

Experimentação e autoralidade nos quadrinhos comerciais: uma análise semiótica da obra artística de Carl Barks

Experimentation and authorship in mainstream comics: a semiotic analysis of Carl Barks' artistic work

Roberto Elísio Santos

Professor do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS); vice-coordenador do Observatório de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP); Livre docente em Comunicação pela ECA-USP – São Paulo (SP), Brasil. E-mail: roberto.elisio@uscs.edu.br

João Batista Freitas Cardoso

Professor do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS); Pós-doutor pela ECA-USP – São Paulo (SP), Brasil. E-mail: jbfcardoso@uol.com.br

Resumo

Apesar de trabalhar para editoras comerciais e de não ter seu nome creditado nas histórias em quadrinhos que criava, o quadrinista estadunidense Carl Barks consolidou uma obra pessoal em 25 anos de carreira. Este artigo resulta de pesquisa sobre a autoralidade desse artista e as inovações presentes em seu trabalho. A análise semiótica foi utilizada para compreender os quadrinhos que Barks produziu, tendo como objeto os elementos icônicos de suas narrativas gráficas sequenciais.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; imagens; experimentação.

Abstract

Despite of working to mainstream publishers and not receiving credit for the comics he created, the American comic artist Carl Barks built a personal work during 25 years of his career. This article results from a research about this artist's authorship and the innovations of his work. The semiotic analysis was used to understand the comics produced by Barks, having as object the iconic elements of his sequential graphic narratives.

Keywords: comics; images; experimentation.

Experimentação e autoralidade nos quadrinhos comerciais: uma análise semiótica da obra artística de Carl Barks

1. Introdução

As histórias em quadrinhos, como produto da cultura midiática, são mercadorias urdidas em larga escala pela indústria editorial e voltadas para o consumo de uma grande parcela de leitores. Mas, ao mesmo tempo, guardam as marcas autorais de seus criadores, mantendo características artesanais e artísticas.

Seguindo o modelo fordista da produção editorial, as grandes editoras incentivam a divisão do trabalho dos profissionais envolvidos na elaboração de histórias em quadrinhos (editor, roteirista, desenhista, arte-finalista, letrista, colorista), mantendo também a propriedade sobre os personagens e o poder de decisão sobre os conteúdos das histórias a serem publicadas. Nesse sentido, Duncan e Smith (2009, p. 48) consideram que, “da mesma maneira que outras formas de expressão, como música, filme ou literatura, quanto mais comercial um meio se torna, menor o mérito artístico parece ter para seus críticos”. Para esses teóricos, no processo industrial os quadrinhos são criados como um “produto colaborativo”. Mas essa forma de criação se opõe ao processo artesanal, que se refere a quadrinhos

[...] criados pelo cartunista individualmente que faz a maior parte do trabalho criativo de produzir a história até o fim. A maioria dos quadrinhos artesanais publicados hoje vem de pequenas editoras consideradas independentes do que de grandes empresas comerciais. Diferente das editoras comerciais, que enfatizam a venda do personagem que protagoniza os quadrinhos em lugar dos criadores por trás dele, editoras independentes priorizam menos títulos regulares mensais. Livres dos prazos apertados de produção que esses periódicos demandam, cartunistas artesãos podem burilar uma pequena série de revistas ou uma graphic novel inteira sobre a qual eles podem exercer controle criativo total, sem precisar depender de um editor para designar partes da produção para outros especialistas. (DUNCAN e SMITH, 2009, p. 88)

O segundo processo aproxima-se do que Wolk (2007, p. 34) denomina “artcomics” (quadrinhos artísticos). No entanto, esse teórico ressalta que “quadrinhos de autor não são exatamente a mesma coisa que quadrinhos artísticos, mas a presença de um autor é quase um requisito para os quadrinhos artísticos”. Além disso, mesmo os quadrinhos *mainstream* (comerciais) podem ter características autorais, como é o caso das histórias criadas por Carl Barks, objeto de estudo deste trabalho, que teve como principal objetivo identificar as características autorais e inovadoras

de seu trabalho. Para obter a comprovação da autoralidade desse quadrinista, foi realizada a análise semiótica de suas histórias em quadrinhos.

1.2 Vida e carreira de Carl Barks

Conhecido pelos fãs como o “bom homem do pato” (“*the good duckman*”) — uma vez que os créditos não eram publicados nas revistas e as histórias desse artista têm como foco as aventuras e trapalhadas do Pato Donald, seus parentes e amigos —, Carl Barks nasceu em 27 de março de 1901 no Oregon. Na juventude estudou desenho por conta própria, tendo publicado algumas vinhetas nos jornais *Bulletin* e *Examiner* a partir de 1918. Também trabalhou como ferroviário e na colheita de laranjas.

