

Comics Tattoos: normas e singularidade¹

João Batista Freitas Cardoso

Resumo

O presente texto visa caracterizar diferentes tipos de usos de *Comics Tattoos* e verificar seu potencial de significação. Para alcançar os objetivos, foram realizadas entrevista em profundidade e análise documental, com base na semiótica *peirciana*. As entrevistas e análises permitiram constatar que existem diferentes formas de uso dos personagens como tatuagens, que são definidas em razão da história que se deseja contar. Ao se apropriarem de imagens da indústria de comunicação e entretenimento, o tatuador e o sujeito tatuado estabelecem “acordos” entre as normas que orientam a apropriação e reprodução de imagens de personagens de histórias em quadrinhos e as convenções e os hábitos relacionados ao uso e prática de se tatuar.

Palavras-Chave

Personagem. *Comics Tattoos*. História em Quadrinhos. Semiótica *Peirciana*.

Introdução

O presente texto, que aborda o movimento *Comics Tattoo*, parte de dois pressupostos básicos: primeiro, de modo geral, quem faz uma tatuagem pretende preservar na memória, ou comunicar, algo que considere importante; segundo, imagens de personagens de histórias em quadrinhos e desenhos animados são utilizadas de diferentes modos, fora das narrativas seriadas, para expressar ideias e sentimentos individuais e coletivos. Com base nessa crença, pretende-se responder às seguintes perguntas: De que maneiras o portador de tatuagem de personagem faz uso desse tipo de signo para narrar suas próprias histórias? Qual é o potencial de significação dessas imagens?

Para compreender como o portador de tatuagem faz uso do personagem para narrar suas histórias, foram feitas entrevistas em profundidade com pessoas que possuem tatuagem de personagem. Essas entrevistas também visaram identificar traços comportamentais e discursos comuns entre os portadores desse tipo de tatuagem. E para

João Batista Freitas Cardoso | jbfcardoso@uol.com.br

Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP, Brasil. Pós-doutor em Comunicação pela Universidade de São Paulo – USP, Brasil. Professor do PPGCOM da Universidade Municipal de São Caetano do Sul – USCS, Brasil, e do Curso de Graduação em Publicidade e Propaganda da Universidade Presbiteriana Mackenzie, Brasil.

analisar o potencial de significação das imagens, foi realizada análise semiótica com base na categorização sígnica de Charles S. Peirce.

Para as entrevistas, foram selecionadas apenas pessoas que possuem pelo menos 50% de suas tatuagens com figuras de personagens de histórias em quadrinhos ou desenhos animados. Esse percentual se deve ao fato de entendermos que essas pessoas atribuem uma importância especial a esse tipo de signo. Neste trabalho², são apresentados dados coletados em duas entrevistas: uma com um comerciante brasileiro de 43 anos, casado, pai de dois filhos, que reside na cidade de Mauá, que chamaremos de *Personagem A (PA)*³; e um estudante português de 21 anos, solteiro, residente na cidade de São Paulo, que chamaremos de *Personagem B (PB)*⁴. As entrevistas em profundidade permitiram obter acesso aos modos pelos quais os entrevistados atribuem significados a esse tipo de signo e as relações que estabelecem com suas experiências de vida.

Essas entrevistas nos possibilitaram perceber que, ainda que os entrevistados compartilhem o mesmo interesse pelo tema, existem diferentes formas

de uso dos personagens como tatuagens, e essas formas de uso são definidas em razão da história que se deseja contar. Em suma: cada personagem no corpo de PB narra um aspecto particular de seus pensamentos ou história; no corpo de PA, por sua vez, o sentido principal é gerado em função do conjunto de personagens. No primeiro, predomina a lógica da singularidade como modo de narrar momentos específicos de sua vida; no outro, a lógica da coletividade permite preservar parte da infância.

Na análise semiótica, a atenção se voltou ao interpretante imediato, o potencial que o signo tem para comunicar. Para isso, recorre-se às classificações sígnicas propostas na gramática especulativa, primeiro ramo da semiótica *peirciana*. Como o objeto, em si, não solicita a aplicação de todos os conceitos desenvolvidos por Peirce, não será detalhado o procedimento de acordo com cada categoria ou classe de signos.

Antes de comparar os discursos dos entrevistados com o potencial de significação das imagens, são revistas algumas ideias já desenvolvidas em outros trabalhos, que tratam: das formas de apropriação dos personagens fora do contexto

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

2 Esta fase compreende o período de 1º/02/2015 a 31/06/2016. O Período de Vigência da pesquisa é de 1º/02/2015 a 31/01/2017.

3 Entrevista realizada em 16 de setembro de 2015.

4 Entrevista realizada em 28 de setembro de 2015.

de suas histórias (CARDOSO; SANTOS, 2015); dos aspectos que caracterizam o personagem como um tipo de linguagem gráfica (*ibid.*); e dos modos como as tatuagens são utilizadas para narrar histórias de vida e construir identidades (CARDOSO, 2016).

O personagem como signo que transcende a narrativa

Desde o final do século XIX, os personagens de histórias em quadrinhos já eram utilizados fora do contexto das narrativas seriadas para promover produtos, serviços ou ideias, como: jornais, livros, musicais, chocolates, cigarros, sapatos, relógios, tecidos, bebidas, cafés, pães, maçãs, pianos, entre outros (GORDON, 1998). O personagem *Yellow Kid*, criado por Richard Outcault em 1895, foi o primeiro a mostrar que esse tipo de imagem poderia ser utilizado para incrementar a venda de produtos. Tal prática comercial revelou que o personagem poderia “transcender as histórias em quadrinhos para se tornar um ícone cultural” (GORDON, 1998, p. 37-38, tradução nossa).

Os quadrinhos publicados nos jornais estadunidenses no início do século XX surgiam também como um fenômeno social que refletia a emergente cultura consumista da época. A difusão das imagens dos personagens, para Gordon, reflete uma urbanização da cultura estadunidense. Assim, os quadrinhos participaram diretamente na transformação da cultura urbana, a qual não era marcada apenas pelo aumento do consumo

de bens e serviços, mas também pelo consumo de bens simbólicos.

