

As cores do personagem na história em quadrinhos



Valéria Yida,
doutoranda Programa de Estudos Pós-Graduados
em Comunicação e Semiótica da PUC – SP
Gazy Andraus,
doutor em Ciências da Comunicação pela ECA-USP (2006)
professor da FIG-UNIMESP (Centro Universitário Metropolitano de São Paulo)

Resumo: Este artigo analisa o papel da cor do personagem nos quadrinhos. O sucesso dos quadrinhos deve muito à sua impressão a cores nos jornais, e o primeiro personagem famoso foi The Yellow Kid. A cor ajuda a contar a história, atrai o olhar, faz o leitor imaginar, provoca emoções e auxilia a identificação do personagem dos quadrinhos. Estudamos principalmente o significado das cores do Coringa - branco, vermelho e verde - que compõem a identidade do personagem.

Palavras-chave: cor; personagem; quadrinhos.

Abstract: This paper examines the role of the color of the character in the comics. The success of the comics owes much to the color printing in the paper, and the first famous character was The Yellow Kid. The color helps to tell the story, looks attractive to the eye, makes the reader imagine, causes emotions and assists in the identification of the comic book character. We mainly studied the meaning of the colors of the Joker - white, red and green - that make up the identity of the character.

Keywords: color; character; comics.

Introdução

O nascimento dos quadrinhos esteve atrelado às aventuras de um personagem fixo que se apresenta em episódios seriados, com características visuais que garantem que ele seja imediatamente reconhecido pelo leitor logo que o olhar deste repouse sobre a imagem. Assim foi com *The Yellow Kid* de autoria de Richard Felton Outcault com seu camisolão amarelo, o *Krazy Kat* de George Herriman sendo alvejado por tijolos ou outros objetos arremessados contra sua cabeça, ou ainda com o *Little Nemo* de

Winsor McCay que sempre acorda de pijama em sua cama no último quadro da narrativa (Figura 1). O público leitor de jornal passou a acompanhar as histórias seriadas desses personagens, e o sucesso da novidade foi tal que ajudava a vender os periódicos, a ponto de ter havido uma disputa judicial entre dois grandes jornais populares sobre os direitos de exclusividade de publicação do *The Yellow Kid*.

Dentre estas características visuais que asseguram a identificação, destacamos neste artigo a importância da cor para o personagem da história em quadrinhos.

A princípio, abordaremos a maneira como a cor pode afetar o homem, depois a relevância da cor para os quadrinhos, e por fim chegaremos no gênero super-

heróis com suas cores chamativas e, mais especificamente, no Coringa como personagem definido e identificado pela cor em termos visuais e emocionais.



Figura 1 - As cores de Little Nemo. Fonte: MCCAY, Winsor. Little Nemo # 1. Genova: Gruppo Editoriale La Vecchio, 1984

A importância da cor para o dispositivo dos quadrinhos

No início do século XIX, Johann Wolfgang Goethe (*apud* PEDROSA, 2014, p. 72) considerou como a cor produz efeitos na psique humana, sendo nesses termos um elemento fundamental da arte, pois

Uma vez que a cor ocupa lugar tão destacado entre os fenômenos naturais primários, enchendo com intensa variedade o campo que lhe está destinado, não surpreenderá o fato de que em suas manifestações elementares mais gerais, sem nenhuma relação com a natureza ou configuração do corpo em cuja superfície a percebemos, produza

sobre o sentido da vista, ao qual pertence, e, por seu intermédio, sobre a alma humana individual, um efeito específico e, em combinação, um efeito por vezes harmonioso, característico, e às vezes não harmonioso, porém sempre definido e significativo, que se radica intimamente na esfera moral. É por isto que a cor, considerada como elemento de arte, pode colocar-se a serviço dos mais altos fins estéticos.

