Antropomorfismo e Indústria Cultural: Como a utilização de animais humanizados nas histórias em quadrinhos reforçaram e transgrediram a Indústria Cultural.[1]

Diego Emmanuel de Kerchove de DENTERGHEM[2]

Universidade de São Paulo, São Paulo, SP

Resumo

A utilização de animais antropomorfizados nas histórias em quadrinhos (HQs) apresenta duas faces em relação a sua postura na sociedade. Primeiro, a utilização dessa ferramenta nas narrativas gráficas reforça o conceito de Indústria Cultural, que associa as HQs à uniformização, massificação e alienação da cultura ditadas pela sociedade capitalista. Por outro lado, a partir o movimento *underground* que se desenvolve principalmente a partir dos anos 60 e culmina com a premiação à HQ de Art Spiegelman, *Maus*, sobre o tema do Holocausto, o antropomorfismo nas HQs passa a transgredir os seus conceitos iniciais, tornando-se uma respeitável ferramenta de crítica.

Palavras-chave: Adorno; Indústria Cultural; Histórias em Quadrinhos; Antropomorfismo

O conceito de Indústria Cultural foi cunhado por Theodor W. Adorno e Max Horkheimer após a Segunda Guerra Mundial. Ele baseia-se essencialmente na premissa de que a cultura estivesse passando por um processo de padronização e massificação. Ela se tornaria dessa forma um produto não muito diferente de outros bens de consumo, pautado essencialmente no lucro e na economia de mercado. "A cultura contemporânea a tudo confere um ar de semelhança. Filmes, rádio e semanários constituem um sistema de massificações estéticas, mesmo a dos antagonistas políticos, celebram da mesma forma o elogio ao ritmo do aço." (ADORNO; HORKHEIMER, 2002, p 7).

As histórias em quadrinhos (HQs), mesmo não tendo o peso e a importância que adquiririam outras artes como a indústria cinematográfica ao longo dos anos, tem um papel fundamental na constituição da Indústria Cultural tal como concebida por Adorno. O debate

---

[1] Trabalho apresentado no GP de Produção Editorial do XIII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

[2] Mestrando do curso de Ciências da Comunicação da ECA – USP, e-mail diegokerchove@usp.br

sobre as mudanças na concepção da arte no século XX foi inaugurado por um importante ensaio de Walter Benjamin de 1936, *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica.* Nesse ensaio, o autor se debruça sobre como os avanços tecnológicos de reprodução afetam o conceito de arte. Um dos primeiros exemplos mencionados por Benjamin é justamente o avanço do litogravura que permitiu uma rápida e eficiente forma de se reproduzir as artes gráficas (BENJAMIN; 2012).

Ao longo do século XX, as histórias em quadrinhos foram se desenvolvendo e ganhando contornos que as consolidaram cada vez mais como um importante ramo da Indústria Cultural. Nos Estados Unidos, as animações Disney, assim como suas histórias em quadrinhos, se destacaram como exemplo de alienação, massificação e opressão. "Pato Donald mostra nos desenhos animados como os infelizes são espancados na realidade, para que os espectadores se habituem com a realidade." (ADORNO; HORKHEIMER, 2002, p 33)

O conceito de antropomorfismo que será utilizado ao longo deste artigo é a atribuição de traços humanos tanto físicos, psíquicos e emocionais, a animais. Sob essa definição é difícil ignorar o impacto que os personagens dos estúdios de Walt Disney têm na Indústria Cultural e na sociedade de modo geral. Como vimos na citação anterior, Adorno et al. utilizam o Pato Donald para exemplificar uma das várias facetas da Indústria Cultural, reforçando o caráter opressor e alienante de tal indústria. Apoiando-se nos conceitos cunhados por esses pensadores, Ariel Dorfman e Armand Mattelar propuseram nos anos setenta uma análise aprofundada sobre o papel das criações dos estúdios Disney, mais precisamente o universo do Pato Donald, na construção de uma propaganda capitalista e cultural norte-americana. A obra intitulada *Para ler o Pato Donald*, apresenta argumentos elaborados quanto à utilização de animais na construção do universo Disney. Uma das primeiras críticas que os autores fazem aos estúdios é a utilização do antropomorfismo. Essa ferramenta, a princípio pedagógica, criativa e construtiva, é usada para fazer justamente o oposto, transfigurando características humanas, promovendo um efeito nefasto, de fortalecimento de valores capitalistas.

