



XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

História em Quadrinhos Como Ferramenta Ideológica: Um Estudo Sobre Maus de Art Spiegelman¹

Bruno Amato Reame
Leandro Key Higuchi Yanaze
Luciana Fernandes Regis²

Faculdade de Comunicação Social Cásper Líbero
O Curso de Pós-Graduação Lato Sensu

Resumo

O trabalho, sob orientação do Prof. Dr. Flávio Mário de Alcântara Calazans, trata de Maus, uma história em quadrinhos escrita e desenhada por Art Spiegelman, que narra a história de Vladek Spiegelman, seu pai, um sobrevivente do Holocausto. O objetivo desse trabalho é investigar as minúcias desta obra rica e cheia de nuances, e justamente apontar os detalhes que tornam a leitura de Maus imprescindível. Nossa meta é mostrar que Maus não é simplesmente mais uma “historinha” sobre o Holocausto, mas é uma ferramenta ideológica anti-nazista, que mostra o horror do nazismo, seu funcionamento e sua lógica absurda. Através de análises detalhadas, vamos desvendar as possíveis intenções de Art Spiegelman por trás de cada decisão artística e provar a importância e eficiência de Maus como instrumento pedagógico e ideológico.

Palavras-chave

Quadrinhos; Nazismo; Maus; Spiegelman, Holocausto

¹ Trabalho apresentado à Sessão de Temas Livres.

² Bruno é graduado em “Comunicação Social” pela ESPM, concluído em 2003, e é pós-graduando na área de especialização “Comunicação Jornalística” do Curso de Pós-Graduação Lato Sensu da Faculdade de Comunicação Social Cásper Líbero (brunoreame@netpoint.com.br); Leandro é graduado em “Arquitetura e Urbanismo” pela FAU-USP, concluído em 2003, e é pós-graduando na área de especialização “Teoria e Técnicas da Comunicação” do Curso de Pós-Graduação Lato Sensu da Faculdade de Comunicação Social Cásper Líbero (leyanaze@yahoo.com); Luciana é graduada em “Turismo” pela Universidade São Judas Tadeu, concluído em 2003, e é pós-graduanda na área de especialização “Comunicação e Marketing” do Curso de Pós-Graduação Lato Sensu da Faculdade de Comunicação Social Cásper Líbero (lregis@lund.com.br).



BIOGRAFIA DO AUTOR - Art Spiegelman

Art Spiegelman nasceu em 1948 em Estocolmo, Suécia. Ele e sua família judia de origem polonesa logo migraram para os Estados Unidos. Seus dois pais sobreviveram ao campo de concentração de Auschwitz. Outro fato importante, sua mãe cometeu suicídio em 1968. São dois fatores que influenciaram Spiegelman a criar *Maus: A História de um Sobrevivente*, um álbum de quadrinhos narrando a experiência de seu pai durante o Holocausto.

Desde jovem Spiegelman se interessou por desenho e quadrinhos. Ele se formou em arte e filosofia na Harpur College (agora conhecida como State University of New York de Binghamton) Durante os anos 60, quando ainda não tinham nem 20 anos de idade, ele passou a ter um grande interesse nos polêmicos quadrinhos underground americanos, voltados para um público mais adulto. Representados por artistas importantes como Robert Crumb e outros, esses quadrinhos recebiam o nome de Underground Comix, para se distinguir dos Comics, HQs voltadas para um público mais jovem.

O primeiro trabalho profissional de Art Spiegelman a ser publicado foi *The Complete Mr. Infinity*, datado do ano de 1970. Após muitas outras publicações, sempre trabalhos pessoais e não comerciais, ele até mesmo chegou a fundar junto com a esposa a revista *Raw*, uma publicação anual dedicada a revelar novos talentos dos quadrinhos adultos. Em 1980, ele começou a desenhar um projeto baseado na experiência dos pais durante sua prisão em Auschwitz. Mas foi apenas em 1986 que estaria pronto e publicado *Maus: A História de um Sobrevivente*, um de seus trabalhos mais pessoais e premiados no mundo todo.