Em 1928 passou a criar *cartuns* para a revista de humor adulta *The Calgary Eye-Opener*, de Minneapolis (Figura 1). Sete anos depois começou a trabalhar como animador no Estúdio Disney, que, na época, produzia o filme de longa metragem *Branca de Neve e os Sete Anões*. Também participou como *gag-man* (criador de piadas) de desenhos animados protagonizados pelo Pato Donald.

Sua carreira nos quadrinhos teve início em 1942, quando, ao lado de Jack Hannah, elaborou para a editora estadunidense Dell Company, que detinha a licença para a publicação de quadrinhos Disney, a história *Donald Duck finds pirate gold* (O tesouro do pirata). Nesse mesmo ano, o artista deixou o estúdio de animação e, até 1967, produziu mais de 500 histórias em quadrinhos, tendo

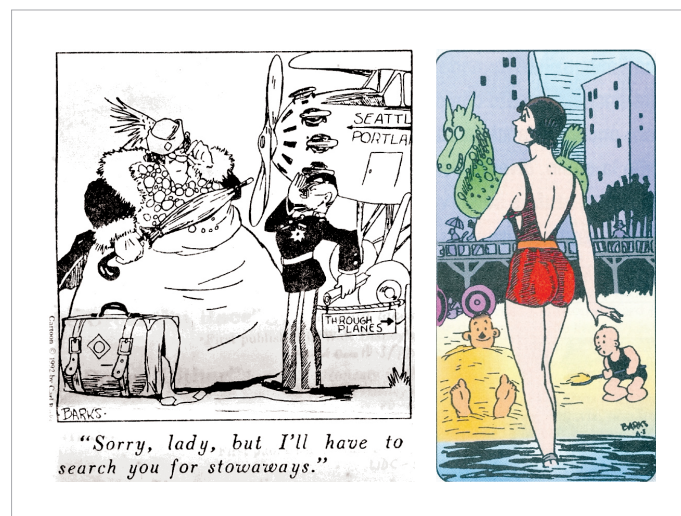


Figura 1: Cartuns desenhados por Barks para a revista *The Calgary Eye-Opener*.

**Experimentação e autoralidade nos quadrinhos comerciais:
uma análise semiótica da obra artística de Carl Barks**

criado personagens como Tio Patinhas, Gastão, Irmãos Metralha, Professor Pardal, Maga Patalójika, entre outros, que habitam a cidade idealizada por Barks (Figura 2), Patópolis (que fica no Estado da Calisota, contração de Califórnia e Minnesota). Contando com a ajuda de sua esposa, Garé, que fazia a arte-final de algumas histórias, ele trabalhava em seu estúdio, localizado em um rancho em San Jacinto, na Califórnia.

Além dos quadrinhos Disney, o artista criou, no começo da carreira, histórias estreladas por outros *funny-animals* (animais antropomorfizados), como o porquinho Gaguinho, Andy Panda, Barney Bear e o cachorro Droopy (Soneca). Após a aposentadoria, ainda escreveu roteiros e pintou telas com suas criações. Morreu em 25 de agosto de 2000. Na atualidade há diversos artistas de diferentes nacionalidades — como o italiano Marco Rota e o brasileiro Carlos Mota, por exemplo — que utilizam o estilo gráfico de Barks, o modo ele como desenhava.

2. Temas recorrentes

Nas centenas de histórias em quadrinhos realizadas por Barks ao longo de 25 anos, podem ser percebidos alguns paradigmas temáticos: bem e mal, modernidade e tradição, sorte e azar, e a relação entre dinheiro, trabalho e preguiça. Muitas vezes esses eixos temáticos se entrecruzam, recaindo sobre o personagem que age do lado do bem a sorte e o lucro. O humor e a crítica eram também um diferencial presente em suas narrativas, mesmo nas histórias em que predominava a aventura e os temas políticos.

O principal personagem idealizado por Barks, o velho sovina escocês Tio Patinhas McPato, simboliza o *self-made man*, o imigrante pobre que enriqueceu devido a seu trabalho

e sua inteligência. Mas seu apego ao dinheiro foi crescendo com o tempo, tornando-o amargo e mesquinho, até que passa a viver aventuras ao lado de seus sobrinhos. A primeira moeda que ganhou tornou-se o símbolo de seu esforço e um talismã cobiçado pela feiticeira Maga Patalójika. Além dela, o bando dos Irmãos Metralha, assim como os rivais do mundo dos negócios Patacôncio e Pão-Duro MacMônei, desejam se apossar da riqueza do pato. Em consonância com a ética protestante, Tio Patinhas precisa defender o fruto de sua árdua labuta contra aqueles que pretendem tomá-lo sem fazer esforço.

