

# Existe vida em outros sistemas: a personagem dos quadrinhos fora da narrativa<sup>1</sup>



*Roberto Elísio*

*Livre docente pelo CJE/ECA-USP  
Professor do Programa de Pós-graduação  
em Comunicação da Universidade Municipal  
de São Caetano do Sul (USCS)  
E-mail: roberto.elisio@uscs.edu.br*

*João Batista Freitas Cardoso*

*Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP  
Professor no Programa de Pós-graduação  
em Comunicação da Universidade Municipal  
de São Caetano do Sul (USCS)  
E-mail: jbfcardoso@uol.com.br*

**Resumo:** O presente artigo visa delinear as principais características da personagem dos quadrinhos, que, diferente das personagens da literatura, teatro ou cinema, têm como principal traço a visualidade. Considerando especificamente o seu aspecto visual, é feita uma categorização dos diferentes estilos de traços que, em certa medida, remetem a estilos artísticos e aos gêneros narrativos. Com isso, pretende-se mostrar que o desenho das personagens dos quadrinhos em outros sistemas é feito a partir de modelos já conhecidos do público.

**Palavras-chave:** Personagem, história em quadrinhos, linguagem visual, narrativa.

*Hay vida en otros sistemas: el personaje de cómics fuera de la narrativa*

**Resumen:** El presente artículo tiene la intención de delinear las principales características de los personajes de cómic cuyo rasgo principal, a diferencia de los personajes de la literatura, el teatro o el cine, es la visualidad. Teniendo en cuenta especialmente su aspecto visual, categorizamos los diferentes estilos de dibujo que, en cierta medida, se refieren a los estilos artísticos y géneros narrativos. Con esto, tenemos la intención de demostrar que el dibujo de los personajes de los cómics en otros sistemas es hecho de los modelos ya conocidos por el público.

**Palabras clave:** Personajes, historietas, lenguaje visual, narrativas.

*There's life in other systems: the comic character outside narratives*

**Abstract:** The present article intends to delineate the main characteristics of comic characters whose main trait unlike that of characters from literature, theatre or cinema, is visuality. Specifically considering their visual aspect, the different styles of drawing, which up to a certain extent relate to artistic styles and narrative genres, were categorized. With this, we intend to show that the drawing of comic characters in other systems is made from models already known to the public.

**Keywords:** character, comics, visual language, narrative.

Ao reproduzir no braço de um rapaz a figura da personagem Capitão América (Figura 1), em um trabalho que durou mais de cinco horas, o tatuador Sean Karn venceu o prêmio de melhor tatuagem do dia no *Hampton Roads Tattoo Festival*,<sup>2</sup> que aconteceu em 2012, na Virgínia, Estados Unidos da América. No corpo humano se evidencia

<sup>1</sup> Auxílio: processo#2014/21537-5, Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP).

<sup>2</sup> Disponível em: <<http://www.telegraph.co.uk/news/picture-galleries/howaboutthat/9365381/Fans-of-body-art-attend-tattoo-festivals-and-conventions-across-the-US.html?frame=2262731>>. Acesso em: 17 abr. 2015.

uma particularidade das figuras de personagens das histórias em quadrinhos: tais signos podem subsistir em sistemas diversos que transpõem as narrativas seriadas.



Figura 1 – Sean Karn tatuando a personagem Capitão América

Diferente das personagens da literatura, que estão na maioria das vezes limitadas à representação verbal – mesmo considerando que há a possibilidade de apresentar certos traços visuais da personagem na capa do livro ou em ilustrações internas –, as personagens das histórias em quadrinhos, embora também estejam filiadas à palavra e à narrativa, têm sua principal existência na imagem. Essa característica faz com que desde a primeira metade do século XX tal tipo de figura seja estampado em objetos diversos.

Além de ser exibido em diferentes sistemas de comunicação (como o cinema, TV e literatura), tal atributo faz com que as personagens de história em quadrinhos sejam apropriadas por negócios relacionados ao entretenimento (parque de diversão, brinquedo, game, figurinha colecionável etc.); produções artísticas (pintura, escultura etc.); e diversas áreas comerciais (licenciamento de produtos diversos, como vestuário, adereço, objeto de decoração, mobiliário, embalagem de alimento, material escolar, utensílio doméstico etc.). Algumas dessas formas de apropriação, em especial no segmento de vestuário, servem como modo de expressão para determinados grupos. Ao utilizarem imagens de personagens em camisetas, por exemplo, muitos jovens comunicam suas preferências, crenças ou valores.