> "O uso que Disney faz dos animais é, todavia, para prender os meninos e não para liberá-los. Eles são convidados a um mundo no qual eles pensam que terão a liberdade de movimento e criação, no qual eles ingressam confiantes e seguros, respaldados por seres tão carinhosos e irresponsáveis como eles mesmos e dos quais não se pode esperar nenhuma traição, com os quais eles poderão jogar e confundir-se. Depois, uma vez dentro das páginas da revista, não se dão conta quando, ao fechar as portas atrás deles, os animais se convertem, sem perder sua forma física, seu *corpo* zoológico, em monstruosos seres humanos. A linguagem desse tipo de historieta infantil não seria senão uma forma de manipulação. O uso

> dos animais não é bom nem mau em si. É o tipo de ser humano que encarnam o que se deve determinar em cada caso." (DORFMAN; MATTELART, 1977, p 41).

Assim, segundo esses autores, o antropomorfismo seria utilizado para dissimular e propagar valores próprios da sociedade de consumo norte-americana. Pode-se citar, por exemplo, o dinheiro e o consumo como fatores centrais e impulsionantes em muitas das historietas. Isso traria questões e preocupações adultas ao universo infantil, consolidando uma alienação precoce das futuras gerações.

> "Assim, ao pequeno leitor se abrem duas alternativas, dois projetos de infância por que modelar seu comportamento: pode escolher imitar os sobrinhos e outros pequenos e astutos, escolher as artimanhas, e portanto vencer adultamente, ganhar a competência, sair primeiro, obter recompensas, escalar; ou bem pode seguir o pequeno selvagem-bom, que jamais se mexe nem ganha nada." (DORFMAN; MATTELART, 1977, p51)

Retomando as duas obras citadas acima, fica claro que o antropomorfismo nas histórias em quadrinhos Disney, inicialmente, está intrinsecamente ligado ao conceito de Indústria Cultural apresentado anteriormente. O antropomorfismo age nesse caso não só como uma simples escolha estética e lúdica, mas como uma maneira de alienar e de oprimir o próprio leitor a favor da sociedade de consumo. Embora os personagens antropomórficos do universo de Walt Disney sejam reconhecidos ao redor do mundo e tenham sido muitas vezes associados não somente à Indústria Cultural, mas também ao imperialismo norte-americano, eles não representam a única manifestação do antropomorfismo nas histórias em quadrinhos.

Os quadrinhos com temáticas adultas nos Estados Unidos surgiram de forma desorganizada e quase espontânea na década de 30. Conhecidos como *Tijuana Bibles* ou Bíblias de Tijuana, eram publicações precárias, anônimas e curtas que abordavam temas que beiravam a pornografia, assim como temas tabus para a época como a homossexualidade, mesmo que de modo estereotipado. Entretanto, apesar de sua popularidade, que durou 20 anos, essas publicações foram perdendo força devido aos valores conservadores que vigoravam na época e ao estigma das histórias em quadrinhos como sendo exclusivas para crianças. (GARCÍA, 2012 p166)