No embate entre sorte e azar, o afortunado primo Gastão disputa com o azarado Pato Donald a atenção da Margarida. Para Santos (2002, p. 121), a extensão da boa sorte de Gastão, “porém, é limitada pelas ações do personagem (principalmente nas histórias elaboradas por Barks) — e aqui se encontra outro paradigma dos quadrinhos Disney: aquele que trapaceia ou se vangloria acaba sendo punido no final da narrativa”.

Com respeito ao contraste entre modernidade e tradição, nas histórias feitas por Barks, o inventor Professor Pardal representa a ideia de modernidade, com seus inventos audaciosos que nem sempre funcionam, tendo como contraponto a Vovó Donald, pata que vive em seu sítio rústico, sem auxílio da tecnologia. A vida simples, nesses quadrinhos, é considerada antípoda da sociedade tecnológica, que tende a apagar a personalidade e a criatividade em favor da impessoalidade da máquina. Com todo seu intelecto, Pardal cria soluções complicadas para situações comuns, não raro gerando confusões e a incompreensão por parte dos outros. De acordo com Andrae (2006, p. 157), para ampliar sua crítica à modernidade, o artista imaginava narrativas povoadas por raças e sociedades perdidas, a partir das quais ele fazia “um retrato satírico da civilização urbana e, ao mesmo tempo, um desejo



Figura 2: Personagens criados para os quadrinhos Disney, com destaque para Tio Patinhas, o “pato mais rico do mundo”

Experimentação e autoralidade nos quadrinhos comerciais: uma análise semiótica da obra artística de Carl Barks

de transcendência utópica da vida moderna.” Esses grupos sociais levam uma existência pacata e feliz longe da ganância e das atribulações do mundo desenvolvido, a exemplo da história *Paraíso perdido*, concebida em 1953.

Outra característica dos quadrinhos desse artista reside na construção de personalidades complexas para os personagens. Nesse sentido, Ault (2000, p. 129) observa que “os personagens que Barks desenhou e escreveu eram ‘Patos’ humanizados” que seguiam a condensação do paradigma Disney de caráter. Mas o teórico ressalta que “o próprio Barks insistia, entretanto, que ele permitia a seus Patos se amoldarem a sua visão imaginativa em qualquer situação em que ele os colocava”.

Pode-se perceber, por exemplo, como o Pato Donald se tornava multifacetado e contraditório nas histórias desse quadrinista. Na visão de Marovelli, Paolini e Saccomano (1974, p. 8), Donald é “o anti-herói da era da técnica e da massa”, cuja experiência “realiza-se também na existência mais comum, aparentemente restrita ao puro cotidiano, ao banal e ao insignificante”. Esse personagem pode ser atrapalhado, egoísta, heroico, bem intencionado, trapaceiro, dotado de uma habilidade excepcional ou um *outsider* que não consegue se inserir na sociedade tradicional, embora deseje ser reconhecido e aceito por ela. Para Becattini (1995, p. 41):

Um dos grandes méritos de Barks é, assim, o de haver progressivamente transformado o Pato Donald neorastênico dos desenhos animados e das tiras publicadas em jornais em um personagem bem mais complexo. Nas histórias curtas, [editadas na revista *Walt Disney's Comics and Stories*], o Donald de Barks é, como dizem os estadunidenses, um *jack-of-all-trades*, um personagem que resolve com certa perícia as atividades mais diversas; todavia a falta de equilíbrio, do senso de medida, a tendência a supervalorizar-se, o leva na maior parte das vezes a arruinar tudo o que de bom havia feito. Nas histórias longas, ao contrário, Barks apresenta um Pato Donald cheio de defeitos, mas também pleno de humanidade, não particularmente agraciado pela sorte, mas também não decididamente um “perdedor”, um moderno anti-herói com o qual os leitores de qualquer parte do mundo não têm dificuldade de simpatizar (senão de se identificar).

