações ocorrem em outro planeta ou dimensão. No entanto, em momentos precisos Zé Gatão faz referências a figuras históricas humanas, como vemos na *Figura 36*.

Figura 36: Vinhetas de Zé Gatão – Memento Mori, p. 148 e 150, respectivamente.

O fato de Zé Gatão conhecer e mencionar intelectuais históricos reais mostra que o próprio mundo criado por Schloesser é antropomorfizado, possuindo tanto

traços reais da humanidade como fantasiosos, e, no entanto, deixando muito mais espaço para a interpretação de que se trata de um planeta paralelo do que uma metáfora de nosso próprio mundo. Esse espaço é criado não só pelos elementos que citamos acima, mas também pelo grau de animalização de muitos personagens. O distanciamento de muitas classes (insetos, peixes e répteis) dos comportamentos humanos deixa a narrativa mais singular e fantasiosa, afastando-se de possíveis correlações com a realidade humana. Porém, ao final da obra Schloesser reaproxima sua obra da realidade fazendo uma crítica social muito aberta e explícita, ilustrando inclusive com personagens antropomórficos uma famosa foto da série *Migrant Mother* de Dorothea Lange (*Figura 37*).

Figura 37: Foto da série Migrant Mother de Dorothea Lange (esq.) – Ilustração de Eduardo Schloesser em Zé Gatão – Memento Mori.

Essa ambivalência do enredo que caminha entre o real e o fantasioso é notável também nas diferentes motivações dos personagens. Enquanto os personagens principais (mamíferos) são movidos por ambições humanas de poder e dinheiro (antagonistas) ou sossego e paz (protagonistas), muitos personagens secundários são movidos pela sobrevivência e relação presa/predador. Existem lobos que devoram carneiros, insetos que não hesitam em se alimentar de seus mortos ou ainda tamanduás que caçam formigas.

Além da rivalidade presa e predador, as relações afetivas e amorosas parecem ser, ou pelo menos deveriam ser, apenas entre animais da mesma espécie. Essa visão é exposta por Caruso na *Figura 38*.

Figura 38: Vinheta de Zé Gatão – Memento Mori

Apesar de o antropomorfismo exercer também esse papel Funcional, ele não tem um papel cardinal na história, sendo as relações e ambições humanas os motores essenciais da trama narrativa. No entanto, Eduardo Schloesser deixa transparecer abertamente a influência de outras obras antropomórficas na criação de sua obra, como ele mesmo descreve no trecho abaixo:

Minhas ideias para Zé Gatão vieram basicamente do livro *A Revolução dos Bichos* (*Animal Farm*), de George Orwell. Não a temática política, mas o conceito. Meus personagens não eram para ser engraçadinhos como Tom e Jerry ou Pato Donald, mas brutais e dramáticos como as fábulas de Esopo. Afinal, eles deveriam refletir o meu estado de espírito. Visualmente, sofri influência de *Edmundo, o Porco*, de Martin Veyron e Jean-Marc Rochette, que era publicado na extinta revista *Animal* e também em personagens tipo Rowlf, do Richard Corben. (SCHLOESSER, 2011, p. 241)

Essas influências são visíveis ao longo da obra em diversas referências semeadas por toda a narrativa, tanto nos desenhos como nos diálogos. Por exemplo, no trecho abaixo (Figura 39), Zé Gatão menciona a existência de um partido socialista suíno em clara referência aos personagens de George Orwell em *a Revolução dos Bichos*:

Figura 39: Balão Recordativo de Zé Gatão – Memento Mori

Em conclusão, há uma sintonia entre a caracterização dos personagens e a construção da trama. Se, por um lado, os personagens de Schloesser variam em animalidade de acordo com a sua importância, na narrativa a trama e as motivações também se constroem da mesma maneira. As ambições e os desejos humanos constituem o principal fluxo da narração; no entanto, relações e motivações animais são sempre presentes em segundo plano.

4.8 Comparação entre as obras

As diferentes abordagens do antropomorfismo em *Zé Gatão – Memento Mori* e *Blacksad – Arctic Nation* criam uma série de efeitos distintos tanto na construção dos personagens, na elaboração da trama e no realismo da obra. Diferenciações ocorrem, apesar de as obras terem muitos traços em comum entre elas.

O primeiro ponto comum entre as obras é o realismo estético dos personagens. Tanto Schloesser como Canales e Guarnido construíram universos antropomórficos muito rebuscados e se preocuparam em retratar com precisão as principais feições dos animais que escolheram para encarnar os seus personagens. Isso, segundo Scott McCloud (2005), realça e diferencia o personagem, deixando pouco espaço para que o leitor se identifique com ele. Assim, contrariamente a muitos desenhos antropomórficos que buscam na simplicidade de seus traços e na universalidade dos animais uma identificação maior do leitor com o personagem, tanto *Zé Gatão* quanto *Blacksad* são caracterizados por seu realismo, o que resulta em certo distanciamento com o leitor, captando sua atenção por sua complexidade estética e caracterial, características que se refletem também na construção relativamente fiel à simbologia e aos atributos naturais dos principais personagens.

