



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA  
CONTEMPORÂNEAS**

**ANDRÉ LUIZ SOUZA DA SILVA**

**O HERÓI NA FORMA E NO CONTEÚDO:  
análise textual do mangá *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z***

Salvador  
2006

**ANDRÉ LUIZ SOUZA DA SILVA**

**O HERÓI NA FORMA E NO CONTEÚDO:  
análise Textual do Mangá *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z***

Dissertação apresentada ao curso de Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporânea da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Comunicação.

Orientador: Prof<sup>o</sup> Dr. José Benjamim Picado

Salvador  
2006

Biblioteca Central Reitor Macêdo Costa

S586 Silva, André Luiz Souza da.

O herói na forma e no conteúdo : análise textual do Mangá Dragon Ball e Dragon Ball Z / por André Luiz Souza da Silva. - 2006.

133 f. : il + anexo

Orientador : Prof. Dr. José Benjamim Picado.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Comunicação, 2006.

1. Histórias em quadrinhos - Japão - História. 2. Heróis - Histórias em quadrinhos - Aspectos Psicológicos. 3. Histórias em quadrinhos - Linguagem. 4. Heróis na comunicação de massa. I. I. Picado, José Benjamim. II. Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Comunicação. III. Título.

CDU - 070:655.26  
CDD - 741.59

Dedico a todos aqueles  
que me ajudaram nesses  
dois anos de jornada.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, aos meus pais, Vital Soares e Sônia Souza, aos meus irmãos, Patrícia Júlia e a Luciano Souza, pela dedicação e paciência durante todo esse tempo. Em especial a meu irmão e cunhado, Agripino Coelho, por perceber ainda nos meus primórdios acadêmicos que esse sonho seria possível de se realizar.

Aos meus amigos e aliados nessa jornada, que são muitos e corro agora o risco de esquecer algum deles: Isa Trigo, Antônio Neto, Ronalda Barreto, Stella Rodrigues (docentes da minha graduação e da especialização na UNEB). Aos professores do mestrado Wilson Gomes (pela disciplina), Giovandro Ferreira e Itania Gomes (pela paciência e pelas oportunidades), Jeder Janotti Jr. (pela atenção e simplicidade em ver a vida), Maria Carmem (pela sua capacidade de sorrir e por acreditar em mim desde o começo) e ao professor Marcos Palácios (que teve a grandeza de me ouvir pela primeira vez mesmo sem saber direito o que eu faria na pós-graduação). Também não poderia deixar de citar os meus companheiros de curso: Nelson Júnior, Lílian Reichert e Cleomar Rocha (que acreditaram em mim em uma época em que eu era apenas um andarilho na FACOM), Jorge Cunha, Juliana Guttmann, Edson Dalmonte e aos meus colegas de pesquisa Greice Schneider, Angie Biondi, Jônathas Araujo e Mário Barata. Não posso esquecer também de Sol Benício (por confiar-me toda a sua coleção de “Dragon Ball” e “Dragon Ball Z”, por tempo indeterminado), Ricardo Cidade (por me passar informações valiosas sobre o universo dos mangás), Gurmecindo Pereira, Natacha Canesso, Antônio Brotas, Rodrigo Cerqueira (pelas revisões), Ana Bicalho (pelo apoio, carinho e ternura), Ely Fujyama (pela força em momentos cruciais) e a Claudiane e Lara (por instituírem a poesia da minha vida).

Ao órgão de fomento de pesquisa CNPQ (pela concessão da bolsa de mestrado).

A Umberto Eco e Fresnault-Deruelle (autores que me inspiram academicamente). E, finalmente, ao meu orientador e amigo José Benjamim Picado (por me ajudar a adquirir o meu “Estilete de Sabre” e me estimular a ser um Cavaleiro Jedai com espada e tudo).

“Que a força esteja  
com você.”

(mestre Yoda em Guerra nas Estrelas)

## RESUMO

A presente dissertação, intitulada *O herói na forma e no conteúdo: análise textual do mangá Dragon Ball e Dragon Ball Z*, objetiva averiguar os aspectos narrativos que compõem o mangá ao longo dessa série, verificando o papel do herói e a sua relação com os demais personagens. Para isso, a investigação analisa os aspectos plásticos do herói no contexto da economia narrativa geral dos quadrinhos. O objetivo é ponderar e realçar certos aspectos de ordem morfológica e das ações narrativas entre o herói do mangá e o herói das *comics*, partindo do pressuposto de que o conceito de mangá deve ganhar uma amplitude que não se restrinja à sua origem de produção. Portanto, a nossa proposta é pautada na análise interna dos mangás, tendo em vista não só a distribuição das imagens no espaço das páginas, como também a construção da figura do herói.

## ABSTRACT

This dissertation, named *The hero in form and content: a textual analysis of "Dragon Ball" and "Dragon Ball Z"*, aims to study the narrative aspects which constitutes the manga throughout this series, verifying the role of the hero and its relationship with the others characters. To do so, this investigation analyses the hero's plastic aspects inside the comics' general narrative economy. It aims to ponder and to emphasize some morphological aspects and the narrative action between the manga hero and the comics one, assuming that the concept of manga should not be restrict to its production. Therefore, our proposal is based upon the manga intrinsical analyses, observing not only the images disposal in the page, but also the constitution of the hero.

## RÉSUMÉ

Cette dissertation, intitulée *Le héros dans la forme et dans le contenu : analyse textuelle des mangas « Dragon Ball » et « Dragon Ball Z »*, se propose d'examiner les aspects narratifs qui composent le manga tout au long de cette série, en vérifiant le rôle du héros et sa relation avec les autres personnages. Pour cela, cette recherche analyse les aspects plastiques du héros dans le contexte de l'économie narrative générale des bandes dessinées. Le but est d'évaluer et de souligner certains aspects d'ordre de la morphologie et des actions narratives entre le héros du manga et le héros des bandes dessinées américaines, en partant de la présupposition que le concept du manga devrait gagner une importance qui ne se limite pas à son origine de production. Dès lors, notre proposition est centrée sur l'analyse interne des mangas, en gardant à l'esprit non seulement la distribution des images sur l'espace des pages mais également la construction de la figure du héros.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1	- Personagens de autoria de Osamu Tezuka	13
Figura 2	- Charles Wirgman e Rakuten Kitazawa	14
Figura 3	- Revista <i>Dragon Ball</i> de Akira Toriyama, lançada pela Editora Conrad	17
Figura 4	- Tira de <i>The Spirit</i> com expansão espacial no último quadro	24
Figura 5	- Página de <i>The Spirit</i> de Will Eisner	25
Figura 6	- Página de <i>Dragon Ball</i> na qual há o uso das onomatopéias integradas a diagramação da página	26
Figura 7	- Onomatopéia em forma de ideograma, ressaltando a idéia de força e descida	28
Figura 8	- As onomatopéias de caráter estritamente informativo	28
Figura 9	- Representação das linhas nas onomatopéias reforçando a tensão narrativa dos mangás	29
Figura 10	- Letras e balões com aspecto de imagem	31
Figura 11	- Ícones nos balões assumindo um aspecto verbal	32
Figura 12	- Páginas de <i>Dragon Ball</i> em que o discurso narrativo funciona praticamente sem a presença do texto verbal	33
Figura 13	- Exemplos do uso das onomatopéias e dos balões no mangá <i>Dragon Ball</i>	34
Figura 14	- A forma do balão e a acentuação visual do texto ajudando a reforçar a dramaticidade das situações exibidas nos mangás	35
Figura 15	- Exagero facial conotando uma situação de humor	36
Figura 16	- Padrões linhas expressando o estado dos personagens no mangá	37
Figura 17	- Linhas são usadas para reforçar o estado psicológico dos personagens	38
Figura 18	- Duas páginas de <i>X</i> que sugerem movimento e força	38
Figura 19	- Utilização das linhas para a representação do movimento	39
Figura 20	- Seqüência de quadrinhos na qual a decupagem leva a leitura linear do trecho da história	41
Figura 21	- Página de <i>X-Men</i> na qual a disposição das imagens leva a uma leitura multilinear	42
Figura 22	- Princípio da “tabularidade” produzindo um sentido narrativo	42
Figura 23	- Linhas criando uma integração entre um quadrinho e outro	43
Figura 24	- Incidência da cor pontuando as paginas em <i>Watchmen</i>	45
Figura 25	- Eixo de leitura horizontal em <i>Tintin</i> , originário das tirinhas de jornal	46
Figura 26	- A linearidade de leitura nos álbum em quadrinhos de <i>Asterix e Spirou e Fantasio</i>	47
Figura 27	- Página de <i>Dragon Ball Z</i>	47
Figura 28	- Diagramação com sobreposição de figuras e assimetria dos quadros	49