A visão conservadora do artista pode ser percebida em várias narrativas que realizou com os personagens Disney. Um exemplo é a história *O elemento mais raro do mundo*, criada em 1956: depois de comprar em um leilão uma substância desconhecida, Tio Patinhas precisa impedir que ela caia nas mãos dos agentes de Brutópia (uma alusão à União

Soviética, rival dos Estados Unidos durante a Guerra Fria), que têm a aparência do líder russo Leonid Brejnev. Os espões de Brutópia voltariam em outras aventuras dos patos, como *Quando a dancite atacou Patópolis*, de 1963, e *A caixinha preta*, de 1964. Durante o conflito do Vietnã, Barks escreveu e desenhou *O tesouro de Marco Polo*, publicada em 1966, que tem lugar no sudeste asiático, em um país conflagrado pela guerra civil. Procurando por joias perdidas, Tio Patinhas e sobrinhos ajudam o príncipe a recuperar o trono e acabar com a discórdia. Além disso, como foi observado por Dorfman e Mattelart (1980, p. 44), em diversas narrativas os povos dos países mais pobres são mostrados como submissos aos “civilizados” ou selvagens e agressivos.

Em entrevista concedida a Donald Aut (2003, p. 215), Barks afirma que gastava tempo aperfeiçoando as histórias motivado apenas pelo dinheiro: “Meu objetivo era esticar meus ganhos por muitos anos fazendo o trabalho mais vendável que eu podia”. Contudo, suas narrativas e seu estilo eram e continuam sendo reconhecidos pelos leitores e apreciadores de quadrinhos, deixando de ser material puramente comercial. Se, como mostrado acima, seus roteiros e suas abordagens distinguiam-no de outros artistas, no que concerne aos elementos icônicos esse quadrinista também se destacava, como será abordado adiante.

3. Semiótica dos quadrinhos

Para Sonesson (2003), a tarefa da semiótica visual consiste em determinar as especificidades da imagem como signo, assim como em descobrir as particularidades dos diferentes tipos de imagens. Sonesson (1993, p. 26) acredita que os estudos da imagem, a partir da semiótica, devem fazer uso explícito de modelos que permitam a aplicação coerente em uma série de objetos concretos.

Na visão de Nöth (1997, p. 01), as distintas teorias semióticas, como campos de estudo dos processos sógnicos e dos sistemas naturais e culturais, têm contribuído para os estudos de diversos sistemas midiáticos. Quando, em meados do século XX, os produtos midiáticos, entre eles as histórias em quadrinhos, passaram a ser considerados objetos do estudo semiótico, houve um aumento no número de pesquisas semióticas que tratam especificamente dos signos visuais. Motivados pela mesma convicção, pesquisadores das distintas correntes procuram compreender como essas teorias podem colaborar para maior compreensão das articulações internas dos mais diversos sistemas midiáticos.

Em *Handbook of semiotics* (NÖTH, 1995, p. 446), Nöth mostra que os estudos semióticos buscam compreender

Experimentação e autoralidade nos quadrinhos comerciais: uma análise semiótica da obra artística de Carl Barks

as imagens em suas diferentes dimensões: como signos icônicos, como fenômenos mentais ou como codificações convencionais relacionadas a um contexto e a códigos de outras naturezas, como o verbal.

Considerando que nas histórias em quadrinhos a imagem é um dos mais importantes elementos de comunicação, o empreendimento sobre os estudos dos signos visuais permite compreender as particularidades da ilustração nesse sistema como um tipo de signo que, além de transmitir uma mensagem específica, permite registrar marcas autorais.

Sobre os estudos de histórias em quadrinhos, Nöth (1995, p. 472) lembra que essas análises ultrapassam o campo da comunicação não verbal e se estendem para os campos da especificidade da linguagem do sistema, passando pelos estudos das narrativas e texto verbal. Segundo o autor, o primeiro estudo de história em quadrinhos sob uma abordagem semiótica surgiu em 1964 com Umberto Eco, no livro *Apocalípticos e Integrados*. Nessa obra, sem se referir a um método semiótico específico, Eco (1998, p. 129) analisa uma página de uma história em quadrinhos do personagem *Steve Canyon*, mostrando como, apesar dos códigos de linguagem do sistema — que são compartilhados por outros autores —, o sistema de codificação particular de um autor auxilia na determinação de uma identidade autoral própria.

As análises das ilustrações, especificamente, aparecem nos estudos com ênfase nos diferentes elementos gráficos: linhas, manchas, cores, composição etc. (NÖTH, 1995, p. 473). As formas de representação das expressões faciais, gestos, linguagem do corpo e outras formas de comunicação não verbal são, segundo Nöth (1995, p. 474), também objeto de estudo de muitos semioticistas. Tais abordagens consideram a minimização ou exagero dos traços se comparados ao cânone humano clássico. Ainda segundo o autor, outras análises recaem sobre a dimensão espacial. Muitos desses elementos de comunicação permitem ao artista imprimir sua identidade de tal maneira que sua obra apresente traços distintivos em relação às outras, como se observa na obra de Barks.