A cor afeta, portanto, a visão do homem, criando significações e atingindo o psiquismo, com harmonia ou não, mas sempre com valor estético. Pedrosa (2014, p.111 e 112) acrescenta que, segundo

Goethe, a cor tem o poder até de modificar “estados de ânimo”, o que talvez explique porque os antigos atribuíam a capacidade de curar às pedras preciosas, pois sua beleza e cor característica suscitavam uma sensação de bem-estar naquele que a contemplasse.

Se a cor possui tantos predicados e ela produz sensações por meio do olhar, isto é muito bem aproveitado nos quadrinhos na medida em que estes constituem uma narrativa eminentemente visual, na qual a cor ajudará a situar o leitor em termos emocionais na história que se pretende contar. A cor atrai a atenção para algumas partes da prancha e provoca a imaginação do leitor, ampliando a participação dele na narrativa ao convocar outras imagens por associação, ela estimula outros sentidos e causa sensações próprias, que enriquecerão bastante a leitura, tornando-a única e particular a cada um que frui dos quadrinhos.

Não obstante, sobre a função da cor nos quadrinhos, Cris Peter (2014, p. 135) afirma que ela ajuda a contar a história:

Nos quadrinhos, o trabalho de contar uma história através das imagens é fundamental. Alguns autores defendem que um bom artista de quadrinhos consegue fazer o leitor entender o que está acontecendo mesmo sem qualquer fala. Já as cores, nesse mesmo cenário, têm uma função extremamente importante. Ela não preenche só os traços do desenho, ela também deve ajudar a contar a história, e a maneira de fazer isso é justamente através de ambientação, foco e profundidade. Através de combinações de cores variando matizes, saturação, luminosidade e valores, os coloristas ajudam o roteirista e o desenhista de uma HQ a transmitir suas mensagens. Seja ambientando os personagens em uma hora do dia ou em locais diferentes, ou direcionando o

olhar do leitor para um elemento importante, ou dando a ideia de dimensão dos cenários que estão sendo representados. A cor ajuda a guiar o olhar do espectador.

Assim, a cor é então essencial para a narrativa em termos visuais, ela auxilia a ambientação da história e dá um tom afetivo ao que se está vendo nas pranchas e criando contrastes. Ela direciona o olhar e é índice de leitura, como se constata quando numa página com predomínio de tons cinzentos se usa, por exemplo, o vermelho para ressaltar um elemento da história, fazendo com isto surgir daí novos sentidos, modificando o rumo de uma narrativa a partir do que bem poderia ter passado como um mero detalhe sem importância de uma prancha, talvez nem muito bem notado pelo leitor.

Como a cor adquiriu tanta relevância na evolução do dispositivo das histórias em quadrinhos? Vejamos como a cor passou a integrar os quadrinhos, que primeiro foram exibidos ao grande público norte-americano na seção dos jornais destinada ao humor na forma de tiras. Impressas em papel-jornal as primeiras seções de quadrinhos tiveram que se contentar com os limites deste suporte, porque afinal a tinta tinha sido desenvolvida para pintar letras e não imagens, não havendo nem variabilidade muito grande de cores e muito menos a qualidade e nitidez das imagens das revistas atuais; contudo, esta limitação em nada retirou a verdadeira revolução de costumes que foi a impressão de imagens coloridas no final do século XIX e início do século XX. Santiago García (2012, p.69) explica o impacto disto no âmbito da comunicação:

Para entender em que sentido os suplementos dominicais em cores representam uma nova experiência para os leitores, é preciso compreender que até esse momento não se havia visto nada parecido: a difusão da imagem impressa e em cores, em um mundo onde não existia

a televisão e nem o cinema, e a fotografia ainda não estava implantada de modo maciço, mudou a imaginação do público. John Carlin indica que os periódicos da época tiveram uma presença mais dominante do que jamais teve nenhum dos meios de comunicação atuais, e que “não só eram a única fonte de notícias, mas também o lugar onde o estilo de vida da América moderna era representado e compartilhado por milhões de pessoas. Nesse contexto, os enormes quadrinhos, maravilhosamente impressos em cores, saltavam sobre os leitores do jornal de uma forma verdadeiramente revolucionária”.