Figura 29	- Temáticas cotidianas em <i>Dragon Ball</i> e <i>Dragon Ball Z</i>	53
Figura 30	- A quadrenização tema a tema nos mangás	54
Figura 31	- Esquema de uma personagem de mangá	56
Figura 32	- Uso da “hotline” em <i>Dragon Ball</i> e <i>Dragon Ball Z</i>	57
Figura 33	- Dois momentos distintos da representação visual do Superman: iconicamente e realisticamente	58
Figura 34	- Formas de enquadramentos cinematográficos em <i>Dragon Ball Z</i>	62
Figura 35	- Apresentação do vilão Cell sem a necessidade de um texto verbal	64
Figura 36	- Representação da comicidade nos mangás através do exagero das expressões	66
Figura 37	- A imagem dependente do texto em <i>Toda Mafalda</i>	69
Figura 38	- A imagem com uma certa independência do texto em <i>Toda Mafalda</i>	69
Figura 39	- A imagem independente do texto em <i>Toda Mafalda</i>	70
Figura 40	- Seqüência narrativa culminando em uma disjunção cômica	70
Figura 41	- O aspecto cômico gerado por objetos e veículos que lembram brinquedos ou réplicas	73
Figura 42	- Super-herói das <i>comics</i> e dos seriados japoneses ironizados por Akira Toriyama nas aventuras de <i>Dragon Ball</i> e <i>Dragon Ball Z</i>	78
Figura 43	- Goku em uma situação de humor com a personagem Bluma	79
Figura 44	- Goku na idade adulta	79
Figura 45	- Duas passagens do Homem-Aranha com presença de senso de humor diante de situações críticas	80
Figura 46	- Dupla identidade: uma das características típicas do super-herói	82
Figura 47	- Goku	84
Figura 48	- Mestre Kame	84
Figura 49	- Kulilin	84
Figura 50	- Personagens de cunho fantástico: tartaruga	85
Figura 51	- Personagens de cunho fantástico: porquinho falante	85
Figura 52	- Personagens de cunho fantástico: sereia	85
Figura 53	- Veículo encontrado nas histórias de <i>Dragon Ball</i> e <i>Dragon Ball Z</i>	85
Figura 54	- Personagem Chichi: homenagem a Ultra Seven	86
Figura 55	- Três exemplos de Xilogravuras, mostrando cenas do cotidiano japonês	87
Figura 56	- Transição aspecto-para-aspecto encontrado freqüentemente nos mangás	88
Figura 57	- Seqüência em quadrinhos com ritmo mais lento por causa da descrição das imagens	89
Figura 58	- Descrição aspecto para aspecto da personagem através da fragmentação da imagem	90
Figura 59	- Descrição dos personagens através de uma apresentação em página inteira	90
Figura 60	- A evolução do herói Goku de <i>Dragon Ball</i> à <i>Dragon Ball Z</i>	92

Figura 61	- Robin, um dos exemplos mais típicos do amigo do herói nas <i>comics</i>	99
Figura 62	- Salvamento do amigo do herói	99
Figura 63	- Goku e alguns dos seus amigos durante a saga de <i>Dragon Ball</i> e <i>Dragon Ball Z</i>	100
Figura 64	- Figura do mentor em <i>Guerra nas estrelas</i> : mestre Yoda	102
Figura 65	- Figura do mentor em <i>Dragon Ball</i> e <i>Dragon Ball Z</i> : mestre Kame	102
Figura 66	- Figura do mentor em <i>O Senhor dos Anéis</i> : mago Gandalf	102
Figura 67	- Figura do mentor em <i>Batman Begins</i> : Ra's al Ghul	102
Figura 68	- Figura do mentor em <i>Guerra nas estrelas</i> : Obi-Wan	102
Figura 69	- Pico e Senhor Kaioh assumiram também os papéis de mestres na saga de <i>Dragon Ball Z</i>	107
Figura 70	- Caveira Vermelha: o arquiinimigo do Capitão América	111
Figura 71	- Figura do vilão: tipo de traço mais grosseiro e quebradiço no contorno e na distorção da sua musculatura	112
Figura 72	- Figura do vilão: tipo de traço mais grosseiro e quebradiço no contorno e na distorção da sua musculatura	112
Figura 73	- Figura do vilão: uma coloração de pele diferenciada em relação ao herói	112
Figura 74	- Figura do vilão: uma coloração de pele diferenciada em relação ao herói	112
Figura 75	- Figura do vilão: o uso de sombras, principalmente aquelas localizadas no rosto, para passar a idéia de sombrio e temeroso	112
Figura 76	- Figura do vilão: <i>Batman versus Ra's Al Ghul</i>	114
Figura 77	- Figura do vilão: <i>Super-Homem</i>	114
Figura 78	- Figura do vilão: <i>Aventura e Ficção</i>	114
Figura 79	- Perspectiva e posicionamento dos personagens passando idéia de superioridade do herói em relação ao vilão	115
Figura 80	- Pico	116
Figura 81	- Raditz, Nappa e Vegeta	118
Figura 82	- Vilões de <i>Dragon Ball</i> e <i>Dragon Ball Z</i> : Grande Pilaf	119
Figura 83	- Vilões de <i>Dragon Ball</i> e <i>Dragon Ball Z</i> : Freeza	119
Figura 84	- Vilões de <i>Dragon Ball</i> e <i>Dragon Ball Z</i> : Cell	119
Figura 85	- Vilões de <i>Dragon Ball</i> e <i>Dragon Ball Z</i> : Majin Boo	119
Figura 86	- Goku de forma destacada em <i>Dragon Ball</i> e <i>Dragon Ball Z</i>	124

# 1. INTRODUÇÃO



## 1.1 A ORIGEM DO MANGÁ



**Fig. 1. Personagens de autoria de Osamu Tezuka.**

Os mangás, também popularmente conhecidos como “quadrinhos japoneses”, que até algumas décadas atrás se restringiam a uma produção e consumo no Japão, mas que hoje alcançam sucesso em todo o mundo, têm uma origem que remonta a uma data distante. Mesmo levando em consideração que *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* estariam dentro da esfera mais contemporânea das produções do mangá, configurada a partir da década de 60, cujo principal precursor foi o artista Osamu Tezuka, não poderíamos ignorar o percurso histórico pelo qual os mangás passaram até chegar a sua atual formatação (Fig. 1).

O enfoque da nossa pesquisa não tem um viés histórico, mas acreditamos que uma breve explanação sobre as origens do mangá poderia ajudar no esclarecimento do seu conceito. Assim, no decorrer da dissertação, aspectos ligados, por exemplo, a um certo tipo de humor, dado pelos exageros faciais dos personagens, ficarão mais claros, se tivermos em vista as suas procedência.

Segundo Luyten (2003, p. 2), as histórias em quadrinhos<sup>1</sup> japonesas não se diferenciaram muito em relação às outras produções de hq's<sup>2</sup> realizadas no resto do mundo até chegarem à forma definitiva de sua linguagem. Assim como em muitos países europeus ou asiáticos, no Japão, foram muitos os marcos que definiram o que denominamos de arte “seqüencial”.

Na Idade Média japonesa, durante séculos XI e XII, já se produziam desenhos pintados sobre grandes rolos de papel de arroz nos quais se contavam uma história. Os mais famosos são chamados de *Chojugiga* – desenhos humorísticos de pássaros e animais – de origem sacra, elaborados pelo monge Kakuyu Toba. Até o século XV, muitos outros cartuns humorísticos eram populares entre a população, exatamente quando o país passava por inúmeras guerras.

<sup>1</sup> MacCloud (1995, p. 9) afirma que as histórias em quadrinhos são imagens pictóricas e justapostas em seqüência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou produzir resposta no espectador.

<sup>2</sup> Abreviação para histórias em quadrinhos.

Outro tema também muito popular a partir do século XV foi o das histórias de fantasmas e assombração de evidência humorística, como é o caso da *Caminhada noturna de cem demônios*, de Hyakki Yako.

Mas foi no Período Edo (1660-1867) que os quadrinhos japoneses deram um grande salto, a partir das obras do artista Katsushita Hokusai. Este gênero de arte consistia na produção de gravuras em madeira, com temas populares, que projetou uma realidade mais livre do que a dos cânones tradicionais. Dessa forma, Hokusai, entre os anos 1814 e 1849, criou um conjunto de obras em 15 volumes, designadas de *Hokusai Manga*. Estes desenhos com contornos de caricatura tinham como temática a natureza representada fantasticamente, a vida nas cidades, as classes sociais e a personificação dos animais.



**Fig. 2. Charles Wirgman e Rakuten Kitazawa.**

Alguns anos mais tarde, o mangá teve o nome adotado por causa do desenhista Rakuten Kitazawa. Este desenhista pertenceu à geração de artistas pós-abertura dos portos no Japão (1853). Até esta data, o país esteve isolado do resto do mundo, à exceção da Holanda, por mais de 200 anos. O novo período nipônico,

denominado Meiji, trouxe muitas inovações para o país, inclusive no âmbito artístico e jornalístico, com a vinda de estrangeiros, principalmente da Europa. Foi neste ambiente que os japoneses conheceram as primeiras revistas humorísticas nos padrões com que eram produzidas na Inglaterra e também na França.

Rakuten Kitazawa sofreu grande influência do inglês Charles Wirgman, que editou o jornal *The Japan Punch* e que trouxe para o meio jornalístico japonês os modelos da imprensa britânica, como as charges políticas, levando ao deslumbramento os leitores nipônicos (Fig. 2).

A partir dessa repercussão, surgiu, em 1877 a primeira revista japonesa humorística, denominada *Marumaru Shimbun*, que foi publicada por 30 anos.

Os japoneses, a princípio, introduziram muitas histórias vindas dos Estados Unidos, que surgiram no início do século XX, nos jornais. Entretanto, gradativamente, começaram uma produção local a partir do momento em que constaram que os temas, além do conceito de humor usado pelos artistas norte-americanos, não representavam os fatos do seu país.



O outro marco editorial no Japão ocorreu a partir de 1920, momento em que as histórias em quadrinhos japonesas ganharam definitivamente a denominação de mangá. O nome é derivado das charges<sup>3</sup> desenhadas pelo artista Hokusai. A tradução da palavra mangá significaria, literalmente, “desenhos irresponsáveis”, mas levou tempo para que a terminologia fosse absorvida pelo imaginário popular, até porque, na época do seu surgimento, eram usadas outras palavras para descrever ilustrações cômicas e até mesmo as próprias charges.<sup>4</sup>

Com o passar dos anos, o mangá foi se definindo e se consolidando como uma forma de expressão e comunicação até chegar à sua configuração atual. O mangá contemporâneo se diferencia, graficamente, das hq's americanas (*comics*) e européias por possuir personagens com olhos grandes, de forma geométrica simplificada e cabelos espetados, e suas narrativas contêm, geralmente, muita ação e poucos diálogos. Já os seus temas estão, invariavelmente, centralizados na luta entre o bem e o mal. As características do mangá, como as conhecemos hoje, foram definidas em meados dos anos 40 pelo “pai do mangá moderno”, o desenhista Osamu Tezuka.