Gordon ainda relata que nos primórdios das histórias em quadrinhos parques de diversão já eram construídos com temáticas baseadas nos personagens e, na primeira metade do século XX, personagens originários das tirinhas dominicais ou revistas de histórias em quadrinhos já se exibiam nas telas da televisão, cinema e nos palcos da Broadway. Na década de 1960, nos trabalhos de Roy Lichtenstein e Andy Warhol, eles chegaram às artes. “Personagens de tirinhas e revistas de histórias em quadrinhos haviam transpassado o meio de sua origem” (GORDON, 1998, p. 156, tradução nossa).

De acordo com Taliaferro e Odden, as primeiras tatuagens de personagens – chamada de *comics tattoo* no mercado de tatuagem – apareceram na metade do século XX: “Bugs Bunny, The Road Runner, Betty Boop, Mickey Mouse, Might Mouse, Maggie e Jiggs, Mut e Jeff, e até mesmo Pink Panther” (2012, p. 6). Contudo, se comparada às outras temáticas (religiosas, orientais, ameríndias, etc.), a opção por fazer um *comics tattoo* ainda é muito pequena (OSÓRIO, 2006), o que indica tratar-se de um perfil restrito de consumidor.

Em outros trabalhos, temos levantado a hipótese de que o portador de tatuagens desse tipo é, em sua maioria, um aficionado por histórias em quadrinhos (CARDOSO, 2016). Alguém que acompanha as histórias de seus personagens

favoritos em revistas, filmes, animações, games e coleciona objetos diversos que trazem a estampa do personagem. Com base em um texto de John Fiske (“*The Cultural Economy of Fandom*”), Pustz (1999) categoriza os fãs em dois tipos básicos: *active producer*; e *users*. Sem ser necessariamente excludente, o primeiro tipo reúne os fãs que geram novos textos, novos significados, e outro, que se contenta em falar sobre o assunto ou exibir em camisetas imagens de seus personagens favoritos. Essas categorias podem ser aplicadas tanto ao tatuador especialista em *Comics Tattoo* quanto ao portador de tatuagens de personagens.

PB, que possui onze figuras de super-heróis tatuados em seu corpo, reforça essa hipótese ao declarar: “a decoração da minha casa é feita basicamente por super-heróis [...] e eu acho que eles estão presentes o tempo inteiro na minha vida”. Além do interesse pessoal por esse segmento, PB é sócio em uma empresa que comercializa revistas em quadrinhos antigas pela internet: “Nós vamos aos sebos, vemos os quadrinhos que estão numa qualidade melhor, pegamos esses quadrinhos e revendemos na internet [...]. Nós estamos abrindo agora espaço para esse *e-commerce* através de publicações, informações sobre heróis”. Assim como PB, PA, que possui mais de 120 tatuagens de personagens, coleciona diversos objetos relacionados ao tema e é proprietário de um estabelecimento comercial decorado com referências antigas da cultura

mediática: fotos de filmes e seriados, capas de revistas e discos de vinil, brinquedos e imagens de personagens animados da televisão e de histórias em quadrinhos.

Assim como outros indivíduos tatuados, o portador de *comics* faz uso de um repertório para falar de si e sobre o que pensa do mundo. No entanto, por estarem presas às narrativas, as imagens das personagens, muitas vezes, contam suas próprias histórias.

Tatuagem e Personagem como sistemas independentes

No ambiente social, os signos são selecionados e organizados para gerar sentidos predeterminados. No caso das tatuagens, o portador, muitas vezes orientado pelo tatuador, seleciona as figuras, define o tratamento estético, escolhe o local do corpo, com vistas a mostrar, ou dizer, algo para alguém. Visa provocar nesse alguém uma reação qualquer. Logo, tanto a escolha das figuras quanto as formas de exibição têm uma finalidade comunicacional. Existem motivações diversas que fazem com que uma pessoa opte por tatuar uma determinada imagem: laços afetivos com outras pessoas, crenças religiosas, valores sociais e políticos, vínculos com agremiações esportivas, estética e moda, etc. As relações existentes entre os personagens das narrativas ficcionais seriadas e os portadores de *comics* revelam uma motivação particular.

Para Fruh e Thomas (2012), a tatuagem pode ter um efeito de ancoragem, amarrando, por meio de narrativas, pontos entre o passado, presente e futuro na formação de uma resposta para a questão de quem eu sou. Entretanto, como lembra Lee (2012), as histórias e os eventos narrados por meio das tatuagens não são sempre verdadeiros. Assim como a identidade é uma espécie de narrativa em curso, uma construção de sentido formada ao longo do tempo, as histórias e os eventos narrados são concebidos por meio da memória e imaginário do portador. Nesse sentido, mais do que narrarem o passado, as tatuagens dizem “quem nós somos agora” (SMITH, 2012, p. 110). Ou, de outro modo, quem nós queremos parecer ser agora. Dessa forma, ao tentar delinear sua identidade e narrar sua história de vida, o indivíduo revela sua perspectiva sobre o mundo e sobre si mesmo (FALKENSTERN, 2012). E, ao tentar explicar ou justificar o sentido da figura tatuada, o indivíduo constrói, por meio de um conjunto de associações, suas próprias narrativas (PEREZ FONSECA, 2014). Essa construção de narrativas apresenta-se, então, em um equilíbrio instável entre algo que se pretende dizer sobre si e o modo como são lembrados os eventos ou fatos vividos. Por um lado, elas informam como a pessoa pretende ser vista, por outro, são construídas de maneira que não se tornem pura fantasia (FRUH; THOMAS, 2012).

Também é sabido que toda tatuagem, além de estar relacionada a traços particulares ou fases de uma vida, revela vínculos coletivos, pois “no

tipo de tatuagem há a eleição de imagens que estão permeadas pela relação de afetividade e cumplicidade com os produtos culturais massificados pela mídia” (PAVAN, 2010, p. 209). Antes de assumirem um valor simbólico no corpo humano, grande parte das figuras já expressa comportamento ou valor, como no caso das imagens de personagens em quadrinhos.

A personalidade do personagem, os aspectos visíveis que compõem seu caráter individual, as qualidades que o diferenciam de outros personagens são o que realmente interessa a quem traz sua imagem no corpo. Tais características, que são análogas ao conjunto de aspectos psíquicos ou comportamentais humanos, são desenvolvidas nas narrativas. Nelas, o caráter individual do personagem é construído por meio dos discursos e das ações do protagonista, do antagonista e de personagens secundários. De modo geral, a repetição desses discursos nos diálogos, nos monólogos e nas ações serve para estruturar uma personalidade coerente e simplificada.

