

Estes quadrinhos acabam saltando aos olhos do leitor e convidando-o para uma leitura isomorfa, principalmente se levarmos em consideração que toda a arte de *Watchmen* é colorida e que a diagramação segue os moldes tradicionais, ou seja, com três faixas horizontalizadas e com três a quadro quadrinhos por faixa.

Portanto, nenhum quadrinho é destacado no que diz respeito ao privilégio da localização da página, à adoção de uma forma inusitada do retângulo ou ao rompimento de representações de figuras e objetos do quadro. Mesmo em algumas oportunidades, quando visualizamos um quadro maior, percebemos que o mesmo segue o padrão dos demais, e que a sua área ocupada é nada mais do que a soma de alguns quadrinhos, o que pode ocorrer tanto no eixo horizontal, quanto no eixo vertical, ou até mesmo em ambos os casos.

Concluimos que, em *Watchmen*, assim como em diversas outras hq's de diagramação mais conservadora,<sup>24</sup> o ponto forte nesses esquemas *supra-segmentais*<sup>25</sup> não é a diagramação, mas marcações de cor e de traço para pontuar a narrativa.

A diferença entre quadrinhos em preto e branco e em cores é profunda, afetando cada nível da experiência de leitura. Em preto e branco as idéias por trás da arte são comunicadas de maneira mais direta, o significado transcende a forma. Em cores planas, as formas assumem mais significância. O mundo se torna um playground de forma e espaço (MCCLOUD, 1995, 132).

Especificamente nos mangás, os ilustradores fazem uso de composições variadas na diagramação das páginas, incluída a plasticidade dos ideogramas em forma de onomatopéias, com o objetivo de compensar a ausência de cores. Criam também ênfases narrativas, gerando, assim, algumas instruções pertinentes para a leitura multilinear. Estas instruções possibilitam conotações durante toda a história, como conflitos ou lutas entre os personagens (marcações através das onomatopéias de socos, pontapés, etc.), ou reviravoltas (marcações através das onomatopéias de explosões, tiros, etc.).

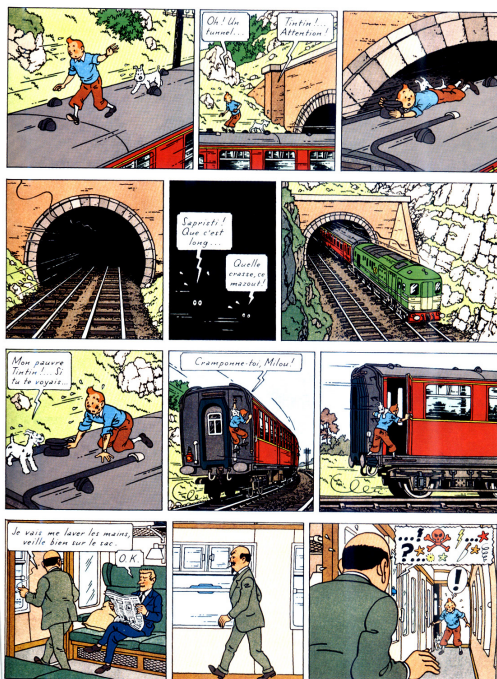
---

<sup>24</sup> Particularmente aquelas originárias da escola européia, como as aventuras de *Tintin* (Hergé) ou *Asterix* (de Albert Uderzo e René Goscinny).

<sup>25</sup> Para Fresnault-Deruelle (1976, p. 17), as estruturas supra-segmentais são as articulações de imagens, que têm algum tipo de destaque com a finalidade criar uma ênfase narrativa.

No que se refere à exploração espacial das páginas, os mangás se diferenciam das produções mais tradicionais de histórias em quadrinhos, como aquelas instituídas pela Escola Franco-Belga de “Bande Dessinée”, nos moldes iniciados pelo quadrinista Hergé.

Hergé teve como maior obra *As Aventuras de Tintin*, na qual contava as histórias de um jovem repórter (Tintin), que, junto com o seu cão de estimação Milou e seus amigos, o Capitão Haddock e a dupla Dupont e Dupond, participava de aventuras de mistério e suspense em diversas partes do mundo.



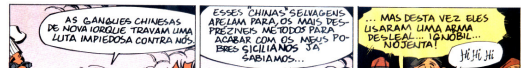
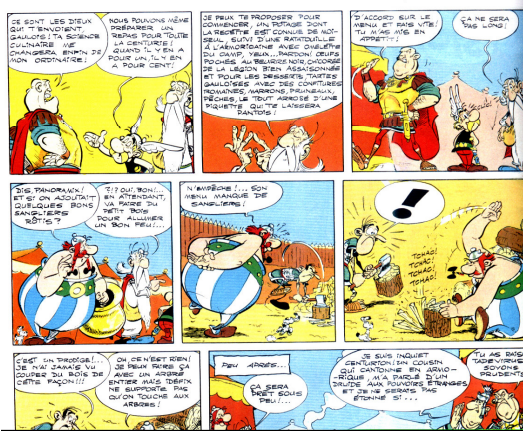
**Fig. 25. A história de Tintin, mesmo em uma página de revista em quadrinhos, permanece com o eixo de leitura horizontal, originário das tirinhas de jornal (*Les Aventures de Tintin – L'ère Noire*, p. 31).**

Tintin surgiu pela primeira vez na revista *Petit Vingtième*, em preto e branco, entre 1929 a 1940. Depois as tirinhas foram publicadas pelo Jornal *Le Soir*, onde permaneceu até 1944. Essas tiras foram reunidas em um livro, editado inicialmente pela própria *Petit Vingtième*, e, posteriormente, foram publicadas pela Editora Casterman. A partir de 1942, Tintin começou a ser publicado em cores, sendo que a maioria das suas tirinhas em preto em branco foram coloridas nesse período. Em 1946, Tintin ganhou a sua própria revista.

Ainda que Tintin tenha migrado das tirinhas de jornal, onde a vigência de leitura é linear, para as páginas das revistas, a estruturação dos quadrinhos permanece a mesma, tendo a horizontalidade com eixo de visualização das

imagens e textos (Fig. 25).

Nesta mesma configuração, poderíamos citar também os trabalhos de Goscinny e Uderzo em *Asterix*, ou as histórias em quadrinhos de Tommy e Jerry em *Spirou e Fantasio*, todas elas oriundas da tradição da Escola Franco-Belga de “Bande Dessinée” (Fig. 26).



**Fig. 26. A linearidade de leitura permanece também nos álbum em quadrinhos de Asterix e Spirou e Fantasio, respectivamente (Astérix – Le Grand Fosse, p. 27 e Spirou e Fantasio – Luna Fatal, p. 20).**



**Fig. 27. Página de Dragon Ball Z em que mesmo antes de uma leitura linear compreendemos a dinâmica da ação devido aos quadrinhos de formas irregulares e diagonais (DBZ, 35, p. 80).**

Comparativamente, os mangás já são concebidos de uma maneira que visa aproveitar todo o espaço da página através de composições que envolvem imagens sobrepostas ou imagens que chegam a extrapolar o limite da página. Essa articulação de quadrinhos no que diz respeito aos seus tamanhos e as suas formas diferenciadas servem para auxiliar na produção de um significado para a história (Fig. 27).

Para Calazans,

As tiras configuram-se como uma *gestalt* de quadrinhos em fila indiana, e cada tira sobreposta à outra, no formato coluna do jornal dá um aspecto pobre, limitado e monótono de uma parede de tijolos. Por outro lado, culturas

mediáticas, como a nipônica, desenvolvem o mangá, no qual o veículo revista permite a exploração do campo visual da página como um todo. Fenômeno semelhante observa-se nas hq's européias, com muito maior sofisticação na narrativa (1997, p. 146).

Corroborando com esta afirmação, Cirne ressalta que:

Na revista, os quadros podem libertar da rigidez operatória provocada pela tira [...] planos ocupam áreas as mais variadas, desde as panorâmicas (verticais e horizontais, grandes e pequenas) até simples quadrados. Obtém-se na revista uma visão global da página, ao primeiro olhar verificando-se a funcionalidade (ou não) dos cortes e as direções de leitura (1972, p. 36).

Fresnault-Deruelle (1976, p. 22) lembra que este tipo de sistema descritivo começa a surgir a partir da década de 60, na transição da escola clássica das histórias em quadrinhos.

Nos mangás, o desenvolvimento da sua dinâmica visual começa, coincidentemente, a sofrer influências também na década de 60, principalmente, pelo *boom* da televisão.

A mídia impressa, ao sentir-se ameaçada, soube tirar proveito da televisão e adaptou-a aos quadrinhos. Isso, no Japão, se deu de modo mais intenso do que em outros países. A nova geração de desenhistas pós-televisão desenvolveu uma linguagem visual com o uso mínimo de palavras (LUYTEN, 2000, p. 168).

Esta forma de estruturação realiza-se no espaço de uma página isoladamente, assim como (uma ocorrência cada vez mais freqüente nas hq's) se levarmos em consideração a possibilidade de leitura "tabular", isto é, de leitura de duas páginas simultaneamente.

Nos mangás, tendo em vista que a sua produção se dá privilegiando o modo monocromático, cujo objetivo é o barateamento das revistas para o leitor, os recursos para as entonações narrativas são de outra ordem: a forma sobressalente dos quadros, assim como a sua assimetria. É comum também o encontro de quadrinhos nos quais personagens ou objetos aparecem destacados, sobrepondo o limite, dado pela linha do quadro.