Com a fama adquirida, e com muitas histórias para contar sobre seu pai, uma continuação foi inevitável. Em 1991, *Maus: E foi aí que meu problemas realmente começaram* concluía a história de seu pai como sobrevivente do nazismo. Art Spiegelman recebeu o prêmio Pulitzer no ano seguinte, consagrando de vez seu trabalho e sua reputação como um dos mais importantes artistas dos quadrinhos independentes americanos.

Underground Comix

Os quadrinhos adultos americanos, conhecidos como “underground comix”, começaram a surgir a se popularizar os anos 60. Eram HQs com um conteúdo altamente subversivo, que lidavam com política, sexo, rock, drogas e muito mais e que faziam parte da



contracultura e contestação hippie típica da década de 60. Afinal, eram tempos de “amor livre” e guerra do Vietnã.

Mas é preciso voltar no tempo, até os anos 50 para entender como surgiram os quadrinhos de underground. Algumas de suas principais influências foram revistas como a *Mad* e *Help!*, de Harvey Kurtzman. São revistas que inspiraram gerações de artistas e onde novos talentos foram descobertos, como Robert Crumb, mais tarde um dos nomes mais importantes do Underground Comix, com trabalhos como *Fritz The Cat*. Outros espaços para descobrir novos talentos foram jornais, especialmente aqueles voltados para o público hippie, como o *The East Village Other*.

Entretanto, nem todas as influências foram de desenhistas antigos, algumas foram culturais. Além da atmosfera de contestação da época, é preciso entender que muitos criadores tinham motivos a mais para fazerem quadrinhos tão rebeldes. Durante os anos 50, os quadrinhos foram perseguidos, especialmente aqueles que continham sexo e violência.

Um dos responsáveis por essa caça às bruxas foi o Dr. Frederic Wertham, alegando que HQs corrompiam a juventude. Como resultado, foi criado o Comics Code, delimitando o que era ou não permitido nos quadrinhos. Muitos dos artistas do Underground Comix na década de 60 eram crianças e adolescentes nos anos 50, obrigados a ver suas coleções de inofensivos gibis serem destruídas por pais preocupados com a saúde moral dos filhos. A incorreção política de algumas desses artistas dos anos 60 foi uma forma de protesto contra o Comics Code.

Outro alvo desses autores foi o bom mocismo da Disney. Uma revista famosa foi *Air Pirates Funnies* (já datada de 1971) com trabalhos de Bobby London, Ted Richards, Shary Flenniken, Dan O’Neill e Gary Hallgren que usava os personagens da Disney em histórias não recomendadas para crianças. Em parte, o uso de animais como personagens (como Robert Crumb e mais tarde o próprio Art Spiegelman faziam) nessas HQs adultas é uma oposição à infantilização e o politicamente correto da Disney.

Porém, o Underground Comix não era necessariamente um sucesso de vendas capaz de se igualar aos quadrinhos mais comerciais. Não havia apoio financeiro de editoras (a maioria desses quadrinhos eram fanzines de publicação própria). Na melhor das hipóteses havia lojas especializadas em HQs que mantinham o mercado vivo e pulsante. Por sua vez, essas lojas enfrentavam riscos financeiros e até mesmo de sofrerem consequências legais por divulgarem um material muitas vezes considerado obscuro e subversivo.



O QUÊ É?

Maus, resultado de 13 anos de trabalho e de pesquisa, é um premiado romance gráfico na forma de história de quadrinhos no qual Art Spiegelman, o cartunista, reconstituiu de modo espetacular a trajetória de seu pai, Vladek Spiegelman, judeu polonês perseguido pela Alemanha nazista e sobrevivente do campo de concentração de Auschwitz.

Maus é constituído de duas partes, ambas as partes contam a história de um sobrevivente, mas é na segunda parte que começam os problemas. Na parte II, Vladek vivencia as piores atrocidades contra os judeus e conta o que viveu em Auschwitz.

