

Estigmas Gráficos

Alcebíades Diniz Miguel
Doutorando, IEL – Unicamp
alcebiades.diniz@gmail.com

Resumo: As histórias em quadrinhos moldam o imaginário de forma completa, fornecendo o *texto* e a *imagem* correspondente, além da gramática semiológica de uma *sintaxe* que articule ambos. Essa formatação estrutural que tanto aproxima as HQs do campo da caricatura é a base para a criação das persistentes mitologias quadrinísticas e, também, o terreno fértil para simplificações efetivas e de tremendo impacto. No momento atual, em que as novas gerações mergulhadas na cultura audiovisual utilizam compósitos de imagens para tentar conjurar conceitos, HQs recheadas de representações estigmatizantes, equívocos factuais e históricos, generalizações, simplificações conceituais e esquematismos apriorísticos produzem uma complexo de propaganda racista e anti-semita tão eficaz quanto as construções de personagens judaicas monstruosas do teatro elisabetano ou do cinema nazista.

Palavras-chave: Ilustração; histórias em quadrinhos; anti-semitismo

No ensaio “Elementos do Anti-Semitismo: Limites do Esclarecimento”, os filósofos Theodor Adorno e Max Horkheimer debruçaram-se sobre o fenômeno, buscando entendê-lo dentro de uma ampla base axiológica que, justamente, fechasse a trama tecida pelo totalitarismo nazi-fascista, entendendo o anti-semitismo como uma das linhas de força de todo e qualquer totalitarismo. Nesse sentido, a análise desloca o eixo do aspecto político pontual – o *uso* do anti-semitismo como discurso – para o próprio núcleo ideológico do totalitarismo, descrito pelos autores como um labirinto estreito no qual se entrecruzam formas paranóicas de representação. O ensaio faz parte do livro *Dialética do Esclarecimento*, escrito a quatro mãos no início dos anos 1940 – finalizado em 1944, ou seja anterior à descoberta dos campos de extermínio e da amplitude da *Shoah* –, esforço filosófico para entender como os avanços técnico-científicos impulsionados pelo iluminismo tornaram-se elementos fundamentais de crenças e comportamentos primitivos, como o racismo genocida tornado conduta estatal no regime nacional socialista. Assim, é essencial reter as concepções apresentadas pelos autores do papel da *identificação* e *projeção* no universo do anti-semitismo:

“Os racistas (*die Völkischen*) exprimem sua própria essência na imagem que projetam dos judeus. (...) Assim, é uma espécie de idealismo dinâmico que, de fato, anima o bando organizado dos ladrões assassinos. Eles saem a pilhar e constroem uma ideologia grandiosa para isso, e falam disparatamente em salvação da família, da pátria, da humanidade. (...) A obscura pulsão, com que desde o início tinham maior afinidade do que com a razão, toma conta deles totalmente. (...) A ação torna-se realmente um fim em si e autônomo, ela encobre sua própria falta de finalidade.” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 157; 160-161).

No trecho destacado, vemos que, na mente do anti-semita, uma severa formatação cognitiva faz com que, em primeiro lugar, invertam constantemente a realidade material por uma fantástica ilusão projetada, entendendo o Outro – os judeus, mas Adorno e Horkheimer entendem que o anti-semitismo fornece um esquema de arranjo, funcionamento e militarização da máquina de percepção mimética humana, servindo como base para a estigmatização de outros grupos – como agressores e o assassinato ou genocídio praticado *previamente* como ação defensiva. O esquema dos autores alemães é bastante rigoroso, contudo podemos acrescentar um elemento em tal arquitetura: a importância de projeções miméticas formativas, que preenchem a mente do racista com *imagens* reiterativas do “Mal” que pretende enfrentar. Essas projeções formativas viriam do universo estético: do teatro¹, a

¹ Aqui é preciso destacar o quanto eram importantes os mistérios medievais culpabilizando os judeus, bem como os sermões com pregações anti-judaicas, na preparação de *pogroms*. Posteriormente, mesmo dentro do sofisticado e complexo teatro elizabethano, representações de judeus monstruosos voltariam aos palcos na

literatura e formas modernas e massivas de difusão das mensagens racistas, o cinema e a História em Quadrinhos (HQ). É bem verdade que a mensagem anti-semita também foi formatada e propagada de meios diversos, dos tratados de filosofia de Alfred Rosenberg à música alemã “pura” de Carl Orff e destes a obras de arte visuais, esculturas e pinturas². Mas a raiz *imediata* e projetional das artes narrativas é como um imã para a ideologia anti-semita: a possibilidade de construir um monstro imediato, no qual projetar-se e projetar ao público como *modelo*, sempre foi uma das metas centrais do anti-semitismo enquanto política e estética. Nesse sentido, seguindo o raciocínio de Adorno e Horkheimer, é possível que, no anti-semitismo, todo o traço subjetivo se objetiva, e todo o universo objetivo torna-se desculpa para a difusão da idéia-motor desse processo em si, que é o ódio ao Outro identificado ao judeu. É nesse sentido que poder-se-ia explicar a atração dos anti-semitas ao meio jornalístico, que eles transformam em centro difusor dos mitos que sempre alimentaram, atualizados por ocorrências cotidianas lidas como segmentos e pedaços da “conspiração judaica”, dos “crimes rituais”, da luta contra a “propaganda sionista”, etc. É nesse sentido que as formas artístico-narrativas modernas – essencialmente formatos de entretenimento de massa – são aparatos, reconvertidos pelo anti-semitismo à finalidade suprema da propaganda, de primeira ordem, poderosas máquinas de construir estigmas.