No presente trabalho utilizamos como método-teórico aplicado a teoria semiótica de Charles S. Peirce. De modo geral, a análise de objetos concretos, sob a ótica peirciana, se dá por uma sequência programada de operações, que compreende a observação dos diferentes tipos de signos, objetos e interpretantes — esses conceitos podem ser encontrados em Peirce 1980 e 2003. Para Santaella e Nöth (2004), no uso desse instrumental metodológico, o que importa é a compreensão dos modos de significação, denotação e informação dos sistemas sígnicos, como eles podem ser usados

e que efeitos podem provocar nos receptores. Na análise, o uso da teoria peirciana serviu para identificar os traços distintivos do desenho de Barks, que funcionam como assinaturas visuais, assim como os potenciais significativos dos signos envolvidos nesse sistema de representação.

4. Assinaturas visuais

Não podendo ter seu nome creditado nas histórias que elaborava, Barks concebia outras formas de assinar seus trabalhos, de ser identificado pelos leitores mais atentos. Seu estilo gráfico,¹ que influenciou outros quadrinistas, modificou-se com o tempo: nas primeiras histórias que o artista realizou na década de 1940 pode-se observar que o pescoço dos personagens era mais longo, o bico dos patos era mais comprido e os olhos, mais afastados. Com o tempo, o corpo dos protagonistas ficou mais alongado e arredondado (Figura 3).

Barks imaginou criaturas bizarras que habitam locais de difícil acesso, a exemplo dos terries e fermies, que vivem no subsolo e provocam abalos sísmicos na história *Fabricantes de terremotos* (1955), os zanões dos Everglades que aparecem em *O mistério do pântano* (1944) ou os indígenas pigmeus de *Os índios nanicós* (1957) (Figura 4). Seres de outros planetas também têm aspecto diferente, como o venusiano de *A lua de vinte e quatro quilates* (1958) e os extraterrestres das histórias *Ilha no espaço* (1959) e *O carteiro interplanetário* (1964).

Retomando as charges que elaborava para a revista *The Calgary Eye-Opener* (como mostrado na Figura 1), Barks insere nos quadrinhos Disney, em tom cômico, figuras femininas. Elas podem ser idosas e gordas, que, por um equívoco, acabam espancando o inocente Pato Donald. Ou aparecem na forma de mulheres jovens e sensuais que arrastam o pato e seus sobrinhos para aventuras arriscadas, sendo pouco confiáveis e mal intencionadas — são ladras ou espiãs (Figura 5).

Outros elementos visuais característicos de Barks são os cenários. Se em algumas histórias como *O anel da múmia* (1943) ou *Perdidos nos Andes* (1949) as paisagens são mais realistas — inspiradas em fotografias publicadas na revista *National Geographic* —, em outras narrativas imperam imagens surreais (Figura 6). Em *Como curar pesadelos* (1948),

¹ A maneira como o desenhista utiliza recursos como o traço (grosso ou fino), as hachuras, a sombra e as cores, objetivando personalizar seu trabalho.

Experimentação e autoralidade nos quadrinhos comerciais: uma análise semiótica da obra artística de Carl Barks