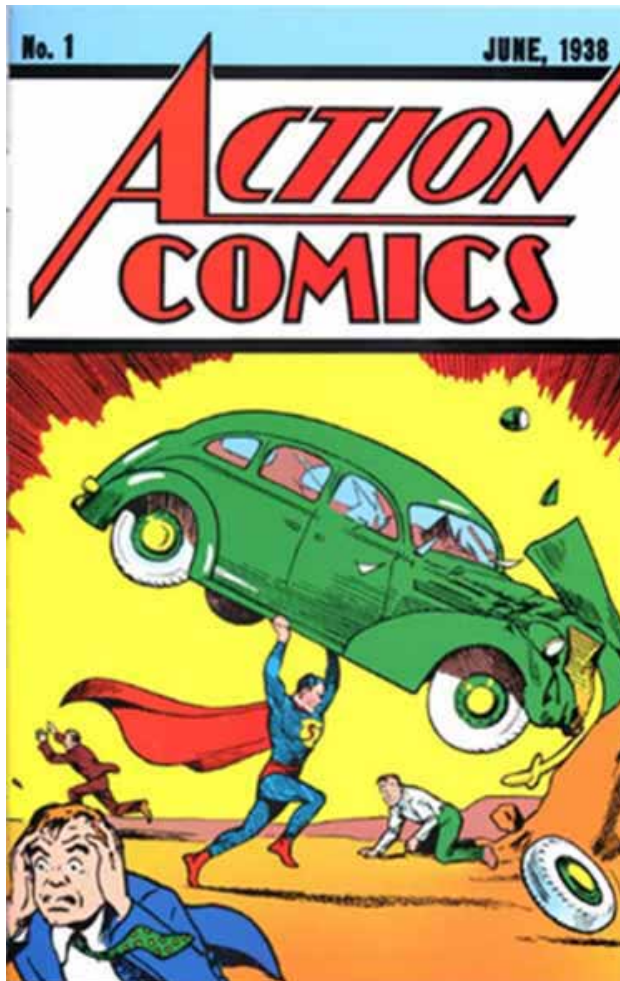


Figura 2 - As cores do Super-Homem.
Fonte: SIEGEL, Jerry, SHUSTER, Joe. Superman in Action Comics # 1. New York: DC Comics, 2011

As cores do *Coringa* nos quadrinhos de super-heróis

Foi o desenvolvimento das técnicas de impressão que permitiu explorar melhor a cor como traço distintivo de alguns personagens, em especial, os super-heróis que portavam uniformes e emblemas chamativos, como o Super-Homem, Batman e o Homem-Aranha. Sobre o impacto da cor no leitor de jornal preto e branco, Grant Morrison (2012, p. 28) afirma:

Os primeiros quadrinhos utilizavam um processo de impressão em quatro cores a partir dos elementares alquímicos vermelho, amarelo, azul e preto, que criavam todo o espectro ao se misturar. O Superman, é claro, foi o primeiro personagem a tirar total vantagem da nova tecnologia, e essas pedras fundamentais do universo dos quadrinhos deram às HQs de super-heróis uma radiância luminosa, espectral, que nunca antes havia sido vista numa mídia popular e democrática. Para os leitores acostumados às imagens em preto-e-branco do cinema, às fotografias de jornal e às ilustrações dos *pulps*, os quadrinhos devem ter parecido alucinações, com a potência dos sonhos.

Concebido por Jerry Siegel e Joe Shuster, o *Super-Homem* foi apresentado nas vibrantes cores azul, vermelho e amarelo, e fazia com que cada menino leitor se sentisse um pouco como este super-herói, nada os podia deter: voavam como pássaros, levantavam carros com uma mão, e era fácil derrotar o inimigo; tudo isto numa idade em que o corpo está em transformação, os hormônios mudam a voz e a pele, surge a barba, e acima de tudo é preciso se afirmar como homem e se quer corresponder a uma imagem idealizada e viril. Nada melhor nesta fase tão conturbada do menino do que a figura combativa, heroica e máscula inspirada pelas cores do *Super-Homem* (Figura 2).