**Fig. 28. Exemplos de diagramação com sobreposição de figuras e assimetria dos quadros (DBZ, 28, p. 84 e 63).**

Geralmente, isto ocorre quando há alguma necessidade na fábula de representação da ação. Este recurso acaba criando um efeito de tridimensionalidade e profundidade de campo, mesmo levando em conta a não utilização das cores (Fig. 28).

Do ponto de vista histórico, percebemos que os artistas da arte em quadrinhos conseguiram romper com o paradigma de uma estrutura linear. Esse processo culmina na estrutura tabular, gerando, assim, um percurso de leitura pautada na vetorização das imagens. O olhar, neste caso, percorre dentro de um vetor a partir da dobra de um reconhecimento, isto é, atravessa um caminho gerativo tendo em vista a diagramação como foco discursivo.

Ressaltamos, neste ponto, que os mangás, ao que parece, já possuíam desde os seus primórdios uma estruturação tabular. Historicamente falando, os mangás saltam das charges para, a partir de 1920, serem representados como uma arte seqüencial de fato através de revistas.<sup>26</sup>

<sup>26</sup> Luyten (2000, p. 26) faz uma breve citação das tiras de jornal japonesas da década de 20, dedicadas ao público adulto, mas desde então os quadrinhos nipônicos massivamente já apareciam em revistas.

Por fim, resta saber quais as implicações acopladas aos aspectos de estruturação da página para a exaltação da figura do herói no mangá?

Verificando as histórias de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, podemos dizer que nas passagens em que o protagonista da saga, Goku, aparece, geralmente é de maneira enfatizada se compararmos aos outros personagens, inclusive o vilão. Este destaque acontece independentemente da situação em que Goku se encontra na narrativa. Disjunto, portanto, das vantagens ou desvantagens postas na saga para a realização dos seus objetivos.

A consequência disso é, inevitavelmente, uma centralidade narrativa em torno do herói. Mesmo quando Goku não aparece, há sempre uma expectativa que isso ocorra. Esta esperança é demonstrada através dos diálogos dos personagens, que giram em torno dos feitos de Goku. Este clima de probabilidade é transferido para o leitor, que começa a compartilhar junto com os outros personagens o surgimento do herói. Neste caso, a sua aparição está sempre atrelada a algum feito a se realizar, como, por exemplo, uma luta de um torneio de artes marciais, o enfrentamento de algum inimigo.

Quando finalmente Goku aparece, a sua representação gráfica é sempre destacada na página por intermédio das suas poses e expressões faciais. Para a valorização do surgimento do herói em *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, o artista Akira Toriyama usa estratégias que geralmente são observáveis com facilidade em toda a saga, o que é feito da estruturação do espaço disponível, visando acentuar a figura do herói, tais como a representação em primeiro plano de Goku, muitas vezes até extrapolado os limites do quadrinho, e também a sua figura em uma seqüência de poses que teriam um caráter mais apresentativo e, conseqüentemente, mais contemplativo do que representante de uma ação – mais como um fetiche para o deleite leitor, do que uma genuína simbolização do personagem realizando algo.

Em outros mangás, conhecidos também no Brasil, como *O Lobo Solitário e Filhote* (Kazuo Koike e Goseki Kojima), *Blade* (Hiroaki Samura), *Vagabond* (Takehiro Inue), são encontradas estratégias semelhantes para a constituição evidenciada do herói na página.



## 2.2 A ESCOLHA DAS TEMÁTICAS

As escolhas temáticas nos mangás foram se modificando gradativamente ao longo da história. Segundo Luyten (2000, p. 26-28), mesmo antes da Segunda Guerra Mundial os mangás já haviam se estabelecido no gosto popular dos japoneses e marcado a sua autonomia estilística. Os artistas do mangá também souberam adaptar conteúdos temáticos ao gosto local. Depois da derrota na Segunda Grande Guerra, estes artistas evitaram abordar temas bélicos e partiram, então, para escolhas temáticas que pudessem canalizar a agressividade, tais como o boxe, artes marciais e a luta livre.

Hoje em dia, no repertório dos mangás, encontramos com uma certa facilidade a temática bélica, que implica nas narrativas, principalmente aquelas de ficção científica, conflitos de grupos ou times rivais, devidamente armados, ou histórias que envolvem destruição ou proteção do mundo contra invasores estrangeiros, por meio da alusão ao holocausto, tais como *Akira* (Katsuhiro Otomo) e *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* (Akira Toriyama).

Também é muito comum encontrar histórias que gravitem em torno de lendas de samurais e ronins<sup>27</sup> do Japão feudal, tais como *Lobo Solitário e Filhote* (Kazuo Koike e Goseki Kojima), *Blade* (Hiroaki Samura), *Vagabond* (Takehiro Inue) e *Samurai X* (Nobuhiro Watsuki).

Estes títulos, que envolvem aspectos ligados a violência, a guerras e a lutas, ainda que estejam dentro de grupos classificatórios específicos, estão contidos em uma grande aglomeração denominada de *shonen mangá* ou, traduzido a grosso modo, quadrinhos masculinos.

Este tipo de mangá é invariavelmente lembrado, principalmente por educadores e pais, devido a sua exibição explícita e exagerada de violência, no qual a possibilidade de morte ou mutilação dos personagens é uma constante em cada página lida.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Os samurais guerreiros, que dominaram o Japão entre os séculos XI e XIX, seguiam um rígido código de ética chamado *bushido* (o caminho do guerreiro) e prezavam a honra e a devoção ao seu senhor sobre todas as coisas, inclusive a própria vida. Em caso de derrota ou humilhação, praticavam o *harakiri* – suicídio executado com a própria espada – para ter uma morte digna. Os ronins são guerreiros que, em geral, buscam vingança, porque se tornaram sem-mestre (o mestre morreu ou por alguma desonra o desertou). Nesse caso, a "vingança" é para obter a honra perdida e tem um sentido de reparação.

<sup>28</sup> Diferentemente das *comics*, onde os heróis, por exemplo, acabam conservando, na maioria das vezes, um certo pudor no final da narrativa, a qual culmina em poupar o malfeitor de um tipo de punição que resultem em morte ou mutilação. Os bandidos nas *comics* geralmente são presos ou enviados para algum exílio. Caso o vilão morra

Antagonicamente, temos um outro grande grupo de histórias em quadrinhos direcionados para o público feminino, denominados de *shojo mangá*, tais como o pioneiro *A Princesa e o Cavaleiro* (Tezuka Osamu).<sup>29</sup>

Geralmente, neste tipo de mangá, os assuntos em pauta são histórias ligadas à fantasia e aos sonhos românticos, com a presença de personagens alusivos ao príncipe encantado dos contos de fadas, que possui qualidades inerentes e idealizadas como sensibilidade ao universo feminino, parcimônia, inteligência e cavalheirismo.

Tanto no caso dos quadrinhos do *shonen mangá* como também nos quadrinhos do *shojo mangá*, a prevalência das implicações narrativas é a mais simples possível, geralmente ficam em torno da dicotomia entre o bem e o mal, entre o certo e o errado, entre o oficial e o alternativo, entre o comum e o extraordinário, entre o coloquial e o fantasioso, entre o belo e o feio.

No caso de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* tampouco poderia ser diferente. Encontramos estas dicotomias durante toda a saga, implicadas em invasões alienígenas e possibilidades de destruição do planeta, na qual Goku, investido no papel de herói, está sempre disposto a salvar os seus amigos e a humanidade.

As histórias dessa saga contêm ingredientes cuja função é destacar um aspecto sobrenatural dos personagens, dos lugares e das circunstâncias, baseados em lendas como uma de origem chinesa. Essa história falava da existência de sete esferas que, quando reunidas, invocavam um Dragão com poderes para conceder um desejo qualquer a pessoa que o chamou. A outra lenda é indiana e fala sobre um macaco de pedra humanizado, cujo nome era *Sun Wun-Kun*, que voava em uma nuvem e carregava um bastão mágico.

Os mangás masculinos (*shonen mangá*) exploram a noção do “Ki”, que significa “força”. Este poder pode ser usado tanto para o bem quanto para o mal, e todo ser vivo possui esta energia, restando a cada um, através do treinamento e da disciplina, desenvolvê-lo. Cabe lembra que,

---

ou sofra alguma seqüela na história, isso é atribuído argumentativamente à culpabilidade de seus atos maléficos e não por conseqüências das ações do herói.

<sup>29</sup> *A princesa e o Cavaleiro* estreou aqui no Brasil em forma de desenho animado, sendo exibido pela TV Record na década de 70 e reprisado nos anos 80. O mangá já foi publicado no Brasil pela editora JBC.



Goku, já na primeira edição de *Dragon Ball*, aparece como herói, mesmo sendo uma mera criança, e é possuidor de uma força desproporcional ao seu pequeno tamanho, capaz de carregar, por exemplo, objetos bem maiores e bem mais pesados do que ele.

Outra vertente que aparece na saga, comum também a este tipo de mangá, é a predileção para destacar o aspecto de destruição e hecatombe.