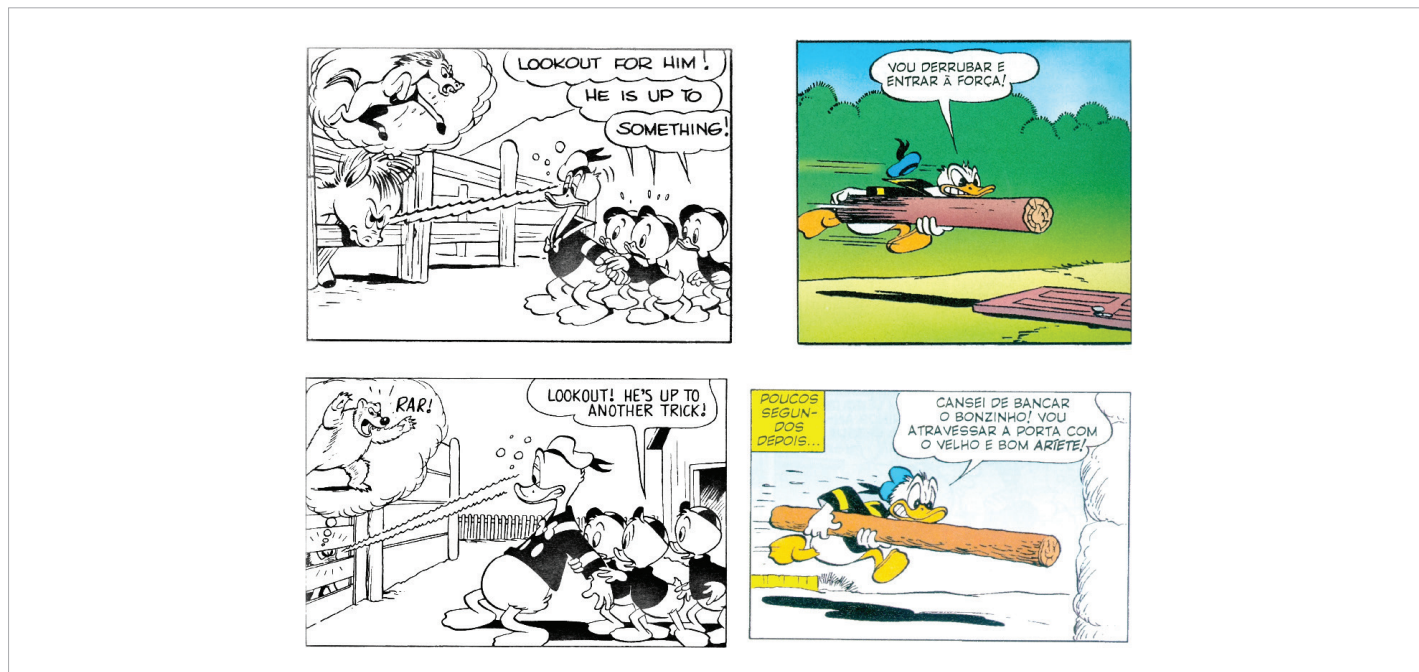


Figura 3: Duas imagens do Pato Donald desenhadas por Barks nas décadas de 1940 (as vinhetas da parte superior) e 1950 (os quadrinhos de baixo), que exemplificam a mudança em seu traço.

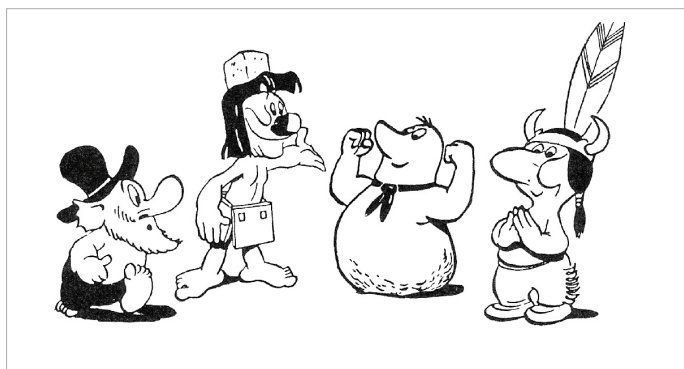


Figura 4: Os seres mais bizarros povoam as histórias, como os zanões, os habitantes da civilização quadrada dos Andes, os fazedores de terremotos e os índios Nanicós.

Donald sonha que é perseguido por monstros em lugares estranhos. Da mesma forma, uma garrafa de éter quebrada faz o pato imaginar prédios e automóveis flexíveis como borracha e pessoas com corpos cindidos na história *Rip Van Pato* (1949), antecipando os quadrinhos *underground* dos anos 1960, especialmente os desenhados por Robert Crumb.

Os objetos que aparecem ao fundo das vinhetas também formam a identidade visual construída pelo artista: nas paredes há quadros atulhados de imagens dos patos

e seus parentes; as bases dos abajures e outros enfeites possuem formato semelhante ao corpo de Donald. Nas ruas surgem veículos inusitados — pequenos carros com uma única roda ou bicicletas com guidões muito altos — e, nos postes e cercas aparecem cartazes com a caricatura do próprio autor, ora sendo procurado “por ser mau”, ora pedindo votos (Figura 7). Da mesma forma, animais estranhos — cruzamentos de porcos com aves, por exemplo — são comuns nas paisagens das histórias.

Recurso bastante utilizado pelo artista é o da “sombra chinesa” (Figura 8), em que a silhueta dos personagens é contrastada ao fundo claro, o que distingue Barks de outros desenhistas dos quadrinhos Disney dos anos 1940 à década de 1960, que não empregavam essa técnica. Ao contrário da simplicidade da oposição entre sombra e luz, esse artista também usava grandes vinhetas, com enquadramento muito aberto e abundância de detalhes visuais (em relação ao cenário ou a personagens), para as cenas de ação ou nas quais acontece uma avassaladora destruição (Figura 8).