O segundo ponto comum entre os dois quadrinhos é a composição de seus personagens principais. Os dois protagonistas, *Blacksad* e *Zé Gatão*, são gatos, e em ambos os casos os autores trabalharam suas personalidades em sintonia com as

características tanto simbólicas como naturais do felino. Não há grandes diferenças entre eles, os dois são solitários ou têm poucos amigos, são fortes, ágeis e são desconfiados. O mesmo ocorre com os ursos, antagonistas nos dois casos. Os autores respeitaram e trabalharam os seus vilões sobre o imaginário pré-concebido do leitor a respeito do animal. Esse paralelismo entre os personagens principais do quadrinho espanhol e brasileiro mostra que, na essência, o grau de antropomorfismo entre eles não é muito distinto. Em ambos os casos, são narrativas sobre problemas humanos com personagens principais igualmente humanos. Além desse realismo alcançado, a escolha por respeitar esses parâmetros indica que os autores das duas obras empregam o antropomorfismo para sintetizar a personalidade e as características físicas de seus personagens, ganhando, assim, tempo e espaço para desenvolver outros aspectos da trama (EISNER, 2010).

Finalmente, o terceiro ponto em comum entre as obras é a inspiração nas fábulas esópicas. Mesmo que não seja explícito, como o é em *Zé Gatão*, é possível enxergar em *Blacksad* alguma influência que vai além da composição dos personagens. Por se tratar, inicialmente, de uma ferramenta retórica, existe nas fábulas esópicas certa dramaticidade e seriedade tanto em suas narrativas como muitas vezes em suas morais e conselhos, não dando muito espaço para o humor. O enredo frio e sombrio do quadrinho espanhol permite poucos momentos de riso e de certa forma carrega consigo uma mensagem de tolerância através da diversidade de seus personagens antropomorfizados. *Zé Gatão*, por sua vez, possui a mesma atmosfera sombria ao longo de toda a sua narrativa e nas páginas finais Schloesser faz uma reflexão pessoal por meio de seu personagem, dando o efeito reflexivo tão comum às fábulas.

Apesar de desfrutarem desses pontos de similaridade, *Blacksad – Arctic Nation* e *Zé Gatão – Memento Mori* possuem variações singulares no uso do antropomorfismo em seus personagens que, por sua vez, se desdobram em diferenças profundas em suas narrativas. Embora o grau de antropomorfização dos protagonistas e antagonistas seja similar, é nos personagens secundários que ocorrem as principais distinções entre as obras. Em *Zé Gatão – Memento Mori* há uma variação sensível, no grau de antropomorfismo, entre as diferentes classes. Insetos e peixes têm comportamentos próximos de sua realidade biológica, enquanto mamíferos se aproximam muito mais do homem. Por sua vez, em *Blacksad – Arctic Nation* os autores não estabelecem claras diferenças entre as espécies quanto ao grau de

humanização, assim como eles se focam principalmente nas classes dos mamíferos e pássaros, não dando espaço a insetos ou peixes em sua narrativa. Essa distinção entre as obras, que a princípio não parece tão relevante, é essencial para enxergar as diferentes construções do enredo. A uniformidade dos personagens de Guarnido e Canales, assim como a supressão de algumas classes de animais, traz realismo à obra. Inspirando-se no racismo real e histórico que se baseia na cor de pele para compor o enredo, essa uniformidade deixa os personagens mais humanos, mostrando que apesar de serem de espécies diferentes não há real motivo de discriminação entre eles. Isso permite que os autores trabalhem a questão do racismo apenas pelo prisma da cor de pele (pelagem, no caso), assemelhando-se assim à realidade. Por outro lado, no momento em que Schloesser distingue os atributos de cada classe animal a partir de um menor ou maior grau de antropomorfização, o racismo, que também é abordado pela obra, afasta-se da realidade. Já que o contraste entre as classes menos antropomorfizadas e as mais, resulta em um ganho de empatia do leitor em relação às últimas, justamente por serem mais próximas da figura humana. Essa distinção justifica, na narrativa, a segregação dos animais como uma questão de ordem e sobrevivência e não de desigualdade e preconceito, como o é na realidade. A empatia do leitor pelos personagens mais humanizados se dá principalmente pelo fato de se assemelharem a nós. Como explica Scott McCloud (2005, p. 32), “Nós, humanos, somos uma espécie centrada em nós mesmos. Nós vemos a nós mesmos em tudo. Atribuímos identidade e emoção onde não existe nada. E transformamos o mundo a nossa imagem”. Essas afirmações permitem deduzir que quanto mais próximo é o personagem de nossos comportamentos e traços, mais facilmente conseguimos projetar a nossa imagem nele, o que resulta na empatia que mencionamos anteriormente.

Além de afetar a identificação do leitor com as espécies dos personagens, a variação no grau de antropomorfismo é determinante, em ambos os casos, para os gêneros propostos. Os personagens mais humanizados de *Blacksad* corroboram a construção de um gênero policial, na medida em que eles oferecem mais realismo à investigação policial. Afinal, *Blacksad* não está investigando o desaparecimento de uma ursinha, mas sim o de uma menina. Por outro lado, em *Zé Gatão* a animalidade acentuada de algumas espécies reforça o aspecto maravilhoso-científico do universo proposto por Schloesser, levando o leitor a considerar esse mundo mais como pertencente a outra dimensão ou planeta, do que sendo um retrato de nossa realidade.

