

O ANTROPOMORFISMO NOS QUADRINHOS ADULTOS: PERSONAGENS E NARRATIVA

Diego Emmanuel de Kerchove de Denterghem¹

Resumo

O projeto proposto visa explorar e analisar o antropomorfismo nos quadrinhos adultos. Baseando-se em uma bibliografia teórica sobre narração e histórias em quadrinhos e dois estudos de casos de obras representativas. O trabalho investigará os impactos que a escolha do antropomorfismo, como forma de representação, tem sobre a construção de personagens e da narrativa.

Palavras-chave: Antropomorfismo. Histórias em quadrinhos. Personagens. Narração.

Introdução

O antropomorfismo, ou seja, a atribuição de traços humanos tanto físicos quanto emocionais e intelectuais a animais, objetos e plantas, está presente nas artes desde a pré-história como nos mostra a descoberta da escultura de marfim do Homem-leão em 1939, na Alemanha. A estátua tem aproximadamente 32 mil anos². Encontram-se outros exemplos nas mais diversas artes como na literatura nas fábulas de Esopo, ou a obra mais recente de George Orwell *A revolução dos bichos*. Contudo foi nos quadrinhos que o antropomorfismo encontrou uma de suas maiores representatividades. Autores e desenhistas ao redor do mundo ao longo do século XX empregaram a ferramenta para construir personagens que comunicavam com os mais diversos públicos. Permitindo tanto que cada leitor se identificasse com um deles, como também podendo tratar arquétipos humanos graças às qualidades ou defeitos de certos animais.

O primeiro relato da utilização do antropomorfismo nos quadrinhos é de 1895 com a tira *Little Bears and Tykes* de Guilford Swinnerton³. Marcando não somente a inauguração desse gênero que se desenvolveria ao longo do século XX, mas também

¹ Mestrando da ECA – USP em ciências da comunicação. diegokerchove@usp.br

² A estátua se encontra atualmente no museu de Ulm na Alemanha sob o nome de *Der Löwenmensch*. http://www.loewenmensch.de/lion_man.html

³ Fonte: http://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=144 acessado em 22 de abril de 2013.

sendo um dos primeiros quadrinhos em jornal destinado às crianças, já que os animais eram bem lúdicos e apenas cantavam e dançavam.

A partir daí o uso do antropomorfismo nos quadrinhos se espalhou pelo mundo, com personagens marcantes como o camundongo *Mickey Mouse* e o *Pato Donald* e outros que por seu surrealismo conseguiram dialogar tanto com um público infantil quanto adulto como, por exemplo, o *Gato Félix* (KLEINERT; GOIDA, 2011).

Entretanto, principalmente, a partir da segunda metade do século XX começam a surgir, no Estados Unidos, personagens antropomórficos destinados apenas aos adultos como *Howard the Duck*, criado por Steve Gerber para a editora Marvel e *Fritz the Cat* de Robert Crumb⁴. Os principais traços que diferenciam esses dois personagens exemplificados dos demais são a sua inadequação social.

Objeto

O objeto de pesquisa será o antropomorfismo animalesco nas histórias em quadrinhos destinadas ao público adulto. O objeto como apresentado se divide 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 o antropomorfismo não tem outro prisma a não ser uma simples escolha de representação gráfica escolhida pelos roteiristas e ilustradores de HQs (histórias em quadrinhos). Entretanto, ao se pensar esse objeto e principalmente ao romper o censo 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* (KLEINERT; GOIDA, 2011). Esse universo já foi foco de debates importantes no campo da comunicação. Uma das obras que ilustra bem esses debates é *Para Ler o Pato Donald* de

⁴Fonte: http://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=144 acessado em 22 de abril de 2013.