Nas duas partes a narrativa é muito bem conduzida. O autor Art intercala as cenas de seu pai tentando, de todas as formas, sobreviver no holocausto.

O autor ressalta em seu pai muitos defeitos que não deixam de ser resultados traumáticos da guerra. Spiegelman nos conta a difícil convivência com o pai um judeu mesquinho e pouco emotivo.

A construção do álbum foi feita de modo a parecer o mais real possível. O único toque de surrealismo vem da representação dos personagens: cada povo é representado por um animal. No trabalho, os judeus aparecem na forma de ratos, poloneses de porcos, os alemães são gatos e por vezes, em momentos de sofrimento intenso, é restaurada a humanidade dos personagens.

POR QUÊ?

As guerras destacam-se na história da humanidade como marcos de cruéis tragédias. A segunda guerra mundial ficou marcada como um dos piores acontecimentos humanos. Seus resultados rendem milhões até hoje com estudos, livros, ensaios e filmagens. Entretanto, um dos mais marcantes e verdadeiros relatos do que aconteceu em meio à catástrofe que teve início na Alemanha foi apresentado ao mundo na forma de uma história em quadrinhos. Maus, de Art Spiegelman, publicado em duas partes (formato livro), nos traz um impressionante relato da trajetória de um Judeu em meio à guerra. Art Spiegelman percebeu que através de uma história em quadrinhos poderia mostrar mais uma vez para o mundo, as atrocidades vividas pelos judeus na Alemanha nazista de Hitler, o holocausto. Ele persistiu na idéia e em setembro de 1986 publicou a primeira parte, a partir de experiências pessoais do pai do autor, apresentado na história já como uma pessoa de idade, narrando ao filho sua passagem pela guerra. A publicação foi um sucesso e Spiegelman foi procurado diversas vezes com propostas para



transformar a obra em filme, porém recusou-se. Declarou sua opinião: "Não entendo por que em nossa cultura ninguém parece acreditar que algo não é real até que seja transformado em filme", Maus encontrou seu formato ideal nos quadrinhos.

O autor, então, conseguiu revelar ao mundo através da história do pai, um sobrevivente de Auschwitz, o holocausto. Nas páginas de Maus, são detalhadas as horríveis situações que os judeus vivenciaram. Na página, encontramos informações de punho didático, mais que os desenhos, o que salta aos olhos é o roteiro, toda a descrição e realidade. Os personagens são muito bem caracterizados, têm vida própria, pulsante. É difícil permanecer indiferente à leitura. A crueldade dos fatos é gritante, machuca, incomoda. A qualidade com que o autor associa texto e imagens é tal, que é impossível não imaginar na própria pele a dor, a angústia, o medo e o terror impostos pelos nazistas. Vemos isso em todo trabalho de Maus.

QUANDO ACONTECEU?

Maus tem, fundamentalmente, palco em dois momentos históricos que descrevem dois desenvolvimentos biográficos: o primeiro é sobre o próprio autor, Art Spiegelman, remetendo à sua vida pessoal e suas ações para se relacionar com seu pai para conhecer melhor as suas experiências durante o nazismo; já o segundo, é sobre a própria história do pai de Spiegelman, Sr. Vladek, sobrevivente dos campos de concentração e protagonista principal dos dois volumes dessa obra.

Dentro da biografia do autor, podemos detectar, ainda, dois momentos: Spiegelman no "presente" (em 1987) onde vemos ilustrações que o autor ouve as gravações que fez com seu pai; e Spiegelman com seu pai oito anos antes, coletando informações para a construção de Maus, gravando os relatos reais do outro período no qual Vladek narra os eventos ocorridos na década de 40.

Na página escolhida encontramos o autor conversando com seu pai em composições diversificadas: na página 50, na única cena em que aparece os Spiegelmans conversando, existe uma composição onde os protagonistas estão em primeiro plano e reduzidos no quadrante inferior e a cena de fundo representa uma sombra da conversa sobre judeus-alemães.