Em 1954, o renomado psiquiatra Fredric Wertham publicou uma compilação de seus estudos que associavam a delinquência juvenil à leitura de quadrinhos intitulada *Seduction of the Innocent* (Sedução dos inocentes). A obra repercutiu de modo importante na sociedade americana, marcada na época pela paranoia anticomunista encabeçada pelo

senador McCarthy. No mesmo ano, a indústria de histórias em quadrinhos foi investigada por um subcomitê do Senado norte-americano. As investigações procuravam averiguar as teses de Wertham e se de fato havia uma relação clara entre delinquência juvenil e o consumo de história em quadrinhos. Embora as investigações não levassem a nenhuma sanção própria do governo, a indústria de histórias em quadrinhos, afim de evitar novos ataques, viu-se obrigada a criar um código regulador de autocensura, conhecido como *Comic Code*. Esse código impunha às editoras uma censura a todos os temas que fossem considerados imorais ou desviantes, e utilizava um selo para marcá-las (figura 1). Por exemplo, os quadrinhos não poderiam descrever as maneiras e os detalhes de como um crime era realizado (LAMBIEK, 1994). Essas regulamentações forçaram a indústria a se infantilizar cada vez mais e de certa forma levou a uma estagnação criativa por parte de seus ilustradores e roteiristas (GARCÍA, 2012 p152.)

Figura 1. Selo do *Comic Code* que figurava nos quadrinhos que o respeitavam.[3]

Se por um lado a regulamentação iniciada nos anos 50 explicitou o pertencimento das histórias em quadrinhos ao conceito de Indústria Cultural, por outro, ela propiciou o surgimento da cena *underground* das histórias em quadrinhos.

No início dos anos 60, o *Comic Code* e a popularização da televisão contribuíram para a decadência tanto financeira quanto criativa da indústria das HQs. Isso forçou os artistas a encontrarem novos modelos de publicação que saíssem do eixo das grandes

[3] Fonte: Comics Code Authority. Disponível em: http://www.netplaces.com/writing-graphic-novels/how-graphic-novels-came-to-be/from-funny-books-to-graphic-novels.htm.

editoras como Marvel e DC Comics. Uma das primeiras manifestações dessas obras *underground* é a publicação *Wonder Wart-Hog* de Gilbert Shelton, uma sátira aos super-heróis das grandes editoras (GARCÍA, 2012). Isso porque esses super-heróis eram retratados de certa forma como elementos repressores da sociedade, lutando em prol da manutenção do sistema. Na figura 2, observa-se uma aventura do personagem *underground*, em que se critica a rotina de um super-herói tradicional, reprimindo motins como uma manifestação em um gueto.

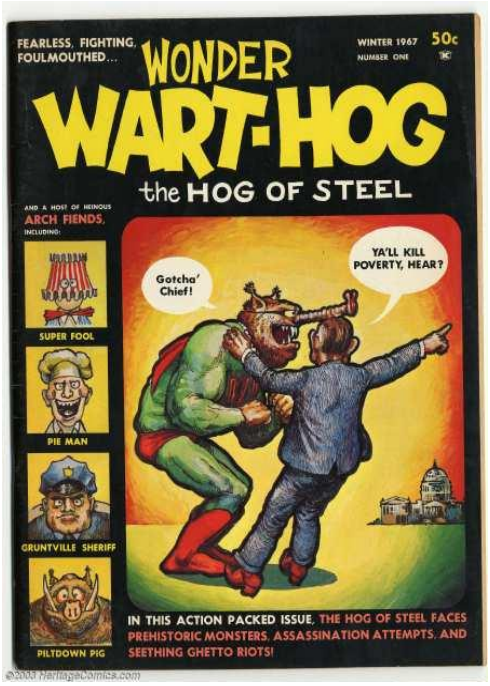

Figura 2. Capa do primeiro número do *Wonder Wart-hog*.[4,5]

Assim como a obra de Shelton, a principal vantagem das histórias em quadrinhos *underground* ou *comix*, como viriam a ser chamados, era não pertencerem a nenhuma grande editora e então não se submeterem ao *Comic Code*. Isso permitiu que os artistas tivessem total liberdade em suas criações e abordassem temas polêmicos como sexualidade e uso de drogas. A figura mais proeminente desse movimento é sem dúvida o gato *Fritz* de Robert Crumb. Esse personagem de certa forma sintetiza essas liberdades dos temas polêmicos, já que se trata de um gato inescrupuloso e sem limites, fazendo uso de drogas ilícitas, com um comportamento devasso quanto ao sexo oposto e sem nenhum pudor. *Fritz*

4 Fonte: Heritagecomics.com. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Wonder_Wart-Hog

5 Tradução do Autor: Nesse número cheio de ação, o porco de aço enfrenta monstros pré-históricos, tentativas de assassinato e fervorosas revoltas do gueto

the Cat foi um marco nas histórias em quadrinhos não só pela sua popularidade, mas por simbolizar a revitalização que os *comix* trouxeram às histórias em quadrinhos.