O papel do cinema nesse processo, incluindo desdobramentos estéticos e políticos, já recebeu análises diversas e numerosas. Da mesma forma, os mecanismos ideológicos do anti-semitismo no teatro ou nas artes visuais receberam tratamento analítico sistemático; o amplo campo de análise das manifestações dessa ideologia nas HQs, contudo, ainda permanece em grande parte inexplorado. Muitas análises centram seu foco na caricatura anti-semita e racista, que condensava camadas de preconceito em variações sobre o mesmo tema – o “explorador” judeu mimetizado em alguma forma repulsiva, antropomórfica ou não, *destruindo os arianos*³.

Inglaterra, monstros que seriam adaptados e montados em outras partes da Europa e até traduzidos para outros formatos narrativos como o cinema.

² Nesse sentido, é notável a descrição feita por Luiz Nazario de um impressionante “monumento ao anti-semitismo”, talvez uma das obras escultóricas mais medonhas e sugestivas da história dessa forma específica de expressão artística, consagrada pelo regime hitlerista. Na escultura, uma homenagem ao militante anti-semita Theodor Fritsch, um “Siegfried de músculos rijos erguia um grande martelo para desfechar um golpe fatal na cabeça” de um monstro com “cara de rato e patas de rã” (cf. NAZARIO, 1998, p. 17-19). No caso da escultura nazista, imagens fantásticas, grotescas e temíveis, muito comuns no mundo da HQ e da caricatura, ganham a materialidade e o peso tridimensional da pedra e do bronze.

³ Um exemplo de análise nessa área é a dissertação de mestrado de Celia Szniter, *Dimensão visual da propaganda nazista: as imagens do judeu e do ariano*.

Contudo, embora próximo do universo no qual as HQs são construídas, um aspecto importante é acessório nas charges e caricaturas: o aspecto *temporal e espacial*, constituídos em um campo *narrativo*. A caricatura, anti-semita, ou não, costuma ter mais força quando se apresenta em uma única e poderosa imagem síntese, capaz de fazer o espectador criar todos os necessários vínculos associativos entre a ilustração percebida e a realidade que o circunda. Assim, aqueles dois elementos fazem parte da essência das HQs e condicionam seu formato narrativo. É o desenvolvimento desses dois aspectos que dota a HQ de autonomia e que a distingue de um *storyboard* ou pré-visualização cinematográfica, por um lado, e da caricatura de outro.

A ênfase no aspecto narrativo, contudo, não é evidentemente a única peculiaridade que constitui a autonomia das HQs enquanto forma de expressão. Essa especificidade toda alcançada por uma linguagem gráfica constituída de códigos sedimentados e que qualquer leitor é capaz de reconhecer ocorreu essencialmente na virada do século XIX para XX, com a revolução operada no parque gráfico dos jornais norte-americanos – uma revolução dirigida essencialmente pela percepção da importância do material visual nas mídias impressas em um país com um número bastante grande de imigrantes – e a constituição sistematizada das funções ligadas ao jornalismo e a criação de agências centralizadas para a distribuição de conteúdo padronizado dentro e fora dos EUA. Como ocorreu com as outras formas de comunicação de massa importantes do século XX – o cinema, o rádio e a televisão –, a linguagem das HQs se constitui graças à ampliação da indústria de entretenimento e da comunicação de massas⁴. As exigências gradativas pela melhoria das imagens impressas de livros imprimiu sucessivas revoluções no campo das artes gráficas⁵, o que disparava uma corrida entre editores e cadeias jornalísticas por inovação do parque gráfico. Desde a aparição da rotativa de dois cilindros, criada por Richard How na Filadélfia em 1846 e os sucessivos

⁴ É com certa ironia que Gubern, por exemplo, descarta como “jogo de abstrações formais” toda aproximação da moderna linguagem da HQ com expressões artísticas visuais de cunho narrativo, usualmente apontadas catalogadas em muitos manuseia sobre HQ e sua história como “precursores”. Gubern estabelece que as HQs, “síntese e aperfeiçoamento de procedimentos narrativos anteriores”, as HQs adquirem autonomia estética e se posicionam, em relação aos seus precursores, da mesma forma que o cinema em relação à lanterna mágica. (GUBERN, 1979, p. 13-15).

