



## ESTUDO SOBRE A FIGURA DO CÃO COMO PERSONAGEM NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS<sup>1</sup>

Flávia Cristina Yacubian – Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP)<sup>2</sup>

### Resumo

O artigo tem como objetivo estudar o histórico do personagem cão como um personagem literário e sua consequente aparição como nas histórias em quadrinhos. O artigo propõe-se a tecer um comentário a respeito da importância e significação desse personagem em um contexto cultural. Além disso, faz-se breve análise de duas obras *Foreign Exchange*, de George Dardess e *Bidu*, de Mauricio de Sousa, escolhidas devido ao seu posicionamento frente ao personagem: antropocêntrico e relativizado, respectivamente.

### Palavras-chave

Quadrinhos e cultura; Personificação; *Funny animals*; *Foreign Exchange*; Bidu

### 1. Introdução

Este artigo nasceu de uma pesquisa realizada para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Editoração, apresentado em 2010 pela autora. No TCC, o personagem cão foi estudado na Literatura, bem como seu impacto na produção editorial. A partir das pesquisas realizadas para esse trabalho, a autora notou como esse personagem também influenciou as Histórias em Quadrinhos. Além de partilharem a mesma origem — na história oral e subsequentemente nas fábulas — o personagem cão nos dois meios apresenta características e históricos muito semelhantes, exceto pelo fato de que nos romances e contos o personagem, geralmente, só aparecia graficamente na capa, enquanto nos quadrinhos sua apresentação gráfica leva a um aprofundamento das questões sobre a personificação, a metáfora, a analogia e a interpretação.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Divisão Temática de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, da Intercom Júnior – VI Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Bacharel em Comunicação Social – Editoração pela ECA/USP. Graduada em 2010.



Seguindo o fio condutor da aparição dos animais na literatura oral, nas fábulas e consequentes formas literárias, culminando no romance moderno e nos quadrinhos, seguimos as pegadas do personagem cão e seu impacto no contexto cultural.

## **2. Revisão de literatura**

O cão, como personagem-chave em um texto literário, foi estudado por Theodore Ziolkowski em sua *Varieties of literary thematics*, obra central nesta pesquisa. Para a pesquisa sobre as origens dos animais como personagem, utilizamos a Tese de Livre Docência de Maria Lúcia Góes, “A fábula brasileira ou fábula saborosa — tentativa paideumática da fábula no Brasil”.

Para a reflexão e historização acerca do personagem nas HQs, utilizou-se as seguintes obras como ponto de partida e referência: *Comic books as history*, de Joseph Witek; *The art of the comic book: an aesthetic history*, de Robert C. Harvey; *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*, de M. Keith Booker.

## **3. Materiais e métodos**

A partir da leitura dos textos de referência e de obras selecionadas das histórias em quadrinhos para conhecimento e observação do personagem, foi desenvolvido um método de pesquisa que procurava estabelecer um critério, dentre as diversas possibilidades de estudo do personagem. Percebeu-se que o personagem percorreu um desenvolvimento histórico que culminou em sua aparição em duas vertentes: como figurante ou como *persona*. Decidimos que seria estudado apenas o personagem como *persona* e o papel deste em um contexto cultural.

## **4. Resultados**

### **4.1 Fábulas, contos e semelhantes – O aparecimento de animais em textos**

A palavra fábula tem sua origem no verbo latino *fari*, que significa "falar" (BEAUMARCHAIS apud GOÉS, 1994, p. 4). Desse modo, a origem do texto fábula pode ser considerada oral. A literatura oral possuía a característica de entreter e educar



uma comunidade. Por isso, suas primeiras derivações escritas seguiram esse propósito: a fábula, a parábola, os apólogos: todos possuem uma moral, um exemplo.

O uso de animais como personagens era uma maneira de repassar ensinamentos punitivos ou honrar atitudes exemplares, sem por consequência referenciar-se diretamente aos autores de tais atitudes tomadas como exemplos, negativos ou não. Para tanto, esses animais precisavam portar características humanas, ou ainda ser “colocado em situação humana e exemplar” (COELHO, 2009, p.166).

#### **4.2 A simbologia**

Cada espécie possuía seu próprio quadro de referência e simbologia. Nesse quadro incluíam-se simbologias negativas e positivas (por exemplo: o lobo poderia ser valente ou traidor; o leão representar a força ou a ira). Os animais, então, eram associados a sentimentos ou características humanas. Na maioria dos casos também possuíam habilidades físicas restritas aos seres humanos como conversar ou mesmo usar roupas e tocar instrumentos.