Segundo Luyten:

As histórias em quadrinhos em geral têm grande predileção pela temática da ficção científica, e não é raro vermos nelas a destruição do planeta e da humanidade. Os mangás e animês no Japão também não fogem à regra, porém lá há uma grande recorrência e ênfase acentuada nas hecatombes (2000, p. 226).



**Fig. 29. A saga de Goku em *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* inclui também temáticas cotidianas, como, por exemplo, tomar banho (DB, 1, p. 41).**

Em *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, ainda que Goku e seus amigos procurem evitar este tipo de acontecimento, eventualmente, entre uma história e outra, isto acaba acontecendo, como a passagem em que Piccolo destrói a Lua para evitar que Gohan, o filho de Goku, sob a influência maléfica do satélite, se transformasse em um enorme macaco gigante durante a fase de treinamento do garoto (DBZ, 34, p. 57). Ou então quando Vegeta e Nappa resolvem destruir uma cidade inteira por pura diversão e exibição de poder (DBZ, 35, p. 39).

Segundo Luyten (2000: 226), a explicação pode ser dada por duas vertentes: a primeira é oriunda da turbulenta história política do Japão, ligada às guerras civis do século XVI, que resultaram na unificação nipônica. A segunda explicação está ligada ao episódio do holocausto nuclear, com as bombas lançadas pelos Estados Unidos sobre

Hiroshima e Nagasaki.

Nas histórias do mangá, ainda que o herói tenha grandes missões como salvar a humanidade de alguma ameaça ou inimigo, a sua trajetória é sempre intercalada por momentos ordinários de angústia, de indecisões, de humor e de paixões. Nestas passagens, o herói é retratado em ambientes domésticos, como a escola ou o trabalho, realizando tarefas corriqueiras, comuns ao cotidiano do leitor (Fig. 29).

Ocasionalmente, dentro de uma mesma página de história nos mangás, é possível averiguar uma outra modalidade de configuração temática, isto é, a possibilidade de mudança entre um tópico e outro.



**Fig. 30. A quadrenização tema a tema nos mangás pode gerar um clima de expectativa, de contemplação e também de arrasto temporal (DB, 29, p. 15) .**

Mccloud (1995, p. 78) afirma que, nos mangás, as transições tema a tema estão em quase todas as partes da narrativa e que as mesmas têm sido elemento integrante dos quadrinhos japoneses.

Para o autor, esta representação gráfica tema a tema, na maioria das vezes, é usada para: “[...] estabelecer um clima ou sentido de lugar, o tempo parecer nessas combinações silenciosas. Em vez de atuar como ponte entre momentos distintos, aqui o leitor deve compor um único momento, utilizando fragmentos dispersos” (MCCLLOUD, 1999, p. 79).

A consequência de uma estruturação tema a tema dentro da narrativa do mangá é a valorização de uma visão mais contemplativa, panorâmica e de ambientação, como se fossem

“preparativos visuais” que antecedem a consumação da ação (Fig. 30).

Retomando os aspectos identificatórios entre o mundo narrado e o mundo real, podemos destacar outro ponto importante para o reforço desse elo: a peculiar ausência, no decorrer das histórias, de uma identidade secreta ou dupla identidade da figura do herói no mangá.

Mesmo aquelas histórias em que o herói precisa, de alguma forma, assumir um novo perfil, como no caso das narrativas sobre robôs gigantes, conhecidos também como *Mecha Mangá*, percebemos esse traço, ainda que o protagonista se “esconda” por de trás de algum equipamento de alta tecnologia.

Estes equipamentos, que mais lembram algum tipo de armadura medieval, a exemplo de *Evangelion* (Hideaki Anno), têm sempre o comando do protagonista, que, por sinal, tem a sua identidade previamente conhecida, e sem nenhum constrangimento, pelos outros personagens.

Este aspecto revelado da identidade do herói reforça a relação com o leitor, já que os denominados benfeitores ou protetores da nossa sociedade, ou pelo menos aqueles que realizaram grande feitos constatados na historicidade do mundo real, têm os seus nomes e os seus rostos estampados em livros ou documentados de alguma maneira; seja pelo viés da representação fotográfica ou pictórica. “Os mangás se solidarizam com o leitor: os personagens lutam, amam, brigam, aventuram-se, viajam e até exercitam-se por ele” (LUYTEN, 2000, p. 40).

A saga de Goku em *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, por exemplo, traz implicações não só dos seus feitos heróicos, como também de seus pequenos feitos, como cortar lenha (DB, 1, p. 7-9), pescar (DB, 1, p. 13-14), tomar banho (DB, 1, p. 41-43) e dormir (DB, 1, p. 47-48). Nestes casos, a ambiência, como os móveis e objetos, assume um papel importante para melhor representar o cotidiano e gerar uma conexão com o leitor.

Além disso, Goku cresce, aprende coisas novas, casa-se, tem filho, netos e morre, representando uma simulação da vida real em uma perspectiva da exibição estrutural dos pontos mais importantes na trajetória humana, segundo a interpretação do autor.

## 2.3 A MORFOLOGIA DOS PERSONAGENS

A aparência dos personagens de mangá é o traço mais evidente para definir esse tipo de história em quadrinhos como tal. Os personagens de mangás geralmente têm uma aparência que se enquadra dentro de um esquema mais cartunizado.<sup>30</sup> O reforço do estereótipo se dá na constituição dos olhos de tamanho grandes e brilhantes, em que a expressividade do olhar é evidenciada, fruto da herança do teatro japonês.<sup>31</sup> Nesse mesmo esquema, se enquadram também a boca e o nariz que se configuram praticamente como pequenos traços, sem detalhes dos lábios ou das narinas. A cabeça quase sempre tem a aparência de um triângulo invertido,



**Fig. 31. Esquema de uma personagem de mangá: rosto triangular, boca pequena, olhos grandes e cabelo estilizado. (Curso de Mangá: ed. Extra, p. 38).**

na qual uma certa personalidade é ressaltada pelos cabelos, com tipos de cortes variados, como os espetados. No caso dos cabelos dos personagens, algumas alternativas de cores, se o mangá for colorido, podem ser preto, o mais corrente (Goku, Gohan e outros em *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*), verde (Bluma em *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*) ou laranja (Rurouni Kenshin em *Samurai X*). Estes personagens não aparentam muita força física, pois geralmente não são musculosos. As suas indumentárias também não apresentam nada muito destacado, no sentido de configuração da sua identidade.

O herói de mangá se diferencia do super-herói das *comics* não só por sua indumentária – raramente os protagonistas usam roupas colantes, capa e máscara – mas também por outros aspectos, conectados a sua personalidade.

<sup>30</sup> Desenhos mais humorísticos e com traços simplificados.

<sup>31</sup> Originário da companhia “Takarazuka”, que mistura música com representação teatral, e é exclusivamente composta por mulheres com olhos bem destacados pela maquiagem para assumir papéis masculinos.

Sendo assim, podemos afirmar que os personagens dos mangás são concebidos icônicamente, através de uma economia ou simplificação do seu esquema representacional<sup>32</sup> (Fig. 31).

Esta simplificação do esquema representacional, a princípio, parece coerente, se levarmos em conta que as revistas de mangás são produzidas em grande número em uma cor.<sup>33</sup>

São impressas em papel jornal e monocromáticas, variando entre o rosa, azul, verde, roxo ou preto. A utilização dessas cores de papel pode parecer, à primeira vista, fortuita, mas tem um significado relacionado com o contexto da história em que figura, se levarmos em conta a simbologia das cores dentro da cultura japonesa (LUYTEN, 2000, p. 43).

Ao contrário das histórias em quadrinhos da escola norte-americana, as linhas,<sup>34</sup> nos mangás, têm uma aparência uniforme e delgada, denominadas também de “hotline”,<sup>35</sup> principalmente aquelas usadas para contornar os personagens.

A “hotline”, por necessidade e convenção da indústria das histórias em quadrinhos (sobretudo as dos *mangás*), é usada de longa data para privilegiar algumas sensações que as cores poderiam proporcionar: como a idéia de profundidade de campo e de volume de objetos,



**Fig. 32. Uso da “hotline” em *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* reforçando a relação figura e fundo.**

através da escala de tonal. Portanto, tradicionalmente, os artistas gráficos das hq’s, na ausência do colorido como recurso, seja por motivos econômico-comerciais, seja por opção plástica, sempre trabalharam com a linha no intuito de substituir ou, ao menos, de se aproximar das sensações que podem ser estimuladas com as cores.

Nestes casos, o volume, por exemplo, pode ser

<sup>32</sup> Existem algumas exceções, como no caso do subgênero de mangá denominado de *Gerigá*, nos quais os desenhos são mais detalhados, com pouca estilização e personagens com olhos pequenos, tais como: *Akira* (Katsuhiro Otomo) e *Lobo Solitário* (Kazuo Koike e Goseki Kojima) (SHIMAMOTO, 1999).

<sup>33</sup> Para o leitor japonês, a presença das cores como pano de fundo da história já é um indicio para o significado do discurso e ajuda a criar a atmosfera (LUYTEN, 2000, p. 44).

<sup>34</sup> A abordagem das linhas, neste caso, adquire uma função distinta daquela vista anteriormente, quando analisamos as linhas no interior do quadro para evidenciar o aspecto expressionista que ela pode proporcionar, ligada às sensações cinéticas como movimento e velocidade.