Outro elemento divergente entre as obras e que também afeta o universo e o tom da obra diz respeito às diferentes faunas escolhidas pelos autores. Schloesser tem na fauna brasileira uma grande fonte de inspiração, pois, mesmo ocupando um papel secundário, estão presentes tamanduás, capivaras, antas e preguiças (*Figura 41*), como também há referências diretas à cultura e à história do país, como o cangaço. A obra espanhola, por outro lado, se mantém mais fiel à fauna do hemisfério norte e a animais domesticados. Mesmo os personagens do segundo plano não saem muito desse padrão. Essa distinção também impacta no tom da obra. Enquanto *Blacksad – Arctic Nation* se caracteriza pelas cores frias e atmosfera sufocante, a relativamente pouca variedade de classes e espécies de animais reforça essa condição. Nas páginas finais da obra essa atmosfera depressiva é invertida, dando espaço a cores mais quentes e alegres, para ressaltar o final quase feliz do episódio. Esse ambiente caloroso, apesar da neve, é também reforçado pela única personagem na obra que não é um animal do hemisfério norte ou doméstico, uma pequena zebra, como vemos na *Figura 40*.

Figura 40: Vinheta de Blacksad Arctic Nation.

Já em *Zé gatão – Memento Mori* a diversidade dos animais sugere um mundo vasto e plural. Existe na obra certo respeito aos biomas em que as diferentes espécies se encontram. Por exemplo, na *Figura 41* a preguiça vive na selva e está em uma árvore. O mesmo ocorre com outros animais secundários representados, raramente estão distantes de seus ecossistemas reais. Por outro lado, os personagens principais trafegam entre esses mundos sem grandes problemas. Zé Gatão, um lince (animal do hemisfério norte), atravessa o deserto e a selva sem apresentar dificuldades, reforçando mais uma vez os diferentes graus de antropomorfização que existem entre os diversos papéis.

Figura 41: Vinheta de Zé Gatão – Memento Mori.

Enquanto muitos personagens secundários em *Zé Gatão* são mais animalizados, em *Blacksad* os autores escolheram acentuar as qualidades e defeitos de seus protagonistas e antagonistas através da animalidade. Como vimos no início do capítulo, Canales e Guarnido optam por deixar seus personagens masculinos mais próximos dos atributos físicos e carateriais dos animais que representam, realçando assim o aspecto mais violento, instintivo e inconsequente dos homens. Em contrapartida, as personagens femininas são mais humanizadas, deixando transparecer sensualidade, sensibilidade e inteligência. Em *Zé Gatão* essa distinção também existe, mas, no entanto, muitos personagens masculinos possuem traços físicos humanos,

como o cabelo e a musculatura exacerbada aparente. O primeiro indica que não há tanta distinção entre os personagens de ambos os sexos, quanto a sua humanidade. Já os músculos sugerem que força e violência não são transmitidas apenas pela simbologia e atributos do animal, mas também por características físicas humanas, o que por sua vez indica que esses comportamentos não são exclusivos do reino animal, mas também da humanidade.

Tanto *Blacksad* quanto *Zé Gatão* possuem universos antropomórficos complexos e não necessariamente lineares. A obra espanhola mantém certo padrão dentro de seus personagens; no entanto, tende a humanizar mais as suas personagens femininas. Por outro lado, a obra de Schloesser apresenta uma imensa variedade de espécies e classes, mas em torno de seus personagens principais prevalecem os atributos humanos, inclusive diferenciando os personagens masculinos e femininos mais por essas características do que por seu grau de animalidade. São diferenças que a princípio podem parecer não muito significativas, mas que acabam por consolidar e realçar enredos e universos completamente diferentes, reforçando o realismo no quadrinho espanhol e a ficção na obra brasileira. Apesar dessas diferenças e principalmente pelas nacionalidades distintas dos autores das obras, vemos que o campo simbólico que compõe os personagens e seu universo se mantém muito próximo entre as obras, sugerindo que a influência das fábulas e dos demais quadrinhos antropomórficos é determinante para a composição desses enredos.

Capítulo V. Considerações finais

Ao longo de todo o nosso trabalho pudemos observar e analisar diferentes desdobramentos da escolha do antropomorfismo como forma de representação dentro do meio das histórias em quadrinhos. Completando, assim, o objetivo geral proposto pela pesquisa de explorar o antropomorfismo nas histórias em quadrinhos adultas. Como também os objetivos secundários de realizar um panorama histórico e artístico dessa forma de representação e de abordar duas obras, representativas do objeto, como estudos de casos. Recapitularemos a seguir alguns pontos importantes que caracterizam o antropomorfismo nos quadrinhos adultos.