#### **4.3 O personagem cão**

Os cães não tiveram tratamento diferente nesses textos: possuíam uma simbologia própria, fixada nesses primórdios da literatura e que perdura até hoje. Porém, o personagem evoluiu junto com o papel do animal na sociedade. “Desde Cérbero, o cão de duas cabeças da mitologia grega, passando pelo cão vadio que acompanhou o sofrimento final de Cristo” (COSTA, 2007, p.14). A partir de um personagem-caráter, seguiu para um personagem-tipo até, finalmente, alcançar um posto de personagem-individualidade.

#### **4.4 Nas Histórias em Quadrinhos**

Devido a sua origem longínqua na literatura oral e seu desenvolvimento na literatura escrita, passando pela utilização de sua figura em obras pictóricas desde o início da arte rupestre até o pós-modernismo, não é de se surpreender que o personagem animal já estava presente nos primórdios das HQs.



De acordo com Booker, os ancestrais imediatos dos *funny animals* estão nas revistas americanas e europeias de humor do fim do século XIX, início do XX. Nelas temos ilustradores como T. S. Sullivant e Harrison Cady. Na Europa, J. J. Grandville e Heinrich Klay. Podemos ver nos exemplos abaixo, como essas imagens podem ser consideradas os primórdios dos cartuns e dos quadrinhos do gênero *funny animals*.

No verbete “Funny animals” , de Booker (2010, p. 234), o autor identifica essa forma de quadrinho como a que representa o animal com face animal, porte ereto, mãos e algum tipo de indumentária humana, além disso, eles conversam ou pensam em linguagem inteligível pelo leitor.

Neste ponto, uma digressão faz-se necessária, pois, na linhagem histórica dos cães na literatura, temos uma hereditariedade desses “*funny animals*” diretamente ligada aos “*talking animals*” de Bonaventure des Périers em *Cymbalum Mundi* (1537) e o *Colóquio dos Cães*, de Cervantes (1613), primeiros registros de cães na literatura que conversavam entre si, na linguagem humana, inclusive protagonizando diálogos filosóficos.