Como os discursos, ações e conflitos tendem a se repetir nas histórias em quadrinhos ou desenhos animados, é comum encontrar histórias que possuem estruturas narrativas que se repetem. Consequentemente, essas estruturas exigem do personagem uma regularidade de comportamento. Assim, não é apenas a estrutura narrativa que se repete, mas também certas frases e a apresentação visual do personagem.

Para manter o controle sobre a padronização visual dos personagens, as grandes editoras, *mainstream*, utilizam modelos preestabelecidos (*model sheets*). Esses modelos servem como base para reprodução do personagem em outros suportes. São justamente essas poses, gestos, expressões e falas, já conhecidas pelo público, que tendem a definir a personalidade do personagem. Por isso, é natural que certos padrões de imagem apareçam nas estampas de camisetas, mochilas e outros tipos de produtos em maior quantidade.

Além das características visuais e da estrutura narrativa, outros tipos de signos são importantes no processo de construção da personalidade do personagem. As mídias audioverbovisuais (cinema, TV, games) agregam à personalidade do personagem elementos que não estão presentes na imagem impressa, como, por exemplo, o tom da voz ou movimento do corpo. Logo, é presumível que, ao ver uma figura estampada em um produto licenciado (camiseta, capa de caderno, etc.), ainda que o personagem não esteja no contexto de uma narrativa, traços comportamentais, que envolvem também a maneira de gesticular ou falar, estejam presentes de forma implícita.

É justamente essa sobreposição de sentidos que interessa, de maneira geral, à pesquisa: o potencial de significação da figura do personagem; o potencial de significação da imagem gravada no corpo humano; e os sentidos que o portador procura gerar quando explica as motivações que o levaram a tatuar determinado personagem.

Sob esse ponto de vista é que serve ao estudo a compreensão do interpretante imediato. Conforme elaborado por Peirce, o conceito de interpretante (imediato, dinâmico ou final) refere-se ao efeito que um signo causa, ou pode causar, em uma mente. É o potencial interpretativo do signo, ou seja, as possibilidades de significados que um determinado signo é capaz de provocar. Dizer que um signo tende a gerar determinados sentidos é prever que, ao ser percebido por um intérprete particular, ele tende a produzir efetivamente efeitos emocionais, energéticos e/ou lógicos, os quais estão no nível do interpretante dinâmico. Para fazer certas predições sobre os potenciais interpretativos de um signo, é preciso considerar o repertório do intérprete, construídos, nos termos de Peirce, em experiências colaterais. Considerando que nos processos comunicativos, na dimensão social, os signos são selecionados e organizados para se dirigir a um tipo específico de intérprete, surge uma nova pergunta: a quem essas “mensagens” são dirigidas?

Os locais de exposição das tatuagens definem o universo de observadores: umas se exibem de maneira explícita, no rosto ou nas mãos; outras não são expostas livremente, como nas costas, na nuca ou nas pernas; e existem aquelas que são extremamente reservadas, em partes íntimas do corpo. Ou seja, algumas tatuagens se exibem publicamente, outras para um número restrito e seleto de pessoas.

Assim como a parte do corpo, as figuras, que são utilizadas com diferentes propósitos,

também tendem a se dirigir a grupos ou pessoas específicas: um salmo bíblico ou figura religiosa, o escudo ou trecho do hino de um time de futebol, os nomes dos pais ou o retrato do filho reforçam laços entre o portador e outras pessoas ou instituições; certas figuras, no ambiente carcerário, servem para identificar o tipo de crime praticado pelo detento; imagens de celebridades e letras de canções demonstram preferências culturais e vínculos com grupos específicos; alguns padrões de figuras ou tratamentos estéticos revelam uma tendência da moda e valores dos portadores. As mensagens, codificadas, implicam em um sistema de significação e sentido que resulta em um sistema de valores, os quais são aceitos e compreendidos por determinados grupos e não por outros.

Do mesmo modo que os sentidos podem ser gerados pela relação da tatuagem com a parte do corpo, ou pelo histórico ou convenções de uso da imagem, eles também podem ser produzidos pelo discurso do próprio portador. Pelas histórias que conta, pelas justificativas que dá, pelas associações que faz com sua história de vida ou crenças.

Comics Tattoo: o que a imagem pode dizer e o que se diz sobre a imagem

Para analisar o potencial de significação utilizando como método teórico aplicado à classificação dos signos proposta por Peirce, é preciso compreender que as qualidades dos signos se corporificam em signos particulares

que são orientados por normas gerais. De outro modo, os modelos e as normas de reprodução dos personagens, assim como as técnicas e os hábitos relacionados à prática de se tatuar (individuais ou coletivos) funcionam como princípios-guias para a elaboração de cada tatuagem.

Por entender que há normas que orientam a apropriação e reprodução de imagens de personagens de histórias em quadrinhos, bem como convenções e hábitos relacionados ao uso e à prática de se tatuar, a análise se iniciará, no nível fundamental, pela identificação das generalidades que envolvem tais signos, domínio do legissigno. O estudo dos legissignos leva à observação de regras e convenções culturais, “que incluem os costumes e valores coletivos e todos os tipos de padrões estéticos, comportamentais, de expectativas sociais, etc.” (SANTAELLA, 2002, p. 37).

Normas e semelhança – do legissigno à iconicidade

Fazendo um breve levantamento em sites especializados em tatuagens, observamos que existem padrões recorrentes de uso dos personagens das histórias em quadrinhos como tatuagens (CARDOSO; SANTOS, 2015): cenas ou gestos que se tornaram populares; detalhes ou símbolos conhecidos apenas pelos fãs; combinação das figuras dos personagens com frases de fontes literárias ou musicais; relações

estabelecidas entre tatuagens em diferentes partes do corpo; capas de edições históricas de revistas; sequências de quadros com a história completa; figuras dos personagens alteradas que visam transgredir as normas de utilização das imagens; tatuagens de diferentes personagens de uma mesma história que funcionam como vínculo afetivo entre diferentes sujeitos. As opções por determinadas formas de uso dos personagens, seguindo modelos consolidados em outros sistemas (em camisetas ou capas de cadernos, por exemplo) ou criando novos sentidos na junção com códigos de outros sistemas (como literatura ou música), fazem com que o portador de tatuagem construa sua própria narrativa.