<sup>35</sup> Termo técnico oriundo do campo de produção das histórias em quadrinhos. “Hotline” é a designação dada a uma linha fina que constitui as das imagens.

conseguido por meio de uma certa irregularidade da linha, quando no seu percurso na superfície do papel pode variar de fina para mais grossa através de técnicas de finalização com bico de pena ou pincel. Já a profundidade pode ser conseguida através do contraponto de linhas propriamente finas junto com linhas mais espessas, acentuando assim a relação figura e fundo (Fig. 32).

Entretanto, nos mangás, as linhas são apresentadas dentro de uma uniformidade não só durante toda a história, como também se fizermos uma comparação da história com as capas. Assim, nas capas de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, estas, ainda que coloridas com suas respectivas possibilidades tonais, permanecem, no que diz respeito ao tratamento da linha, da mesma forma que no interior das páginas. Deduzimos, então, que as linhas finas nos mangás assumem uma outra função diferente daquela meramente estilística ou como recurso para a evidenciar o volume e a profundidade. Na realidade, as linhas representadas desta maneira são um reforço para a iconicidade dos desenhos dos mangás.

Este aspecto icônico dos personagens de mangá apontam para mais uma estratégia usada pelos artistas no sentido de promover uma aproximação com o leitor através da especialidade do cartum<sup>36</sup> (MCCLLOUD, 1995, p. 42). Lembremos que este tipo de representação icônica, por influência dos mangás e animês, tem sido cada vez mais freqüente na produção das hq's e de desenhos animados norte-americanos. Podemos citar, sob essa influência, os novos seriados animados do *Batman*, *Superman*, *Jack Chan* e as *Garotas Super-Poderosas*. Também



**Fig. 33. Dois momentos distintos da representação visual do Superman: iconicamente e realisticamente.**

podemos mencionar boa parte das *comics* de meados da década de 80 realizados por artistas como Frank Miller e Jim Lee.

Para o mangá, o uso da iconicidade configura-se numa vantagem no que diz respeito ao seu significado, considerando que os ícones têm como seus principais atributos a simplicidade, a subjetividade e um caráter mais universal de representação, o que possibilita uma maior facilidade de projeção para o leitor.

<sup>36</sup> Os cartuns são imagens conceitualmente simplificadas e representantes do “mundo interno”, sendo geralmente de cunho humorístico (MCCLLOUD, 1995, p. 41).



Ainda assim, lembramos que, mesmo em desenhos mais realistas de quadrinhos, como as histórias de Flash Gordon (Alex Raymond), ou de Tarzan<sup>37</sup> (Harold Foster), nos quais encontramos uma representação dos personagens e também dos cenários com características quase que pictórica, a modelação icônica se faz presente. Afinal, os desenhos denominados de realistas ou pictóricos, que muitas vezes se aproximam da fotografia, como, por exemplo, os trabalhos de Alex Ross, estão sujeitos a uma certa interferência da subjetividade, tendo em vista que entram aspectos ligados ao estilo do artista e às suas soluções inventivas pelo viés da simplificação da representação, mesmo que isso ocorra com discrição (Fig. 33).

A fotografia e o desenho realista são os ícones que mais se aproximam de seus equivalentes reais. Só que muitas coisas os diferenciam dos seus equivalentes reais – são planos, menos detalhados, não se movem, não têm cor. Porém, como ícones pictóricos, são “realistas” (MCCLLOUD, 1995, p. 28-29).

É importante notar que podemos estabelecer, genericamente, dois pólos distintos de representação: de um lado temos as hq's de vertente mais realista, nas quais as *comics* fizeram escola; do outro lado, encontramos as hq's de vertente mais icônica ou cartunizada, dentre as quais podemos situar quase toda a produção dos mangás e também boa parte da produção europeia, principalmente aquelas histórias em quadrinhos oriundas da Escola Franco-Belga.

Neste caso, tanto os mangás como também as histórias em quadrinhos da Escola Franco-Belga<sup>38</sup> são concebidos, comumente, através do uso do antagonismo representacional: de um lado temos a configuração dos personagens através de uma representação cartunizada, contraponto-se aos cenários e objetos representados de maneira mais análoga à realidade.

Mccloud (1995, p. 43-44) denomina esse contraponto de “efeito máscara”. Segundo ele, durante um certo tempo nos mangás, esse foi um “estilo nacional”.<sup>39</sup> O “efeito máscara” consiste também na possibilidade da construção de personagens simplificados, para uma melhor identificação com o leitor, juntamente com outros “[...] de formas mais realistas, para serem objetificados, enfatizando a sua infamiliaridade com o leitor”.

---

<sup>37</sup> O personagem de quadrinhos é baseado no romance de Edgar Rice Burroughs.

<sup>38</sup> Podemos citar as hq's de *Tintin* (Hergé) ou de *Asterix* (Uderzo e Goscinny).

<sup>39</sup> Termo usado por Mccloud (1999, p. 43) para definir o antagonismo entre o realismo do fundo dos quadros e a iconicidade dos personagens. Somos levados a acreditar, também, que o termo “estilo nacional” ou estilo genérico pode ser aplicando às características morfológicas dos personagens, sem maiores prejuízos.



A necessidade de uma representação realística nos mangás não serve apenas para mostrar detalhes dos objetos, por exemplo, mas também para conscientizar o leitor de que o objeto é dotado de peso, textura e complexidade física (MCCLLOUD, 1995, p. 44).

Além do aspecto predominantemente icônico dos mangás, podemos notar uma outra característica que os diferencia principalmente das *comics*: as roupas dos personagens, incluindo a do protagonista da história, geralmente de aspecto comum, lembrando muitas vezes a maneira de se vestir do leitor.

Portanto, no que se refere à indumentária, quase sempre as figuras do mangá vestem-se de maneira coloquial ou, se for um mangá ligado ao mundo das tradições japonesas ou das artes marciais, costumam usar algo próximo ao “kimono”, como no caso da maioria dos personagens de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*.<sup>40</sup>

No caso específico das vestimentas, o mangá é bastante diferente das *comics* e mais próximo das *hq's* européias, dispensando, portanto, roupas colantes e coloridas, capas e máscaras. Estas roupas ainda têm a propriedade de rasgar-se com facilidade, assim como acontece na vida real. Aqui também encontramos a idéia de proporcionar uma aproximação do leitor através de uma certa identificação cotidiana dada pela roupa dos personagens, principalmente pela representação da vestimenta do herói das histórias.

Não obstante, quase que paradoxalmente a esta configuração ordinária das indumentárias, podemos observar que as figuras dos mangás não dispõem os apetrechos tecnológicos ou o amparo de armas brancas, como tampouco o uso de poderes ou de objetos de origem sobrenatural.<sup>41</sup>

As heroínas, por sua vez, geralmente de estatura menor em relação ao personagem masculino, possuem um aspecto adolescente.<sup>42</sup> Entretanto, no decorrer dos anos, segundo Luyten (2000,

---

<sup>40</sup> Nome japonês que significa “roupa de casa”, sendo erroneamente denominada de “roupa de luta” nas artes marciais.

<sup>41</sup> É comum nas histórias dos mangás o viés tecnológico, como as fábulas de robôs gigantes, denominados de *Mecha Mangá*, nas quais podemos citar *Evangelion* e *Transformers*, ou histórias com implicações mágicas como no caso de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, nas quais Goku é auxiliado por uma nuvem voadora denominada de Kinto'Um e um bastão mágico, além das sete esferas do dragão.

<sup>42</sup> Atribuem-se questões culturais da sociedade japonesa, na qual a mulher é submissa ao homem, repercutindo então na representação do feminino nos mangás para dá a idéia de fragilidade, dependência e inexperiência social em relação ao masculino.

p. 236), as heroínas sofreram uma metamorfose, visando a agradar o gosto do leitor ocidental, principalmente o do norte-americano:

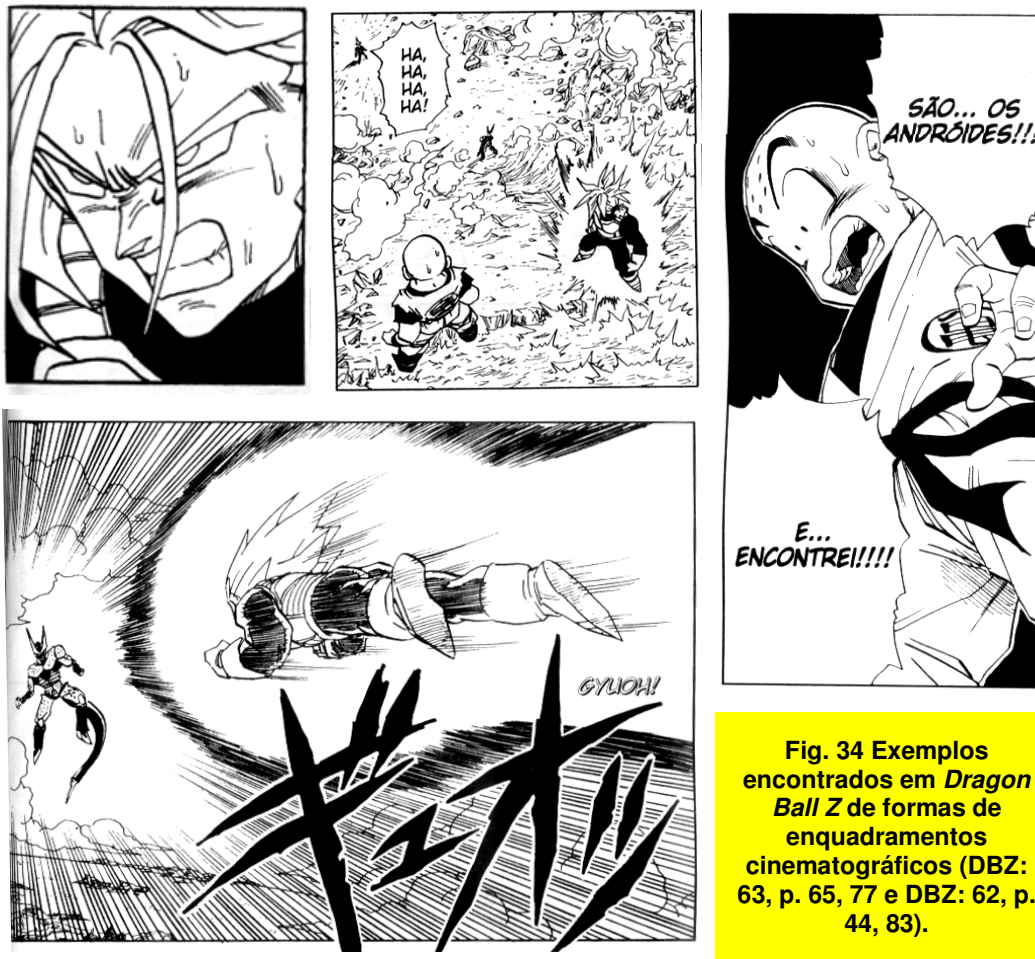
Basta comparar animês produzidas na década de 1990 com os de 1970 e veremos a diferença. As heroínas de olhos grandes e pernas longas receberam fartas quantias de silicone em seus seios, tornando-se “ocidentalmente” sexys. E com isso formou-se um novo estereótipo para as histórias recentes: “bigbreasted women, merchs, and lots of gore” [mulheres de seios grandes, mecânica e muito sangue derramado].

Em suma, podemos afirmar que a morfologia peculiar dos personagens do mangá é um dos pontos mais característicos para defini-lo como tal. Mesmo levando em conta as diferenciações estilísticas de um desenhista para outro, ainda é possível traçar um perfil ou estabelecer um padrão genérico dentro da diversidade de títulos exibidos no mercado, configurando-se praticamente como um “estilo nacional”, que tem sua matriz constitutiva no Japão.

#### 2.4 A CONSTRUÇÃO DAS POÉTICAS NARRATIVAS

As narrativas dos mangás funcionam dentro de um regime muito mais próximo do ritmo fragmentado da televisão, em que as elipses temporais e espaciais são feitas com a troca rápida de imagens, tendo em consideração também que a força do que é visto é maior do que é pronunciado verbalmente para a construção da narrativa.

Nos mangás de hoje encontramos também em número expressivo os “efeitos” que são originários do cinema, como o *close-up* extremamente fechado, o *plongée* e o *contra-plongée* e, nos casos dos quadrinhos que induzem o movimento, o foco centrado na figura e o fundo aparentando-se distorcido e ilegível, representado por linhas perspectivadas, para passar o conceito de locomoção rápida (Fig. 34).



**Fig. 34 Exemplos encontrados em *Dragon Ball Z* de formas de enquadramentos cinematográficos (DBZ: 63, p. 65, 77 e DBZ: 62, p. 44, 83).**

Estes efeitos estão espalhados por toda a estrutura da narração, as quais têm o objetivo de contar um *fato* que se passa em determinado *tempo* e *lugar*. A história só existe na medida em que há algum tipo de *ação* praticada pelos *personagens*. Um *fato*, em geral, acontece por uma determinada *causa* e desenrola-se envolvendo certas circunstâncias que o caracterizam. É necessário, portanto, mencionar o *modo* como ocorre o acontecimento, isto é, de que maneira o fato ocorreu. Por sua vez, um acontecimento provoca *conseqüências* decorrentes da ação. Sendo assim, a maneira de configurar visualmente os quadinhos ganha uma relevância para os desdobramentos narrativos.

As ações desenvolvidas pelo herói acontecem em uma perspectiva temporal independente do ritmo de leitura do receptor. Mesmo considerando que o *movimento* dos quadinhos é dado pelos olhos do leitor, o *tempo* é determinado pelos intervalos entre um quadro e outro, denominados de sarjetas. Esses intervalos proporcionam, assim, os deslocamentos de tempo e de lugar, denominados por Cirne (1975) de pequenas e grandes elipses, respectivamente.

Metz (1972, p. 61), ao verificar a narrativa no cinema, afirma que:

Poderíamos acreditar ser possível uma leitura transversal do filme devido à livre exploração do conteúdo visual de cada plano, no entanto, ele é quase sempre objeto de umas leituras longitudinais, precipitadas, projetadas para frente, que aguardam uma continuação. As seqüências não somam planos, elas os suprimem.

Esta declaração pode ser aplicada, sem prejuízos, às hqs, tendo em vista que o encadeamento dos quadrinhos assemelha-se ao plano-sequência cinematográfico no que diz respeito ao desenvolvimento narrativo, através das ações dos personagens, principalmente a do herói.

Para Fresnault-Deruelle (1980, p. 125), os personagens das hq's só aparecem em função do recorte seletivo de autor da obra, decidido a pôr em cena apenas os momentos que considera importantes.

No mangá, em específico, a atuação do herói ocorre geralmente através de uma narrativa linear, representada por uma imagem-ação. Deleuze (1985) analisa as imagens cinematográficas, classificando a sua estrutura pautada na narrativa linear como imagem-movimento. Podemos dizer que o mangá obedece a essa estrutura, contrapondo-se às possibilidades de soluções narrativas encontradas principalmente na produção europeia, como nas hq's criadas por Moebius,<sup>43</sup> ou em diversas histórias em quadrinhos oriundas do movimento *underground*.<sup>44</sup> A lógica narrativa dessas hq's é predominantemente não-linear ou, como classificado por Deleuze (1990), é uma lógica narrativa de imagem-tempo.

---

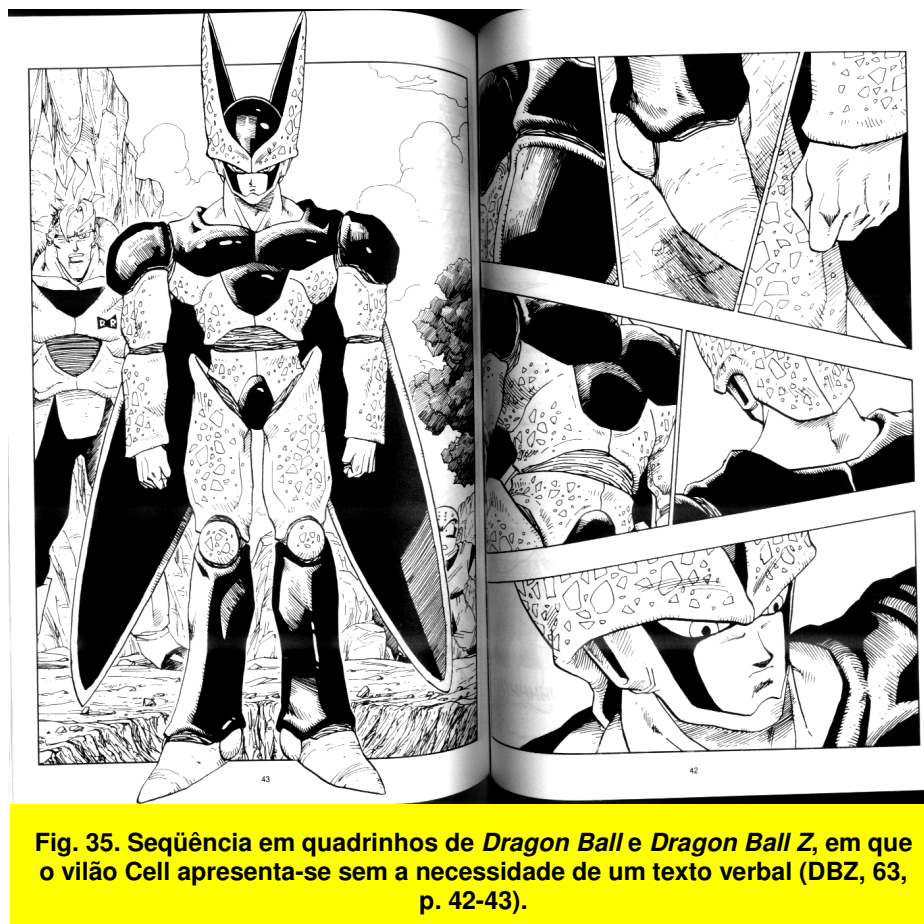
<sup>43</sup> Autor de diversas obras de hq's, entre elas: *Blueberry*, *The Long Tomorrow*, *O Rola-Doida*, *Garagem Hermética* e *Arzach*. Esse artista, dependendo do tipo de histórias que produz, pode assinar tanto como Moebius ou como Gir (abreviação de Giraud).