Como vimos, de maneira geral, o antropomorfismo tem um papel Indicial nos quadrinhos. Os diferentes animais escolhidos pelos autores e artistas para compor seus respectivos personagens e universos, transmite e trabalha sobre uma variedade de informações simbólicas e biológicas de cada animal, já presentes dentro do imaginário do leitor. A partir dessas concepções, o artista tem toda a liberdade para distorcê-las, a sua vontade, criando assim o efeito desejado em seu leitor. A maneira como esses universos e personagens são trabalhados, e por consequência como o imaginário do leitor os recebe, talvez seja um dos elementos mais marcantes do quadrinho antropomórfico adulto. Enquanto as obras pensadas para um público mais jovem e infantil tendem a apresentar formas de representação mais universalistas, em que os traços animais dos personagens são amenizados para facilitar o processo de identificação, nas obras adultas há maior diversificação de graus de antropomorfismo que levam a resultados muito distintos. Por exemplo, nas obras que estudamos, *Blacksad – Arctic Nation* e *Zé Gatão – Memento Mori*, a composição mista dos personagens que trabalha tanto aspectos humanos como animais, associada ao traço gráfico detalhista e realista das duas obras não permite uma identificação entre personagem e leitor tão acentuada, dando assim mais singularidade e individualidade às criações desses artistas. No entanto, devemos ressaltar que essas não são as únicas possibilidades e que existem muitos quadrinhos adultos que utilizam os parâmetros universalistas estabelecidos pelos quadrinhos antropomórficos infantis. Podemos citar

obras como *Fritz the cat* que tem em seu protagonista um gato com poucos atributos visíveis do animal, além de sua aparência. No entanto, Robert Crumb habilmente compõe a individualidade de seu personagem por seu comportamento extravagante e imoral. *Maus* de Spiegelman também se baseia, a princípio, em personagens antropomórficos pouco animalizados oferecendo ao leitor a possibilidade de se identificar com a obra. Porém, ao colocar a relação presa e predador e por trabalhar diferentes campos simbólicos, assim como por se tratar de uma obra autobiográfica, o seu trabalho alcança uma complexidade e profundidade ímpar.

Ainda seguindo as classificações de elementos narrativos de Roland Barthes, que vimos ao longo do trabalho, o papel Funcional que pode, ou não, assumir o antropomorfismo é geralmente menor do que o Indicial que está sempre presente. Alguns quadrinhos e animações clássicas como *Tom & Jerry* e o *Papa-Léguas* são alguns exemplos de obras que baseiam toda a sua trama narrativa na relação da presa e do predador. Essa relação é um bom exemplo do papel funcional que pode assumir o antropomorfismo. Curiosamente em quadrinhos infantis, mais universalistas, como *Mickey Mouse* ou *Pato Donald* essa relação é inexistente, porém em outras obras juvenis em que o personagem é mais animalizado essa rivalidade é muitas vezes exacerbada, como é o caso no já mencionado *Tom & Jerry*. No caso dos quadrinhos antropomórficos adultos essa relação se faz mais rara ou ela é fonte de humor como no caso de *Krazy Kat* em que ela é invertida. O principal motivo, pelo qual ela não é tão explorada por autores que se dedicam ao quadrinho adulto, pelo menos em sua forma linear, pode ser a sua falta de complexidade e seu distanciamento com a realidade do leitor. Afinal, não temos predadores naturais e somos assim mais propensos a nos espelhar em tramas movidas por sentimentos e ambições mais humanas. Assim o antropomorfismo nos quadrinhos adultos pode, por um lado, se basear em personagens de composição mais mista que possuem tanto atributos animais realçados como humanos, porém, por outro lado a grande maioria aborda tramas, questionamentos e preocupações essencialmente humanas oferecendo ao leitor pontos de convergência com sua realidade, apesar de seus personagens fantasiosos.

Essa característica remete diretamente às fábulas e suas morais e ensinamentos. Como vimos no panorama histórico, ao longo dos séculos as fábulas foram continuamente associadas à didática e por consequência com o universo infantil, enfatizando os seus animais falantes através de muitas ilustrações. No

entanto, o seu conteúdo e ensinamentos baseavam-se em preocupações e interpretações mais adultas sobre o mundo e a sociedade. Portanto, pode-se afirmar que o antropomorfismo nos quadrinhos adultos tem esse elo profundo com as fábulas. Oferecendo como elas preocupações e ambições humanas a partir de um prisma mais distante e natural. Apoiando-se tanto no texto quanto na imagem para transmitir as suas narrativas.

Nesse sentido, entender o antropomorfismo nos quadrinhos adultos é compreender a necessidade constante do homem de observar e assimilar o mundo ao seu redor sob os seus parâmetros. Assim, o antropomorfismo não encarna apenas nossos aspectos físicos e comportamentais em animais, plantas ou objetos, mas também nossas virtudes e vícios que nos caracterizam como humanos. Tomamos a simbologia e alguns atributos biológicos desses animais para expormos de maneira mais direta e universalista a nossa visão de mundo. E ao animal não transpomos unicamente nossa humanidade, mas também os nossos valores sociais e toda a nossa complexidade.

Referências Bibliográficas

ADORNO, T.; HORKHEIMER, M. A indústria cultural – o Iluminismo como mistificação das massas. Em ADORNO, T. **Indústria Cultural e Sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

ADRADOS, F. La Fábula en Grecia y Oriente. Em: JIMÉNEZ, A. (org.). ANDREOTTI, G. (org.). **“Así dijo la Zorra”**. La Tradición Fabulística en los Pueblos del Mediterráneo. Madrid-Málaga: Ediciones Clásicas & Charta Antiqua, 2002. p. 11-18.

BALTRUSATIS, J. Fisiognomonía animal. Em: BALTRUSAITIS, J. **Aberrações**: ensaio sobre a lenda das formas. Rio de Janeiro: UFRJ, 1999.