No corpo de PA predominam os modelos consolidados em outros sistemas, cenas de

personagens em gestos que os tornaram populares nas revistas e na televisão e foram transpostos para produtos licenciados.

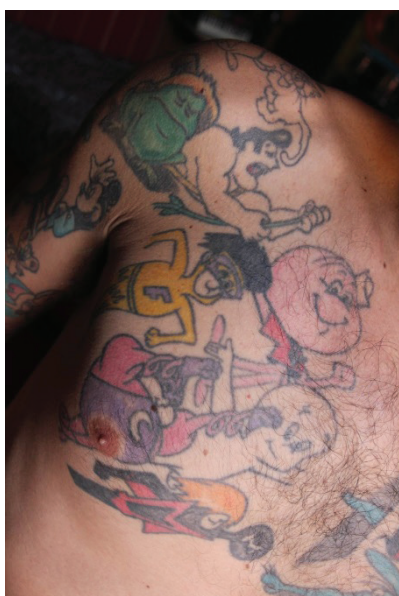
Além de copiar imagens já veiculadas nas mídias e em outros produtos, PA segue uma norma da área de licenciamento: manter os personagens de uma mesma história (protagonista, antagonista e secundários) em uma única unidade gráfica. Algumas de suas tatuagens são reproduções de imagens de divulgação da animação – como, por exemplo, as figuras dos personagens da série *Carangos e Motocas* (Figura 1) ou as figuras dos personagens da série *Os Impossíveis* (Figura 2). Para ele, a reprodução de imagens já veiculadas nas mídias e a reunião dos personagens em uma única unidade permitem rememorar com mais facilidade a estrutura narrativa.

Figura 1: Imagem dos personagens da série *Carangos e Motocas*: (A) como tatuagem nas costas de PA; (B) em ilustração de divulgação da série.



Fontes: (A) do autor, 2015; (B) site Hanna Barbera.

Figura 2: Imagem dos personagens da série *Os Impossíveis*: (A) como tatuagem no tórax de PA; (B) em ilustração de divulgação da série.



Fontes: (A) do autor, 2015; (B) site Gravidade Zero

Essas tatuagens, por exemplo, apresentam-se, predominantemente, como um legissigno indicial, um signo convencional que se refere a um objeto concreto, localizado em um tempo e espaço. De acordo com Peirce (2003, p. 56), o legissigno indicial é um tipo de lei, norma ou convenção “que requer que cada um de seus casos seja realmente afetado por seu Objeto de tal modo que simplesmente atraia a atenção para esse objeto”, no caso de um interpretante remático, e “forneça uma informação definida a respeito desse Objeto”, no caso de um interpretante dicente. Entretanto, como todo índice contém em si um ícone, é natural que exerça também a função de um legissigno icônico: “todo tipo, ou lei geral, na medida em que exige que cada um de seus casos corporifique uma qualidade definida que o torna adequado para

trazer à mente a ideia de um objeto semelhante” (PEIRCE, 2003, p. 55).

Ou seja, o reconhecimento da figura se dá pela semelhança entre as formas, traços e cores da tatuagem com as formas, traços e cores da imagem veiculada nas mídias impressa e televisiva. Semelhança essa que é resultado da reprodução de modelos determinados. No processo de interpretação, a semelhança da tatuagem com a imagem de divulgação permite ao observador, se este teve experiência colateral com o objeto, reconhecer os personagens e suas relações na narrativa.

A grande maioria das tatuagens de PA apresenta-se sob essa lógica. No entanto, ao falar sobre os

procedimentos de escolha das imagens a serem tatuadas, PA aparenta não ter conhecimento nem preocupação com essas normas: “Eu valorizava muito aquilo que eu encontrava. [...] eram recortes de revista e tudo mais. Então, o que eu achava... eu gostava... eu colocava”. Ou seja, os padrões eram seguidos apenas porque as imagens eram facilmente encontradas.

Assim como as tatuagens de PA, certas figuras no corpo de PB também são réplicas de imagens já veiculadas em outras mídias. A figura do personagem Flash, tatuada em seu braço direito, é uma reprodução do personagem lançado na série *Os Novos 52* (Figura 3). Ao seguir modelos determinados, domínio do legisigno, as reproduções se materializam em signos particulares, réplicas de originais, sinsignos. Porém, tal signo só pode indicar uma existência

por evidenciar o caráter icônico da imagem, a semelhança do desenho da tatuagem com imagens veiculadas em revistas, na internet, etc., aspecto qualitativo do signo. Essa relação revela que o reconhecimento da figura tatuada, a qual aparenta ser importante para a pessoa tatuada, está diretamente relacionado à adoção de modelos determinados pelas empresas detentoras do direito de imagem dos personagens. Mesma lógica do negócio de licenciamento.

O signo icônico, que Peirce divide em três (imagem, diagrama e metáfora), só pode sugerir, por meio da semelhança, um dado objeto. A relação de semelhança que a imagem estabelece com o objeto dinâmico está no nível da aparência, a relação que o diagrama estabelece está nas relações internas e a metáfora, na similaridade com o significado.

Figura 3: Imagem do personagem Flash: (A) como tatuagem no braço de PB; (B) em ilustração de divulgação do personagem na série *Os Novos 52*.



Fontes: (A) do autor, 2015; (B) site MTV.

As relações de semelhança por aparência (imagem) são observadas tanto nas tatuagens de PA quanto de PB. Isso se deve ao interesse dos dois em exibir imagens que sejam reconhecidas pelos observadores.

Apenas uma figura na pele de PB não é cópia de uma imagem já veiculada na mídia e exige uma atenção maior do observador. A figura do Superman (Figura 4), que se esconde em sua costela, foi feita com uma técnica reconhecida como *watercolour*, em que as cores não são delimitadas por traços precisos. A plasticidade dessa figura faz com que ela permaneça em baixa pregnância, e os aspectos qualitativos sejam proeminentes. Essa figura, como outras duas

que são relacionadas a inscrições apresentam-se como metáforas. Os significados internos das figuras, que se desenvolveram nas narrativas, são associados à vida do portador: “Superman simboliza muita coisa na minha vida, [...] mostrar que eu também fui de aço algumas vezes” (PB).