⁵ Um interessante episódio desse processo, analisado exatamente no coração da tempestade – a mídia impressa norte-americana da segunda metade do século XIX – é a batalha entre a gravura em madeira, que lutava contra a obsolescência, e a fotografia, que de fonte para ilustrações e gravuras se transformou ela mesma em representação informativa *par excellence* no jornalismo, exilando outras técnicas de representação para os setores “estilizados” da mídia impressa (como as caricaturas, *cartoons* e quadrinhos). Essas mudanças criariam certa “redenção” à gravura, que passou a ser entendida como forma de representação artística. Mais informações sobre esse episódio da modernização, ver RICE, 2007.

aperfeiçoamentos daí advindos ampliaram a velocidade de impressão, barateando ao mesmo tempo o custo final e ampliando as tiragens (GUBERN, 1979, p. 18). Essa revolução na produção gráfica a par e passo com o crescimento da demanda por jornais e o aparecimento de uma fatia bastante razoável de público constituído por imigrantes recém-chegados que pouco dominavam o inglês pavimentaria o terreno para o surgimento das HQs, da mesma forma como de outros divertimentos de massa, como o cinema ou o rádio e a televisão.

Assim, constituía-se a linguagem da HQ a partir do giro narrativo que cartunistas e ilustradores de jornais e periódicos *pulp* imprimiriam ao seu trabalho, a começar pelas primeiras aventuras criadas por Richard Felton Outcault para seu *Yellow Kid* (1896), chegando rapidamente à sofisticação visual e narrativa da série *Little Nemo*, já em 1905. A importância das HQs na mídia impressa cresceria em proporção exponencial, levando rapidamente a uma autonomia da criação dos processos narrativos e da linguagem. Os principais elementos para a constituição dessa autonomia – nascida, portanto, como aponta Gubern, da integração da linguagem icônica e da linguagem literária (GUBERN: 1979, p.105) – foram listados por pesquisadores como Roman Gubern e costumam centrar seu foco na forma especificadamente quadrinística do enquadramento, a utilização de balões, a articulação tempo-espço para o desenvolvimento das narrativas, convenções específicas do formato como os balões e os signos cinéticos, etc. Para nossa análise, consideraremos em profundidade apenas um desses elementos, essencial para a construção do personagem dos quadrinhos, que é a intensa e sistemática utilização de *metonímias visuais*. Nesse sentido, nas HQs, os atributos morais e psicológicos dos personagens são atualizados em sua forma física, através de traços específicos que podem ser ampliados desmesuradamente, simplificados ou reduzidos. Um exemplo prático desse princípio pode ser visto na série de HQs *Batman*, criada por Bob Kane e Bill Finger em 1939 e popular ainda nos dias atuais. Embora o personagem seja sombrio e vingativo, suas motivações e objetivos são nobres e sua psicologia é tratada como a dos grandes heróis trágicos problemáticos, de linhagem não muito distante daquela de Hamlet ou de Édipo. Por outro lado, seus inimigos psicóticos, como o Coringa, são a pura encarnação do Mal: grotescos, repugnantes e anti-humanos, qualquer possibilidade de diálogo está de saída impossibilitada. A metonímia, contudo, não é um recurso exclusivo da HQ: aliás a nomenclatura aplicada por Gubern e outros analistas é tomada de empréstimo dos estudos literários e das figuras da retórica. Da mesma forma, esse formato de construção dos personagens, que privilegia traços prototípicos, é muito conhecido de caricaturistas e “preside a iconografia de todas as mitologias e artes populares, nas quais os valores éticos encontram

uma eficaz tradução comunicativa em valorem (e signos) estéticos” (GUBERN, 1979, p. 138), possibilita a construção de estereótipos puros, sem qualquer outra significação polissêmica, que podem ser lidos, identificados e absorvidos pelo leitor sem maior desconforto.

Sem dúvida, o caráter metonímico dos personagens de HQ condiciona, da mesma forma, a proximidade destes aos mitos e arquétipos culturais. Gubern relata mais de um caso no qual HQs norte-americanas que, recebendo o tratamento adequado, puderam ser distribuídas e comercializadas nos países fascistas nos quais eram proibidas. Poderíamos lembrar, da mesma forma, do fascínio que os personagens da Disney, especialmente Mickey Mouse, possuía para os militares nazistas, especialmente da aviação (*Luftwaffe*), que utilizavam o simpático camundongo pintado com insígnias nazistas na carenagem de seus aviões, como mascote da sorte. Tais interconexões, que estão acima de questões ideológicas, apontariam alguma forma de polissemia, contradizendo nossas hipóteses apresentadas no parágrafo anterior? Acreditamos que não: trata-se antes de um resultado da mecanização resultante de personagens construídos seguindo o princípio da atualização visual e física de traços psicológicos⁶. Seguindo essa linha analítica, a padronização de personagens excluía culturas diferentes e “mercadologicamente” problemáticas mesmo dentro da democrática mídia norte-americana. Personagens arquetípicos solidamente inspirados na condição do judeu imigrante e na mitologia judaica, como *Superman* (1932), necessitavam diluir essas características para tornar o produto vendável em países simpáticos ao anti-semitismo. É nesse contexto que HQs que vendiam a ideologia nazista e a imagem dos judeus como “super-vilões” ou repelentes monstros mutantes encontrou um imenso espaço de manobra.