Ariel Dorfman e Armand Mattelart, que defende a ideia de que os quadrinhos do *Pato Donald* seriam uma forma de propaganda imperialista e capitalista norte-americana (DORFAMN; MATTELART, 2010). Seguindo e aprofundando o pensamento de Theodor Adorno e Max Horkheimer de que as animações Disney seriam uma poderosa ferramenta de alienação das massas. “ 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, p33)

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*⁵. 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, nota-se que o antropomorfismo nos quadrinhos é um objeto que transcende 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, p 13). Percebe-se, também, que o antropomorfismo nos quadrinhos se encaixa no conceito, citado por Hall, de “Globalização” de Anthony McGrew (1992). Segundo o qual, são processos atuantes em uma escala global, transpondo fronteiras nacionais, e integrando e conectando comunidades em novas combinações espaço-tempo (HALL, 2007, p 67).

Em um segundo momento, afim de delimitar o objeto do antropomorfismo nas histórias em quadrinhos para adultos, recorreremos aos conceitos do pesquisador espanhol Santiago García. O primeiro é da necessidade de se tomar as HQs como uma arte própria e não como um subproduto da literatura ou do desenho. O segundo, baseando-se na

⁵Fonte: <http://en.wikifur.com>. Acessado em 14 de maio de 2013.

definição do que o autor vem a nomear como novela gráfica, a HQ adulta é uma obra que exige leituras e atitudes mais complexas do que é tradicionalmente dada a uma história em quadrinhos (GARCÍA, 2012, p 14).

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 censo comum, tanto às histórias em quadrinhos quanto 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. São justamente esses elementos que a pesquisa visa explorar. Através da desconstrução dos traços físicos e psíquicos dos personagens e, principalmente, a partir de seus papéis nas narrativas será possível visualizar os mecanismos e a complexidade do antropomorfismo em uma narrativa de arte sequencial.

Relevância e originalidade.

As histórias em quadrinhos estão atualmente ganhando uma importância cada vez maior tanto no mundo acadêmico quanto 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*, o que é considerável visto que uma tiragem geralmente fica entre mil e três mil exemplares (RAMOS, 2011, p 513). Assim o número de títulos no Brasil que utilizam o antropomorfismo para se comunicar com um público adulto acompanham 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 (MORALEZ; BUENO, 2010), *Oeste vermelho* de Magno e Marcelo Costa (COSTA; COSTA, 2011) ou ainda *Zoo* de Nestablo Ramos Neto (RAMOS NETO, 2009).

Reforçando esse bom momento pelo qual passam os quadrinhos brasileiros está o interesse do governo em sua produção. Através do ProAc (Programa de Ação Cultural) que

selecionou, por exemplo, em 2010 dez trabalhos disponibilizando a eles uma verba total de 250 mil reais para a sua produção. 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 atraindo muitas editoras a inscreverem suas obras em programas como o PNBE (Programa Nacional Biblioteca da Escola) (RAMOS, 2011).

A academia acompanha igualmente esse movimento de crescimento e valorização da produção nacional. Uma pesquisa realizada no banco teses da Universidade de São Paulo, por Waldomiro Vergueiro e por Roberto Elísio Santos, aponta que a quantidade de mestrados e doutorados sobre o tema nessa primeira década do século XXI foi mais do que o dobro do que 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 mesmo pesquisadores lançaram em 2012 a revista acadêmica *9º arte* dedicada a reunir artigos e trabalhos focados no tema das histórias em quadrinhos⁶.

Além da esfera das obras brasileiras, que estão em um momento muito promissor como vimos anteriormente, 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, na qual o autor empregou a ferramenta para tratar do Holocausto e de uma relação complexa entre pai e filho (SPIEGELMAN, 2005). 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, estão nomes como Robert Crumb e o seu *Fritz the Cat*, Maurício de Sousa e o seus personagens como o elefante *Jotalhão* e o cachorro *Bidu*, Hergé criador de *Tintin* e de seu fiel companheiro antropomórfico *Milou* e nos mangás podemos citar o dinossauro *Gon* de Masashi Tanaka (KLEINERT; GOIDA, 2011). Esses exemplos reforçam a ideia apresentada anteriormente de que o antropomorfismo nas histórias em quadrinhos não se limita apenas em um recurso gráfico com mero fins

⁶Fonte: www2.eca.usp.br/nonaarte/ojs/index.php/nonaarte. Acessado em 14 de maio de 2013.

estéticos, mas sim um reflexo de um imaginário coletivo que não conhece fronteiras físicas ou culturais.