O Super-Homem tem capa, calção e botas vermelhos, uniforme azul e distintivo amarelo, exibindo assim uma explosão de cores primárias contrastantes, que Morrison supõe que deve ter parecido uma alucinação ou um sonho a um leitor de 1938, porque era uma grande novidade do dispositivo da história em quadrinhos. O colorido do Super-Homem ajuda a compor um herói solar, que escapole do jornal onde trabalha como o repórter Clark Kent, e salva pessoas em perigo à luz do dia, disfarçado por seu uniforme e pela ausência do seu habitual par de óculos de repórter. *Clark* é a verdadeira personificação da pessoa comum e por isto suas cores são bastante discretas, trajando terno e chapéu na cor cinza como se fosse um uniforme de trabalho.

Logo em seguida, a DC Comics quis aproveitar o sucesso do Super-Homem, e encomendou outro herói, e daí surgiu *Batman*, criado por Bob Kane e Bill Finger e muito inspirado no *Zorro*, no *Sombra* e outros homens-morcegos: o herói mascarado e combatente do crime, que age à noite e tem dupla personalidade. As cores frias e noturnas como o azul, preto e cinza foram usadas em *Batman* para suscitar um clima *noir* e sombrio nas histórias de detetive, em contraposição às cores quentes do Super-Homem solar, ser proveniente de outro planeta. *Batman* é um homem vestido com a fantasia de um animal assustador, noturno e com pelagem preta como o morcego, acompanhante usual de bruxas e vampiros, em geral associado no imaginário popular a sangue.

O amarelo do cinto de *Batman* é a energia, a fonte de ouro amarelo de onde ele tira as suas utilidades especiais nos momentos de precisão, como batbumerangues, batbombas de fumaça e batcordas; essa cor é a única luz de seu uniforme soturno, a fim de compensar a falta de superpoderes, pois as utilidades foram produzidas com o conhecimento que ele acumulou e graças à fortuna que herdou dos pais (Figura 3).

Não obstante, o amarelo também tinge o fundo do distintivo no peito do *Batman* no seriado de TV psicodélico dos anos 1960, que tornou o distintivo mais parecido com o S no peito do *Super-Homem*. Esta cor significa ainda atenção nos semáforos, indicando que é preciso diminuir a velocidade e olhar com mais cuidado ao redor; o amarelo pode expressar medo, sendo isto o que *Batman* quis causar nos criminosos ao escolher se vestir de morcego, e por fim o amarelo em excesso ofusca. Amarela é a pelagem do ventre de algumas espécies de morcego, ventre aliás que o cinto circunda, o que reforça a caracterização do homem-morcego.

Uma cor chamativa como o amarelo serve para atrair o olhar do leitor com rapidez em meio a uma prancha escura, e assim *Batman* veste um cinto de utilidades