Em seu trabalho pioneiro de análise ideológica e histórica de HQs, *Le Petit Nazi Illustrée*, Pascal Ory centra seu foco na revista ilustrada *Le Téméraire*, que chegou a ter edições com circulação de 100.000 exemplares e foi a única publicação destinada ao público infanto-juvenil na Paris ocupada pelos nazistas entre janeiro de 1943 e agosto de 1944. Tanto Ory quanto Luiz Nazario, debruçando-se sobre o mesmo material, identificam as seguintes matrizes ideológicas em *Le Téméraire* – matrizes que a revista compartilhava com outras publicações colaboracionistas:

⁶ Gubern, determinado momento, fala da necessidade de padronização dos personagens, uma vez que as série e tiras eram comercializadas mundo a fora pelos poderosos *syndicates*, agências de distribuição que contratavam editores, roteiristas e ilustradores, substituídas modernamente pelas editoras especializadas em HQ como Marvel e DC. Esse dado aponta para um condicionamento histórico na construção dos personagens e da linguagem da HQ que necessitaria de análise mais sistemática.

“A idéia-chave do colaboracionismo era o continentalismo, uma só Europa – a nazista – unida contra o judeu-bolchevismo. A propaganda associava imagetivamente os judeus a comunistas, criminosos, degenerados, dominadores e gananciosos (retórica ‘realista’); a parasitas, vírus e pestes (retórica ‘idealista’); a monstros devoradores e alienígenas invasores da Terra (retórica ‘futurista’).” (NAZARIO, 2005).

Após a descoberta da dimensão e amplitude do Holocausto perpetrado pelos nazistas, surgiram muitas obras em literatura, no cinema, no teatro e nas artes plásticas, da mesma forma que em filosofia, direito, sociologia e psicologia, revendo criticamente esse terrível período. Os anos 1950 e 1960 marcariam o ressurgir de uma consciência crítica, um mal-estar civilizacional diante da barbárie perpetrada, dos quais o universo da HQ não escaparia. Em 1955, a EC, editora norte-americana especializada em quadrinhos *pulp* de horror e em humor corrosivo publicaria aquela que, provavelmente, foi a primeira HQ abordando explicitamente o Holocausto: “Master Race”, escrita e desenhada por Bernard Krigstein e que saiu em uma das muitas revistas de suspense da editora, *Impact*. Trata-se de uma HQ na qual há pouquíssimos balões de diálogo e o uso muito criativo dos chamados signos cinéticos – como na chegada do metrô, na primeira página –, para criar o efeito de suspense a partir da ambivalência dos personagens centrais, que só se resolve ao final. A trama centra-se no personagem Carl Reissmann, fictício chefe do campo de concentração de Belsen, ao reencontrar uma de suas vítimas anônimas, não diretamente denominada como judeu mas imediatamente interpretado assim. As atrocidades nazistas se desfilam ao leitor de forma eficaz e são funcionalmente necessárias na narrativa, levando o eixo da identificação do leitor para longe do genocida Reissmann, que só aos poucos tem a identidade revelada. A arte expressionista de Krigstein impressiona pela modernidade e pela leitura criativa de filmes *noir* sobre o mundo pós-nazista como *O estranho* (*The Stranger*, 1946), de Orson Welles, no qual o próprio diretor interpreta um genocida ativo das SS mimetizado na sociedade norte-americana como pacato professor. Essa pequena obra-prima da narrativa seqüencial, contudo, já revela uma faceta da visão *mórbida* da qual muitos quadrinistas não conseguiriam escapar ao representar os judeus: o personagem que encarna os perseguidos e assassinados por Reissmann é representado com as características sinistras dos seres sobrenaturais da literatura *pulp*, possuindo portanto algo da imagem do “judeu errante”, agora bem mais assustador por se mimetizar com a imagem de espectro em busca de vingança pelos sofrimentos do passado imediato e ancestral.

Os anos 1960 apresentaram rupturas em múltiplos campos. No caso das HQs norte-americanas, houve a queda dos códigos de censura que regulavam a produção e haviam estrangulado editoras independentes como a EC nos anos 1950. O influxo de idéias vanguardistas – não apenas em HQ – da Europa e o afrouxamento dos códigos de ética e comportamento resultou no florescimento das HQs *underground*, dominadas pela violência, pelo erotismo e pelo cinismo total. O esquema metonímico de construção dos personagens de HQ sofreu um desnivelamento para o lado negativo, pois quadrinistas modelo da contracultura como Robert Crumb ou Harvey Pekar buscariam representações grotescas e grosseiras da sociedade que odiavam empregando largamente os preconceitos e as idéias feitas do senso comum de forma “irônica” e hipócrita. Assim, imagens espantosas de preconceito racista e sexista abundam na obra de Crumb, representante máximo dos quadrinhos *underground*. Na série *Fritz, the Cat*, a sociedade é serializada ao formato de animais “representativos” de cada etnia e classe, os policiais e judeus aparecendo como porcos enquanto negros surgem como corvos. Já na historieta “When the Goddamn Jews Take Over America”, Crumb cria uma distopia escrita do ponto de vista paranóide de um anti-semita que vê a sociedade americana dominada por grotescos judeus, com sua fala arrastada repleta de sotaque alienígena, sua obesidade e feiúra. Os quadrinistas “underground”, revolveram com imenso prazer e desenvoltura a massa de ideologias contra judeus – e outros grupos discriminados – que a reflexão crítica surgida após a Segunda Guerra Mundial parecia ter sepultado. Com as sucessivas crises e confrontos no Oriente Médio entre Israel e seus antagonistas árabes, as representações negativas do judeu – já recauchutadas pelos quadrinistas *underground* – deslocaram lentamente seu eixo para a associação entre judeus e Israel, atualizando o imaginário da “conspiração judaica mundial” para o registro moderno da “exploração colonial” de Israel contra a Palestina. O surgimento do revisionismo e do negacionismo históricos nos anos 1970-80 acentuaram ainda mais esse deslocamento, pois se o Holocausto foi uma ficção ou um “evento atroz em uma cadeia de eventos atroz”, da mesma forma que o massacre de My Lai no Vietnã ou a opressão colonialista, como muitos intelectuais respeitáveis defendiam, apenas a “manipulação judaica” explicaria a necessidade especial de criar um Estado como Israel.