Várias personagens concebidas para narrativas seriadas ficcionais do cinema, teatro ou televisão possuem, em parte, tal condição. Contudo, por se materializarem nos corpos dos atores, é comum que a imagem desse tipo de personagem permaneça diretamente associada à imagem do seu intérprete – como, por exemplo, a imagem da personagem Jack Sparrow (Figura 2), da série Piratas do Caribe, que está vinculada à caracterização feita pelo ator Johnny Depp.



Figura 2 – Reprodução da personagem Jack Sparrow em ovo de páscoa da marca Nestlé

Quando uma personagem originada nas histórias em quadrinhos é interpretada por diferentes atores no cinema ou na televisão, sua imagem, mesmo que possa se manter associada aos traços dos quadrinhistas, passa por transformações motivadas pelas atuações nos filmes – como, por exemplo, a personagem Batman, interpretada no cinema e na televisão por Lewis Wilson, Adam West, Michael Keaton, Val Kilmer, George Clooney, entre outros. Essas mudanças nas formas de representação de algumas personagens, principalmente no gênero super-heróis, não são estranhas aos leitores. Até mesmo nas histórias em quadrinhos desse tipo o aspecto visual da personagem é alterado em razão do estilo do ilustrador – ainda utilizando como exemplo o Batman, a personagem apresenta-se de maneira diferente nos traços

de Bob Kane, Dick Sprang, Jim Aparo, Neal Adams, Frank Miller, Jim Lee, entre outros artistas. Essa mesma natureza volátil transpassa aos produtos licenciados.



Figura 3 – Diferentes formas de representação da personagem Batman em produtos diversos, à esquerda interpretados por Adan West

Para manter o controle sobre a padronização visual das personagens, as grandes editoras, chamadas de *mainstream* ou comerciais, utilizam modelos pré-estabelecidos (*model sheets*) para tentar evitar que os desenhistas alterem o traço previamente determinado. Alguns desses modelos, que determinam o aspecto visual da personagem, são mantidos até mesmo nos trabalhos de maquiagem e figurino na indústria cinematográfica.

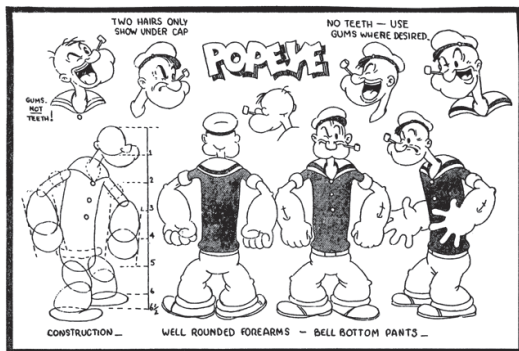


Figura 4 – *Model sheet* da personagem Popeye e interpretado pelo ator Robin Williams

Como se pode observar, apesar de no processo de transposição das histórias em quadrinhos para outros sistemas culturais ou mercadológicos certos traços das personagens das histórias em quadrinhos possam ser alterados, determinadas unidades invariantes devem ser mantidas para que se preserve a identidade da personagem e possa haver o reconhecimento por parte do público. Para compreender essas unidades invariantes é preciso primeiro compreender a personagem como uma figura que independe do contexto da narrativa, como um tipo de linguagem particular.

Este artigo é parte da pesquisa “Personagem em Tatuagem: transposição das páginas das histórias em quadrinhos para o corpo humano” – desenvolvida pelo grupo de pesquisa “O signo visual nas mídias” em parceria com o grupo de pesquisa “Gêneros Ficcionalis e Cultura Midiática”, com auxílio da FAPESP –, que objetiva estudar os aspectos de inovação que surgem com a transposição de figuras de personagens de histórias em quadrinhos para as tatuagens. O foco deste texto está na identificação das principais características visuais da personagem, que permitem que esta atue como elemento de significação fora das páginas das histórias em quadrinhos.

### A personagem como linguagem

De acordo com Roman Jakobson (2001), as linguagens são determinadas por processos de seleção e combinação de elementos, em uma sequência subordinada a um sistema de regras – nos termos do linguista, relacionados aos eixos paradigmático e sintagmático. Assim, toda linguagem está submetida a uma estruturalidade que permite produzir e compreender textos. No sentido semiótico, qualquer sistema de codificação – mesmo não verbal – que faz uso de elementos determinados em uma sequência organizada para transmitir uma informação pode ser reconhecido como linguagem. Nesse sentido,

para compreender a personagem de histórias em quadrinhos como um tipo de linguagem específica é preciso identificar suas unidades básicas e suas possibilidades combinatórias. Para delinear os contornos desse tipo de linguagem, no entanto, é preciso primeiro identificar, de maneira geral, as principais características das personagens ficcionais.