Além de optar por estilos estéticos predominantes no mercado de tatuagem, os quais diferem dos padrões de reprodução dos personagens, PB afirma seguir uma tendência contemporânea de projeto de corpo tatuado: pequenas tatuagens, com tratamentos e temáticas distintas, cobrindo todo o braço. É possível observar no corpo dele detalhes ou símbolos conhecidos apenas pelos fãs, como os símbolos dos personagens Batman e

Figura 4: Figura aquarelada de Superman na costela direita.



Fonte: do autor, 2015.

Nighttwin e o elmo do personagem Magneto (da série *X Men*), que só permitem o reconhecimento imediato de outros aficionados pelas séries

(Figura 5). Alguns desses símbolos são combinados com inscrições em inglês – o título de uma música e o nome de uma banda inglesa.

Figura 5: À esquerda: imagem do símbolo de Batman; à direita: imagem do elmo do personagem e inscrição abaixo



Fonte: do autor, 2015.

As relações estabelecidas entre as figuras e as inscrições, hábito comum na tatuagem contemporânea, visam dotar a imagem de um novo sentido – domínio do legissigno simbólico, signo este que parte de uma convenção e é interpretado sob a forma de um enunciado. Nesse caso, é necessário que o intérprete tenha conhecimento dessas regras. Mas, como muitas dessas regras são definidas pelo próprio portador, é por meio de seu discurso que o intérprete estabelece as relações. PB justifica sua tatuagem afirmando o seguinte: “O elmo do Magneto remete a um capacete meio romano e eu achei que essa... o nome dessa banda [*We came as romans*] combinaria um pouco com o capacete do

Magneto”. PB também atribui à imagem do elmo do personagem Magneto certos sentidos que não estão relacionados ao nome da banda inglesa. Para ele, o desenho representa a luta por causas que refletem “o que acontece na sociedade”, significado esse que, embora exista na história do personagem, só faz sentido em sua tatuagem por meio de seu discurso: “Magneto defende uma causa de mutantes, de uma adaptação dos seres humanos” (PB).

Ao contrário de PA, que sobrepõe as normas da indústria dos quadrinhos aos hábitos relacionados com a prática de se tatuar, PB demonstra dar mais valor às práticas de se tatuar do que às regras de reprodução das figuras.

A singularidade no desenho e no corpo

Existem práticas comuns na ilustração para histórias em quadrinhos e práticas próprias do desenho de tatuagem (dimensão do legissigno) que determinam certas qualidades às representações.

As histórias em quadrinhos podem ser categorizadas a partir do estilo, tipo de traço ou tratamento estético (CARDOSO; SANTOS, 2015). Ao optar por um determinado estilo (realista ou cartunesco), por um tipo de traço (linha fina em oposição à linha grossa) e por um tratamento estético (limpo em oposição a sujo), o desenhista acaba optando por utilizar técnicas e materiais que permitem alcançar o resultado desejado – o qual pode ir dos tradicionais lápis e tintas até recursos digitais, passando por colagens e materiais alternativos. O tipo de traço e o tratamento estético estão aptos a destacar qualidades estéticas na ilustração. Ou seja, essas técnicas, como normas gerais (domínio do legissigno), são aplicadas em situações particulares (domínio do sinsigno) visando dotar o desenho de certas qualidades (domínio do qualissigno). Da mesma maneira, as questões técnicas também precisam ser consideradas no momento de definir o desenho para uma tatuagem.

No desenho de tatuagem, o tratamento que predomina atualmente é o estético limpo, ou seja, as linhas finas privilegiam a clareza e legibilidade da figura. Ainda que existam sombras,

principalmente nas tatuagens em preto e branco, elas normalmente são suaves. Nesse sentido, o tipo de linha da tatuagem não é necessariamente o tipo de linha do desenho original. A preocupação com o resultado da tatuagem (qualidades estéticas dos desenhos) se sobrepõe à intenção de representar com maior fidelidade o original. Nesse caso, as técnicas que predominam na prática de tatuar se impõem às normas de produção do mercado de quadrinhos.

O processo de escolha da figura, do tratamento estético e do local do corpo é parte de um projeto que envolve tanto técnicas conhecidas pelo tatuador como interesses particulares do indivíduo que será tatuado. Nesse sentido, é preciso considerar a singularidade das figuras, do conjunto e do contexto. É necessário discriminar os limites das características existenciais, aquilo que é único, domínio do sinsigno.

A tatuagem, nessa etapa da análise, deve ser vista como algo que existe em um tempo e espaço determinados, parafraseando Santaella (2002, p. 71): “de acordo com as funções que desempenha, as finalidades a que se presta”. Logo, o exame considera as formas como essas figuras foram apropriadas e as finalidades de cada uma. Os modelos selecionados estabelecem uma conexão existencial com uma produção cultural específica. É nessa direção que o objeto imediato de um índice indica seu objeto dinâmico. Conforme Santaella, “para agir indicialmente, o signo deve ser considerado no seu aspecto existencial como

parte de um outro existente para o qual o índice aponta e de que o índice é uma parte” (2002, p. 20). Desse modo, cada tatuagem de PA e PB aponta para uma ilustração, a qual possui uma narrativa, com personagens que apresentam certas qualidades.

Ainda que no corpo de PA os personagens se materializem a partir de modelos já exibidos em outras mídias, e sigam certas normas de reprodução das empresas detentoras do direito de imagem, a organização dessas figuras apresenta-se como uma composição particular, única. Essa composição é determinada por interesses próprios. Segundo o comerciante, seu principal objetivo é reunir o maior número possível de personagens em seu corpo, por isso, ao invés de tatuar as figuras dos personagens por inteiro, como fazia antes, ele opta por desenhar apenas parte da figura: “para caber no resto [do corpo] o que ainda falta, eu tenho que optar por cabecinhas”.