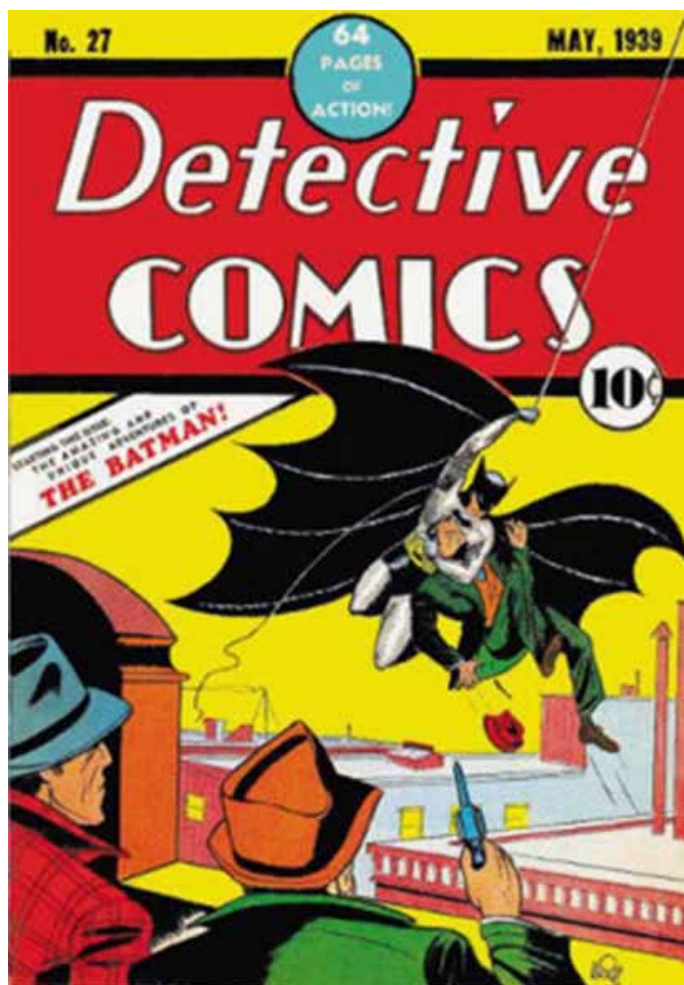


Figura 2 - As cores de Batman

Fonte: KANE, Bob, FINGER, Bill. The case of the Chemical Syndicate in *Batman: A Celebration of 75 years*. New York: DC Comics, 2014.

amarelo-ouro a fim de garantir que, no topo de um edifício à noite, debaixo da chuva constante na cidade de Gotham ou mesmo na penumbra de um aposento, o herói se sobressairá visualmente na narrativa, enfatizando desta maneira o protagonismo de Batman também em termos imagéticos.

As aventuras de *Batman* não tardaram a ganhar um vilão, assim como ele definido por suas cores desde o quadro de estreia: o *Coringa* com sua boca vermelha num sorriso grotesco, a face muito branca de um *clown*, os cabelos num bizarro tom de verde e fraque roxo, compondo uma

imagem agressiva pelo contraste gritante entre essas cores (Figura 4). O *Coringa* é um bufão, deformado feito uma aberração de circo, também chamado Palhaço-Assassino, porque além da sua aparência lembrar a máscara de um palhaço de circo, ele mata com uma toxina que faz a vítima rir até morrer, deixando-a com um sorriso de *rigor mortis* na face. Ele cria réplicas de si mesmo, não restando dúvidas de quem foi a autoria do crime, além de sempre colocar ao lado do corpo uma carta Joker, com sua face nas três cores, como se fosse um cartão de visitas.



Figura 4 - As cores do Coringa.

Fonte: MOORE, Alan & BOLLAND, Brian. *Batman: A Piada Mortal*. Barueri: Panini, 2014.

O branco da face do *Coringa* parece indicar a cor dos fantasmas e da morte, a paralisia, a ausência de sangue e o nada. Branca e imensa é a neve que lembra um lugar frio e inóspito, cor tão absoluta que pode cegar ou confundir quem muito insiste em fixar o olhar sobre a branquidão das extremas alturas das montanhas ou

nos extremos polos da Terra. É a cor de fundo de uma máscara que não pode ser jamais removida, feita para brilhar quando a luz de um espetáculo incide sobre ela, e para dar destaque ao verde e ao vermelho. Já o verde é utilizado no seu tom mais histriônico, quase infantil ao deixar escancarada a vontade de chamar

atenção, enquanto que o roxo do fraque sugere doença, hematomas, cicatrizes e morte, complementando o branco. E de todas as mencionadas cores, a que de longe mais nos interessa é o vermelho, porque ele é a cor que mais identifica o *Coringa* e se tivéssemos que escolher só uma única cor para o designar seria precisamente o vermelho, pelos motivos que veremos a seguir.