Para o campo da literatura, a personagem é um ser que só existe na palavra (Brait, 1985). Sob esse ponto de vista, a personagem seria um problema unicamente linguístico. No caso das histórias em quadrinhos, ainda que esteja intimamente vinculada à palavra e à narrativa, a personagem tem também sua existência na imagem. De tal maneira que sua figura chega a produtos diversos sem vir acompanhada, muitas vezes, de um único signo verbal. Contudo, assim como as personagens das obras literárias, para se compreender todos os sentidos relacionados às personagens em quadrinhos é preciso:

[...] encarar frente a frente a construção do texto, a maneira que o autor encontrou para dar forma às suas criaturas, e aí pinçar a independência, a autonomia e a ‘vida’ desses seres de ficção. E somente sob essa perspectiva [...], que poderemos [...] vasculhar a existência da personagem enquanto representação de uma realidade exterior ao texto (Brait, 1985, p. 12).

“Encarar [...] a maneira que o autor encontrou para dar forma às suas criaturas” e “pinçar a independência, a autonomia e a ‘vida’ desses seres”, no caso dos quadrinhos, é também considerar aspectos relacionados à visualidade da personagem: suas formas; cores; estilos de traços; roupas; expressões, gestos, poses etc. São esses caracteres visuais que possibilitam à personagem “viver uma realidade exterior”.

Ao tratar da personagem no romance, Antônio Candido (2014, p. 61-62) cita as categorizações de “personagens de costumes” e “personagens de natureza”, surgidas no século XVIII, ampliadas por Foster nos

conceitos de “personagens planas” e “personagens esféricas”. A personagem plana, nesse entendimento, teria personalidade superficial e previsível, já a esférica se apresentaria de maneira mais profunda, com comportamentos e atitudes imprevisíveis, próximo aos seres humanos. Algumas personagens das histórias em quadrinhos aparecem em determinadas publicações com personalidade e comportamento previsíveis, como “personagem plana”, e em outras mais complexas, como “personagem esférica”.

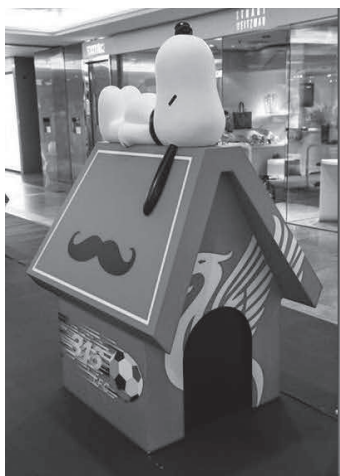
Sejam elas “planas” ou “esféricas”, de modo geral, toda personagem de histórias em quadrinhos possui uma configuração esquemática, traços visuais e verbais que apresentam aspectos psíquicos limitados. Justamente por serem “seres” esquemáticos, as personagens costumam ser mais coerentes que as pessoas reais e é essa coerência que permite utilizar a figura da personagem fora do contexto da história sem que se perca sua personalidade.

No teatro e no cinema, a personalidade da personagem é construída, segundo Décio de Almeida Prado (in: Candido et al, 2014, p. 88), conforme os manuais de *playwriting*, que sugerem três maneiras de caracterização: através do que ela revela sobre si mesma; através de suas atitudes; e através do que as outras personagens dizem sobre ela. Assim como nesses sistemas, a personalidade da personagem de histórias em quadrinhos se desenvolve por meio do discurso e ações do antagonista, que estabelece conflito com o protagonista. Na construção das personagens planas, predominante em produtos que fazem uso de imagens licenciadas, há a redundância sobre os diferentes discursos e ações que constroem sua personagem.

No caso específico das personagens de histórias em quadrinhos, para Fresnault-Duruelle (apud Cirne, 1996, p. 92), elas “existem apenas para viverem intensamente [...], pois só aparecem em função do recorte seletivo de um *cartoonist* decidido a pôr em cena apenas os momentos que importem”.



Quando não estão nas páginas de histórias em quadrinhos, em animações cinematográficas, televisivas ou em games, as personagens apresentam-se, quase sempre, em uma pose ou expressão já conhecida ou em uma cena reproduzida da narrativa (Figura 5). Assim, os aficionados por Homem Aranha, Batman, Mickey, Betty Boop, entre outros, reconhecem na figura impressa em camisetas, copos, capas de cadernos etc., a personalidade da personagem. Para Moacyr Cirne, é justamente essa personalidade que atrai o leitor: “[...] um grande personagem de quadrinhos tem que ser grande, antes de mais nada no interior dos quadrinhos, com uma tensão/pulsção adequada à linguagem que o formaliza como herói, anti-herói, marginal etc.” (1996, p. 97).