Os mais de 120 personagens impressos na pele de PA estão organizados em grupos por toda a parte superior do corpo: nos ombros, no peito, nas costas, nos braços. Esses grupos apresentam personagens de uma mesma animação ao lado de personagens de outras produções. Ao redor do braço direito (Figura 6), por exemplo, exibem-se quase 20 personagens de diferentes empresas, como, por exemplo: Mickey, as duplas Tom e Jerry e Coiote e Papa-Léguas, o Sargento Tainha, da série *Recruta Zero*, entre outros.

Figura 6: Detalhe do corpo de PA



Fonte: do autor, 2015.

Diferentemente de PA, que só possui tatuagens de personagens, PB combina os *comics* com ilustrações de outros tipos (Figura 7). No que se refere especificamente às tatuagens de personagens, são todas de super-heróis, da Marvel Comics e da DC Comics. No braço direito de PB, estão tatuadas aproximadamente 15 figuras e quatro inscrições. As figuras dos personagens apresentam-se da seguinte forma: imagens do tipo retrato (busto ou rosto), imagens dos personagens fazendo poses, símbolos e artefatos. Das figuras, nove são referências a super-heróis, sendo que duas dessas estabelecem relações com frases. PB também combina tatuagens de diferentes

estilos, como, por exemplo, *blackwork*, *watercolour* e *traditional*. Apenas o símbolo dos personagens Nightwin e a máscara do Homem-Aranha são coloridos (Figura 7). No outro braço aparecem duas figuras: o elmo do personagem Magneto, da série *X-Man*, e uma inscrição sob esta figura, o nome de uma banda inglesa (Figura 5). Na costela, com um tratamento estético diferenciado, aquarelado (*watercolour*), uma única imagem de um super-herói.

Figura 7: Detalhe do corpo de PB



Fonte: do autor, 2015.

A metáfora do álbum

Ainda que compartilhem o mesmo interesse por essa temática e aparentem certo comportamento comum no que diz respeito ao consumo desse tipo de produto, ao tirar as imagens de seus contextos e atribuir a elas um novo sentido, PA e PB apresentam duas propostas distintas de uso das personagens como tatuagens. O primeiro visa facilitar o reconhecimento das figuras; o outro exige o conhecimento de elementos da narrativa e o estabelecimento de relação com elementos de outros sistemas.

PA assume estar mais preocupado com o conjunto. Ao afirmar “eu me considero um álbum”, o comerciante revela que pretende tatuar o maior número de figuras possível, como um álbum de figurinhas colecionável. Fazendo isso, entende que conseguirá resgatar parte de sua infância e transmitir às crianças valores que considera positivos. PB, por outro lado, aparenta seguir a lógica do álbum de família. Prefere preservar apenas algumas lembranças do passado e registrar eventos do presente com vistas à manutenção da memória futura.

Eu gosto de escolher minuciosamente as tatuagens. Tipo, uma por uma pra definir determinadas fases da minha vida, o que representa cada uma, porque eu me lembro do que se passava na minha vida; [...] quando o braço estiver fechado, haverá várias tatuagens em todos os lugares, cada uma representará uma coisa [...], porque cada uma representa uma fase da minha vida e é isso que eu acho mais interessante em tatuagem. (PB)

Se para PA o conjunto de figuras representa a época de sua infância, para PB cada imagem isolada representa um momento específico de sua vida. Ao converterem seus corpos em mídia – em um meio destinado ao registro, à preservação e à comunicação de suas memórias –, cada um à sua maneira, geram um novo sentido a esse tipo de signo midiático. O primeiro, utilizando a metáfora do álbum de coleção, próprio para a colagem de selos ou figurinhas, desvela outra metáfora, a do álbum de recordação, próprio para colagem de retratos, anotações e registros de eventos vividos. Se a este último interessa o registro em si, que permite narrar uma história em um tempo e espaço precisos, ao outro interessa acumular o maior número possível de imagens. Se para PB a história e personalidade do personagem são importantes para expressar o que ele deseja dizer, para PA o mais importante é manter o rigor na escolha de personagens de um tipo específico, os que aparecem nos desenhos animados veiculados na televisão brasileira nas décadas de 1970 e 1980, os quais remetem diretamente à sua infância. Se para o estudante português os espaços selecionados para as tatuagens fazem parte de um planejamento de corpo que envolve também tatuagens de outros tipos, para o comerciante brasileiro a escolha dos espaços se dá em razão do melhor aproveitamento que possibilita inserir a maior quantidade possível de personagens.

Entretanto, percebe-se que a metáfora dos álbuns, ainda que sirva para se referir a objetos distintos, revela um comportamento comum. Tanto

o álbum de coleção como o de memórias falam mais para a própria pessoa que o coleciona do que para os outros. De modo geral, um álbum não é feito com o principal objetivo de ser mostrado para outros. Ao contrário disso, ele serve para preservar a memória e manter um pouco do que se pensa ser. Quando é exibido para outro, serve para lembrar um passado e/ou reafirmar uma identidade. Ou seja, o mais importante é que essas imagens permaneçam guardadas para serem visitadas quando se deseja. Mais do que uma tendência motivada por um comportamento coletivo, a tatuagem de personagem traz em si parte da história de seu portador: “Não era uma questão de moda, eu queria fazer alguma coisa que me lembrasse... que me fizesse feliz. [...] Quando eu tatuava e me olhava no espelho, parecia que eu tinha completado algo na minha vida” (PA). De maneira geral, todo álbum exerce a função de objeto biográfico, objetos que, de acordo com Bosi (2003, p. 25-26), “nos dão um assentimento à nossa posição no mundo, à nossa identidade”, representam “experiência vivida, uma aventura afetiva”. Para ela, a permanência dessas referências nos dá a sensação de continuidade, a ideia de que nos mantemos como sempre fomos ou a persistente lembrança do que fomos e não gostaríamos de esquecer.

Considerações finais

Como se observou, os portadores de *comics tattoos* fazem uso desse tipo de signo para narrar suas próprias histórias e construir

suas identidades. Para isso, seguem certas convenções e técnicas na reprodução de personagens licenciados e práticas de tatuagem, como, por exemplo: manutenção de invariantes imagéticas, tipos de linhas, estilos e tratamento estético; adoção de padrões recorrentes de uso de personagens fora do contexto da narrativa; estabelecimento de relações simbólicas relacionadas à tatuagem e ao personagem. Essas imagens, por sua vez, geram novos sentidos por meio de seus discursos, das histórias que contam, ou seja, certos “acordos” são feitos para que, em determinados momentos, sejam adotadas normas de um sistema e, em outros momentos, de outro, tendo em vista o objetivo maior que é dizer um pouco sobre si mesmo e fazer com que o observador reconheça a figura.