O outro momento retratado em Maus, sobre a situação dos campos de concentração nazistas, é desenvolvido de duas formas diferentes: existe a linha do enredo



bibliográfico sobre a vida de Vladek e a abordagem, de modo geral, sobre tópicos da vida das vítimas e da história que demarcou a Segunda Guerra Mundial.

No caso da página escolhida, não há desenvolvimento exclusivo sobre a vida de Vladek. Há, no entanto, exploração sobre temas cotidianos das vidas das vítimas do holocausto, como alimentação (ou falta de), disciplina e rigor, provocação e humilhação, entre outros. Através da memória de Vladek, o autor acaba ensinando a história dos reprimidos da guerra.

ONDE ACONTECEU?

Assim como existem vários “quandos”, em Maus o autor coloca diferentes “ondes” para explorar os dados biográficos relatados por seu pai e para desenvolver o contexto de elaboração da obra. EM outras palavras, Art Spiegelman cita todos os locais em que seu pai esteve durante a repressão nazista e também os vários locais que serviram de palco para as entrevistas e para a ambientação da construção da própria obra.

Os dados geográficos, baseados na memória de Vladek, são bem desenvolvidos por Art, que chega ao ponto de esboçar croquis, plantas e mapas para trazer a realidade dos horrores vividos por seu pai aos leitores.

O desenho de Spiegelman

Para o desenvolvimento da pesquisa em grupo, escolhemos para ser analisada a página 50 retirada da segunda parte de MAUS.

Na página 50, a narração continua descrevendo o cotidiano de Auschwitz. Vemos na página cenas que retratam os judeus em condição de obediência, no caso Vladek comenta que todos dias os alemães contavam as pessoas, todos, vivos e mortos para um controle de judeus. Algumas vezes os judeus ficavam a noite inteira de pé para a contagem.

Podemos observar também, a cena de senhor judeu relutando diante dos alemães. Um dia estavam contando e esse senhor reclamava para os soldados alemães que não deveria estar no campo por ser alemão também, até que o levaram embora e nunca mais apareceu.

Vemos também um dialogo entre o pai e o filho, no qual o autor questiona se o tal senhor era mesmo alemão. O pai informa que no campo existiam muitos alemães presos por nazistas.



Estilo de MAUS

A imagem nos quadrinhos, assumindo o papel de linguagem, pode ser interpretada e adquirir sentidos dentro do contexto social em que se encontra inserida. Se “o sentido de uma palavra é o conjunto de suas relações possíveis com outras palavras” (Todorov 1969: 58)

O desenho de Art Spiegelman joga com as sombras e com a luz, utilizando as hachuras para criar tramas, mas não os meios tons de cinza, podemos perceber o cuidado em narrar visualmente a história, o enquadramento

cinematográfico.

O autor não procurava uma estética nacional característica de cada raça, não buscou de rostos que lembrassem povos da época atual e passada. Utilizou animais para ilustrar cada povo e atingiu com isso o único ponto surreal do trabalho. Isto de forma alguma prestigiu seu trabalho, apenas denota o esforço para marcar bem as diferenças.

Observamos facilmente que o estilo artístico de Maus segue tendência da ilustração underground americana, que é caracterizada por uma temática urbana autoral onde cada artista procura sua própria voz estilística e pesquisa formal. Essa característica é marcante em quase todos trabalhos do Autor Art Spiegelman.

Encontramos súbitas interrupções ou discordância de contrastes, durante os *flash-backs*, quando a história volta ao passado no tempo da guerra, muitas vezes a estrutura gráfica parece instantaneamente desordenado, e visualmente em algumas páginas não sabemos onde estamos (se no passado ou no presente).



Nessas páginas temos um tipo de traço forte e expressionista. Sem muitos detalhes voltados a perfeição, os personagens e toda ilustração foram trabalhados nos efeitos da composição de hachuras e contrastes.