<sup>44</sup> As hq's *underground* surgiram nos Estados Unidos nos anos 60, influenciadas pela iniciativa no campo da música e pelo movimento *hippe*, tendo como seu idealizador o quadrinista Robert Crumb. As histórias em quadrinhos *underground* visavam produzir materiais alternativos, diferenciando-se das *comics*. Os temas geralmente envolviam drogas, sexo, violência, crítica ao capitalismo e à ordem do sistema. Eram representados geralmente por anti-heróis politicamente incorretos e associados às minorias: negros, mendigos, gays, latinos, mulheres, crianças, deficientes físicos e outros. Estilisticamente, o traço é estereotipado, com cenas de subúrbios, prostíbulos, boates com muita sombra e pouca luz. Muitas dessas hq's são possuidoras de uma construção narrativa não linear.

Essa relação entre o movimento e o tempo é encontrada nas histórias em quadrinhos através do sentido dado pelo leitor ao acompanhar os planos-seqüência, a ordem das legendas e dos balões e até a própria disposição dos elementos visuais distribuídos em um plano.

Geralmente, as aventuras das histórias em quadrinhos de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* são conectadas, mantendo uma ordem cronológica dos acontecimentos. O herói, assim como os seus aliados e os seus adversários, segue um percurso temporal linear. Apesar de interligadas, as aventuras têm como propriedade uma autonomia entre um episódio e outro, mantendo uma estrutura geral interna para cada conto.

As histórias de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* são pontuadas por quadrinhos sem que haja a interferência do texto escrito<sup>45</sup> (Fig. 35). 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.



**Fig. 35. Seqüência em quadrinhos de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, em que o vilão Cell apresenta-se sem a necessidade de um texto verbal (DBZ, 63, p. 42-43).**

<sup>45</sup> Existe outro bom exemplo para ilustrar esta possibilidade: uma longa seqüência de luta de Gohan (o filho de Goku) e seus aliados contra o alienígena Nappa, que dura oito páginas sem a presença de praticamente nenhum texto (DBZ, 36, p. 83-88).

Outro ponto marcante nas histórias dos mangás e também nos animês é a expressividade acentuada pelo exagero ou distorções dos olhos e bocas, principalmente, o que leva os personagens ao aspecto caricatural momentâneo. O humor, neste caso, não se dá apenas por uma situação narrativa engraçada, mas especialmente pela reação dos personagens perante a situação apresentada.

Esta distinção caricatural dos personagens de mangá se realiza, inesperadamente, dentro do encadeamento da história, gerando assim uma disjunção narrativa.

Para Morin (1976, p. 175), considerando o eixo seqüencial das histórias em quadrinhos ou a sua estruturação linear,<sup>46</sup> é distinguível em uma historieta três funções ordenadas de narrativas e que também são encontradas facilmente no mangá:

1. uma função de normalização que situa os personagens;
2. uma função locutora de deflagração, com ou sem locutor, que coloca o problema a resolver ou questiona-o;
3. uma função interlocutora de distinção, com ou sem locutor, que resolve “comicamente” à questão.

Segundo a autora, esta última função proporciona a bifurcação da narrativa de um desdobramento sério para o cômico. “Neste caso a bifurcação é possível graças a um elemento polissêmico, o disjuntor sobre o qual a história deflagrada (normalização e locução) tropeça e se volta para tomar uma direção nova e inesperada” (MORIN, 1976, p. 175).

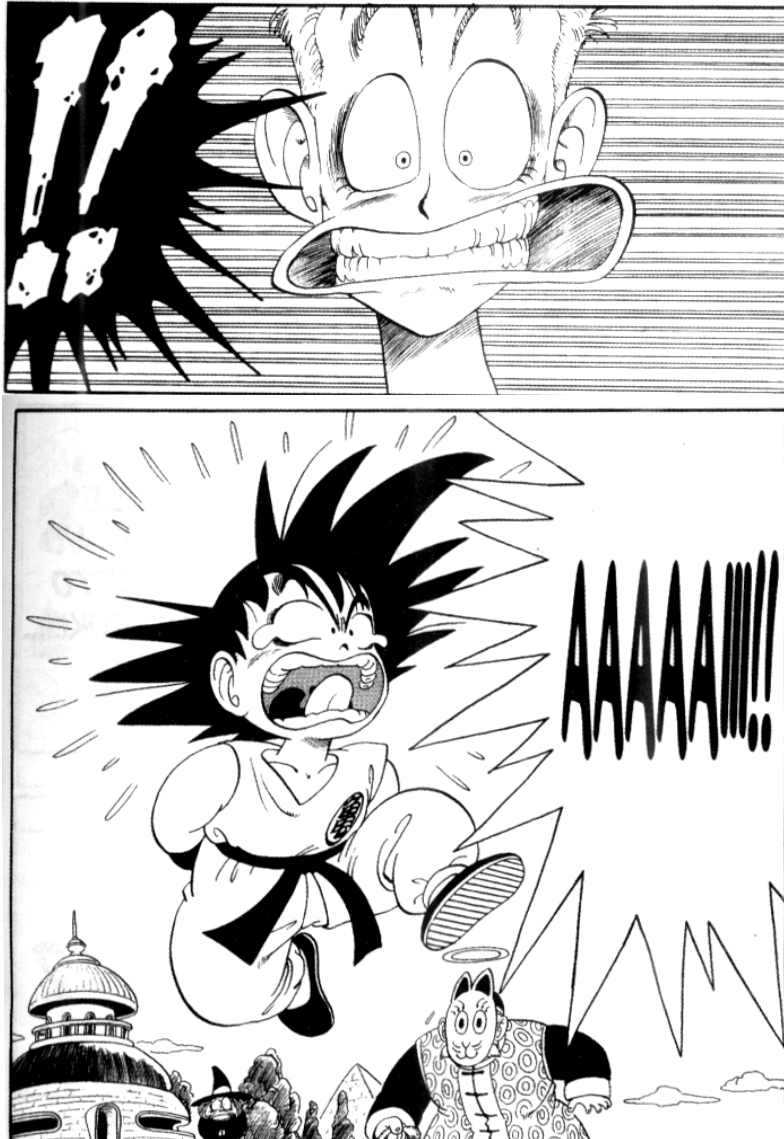
A função disjuntiva não diz respeito estritamente ao jogo de palavras, isto é, não se restringe ao texto verbal, mas também contempla o texto visual, através do iconismo das imagens, visando à comicidade nas hq's (Fig. 36).

Estas historietas são raramente jogos de palavras. São largamente jogos de signos. (...), mas este aspecto verbal não é o mais corrente: com mais frequência os signos se apagam diante dos elementos referenciais da narrativa,

---

<sup>46</sup> Cabe frisar que Violette Morin desenvolveu estas funções analisando historietas, ou tirinhas de jornal. Entretanto, acreditamos que as funções propostas pela autora também servem para estudar as hq's mais amplamente.

gesto, ação sentimento, cujas diversas significação ou polissemia alimentam a disjunção (MORIN, 1976, p. 175-176).



**Fig. 36. A representação da comicidade nos mangás através do exagero das expressões (DB, 14, p. 11 e DB, 18, p. 76).**

Lembramos que, tradicionalmente, há uma certa tendência da escola de análise semiológica da imagem de subordinar os aspectos icônicos do discurso visual às características do discurso enunciativo pelo caminho das funções textuais, tratado na semiologia da escola barthesiana.



Afinal, é de autoria de Barthes (1990, p. 33-34) a função de *relais*. Segundo o autor, o *relais* é mais ordinariamente encontrado nas charges, nas histórias em quadrinhos e também no cinema. Neste sentido, a imagem teria uma relação de complementaridade da palavra.

O *relais*, portanto, serve como progressor da ação dentro da narrativa; assume o papel de “embreagem” entre um momento e outro do encadeamento dos acontecimentos da história. Portanto, o *relais* é associado à possibilidade que o texto verbal tem de dar um certo sentido a imagem.

Entendido desta forma, Barthes não levava em consideração que a imagem tem a sua capacidade inerente de sobreviver sem o auxílio da palavra, possuindo o seu potencial comunicacional autônomo do texto verbal, isto é, um potencial discursivo, que se realiza através da sua enunciação icônica, principalmente se levarmos em conta o uso das imagens nas artes seqüenciais.

A função de *relais*, exercida pelo texto verbal, dado pelos balões e legendas primordialmente, pode ser dispensada como já demonstraram alguns artistas das hq's, destacando os desenhistas dos mangás, que, influenciados pelo ritmo cinematográfico e televisivo, impõem uma leitura mais dinâmica à história, principalmente quando as seqüências são representação de alguma ação.

Nestes trechos do mangá, é possível realizar um *rouler* de tempo-espço narrativo sem o auxílio de uma única palavra, isto é, a própria disposição dos elementos internos da imagem pressupõe o antes e o depois graças ao entendimento do acontecido no quadro, através do qual é possível passar um clima de suspense, de urgência, de contemplação, etc.

Eisner (1999, p. 16) afirma que é possível contar uma história apenas por meio de imagens, sem o auxílio, portanto, das palavras. A história pode ser toda desenrolada em pantomima, significando uma tentativa de explorar o texto visual a serviço da expressão narrativa. “A ausência de qualquer diálogo para reforçar a ação serve para demonstrar a viabilidade de imagens extraídas da experiência comum”.