Contudo, paralelamente, alguns quadrinistas judeus retomaram a tradição de Krigstein em “Master Race” e buscaram novas representações para o Holocausto, tentando levar para seu público aquilo que a série televisiva *Holocausto*, por exemplo, havia feito na televisão. O mais conhecido deles é Art Spiegelman, autor da “novela gráfica” *Maus: A Survivor’s Tale*,

escrita entre 1973 e 1991, ganhando um prêmio *Pulitzer* especial em 1972. Ativo membro da subcultura *underground* em torno da revista *RAW*, Spiegelman partiria do esquema de representação derivado do *Fritz, the Cat* de Crumb: os judeus aparecem como ratos (daí o título) e os alemães como gatos, os poloneses surgindo como porcos. A narrativa desdobra-se em idas e vindas a partir de uma abordagem metanarrativa, com o próprio Spiegelman intervindo para narrar como era a difícil relação com seu pai sobrevivente do Holocausto, a aceitação de sua esposa *goy* convertida, etc. Embora a trama seja complexa e tenha, de fato, trazido o Holocausto para o centro das discussões dentro de um outra forma artística, é evidente que *Maus* apresenta dois graves problemas estruturais que acabam, a despeito das generosas intenções do autor, alimentando algum viés “intelectual” de anti-semitismo. O primeiro deles é o formato de representação escolhido, de saída preconceituoso e estigmatizador: representar os judeus como ratos – o duro e geometrizarante traço de Spiegelman se afasta de representações de grande empatia, como o Mickey Mouse ou o ratinho Jerry – é, de fato, uma “ironia” que joga com as representações usualmente empregadas àquele povo, mas também é uma *aceitação* do estigma, idéia que surge com mais força diante do autoritarismo do pai sobrevivente de Auschwitz. Por outro lado, a tentativa de criar uma trama com fortes traços subjetivos e que se centra de fato na relação do quadrinista com o pai reduz, para o leitor, a dimensão do Holocausto a elementos como o conflito de gerações e o autoritarismo patriarcal de certas famílias judias, que estão na interpretação do próprio Spiegelman, constituindo uma visão do Holocausto em segundo grau.

Muitos outros quadrinistas judeus – e não judeus – abordariam o Holocausto, mas dois nos interessam aqui em especial, obras bastante recentes de quadrinistas veteranos: *Yossel: April 19, 1943* (2003), de Joe Kubert e *O complô: a história secreta dos Protocolos dos Sábios do Sião* (2005), um dos últimos trabalhos de Will Eisner. O primeiro baseia-se na seguinte premissa, desenvolvendo-se como história “alternativa”: seus pais – que conseguiram migrar para os EUA nos anos 1930, apenas na segunda tentativa – não teriam conseguido e o jovem “Kubert alternativo”, assim como sua família, encontrariam seu fim em pleno Holocausto⁷. O personagem do jovem “Kubert alternativo” luta até a morte nos esgotos durante o Levante do Gueto de Varsóvia, em uma seqüência visual que está muito próxima de alguns momentos mais tensos do filme *Canal (Kanal, 1957)*, obra-prima de Andrej Wajda

⁷ “This book is the result of my “what if-?” thoughts. It is a work of fiction, based on a nightmare that was a fact. There’s no question in my mind about that what you are about to read could have happened.” (KUBERT, 2003, p. III).

sobre os resistentes poloneses. A trama se permite amplos resumos e generalizações históricas – em nome da simplicidade e da concisão pedagógicas, as deportações do gueto de Varsóvia, centralizadas no campo de extermínio de Treblinka, são “transferidas” na narrativa de Kubert, para o campo “prototípico” que é Auschwitz. Contudo, a trama não comete os desvios “vanguardistas” e de auto-ódio de Spiegelman nem reduz o drama coletivo do extermínio em escala e por processo industrial ao pessoal imediato ou remoto. A opção por traços esboçados em lápis – simulando a urgência de um rapaz que não possuía quase nenhum instrumento de desenho nem a facilidade de corrigir o traço empregando um arte-finalista – cria uma narrativa seqüencial marcada pela urgência, pela despersonalização dos personagens e pela estilização de cunho expressionista. Kubert, igualmente, evita a caricaturização, mesmo dos inimigos nazistas, mantendo-se fiel ao estilo de representação de suas outras HQs, fortemente naturalista. Essa opção paradoxal, realista em suas linhas gerais de representação expressionista pelas limitações auto-impostas pelo autor para criar o universo de privação e desumanidade impostas pelos nazistas a partir do elemento imediatamente perceptível em qualquer HQ, o traço dos desenhos, faz desse romance gráfico uma pequena obra-prima do gênero.