O artista inspirou-se em alguns detalhes usados por Walt Disney para a caracterização das suas criações, sobretudo o tamanho dos olhos. A influência do mangá pode ser observada, no Brasil, nos quadrinhos de Maurício de Souza, a partir dos anos 70, com seus personagens Mônica, Magali, Chico Bento e outros (GRECO, 2000, p. 17).

---

<sup>3</sup> A palavra charge, em francês, significa “ataque”, o que parece conveniente, principalmente se levarmos em consideração que a charge, geralmente, é uma representação gráfica que tem por objetivo criticar alguém ou alguma situação temporal.

<sup>4</sup> Antes da adoção do termo mangá, havia outros nomes para designar a arte narrativa em imagens sequenciais, como *Toba-e* (desenho de toba), *Giga* (desenhos divertidos), cuja origem é *Chojugica* – desenhos engraçados de pássaros e animais –, *Kioga* (desenhos loucos), *Ponchi-e* (desenhos *Punch*) (LUYTEN, 2000, p. 43).

Com o decorrer do tempo, fatores como a expansão dessa arte para resto do mundo, principalmente por meio da animação, e a percepção mercadológica dos editores para usos específicos, possibilitaram ao mangá atingir diversas faixas etárias e finalidades, tornando, assim, este tipo de hq um meio de comunicação cada vez mais segmentado. Dessa forma, podemos citar, genericamente, alguns tipos de mangá:

**a) Por idade:** *Kodomo Mangá* (dirigido às crianças), *Shōnen Mangá* (dirigido aos meninos), *Shōjo Mangá* (dirigido às garotas), *Seinen Mangá* (dirigido aos adultos), *Josei Mangá* (dirigido às mulheres);

**b) Por gêneros:** *Harem Mangá* (um garoto rodeado por garotas), *Magō Shōjo* (ou Magical Girl – uma garota que se transforma e adquire poderes especiais), *Mecha* (robôs gigantes), *Shōjo-ai* (romance lésbico), *Shōnen-ai* (romance Gay).

Há também o mangá erótico, chamado simplesmente de *hentai* no ocidente, ainda que no Japão a denominação de *Seijin Mangá* ou *Ecchi* seja mais comum. O *hentai* se subdivide em categorias, que também servem para classificar produtos como jogos, desenhos animados e games:

**a) Softcore:** *Loli-con* (meninas), *Shōtan-com* (meninos), *Yuri* (tema lésbico), *Yaoi* (tema gay) e;

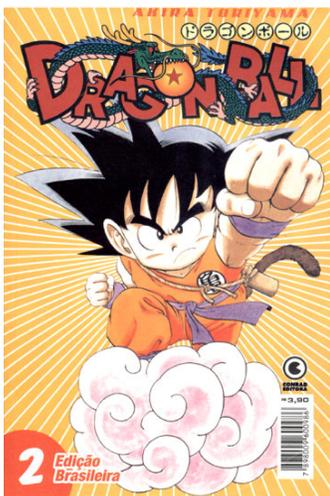
**b) Hardcore:** *Futanari* (hermafroditas), *Ero-Guro* (erótico grotesco), *Kemono* (animal humanóide);

Desta maneira, o mangá, como um tipo peculiar de histórias em quadrinhos, ajuda a desconstruir a idéia equivocada, mais ainda pregnante, de que este meio comunicacional é endereçado somente para um público infantil.

## 1.2 SOBRE *DRAGON BALL* E *DRAGON BALL Z*

Impulsionada pelo sucesso de *Dragon Ball*, exibido pela Rede Bandeirantes no ano de 2000, a Editora Conrad começa a publicar os episódios do mangá *Dragon Ball*, intercalando na seqüência numérica de suas edições *Dragon Ball Z*, ambas do artista japonês Akira

Toriyama,<sup>5</sup> com periodicidade quinzenal, em formato pequeno e com as histórias em preto e branco (uma cor). O que distingue esse mangá dos demais é o fato de que a leitura dos balões,



**Fig. 3 Revista *Dragon Ball* de Akira Toriyama, lançada pela Editora Conrad.**

dos quadros e das páginas podem ser lidos de maneira nipônica, isto é, da direita para esquerda. No Japão, a saga de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* saía na revista de mangá semanal, chamada *Shonen Jump*, e já vendeu mais de 109 milhões de exemplares em todo o mundo (Fig. 3).

A série *Dragon Ball* conta a história do garoto Goku e seus amigos em busca das “sete esferas do dragão”, que, juntas, são capazes de realizar qualquer desejo solicitado. As aventuras são recheadas de vilões, situações de humor, artes marciais misturadas com o aumento dos poderes extra-humanos dos personagens, geralmente de origem mística ou biológica, que se defrontam ocasionalmente em torneios de luta.

Em *Dragon Ball Z* encontramos Goku na idade adulta, casado, mais poderoso e com maiores responsabilidades. O herói assume a tarefa de defender o mundo em que vive da horda de malfeitores, que ora quer dominar o planeta, ora quer destruí-lo.

Assim, na saga, tanto os mocinhos como os bandidos objetivam juntar as esferas do dragão para utilizá-las como instrumento de poder – resultando em uma espécie de caça ao tesouro.

Para criar *Dragon Ball*, Toriyama uniu uma lenda chinesa a uma indiana. A primeira falava sobre a existência das “Sete Esferas do Dragão”, que invocavam um Dragão que concederia um desejo qualquer a pessoa. A lenda indiana, por sua vez, versava sobre um macaco de pedra humanizado, cujo nome era Sun Wun-Kun, que podia voar em uma nuvem e carregava um bastão mágico.

---

<sup>5</sup> O criador da série nasceu em abril de 1955 nas proximidades de Nagoya, no Japão. Abandonou os estudos em 1977 para começar a desenhar e, algum tempo depois, foi contratado pela Shueisha, uma grande editora japonesa. Descobriu o desenho quando criança através dos clássicos Disney e das obras de Osamu Tezuka. Akira Toriyama também é autor do mangá cômico de grande repercussão durante quatro anos no Japão (1980-1984), chamado *Dr. Slump*. Os personagens desta série, por sinal, tiveram uma rápida aparição na saga *Dragon Ball* (no Brasil, DB, 14). Para título de citação, usaremos a numeração corrente de 1 a 83 e não a numeração alternativa oferecida pela editora, representado pela letra “Z”, quando a saga *Dragon Ball Z* se inicia.

Para essa pesquisa utilizamos as 83 revistas da saga *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*,<sup>6</sup> publicados no Brasil de dezembro de 2000 a outubro de 2003.

### 1.3 O PROBLEMA DA PESQUISA E SUA DIMENSÃO

A pesquisa, intitulada *O herói na forma e no conteúdo do mangá*,<sup>7</sup> objetivou analisar os aspectos narrativos que compõem o mangá através das obras *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, verificando o papel do herói nessas histórias em quadrinhos. A escolha de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* deu-se, principalmente, pelo fato de ser uma obra completa, o que possibilitou verificar com maior precisão o percurso do herói.

Utilizamos a série de mangá chamada *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* para analisar o herói, privilegiando as características da sua morfologia, isto é, os seus aspectos de construção plástica, na esperança de que esta possa se constituir como suplementação de uma abordagem textual. Para responder ao questionamento sobre o papel do herói nos mangás, foram tomados os seguintes pressupostos:

a) O conceito de mangá ganha uma amplitude que não se restringe mais à sua origem de produção e é independente da classificação de produtores e críticos. Portanto, a nossa predileção de abordagem é tanto pelo caminho das características narrativas, da construção dos personagens, quanto por sua morfologia e também pelo arranjo das páginas, verificando, neste caso, a sua vetorização de leitura;

b) O mangá é uma prova da capacidade do texto-imagem de narrar sem a necessidade de uso do texto-escrito, configurando-se, portanto, em um meio comunicacional muito mais visual do que verbal, mesmo com a presença das palavras, através dos títulos balões, onomatopéias e legendas;

---

<sup>6</sup> As histórias de *Dragon Ball Z* são intercaladas com a série em mangá *Dragon Ball*, publicada no Brasil pela Editora Conrad. São 33 números da coleção sob o título de *Dragon Ball* e 50 números da coleção sob o título *Dragon Ball Z*, totalizando 83 números no período de dezembro de 2000 a outubro de 2003.

<sup>7</sup> O título é inspirado nas pretensões de Scott MacCloud, o qual afirmava que, para chegar a uma conceitualização mais precisa sobre as histórias em quadrinhos, era necessário fazer uma espécie de cirurgia estética e separar a forma do conteúdo (MACCLOUD, 1995, p. 5).

c) O herói é o ponto central da estrutura narrativa do mangá, não havendo possibilidade de elaboração de narrativas paralelas com os outros personagens.<sup>8</sup>

Do ponto de vista teórico, a contribuição desta pesquisa estaria mais no âmbito da análise interna<sup>9</sup> dos mangás, já que a maioria dos estudos sobre este tema é direcionada para a historiografia ou para uma análise mais sociológica, principalmente aquelas que tematizam a ideologia. Com isso, pretende-se conceituar com mais propriedade o que vem a ser denominado de “Mangá”, a partir da estruturação narrativa e das características morfológicas dos personagens.

O mangá tornou-se, nesses últimos anos, um expressivo fenômeno comunicacional de massa, saindo dos limites de um produto midiático tipicamente local, para ganhar notório destaque em todo o mundo, fato que se realiza também no Brasil. A literatura acadêmica que tem como temática as histórias em quadrinhos fazem sempre uma abordagem de reconstituição histórica ou ideológica<sup>10</sup> desse meio comunicacional, ficando, portanto, muito a desejar no que se refere a pesquisas que contemplem a compreensão dos aspectos do discurso textual do mangá.