Com o tempo, através de novos estudos semiológicos voltados para o fenômeno das histórias em quadrinhos, ficou mais evidente a possibilidade de independência das imagens para

produzir significados. Esses estudos que seguem essa linha de pensamento foram desenvolvidos, a partir de então, por pesquisadores como Fresnault-Deruelle e Violette Morin.

A partir da reflexão desses autores, cai gradativamente a hipótese barthesiana de que a imagem sem a presença do texto verbal poderia gerar uma polissemia de sentidos com pouca ou nenhuma conexão com uma certa intencionalidade comunicacional previamente estabelecida. Na concepção de Barthes, uma imagem não ancorada a um texto verbal geraria discrepâncias de sentidos.

Afinal, Barthes acabou por ignorar a gênese material e plástica dos conteúdos visuais das imagens e, conseqüentemente, também ignorou os resultados que poderiam ser obtidos a partir de uma observância mais aguda dos fenômenos da representação visual, enquanto parte de uma estrutura textual de significação.

Uma dessas possibilidades de entendimento é a sua capacidade conotativa, gerando uma disjunção, uma bifurcação de sentido que a imagem pode proporcionar no ato de leitura dentro de um contexto narrativo.

Esta disjunção tem a capacidade de paralisar a narrativa. Esta paralisia encontra-se dentro do funcionamento interno da narrativa.

As narrativas deste sistema são portanto duplas narrativas: uma narrativa convencionalmente dita normal vem apoiar-se sobre uma narrativa convencionalmente dita parasita, cada uma encontrando-se igualmente fortalecida e destruída pela outra (MORIN, 1976, p. 180).

Desta maneira, a instauração da comicidade é dada pelo atributo do inesperado, quebrando, assim, a linearidade coerente em uma seqüência narrativa. Esta incoerência pode ser representada tanto por um texto verbal, como também por um texto visual.

Nas *comics strips*, ou tirinhas de jornal, por exemplo, principalmente aquelas de teor mais anedótico,<sup>47</sup> a disjunção pode ocorrer de três maneiras:

---

<sup>47</sup> Inferimos aqui a possibilidade de ocorrências disjuntivas com outras finalidades além da comicidade. Se, genericamente, a disjunção conota uma quebra da linearidade da narrativa no que diz respeito à sua coerência

1. Somente através do texto verbal: a sucessão de imagens, neste caso, pouco colabora para a configuração do efeito inesperado. As imagens são repetitivas, aparentando uma estrutura muito parecida entre elas. Historietas como a de *Mafalda* (Quino) e dos *Peanuts* (Schulz) estão repletas deste tipo de situação, nas quais as repetições dos personagens na mesma posição e a pobreza do fundo dos quadrinhos causam ao leitor não só uma sensação de



**Fig. 37. A imagem dependente do texto em *Toda Mafalda* (Quino, 1991, p. 233).**

monotonia como também uma incompreensão do teor da mensagem, se forem tomadas como referência somente a imagem (Fig. 37);

2. Através da interação do texto verbal com o texto visual: este tipo de ocorrência tende a ser mais freqüente no universo das hq's, onde ambas estão atreladas para um entendimento específico da mensagem. Entretanto, é possível notar a disjunção analisando isoladamente as imagens. Afinal, mesmo na ignorância do seu verdadeiro significado, levamos em consideração que estas imagens ainda carecem de algum tipo de complemento verbal para rematar o sentido da mensagem. Todavia, a notação disjuntiva já é verificável por meio da expressividade do desenho, mudança ou exagero expressivo dos personagens ou até mesmo dos movimentos bruscos de objetos contidos na cena (Fig. 38);



Fig. 38. A imagem com uma certa independência do texto em *Toda Mafalda* (Quino, 1991, p. 233).

3. Somente através do texto visual: a sucessão de imagens consegue construir um sentido sem a presença do texto verbal. O fator inusitado ocorre através de uma espécie de desordem de um entendimento narrativo que até então era representado por imagens coerentes, apontados para um determinado desfecho, que, de certa forma, pode ser previsto pelo leitor. Entretanto, para a sua surpresa, o final é outro, pois inesperadamente, irrompe uma imagem destoante, provocando o efeito de comicidade para concluir a mensagem (Fig. 39).

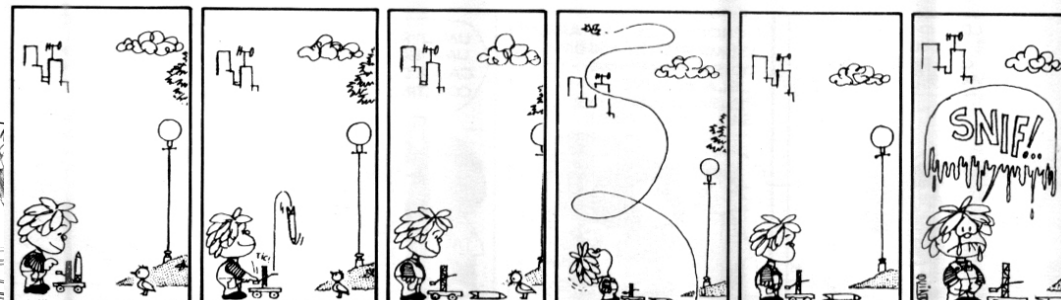


Fig. 39. A imagem independente do texto em *Toda Mafalda* (Quino, 1991, p. 230).

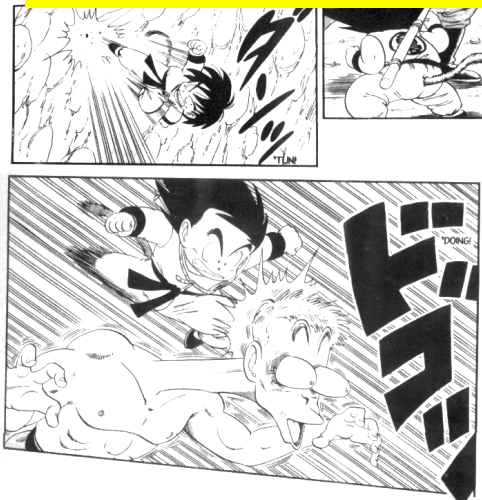


Fig. 40. Seqüência narrativa que culmina em uma disjunção cômica (DB, 13, p. 87-88).

Nas narrativas dos mangás, a segunda possibilidade, construída por seqüenciamento das imagens acompanhadas de textos verbais e finalizando com uma imagem sem vocábulos, isto é, tendo apenas uma cena impactante, é muito

comum e encontrada fartamente toda vez que a sugestão é a indução para a comicidade (Fig. 40).

Como dito anteriormente, os mangás, a partir da década de 60, sofreram uma decisiva influência de meios comunicacionais como o cinema e a tv. Os acontecimentos narrativos passaram a ser mais dinâmicos, graças à adoção de uma diagramação assimétrica, a utilização de linhas diagonais que são tanto usadas para a construção do quadro como também para expressar velocidade, no interior desse espaço. Além disso, foi mais corriqueiro deste então o exercício representacional conotando a independência de texto visual em relação ao texto verbal, o que possibilitou, conseqüentemente, ao artista do mangá realizar experimentos, visando acentuar o humor através do uso de imagens sem a escrita.

Podemos citar artistas nipônicos de renome, como Osamu Tezuka e Akira Toriyama, que começaram a implementar uma forma narrativa nos seus mangás, a qual, em muitos momentos, dispensavam a utilização do texto verbal.

Osamu Tezuka (citado em LUYTEN, 2000, p. 33), afirma que:

Como um tipo de hieróglifos e que, na verdade, o ato de desenhar não é só um processo de fazer figuras, mas uma maneira de escrever uma história com um singular tipo de símbolo. E como vivemos em uma sociedade extremamente visual, a ilustração é o esperanto da aldeia global.

Estes momentos escolhidos pelos artistas de mangá para gerar um trecho na história sem o comparecimento da escrita servem também para representar uma passagem narrativa, na qual ocorre um prolongamento temporal realizado através de um tensionamento de expectativas que vai crescendo até se consumir o desenlace da ação, perpetuando, assim, para o leitor, a idéia de suspense. Ou então, esta forma de quadrinizar sem o uso do texto verbal é corrente quando há uma necessidade narrativa de reconhecimento do lugar ou de conjuntura prevista para o posterior engendramento dos fatos da história. O objetivo é, portanto, gerar instruções visuais para que o leitor possa compreender melhor a situação que está por vir.

No que diz respeito à geração de um efeito cômico, os artistas do mangá acentuam estas possibilidades através da ausência de texto verbal. O burlesco realiza-se por uma disjunção que culmina em um acentuado expressionismo dos personagens, com uma configuração

chegada ao caricato, por meio do exagero facial, que pode conotar dor, raiva, espanto, tristeza e etc. Geralmente, esta ausência de texto verbal ocorre no último quadro, onde a comicidade explode através do destaque do desenho burlesco.