As diferenças entre traços, formas e proporções entre as partes constitutivas dos personagens, que permitem que diferentes tipos de desenhos possam ser categorizados em grupos específicos, fazem com que um observador mais atento reconheça uma fase de produção, relacionada a um período, ou até mesmo a um artista. O caráter icônico

Experimentação e autoralidade nos quadrinhos comerciais:
uma análise semiótica da obra artística de Carl Barks



Figura 5: As matronas que atormentam o Pato Donald e uma das belas e perigosas *pin-ups*.

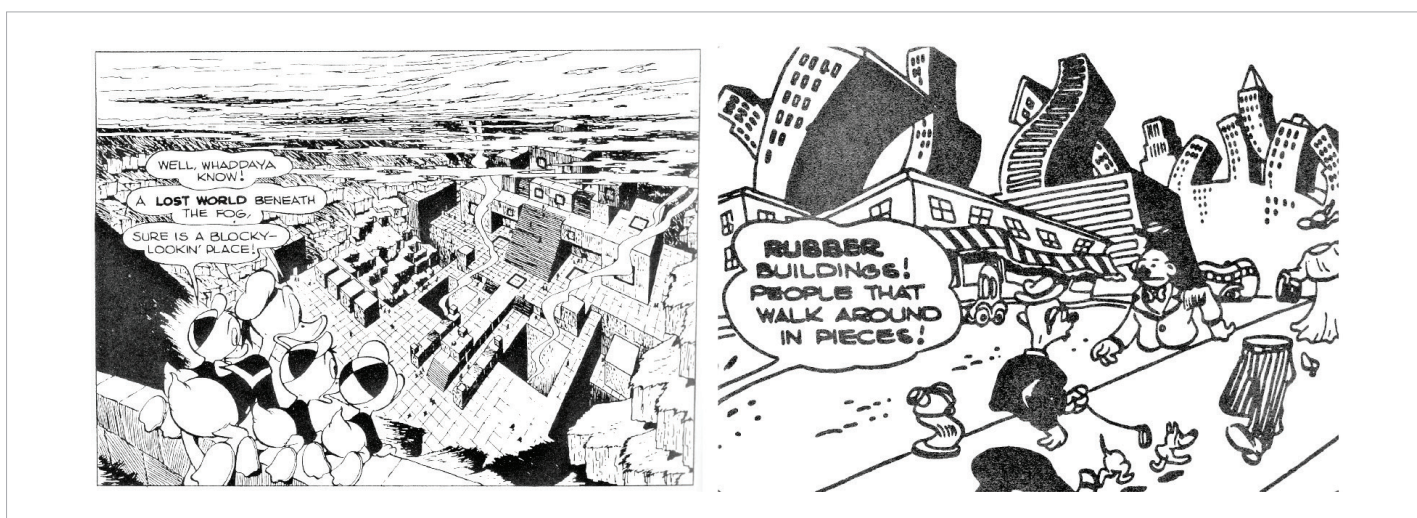


Figura 6: Cenários realistas contrastam com as figuras cartunescas dos patos; cenas surreais que acentuam a ficcionalidade das histórias.



Figura 7: Assinaturas visuais de Barks: quadros e abajures com imagens dos patos, cartaz de “procura-se” com a caricatura do artista e um dos veículos peculiares que transitam pelas ruas de Patópolis.

Experimentação e autoralidade nos quadrinhos comerciais: uma análise semiótica da obra artística de Carl Barks



Figura 8: Vinheta em que a imagem dos personagens contrasta com o fundo, utilizando a “sombra chinesa.” Grande plano geral característico das cenas de ação de Barks.

dessa imagem, contudo, é determinado em função de sua existência particular e/ou das normas e convenções que regem essa existência. Para Peirce (2003, p. 52), “qualquer coisa, seja uma qualidade, um existente individual ou uma lei, é ícone de qualquer coisa, na medida em que for semelhante a essa coisa e utilizado como um seu signo.” Ou seja, trata-se de sinsignos icônicos (signos particulares que funcionam como ícones) ou legissignos icônicos (signos convencionais que funcionam como ícones).

Funcionando como ícones, tais signos (singulares ou convencionais) permitem o reconhecimento de uma fase da produção ou da autoria de um artista pela semelhança dos traços, formas e proporções. No entanto, tais semelhanças podem, tão somente, sugerir uma relação entre o desenho observado e a fase ou artista. Como é da natureza do ícone, esses signos não terão condições de afirmar tal fase ou tal artista.

Assim como as características plásticas do desenho dos personagens Disney de Barks funcionam como signos icônicos que permitem estabelecer relações entre publicações de diferentes períodos, as criaturas bizarras, cenários fantásticos e elementos de cena criados pelo artista se tornam também elementos de sua assinatura.