O vermelho é uma cor considerada “quente” em contraste com o “frio” do azul, utilizada direto da pele ou nas vestimentas por ocasião de festividades por todos os povos, cor do amor e da sexualidade, do sangue, da emoção extremamente intensa, da vergonha e da fome. Sobre o vermelho, Pedrosa (2014, p. 118 a 121) diz que é uma cor única e sem limites, a mais fácil de se destacar, que não pode ser clareada pois perde suas características ao ser misturada ao amarelo se torna laranja, ou clareada com o branco a cor vermelha cria o rosa, é o princípio da vida e significa tanto a valentia, ousadia, alegria e a trégua da Cruz Vermelha Internacional, como também indica perigo, crueldade, cólera e guerra.

Difícilmente se consegue ignorar ou ficar indiferente ao vermelho, e no caso do *Coringa* o vermelho opera para atrair o olhar do leitor para sua boca, pois é com ela que ele conta piadas, gargalha e assina seus crimes. Peça fundamental do personagem *Coringa*, a boca é um elemento do que Umberto Eco (2011, p. 144 e 145) denomina como a semântica dos quadrinhos:

Poderíamos citar, por exemplo, vários processos de visualização da metáfora ou do símile, como os que aparecem nas estorinhas humorísticas: ver estrelas, ter o coração em festa, sentir a cabeça rodar, roncar como uma serra, são outras tantas expressões, que, na estória em quadrinhos, se realizam com o recurso constante a uma simbologia figurativa elementar,

imediatamente compreendida pelo leitor. À mesma categoria pertencem as gotinhas de saliva que exprimem concupiscência, a lampadinha acesa que significa “tive uma ideia” etc. Mas na realidade, esses elementos iconográficos compõem-se numa trama de convenções mais ampla, que passa a constituir um verdadeiro repertório simbólico, e de tal forma que se pode falar numa semântica da estória em quadrinhos.

Neste sentido, a boca vermelha paralisada num sorriso grotesco caracteriza todas as representações do *Coringa*, pertencendo então, diríamos, a uma espécie de “semântica” particular relativa às histórias em quadrinhos deste personagem, semântica que os fãs da franquia *Batman* construíram ao longo do tempo. Com a repetição da boca, ela torna-se uma convenção e índice do personagem, entrando para o repertório do leitor: basta que veja essa boca grotesca numa história do *Batman* para que a figura do *Coringa* como Palhaço-Assassino lhe apareça em sua imaginação. A cor vermelha da boca do *Coringa* funciona como elemento a serviço da narração, aumenta a densidade das emoções que o personagem desperta no leitor, é a presença do maligno dos infernos e diabos geralmente apresentados nesta cor.

A boca escancarada e vermelha do *Coringa*, mostrando os dentes num sorriso estático, é o elo de ligação entre o cômico e a morte. Rimos da morte para afastar a angústia da finitude e das incertezas, rimos do vazio e da falta de sentido, e assim é que o riso do personagem remete a uma queda do alto, denuncia a derrocada da superioridade humana frente ao inevitável da morte, pois ele debocha da morte iminente. Diz Charles Baudelaire (2011, p. 38 e 39) sobre o riso:

Todos os ímpios de melodrama,

malditos, danados, fatalmente marcados por um ricto que chega até as orelhas, estão na ortodoxia pura do riso. [...] O riso é satânico, é, portanto, profundamente humano. Ele é no homem a consequência da ideia de sua própria superioridade; e, com efeito, como o riso é essencialmente humano, é essencialmente contraditório, quer dizer, é ao mesmo tempo sinal de uma grandeza infinita e de uma miséria infinita, miséria infinita em relação ao Ser Absoluto do qual ele possui a concepção, grandeza infinita em relação aos animais. É do choque perpétuo desses dois infinitos que o riso se libera.