Contudo, nota-se que o discurso do portador nem sempre está ajustado ao potencial de significação dessas imagens. Alguns sentidos intrínsecos aos personagens, que se desenvolvem nas narrativas, são relacionados com acontecimentos vividos, crenças e valores. Outros não. São criados nas relações estabelecidas entre as imagens e os textos verbais ou no uso da imagem como metáfora para um acontecimento.

São esses laços que permitem ao personagem narrar uma história sobre seu portador, mesmo quando essas histórias não são completamente verdadeiras. São esses laços que propiciam ao portador explicar ou justificar a figura tatuada, mesmo quando parte de sua própria história é

recriada. A tessitura das narrativas entrelaça elementos de vivência com elementos do imaginário. Ao mesmo tempo em que colabora para o desenvolvimento de uma identidade, revela como o portador entende a si e ao mundo.

Referências

- BOSI, E. **O tempo vivo da memória** – ensaios de Psicologia Social. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.
- CARDOSO, J. B. F. No muro, na roupa, na pele: o personagem na paisagem urbana. In: **Revista Comunicação & Inovação**. São Caetano do Sul: USCS, p. 73-91, 2016. Disponível em: http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/3915. Acesso em: 09/05/2017.
- CARDOSO, J. B. F.; SANTOS, R. E. There's life in other systems: the comic character outside narratives. In: **International Journal of Comic Art**. Philadelphia: Temple University, v.17, p. 547 – 560, 2015.
- FALKENSTERN, R. C. Illusion of permanence: tattoos and the temporary self. In: ARP, R. (ed.). **Tattoos – philosophy for everyone: I ink, therefore I am**. Oxford: Wiley-Blackwell, p. 96-108. 2012.
- FRUH, K; THOMAS, E. Tattoo you: personal identity in ink. In: ARP, R. (ed.). **Tattoos – philosophy for everyone: I ink, therefore I am**. Oxford: Wiley-Blackwell, p. 83-95, 2012.
- GORDON, I. **Comic Strips and Consumer Culture – 1890-1945**. Washington: Smithsonian Institution Press, 1998.
- LEE, W. L. Never merely “there”: tattooing as a practice of writing and telling stories. In: ARP, R. (ed.). **Tattoos – philosophy for everyone: I ink, therefore I am**. Oxford: Wiley-Blackwell, p. 151-164. 2012.
- OSÓRIO, A. B. **O gênero da tatuagem**: Continuidades e novos usos relativos à prática na cidade do Rio

de Janeiro. 2006. 258p. Tese de doutorado – IFCS, Doutorado em Antropologia, PPGSA, UFRJ. Rio de Janeiro: 2006.

PAVAN, M. A; SILVA, J. C. Tatuagem: cultura de massas e afirmação subjetiva incorporadas. **Revista Signos do Consumo**. São Paulo: USP, v. 2, p. 1-16, 2010.

PEIRCE, C. S. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

PEREZ FONSECA, A. L. Cuerpos tatuados, “almas” tatuadas: nuevas formas de subjetividad en la contemporaneidad. **Revista Colombiana de Antropología**. Bogotá: ICANH. v. 45, jan./jun. p. 69-84, 2009.

PUSTZ, M. J. **Comic Book Culture: fanboys and true believers**. Jackson: University Press of Mississippi, 1999.

SANTAELLA, L. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Thonson, 2002.

SMITH, C. My tattoo may be permanent, but my memory of it isn't. In: ARP, R. (ed.) **Tattoos – philosophy for everyone: I ink, therefore I am**. Oxford: Wiley-Blackwell, p. 109-120, 2012.

TALIAFERRO, C; ODDEN, M. Tattoos and the tattooing arts in perspective: An overview and some preliminary observations. In: ARP, R. (ed.) **Tattoos – philosophy for everyone: I ink, therefore I am**. Oxford: Wiley-Blackwell, p. 3-13, 2012.

Comics Tattoos: rules and singularity

Abstract

The present text aims to characterize the different types of use Comics Tattoos and verify the potential of significance. To achieve these objectives, the research used techniques such as in-depth interviews and documentary analysis, on the basis of the Peircean semiotics. The interviews and analysis confirmed that are various ways to use character as tattoo, which are defined by reason of the history that want to say. While appropriating of the communication and entertainment industry's images, the tattoo artist and the tattooed person establish agreements between the rules that guide the appropriation and reproduction of the comics' characters' images and the conventions and habits connected with the tattoo usage and the tattooing practice.

Keywords

Character. Comics Tattoo. Comics.
Peircean Semiotics.

Comics Tattoos: normas y singularidades

Resumen

El texto objetiva caracterizar diferentes tipos de usos de *Comics Tattoos* y verificar su potencial de significación. Para alcanzar los objetivos se realizaron entrevistas en profundidad y análisis documental, basada en la semiótica de Peirce. Las entrevistas y análisis permitieron constatar que existen diferentes formas de uso de personajes como tatuajes, que son definidas en razón de la historia que se desea contar. Al apropiarse de imágenes de la industria de comunicación y entretenimiento, el artista del tatuaje y el sujeto tatuado establecen "acuerdos" entre las normas que orientan la apropiación y reproducción de imágenes de personajes y las convenciones y hábitos relacionados al uso y práctica de tatuarse.

Palabras clave

Personaje. Comics Tattoo. Comics.
Semiótica Peirceana.

Recebido em:
25 de outubro de 2016

Aceito em:
29 de abril de 2017

Expediente

A revista E-Compós é a publicação científica em formato eletrônico da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós). Lançada em 2004, tem como principal finalidade difundir a produção acadêmica de pesquisadores da área de Comunicação, inseridos em instituições do Brasil e do exterior.

E-COMPÓS | www.e-compos.org.br | E-ISSN 1808-2599

Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Brasília, v.20, n.1, jan./abr. 2017.

A identificação das edições, a partir de 2008, passa a ser volume anual com três números.