Espécies Narrativas e Gênero

Em Maus o autor explora a técnica do "flash-back", vemos o retrospecto inserido no desenrolar de quase todas as páginas, onde Vladek volta ao tempo através da memória de seu passado na Europa durante a segunda guerra mundial. A alternância de narradores e o uso de vozes interiores aos personagens também são utilizados.

Art Spiegelman teve a boa idéia de transformar os personagens em animais e apresentou em Maus, metalinguagem, auto-referência, desconstrução, análise ou pura brincadeira com os elementos e a mecânica dos quadrinhos. Spiegelman dá uma aula de uso das possibilidades narrativas de uma história em quadrinhos. O autor soube utilizar muito bem a linguagem dos quadrinhos para aplicar as principais manifestações narrativas existentes. Observamos através da estrutura, da forma e da extensão, presentes em todo o trabalho os gêneros: romance, novela, conto e fabula.

Relação desenho e texto

Na página escolhida para estudo, observamos uma relação de 30% de texto e 70% de desenho. Essa proporção, possivelmente inadequada na formatação de história em quadrinhos (há muito texto), é justificado pelo gênero de MAUS. Se trata de uma história voltada para adultos e que explora fatos biográficos e históricos. Sua função é ensinar, acima de entreter.

Câmera e enquadramento

Cinema e Quadrinhos são artes muito parecidas em vários aspectos. Se olharmos o *story-board* de um filme entenderemos melhor essa comparação. Um *story-board* nada mais é que uma série de desenhos (rascunhados ou detalhados) ilustrando como será filmada a ação, os atores e o cenário do filme. É uma autêntica HQ, em que cada quadrinho funciona como uma câmera retratando no desenho uma ação ainda não filmada.

Portanto, não é surpresa constatar a proximidade entre o cinema e os quadrinhos, vide os recentes filmes de super-heróis da *Marvel Comics*, apenas para citar o exemplo mais



óbvio. Na verdade, chega a ser surpreendente que estas duas artes não sejam ainda mais próximas.

Portanto, analisar o trabalho de câmera de uma autêntica HQ (e não um *story-board*) é perfeitamente possível e natural. Para analisar o trabalho de câmera na obra de Spiegelman buscamos usar como fonte um livro sobre cinema, escrito por um especialista acadêmico na área.

No caso, o autor selecionado foi Antonio Costa, professor de História do Cinema na Universidade de Bolonha, Itália. Seu livro *Compreender o Cinema*, publicado no Brasil pela editora Globo, tem o objetivo de ser um instrumento pedagógico. O professor analisa o cinema como linguagem etapa por etapa, separada em tópicos como estética e semiótica, fases históricas do cinema (incluindo seus diferentes estilos) e finalmente as técnicas e linguagens da sétima arte.

Nesta última parte, há todo um trecho dedicado ao plano (ou seja, a câmera) e suas possibilidades. Há uma classificação clara que divide os diferentes tipos de enquadramento de uma câmera de acordo com a disposição de cenário e atores. Quanto maior o cenário mostrado pela câmera (e menores os atores), mais aberto é o plano. A câmera pode ser alta, normal ou baixa. Abaixo está reproduzida esta classificação de acordo com o livro. É importante esclarecer que os nomes citados abaixo não foram uma criação da cabeça de Antonio Costa. É um nomenclatura amplamente popular na indústria do cinema mundial, com nomes em francês e inglês. Para facilitar o entendimento do leitor, apenas os nomes em português foram usados.

PG: Plano geral ou simplesmente geral.

Define-se em relação à cena, enquadrada na sua totalidade. Se a cena é o pátio de um prédio, o exterior de uma fábrica ou o interior de um centro desportivo ou uma sala de estar, o PG é o enquadramento que capta estes espaços no seu conjunto.

PMC: Plano de meio-conjunto.