A utilização de um gato aparentemente inofensivo em universo totalmente antropomorfizado por Crumb, é em si uma crítica ao *Comic Code* e à infantilização dos quadrinhos. Isso porque ele emprega essa ferramenta muito associada ao universo infantil, graças aos estúdios Disney, e a utiliza para encobrir os comportamentos nada ortodoxos de seus personagens.

Em 1972 *Fritz the Cat* foi adaptada em uma animação de longa metragem dirigida por Ralph Bakshi que alcançaria uma ótima recepção do público. Foi a primeira animação a ter sua classificação para maiores de dezoito anos, como visto na figura 3. (GARCÍA, 2012). Entretanto, apesar de o filme retratar os personagens Disney aplaudindo um bombardeio por parte da força aérea americana, para aniquilar uma revolta no Harlem (gueto negro de Nova York), o fato de o filme obter um imenso sucesso arrecadando ao redor do mundo cerca de 190 milhões[6] de dólares trouxe o personagem para fora da marginalidade e o incorporou à cultura de massas.

Figura 3. Cartaz do filme *Fritz The Cat*.[7,8]

[6] Fonte: http://www.imdb.com acessado em 18 de junho de 2013
[7] Disponível em: http://www.popscreen.com/p/NTA1MDg2MA==/CAT-D4-7U-33733JPG. Acessado em 13 de junho de 2013.
[8] Tradução do autor: "Não é à toa que temos classificação de 18 anos, querido! O gato Fritz, proibido para menores e animado!"

Assim, os *comix* abandonaram a marginalidade caindo nas graças do grande público e aos poucos se incorporaram na Indústria Cultural. Com isso, eles abriram o caminho para o amadurecimento das histórias em quadrinhos nos Estados Unidos em vários aspectos. Por um lado trouxeram críticas sociais e abordaram temas tabus, mas principalmente passaram a visar um público exclusivamente adulto, rebatendo o *Comic Code* e mudando a maneira de se pensar, distribuir e vender HQs.

Além de Robert Crumb, outro artista que se destacou nos quadrinhos *underground* norte-americanos foi Art Spiegelman. Este autor foi participante ativo do movimento, com publicações importantes como as revistas *Raw* e *Arcade*. Filho de sobreviventes do Holocausto, ele lança em 1986 o primeiro volume de *Maus*. Essa obra que ele viria a desenvolver ao longo dos anos seguintes é um marco nas histórias em quadrinhos. Isso porque, ao abordar o sensível tema do Holocausto e uma relação complexa entre pai sobrevivente dos campos e filho nascido após esses eventos, ela provou, apesar das críticas, que as histórias em quadrinhos poderiam ser uma arte séria.

Além de escolher os quadrinhos para retratar esses assuntos indigestos, Spiegelman antropomorfizou todos os personagens de sua obra de acordo com suas origens. Por exemplo, os judeus foram retratados como ratos, os nazistas como gatos e os poloneses como porcos, como pode ser visto na capa dessa obra (figura 4). Essa escolha suscitou muitos debates e críticas à obra de Spiegelman.