**Figura 5** – Reprodução de cena clássica da personagem Snoopy, em produto e em ação comercial

Na obra *Matrizes da linguagem e pensamento* (2001, p. 27), Lúcia Santaella adverte para o fato de que nos estudos da comunicação, via de regra, “as linguagens são

estudadas de acordo com o suporte, meio ou canal que lhes dão corpo e em que elas transitam” e por isso é comum “confundir uma linguagem com o canal que a veicula”. Essa prática faz com que, na maior parte das vezes, se pense nas personagens no contexto das narrativas das histórias em quadrinhos ou das narrativas seriadas audiovisuais, sem considerar que essas, em si, possuem um sistema próprio de codificação.

É manifesto que o meio no qual tais figuras são materializadas, “tomam corpo”, são determinantes para compreender seu caráter essencial, “sua personalidade”, no entanto, como alerta a pesquisadora: “a atenção ao canal veiculador das linguagens não deveria ser tão proeminente a ponto de nos cegar para as similaridades e as trocas de recursos entre os mais diversos sistemas e processos sógnicos” (p. 27). No caso das personagens originadas nas páginas das revistas é preciso considerar que, embora suas características visuais mais marcantes possam estar associadas aos traços determinados pelos escritores e ilustradores das publicações impressas, a transposição para outros sistemas acaba por agregar às representações das personagens novos traços. E é justamente a condição de incorporar signos de sistemas externos sem comprometer a preservação do sistema de codificação original que se apresenta como um indicativo de que a personagem de histórias em quadrinhos pode ser compreendida como um tipo de linguagem específica. Como linguagem, possui signos convencionais, “organização hierárquica, sistematicidade” (Santaella, 2001, p. 79), que permitem a sua reprodução e manutenção, mesmo quando mesclada com signos estranhos ao seu sistema.

Utilizando como base o sistema de classificação das mediações proposto Harry Pross é possível reconhecer as personagens como elementos de significação nas mídias primárias, secundárias e terciárias. Nas revistas de histórias em quadrinhos, as personagens, sob essa lógica, estariam expondo-se em uma mídia secundária.

A mídia secundária é constituída, para Pross, por ‘aqueles meios de comunicação que transportam a mensagem ao receptor, sem que este necessite um aparato para captar seu significado’ [...]. Assim podemos dizer que, na mídia secundária, apenas o emissor se utiliza de prolongamentos para aumentar seu tempo de emissão, seu espaço de alcance, ou seu impacto sobre o receptor, valendo-se de aparatos objetos ou suportes materiais que transportam a mensagem (apud Baitello Jr., 2014, p. 108-109).

*Apesar das padronizações impostas pelas grandes editoras, cada artista possui habilidades artísticas que diferenciam seu trabalho de outros quadrinistas*



Muitos dos produtos licenciados (como camisetas, capas de cadernos etc.), sob essa ótica, são também mídias secundárias. Nesses produtos, ainda que a personagem não esteja no contexto de uma narrativa, a personalidade construída nas histórias em quadrinhos está presente de maneira implícita.

Nas mídias terciárias, por sua vez, as personagens se apresentam em filmes, desenhos animados e games. Para Pross, tal modelo é composto por “meios de comunicação que não podem funcionar sem aparelhos tanto do lado do emissor quanto do lado do receptor” (apud Baitello Jr., 2014, p. 109). Nesses sistemas, outros tipos de signos se agregam à imagem da personagem, o tom de sua voz e seus movimentos acaba por determinar traços importantes de suas personalidades. Ao ler uma história em quadrinhos (mídia secundária) ou ver a figura da personagem estampada em um objeto, naturalmente, a tonalidade de sua voz o modo de mover-se, implicitamente, fará parte do processo de leitura.

Nas mídias primárias, por fim, as personagens exibem-se nos próprios corpos das pessoas, “os participantes individuais se encontram cara a cara e imediatamente presentes com seu corpo” (apud Baitello Jr., 2014, p. 107). Nesse caso, a personagem como tatuagem passa a fazer parte do sistema cultural que envolve o sujeito tatuado. Seus movimentos e vestuário estabelecem relações de sentido com as personagens.

Com base nessa divisão, percebe-se que nas diferentes mídias (revista, cinema, roupa etc.) as personagens fazem uso de tipos distintos de signos (visuais, verbais, sonoros), que podem estabelecer ou não relação com a narrativa. Em algumas delas, a personagem, que ganha vida na interpretação de um ator, pode apresentar uma personalidade complexa que se desenvolve em uma história de longa duração; em outras, aparece simplesmente repetindo um movimento ou gesto já conhecidos das histórias em quadrinhos, que faz parte do recorte seletivo do quadrinista ou do modelo desenvolvido pela empresa detentora dos direitos de imagem. Essas poses ou expressões reproduzidas das narrativas, que muitas vezes estão relacionadas ao conflito com o antagonista, atendem a determinadas convenções gráficas que permitem sistematizar a linguagem dos quadrinhos.