Alguns o definem quantificando a distância da figura humana filmada entre mais ou menos trinta metros e a figura inteira; outros, como um enquadramento que dá destaque à figura humana, sem isolá-la do ambiente.

PM: Plano médio.

O parâmetro da figura inteira que surge no enquadramento é utilizado para definir outras nomenclaturas, mais ou menos equivalentes, do tipo plano próximo.



PA: Plano americano.

A figura humana é filmada, aproximadamente, dos joelhos para cima.

PP: Primeiro plano.

A figura humana é enquadrada de meio busto para cima. Alguns usam um valor intermediário entre o PA e o PP.

PPP: Primeiríssimo plano.

Enquadramento apenas do rosto.

Detalhe.

Alguns autores o relacionam a objetos ou à figura humana. Quando referido à figura humana, diz respeito a somente uma parte do rosto ou do corpo (boca, olhos, mãos, etc.); quando a coisas, diz respeito a um objeto isolado ou parte dele ocupando todo o espaço da tela.

Análise

Ao analisarmos a página 50 do segundo volume de Maus, vamos considerar não só a classificação acima, como uma outra definição de Antonio Costa. No mesmo livro, há outro trecho em que ele comenta que *“Cada enquadramento é o resultado de uma série de escolhas relativas: a) aos elementos pró-fílmicos, isto é, à cena e aos atores predispostos a serem filmados, a serem incluídos ou excluídos”*. O item ‘b’ não vai ser mencionado aqui pois diz respeito aos aspectos técnicos de uma filmagem e não tem importância num trabalho sobre quadrinhos, arte que só precisa de lápis e papel, não de câmeras de verdade.

Voltando ao item ‘a’, então a análise da página será feita quadrinho por quadrinho, levando em consideração o tipo de plano escolhido e aos elementos pró-fílmicos do quadrinho, isto é, os personagens e cenário. O objetivo é tentar compreender, por exemplo, porque determinado quadrinho foi desenhado como uma plano mais aberto e com poucas figuras humanas, enquanto outro não.

Para facilitar a compreensão do leitor, a análise foi feita segundo a leitura ocidental. Ou seja, da esquerda para a direita, de cima para baixo. Portanto, o quadrinho 1 se localiza no canto esquerdo superior da página. A análise será ainda mais fácil de entender se o leitor estiver acompanhando a página 50 enquanto estiver lendo.

Os personagens são Art, Vladek e os prisioneiros do campo de concentração.

Quadro 1: Um grupo de prisioneiros reunido, esperando pela contagem dos vivos e dos mortos feita por um oficial. É um Plano geral (PG) em câmera alta mostrando o grupo de prisioneiros de longe. É quase impossível perceber as características individuais dos prisioneiros. Mal se dá para ver o cenário de campo de concentração no fundo, mas isso nem é tão importante assim, já que o cenário foi bem estabelecido visualmente na página anterior.

Quadro 2: O mesmo grupo de prisioneiros, agora é possível diferenciar melhor poloneses (porcos) de judeus (ratos). Em destaque, um judeu fora da formação dos prisioneiros conversando com um nazista (gato). Plano de meio-conjunto (PMC) em câmera alta, as figuras humanas estão mais próximas. O cenário é o próprio grupo de prisioneiros.

Quadro 3: O mesmo prisioneiro judeu do quadrinho 2, com todo o destaque. É um típico Plano americano (PA), mostrando a figura acima dos joelhos (a partir da cintura, na verdade). É uma imagem clara e definida, sem cenário.

Quadro 4: Muito parecido com o quadrinho anterior, o prisioneiro agora é retratado como um alemão (gato ao invés de rato) e sua imagem está sombreada, e jogada para o fundo do quadrinho. Contrastando com essa imagem, temos um PMC de Art e seu pai.