> "Não bastava *trivializar* o Holocausto convertendo-o em um tema de gibi, mas, além disso, tinha de ser protagonizado por animaizinhos? Clamaram os críticos. Ou, pior ainda: a alegoria dos animais não era uma justificativa velada do Holocausto? Afinal, é *natural* que os gatos exterminem os ratos, o que vinha a ser o que os nazistas acreditavam ser os judeus." (GARCÍA, 2012, p 225)

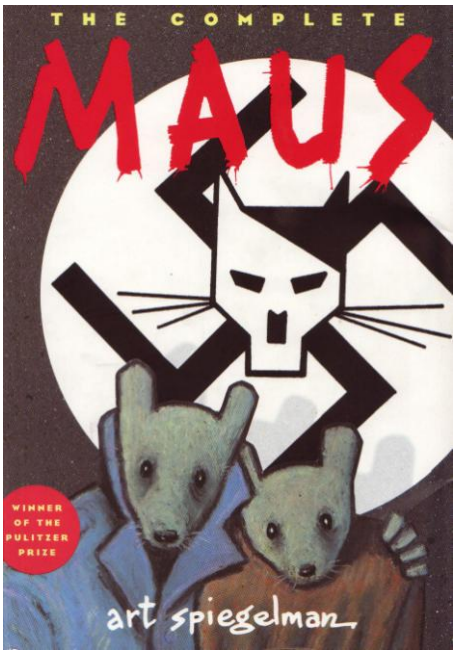

Figura 4. Capa da obra completa de *Maus*.[9]

Entretanto, apesar das críticas, a escolha de utilizar animais para representar um assunto tão grave foi de certa forma revolucionária, como aponta Lawrence Weschler em uma entrevista com Art Spiegelman:

> "There have been hundreds of Holocaust memoirs – horribly, we've become inured to the horror. People being gassed in showers and shoveled into ovens – it's a story we've alredy heard. But mice? The Mickey Mice of our childhood reveries? Having the story thus retold, with animals as the principals, freshly recaptures its terrible immediacy, its palpable urgency."[10] – Lawrence Weschler (WITECK, 2007 p 81).

Afinal, como menciona Santiago García em seu livro *A Novela Gráfica*, "Spiegelman, ao reconfigurar a memória como uma fantasia de ratos e gatos falantes, não só nos permitiu imaginar o que aconteceu ali [em Auschwitz], mas nos *obrigou* a fazê-lo, talvez pela primeira vez." (GARCÍA, 2012 p 228). A consternação que *Maus* gerou por sua escolha tanto de meio quanto de representação foi sendo absorvida aos poucos pelos críticos. Entretanto, apesar de seu notável impacto, a tendência de muitos foi tentar desclassificar *Maus* como HQ, por sua sensibilidade e maturidade.

---

[9] Disponível em: http://orphan-comics.blogspot.com.br/2012/09/maus-de-art-spiegelman.html, acessado em 15 de junho de 2013.

[10] Tradução do Autor: "Existem centenas de memórias sobre o Holocausto – terrivelmente, nós nos tornamos acostumados ao horror. Pessoas sendo exterminadas em chuveiros, e cremadas em fornos – é uma história que já ouvimos. Mas ratos? O Ratinho Mickey dos devaneios de nossa infância? Com a história recontada desse modo, com animais nos papéis principais, retoma-se de modo revigorado a terrível urgência e a proximidade palpável desses eventos."

> "No entanto, para boa parte dos críticos literários que se sentiram desconcertados diante da potência de *Maus*, a história em quadrinhos que se atrevia a contar o tema mais traumático do todo o século XX no Ocidente, era impossível compreendê-la, já que a primeira reação, quando por fim aceitaram a obra, foi dizer que "*Maus* não era uma HQ". (GARCÍA, 2012, p226)

Esse acontecimento de "exclusão" de uma HQ passou a ser recorrente, quando uma obra rompe com os esquemas e assuntos designados pela crítica cultural. Isso mostra a postura de debate e crítica de algumas HQs, ainda nos dias de hoje, transgredindo o conceito de Indústria Cultural com temas complexos e sensíveis. (GARCÍA, 2012)

Maus não só rompeu paradigmas nas HQs abordando um tema difícil e delicado. O uso do antropomorfismo acabou transformando-a em uma obra emblemática sobre o Holocausto. Ela foi colocada ao lado de grandes obras que abordavam o assunto como *Noite e Neblina* de 1955 do diretor francês Resnais, a *Lista de Schindler* de 1993 de Spielberg. Essas são obras cinematográficas que, como *Maus*, trabalham o imaginário do espectador, para tornar aqueles eventos irreais e assim, somente assim, compreensíveis (GARCÍA, 2012). Em 1992, *Maus* foi premiado com o prestigioso *Pulitzer*, concedido em uma categoria especial, já que se tratava de uma HQ. Esse fato confirmou que as histórias em quadrinhos podem aspirar e se integrar à alta cultura.