Acreditamos que o herói é o ponto central para a conceitualização do mangá e que os aspectos acima citados giram em torno da construção do mesmo, diferentemente, portanto, das hq's européias ou das norte-americanas, que admitem o uso de personagens com papéis mais difusos ou polêmicos no desenrolar das narrativas, como, por exemplo, as histórias em quadrinhos ligadas ao movimento *underground* nos Estados Unidos.<sup>11</sup>

---

<sup>8</sup> Este seria, portanto, o motivo para que os desdobramentos narrativos levem a uma finitude. O mangá é exibido ao leitor como uma saga, pois conta a trajetória do herói.

<sup>9</sup> Também conhecida academicamente por análise estrutural.

<sup>10</sup> Seguindo esta linha de abordagem das histórias em quadrinhos podemos citar: *A explosão criativa dos quadrinhos* (CIRNE, 1977); *Para ler quadrinhos* (CIRNE, 1975); *Uma introdução política aos quadrinhos* (CIRNE, 1982); *História e crítica dos quadrinhos brasileiros* (CIRNE, 1990); *Super Homem e seus amigos do peito* (DORFMAN e MARTELART, 1978); *Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo* (DORFMAN e MARTELART, 1980); e *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses* (LUYTEN, 2000).

<sup>11</sup> Os quadrinhos *underground*, influenciados pela iniciativa no campo da música e pelo movimento *hippie*, tinham como seu idealizador o quadrinista Robert Crumb. Estas histórias em quadrinhos visavam produzir materiais alternativos, diferenciando-se das *comics* – os quadrinhos das grandes editoras. Os temas geralmente envolviam drogas, sexo, violência, crítica ao capitalismo e subversão à ordem do sistema. Eram representados, geralmente, por anti-heróis politicamente incorretos e associados às minorias sociais: negros, mendigos, gays, latinos, mulheres, crianças, deficientes físicos entre outros. Estilisticamente, o traço é estereotipado, com cenas de subúrbios, prostíbulos, boates com muita sombra e pouca luz. A difusão das histórias acontecia em fanzines ou em revistas de pouca tiragem de editoras alternativas.

Mesmo ainda na vertente sociológica, a bibliografia científica que fala especificamente dos fenômenos das histórias em quadrinhos ainda é incipiente se compararmos às publicações sobre outros meios comunicacionais como a televisão e o cinema.

Para Carrier (2000), no que se refere às histórias em quadrinhos, pouca reflexão houve sobre o sucesso que experimentam certos artistas deste campo de produção, o que parece denotar um preconceito estético no que diz respeito a ponderações acadêmicas sobre esta forma de arte. Verifica-se, assim, um sistemático silenciamento científico acerca desse tipo de expressão.

No caso dos mangás, em função da sua repercussão junto aos leitores e das possíveis influências na formação de comportamentos e de novos valores, entendemos ser fundamental a realização de estudos científicos voltados para o entendimento desse fenômeno no que toca à experimentação, priorizando os aspectos comunicacionais e estéticos.

A escolha por *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* é dada pelo sucesso alcançado no mundo inteiro, principalmente junto ao público jovem, aliado também à possibilidade de averiguação das características morfológicas, poéticas e temáticas do herói, já que esta série, no nosso entendimento, parece comportar os principais traços para denominar uma história em quadrinhos de mangá, considerando a sua estruturação interna e não a sua realização no Japão. Em outras palavras, acreditamos que o mangá deve ser conceituado mais frequentemente pelos pesquisadores, tendo em vista estas características estruturais do que o simples fato de uma origem nipônica.

Além disso, a escolha de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* é justificada por possuir personagens com papéis bem definidos para a articulação narrativa, isto é, sem serem dúbios, como anti-heróis, ou com crise de identidade. Por fim, ressaltamos que essas características estruturais estão diretamente ligadas aos principais objetivos, ou estratégias, desse tipo de história em quadrinhos, isto é, a fidelização do leitor.

Mais especificamente, nesta perspectiva, a pesquisa usando *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* visa a contribuir para o entendimento desse tipo de hq pelo viés das análises dos elementos narrativos, considerando que a história conta um *fato* que se passa em determinado *tempo* e *lugar*. A mesma só existe na medida em que algum tipo de ação é praticada pelos *personagens*.

Um fato, em geral, acontece por uma determinada *causa* e se desenrola envolvendo certas circunstâncias que o caracterizam. É necessário, portanto, mencionar o *modo* como ocorre o acontecimento, isto é, de que maneira o fato ocorreu. Um acontecimento provoca *conseqüências* decorrentes da ação. Portanto, é nesta contextura narrativa que pretendemos nos debruçar para entender o papel dos heróis nos mangás, usando como objeto a saga de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*.

Tendo em vista este panorama, foram colocados como objetivos desta pesquisa a investigar a constituição do herói nas narrativas do mangá através da análise dos aspectos visuais, poéticos e temáticos; analisar as diferenças entre o herói do mangá e o herói representado principalmente pela *comics*, considerando as características semiológicas das imagens e a operacionalização desses aspectos no desenrolar narrativo; discutir e estabelecer novas bases conceituais para o mangá e para as *comics*, tomando como ponto de partida os elementos narrativos; identificar e verificar como se articulam esses elementos narrativos nas obras *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, que possam servir de pressuposto para a análise das estruturas internas da construção das narrativas e do modelo do herói nessas hq's; verificar a importância do herói como elemento restaurador da ordem nas reviravoltas narrativas do mangá, e como isso acontece através das análises internas do texto; e, também, constatar que a ausência do texto verbal não causa prejuízos na compreensão do papel do herói dentro da narrativa do mangá.

Considerando estes objetivos, a pesquisa abordou a discussão sobre o papel do herói nas narrativas do mangá, tendo como base teórica os pressupostos sobre a estrutura e a narrativa das histórias em quadrinhos, desenvolvidas, principalmente, pelo pesquisador francês Fresnault-Deruelle.

Ao longo dos seus textos, o autor analisa diversas hq's, verificando as informações semânticas contidas nos quadrinhos tais como a relação entre os quadros, os balões, as onomatopéias e as formas das letras, e também a relação dos personagens com o cenário, o contraste ou tratamento diferenciado do traço estilístico entre os personagens e os elementos da cena e a distribuição desses subsídios na composição de um plano.

Fresnault-Deruelle procurou definir uma gramática das hq's, contemplando, por um lado, os elementos morfológicos correspondentes aos diferentes constituintes distinguidos no código das hq's (por exemplo: a vinheta, o plano, o ângulo de visão, a legenda, o balão e a onomatopéia) e, por outro, os elementos sintáticos, responsáveis pela combinação dos elementos morfológicos, correspondendo, essencialmente, a relação imagem/texto.

É neste cenário que também entram em jogo os elementos constituintes da estruturação da página em que o herói das histórias em quadrinhos, obedecendo a uma ordem estrutural narrativa diferente da construção do herói encontrado, por exemplo, nos contos mitológicos e religiosos, articula-se e evidencia-se aos olhos do leitor, causando admiração de forma modelar, que pretendemos abordar no capítulo sobre a configuração do herói nas narrativas do mangá *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*.

\*\*\*

Para descrever e averiguar as questões relacionadas ao papel do herói na forma e no conteúdo dos mangás, organizamos a dissertação da seguinte maneira.

Analisaremos, na primeira parte da pesquisa, as questões de ordem ligadas às características do mangá, compreendendo a estruturação das páginas, a morfologia dos personagens, a construção das poéticas narrativas e as escolhas temáticas. Esse intuito surge na esperança de que estes tópicos possam dar conta de uma conceituação mais precisa do fenômeno dos mangás estruturalmente falando, tendo como pivô as imagens e as suas implicações textuais.

Uma vez realizada esta primeira etapa, partiremos, então, para uma averiguação final e mais específica do papel do herói no interior das narrativas, elegendo o personagem Goku, de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, como um exemplo típico de herói de mangá. Para isso, iremos analisar não só Goku atuando como herói da saga, como também a sua relação com os outros personagens, a exemplo dos seus aliados e dos seus inimigos, e de que maneira esta relação na narrativa, considerando as suas implicações, contribui para a constituição do mito heróico no mangá.

## 2. AS CARACTERÍSTICAS DO MANGÁ



## 2.1 A ESTRUTURAÇÃO DAS PÁGINAS

A disposição espacial dos elementos gráficos nas páginas das histórias em quadrinhos, com o passar dos anos, saiu de uma estruturação horizontal, como nas tirinhas de jornal, para uma disposição na qual os quadrinhos aparecem em tamanhos diferentes. Como bem observa Fresnault-Deruelle (1976, p. 16), as páginas de hq's evoluíram ao longo da sua história. Elas não são mais agrupamentos horizontalizados das representações seqüenciais narrativas, dadas pela disposição lado a lado dos quadros, como ainda ocorre no caso das tirinhas de jornal.

Até porque, se bem observadas, as tirinhas de jornal ou os “comics strips” têm também o seu caráter de distribuição espacial, principalmente se levarmos em consideração a disposição do ambiente interno do quadrinho e a possibilidade de sua expansão dada pela ausência do contorno. Ou então: “[...] a simples inovação entre o espaço contido e o ‘não espaço’ (espaço branco entre os quadrinhos) também tem um significado dentro da estrutura narrativa” (EISNER, 1999, p. 49).

No exemplo abaixo, verificamos que, ainda que os quadrinhos estejam sob o regime horizontal, já encontramos, por exemplo, a idéia de infinitude. Este conceito é causado pela representação do último quadrinho devido à ausência do contorno. Portanto, o espaço aberto conota o infinito pedido pelo contexto narrativo (Fig. 4).