Para preservar sua identidade, mesmo participando de sistemas externos ao ambiente dos quadrinhos, as personagens devem manter certas características esquemáticas, simplificadas, que vão além da narrativa. Essas características estão relacionadas à visualidade. A imagem da personagem, nesse sentido, deve ter uma autonomia em relação à história a qual está vinculada e aos outros personagens do enredo.

Como o que interessa a este texto é especificamente o aspecto visual da personagem, que permite a essa ter uma existência fora da narrativa, observaremos as diferentes formas de ilustração das personagens de história em quadrinhos. O principal elemento de materialização dessas imagens nas páginas das revistas é a forma, que é definida por tipos de linhas que indicam o estilo do artista e muitas vezes o gênero da história em quadrinhos.

## ● Elementos formais das personagens de quadrinhos

Além do roteiro (da história narrada e do tema abordado), há elementos estéticos específicos que tornam a história em quadrinhos a Nona Arte. As imagens e sua disposição no espaço são o aspecto artístico mais evidente dos quadrinhos. Literalmente, enche e salta aos olhos do leitor. Cada artista possui habilidades artísticas que diferenciam seu trabalho de outros quadrinistas, o que pode ser constatado pelos fãs mais atentos, apesar das padronizações impostas especialmente pelas grandes editoras. De acordo com Antonio Cagnin:

Os desenhos têm o estilo próprio de cada artista; diferem e identificam o seu autor, sendo possível falar em desenho deste ou daquele desenhista. Percebe-se a diferença e gosta-se de um e não de outro; definir, no entanto, ou descrever os estilos e formas, é bem difícil. É o mesmo que definir gosto ou cores. Além disto, não há uma nomenclatura científica ou uma escala para medir as diferenças (1975, p. 111).

Douglas Wolk (2008, p. 24) considera como estilo:

[...] todos os elementos que dão aos quadrinhos ‘aparência e sentimento’, para usar um termo de design digital: as coisas que afetam a experiência de leitura independente do conteúdo da história. Algumas delas são o tom da linguagem; algumas são o ritmo e a narrativa, mas o maior elemento é a maneira idiomática na qual é desenhada.

Ao utilizar *model sheets* as editoras comerciais procuram manter o controle sobre a padronização visual das personagens, definindo padrões previamente determinados que devam ser utilizados pelos ilustradores. Mas alguns artistas destacam-se justamente por fugir a essa uniformização. Alguns estilos gráficos consagraram-se com o trabalho de determinados artistas ou devido à popularidade

de um determinado tipo de história em quadrinhos e podem ser facilmente identificados. Neste trabalho, entende-se o estilo gráfico do desenhista a maneira como esse utiliza técnicas e recursos, como a linha (grossa ou fina), as hachuras, as sombras e as cores, objetivando personalizar seu trabalho.

Segundo Rudolf Arnheim (2005, p. 210), “a linha se apresenta de três modos basicamente diferentes: como *linha objeto*, *linha hachurada* e *linha de contorno*”. No primeiro modo, a linha apresenta-se como objeto ou parte dele. Os traços, em si, podem representar marcas expressivas da personagem, seus olhos, boca etc. A linha hachurada, como sombreado, serve para delinear formas côncavas ou convexas que indicam os contornos e volumes da anatomia da figura. Traços esses próprios dos corpos tridimensionais. O último serve para delimitar os contornos do objeto visual, a própria figura. A maneira de utilização dessas linhas discrimina os estilos dos desenhos e dos ilustradores.

Um dos estilos mais reconhecidos é o da *linha clara*, designação do traço usado pelos quadrinhos franco-belgas, que tem como características o uso de linha fina no contorno dos desenhos (tanto das personagens como dos cenários, que são *clean*) e o uso parcimonioso de sombras (linha hachurada). Tintin, de Hergé, foi o pioneiro, seguido por outros, como Spirou, de Greg, e Lucky Luke, de Morris, da chamada Escola de Charleroi ou de Marcinelle. Dan Mazur e Alexander Danner (2014, p. 7) evidenciam que, graficamente, “suas características são o uso de uma linha com a mesma espessura, invariável, para definir os contornos, cores fortes, evitando sombreado tracejado ou outras formas de sombreado”. A clareza e a legibilidade deste estilo gráfico influenciaram até alguns artistas japoneses e brasileiros.