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1988.

BARTHES, R. Introdução à Análise Estrutural da Narrativa. Em: PINTO, M. (ed.). **Análise Estrutural da Narrativa**. Petrópolis: Editora Vozes, 1972.

BENJAMIN, W. **A Obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: Zouk Editora, 2012.

BIBLIOTHÈQUE NATIONAL DE FRANCE. **Bestiaire**. 2005. Disponível em: <<http://expositions.bnf.fr/bestiaire/index.htm>>. Acesso em: 25 ago. 2014.

BIBLIOTHÈQUE NATIONAL DE FRANCE. **Roman de Renart**. Disponível em: <<http://classes.bnf.fr/renart/>>. Acesso em: 25 ago. 2014.

BISCEGLIA, J. BROD, S. Absurdes, gentils ou pervers: les animaux de l’underground. Em: GROENSTEEN, T. (org.). **Animaux en cases**: Une histoire critique de la Bande Dessinée Animalière. Paris: Futuropolis, 1987. p. 156-167.

BOURDIEU, P. **A profissão do Sociólogo**: Preliminares epistemológicas. Petrópolis: Vozes, 1999.

BURKE, P. **A Fabricação do Rei**: A construção da imagem pública de Luís XIV. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1994.

CAGNIN, A. Foi o Diabo! Em: CAGNIN, A. (org.). **O Diabo Coxo** – Edição Fac-similar. São Paulo: Ed. USP, 2005.

CALVO. **La Bête est morte!** La Guerre Mondiale chez les animaux. Paris: Gallimard, 2004.

CAMPOS, J. Ética y derecho. Ensayo sobre la fábula de Fedro. Em: JIMÉNEZ, A. (org.). ANDREOTTI, G. (org.). **“Así dijo la Zorra”**. La Tradición Fabulística en los Pueblos del Mediterráneo. Madrid-Málaga: Ediciones Clásicas & Charta Antiqua, 2002. p. 89-118.

CANALES, J; GUARNIDO. **Blacksad – Quelque part entre les ombres**. Palaiseau: Dargaud, 2000.

CANALES, J.; GUARNIDO J. **Blacksad: Arctic Nation**. Palaiseau: Dargaud, 2012.

CAVALCANTI, I. No princípio era O Carcundão. Em: **Revista Continente Multicultural** n. 75. Recife, 2007. Disponível em:

<<http://www.revistacontinente.com.br/index.php/component/content/article/2449.html>>

Acessado em: 6 jun. 2014.

CHARBONNIER, E. Animalité et Antropomorphisme dans le Pèlerinage de Renart: du déguisement à la Métamorphose. Em: HARF-LANCNER, L. (org.). **Métamorphose et Bestiaire Fantastique au Moyen Age**. Paris: Collection de l'École Normale Supérieure de Jeunes Filles, 1985. p. 165-184.

CHEVALIER, J.; GHEERBRANT, A. **Dicionário de Símbolos**. Rio de Janeiro: Editora José Olympio, 1988.

CONSELHO NACIONAL DE AUTORREGULAMENTAÇÃO PUBLICITÁRIA. **Código e Anexos**. Disponível em: <<http://www.conar.org.br>> acesso em 13 de maio de 2014.

COSTA, M.; COSTA, M. **Oeste Vermelho**. São Paulo: Devir, 2011.

CRUMB, R. **Fritz the Cat**. São Paulo: Conrad Editora, 2010.

DADÍ. **Bichos do Mato**: Em busca do Mito. São Paulo: Escala, 1997.

DELANNOY, A. **Maus d'Art Spiegelman Bande Dessinée et Shoah**. Paris: L'Harmattan, 2002.

DESLAURIERS, J-P. KÉRISIT, M. O delineamento da pesquisa qualitativa. Em POUPART, J. et al. **A pesquisa qualitativa**: Enfoques epistemológicos e metodológicos. Petrópolis: Vozes 2008.

DEZOTTI, M. **A Tradição da Fábula**: De Esopo A La Fontaine. São Paulo: Editora Universidade de Brasília, 2003.

DORFMAN, A.; MATTELART, A. **Para ler o pato Donald**: Comunicação de massa e colonialismo. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

DUNCAN, R; SMITH, M. **The power of comics**: history, form & culture. New York: Continuum Internacional Publishing Group, 2009.

EISNER, W. **Les Clés de la Bande Dessinée**: 2. La Narration. Luçon: Éditions Delcourt, 2010.

ENCICLOPÉDIA BRITANICA. **Trois Frères**. Disponível em:

<<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/606267/Trois-Freres#ref=ref893311>>. Acesso em: 12 ago. 2014.

ESOPO. **Fábulas**. Porto Alegre: L&PM, 2010.

FANO, D. Compagnon d'enfance. Em: GROENSTEEN, T. (org.). **Animaux en cases**: Une histoire critique de la Bande Dessinée Animalière. Paris: Futuropolis 1987. p. 14-15.