As obras de Spiegelman, Crumb e dos estúdios Disney mostram a evolução dos quadrinhos norte-americanos. Não por acaso, o antropomorfismo sempre se mostrou um elemento determinante nessa evolução. Esse artifício passou a ser o sinônimo de obras emblemáticas, que de certa forma romperam paradigmas importantes. Assim, as histórias em quadrinhos evoluíram de simples narrativas destinadas ao divertimento e intrínsecas ao conceito de Indústria Cultural, as obras contestatórias tanto em forma quanto conteúdo, levando ao amadurecimento das HQs.

> "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 caso do Brasil, influenciado pela indústria de histórias em quadrinhos norte-americana, encontram-se exemplos que nos mostram que o antropomorfismo não pertence apenas a um movimento de criação e produção de quadrinhos. Por um lado, o primeiro volume e personagem principal da *Turma da Mônica* foi o cachorro *Bidu*, que mesmo não sendo bípede ou vestindo roupas pensa e age como um ser humano. "Mesmo os bichos ou objetos que eventualmente pintam nelas [, as Aventuras da *Turma da Mônica]*, falando ou representando, são muito humanos." – Maurício de Sousa (GOIDA, KLEINERT, 2011).

Outros quadrinhos se aproximam do *underground* americano, como *Níquel Náusea* de Fernando Gonsales. Assim como *Fritz the Cat*, essa HQ não hesita em parodiar o *Mickey Mouse* de Walt Disney, utilizando um humor ácido e negro para ironizar o famoso roedor (figura 5). A crítica ao personagem norte-americano é tão direta que a sonoridade do personagem brasileiro é parecida com a do primeiro.

Figura 5. Tira de *Níquel Náusea* por Fernando Gonsales, ironizando Mickey Mouse.[11]

Finalmente, seguindo as trilhas inauguradas por *Maus* de Spiegelman, encontram-se obras como *Zé Gatão* de Eduardo Schloesser que, mesmo não abordando um tema tão sensível quanto o Holocausto, contempla a complexidade e a brutalidade do ser humano amenizada pelo animalismo dos seus personagens.

Em conclusão, pode-se dizer que o antropomorfismo nas histórias em quadrinhos não é uma simples escolha estética, já que em muitos casos ela é uma escolha metafórica para representar traços profundamente humanos. "Em uma HQ de *funny animals*, os animais se comportam como pessoas, *são* pessoas, independentemente de a que espécie animal pertençam." (GARCÍA, 2012, p 226).

[11] Disponível em: http://beneviani.blogspot.com.br/2012_12_11_archive.html. Acesso em 15 julho de 2013

REFERÊNCIAS

ADORNO W. T.; HORKHEIMER M. **A Indústria Cultural:** o iluminismo como mistificação das massas. Em: Indústria cultural e sociedade. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

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

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

DORFMAN A.; MATTELART A. **Para ler o Pato Donald:** Comunicação de Massa e Colonialismo**.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.

GARCÍA S. **A novela gráfica.** São Paulo: Martins Fontes, 2012.

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.

LAMBIEK ®. **Comiclopedia**. Amsterdam: Website Lambiek , 1994-2013. Disponível em: <http://www.lambiek.net/comics/code.htm>, acessado em 18 de junho de 2013.

SCHLOESSER, E. **Zé Gatão:** Crônica do tempo perdido. São Paulo: Via Lettera, 2003.

SPIEGELMAN, A. **Maus:** história completa**.** São Paulo: Companhias das letras, 2005.

WITEK J. (Ed.) **Art Spiegelman – Conversations.** Jackson: University Press of Mississippi, 2007.