Observação importante: Os quadrinhos 3 e 4 são interessantes, porque um mesmo personagem (o misterioso prisioneiro) é retratado como um rato (judeu) e um gato (nazista). O propósito disso é forçar o leitor a imaginar como seria a aparência humana desse homem e a se dar conta do absurdo de classificar um ser humano em um estereótipo racial, seja de “judeu” ou “alemão”. Parece uma contradição entre texto e imagem, mas com certeza é proposital. Há muitos outros exemplos semelhantes nos dois volumes de Maus.

Quadro 5: Oficial nazista espancando o prisioneiro misterioso, numa cena de violência mais sugerida que explícita. Plano médio (PM) em câmera alta mostrando o nazista de corpo inteiro, destacando a violência cometida contra o prisioneiro. O fundo é uma parede com uma sombra grande e sinistra. As pernas dos prisioneiros, mostradas no canto esquerdo superior do quadrinho lembram o leitor que ele ainda está vendo o campo de concentração.

Conclusão da análise: O uso de Planos gerais nos dois primeiros quadrinhos reforça o drama coletivo. Não é possível identificar quem é Vladek na multidão, por exemplo. Nos quadros 3 e 4, há um súbita mudança e nos deparamos com duas imagens distintas, de um rato e de um gato, de apenas um personagem. No quadro 5, temos a morte do



misterioso prisioneiro pelas mãos de um nazista. Jamais saberemos se o prisioneiro era mesmo judeu ou um alemão preso por engano. Mas para os nazistas ele era mesmo judeu, o que determinou seu destino. O propósito dessa página então parece ser mostrar o terror do poder nazista, capaz de decidir arbitrariamente quem naquela multidão é judeu ou não, e quem merece viver e morrer.

O traço do autor é simples, sem ser detalhista, mas com mais recursos do que aparenta. Há muito uso de câmera alta e Planos gerais e (um pouco menos) Planos de meio-conjunto. Ou seja, a câmera se concentra pouco em figuras humanas individuais. Há duas razões para isso. A primeira é estética. Como os desenhos são pouco detalhistas, as expressões faciais e outras características foram feitas com poucos traços. Não é um arte realista.

A segunda razão é muito mais importante. Com seus Planos gerais, há sempre o retrato de multidões, grupos. Portanto, essa página não é apenas o drama individual de Vladek, e sim o drama coletivo de todas as vítimas do Holocausto. Vladek é apenas mais um naquela multidão. Em vários quadros ele nem mesmo é retratado.

Cor, público e distribuição

O preto e branco faz parte de todo trabalho em Maus, e já indica que não é uma história em quadrinhos destinada para crianças, para quem a coloração dos quadrinhos é elemento obrigatório. Vemos que o traço underground transpassa uma realidade triste imposta pelos nazistas e não tem cunho para atingir o público infantil.

Diagramação com muito texto e pouca movimentação de câmera nas páginas alveja um público maduro que se prende pela história biográfica e pelos relatos cotidianos da vida nos campos de concentração nazistas, e não por entretenimento. Sua vocação não é divertir, transmitir uma mensagem anti-nazismo e anti-guerra, conscientizando o leitor sobre as condições das vítimas diretas dos empreendimentos bélicos.

O forte apelo que os horrores nazistas promoveram na opinião pública mundial, somado à incrível transparência e talento de Spiegelman renderam premiações e tradução de sua obra para mais de 20 línguas diferentes, para uma leitura, não só clássica, mas como didática e ideológica, razão porquê se tornou objeto de estudo para essa disciplina.

CONCLUSÃO

Qual era o objetivo de Art Spiegelman ao fazer Maus? Contar a história de sobrevivência de seu pai Vladek é a resposta mais óbvia. Se esse era mesmo seu



objetivo principal, ele certamente foi bem sucedido. Não há leitor que não se comova com as peripécias de Vladek para sobreviver ao Holocausto. Para muitos, a história desse sobrevivente por si só é muito interessante. Há emoção, drama, tragédia e até humor.