1 Gravura para a fábula “Le Loup et le Chien”, de J. J. Grandville. Disponível em: <shanaweb.net>





2 Ilustração de T.S. Sullivant. Disponível em: <<http://tcj.com/journalista/sullivant15.jpg>>.

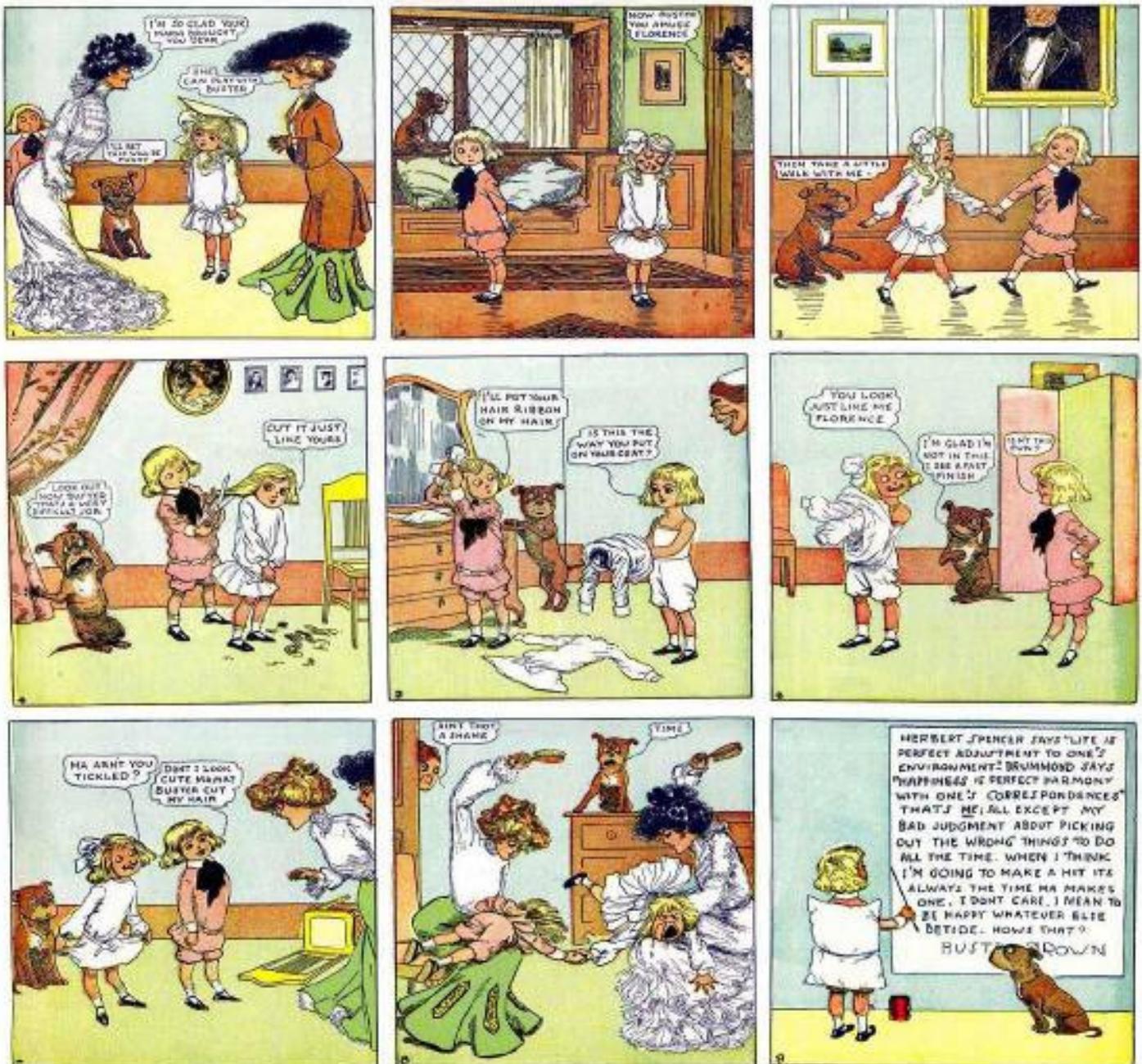


Nas primeiras tirinhas de *funny animals*, os animais vivem em um mundo habitado somente por outros animais, ou em que os humanos os aceitam como gente. A arte, em geral, não é realista. As histórias são de humor ou aventura, voltadas para o público infantil.

Com o desenvolver do personagem, e também de seu sucesso, surge a primeira estrela, o *Krazy Kat*, de George Herriman. Em 1902, aparece a primeira figura de sucesso canina do estilo, o cão Tige (Jagunço), em *Buster Brown* (*Chiquinho*). Tige é um cão que funciona como um personagem observador e crítico, com apontamentos filosóficos, como seus antecessores literários, em forma de pensamentos visíveis para o leitor e influenciou sobremaneira o personagem Snoopy, de Charles Schulz. Tige funciona como uma espécie de narrador observador. Vemos então que, aos poucos, o gênero ia se desenvolvendo e se complexificando, seguindo nos quadrinhos a maturação que o personagem também teve na literatura, de símbolo/analogia para o homem a *personal*/metáfora e elemento emblemático da narrativa. Começa aqui a personificação elaborada, que leva do personagem-caráter ao tipo e chega ao indivíduo.



3 Peanuts, 26. out. 1953. Disponível em: <<http://comics.com/peanuts/1953-10-26>>.



4 Buster Brown Girl Clothes. Disponível em: <[upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/26/Buster\\_Brown\\_girls\\_clothes\\_color.JPG](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/26/Buster_Brown_girls_clothes_color.JPG)>.



Conforme aumentava o sucesso comercial, praticamente todas as editoras e licenciadoras de quadrinhos possuíam um ou mais títulos de *funny animals* nas prateleiras. Na Golden Age [Época de Ouro] dos quadrinhos, décadas de 1930 e 40, os personagens animais iam ganhando novas características, maior importância e se desenvolvendo como personagem-chave na narrativa.

Na década de 1930, aparece Mickey Mouse, um rato personificado, com um melhor amigo canino figurativo (Pluto) e um melhor amigo canino *persona* (Pateta). É dito de Mickey que ele é “essencialmente humano”, com características animais apenas “vestigiais” (WITEK, 1989, p. 111).

Na década seguinte, Timely (predecessora da Marvel) e National (predecessora da DC) também lançam seus títulos nessa crescente fatia do mercado.