Eisner, por outro lado, centrou seu talento para desmistificar – mais uma vez – um dos documentos mais importantes na constituição ideológica do anti-semitismo desde o século XIX, o *Protocolos dos Sábios do Sião*. O próprio Eisner, em sua introdução, demarca claramente um giro militante em seu fazer quadrinístico: “Para mim, *O complô* representa um afastamento das simples histórias em quadrinhos. Ele marca um esforço em usar esse meio poderoso para tratar de um assunto de enorme preocupação pessoal” (EISNER: 2006, p. 1). A tendência caricatural do traço de Eisner é neutralizada pelo uso inteligente das gradações de cinza obtidas por lápis ou pena, o que permite diluir traços enquanto se acentua outros, mais essenciais. Os olhos fanáticos de alguns personagens, os movimentos de mãos de outros, a expressão indiferente de um terceiro grupo. Assim, guiado por descobertas recentes de historiadores sobre a verdadeira autoria do documento, Eisner reconstrói a trajetória do livro anti-semita com rigor e didatismo: da sua origem como panfleto contra Napoleão III centrado no fictício diálogo entre Maquiavel e Montesquieu no inferno, a mutação do documento em fraude persecutória manipulada pela *Okhrana* russa ganhando toda a força como pedra de toque imediata da popularização de um sentimento paranóide contra os judeus, sentimento esse que levaria diretamente ao Holocausto. Como Eisner não deixa de notar, importantes autoridades políticas Ocidentais, bem distantes do fanatismo hitlerista, se inspiraram ou

defenderam ao menos uma vez as idéias contidas no *Protocolos*, homens como Winston Churchill. O desmascaramento da impostura do *Protocolos*, realizada pela primeira vez de forma sistemática e com ampla divulgação pelo *The Times* em 1921, é recriada por Eisner com grande riqueza de detalhes e dados informativos, constituindo o clímax da trama. A partir daí, a história gira em torno das *ressurreições* e *desmistificações* do documento: dado momento, o próprio autor se coloca em cena⁸, durante o período em que realizou pesquisas sobre o *Protocolos*. É quando ele – e por extensão o leitor – se defronta com um grupo de radicais islâmicos protestando contra a “dominação judaica” em San Diego, que divulgava o *Protocolos* como documento necessário para “entender os judeus”. As tentativas de Eisner *demonstrar* a natureza falaciosa das acusações contidas no livro falha diante da obstinação dos radicais em persistir no universo fechado de suas visões ideológicas pré-formatadas. É nesse momento que vemos o surgimento claro da má-fé: para o anti-semita, dominado como definia Sartre por uma paixão destrutiva, um livro como *Protocolos dos Sábios do Sião* não servem para demonstrações explicativas dos fatos, mas como alicerces para uma fé e um ódio que se pretende inquebrantável e necessita de constante combustível.

Apesar desses esforços e experiências dentro do universo das HQs de evocação do Holocausto ou desmistificação do anti-semitismo, uma outra perspectiva, aprovada pela crítica e pelo público, predomina nesse meio. A visão estigmatizadora antes concentrada no judeu deslocou-se, graças aos conflitos no Oriente Médio e à propaganda soviética durante a Guerra Fria, da *persona* para a representação continental: o Estado de Israel. Mas esse deslocamento recupera o preconceito contra o judeu individual, confundido como sionista, judeu e israelense, transformando essas três instâncias em um monstro múltiplo que domina as mídias, propaga o imperialismo ocidental, defende um Estado teocrático e outras ficções. E diante dessa fantasmática entidade, a destruição em massa dos judeus surge como medida de “defesa”. Esse processo perverso pode ser visto com bastante clareza na série de reportagens quadrinizadas de Joe Sacco sobre a Palestina.

A série de HQs de Joe Sacco sobre a Palestina foi publicada inicialmente como série e, em 2001, em uma caprichada edição da prestigiada *Fantagraphics* e prefácio de um nome privilegiado, o intelectual palestino Edward Said, fato que provavelmente fez com que a *graphic novel* ganhasse maior peso e seriedade. A fonte para a edição surgiu uma visita