**Fig. 4. Tira de *The Spirit* com expansão espacial no último quadro (Spirit, 2, p. 32).**

As páginas das hq's adquiriram a sua vigência através de soluções criativas elaboradas pelos artistas ao longo da história. Mesmo se considerarmos que estas páginas, do ponto de vista geométrico, tenham a aparência de tiras devido à sua configuração, a exemplo das hq's de composição mais tradicional, como os álbuns de *Tintin* (Hergé), ainda assim, notamos que estas hq's, no que diz respeito à sua leitura, funcionam através de uma estruturação não linear

dada pela sua composição visual. Em outras palavras, marcações visuais, como repetição de cores ou de formas em uma página de história em quadrinhos, conotam climas ou tensões do desenrolar narrativo daquele momento. Portanto, as páginas das hq's representam, simbolicamente, a entonação de uma situação narrativa.



**Fig. 5. Página de *The Spirit* de Will Eisner. A forma adquire função instrutiva para a compreensão da história.**

Segundo Fresnault-Deruelle (1976, p. 17), a composição das páginas deve funcionar através da integração das suas variáveis visuais (forma, cor, linha, etc.). Assim, o espaço em uma página de hq ganha o patamar de significação para o entendimento narrativo. Isso implica em uma forma de leitura que sai do parâmetro linear para um tipo de leitura guiada pela distribuição dos elementos visuais na superfície da página, o que é denominado pelo autor de estrutura tabular. As formas e a disposição desses elementos já servem de instruções para a compreensão da história.

As hq's de Will Eisner, por exemplo, adquiriram um status representacional considerável no que diz respeito à adequação da configuração dos quadrinhos e sua disposição na página para melhor contextualizar a fábula (Fig.5).

O próprio Will Eisner, em seu livro *Quadrinhos e arte seqüencial*, demonstra, através de alguns exemplos de páginas, uma possibilidade de ritmo ou de clima narrativo através do efeito, denominado por ele de metaquadrinho. Isto é, a página é vista primeiramente na sua totalidade, e só depois o leitor encontra percurso ou vetor linear.

É preciso ter em mente que, quando o leitor vira uma página, ocorre uma pausa. Isso permite uma mudança de tempo, um deslocamento de cena; é a oportunidade de controlar o foco do leitor. Trata-se aqui, de uma questão de atenção e retenção. Assim como o quadrinho, a página tem de ser usada como uma unidade de contenção, embora também ela seja meramente uma parte do todo do composto em si (EISNER, 1999, p. 63).

Do mesmo modo, nos quadrinhos norte-americanos, principalmente as *comics* produzidas a partir de meados da década de oitenta por artistas como Frank Miller, (*Cavaleiro das Trevas*),

Bill Sienkiewicz (*Electra Assassina*), Todd Macfarlane (*Homem-Aranha e Spaw*), Jim Lee (*Capitão América, Os Vingadores*), entre outros, devem, em parte, o seu renome ao fato de criarem páginas diferenciadas, através de uma diagramação assimétrica.

Estas páginas diferenciadas são a prova das estratégias de autoria para instaurar certos operadores de enunciação, que são fundantes para se construir a instância da recepção através do olhar direto do leitor na página.

Especificamente nos mangás, encontramos diversos exemplos de páginas diagramadas de forma arrojada (Fig. 6). Nestes casos, temos ainda a peculiaridade do uso das onomatopéias como elementos de importância para a composição da página. Tanto é assim que, nas adaptações dos mangás para outros países como, por exemplo, as edições de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* para o Brasil, as onomatopéias, representadas pelos ideogramas, são mantidas como nas edições originais japonesas, ficando apenas a cargo dos editores colocarem um pequeno asterisco ao lado das mesmas e realizarem a tradução do referido som de uma forma discreta em algum canto da página.



**Fig. 6. Página de *Dragon Ball* (DB 4, p. 66) na qual há o uso das onomatopéias integradas a diagramação da página.**

A necessidade de analisar as páginas surgiu em decorrência do viés escolhido: verificar os mangás do ponto de vista estrutural, envolvendo elementos que a compõem, assim como a sua disposição e as suas implicações quanto à narrativa.

Os mangás, hoje conhecidos em todo o mundo, possuem características marcantes, principalmente aquelas do ponto de vista gráfico, que os diferenciam das outras formas de histórias em quadrinhos. Além daquelas, largamente citadas em livros e em revistas especializadas, atreladas à configuração dos personagens, tais como os olhos grandes, as formas geométricas simplificadas, existem outras igualmente importantes para o entendimento do mangá, tais como a predominância da produção em preto e branco, a leitura

da direita para esquerda, a preferência para a construção pela narrativa que prioriza os elementos visuais em detrimento dos elementos verbais e a integração dos elementos visuais ao espaço da página.

Neste tópico, procuraremos analisar os mangás, partindo de algumas características relacionadas à estrutura da página, reiterando, portanto, o nosso objetivo de definir este tipo de história em quadrinhos não a partir da sua origem de produção ou da sua historicidade, mas a partir das marcações no que diz respeito a sua composição gráfica.

Essa composição gráfica, dentro da economia visual dos mangás, acontece através de alguns operadores icônicos. Para isso, separamos alguns desses operadores, os quais julgamos possuir maior pregnância pela vertente estrutural no que diz respeito às suas implicações na atividade de leitura. São eles:

- a) as onomatopéias e os balões;
- b) as linhas e;
- c) a utilização o espaço.

### **2.1.1 As Onomatopéias e os Balões**

Começaremos, portanto, o estudo da estruturação das páginas dos mangás pelas representações das onomatopéias.<sup>12</sup>

Kaiser (1967), teórico da literatura alemão, define onomatopéia como a formação lingüística que imita um determinado som natural. Já Grammont (1965), professor e gramático francês, a define como a imitação de ruídos e sons da natureza. Este último autor salienta que a onomatopéia nunca é uma reprodução exata, mas uma aproximação. Desta forma, os sons da língua possuem determinadas qualidades, e os sons da natureza possuem outras, não havendo a possibilidade de um substituir o outro estritamente.<sup>13</sup>

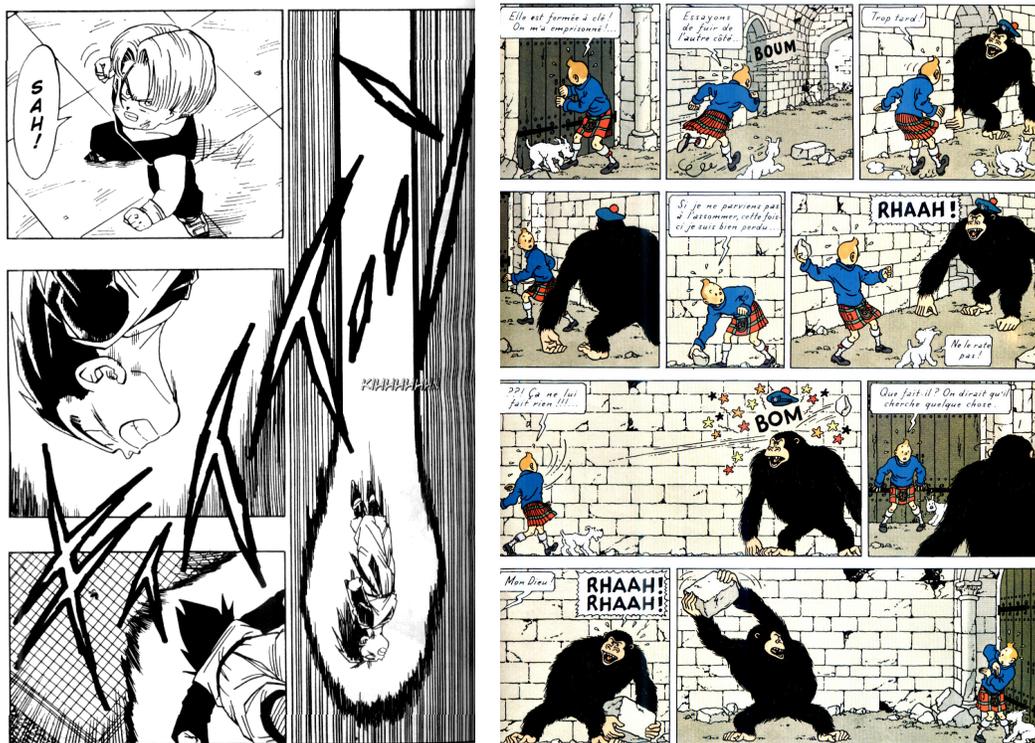
---

<sup>12</sup> O termo onomatopéia vem do grego *Onomatopöia* (ação de imitar uma palavra por imitação do som – ou criação de palavra).

<sup>13</sup> Encontramos as referências desses dois teóricos no capítulo intitulado “Onomatopéias nas histórias em quadrinhos” de Naumin Aizen (in MOYA, 1977, p. 269-279).

Assim, a onomatopéia é um conjunto de caracteres tipográficos que não formam, necessariamente, palavras, aparecendo evidentemente na composição de uma página de hq no intuito de representar, através do valor icônico, sons da natureza, instrumentos de música, barulhos de máquinas, etc. Este destaque na página acontece tanto em relação ao tamanho e à cor, assim como também ao uso de algum tipo de caractere tipográfico especial, visando imitar o som natural da coisa representada no decorrer da narrativa.

As onomatopéias nos mangás não são apenas meras referências sonoras, como também, a partir da própria plasticidade dos ideogramas,<sup>14</sup> fazem parte, de maneira integrativa, da página.



**Fig. 7.** A onomatopéia em forma de ideograma, colocada no eixo diagonal em toda a página, ressalta a idéia de força e descida de Goku rumo ao solo (DBZ, 40, p. 39). **Fig.8.** As onomatopéias nessa página aparecem de forma mais comedida e têm caráter estritamente informativo (Les Aventures de Tintin – L'Ire Noire, p. 45).

<sup>14</sup> Os ideogramas, chamados de “kanji” em japonês, vieram da China e sofreram algumas adaptações no Japão, tanto é que são usadas três escritas diferentes: o *kanji*, que são ideogramas que podem ter a leitura japonesa e chinesa, dependendo da palavra; o *hiragana*, que não são exatamente letras e nem ideogramas, mas sílabas e se originaram de uma adaptação do “kanji” para facilitar a leitura; e, finalmente, o *katakana*, que é uma versão do *hiragana* para escrever palavras de origem estrangeira.