Com o estilo *realista*, o artista pretende representar com fidelidade personagens e objetos, empregando técnicas como a perspectiva e os estudos de anatomia e fisionomia. Uma das vertentes usa traços finos.



São exemplos: Príncipe Valente, de Hal Foster; Nick Holmes, de Alex Raymond; e Fantasma, de Sy Barry. O estilo realista também pode se servir de *traços grossos* – com linhas de contorno que Barbieri (2002, p. 23) considera “planas, embora sejam enriquecidas aqui e ali com fortes áreas escuras que enfatizam as sombras” –, como nas tiras de Steve Canyon, de Milton Caniff, nas histórias de Corto Maltese, de Hugo Pratt, ou nas narrativas de terror desenhadas por Rodolfo Zalla.

O estilo *cartunesco* diferencia-se do realista principalmente no que se refere à anatomia: os personagens são desenhados com nariz grande e redondo, os olhos podem ter só as pupilas, a cabeça é grande e o corpo, menor, não obedece às proporções normais. Mazur e Danner (2014, p. 24) designam esse estilo de “cômico ‘pé grande’” por causa do tamanho grande dos pés e dos sapatos das personagens. Já Daniele Barbieri (2002, p. 71-72) considera como características da

narração humorística a concisão e a simplicidade. Na sua visão, a caricatura “é adequada ao humorismo porque ela pode nos dizer muito mais coisas de uma só vez do que a imagem realista” porque essa deformação põe em evidência o que é mais significativo. São exemplos as tiras de Recruta Zero, Hagar, Popeye e das histórias do italiano Benito Jacovitti.

Mais usado por diversos artistas que fazem *comix underground* para fazer contestação e se diferenciar do “estilo limpo” do quadrinho comercial (*mainstream*), o estilo “sujo” é marcado pelo uso de hachuras, manchas de tinta e sombras fortes. Alguns de seus criadores possuem um estilo cartunesco e outros fazem uma arte mais expressionista. Na visão de Mazur e Danner (2014, p. 23), a “estética underground era um olhar áspero e espontâneo que se arriscava a pecar por excesso de desordem, até mesmo de ilegibilidade, em vez de parecer uma publicação sofisticada ou comercial”.



Figura 6 – O estilo da linha clara de Tintin, o traço realista e fino do Fantasma de Sy Barry e o traço grosso de Milton Caniff





Figura 7 – Estilo cartunescos de Coco Bill, desenhado por Jacovitti, e “sujo” de Mister Natural, criado por Robert Crumb

### Existe vida fora da narrativa

Como se pode observar, os diferentes estilos gráficos – como o tipo de linha, o uso de hachuras, sombras ou cores –, além de servirem como traço identitário do artista e estabelecerem relação com o gênero, acabam por definir traços da personalidade da personagem.

Em uma primeira classificação dos estilos é possível considerar a analogia visual com os objetos externos à representação gráfica. Em outros termos, o “nível de realismo” do desenho. Em relação a esse aspecto, pode-se opor o estilo realista ao estilo cartunescos. No primeiro, percebe-se o respeito aos cânones clássicos da representação humana, no

desenho da anatomia e fisionomia, e a aplicação cuidadosa das técnicas de perspectiva, no desenho dos cenários; já no segundo, a opção pela deformidade da anatomia e cenário, em desacordo com as proporções convencionais, visando à concisão e a simplicidade para por em evidência o que se considera mais significativo. É natural que esse segundo tipo esteja mais associado ao humor que o primeiro, mas não se pode tomar isso como uma regra, já que a subversão de padrões pré-estabelecidos é comum a esse tipo de linguagem.

O tipo de traço apresenta-se como uma segunda forma de categorização: linha fina em oposição à linha grossa. O primeiro, por meio de linhas com mesma espessura, privilegia

os contornos e clareza das formas das personagens e cenários, a legibilidade do quadro. Reforça essa intenção o uso econômico e delimitado das sombras, assim como a delimitação e contrastes das cores. O outro enfatiza a dramaticidade da cena por meio de sombras e variações de espessuras nos contornos das personagens e cenários, que visam normalmente intensificar o sentido de uma ação. Ainda que nas diferentes relações estabelecidas entre os estilos e os tipos de traços possa se perceber o predomínio de combinação de um estilo com um tipo de linha, observa-se que tanto desenhos realistas quanto cartunescos fazem uso de linhas finas ou grossas.