Além do mais como ferramenta comunicacional a utilização de animais com características humanas, mostra-se em alguns aspectos muito efetiva e em outros falhas. Saindo um pouco da esfera dos quadrinhos e a título de exemplo pode-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 visados pelo anunciante, o que levou o CONAR, em 2003⁷, (Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária) a ajustar o seu Código de Autorregulamentação Publicitária. Estabelecendo, claramente, no Anexo A a proibição de se empregar “linguagens, expressões, recursos gráficos e audiovisuais reconhecidamente pertencentes ao universo infanto-juvenil, tais como animais “humanizados”, bonecos ou animações que possam despertar a curiosidade ou a atenção de menores” em anúncios de bebidas alcólicas⁸.

Voltando à esfera do antropomorfismo nas histórias em quadrinhos, nota-se que alguns personagens e obras que recorrem a essa técnica alimentam a curiosidade acadêmica. Por exemplo, a já mencionada obra *Maus*, agraciada em 1992 com o prestigioso prêmio *Pulitzer*, foi o objeto ou o ponto de partida de muitos trabalhos por seu reconhecimento internacional e pela sensibilidade do tema abordado pela obra. Por exemplo, pode se citar 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 intitulada *Maus d'Art Spiegelman Bande Dessinée et Shoah*. No entanto, não são apenas obras consagradas que chamam a atenção de pesquisadores, o antropomorfismo nos quadrinhos é o objeto de muito livros especializados. Por exemplo, *Animaux en cases: une histoire critique de la bande dessinée animalière* de Thierry Groensteen, *The Illustrated Encyclopedia of Cartoon Animals* de Jeff Robbins.

⁷Fonte: <http://www.andi.org.br/infancia-e-juventude/noticia-clipping/conar-cria-novas-recomendacoes-para-anuncios-de-bebidas-alcool> . Acessado em 14 de maio de 2013.

⁸Fonte: <http://www.conar.org.br/> . Acessado em 14 de maio de 2013.

No Brasil ainda não há uma literatura tão vasta sobre o antropomorfismo nos quadrinhos. No entanto existem trabalhos acadêmicos que o abordam, entre 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 é original.

Como vemos, 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).

Quadro Teórico de Referência

As histórias em quadrinhos, que tiveram a sua gênese no final do século XIX, acompanharam e participaram do que viria a ser chamado por Theodor W. Adorno de Indústria Cultural. O ensaio de Walter Benjamin de 1936 intitulado *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, precede e inicia o debate que seguiria sobre os aspectos nefastos ou benéficos da indústria cultural. No texto o autor aponta justamente que uma das primeiras formas de artes que conheceram a reprodutibilidade técnica foram as artes gráficas com o advento da litogravura (BENJAMIN, 2012).

Com o intuito de situar o meio que será analisado pela pesquisa, no caso as histórias em quadrinhos adultas, na cultura de massas, autores como os já mencionados Adorno e Benjamin devem ser visitados. Em suas análises eles abordam o impacto que produções culturais têm sobre a sociedade (ADORNO; HORKHEIMER, 2011).

Afim de relativizar os conceitos da análise desses autores no texto *A indústria cultural – o Iluminismo como mistificação das massas*, onde as produções culturais destinadas às massas são vistas essencialmente como mecanismos de dominação e alienação da sociedade, pesquisadores brasileiros que se dedicam aos estudos da nona arte serão consultados.