Contudo, se por um lado os modelos de personagens Disney são convenções impostas pela empresa detentora da marca, que acabam por deixar os desenhistas no anonimato, os personagens e cenários criados por Barks são convenções desenvolvidas pelo próprio artista. São tipos gerais (duendes, alienígenas, cidades perdidas, mobiliário, veículos etc.), que em suas aplicações, serão significantes.

Essas convenções, legissignos, possuem potencial sígnico mais avançado que as formas e proporções dos personagens Disney. Diferentes das outras que se apresentam como modelos impostos pela própria empresa, essas assinaturas, em virtude de seu caráter particular, possuem a competência para indicar o artista. Como lembra Peirce (2003, p. 52), “um índice é um signo que se refere ao objeto que denota em virtude de ser realmente afetado por esse objeto.” Ou seja, ainda que os desenhos dos personagens Disney feitos por Barks estabeleçam uma relação indicial entre o objeto (Barks) e o signo (desenho), é no desenho das criaturas, cenários e objetos de cena que efetiva a assinatura do artista.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como se pôde observar, apesar do caráter *mainstream* das publicações Disney estimular a produção colaborativa, que acaba por impor limites às liberdades dos artistas, Barks conseguiu imprimir em suas histórias marcas autorais por meio de características inovadoras, tanto no que se refere aos traços dos personagens quanto às temáticas e elementos compositivos.

Ao arredondar as formas dos personagens Disney e inserir personagens, objetos e ambientes estranhos às histórias, Barks criou suas próprias convenções que serviram, em um primeiro momento, para escapar às normas impostas pela empresa detentora dos direitos de uso dos personagens. Tais convenções, criadas pelo artista e depois adotadas pela própria Disney, funcionam como assinaturas visuais que permitem o reconhecimento do artista e confirmam a autoralidade dos quadrinhos que criava.

Experimentação e autoralidade nos quadrinhos comerciais:
uma análise semiótica da obra artística de Carl Barks

Referências

- ANDRAE, Thomas. *Carl Barks and the Disney comic book: unmasking the myth of modernity*. Jackson: University Press of Mississippi, 2006.
- AULT, Donald. "Cutting up" again part II: Lacan on Barks on Lacan. In: MAGNUSSEN, Anne; CHRISTIANSEN, Hans-Christian (Eds.) *Comics and Culture: analytical approaches to comics*. Copenhagen: Museum Tusulanum Press/ University of Copenhagen, 2000.
- _____. *Carl Barks: conversations*. Jackson: University Press of Mississippi, 2003.
- BECATTINI, Alberto. *Disney Comics – la storia, i personaggi: 1930-1995*. Roma: Editrice Comic Art, 1995.
- DORFMAN, Ariel & MATTELART, Armand. *Para ler o Pato Donald – cultura de massa e colonialismo*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- DUNCAN, Randy & SMITH, Matthew J. *The power of comics: history, form and culture*. New York: The Continuum International Publishing Group, 2009.
- Eco, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. 4a. ed. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- MAROVELLI, Piero; PAOLINO, Elvio; SACCOMANO, Giulio. *Introduzione a Paperino – la fenomenologie sociale nei fumetti di Carl Barks*. Firenze: G. C. Sansoni, 1974.
- NÖTH, Winfried (Ed.). *Semiotics of the media: state of the art, projects and perspectives*. Berlin: Mouton de Gruyter, 1997.
- _____. *Handbook of semiotics*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1995.
- PEIRCE, Charles Sanders. *Escritos Coligidos*. Coleção Os pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1980.
- _____. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. *Comunicação e Semiótica*. São Paulo: Hacker, 2004.
- SANTOS, Roberto Elísio dos. *Para reler os quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise de HQs*. São Paulo: Paulinas, 2002.
- SONESSON, Göran. La fotografia: entre el dibujo y la virtualidade. *Revista Brasileira de Semiótica*, vol. 20, novembro, 2003: 81-132. Disponível em: <<http://www.lunduniversity.lu.se/o.o.i.s?id=24732&postid=540257>>. Acesso em: 27 set 2013.
- _____. Pictorial semiotics, perceptual ecology, and Gestalt theory. *Semiotica*, n. 99, abril, p. 319-399, 1993. Disponível em: <http://www.academia.edu/491673/Pictorial_semiotics_perceptual_ecology_and_Gestalt_theory>. Acesso em: 27 set 2013.
- WOLK, Douglas. *Reading comics: how graphic novels work and what they mean*. Cambridge: Da Capo Press, 2007.