Por fim, o tratamento estético limpo e o sujo podem também ser relacionados com os estilos e tipos de traços. Predominam nas publicações *mainstream*, que mais comercializam as personagens para outros ramos de negócios, os desenhos limpos e nas alternativas os desenhos sujos, com excesso de hachuras e sombras fortes que visam se opor a estética comercial. Naturalmente, há o predomínio da linha grossa e do estilo cartunescos neste último, mas isso também não se pode tomar como regra.

Ao optar por um determinado estilo (realista ou cartunescos), por um tipo de traço (linha fina ou grossa) e por um tratamento estético (limpo ou sujo), o desenhista acaba optando por utilizar técnicas e materiais que permitem alcançar o resultado desejado – que podem ir dos tradicionais, lápis, tintas, até recursos digitais passando por colagens e materiais alternativos.

Ao definirem aspectos da personagem que servem às estratégias de comunicação

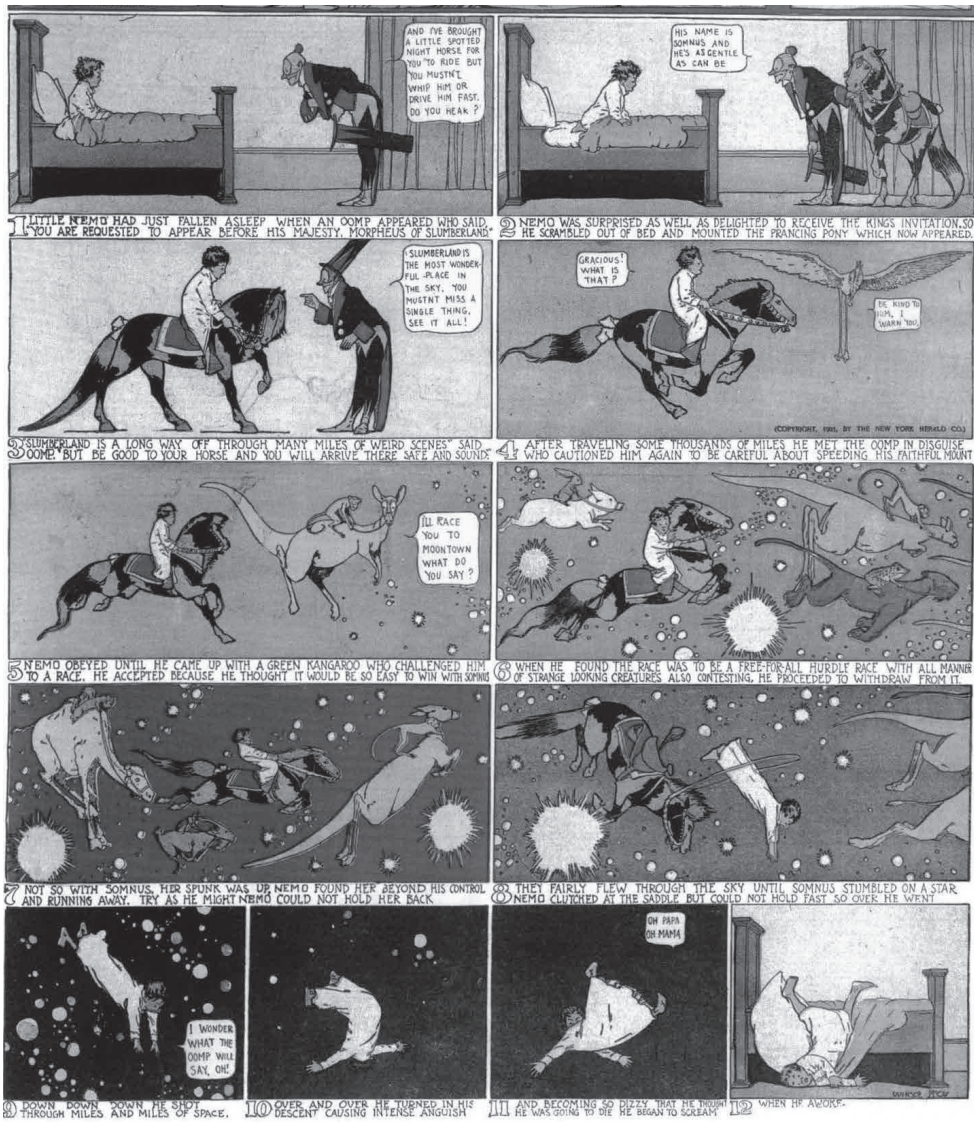
das marcas, as empresas detentoras dos direitos de uso dessas imagens esforçam-se para manter o controle sobre a padronização visual das personagens.