Além de trazerem uma visão mais específica ao universo das HQs e defenderem o seus valores artísticos, a partir deles é possível traçar um breve panorama sobre a evolução das histórias em quadrinhos destinadas a um público adulto no Brasil. Dentre as obras que serão empregadas para compor este quadro teórico referente às histórias em quadrinhos no Brasil, estão *Shazam!* De Álvaro de Moya, que já nos anos 70 defendia com argumentos sólidos a complexidade psicológica e artística das histórias em quadrinhos. Indo justamente se defrontar com os argumentos da escola de Frankfurt de que esse tipo de publicação era essencialmente pobre e alienante (MOYA, 1977). A pesquisa se apoia ainda nas obras de Waldomiro Vergueiro e Roberto Elísio dos Santos *A histórias em quadrinhos no Brasil* (VERGUEIRO; SANTOS, 2011) e Paulo Ramos em *A Revolução do Gibi: A nova cara dos quadrinhos no Brasil* (RAMOS, 2011). Ambas essas obras são complementares e são cruciais para a construção desse breve panorama das histórias em quadrinhos adultas no Brasil, já que elas retraçam os momentos mais importantes e atuais das HQs no país.

Uma vez analisado o meio, a pesquisa avançará para os estudos de caso. Nesse segundo momento, autores formalistas como Tzvetan Todorov serão importantes durante toda a desconstrução dos personagens e narrativas. Em sua obra *As estruturas narrativas*, Todorov aborda gêneros literários que são encontrados nas obras estudadas como, por exemplo, o gênero policial. Apesar da obra de Todorov se concentrar mais na literatura, o fato das histórias em quadrinhos terem como principal função a narração elas disfrutaram de muitos pontos em comuns com a literatura. (TODOROV, 2003)

Afim de traçar os perfis dos principais papéis na história, o conceito da jornada do herói ou monomito, do estudioso Joseph Campbell será um dos paradigmas de nossa análise. Segundo esse conceito há uma mecânica cíclica e recorrente nas narrativas ao redor do mundo e no papel de certos personagens (CAMPBELL, 2010). Essas obras permitirão traçar algumas linhas gerais da análise encaixando os personagens em seus respectivos papéis e elucidando as mecânicas da narrativa.

Entretanto ao se pensar o antropomorfismo, dificilmente pode-se ignorar o peso psicológico nessa escolha de representação. Afim de interpretar alguns dos traços animais dos personagens mais importantes de ambas as obras o conceito de arquétipo de Jung traz um embasamento teórico importante para se entender o antropomorfismo. O conceito de arquétipos de Jung foi descrito em sua obra *Arquétipos e o inconsciente coletivo* (JUNG,

2002). Segundo o autor existem estruturas e representações na inconsciência de todos, que se manifestam nas narrativas humanas, principalmente nos contos de fadas. Ainda de acordo com Jung o antropomorfismo é uma manifestação do inconsciente, já que este necessita de símbolos objetivos e abstratos para ser expresso.

Sua presença imprime no mundo da criança e do sonhador o timbre antropomórfico. Trata-se dos arquétipos que determinam os rumos da atividade da fantasia, produzindo desse modo nas imagens fantásticas dos sonhos infantis, bem como nos delírios esquizofrênicos, surpreendentes paralelos mitológicos, como os que também encontramos de forma algo atenuada nas pessoas normais e neuróticas. (JUNG, 2002, p 78)

Outro teórico que deve ser consultado e que justamente dialoga tanto com os textos de Campbell e Jung quanto que com os de Adorno e Horkheimer, é o pesquisador italiano Umberto Eco. Em sua obra *Apocalípticos e integrados* ele se debruça justamente sobre a cultura de massa analisando especificamente as histórias em quadrinhos. Tratando a estrutura, ou semântica, dessa forma de narrativa. Como também apresenta a construção de personagens como indissociável à narração (ECO, 1970.)