- FOSSATI, F. L'empire Disney. Em: GROENSTEEN, T. (org.). **Animaux en cases**: Une histoire critique de la Bande Dessinée Animalière. Paris: Futuropolis, 1987. p. 44-51.
- FRANZ, A. **Brigitte et la perle cachée**. Bussy-Saint-George: Éditions Ça et Là, 2013.
- GARCÍA, S. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- GLASSER, J.C. Quand les comic strip font la bête. Em: GROENSTEEN, T. (org.). **Animaux en cases**: Une histoire critique de la Bande Dessinée Animalière. Paris: Futuropolis, 1987. p. 138.
- GOIDA; KLEINERT A. **Enciclopédia dos quadrinhos**. Porto Alegre: L&PM Editores, 2011.
- GONSALES, F. **Níquel Náusea – Um tigre, dois tigres, três tigres**. São Paulo: Devir, 2009.
- GROENSTEEN, T. Le plus grand zoo du monde. Em: GROENSTEEN, T. (org.). **Animaux en cases**: Une histoire critique de la Bande Dessinée Animalière. Paris: Futuropolis, 1987. p. 8-13.
- GROSENTEEN, T. Félix un chat sans complexe. Em: GROENSTEEN, T. (org.). **Animaux en cases**: Une histoire critique de la Bande Dessinée Animalière. Paris: Futuropolis, 1987. p. 27.
- GUAZZELLI FILHO, E. **Canini e o anti-herói brasileiro**: Do Zé Candango ao Zé – realmente – Carioca. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes / USP, 2009.
- GUÉDRON, M. (Dir.). **Monstres Merveilles et Créature Fantastique**. Paris: Éditions Hazan, 2011.
- GUIA DOS QUADRINHOS. **Vivaldo e Vivaldino**. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/capas/mindinho-vivaldo-e-vivaldino-%28o-corvo-e-a-raposa%29-5-serie/mi001400>>. Acesso em: 22 dez. 2014.
- HALL, S. **A identidade Cultural na Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2007.
- HARF-LANCNER, L. (org.). **Metamorphose et Bestiaire au Moyen Age**. Paris: Ecole Supérieure de Jeunes Filles, 1985.
- HAUDOT, J. **Shoah et bande dessinée**: représentations et enjeux médiatico-mémoriels. Metz, 2008.
- HERGÉ. **Tintin en Amérique**. Bruxelas: Casterman, 2005.
- HOROWITZ, A. BEKOFF, M. Naturalizing Anthropomorphism: Behavioral Prompts to Our Humanizing of Animals. **Revista Antrozöos** v. 20, n. 1, p. 22-35, 2007.
- JANO; TAMBER. **Fait Comme un Rat!** Les Aventures de Kebra. Paris: Les Humanoïdes Associées, 1981.
- JEDRKIEWICZ, S. Animales y sophía. La Fábula espópica como saber universal. Em: JIMÉNEZ, A. (org.). ANDREOTTI, G. (org.). **“Así dijo la Zorra”**. La Tradición Fabulística en los Pueblos del Mediterráneo. Madrid-Málaga: Ediciones Clásicas & Charta Antiqua, 2002. p. 19-48.

LAZARIS, S. Le Physiologus Grec et son illustrations: Quelques Considerations à propos d'un nouveau témoin illustré. Em: VAN DEN ABEELE, B. (ed). **Bestiaires médiévaux. Nouvelles perspectives sur les manuscrits et les traditions textuelles**. Louvain-la-Neuve: Brepolis Publishers, 2005. p. 141-167.

LEÃO NEGRO. Disponível em: <<http://www.leaonegro.com>>. Acesso em: 18 fev. 2015.

LEFÈVRE, S. Polymorphisme et Métamorphose les mythes de la naissance dans les bestiaires. In: HARF-LANCNER, L. **Métamorphose et Bestiaire Fantastique au Moyen Age**. Paris: Collection de l'École Normale Supérieure de Jeunes Filles, 1985. P. 215-246.

LOPES, M. **Pesquisa em comunicação**. São Paulo: Edições Loyola, 2010.

LUYTEN, S. **Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Estação Liberdade/Fundação Japão, 1991.

MARCONI, M.; LAKATOS, E. **Técnicas de Pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1982.

MATOS, M. Espelhos da Alma: fisionomia, emoções e sensibilidades. **Revista Brasileira de Histórias das Religiões**. ANPUH, Ano V, n. 14, setembro 2012. Disponível em: <<http://www.dhi.uem.br/gtreligiao/pdf13/02.pdf>>. Acesso em: 25 ago. 2014.

McCLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora, 2005.

MORALEZ, R.; BUERNO, R. **Peixe Peludo**. São Paulo: Conrad Editora, 2010.

MORGAN, H. Herriman: Sept leçon sur *Krazy Kat*. Em: GROENSTEEN, T. (org.). **Animaux en cases: Une histoire critique de la Bande Dessinée Animalière**. Paris: Futuropolis, 1987. p. 32-43.

MORGAN, H. *Pogo* de Walt Kelly: Le dernier marais ou l'on cause. Em: GROENSTEEN, T. (org.). **Animaux en cases: Une histoire critique de la Bande Dessinée Animalière**. Paris: Futuropolis, 1987. p. 93-103.

MOYA, Á. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.

MUTARELLI, L. **Quando meu pai se encontrou com o ET fazia um dia quente**. São Paulo: Cia. das Letras, 2011.