Sendo porta para o baixo corporal - definido como tudo do corpo que é considerado inferior, vergonhoso e objeto do pudor e do recato, como os genitais e os órgão excretores - e também imagem antiga da morte, a boca tem algo de demoníaco e faz lembrar Lúcifer, o anjo decaído por ter ousado saber demais. Em suas primeiras aventuras, era comum o *Coringa* cair do alto de uma torre no quadro final, deixando *Batman* e o leitor em dúvida se o vilão sobreviveu, já que não foi achado o corpo; mas na história em quadrinhos *Batman: A Piada Mortal*, o *Coringa* nasce de uma queda originária. Um comediante medroso cai num reservatório de dejetos químicos de cor verde, e emerge daí metamorfoseado como um Lúcifer enlouquecido. Morre o comediante fracassado que não conseguia fazer o público rir, e nasce um palhaço que ri com sua boca grotesca e vermelha de seus crimes e zomba de todos.

Tratamos por último das cores do *Coringa* nos quadrinhos, e é importante enfatizar que mesmo transposto para outras mídias, como nos filmes de Tim Burton (*BATMAN*, 1989, 1992) e Christopher Nolan (*BATMAN*, 2005,

2008), na série televisiva dos anos 60, nas séries animadas, videogames, as cores vermelha, branca e verde em que ele é pintado continuaram as mesmas a despeito das versões do *Coringa* nessas mídias serem tão díspares entre si, comprovando a força que essas cores adquiriram para caracterizar e identificar o personagem que nasceu numa narrativa gráfica.

Em especial, a série dos anos 60 foi uma das primeiras a ser produzida em cores nos Estados Unidos, explorando elementos de vanguarda da arte *pop* de Roy Lichtenstein, representada por pinturas expostas em galerias, com personagens icônicos das histórias em quadrinhos como o *Mickey* e o *Pato Donald*, e uso de paleta de cores berrantes, balões de diálogos e onomatopeias. Eram os tempos da experimentação de Andy Warhol com suas imagens seriadas de Marilyn Monroe e da sopa em lata Campbell, ambas de 1962, quatro anos antes do lançamento do seriado de *Batman* em 1966, que teve três temporadas de muito sucesso. Assim, o personagem *Coringa* interpretado na TV pelo ator Cesar Romero, conhecido galã cubano, usava uma bizarra maquiagem branca que mal disfarçava o bigode que se recusou a tirar, cabelos na cor verde limão berrante e a boca sempre vermelha, compondo uma versão *camp* (exagerada, ridícula e escrachada) do personagem, mas preservando as cores que o identificaram desde o início nos anos 40.

Conclusão

O *Coringa* é um caso emblemático do papel central das cores para a definição, composição e identificação de um personagem característico deste dispositivo dos quadrinhos, e talvez resida aí um dos motivos do personagem ser tão popular depois de mais de 75 anos de sua criação: ele permite uma gama de variações sob a pena de muitos artistas e seguindo o espírito de épocas diferentes, sem que perca alguns traços que lhe são próprios, e pode, então, ser único e ao mesmo tempo ser

muitos. O fã de quadrinhos quer novidade nas aventuras do *Coringa*, mas quer que ele permaneça o *Coringa* em branco, vermelho e verde de sempre.

Referências

BATMAN. Produtor: William Dozier. Greenway Productions; 20th Century Fox Television, 1966-1968. 3 temporadas, 120 episódios.

BATMAN. Direção: Tim Burton. Warner Bros., 1989. DVD. (121 min.).

BATMAN: O Cavaleiro das Trevas. Direção: Christopher Nolan. Warner Bros., 2008. 1 DVD (152 min.).

BATMAN Begins. Direção: Christopher Nolan. Warner Bros., 2005. DVD. (140 min.).

BATMAN: O Retorno. Direção: Tim Burton. Warner Bros., 1992. DVD. (126 min.).

BAUDELAIRE, Charles Da essência do riso. In: Escritos sobre a arte. São Paulo: Hedra, 2011.

ECO, Umberto. Apocalípticos e integrados. 7.ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.

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

MORRISON, Grant. Superdeuses. São Paulo: Seoman, 2012.

PEDROSA, Israel. Da cor à cor inexistente. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2014.

PETER, Cris. O uso das cores. Nova Iguaçu: Marsupial, 2014.