⁸ A técnica do testemunho direto é muito usado em HQs que se pretendam “sérias” ou que tenham uma orientação jornalística e documental. Curiosamente, emprega-se nessa mídia uma forte visão subjetiva na apreensão de fatos objetivos, esperando exatamente que esse ponto de vista subjetivo

realizada por Sacco aos territórios ocupados na Gaza e Cisjordânia entre 1991 e 1992. A edição foi premiada em 1996 com o *American Book Award*. No Brasil, foi lançada em dois volumes, *Palestina: uma nação ocupada* e *Palestina: na Faixa de Gaza*, o primeiro deles prefaciado por José Arbex. Por comodidade, nossa análise se centrará no segundo volume editado no Brasil, por ser também aquele no qual o autor, relatando a etapa final de sua viagem, mais tempo permanece “do lado israelense”, oferecendo portanto um pouco da visão do grupo que o próprio autor qualifica como “esses caras (*sic*) que mandam” (SACCO, 2005, p. 19). A primeira coisa que chama a atenção nessa HQ é o anacronismo da arte: a arte de Sacco possui todos os cacoetes da geração *underground* de Robert Crumb, incluindo as distorções de perspectiva, a desproporção entre a parte superior e inferior dos personagens, a implosão da estrutura de texto dos balões e a forte tendência à caricatura. É nítido que Sacco se preocupa com a forma, mas camufla tal preocupação pelo anacronismo das opções visuais, tentando provavelmente deixar claro que seu alvo é o conteúdo de sua *graphic novel*, não a forma. E qual conteúdo exatamente é esse? Sacco adota a narração em primeira pessoa – e o tom, portanto, de *testemunha*, não o de *observador* – para narrar sucessivas histórias de tragédias e miséria dos palestinos concentrados nos territórios ocupados. É bastante esclarecedor, nesse sentido, que o prefaciador Edward Said deixe bem claro a função verdadeira que ele observa na HQ: propaganda – ou, mais especificamente, “contrapropaganda”. O intelectual palestino afirma que, num mundo “saturado pela mídia” que, claro, está “controlada e difundida por uma meia dúzia de homens em lugares como Londres e Nova Iorque” (não é preciso muito esforço de imaginação para inferir a etnia desses homens aludidos por Said), “uma seqüência de quadrinhos com imagens e palavras agressivamente gravadas (*sic*)”, até mesmo “grotescamente enfáticas e exageradas” são necessárias como “antídoto notável” (SAID in SACCO, 2005, p. IX). O pensador pós-colonial destaca, igualmente como ponto positivo o fato de Sacco mostrar os israelenses com “ceticismo inconfundível”, embora o mesmo ceticismo não seja aplicado ao lado palestino pois aquele autor possui uma enorme “identificação com os perseguidos” (SAID in SACCO, 2005, p. X). Embora, em sua introdução Sacco destaque que muitas das imagens que aparecem em seu livro são passado a partir da constituição da Autoridade Palestina – e também do uso indiscriminado de mísseis e homens-bomba, que há tempos são usados contra civis israelenses –, as linhas gerais da obra estão definidas com bastante clareza por Said no prefácio. Said, aliás, ao lado de Noam Chomsky, figuram nas páginas dessa HQ como mestres decisivos.

Portanto, é com a idéia de “mostrar o outro lado” que Sacco se dirigiu para os campos de refugiados e escreveu seu texto. Viviam-se as intensas lutas iniciais da Primeira Intifada, e a mística dos “heróis que lutam com pedras contra tanques”, insistentemente divulgada, perpassa as páginas de *Palestina*. Aliás, as narrativas dos refugiados, que constituem a narrativa, são centrados em várias modalidades de mística, que o autor sequer confronta com registros historiográficos diferenciados. Ao contrário, o autor busca constantemente setorializar a catástrofe: desemprego, doenças e miséria, ingredientes comuns a inúmeros países do terceiro mundo, são colocados como consequência direta da “ocupação” israelense. A espiral de tragédias alcança níveis de absurdo surreal na história de uma mulher palestina que havia perdido dois filhos e o marido, assassinados direta ou indiretamente pelo exército israelense: a espiral de tragédia rompe os fracos elos de verossimilhança quando tal mulher conta que os soldados de Israel chegaram a atirar pedras nela – estranho comportamento para soldados armados. A narrativa histórica é pontuada pelas lágrimas de um personagem extremamente positivo, Sameh, representado de forma séria e hierática – estabelece-se assim uma espécie de deslocamento no qual a narrativa eventualmente absurda é afirmada como verdadeira por ser contada por uma “vítima” e exemplarmente comprovada pelas lágrimas de um personagem pintado como santo. Em outro momento, um advogado palestino diz estar defendendo a causa de uma família que assassinou a própria filha, que teria cometido adultério com um suposto colaboracionista, por estrangulamento. Segundo o tal advogado, os israelenses queriam julgar o caso pela justiça militar, uma vez que seu “colaboracionista” estaria envolvido. O advogado, contudo, quer utilizar como linha de defesa a necessidade – estabelecida em Genebra – de o ocupante respeitar a “lei e a moral” do povo submetido e a noção de que o assassinato de adúlteras é “autorizado” pelas religiões judaica e cristã. O crime obscuro – a própria família matar uma mulher porque estava se “contaminando” com um suposto “colaboracionista”, confundindo neuroticamente crimes e punições – e a hipocrisia do advogado que considera Israel e qualquer outra nação de maioria cristã teocracias tirânicas não espantam Sacco. Mas – em novo deslocamento do concreto (o crime praticado) para o abstrato (o crime descrito mas jamais testemunhado em primeira mão) – a crueldade dos soldados israelenses torturando crianças e adolescentes, descrita pelo advogado, indigna o quadrinista.