Finalmente, afim de não perder as histórias em quadrinhos de vista e reaproximar a análise sempre ao seu meio, autores que se debruçaram sobre a conceptualização das histórias em quadrinhos devem ser abordados. Dentre eles se destacam Will Eisner, um dos primeiros autores a refletir sobre a estruturas das histórias em quadrinhos em sua série de livros *Les Clés de la Bande Dessinée* (EISNER, 2010). Debruçando-se sobre técnicas específicas de narrativa às histórias em quadrinhos. Aprofundando os estudos de Eisner, a obra de Scott McCloud *Desvendando os quadrinhos* amplia a análise dessas técnicas e aponta mais ferramentas comunicativas dentro das HQs (McCLOUD, 2005).

Como vemos o quadro teórico de referências, aqui composto segue um tempo lógico, indo do mais geral ao mais específico, permeando a análise das obras teóricas escolhidas para os estudos de caso. Sem perder foco do antropomorfismo nas histórias em quadrinhos. Entretanto, pode-se perceber que as obras vão desde a psicanálise aos estudos teóricos de histórias em quadrinhos, e seguem a ideia de pensamento complexo de Edgar Morin, de não mutilar o objeto, mas de entender como ele se articula, se identifica e se constrói em seus diferentes aspectos (MORIN, 1990).

Objetivos

Objetivo geral

Explorar o antropomorfismo nos quadrinhos adultos, desconstruindo os seus personagens e narrativas afim de evidenciar os traços comunicantes mais marcantes.

Objetivos secundários

1 – Estabelecer um panorama nacional das histórias em quadrinhos adultas afim de situar o objeto de pesquisa em relação ao seu meio.

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 – Artic Nation* dos espanhóis Juan Diaz Canales e Juanjo Guarnido e *Zé Gatão – Memento Mori* do brasileiro Eduardo Schloesser.

Materiais e Métodos

Como se pode constatar 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; 2008, p 130). Em um segundo momento embasado nas teorias e nos conhecimentos adquiridos ao longo da pesquisa bibliográfica serão feitos dois estudos de caso em obras antropomórficas.

O estudo de caso é a parte central da pesquisa. A partir deles serão feitas as análises mais profundas quanto ao antropomorfismo nas histórias em quadrinhos destinadas a um público adulto. Para tanto foram escolhidas duas obras que apesar de serem de nacionalidades distintas apresentam muitos traços em comuns como, por exemplo, um universo inteiramente antropomórfico, um herói essencialmente solitário e anos de produção praticamente idênticos (ambas as obras foram finalizadas em 2003). 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)

O motivo de escolha do segundo volume da série antropomórfica *Blacksad* que tem atualmente quatro volumes é antes de tudo o seu amplo e detalhado universo antropomórfico. Ambientado nos Estados Unidos dos anos 50 o volume insere a sua narrativa, uma investigação de um sequestro, nas conturbadas relações raciais das quais o país era palco, fazendo uma 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.

A segunda obra que será estudada é o último volume da série *Zé Gatão*. 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.

Além da obra ter um rico universo antropomórfico e um herói muito semelhante ao de *Blacksad*, ambos são felinos e solitários, julgamos importante promover e abordar uma produção nacional, para reforçar os estudos sobre a cultura nacional.

A desconstrução dos personagens e das narrativas será feito em dois momentos distintos. No primeiro, as obras serão analisadas separadamente destacando os principais personagens (protagonista, antagonista e personagens secundários relevantes), os seus papéis em relação aos conceitos teóricos e finalmente a evolução das narrativas. Uma vez feito isso as duas obras serão comparadas e os principais pontos comuns ou divergentes serão apontados e aprofundados.