Alguns autores se destacam no nicho, como Crockett Johnson, autor de *Barnaby*, cujo personagem Gorgon fala normalmente, e Barkis, outro personagem cão que pensa e tem seu latido interpretado para o leitor.

Outro destaque é *Napoleon*, de Clifford McBride, que começou a ser publicado em 1932. Napoleão é um cão enorme, cujas expressões faciais eram baseadas no rosto do próprio McBride. Reforça-se, assim, a questão da personificação. Napoleon é um cão que anda sobre as quatro patas e não usa roupas. Então temos nele não mais um “*funny animal*” (bem como não são “*funny animals*”, no sentido simplificado e original da expressão, nem Tige, nem Barkis etc.), mas um animal doméstico que “é uma máscara seguidamente utilizada para tratar das paixões humanas” (GRENIER, 2002, p. 103) e que: “em geral, os cães [...] nada mais são que metáforas sobre nosso comportamento e nossa condição”.

Como aconteceu com outros gêneros, os *funny animals* também foram resgatados e reinventados pelo quadrinho *underground* [também chamados de *comix*] das décadas de 1960 e 1970. [Witek, 1989, p. 111]. Nos *comix*, as características tradicionais dos animais, que víamos nos *funny animals* geralmente são subvertidas, para provocar o choque no leitor. O mais famoso é *Fritz the Cat*, de Robert Crumb. Essa forma de utilizar os animais nos quadrinhos é chamada de narrativa realista-paradoxal (idem, ibidem), porém podemos pensar que as fábulas ou qualquer outro uso do animal como personagem-individualidade e não figurativo não deixa de poder receber o mesmo cunho.



Em 1960, temos a obra, emblemática no uso de animais, de Art Spiegelman, *Maus* que mostra, talvez não intencionalmente, o que há em comum entre homens e animais (DE ANGELIS, 2005, p. 232). Lembrando que *Maus* não somente contribuiu para a aceção dos Quadrinhos como Arte, mas também para a ressifignicação do personagem animal, extirpando a caracterização restritora de “cômico” ou “infantil”. *Se* o animal é uma máscara para tratar do humano, o uso primordial do animal na literatura (na literatura oral e nas fábulas em diante) foi sofrendo estilizações, mas permaneceu em seu cerne o mesmo: analogia ou metáfora, em diferentes de graus de antropomorfização.

#### 4.5 Os cães nas HQs

Todas as reformulações pelas quais passaram os primeiros gêneros dos quadrinhos acabaram relaxando as fronteiras de suas características. Ainda há, e muito intenso, o uso de animais nas HQs, porém não poderíamos delimitá-los a uma seção única de uma *comic shop*. Eles estão presentes em quadrinhos infantis, juvenis e cômicos, mas não podemos mais taxá-los necessariamente de “*funny*”. Temos eles presentes em quadrinhos de aventura, de crítica social, ecológicos, de terror, de drama e produzidos nos mais diversos países.

Obviamente, ainda há autor que siga a tradição dos *funny animals*, principalmente nos cartuns. O caso mais célebre é o de Gary Larson, mas podemos aí também muitos outros cartunistas que publicam na revista *The New Yorker* (reunidos em edição especial temática sobre cachorros) ou Dogbert, o cachorro megalomaniaco de óculos que estrela a tirinha *Dilbert*, de Scott Adams.

Em uma busca rápida pela internet, conseguimos listar mais de 90 títulos de HQs que apresentam um cão (ou mais) como personagem-individualidade, nos mais diversos tipos de quadrinhos. E os títulos continuam a surgir como, por exemplo, *Valente*, de Victor Cafaggi, produção nacional iniciada em 2010.

#### 4.6 Breve comentário sobre casos exemplares: *Foreign Exchange* e Bidu

Dentre um campo de estudo tão vasto, como exposto acima, foram selecionados apenas dois exemplos para serem brevemente comentados e assim possamos ter uma



ideia de como os cães estão sendo representados nas HQs nos últimos anos. Dividimos as obras que encontramos entre histórias antropocêntricas/relativizadas e cinocêntricas/absolutas [termos utilizados por Ziolkowski, op. cit.]

Um caso que chama a atenção por ir a fundo na questão da personificação do animal é o título americano, voltado para o público juvenil, *Foreign exchange*, de George Dardess, lançado em 1994, pela Austen Press (a publicação está esgotada pois a editora faliu), com 139 páginas.