No mundo construído pelos quadrinhos “documentais” de Joe Sacco é uma distopia na qual inexitem israelenses nos territórios ocupados que não sejam soldados – pintados com expressões ferozes e fanáticas, que contrastam com a dignidade e pureza dos desenhos dos

refugiados –, da mesma forma como não há praticamente outros estrangeiros, emissários internacionais, comissões da ONU ou Unesco, ONGs. Os palestinos são mostrados, assim, como um “povo abandonado” pelo mundo, coisa que os próprios refugiados, em uma fúria de vitimização, insistem em reiterar com frequência. Uma interessante aberração ideológica testemunhada por Sacco de forma tão sistemática e constante que ele não foi capaz de mascarar ou suprimir – mas que, claro, não é analisada – é a constituição de uma “indústria cultural” em torno da Intifada, com vídeos populares sobre o tema e canções da *Fatah* cantadas mesmo em cerimônias de casamento. O clima de fanatismo anti-semita é denso, e o próprio autor adere a ele com certo prazer: Sacco, como seus entrevistados, confunde frequentemente os termos judeu, sionista e israelense, moldando-os em uma imaterial entidade maléfica. Quando surgem as cidades e antagonistas israelenses no capítulo “Por outros olhos”, a caracterização é novamente estigmatizante, pois a riqueza e mesmo a multiplicidade cultural de Israel são colocadas como *contraste*, acentuando a miséria dos palestinos em *seu* território “roubado” por estrangeiros que trouxeram um pedaço do Ocidente para terra alheia. As mulheres israelenses que surgem nesse capítulo são repulsivas e, como constituem a única voz de oposição ao posicionamento do autor de seus *protegés*, torna-se por metonímia a opinião de Israel e, claro, dos judeus – mais deslocamentos. A idosa sobrevivente do Holocausto e que ajuda voluntariamente o exército de Israel é uma variação ainda mais repulsiva e cínica, que surge ao final para, com o elemento de ligação final, construir a imagem que faltava de judeus que “escondem” atrás do Holocausto suas próprias atrocidades. Nesse sentido, um dos personagens, um velho palestino “veterano de 1948”, fornece o resumo definitivo do *leit-motiv* das “sofisticadas” críticas a Israel seja da parte de Joe Sacco, seja de seu mentor Edward Said. Após a usual exposição de tragédias, o senhor palestino afirma, diante da questão de Sacco sobre as possibilidades de paz: “Os judeus são como um cachorro que ganhou um pedaço de carne... Não vai haver paz até que o cachorro seja morto” (SACCO, 2005, p. 21).

Assim, a estigmatização dos judeus pode surgir de forma sistemática e espalhar-se pelo mundo multiplicando as metáforas visuais racistas. Ainda nos anos 1980, Osamu Tezuka – o mais importante quadrinista e animador japonês, não raras vezes considerado o “Walt Disney” do Japão – construiu um *manga* anti-semita, batizado *Adolf*, baseado no velho mito de que Hitler era na verdade judeu lançado com pompa e circunstância no Brasil ano passado. No ano passado, o governo do Irã patrocinou um concurso mundial de caricaturas anti-semitas, boa parte delas adaptando ao contexto do mundo atual o imaginário nazista. Das

caprichadas imitações de Hal Foster e Alex Raymond presentes na revista *Téméraire* até o anti-semitismo pelo viés anti-sionista de Joe Sacco – passando pela fantasmagórica aparição criada por Krigstein, pelas imagens cínicas de Crumb e pela representação masoquista de Spiegelman –, os estigmas imagéticos dos judeus, essenciais para a construção do anti-semitismo e de suas justificativas, provam a assustadora persistência e vitalidade de um ódio universal que só consegue se manifestar através de ações de destruição em massa como exorcismo das sinistras imagens que esse mesmo ódio forjou.

Referências bibliográficas

EISNER, Will. *O complô: a história secreta dos Protocolos dos Sábios do Sião*. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

GUBERN, Roman. *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Ediciones Península, 1979.

KUBERT, Joe. *Yossel: April 19, 1943*. New York: iBooks inc., 2003.

NAZARIO, Luiz. “Passeando pelos campos de concentração” in *Revista de Estudos Judaicos*, Ano I, Número I, 1998.

_____. “Os vilões fantasmáticos da ocupação”. *X Encontro Regional da Abralic – Sentidos dos Lugares*, CD-ROM: Rio de Janeiro, 2005.

ORY, Pascal. *Le Petit Nazi Illustrée – Vie et Survie du Téméraire (1943-1944)*. Paris: Nautilus, 2003.

RICE, Stephen P. “Photography in Engraving on Wood” in *Common Place*, vol. 7, n. 3, abril de 2007 – <http://www.common-place.org/vol-07/no-03/rice/> (consulta em 21 de maio de 2007).

SACCO, Joe. *Palestina: na Faixa de Gaza*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.