A forma como as onomatopéias encontram-se integradas a uma página de mangá diz respeito às possíveis soluções encontradas pelos artistas para a configuração dos elementos gráficos em um espaço limitado. Esta configuração proporciona um caminho que serve de guia para a leitura (Fig. 7).

Portanto, as onomatopéias extrapolam a sua dimensão simplesmente informativa tais como são encontradas tradicionalmente nas histórias em quadrinhos (Fig. 8). Isto acaba gerando implicações do tipo: o que seria apenas a representação de uma informação sobre um som de um determinado objeto, por exemplo, passa para uma dimensão de composição ou arranjo visual, fazendo parte, assim, do conjunto de elementos relevantes para a diagramação do espaço.



**Fig 9. A representação das linhas nas onomatopéias reforçam a tensão narrativa dos mangás. Neste caso, temos a idéia de força e energia do combate (DBZ 44, p. 80).**

As onomatopéias nos mangás, na maioria dos casos, aparecem sobrepostas aos desenhos ou, em outras oportunidades, extrapolando o próprio limite do quadro. Cabe observar também que as representações das linhas nas onomatopéias expressam situações correntes pelas quais os personagens estão passando. A qualidade dessas linhas, como a sua espessura ou o seu aspecto, que, dependendo da situação sugerida, pode ser ondulada ou quebradiça, por exemplo, corrobora para que o leitor tenha a sensação de melódico, de energético, de áspero, de repugnante e assim por diante (Fig. 9).

McCloud (1995) afirma que as emoções podem ser visíveis através de um único sentido. No caso das hq's, a visão é o sentido privilegiado. As emoções dos seres ou o estado das coisas seriam representados por linhas e texturas que, dependendo da sua qualidade, “[...] pode evocar uma resposta emocional

ou sensual no espectador” (MCCLLOUD, 1995, p. 118-122).

Entretanto, o autor adverte que estes efeitos com uma carga expressionista ou cinestética, muito usados nas hq's européias e nos mangás românticos (*Shōjo Mangá* e *Josei Mangá*), só funcionam se estiverem ancorados aos conteúdos de cenas circunvizinhas, ou melhor, que estes efeitos são mais eficazes se estiverem atrelados a algum tipo de contextualização na narrativa (MCCLOUD, 1995, p. 133).

Para Fresnault-Deruelle (1993), o encanto dos quadrinhos está na capacidade de retirar os signos verbais de sua afonia para investir sobre seus aspectos aproximadamente representacionais ou icônicos.

Daí que se presente que o verbal não é o devedor da problemática única da *phoné*. Na contra-corrente do idealismo à qual venho fazendo menção, (...) o signifiante gráfico e tipográfico trabalha para se inscrever também numa nova relação da dupla: texto-imagem. Paralelamente, teremos que tomar estas relações em conta (FRESNAULT-DERUELLE, 1993, p. 229-230).

Em um outro texto, o autor afirma que as utilizações dos sinais de interjeição nas histórias em quadrinhos servem para expressar, por exemplo, as emoções ou acompanhar o movimento dos personagens quando estes representam o som (FRESNAULT-DERUELLE, 1970, p. 145-146).

Corroborando com a idéia de que o texto pode ser lido como imagem nas histórias em quadrinhos, Eisner (1999, p. 10) afirma que: “O letramento, tratado graficamente e a serviço da história, funciona como uma extensão da imagem. Neste contexto ele fornece o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão de som”.

Lembramos que Fresnault-Deruelle (1970) referia-se aos balões às suas diversas configurações, dependendo da adequação do contexto. Neste caso, o autor classifica como balão também as onomatopéias, denominadas por ele de balão-zero. O balão-zero é caracterizado por aspectos difusos; serve para demonstrar uma certa atmosfera, tendo, nestes casos, um grafismo peculiar para a representação de uma explosão ou de um toque telefônico, por exemplo (FRESNAULT-DERUELLE, 1970, p. 148).

Segundo o autor, o balão assume, metonimicamente, a fala do personagem, sendo que a entonação da voz e a intencionalidade da enunciação são representadas através das suas

diversas formas e também das letras (Fig. 10). Portanto, o balão nasce na dialética entre a “língua” e a “fala” (FRESNAULT-DERUELLE, 1977, p. 230).



Fig. 10. Exemplos, encontrados em *Asterix e os Louros de César* (p. 5 e 45), de como as letras e os balões assumem um aspecto de imagem.

Assim, na concepção de Fresnault-Deruelle (1970, p. 149-151), o balão teria o papel de intermediar o texto e a imagem. Os balões seriam, então, uma configuração entre os códigos lingüístico e icônico. Para isso, o autor lembra de casos em que os grafismos (as letras) que remetem a uma palmeira, por exemplo, assumem um significado de tipicidade ao continente africano ou o canguru, igualmente para a Austrália, e assim por diante. Nestes casos, existe o uso de alfabetos diferenciados para a representação de um enunciado do tipo árabe ou chinês, agindo assim como uma espécie de clichê narrativo (Fig. 10). De uma forma inversa, uma mensagem icônica pode substituir uma mensagem lingüística, na qual os desenhos representados nos balões assumem, nitidamente, a função da língua, como se fossem alfabetos (Fig. 11).



Fig. 11. Exemplos encontrados em *Astérix – Le Grand Fossé*, (p. 24) e *L’Odyssée d’Astérix* (p. 20), de como os ícones nos balões assumem um aspecto verbal.

Se compararmos com as idéias proferidas por Roland Barthes em “A Retórica da Imagem”, estas declarações de Fresnault-Deruelle demonstram um outro tipo de percepção no que diz respeito à função do texto nas histórias em quadrinhos.

Para Fresnault-Deruelle, o que interessa são as imagens que assumem o papel de texto através de ícones convencionados nas hq’s. No caso de Barthes, a sua preocupação está concentrada na relação de dois domínios distintos, isto é, na relação entre o texto e a imagem.

Barthes (1982, p. 33) afirma que a narrativa visual estará sempre condicionada e a serviço da narrativa escrita, o que é denominado de função *relais*. Segundo essa concepção, a imagem não sobreviverá sem o auxílio do texto escrito. Caso não houvesse a presença da escrita, as conotações inferidas pelo leitor estariam distantes das intencionalidades narrativas propostas pelo autor da obra. Entretanto, verificamos em diversas hq’s que, dependendo da maneira como é construída a narrativa, a imagem seqüenciada pode contar a história sem a ajuda do texto escrito.

As hq’s de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* são pontuadas por quadrinhos sem que haja a interferência do texto escrito (Fig. 12). Provavelmente, essa forma de narrar, encontrada de um modo geral no mangá, é uma influência de outros meios comunicacionais como o cinema e a televisão, nos quais a predominância do visual é evidente.



**Fig. 12. Uma das páginas encontradas em *Dragon Ball* em que o discurso narrativo funciona praticamente sem a presença do texto verbal (DB 29, p. 52).**

Ressaltamos que as análises de Fresnault-Deruelle estavam debruçadas nas representações do verbal da Escola Franco-Belga e, em específico, nas histórias em quadrinhos de *Tintin* (Hergé). Afinal, esta escola de “Bandes Dessinées” conseguiu, com o passar do tempo, criar uma eficiente gramática de representação icônica, expressa, principalmente, pela configuração da forma dos balões e de letras com tamanhos em destaque ou tipos especiais.

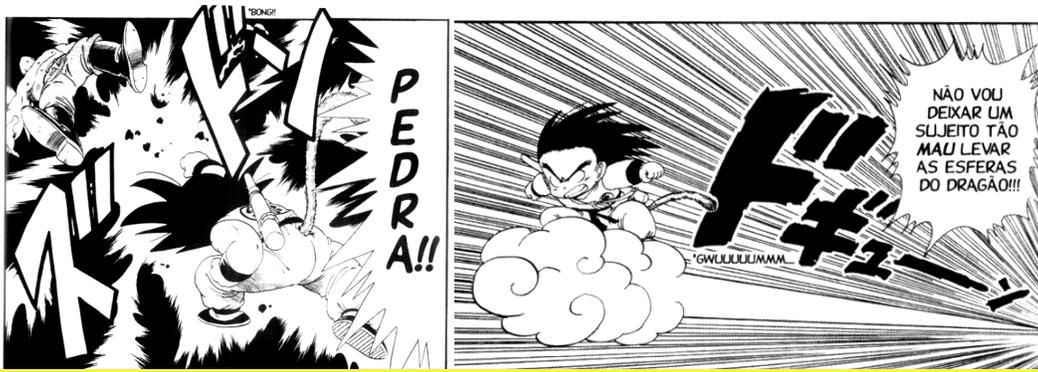
A significação é dada a partir de uma outra ordem: a matéria visual transfere o seu valor, que não está mais ligado à estrutura da língua, e sim à estrutura perceptiva das imagens. A matéria visual nas hq’s saiu do âmbito da indexabilidade para a exploração do iconismo, visando, assim, um ordenamento simbólico.

No caso do nosso universo de pesquisa, acreditamos que estas observações podem ser estendidas sem prejuízos maiores também para as representações nos mangás. Afinal, as onomatopéias são apresentadas nos mangás de acordo com o contexto da história. O seu grafismo, muitas vezes, conota não o estado dos personagens, mas a situação de ação em que os mesmos estão envolvidos.

Não obstante, nada impede, por exemplo, que as onomatopéias, através do uso das linhas em perspectiva, não possam passar a idéia de movimento, de deslocamento dos personagens ou dos objetos. No que se refere à representação verbal, assim também como na Escola Franco-Belga de quadrinhos, podemos encontrar fartamente, nos mangás, páginas e páginas onde os balões com textos adquirem um acentuado grau de expressividade por meio de tamanhos e formas específicas, dando peso ou dramaticidade à fala do personagem.