Em rápido resumo: um estudante de intercâmbio alemão, Rudi (abreviação de Rudolf, que significa “honra lupina”) chega nos Estados Unidos e o menino da família que o recebe, Alvin, e seus colegas de escola (e também o leitor) percebem que Rudi é um cachorro, porém praticamente todos os adultos afirmam que ele é humano. Aos poucos, com o tratamento humanizado, ele vai ficando cada vez mais parecido com uma pessoa: até atinge uma alta pontuação no vestibular. Logo, mesmo Alvin começa a vê-lo como humano. Porém, ao se ver no espelho e conversar com um colega que lhe conta a verdade, Rudi percebe que é um cão e começa a ter pequenas atitudes caninas como morder um colega. Um dia, ao perseguir um gato, é atropelado, e o que encontram é apenas o cadáver de um cão.

Nessa história, temos um conflito comum nas artes: o homem que se transforma em cão ou vice-versa, mas não tem consciência de “o quê” realmente é. Em geral, essa figura se deixa levar pela opinião da sociedade, esta decide se o ser híbrido é animal ou humano. Vemos essa situação em obras literárias como “Um coração de cachorro”, de Mikhail Bulgákov, e *Lúcio vira bicho*, de Ricardo Azevedo, para citar duas obras tão discrepantes. Também em filmes essa situação é abordada, mas, em geral com toques mais cômicos, justamente por nos filmes, a visão desse híbrido ser mais difícil de ser representada de forma não grotesca. Podemos lembrar nessa questão também de *Maus*: como subnarrativa da história, Spiegelman conta aos personagens humanos que os está representando como animais. Juntando isso ao estilo do traço de Spiegelman, temos a seguinte reflexão: Seriam eles humanos com máscaras animais? (WITEK, 1989, p. 104) Ou os humanos não conseguem se desvencilhar de sua animalidade? Cabe ao leitor, também, colocar ou não a máscara em Rudi.



### 5 Rudi humano se vê animal

Em certo momento de *Foreign exchange*, em que adentramos o suconsciente da namorada de Rudi, em choque após enxergá-lo com características animais, ela tira a máscara de cão do personagem e é revelado um rosto amorfo, sem traços, ou seja, sem identidade (DONOVAN, 1998, p. 6). Nessa experiência mental, ela também vê seu rosto e de amigos com traços caninos.

Ou seja, seriam não alegorias, mas sim, apenas associações? (WITEK, 1989, p. 114). Acredito que esses personagens supracitados se afastam da alegoria fabulística e adentram o terreno da metáfora, passível de diferentes interpretações. No caso apresentado, *Foreign exchange*, a metáfora mais óbvia é o preconceito da sociedade e a imposição de rótulos, que nos levam a perder nossa verdadeira identidade. Porém, além de ser uma metáfora para uma situação, é também uma analogia ao humano, Rudi é um *doppelgänger* de Alvin (DONOVAN, 1998, p. 4). Portanto, temos aqui uma história



antropocêntrica: o cachorro está lá para que uma história humana seja contada. Apesar de ser um personagem-individualidade, sua história gira em torno das características e da sociedade humanas.

Vejamos agora o caso de uma história cinocêntrica. **Bidu** é um personagem-cão criado por Mauricio de Sousa e o primeiro a ser publicado em tira de jornal, em 1959, na *Folha de S.Paulo*. Depois teve sua própria revista, pela editora Continental.



6 e 7 Bidu fala, conhece a literatura e entende os humanos falarem, mas Franjinha, seu dono, não compreende sua voz e se escuta latidos. Fonte: Sousa, Mauricio de. *Bidu arrasando!* Porto Alegre: L&PM Pocket, 2010.

A história de Bidu é cinocêntrica pois a narrativa gira em torno do cão e os acontecimentos em sua vida. Atualmente o conhecemos como o cão de Franjinha, mas suas histórias acontecem em um universo próprio. Suas características, mesmo que humanas, representam a humanidade no animal e não o contrário. Ele é uma metáfora para a relação do homem com o animal e com a natureza, sobre a visão que temos dos animais de estimação e seu comportamento/inteligência, mas não é análogo a seu dono. Nem funciona como coadjuvante que detona atitudes dos humanos na história, muito pelo contrário.