Indexada por Latindex | www.latindex.unam.mx

CONSELHO EDITORIAL

Alda Cristina Silva da Costa, Universidade Federal do Pará, Brasil
Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia, Universidade Estadual de Campinas, Brasil
Álvaro Larangeira, Universidade Tuiuti do Paraná, Brasil
Ana Carolina D. Escosteguy, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Brasil
Ana Regina Barros Rego Leal, Universidade Federal do Piauí, Brasil
Ana Carolina Rocha Pessoa Temer, Universidade Federal de Goiás, Brasil
Andrea França, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Brasil
André Luiz Martins Lemos, Universidade Federal da Bahia, Brasil
Angela Cristina Salgueiro Marques, Faculdade Cásper Líbero, Brasil
Ângela Freire Prysthon, Universidade Federal de Pernambuco, Brasil
Antonio Carlos Hohlfeldt, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Brasil
Arthur Ituassu, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Brasil
Bruno Campanella, Universidade Federal Fluminense, Brasil
Cláudio Novaes Pinto Coelho, Faculdade Cásper Líbero, Brasil
Carlos Eduardo Franciscato, Universidade Federal de Sergipe, Brasil
Denise Tavares da Silva, Universidade Federal Fluminense, Brasil
Eduardo Vicente, Universidade de São Paulo, Brasil
Eliza Bacheга Casadei, Escola Superior de Propaganda e Marketing - SP, Brasil
Elizabeth Nicolau Saad Corrêa, Universidade de São Paulo, Brasil
Erick Felinto de Oliveira, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil
Ery Vieira Júnior, Universidade Federal do Espírito Santo, Brasil
Francisco de Assis, FIAM-FAAM Centro Universitário, Brasil
Francisco Elinaldo Teixeira, Universidade Estadual de Campinas, Brasil
Frederico de Mello Brandão Tavares, Universidade Federal de Ouro Preto, Brasil
Gabriela Reinaldo, Universidade Federal do Ceará, Brasil
Gilson Vieira Monteiro, Universidade Federal do Amazonas, Brasil
Gustavo Daudt Fischer, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Brasil
Igor Sacramento, Fundação Oswaldo Cruz, Brasil
Itania Maria Mota Gomes, Universidade Federal da Bahia, Brasil
Jiani Adriana Bonin, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Brasil
José Afonso da Silva Junior, Universidade Federal de Pernambuco, Brasil

José Luiz Aídar Prado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil
Juçara Gorski Brittes, Universidade Federal de Ouro Preto, Brasil
Laura Loguercio Cânepa, Universidade Anhembi Morumbi, Brasil
Liziane Soares Guazina, Universidade de Brasília, Brasil
Luiza Mônica Assis da Silva, Universidade Católica de Brasília, Brasil
Maria Ataíde Malcher, Universidade Federal do Pará, Brasil
Maria Elisabete Antoniolli, Escola Superior de Propaganda e Marketing - SP, Brasil
Maria das Graças Pinto Coelho, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Brasil
Marcel Vieira Barreto Silva, Universidade Federal da Paraíba, Brasil
Marcia Tondato, Escola Superior de Propaganda e Marketing, Brasil
Marli Santos, Universidade Metodista de São Paulo, Brasil
Márcio Souza Gonçalves, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil
Mauricio Mario Monteiro, Universidade Anhembi Morumbi, Brasil
Mauricio Ribeiro da Silva, Universidade Paulista, Brasil
Mauro de Souza Ventura, Universidade Estadual Paulista, Brasil
Mayka Castellano, Universidade Federal Fluminense, Brasil
Micael Maiolino Herschmann, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil
Mozahir Salomão Bruck, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Brasil
Nisia Martins Rosario, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil
Potiguara Mendes Silveira Jr, Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil
Raquel Ritter Longhi, Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil
Regiane Regina Ribeiro, Universidade Federal do Paraná, Brasil
Roberto Elisio dos Santos, Universidade Municipal de São Caetano do Sul, Brasil
Rodolfo Rorato Londero, Universidade Estadual de Londrina, Brasil
Sérgio Luiz Gadini, Universidade Estadual de Ponta Grossa, Brasil
Simone Maria Andrade Pereira de Sá, Universidade Federal Fluminense, Brasil
Simone Maria Rocha, Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil
Suzana Reck Miranda, Universidade Federal de São Carlos, Brasil
Tarcyanie Cajueiro Santos, Universidade de Sorocaba, Brasil
Tatiana Oliveira Siciliano, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Brasil
Veneza Mayora Ronsini, Universidade Federal de Santa Maria, Brasil

20/20

Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação | E-compós, Brasília, v.20, n.1, jan./abr. 2017.

CONSELHO CIENTÍFICO

Cristiane Freitas Gutfreind, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Brasil
Eduardo Morettin, Universidade de São Paulo, Brasil
Felipe Costa Trotta, Universidade Federal Fluminense, Brasil
Irene de Araújo Machado, Universidade de São Paulo, Brasil

COMISSÃO EDITORIAL

Eduardo Antonio de Jesus, Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil
Marco Antonio Roxo da Silva, Universidade Federal Fluminense, Brasil
Osmar Gonçalves dos Reis Filho, Universidade Federal do Ceará, Brasil

CONSULTORES AD HOC

Kelly C. de Souza Prudencio, Universidade Federal do Paraná, Brasil
Francisco P. Jamil A. Marques, Universidade Federal do Paraná, Brasil
Tiago Quiroga F. Neto, Universidade de Brasília, Brasil

EQUIPE TÉCNICA

ASSISTENTE EDITORIAL Márcio Zanetti Negrini
REVISÃO DE TEXTOS Press Revisão
EDITORAÇÃO ELETRÔNICA Roka Estúdio
IMAGEM DE CAPA Silas de Paula

COMPÓS | www.compos.org.br

Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação

Presidente

Edson Fernando Dalmonte

Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea - UFBA
edsondalmonte@uol.com.br

Vice-presidente

Cristiane Freitas Gutfreind

Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social – PUC-RS
cristianefreitas@puccrs.br

Secretário-Geral

Rogério Ferraraz

Programa de Pós-Graduação em Comunicação
 Universidade Anhembi Morumbi
rogerioferraraz@anhembimorumbi.edu.br

CONTATO | revistaecompos@gmail.com