Nas aventuras de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, podemos averiguar, facilmente, que as onomatopéias e os balões assumem o papel de reforço representacional de movimento, de profundidade, de estado de coisas e dos personagens.

As onomatopéias estão posicionadas na página para causar no leitor a sensação de força, de velocidade, de energia. Quase sempre são localizadas diagonalmente, ocupando também boa parte do espaço do quadro ou até mesmo da página. O seu contraste, ora em preto, ora em branco, dependendo da composição dos outros elementos do quadrinho, funciona como chamariz para a notação primeira do olhar, gerando, assim, uma leitura dinâmica (Fig. 13).



**Fig. 13. Alguns exemplos do uso das onomatopéias e dos balões no mangá *Dragon Ball* (DB 14, p. 13 e 47).**

A leitura dinâmica implica em arranjar os quadrinhos de maneira que proporcionem a imersão na narrativa por parte do leitor. Este processo ocorre através da percepção dos elementos visuais mais destacados no espaço da página.

Além do uso destacado das onomatopéias, os mangás também não menosprezam a importância dos balões para ajudar a reforçar os estados psicológicos dos personagens, como raiva, alegria, tristeza, espanto e comicidade. A construção de tipos, tamanhos e cores específicas servem para simbolizar estas variações, através de metonímias.

Desta forma, as letras e os balões, no que diz respeito ao seu traçado, não só acompanham o estado dos personagens, como também reforçam a sua expressividade representada pelo desenho (Fig. 14).



**Fig. 14. A forma do balão e a acentuação visual do texto, juntamente com as linhas de fundo e a expressividade do personagem, ajudam a reforçar a dramaticidade das situações exibidas nos mangás (DB, 23, p. 83).**

### 2.1.2 As Linhas<sup>15</sup>

Além do uso das onomatopéias e dos balões como colaboradores para a construção do discurso narrativo, os mangás também contam com a utilização das linhas, que servem tanto para acentuar o teor dramático ou cômico do acontecimento da história, como para produzir um sentido através das imagens integradas em uma página.

A primeira utilização das linhas seria em função da expressividade facial dos personagens, fartamente encontrada nos mangás e nos *animes*,<sup>16</sup> principalmente através dos olhos e bocas, aparentando, assim, figuras com um aspecto caricatural<sup>17</sup> (Fig. 15).

A outra, ainda ligada à aparência da página, são as representações gráficas das linhas encontradas no interior dos quadros e na relação entre elas, quando pensamos na diagramação<sup>18</sup> dos quadrinhos como um espaço limitado pela folha para reforçar expressivamente uma determinada passagem narrativa. Enquanto o primeiro aspecto estaria mais ligado a implicações icônicas da imagem, o segundo estaria ligado à utilização espacial da página através da disposição das imagens, a fim de produzir um sentido narrativo.

<sup>15</sup> Entendemos aqui linhas como um recurso a um certo estilo de traço usado para reforçar aspectos da situação narrativa que se desenrolam.

<sup>16</sup> Desenhos animados com as mesmas características oriundas da plasticidade dos mangás.

<sup>17</sup> Exploraremos este tópico mais adiante, na abordagem sobre a morfologia dos personagens.

<sup>18</sup> Entendemos aqui diagramação como a possibilidade de determinar a disposição dos elementos gráficos, tais como, textos, ilustrações e fotografias em um espaço finito como, por exemplo, uma página de revista. Seria a disposição desses elementos gráficos em uma estrutura predeterminada, a fim de produzir um certo sentido de leitura.

Começaremos, então, com a utilização das linhas nos mangás para passar a idéia de exagero facial dos personagens, ou, dito de uma outra maneira, para ressaltar o aspecto caricatural dos personagens.

Geralmente, quando o personagem de mangá encontra-se em algum momento específico da história, como, por exemplo, em uma cena onde há um clima de tensão narrativa, como uma discussão ou uma declaração de um dos personagens em tom de ameaça, acontece uma espécie de disfunção, encarnada graficamente nas linhas e formas do rosto dos personagens. Essa disfunção realiza-se repentinamente, abrindo algo parecido como um parêntese ou um hiato no meio da história. Lembramos que essa mudança na aparência dos personagens ocorre também em momentos hilários, nos quais o humor irrompe no fluxo narrativo.

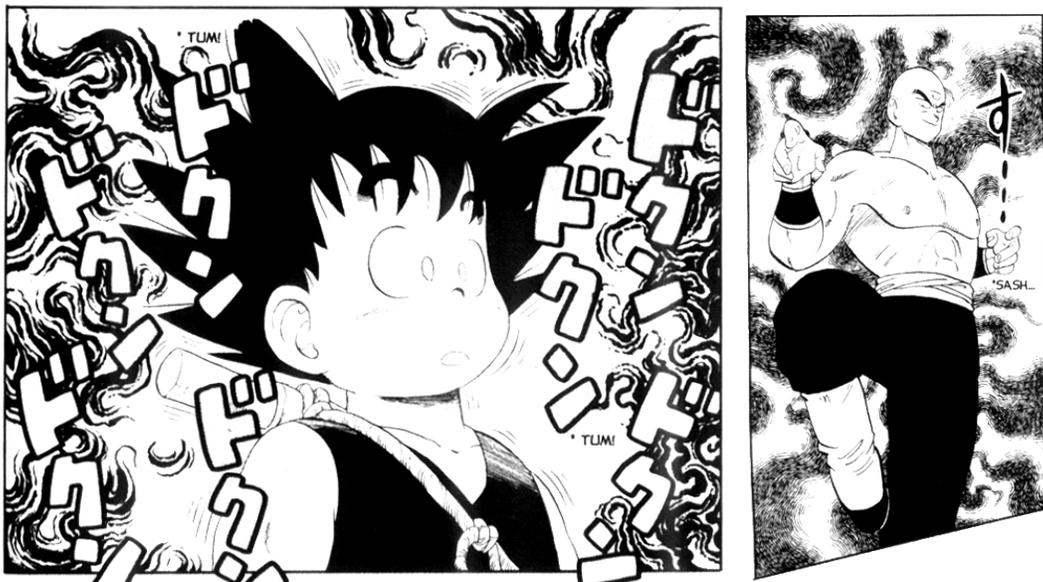


Fig. 15. Trecho de uma história de *Dragon Ball* onde o exagero facial do personagem diante de uma surpresa conota uma situação de humor (DB, 3, p. 9).

Personagens que até então conservavam uma certa simetria e proporcionalidade de olhos e bocas, em momentos específicos na história são representados de maneira distorcida, com olhos exageradamente arregalados e bocas que praticamente tomam todo o rosto. Às vezes

também a cabeça se torna desproporcional ao corpo para que o destaque da expressividade facial seja mais visível aos olhos do leitor (Fig. 15).

Em *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, é comum encontrarmos os personagens em situações de tensões narrativas, como aquelas, por exemplo, que antecedem uma batalha. Os recursos visuais dos quais o autor Akira Toriyama faz uso são as de texturização do fundo do quadro com linhas para mostrar o estado dos personagens: medo, surpresa, raiva, etc. O fundo do quadro, nesses casos, é totalmente substituído por uma composição de linhas de cunho abstrato, cujo objetivo é traduzir os sentimentos dos personagens (Fig. 16).



**Fig. 16. Exemplos encontrados em *Dragon Ball* demonstrando a importância dos padrões linhas com a finalidade de expressar o estado dos personagens no mangá (DB, 4, p. 57) e (DB, 19, p. 87).**

Em uma rápida análise de outras séries de mangás, como *Samurai X* (Nobuhiro Watsuki) e *X* (desenhos de Mokona Apapa e texto de Nanase Ohkawa), para verificar se essas linhas expressivas são correntes em outros títulos, constatamos que, de fato, este recurso é o mais comum quando existe a necessidade, do ponto de vista gráfico, por parte do ilustrador de destacar o estado psicológico dos personagens (Fig. 17) ou a idéia de movimento e força (Fig. 18).



Fig. 17. Nestes exemplos, as linhas são usadas para reforçar o estado psicológico dos personagens (*Samurai X*, 1, p. 96 e 102),



Figura 18. Duas páginas de *X* que sugerem movimento e força, respectivamente (*X*, 1, p. 74 e 101).

Entendemos que essas linhas são usadas ao fundo do quadro para reforçar a expressividade do personagem e para proporcionar a ênfase narrativa, seja ela de comicidade ou dramaticidade, tendo em vista a expressividade do mangá, dados os aspectos caricaturais por meio do exagero facial.

Segundo Mccloud (1995, 132), “mesmo quando há pouca ou nenhuma distorção dos personagens numa cena, um fundo distorcido ou expressionista pode afetar nossa leitura dos estados interiores do personagem”. O autor lembra que estes padrões de linhas vão atribuir essas sensações aos personagens com os quais se identificam.



Fig. 19. A utilização das linhas para a representação do movimento (DBZ, 28, p. 76 e 90) e (DB, 30, p 13).

Outro aspecto que deve ser levado em consideração em uma página de mangá é a utilização das linhas também para expressar movimento nos quadros. Os mangás, com o passar dos anos, adquiriram um refinamento no que se refere à representação do movimento, que é efeito da adoção e do reconhecimento das suas propriedades dinâmicas – as linhas diagonais ou aquelas que se originassem de um ponto de fuga –, servindo, portanto, para a configurar ou aparentar a idéia de velocidade, de força, de profundidade ou, até mesmo, de movimentação de câmera, como se fosse um close-up análogo ao cinema.

Portanto, podemos analisar as linhas que aparecem nos mangás em duas dimensões. A primeira concerne à relação das linhas com o quadro no sentido de reforço da narração, demonstrando o estado dos personagens (aspectos psicológicos), isto é, dentro do universo mais icônico da constituição da imagem. A outra se refere ao estado dos personagens e dos objetos no que diz respeito à sensação de movimento, de força e de profundidade (Fig. 19).