Apesar de sua relação intensa com a humanidade, inclusive nos pontos de convergência física (veja figuras acima: Bidu de pé, conhece Shakespeare, consegue usar o telefone público), ele possui uma vida animal independente. Conseguimos



observar os pensamentos de Bidu e presenciamos seu diálogo com outros animais e objetos inanimados. Bidu também entende a linguagem humana, consegue ler e é crítico. Franjinha, porém, não entende a linguagem de Bidu. Em geral, quando Franjinha, ou outro humano, aparece, em uma história de Bidu, eles são os coadjuvantes.

Porém, é preciso deixar claro que a diferença entre uma história antropocêntrica não é advinda da posição do personagem na narrativa, como principal ou coadjuvante. O cão apenas não pode ser um figurante, ele deve ser uma *persona* e a narrativa e o contexto vão mostrá-lo do ponto de vista absoluto ou relativizado.

Bidu é um cão, muito antropomorfizado, porém, um cão. E não deixará de ser. Mesmo em suas histórias como diretor, onde os humanos ficam ainda mais em segundo plano. Não é um personagem humano com uma máscara, não é uma analogia. Podemos entendê-lo como um depositário de características humanas, assim como o são todos os animais de estimação. Mas, ele permanece um representante animal, direto descendente das fábulas e dos *funny animals* e que estrela sua própria história cinocêntrica.

## 5. Comentários finais

O cão personificado, como personagem-individualidade, é um personagem complexo. Não é, necessariamente, um cão antropomorfizado, mas pode sê-lo; também não é um simples pano de fundo, mesmo nas histórias antropocêntricas. O termo personificação não diz somente a respeito da projeção de características humanas no animal, mas também à criação de uma *persona*, um elemento da narrativa. Não é apenas um figurante (entra na sala, uiva e sai), mas influencia na construção narrativa. Não faz parte do ambiente, mas da história.

Cada autor que decidiu utilizar o cão tinha um propósito. Manter-se mais distante ou mais próximo da ideia alegórica da fábula, romper estéticas e a convenção, parodiar, disfarçar críticas, suprir uma necessidade própria de interesse pelo assunto.

Os elementos narrativos em uma história em quadrinhos se unem em um laço de Möebius indestrutível. Personagens, ambiente, narrativa, cores, traço e todos os outros subsídios aos quais um autor recorre para formar uma obra são interligados de tal maneira que analisá-los separadamente é uma tarefa complicada. Pousamos o olhar sobre os personagens, mas não conseguimos pinçá-los de dentro do mundo criado pela



narrativa em que vivem para observarmos isoladamente. E as ligações não permanecem intratextuais: vão além, abrangem a leitura, a edição e a pesquisa.

Desse modo, estudar um personagem, ou no caso deste trabalho, um tipo de personagem, não é desvinculá-lo de seu contexto e elencar suas características. Para conhecê-lo é preciso desenvolver um método de estudo que abranja Literatura, História, Crítica, Artes Visuais, Comunicação...

As descobertas e opiniões apresentadas neste pequeno artigo, espero, sejam apenas o começo da trilha seguindo os rastros do personagem-cão nos Quadrinhos.

## 6. Referências bibliográficas

BOOKER, M. K. **Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels**. ABC-CLIO, 2010.

COELHO, N. N. **Literatura infantil**. São Paulo: Moderna, 2009.

COSTA, F. M. (org.). **Os melhores contos de cães & gatos**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2007.

DE ANGELIS, R. Of Mice and Vermin: Animals as Absent Referent in Art Spiegelman's *Maus*. **IJOCA**, primavera de 2005.

GOÉS, M.L.P. de S. **A fábula brasileira ou fábula saborosa — tentativa paideumática da fábula no Brasil**. Tese de Livre-docência. FFLCH-USP, 1994.

GRENIER, R. **Da dificuldade de ser cão**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

HARVEY, R.C. **The art of the comic book: an aesthetic history**. Univ. Press of Mississippi, 1996.

WITEK, J. **Comic books as history: the narrative art of Jack Jackson, Art Spiegelman, and Harvey Pekar**. Univ. Press of Mississippi, 1989.

ZIOLKOWSKI, T. **Varieties of literary thematics**. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1983.

DONOVAN, Ellen Butler. The Primacy of Pictures: Reading George Dardess's *Foreign Exchange*. **Children's Literature Association Quarterly**, 1998. Acessado em: 21 jan. 2011. Disponível em: <<http://muse.jhu.edu/>>.