A análise se inspira na metodologia empregada por Umberto Eco em seu artigo *James Bond: Uma combinação narrativa*. Nesse artigo Eco destrincha os mecanismos dos romances de Fleming e aponta tanto a relação entre os diferentes personagens e principalmente a estrutura que rege toda a narrativa das aventuras do agente secreto britânico (ECO, 1966). Ao se propor uma pesquisa exploratória nas estruturas narrativas e na construção de personagens a técnica de observação direta do objeto se mostra vantajosa. Já que ela oferece um espectro maior de possibilidades estratégicas para o desenvolvimento da pesquisa.

A partir dos achados dos estudos de caso espera-se comprovar de que o antropomorfismo nos quadrinhos não se limita apenas a uma escolha estética. Porém, em um componente importante e comunicante na construção de narrativas e principalmente de personagens nas histórias em quadrinhos. A formulação dessa hipótese vai de encontro com o pensamento de Pierre Bourdieu de questionar o real, já que, segundo o autor, só assim é possível obter as respostas e romper o censo comum sobre o objeto. (BOURDIEU; 1999)

Considerações Finais.

Em conclusão, espera-se que o projeto alcance um grau de profundidade que poderá não somente abrir um precedente nos estudos teóricos sobre as histórias em quadrinhos no Brasil, mas também uma reflexão sobre o antropomorfismo que poderá ser aproveitada por outras esferas do conhecimento como a psicanálise.

Referências

- 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.
- BENJAMIN, W. **A Obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: Zouk Editora, 2012.
- BOURDIEU, P. **A profissão do Sociólogo: Preliminares epistemológicas**. Petrópolis: Vozes, 1999.
- CANALES, J.; GUARNIDO J. **Blacksad: Artic Nation**. Paris: Dargaud 2003
- CAMPBELL, J. **O Herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix Pensamento, 2010.
- COSTA, M.; COSTA, M. **Oeste Vermelho**. São Paulo: Devir, 2011
- CRUMB, R. **Fritz the Cat**. São Paulo: Conrad Editora, 2010.
- DELANNOY, A. **Maus d'Art Spiegelman Bande Dessinée et Shoah**. Paris: L'Harmattan, 2002.
- DORFMAN, A.; MATTELART, A. **Para ler o pato Donald: Comunicação de massa e colonialismo**. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

ECO, U. **James Bond: Uma Combinatória Narrativa** em Barthes, R. *et al. Análise Estrutural da Narrativa. Seleção de Ensaios da Revista "Communications"*, Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1966.

ECO, U. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1970.

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

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

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

GONSALES, F. **Níquel Náusea – Um tigre, dois tigres, três tigres**. São Paulo: Devir, 2009.

GROENSTEEM, T. **Animaux en cases: une histoire critique de la bande dessinée animalière**. Paris: Futuropolis, 1987.

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.

HALL, S. **A identidade Cultural na Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2007.

HAUDOT, J. **Shoah et bande dessinée: représentations et enjeux médiatico-mémoriels**. Metz, 2008.

JUNG, C. **Os Arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis: Vozes, 2002.

KLEINERT, A.; GOIDA. **Enciclopédia dos quadrinhos**. Porto Alegre: L&PM Editores, 2011.

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

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

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

MORIN, E. **Ciência com consciência**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil 2010.

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

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

POUPART, J.; DESLAURIERS, J-P.; GRLOUX, L-H.; LAPERRIÈRE, A.; MAYER, R.; PIRES Á. **A pesquisa qualitativa: Enfoques epistemológicos e metodológicos**. Petrópolis: Vozes 2008.

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

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

ROBBINS, 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.

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

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

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

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

VERGUEIRO, W.; SANTOS R. **A história em quadrinhos no Brasil: análise, evolução e mercado**. São Paulo: Laços 2011.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS R. **A pesquisa sobre histórias em quadrinhos na Universidade de São Paulo análise da produção de 1972 a 2005**. UNIrevista – Vol.1, nº 3 (julho 2006).

VERGUEIRO, W. **As histórias em quadrinhos e seus gêneros III: os quadrinhos de animais falantes**. 2003. Disponível em: <http://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=144> acessado em 22 de abril de 2013.