Mccloud (1995, p. 114) denomina estas linhas que conotam animação de “linhas de movimento subjetivo”. Para ele, “se a observação de um objeto em movimento é envolvente, ser esse objeto deve ser mais ainda”. De uma outra maneira, podemos afirmar que, nos mangás, o movimento é representado, na sua grande maioria, pela fixação ou focalização da figura e pelo deslocamento do fundo de tal maneira que, em vez da visualização de um cenário, por exemplo, o que é representado graficamente são simplesmente linhas perspectivadas ou paralelas.

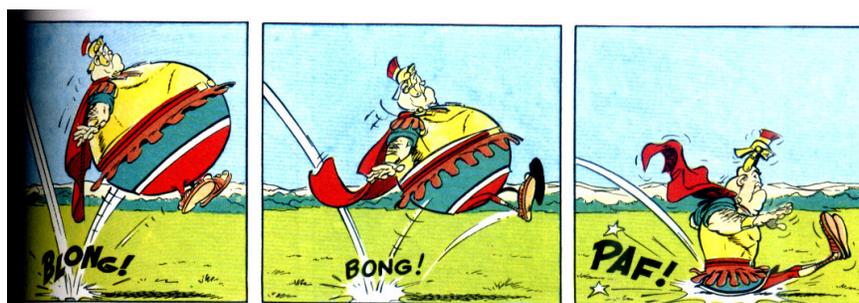
A segunda dimensão é que essas linhas expressivas fazem parte da utilização da página como representação visual, através do aproveitamento do espaço para organização dos vetores de leitura, processo que Fresnault-Deruelle (1976) chama de tabularidade. A leitura é regida pela distribuição espacial das imagens, que, dependendo da complexidade dessa repartição, podem ter a aparência de um mosaico ou de um quebra cabeça. Isto é, o princípio é o de uma fragmentação de um determinado momento da narrativa em imagens, que podem demonstrar, por exemplo, diferentes pontos de vista dos personagens ou até mesmo acontecimentos simultâneos.

Corroborando a idéia sobre tabularidade das hq's, Groensteen (1999, p. 3-5) afirma que, ao invés da fixação na decomposição das unidades construtivas elementares, os estudos sobre as histórias em quadrinhos deveriam ser ampliados para uma dimensão que contemplasse a

integração e articulação dessas unidades visuais, já que estas proporcionam a geração do seu discurso narrativo. O autor denomina esta integração dos elementos visuais das hq's de artrologia<sup>19</sup>.

A artrologia, segundo Groensteen (1999, p. 27), ocorre em dois níveis:

1. De forma restrita, através da decupagem das imagens para fins de seqüenciamento narrativo linear. Essa seqüência narrativa obedece ao mesmo eixo horizontal, quando nos deparamos com textos verbais, percorrendo a superfície da esquerda para direita (leitura ocidental) e de cima para baixo (Fig. 20);



**Fig. 20. Seqüência de quadrinhos de uma página de Asterix, a decupagem leva a leitura linear do trecho da história. (Asterix, Le Grand Fossé, p. 39).**

2. De forma geral, através da integração das imagens para fins de seqüenciamento multilinear. Imagens-chave ativam a leitura através das suas unidades visuais mais pregnantes, tais como a forma e as cores que se articulam. Assim, ocorre uma conexão das diversas imagens no espaço da página, contribuindo também para o entendimento da narração (Fig. 21).

---

<sup>19</sup> O termo artrologia vem do grego e significa articulação.

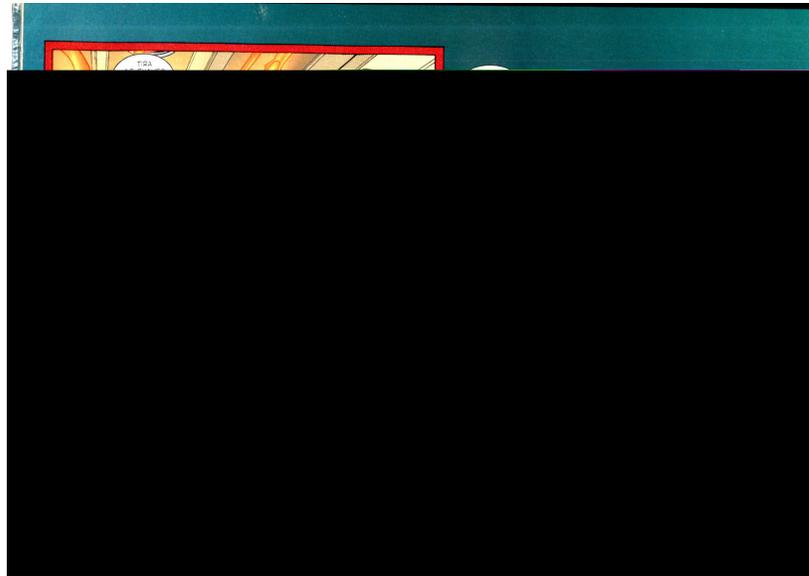


Fig. 21. Página de *X-Men* na qual a disposição das imagens leva a uma leitura multilinear (*X-Men - Widescreen*, 2003, p. 22).

O leitor irá apreender essas figuras não como fragmentos isolados, mas como imagens que estão interligadas a fim de produzir um sentido único. Essa integração pode ocorrer tanto pelo uso de cores como de formas similares, proporcionando a quem observa uma leitura multilinear. É muito comum também o recurso de imagens entrelaçadas ou fusão das mesmas.



Fig. 22. Página de *Valentina*, de Guido Crépax, onde o princípio da “tabularidade” está em jogo a fim de produzir um sentido narrativo.

As linhas, por sua vez, funcionam como uma espécie de vetor ou guia para o direcionamento do olhar. Essa leitura de primeiro nível geralmente ocorre tendo como ponto de partida alguma imagem mais pregnante, isto é, alguma imagem que se destaque em relação às outras, seja pela forma diferenciada, pelo seu tamanho, pela suas cores, seja pela a sua posição na página. A partir daí, o olhar é guiado para as outras imagens, em uma espécie de reconhecimento para que só posteriormente ocorra a leitura ordenada tradicionalmente, isto é, uma leitura linear da esquerda para direita e de cima para baixo.

Cabe lembrar que a inventividade dada pela disposição dos elementos visuais na composição de uma página de histórias em quadrinhos não representa necessariamente uma exclusividade do universo dos mangás. Artistas gráficos como Moebius, Will Einer e Guido Crépax já trabalhavam com uma certa liberdade espacial em suas histórias em quadrinhos, rompendo,



**Fig. 23. As linhas ajudam a criar uma integração entre um quadrinho e outro (DB, 83, p. 67).**

portanto, com o paradigma de uma leitura horizontalizada, herdadas das tirinhas de jornal (Fig. 22).

A diferença desses trabalhos em relação aos mangás é que, nesses últimos às linhas, além de funcionarem icônicamente dentro dos limites do quadro, são usadas, muito freqüentemente, como o vetor de leitura. O próprio quadrinho é constituído por linhas diagonais que cruzam a página, reforçando a conexão entre as imagens (Fig. 23).

### 2.1.3 A Utilização do Espaço

Anteriormente, afirmamos, a partir dos preceitos de Fresnault-Deruelle (1976), que as histórias em quadrinhos evoluíram no tocante a distribuição espacial, saindo de um perfil narrativo “linear” para o “tabular”. Essas páginas de quadrinhos são concebidas

para a constituição de um sentido de leitura. As imagens mais pregnantes servem como ponto de partida para a integração com as outras imagens, gerando, assim, uma leitura multilinear. Essa integração foi denominada por Groensteen (1999) de artrologia da imagem.

Lembramos que ver uma história em quadrinhos hoje em dia significa, paralelamente, participar de uma experiência visual, contendo a vetorização horizontal (linear) com todos os requisitos necessários tradicionalmente constituídos na nossa cultura, como a leitura da esquerda para a direita,<sup>20</sup> o olhar de cima para baixo, observando as imagens sequenciadamente e a interpretação do texto verbal um após o outro. Para isso, somos dotados da possibilidade de execução de uma leitura espacial, em que a nossa percepção visual captura inevitavelmente os elementos mais destacados nas páginas ou de duas páginas ao mesmo tempo.<sup>21</sup>



**Fig. 24. A incidência da cor para a pontuação das páginas em *Watchmen* (Moore e Gibbons).**

Estes elementos podem ser ressaltados de diversas formas, seja pelo seu tamanho, pela sua forma, pela sua repetição, pelo seu posicionamento, seja, se este for um recurso disponível, também pela utilização das cores. As cores, neste caso, podem se destacar no espaço de duas maneiras: através do uso de tonalidades mais “fortes” em relação às outras ou através de uma repetição tonal para a geração de um significado específico.

Em *Watchmen*,<sup>22</sup> por exemplo, o recurso da cor serve para contar uma história passada, mas que é representada concomitantemente aos acontecimentos presentes vivenciados pelos personagens.<sup>23</sup> A solução inventiva foi espalhar quadrinhos, ao longo das páginas, de tom monocromático rubro para indicar os relatos já ocorridos. (Fig. 24)

<sup>20</sup> Salvo os mangás, que seguem o modo de leitura oriental a leitura é realizada da direita para esquerda. Estas características foram mantidas por exigências editoriais para a distribuição do mangá *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* pela Editora Conrad.

<sup>21</sup> No caso de uma revista de hq aberta, estas páginas estão dispostas lado a lado.

<sup>22</sup> De Alan Moore e Dave Gibbons, publicada no Brasil em 1989 pela Editora Abril.

<sup>23</sup> Agradeço por esta passagem a meu amigo Jônathas Araujo no que se refere às discussões sobre a espacialidade das páginas de hq's em um das nossas reuniões do grupo de pesquisa.