NAVEGA, T. **O retorno de um selvagem**. 2008. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/blogs/gibizada/posts/2008/06/03/o-retorno-de-um-selvagem-106037.asp>>. Acesso em: 3 fev. 2015.

NØJGAARD, M. **La Fable Antique**. Copenhagen: København: A. Busck, 1964.

O GLOBO. **Conar cria novas recomendações para anúncios de bebidas alcólicas**. 13 de setembro de 2003. Disponível em: <<http://www.andi.org.br/infancia-e-juventude/noticia-clipping/conar-cria-novas-recomendacoes-para-anuncios-de-bebidas-alcool>>. Acesso em: 14 maio 2014.

ORWELL, G. **A revolução dos bichos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

POSSEBON, F. **Batracomimaquia: Estudo e Tradução**. São Paulo: FFLCH-USP, 2000.

RAMOS, E. Origens da imprensa ilustrada brasileira (1820 – 1850): imagens esquecidas, imagens desprezadas. Em: **Escritos** ano 2 n. 2. Rio de Janeiro: Revista do Centro de Pesquisa da Casa de Rui Barbosa, 2008.

RAMOS, P. **Revolução do gibi: a nova cara dos quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Devir, 2012.

RAMOS, P. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2012.

RAMOS NETO, N. **Zoo**. São Paulo: HQM, 2009.

ROVIN, J. **The Illustrated Encyclopedia of Cartoon Animals**. Nova Jersey: Prentice Hall, 1991.

SANTOS, R. **Para reler os quadrinhos Disney – Linguagem, técnica, evolução e análise de HQs**. São Paulo, 1998.

SANTOS, R (Ed.); VERGUEIRO, W. (Ed.); **Nona Arte: Revista Brasileira de Pesquisas em Histórias em Quadrinhos**. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/nonaarte/ojs/index.php/nonaarte>>. Acesso em: 13 maio 2014.

SAUNDERS C. (Ed.) et al. **Marvel Chronicles: A year by year history**. Londres: Dorling Kindersley, 2008.

SCHLOESSER, E. **Zé Gatão: Memento Morri**. São Paulo: Devir, 2011.

SHAW, D. **Umbigo sem fundo**. São Paulo: Quadrinhos na Cia., 2009.

SILVESTRE, J. **Conheça os projetos selecionados no ProAC Quadrinhos 2014**. Disponível em: <<http://revistaogrito.ne10.uol.com.br/papodequadrinho/2014/10/30/conheca-os-projetos-selecionados-no-proac-quadrinhos-2014/>>. Acesso em: 10 mar. 2015.

SOUSA, M. **Bidu: 50 Anos**. São Paulo: Panini, 2010.

SOUSA, M. **Mônica: 500 edições da Mônica no Brasil**. São Paulo: Panini, 2007.

SPIEGELMAN, A. **Maus: história completa**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

SMITH, G. From Mickey to Maus: Recalling the Genocide through Cartoon. In: WITEK, J. (ed). **Art Spiegelman Conversations**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2007. p. 84.

THOMAS, K. **O Homem e o mundo natural: mudanças de atitudes em relação às plantas e aos animais, 1500-1800**. São Paulo: Cia. das Letras, 2010.

TODOROV, T. **Introdução à literatura Fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 1975.

TODOROV, T. **As Estruturas Narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

ULMER MUSEUM. **The Lion Man. 2005**. Disponível em: <http://www.loewenmensch.de/l_homme_lion.html > Acesso em: 14 ago. 2014.

UNITED STATES MEMORIAL MUSEUM. **Defining the Enemy**. 10 de junho de 2013. Disponível em: <<http://www.ushmm.org/wlc/en/article.php?ModuleId=10007819>>. Acesso em: 13 maio 2014.

UNIVERSITY OF ABERDEEN. **The Aberdeen Bestiary Project**. 2010. Disponível em <<http://www.abdn.ac.uk/bestiary/>> . Acesso em: 25 ago. 2014.

VERGUEIRO, W. A odisseia dos quadrinhos infantis brasileiros parte 1: De *O Tico- Tico* aos quadrinhos Disney a predominância dos personagens importados. **Revista Agaquê** v. 2, n. 1, Julho 1999. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/indiceagaque.htm>>. Acesso em: 6 de dezembro de 2013.

VERGUEIRO, W. **As HQs e seus gêneros**: as Animal Strips. In: Argh! Revista de design dos alunos da PUC PR n. 0, p. 6-7. Paraná: mar. 2004.

VERGUEIRO, W. Desenvolvimento e tendências do mercado de quadrinhos no Brasil. Em VERGUEIRO, W. (org.); SANTOS R. (org.) **A história em quadrinhos no Brasil**: análise, evolução e mercado. São Paulo: Laços, 2011. p. 13-56.

VERGUEIRO, W.; SANTOS R. **A pesquisa sobre histórias em quadrinhos na Universidade de São Paulo análise da produção de 1972 a 2005**. UNIrevista – Vol. 1, n. 3 (julho 2006).

VERGUEIRO, W.; SANTOS, R. O Tico-Tico: uma avaliação crítica. Em: VERGUEIRO, W. (org.); SANTOS, R. (org.). **O Tico-Tico**: o centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil . Vinhedo: Opera Graphic Editora, 2005.