Considerando que as figuras das personagens são estampadas em suportes diversos – papel, tecido, plástico, borracha etc. –, os aspectos gráficos finais interferem diretamente na forma de preparo da arte final e definição do processo de impressão. No caso de reproduções em camisetas, canecas, capas de cadernos etc. é muito comum que a matriz de impressão seja produzida com a mesma representação gráfica. Ou seja, por processos digitais e mecânicos a figura disponibilizada pela empresa que comercializa a imagem é transposta para outro suporte que permite reproduzir a imagem exatamente como nos quadrinhos. Nesse processo, apesar de existirem certas unidades variantes que permitem alterar os traços das personagens, determinadas unidades invariantes devem ser mantidas para que se preserve a identidade da personagem.

O problema é que em alguns sistemas a reprodução passa obrigatoriamente pela interferência de outro artista, que transpõe manualmente a figura para outro suporte – como no grafite ou tatuagem. Nesse caso, corre-se o risco de perder certos caracteres dos traços que definem a personagem, como na figura seguinte, em que a tatuagem da personagem Little Nemo não mantém o mesmo acabamento estético da figura publicada na história em quadrinhos – um dos principais aspectos das histórias do pequeno Nemo, publicadas na primeira década de 1900, é justamente o tratamento gráfico da ilustração de Winsor McCay.







III AND BECOMING SO DIZZY THAT HE THOUGHT HE WAS GOING TO DIE HE BEGAN TO SCREAM



Figura 8 – HQ Little Nemo, detalhe do terceiro quadro da última tira e tatuagem

A transposição de personagens para o corpo humano, que interessa à pesquisa que deu origem a este texto, apresenta-se como um fenômeno que afeta diretamente o sentido original de personagens protegidas por *copyright*. Ao estabelecerem interações com o próprio corpo e com o contexto que envolve o sujeito, a personagem passa por um processo de resignificação. Cada uso particular, em cada indivíduo, implica em uma série de mudanças de sentidos. Elas dizem muito mais sobre as pessoas que as portam do que sobre si mesmas. Se o sujeito tatuado busca sintetizar em seu corpo a memória de sua vida ou traços de sua identidade – nomes e figuras de pessoas importantes para si; imagens de crenças religiosas; preferências musicais ou esportivas etc. –, as imagens de personagens licenciados, de alguma maneira, compartilham com outras referências parte de sua identidade.

Contudo, mais do que servir para motivar o debate sobre o direito de uso de imagens

protegidas por lei, tais apropriações reforçam mais ainda a necessidade de compreender a importância das personagens nas vidas das pessoas, como modelos de qualidades e virtudes a serem seguidas. Recorrendo a *Ars Poetica* de Horácio (século I A.C.), Brait lembrar que a personagem deve ser avaliada a partir dos modelos humanos: “Horácio concebe a personagem não apenas como reprodução dos seres vivos, mas como modelos a serem imitados, identificando personagem-homem e virtude e advogando para esses seres o estatuto de moralidade humana que supõe imitação” (1985, p. 36). Nesse sentido, para seu público, as personagens de histórias em quadrinhos também se apresentam como modelos a serem seguidos. E uma das formas de estabelecer vínculo com essas virtudes é trazer consigo a figura estampada em chaveiros, bonés, camisetas e, até mesmo, no próprio corpo.

(artigo recebido set.2015/aprovado out.2015)

## Referências

- ARNHEIM, R. *Arte e percepção*: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Pioneira, 2005.
- BAITELLO JR., N. *A era da iconofagia*: reflexões sobre imagem, comunicação, cultura e mídia. São Paulo: Paulus, 2014.
- BARBIERE, D. *I linguaggi del fumetto*. Milano: Bompiani, 2002.
- BRAIT, B. *A personagem*. São Paulo: Editora Ática, 1985.
- CAGNIN, A. L. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática (Ensaio, 10), 1975.
- CANDIDO, A.; ROSENFELD, A.; PRADO, D. A.; GOMES, P. E. S. *A personagem de ficção*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2014.
- CIRNE, M. Heróis e personagens – talvez sim, talvez ficção. *Estudos de Psicologia*, Natal, v. 2, n. 1, 1996. p. 86-108. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/epsic/v2n1/a06v2n1.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2014.
- JAKOBSON, R. *Linguística e comunicação*. São Paulo: Cultrix, 2001.
- MAZUR, D.; DANNER, A. *Quadrinhos*: história moderna de uma arte global. São Paulo: Martins Fontes, 2014.
- SANTAELLA, L. *Matrizes da linguagem e pensamento*: sonora, visual, verbal. São Paulo: Iluminuras/FAPESP, 2001.
- WOLK, D. *Reading comics – how graphic novels work and what they mean*. New York: Da Capo Press, 2008.