Mas quando iniciamos este trabalho nós perguntamos a nós mesmos se era apenas isso. Se Maus não tem nenhum outro objetivo além desse. Estabelecemos então que nosso propósito seria tentar comprovar as outras intenções de Art Spiegelman em Maus.

Para isso, nós fizemos sua biografia e levantamos suas influências artísticas, como as fábulas e os quadrinhos do Underground americano. Nós também selecionamos a página 50 do segundo volume de Maus, que acreditamos ser a ideal para comprovarmos nossas idéias.

Basicamente, queríamos demonstrar se esta HQ é uma ferramenta de divulgação de uma ideologia anti-nazista.

E nossa resposta é sim. Maus é plenamente bem sucedido em todas essas questões. Não há dúvidas quanto ao seu valor pedagógico. Por exemplo, a página 50 é um relato preciso e historicamente comprovado de como era o dia a dia de um prisioneiro no campo de concentração. É retratada a péssima alimentação e a rotina da contagem dos vivos e dos mortos.

A precisão e veracidade dos dados de Spiegelman certamente colaborou para que Maus fosse utilizado como material de ensino em escolas americanas. Veja os links da Universidade de Idaho <http://www.class.uidaho.edu/thomas/Holocaust/thomas/maus.html>, Universidade Malaspina <http://www.mala.bc.ca/~johnstoi/introser/maus.htm> e da Universidade de Virginia <http://jefferson.village.virginia.edu/holocaust/spiegelman.html>.

Do ponto de vista ideológico, outro sucesso de Art. O tempo todo o artista busca lembrar o leitor que a história de Vladek é apenas mais uma em meio ao sofrimento coletivo dos judeus. Há quadrinhos em que Vladek nem mesmo foi desenhado, somente o grupo de prisioneiros (caracterizando o sofrimento coletivo). Além disso, há o retrato da crueldade e do poder nazista que decide arbitrariamente quem continua vivo ou não.

Merece destaque a página 50, em que vemos o drama de um prisioneiro que alega ser alemão e não judeu. Isso nos força a questionar o absurdo de dividir o ser humano em raças “inferiores” e “superiores”, já que não é possível distinguir a etnia de alguém apenas pela aparência, como no caso deste prisioneiro. Após muito reclamar, ele foi



levado e friamente assassinado pelos nazistas, sem jamais ter uma oportunidade de defesa real.

Portanto, *Maus* é mais do que apenas um relato biográfico e extremamente pessoal sobre o drama de Vladek, o pai de Art Spiegelman. É uma obra complexa, destinada a alertar o público leitor dos perigos do nazismo. Superou barreiras como o preconceito contra HQs e atingiu uma certa notoriedade em vários círculos importantes, incluindo os meios acadêmicos. Foi até mesmo citada no National Museum of American Jewish History (<http://www.nmajh.org/exhibitions/maus/>), uma honra mais do que merecida

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livros

COSTA, Antônio. **Comprender o Cinema**. Editora Globo, 1989

LUMET, Sidney. **Fazendo Filmes**. Artemídia, ROCCO, 1998

Links

Universidade de Idaho: <http://www.class.uidaho.edu/thomas/Holocaust/thomas/maus.html> (by Gordon P. Thomas, Department of English, University of Idaho)

Universidade Malaspina: <http://www.mala.bc.ca/~johnstoi/introser/maus.htm> (lecture prepared by Ian Johnston for students in Liberal Studies 112 at Malaspina University-College, Nanaimo, BC, Canada)

Universidade de Virginia: <http://jefferson.village.virginia.edu/holocaust/spiegelman.html> (by Robert S. Leventhal, Department of German, University of Virginia)

National Museum of American Jewish History: <http://www.nmajh.org/exhibitions/maus/> (importância de *Maus*)

Bedford/St. Martin's: <http://www.bedfordstmartins.com/litlinks/fiction/spiegelman.htm> (biografia)

<http://www.lambiek.net/spiegelman.htm> (biografia)

<http://www.lambiek.net/comics/underground.htm> (Underground Comix)