WALLER, R. WORLEY, K. **Omaha a Stripper**. São Paulo: Editora Conrad, 2006.

WELLS, H.; **A ilha do Dr. Moreau**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

WESCHLER, L. Pig Perplex. Em: WITEK, J. (ed). **Art Spiegelman Conversations**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2007. p. 230.

WIKIFUR. Disponível em:< <http://en.wikifur.com>> Acesso em: 13 maio 2014.

WITEK, J. **Comic Book as History: the Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman and Harvey Pekar**. Mississippi: University Press of Mississippi, 1989.

Lista de Figuras

Figura 1 – CANALES, J.D.; GUARNIDO, J. **Blacksad Arctic Nation**, 2003 (Capa). Disponível em: <<https://u18chan.com/c/topic/1054488>>. Acesso em 13 maio 2014.

Figura 2 SCLHOESSER, E. **Zé Gatão – Memento Mori**, 2011 (Capa). Disponível em: <<http://www.loja.devir.com.br/ze-gat-o-memento-mori.html>>. Acesso em 13 maio 2014.

Figura 3 – JUNIÃO, **Na Seleção dos Sanguessugas**. Disponível em: <<http://vereadormarcosnunes.blogspot.com.br/2011/09/operador-da-mafia-dos-sanguessugas.html>>. Acesso em: 4 fev. 2014.

Figura 4 – SOUSA, M. **Horácio**. Disponível em: <<http://blogdoxandro.blogspot.com.br/2011/08/hqs-horacio-53-mauricio-de-sousa.html>>. Acesso em: 4 fev. 2014.

Figura 5 – ILUMINURA de abutres. **Bestiário de Aberdeen**, Séc XII. Disponível em: <<http://www.abdn.ac.uk/bestiary/translat/44v.hti>>. Acesso em: 10 de mar. 2014.

Figura 6 – GIELÉE, J. **Renart le Nouvel** (1290-1300). Disponível em: <http://classes.bnf.fr/renart/grand/fr_1581_006v.htm>. Acesso em: 10 de mar. 2014.

Figura 7 – LES ANIMAUX RARES ou la Translation de la Ménagerie Royale au Temple, 1792. Disponível em: <<http://collection.waddesdon.org.uk/search.do?id=43039&db=object&page=1&view=detail>>. Acesso em: 9 mar. 2015.

Figura 8 – LE BRUN, C. **Traité du Rapport de la Figure Humaine avec celle des Animaux**, 1671. Musée du Louvre. Disponível em: <<http://sac-a-fouilles.skynetblogs.be/tag/charles+le+brun>>. Acesso em: 9 mar. 2015

Figura 9 – GRANDVILLE, J.J. **Litogravura para a seguradora Le Phénix**, 1847. Disponível em: <<http://popartpompe.overblog.com/2013/12/assurance-le-phenix.html>>. Acesso em: 9 mar. 2015.

Figura 10 – RAMOS, E. Origens da imprensa ilustrada brasileira (1820-1850): imagens esquecidas, imagens desprezadas. Em: **Escritos** ano 2 n. 2. Rio de Janeiro: Revista do Centro de Pesquisa da Casa de Rui Barbosa, 2008.

Figuras 11, 12, 13 e 14 – AGOSTINI, A. Em: CAGNIN, A.L. (org.). **O Diabo Coxo – Edição Fac-similar**. São Paulo: Ed. USP, 2005.

Figura 15 – HERRIMAN, G. **Krazy Kat**. Disponível em: <<http://www.amoeba.com/blog/2012/10/eric-s-blog/krazy-kat-one-of-the-kolossal-komics-in-the-kontinuum-debuted-13-october-1913.html>>. Acesso em: 9 mar. 2015.

Figura 16 – McCLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M.Books do Brasil Editora, 2005. (p. 36).

Figura 17 – CANALES, J.D.; GUARNIDO, J. **Personagens de Blacksad –Arctic Nation**. Disponível em: <http://members.jcom.home.ne.jp/jun1f2/archive_books/blacksad2.html> Acesso em: 9 mar. 2015.

Figura 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25 – CANALES, J.D.; GUARNIDO, J. **Blacksad – Arctic Nation**. Palaiseau: Dargaud, 2012. (p. 11, 27, 28), p. 55, p. 31, p. 4 (p. 23, 33), (p. 5, 25), (p. 26, 40), (p. 9).

Figura 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36 – SCHLOESSER, E. **Zé Gatão – Memento Mori**. São Paulo: Devir, 2011. (p. 146, p. 33, p. 169, p. 126, p. 152, p. 143, p. 81 (p. 81, 228), p. 169, p. 24 (p. 148, 150).

Figura 37 – LANGE, D. **Migrant Mother**, 1936. SCHLOESSER, E. **Zé Gatão – Memento Mori**. São Paulo: Devir, 2011. (p. 234).

Figura 38, 39 – SCHLOESSER, E. **Zé Gatão – Memento Mori**. São Paulo: Devir, 2011. (p. 185, p. 28).

Figura 40 – CANALES, J.D.; GUARNIDO, J. **Blacksad – Arctic Nation**. Palaiseau: Dargaud, 2012. (p. 54).

Figura 41 – SCHLOESSER, E. **Zé Gatão – Memento Mori**. São Paulo: Devir, 2011. (p. 153).