Os mangás *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* estão recheados de passagens que levam a uma disjunção narrativa cômica. Invariavelmente, não só os vilões, como também o herói Goku e os seus amigos passam, em algum momento da saga, por uma situação vexatória, pautada em um tipo de humor banalizado, em que pequenos descuidos no cotidiano das ações dos personagens, ou até mesmo em momentos de confrontação e realização de tarefas importantes, acabam, inesperadamente, desencadeando uma transição para o humor. A consequência disso encontra-se na exibição visual de situações que demonstram tombos, sustos, acessos de cólera e desespero, configurados de forma exageradamente caricatural. A preferência se dá por meio de olhos esbugalhados e bocas desproporcionais ao rosto para exprimir sentimento de raiva, espanto, cinismo, ironia, e assim por diante.

Algumas outras representações de comicidade nos mangás talvez não façam muito sentido na nossa cultura, isto porque estão diretamente ligados ao universo cultural japonês:

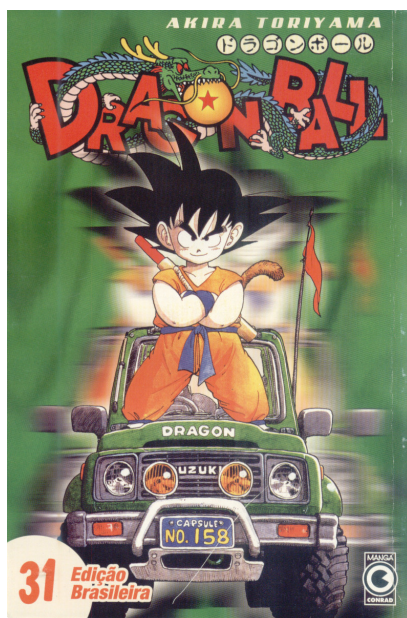
[...] O fato que o mestre Kame sangra pelo nariz sempre que vê uma garota bonita ou se mete em alguma situação constrangedora com roupas íntimas (calcinhas, principalmente). Para nós este fato pode parecer bem estranho, mas em alguns mangás essa é a forma engraçada de mostrar que o personagem, geralmente masculino, está ansioso ou excitado (e o mestre Kame é mestre em se meter em confusão por causa disso!). Este tipo de expressão tornou-se popular porque alguns desenhistas adaptaram para o desenho a palavra japonesa “Hanaji”, que significa sangue pelo nariz. Esta palavra no Japão é usada também para mostrar excitação (DB, 5, p. 94-95).

Mesmo se levarmos em conta a nossa ignorância sobre a origem de alguns significados encontrados nos mangá, ainda assim sabemos, mediante o mote narrativo, que se trata de uma situação de humor. Como o passar de tempo, o leitor de mangá, independentemente de ter ou não este *background* cultural, aprende a reconhecer estas marcações representacionais como situações especificamente humorísticas, da mesma forma que distingi as representações visuais no lugar do texto como normalmente acontece também em produções quadrinísticas originárias da escola de histórias em quadrinhos franco-belgas: em um lugar de escrever palavrões na fala dos personagens, convencionou-se utilizar desenhos icônicos de caveira, de

bomba, de faca, etc., em uma clara demonstração de que o texto visual toma lugar do texto verbal.

Sobre as metáforas visuais nas histórias em quadrinhos, Eco (1993, p.144) afirma que:

[...] poderíamos citar, por exemplo, vários processos de visualização da metáfora ou do símile, como os que aparecem nas estorinhas humorísticas: ver estrelas, ter o coração em festa, sentir a cabeça rodar, roncar como uma serra, são tantas expressões que, na estória em quadrinhos, se realizam como recurso constante a uma simbologia figurativa elementar. À mesma categoria pertencem as gotinhas de saliva que exprimem concupiscência, a lampadazinha acesa que significa tive uma idéia etc. Mas na realidade, esses elementos iconográficos compõem-se numa trama de convenções mais ampla, que passa a constituir um verdadeiro repertório simbólico, e de tal forma que se pode falar numa semântica das estórias em quadrinhos.



**Fig. 41. O aspecto cômico também é gerado por objetos e veículos que lembram brinquedos ou réplicas (DB, 31, capa).**

Este aspecto cômico realizado pelas metáforas visuais muitas vezes é auxiliado por um ambiente ou objetos também de representações burlescas, como as naves e veículos que surgem durante a saga, os quais lembram brinquedos ou réplicas miniaturizadas da nossa realidade. Estas réplicas conseguem manter o seu índice com o referente através de um desenho minucioso de detalhes, chegando até mesmo ao nível da inclusão de logotipo dos fabricantes (Fig. 41).

Contudo, o tipo de traço usado por Akira Toriyama sugere um aspecto mais icônico desses objetos integrando-os à aparência dos personagens.

Cabe lembrar que esta relação dos objetos representados com o referente é usual nos mangás, mas, na maioria dos casos, estes objetos, e também os cenários, são desenhados de forma mais realística possível. Aspectos fotográficos e de detalhismo, contendo peso, textura e complexidade física, contrastam com a simplicidade do traço e o esquematismo geométrico dos personagens, o que é denominado de “efeito máscara”. No caso de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, o efeito de



contraste entre a figura e o fundo não é tão evidente. Ambas se apresentam aos olhos do leitor de uma maneira mais integrada.

Para Mccloud (1995, p. 43-44):

Esta combinação permite que os leitores se disfarcem num personagem e entrem num mundo sensorialmente estimulante. Um conjunto de linhas pra ver, outro conjunto para ser. [...] Os estilos híbridos resultantes mostraram uma tremenda variação icônica, como personagens muito cartunizados e fundo quase que cinematográficos.

Em *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, esta distinção entre cartum e fotográfico é diminuída, pois o tratamento dado pelo desenhistas aos cenários e objetos são adjetivados por uma certa leveza no traço.

Deste modo, a identificação do leitor como Goku não se dá somente pelos seus feitos heróicos, mas também pela possibilidade de envolver-se em situações hilárias, assim como acontece na vida real.

Uma das explicações pode ser encontrada nos personagens do mangá, que, ao contrário dos super-heróis produzidos no Ocidente, são heróis concebidos a partir do mundo real, nos quais as pessoas podem encontrar, além de uma espécie de miniatura de suas vidas, os ingredientes para vivenciar suas fantasias (LUYTEN, 2000, p. 40).

Ao contrário das histórias em quadrinhos norte-americanas, no mangá, o herói, entre um grande feito e outro, pode envolver-se em situações engraçadas ou até mesmo ridículas, sem que isso afete a sua imagem heróica perante o leitor.

No moderno mangá, os heróis são desenhados a partir do mundo real. Neste aspecto incide a diferença fundamental em relação aos personagens ocidentais – são pessoas comuns na aparência e de conduta modesta. Podem ser funcionários de companhias, estudantes, aprendizes em restaurantes, esportistas, donas de casa, que, entretanto, no decorrer do enredo da história podem realizar coisas fantásticas. Podem se envolver em romances, voar para o espaço ou se defrontar com um suposto chefe de escritório numa sangrenta batalha. [...] O leitor se identifica com os heróis porque eles retratam sua vida diária e o remetem para o mundo para esse mundo de fantasia. Ele poderia ser o próprio herói da história porque está próximo da sua realidade (LUYTEN, 2000, p. 71).

**3. A CONFIGURAÇÃO DO HERÓI NAS NARRATIVAS DO MANGÁ *DRAGON BALL* E *DRAGON BALL Z***



### 3.1 A FIGURA DO HERÓI

Já pontuamos, anteriormente, algumas características do herói, principalmente aquelas de ordem morfológica, no intuito de criarmos um contraponto entre o herói do mangá e o herói encontrado nas histórias em quadrinhos norte americanas.

Eco (1993, p. 248) observa que os mitos tinham como base narrativa o uso do *acontecido*, o que corroborava a sobrevivência do seu estatuto pautado nos acontecimentos consumados. Este condicionante garante a sobrevivência do mito, passando-o de geração para geração, dada inicialmente através da oralidade e muitas vezes expandidas para outras culturas. A história constituída servia, portanto, para modelagem do próprio mito, adquirindo contornos divinos e servindo idealisticamente como exemplo a ser seguido ou referencial a ser alcançado pela humanidade.

Para que o mito garanta a sua sobrevivência, torna-se necessário, através da narrativa, que haja uma empatia, por intermédio de características identificáveis, entre o personagem e o leitor. Esta identificação se dá através de traços de personalidade e das peripécias realizadas pela figura mitológica durante o desenrolar narrativo, que, dentro de uma coerência da história, permanece vinculado ao cotidiano, ao mundo real, ainda que estas peripécias sejam da ordem do espetacular, do fabuloso e do heróico, servindo, portanto, como fonte inspiradora para aqueles que acessavam o mito através das suas fábulas.<sup>48</sup>

Estas últimas afirmações exprimem os dois eixos em que o problema do mito adquire pertinência. Por um lado há o eixo da história, da fábula ou da narrativa, isto é, o eixo da ordenação temporal que funda os mitos e, por outro, há o eixo dos caracteres míticos, isto, é dos personagens e de seus aspectos ou feitos heróicos.

Mais adiante, Eco (1993, p. 249) nota que os mitos nascem e sobrevivem na contemporaneidade principalmente pela difusão dos romances, que trazem em suas histórias a possibilidade de contá-los em tempo presente, levando, consecutivamente, ao incremento do critério da imprevisibilidade, já que o leitor tem a sensação de acompanhar em tempo real os

---

<sup>48</sup> Entendemos por fábula o esquema fundamental da narração, a lógica das ações e a sintaxe dos personagens, o curso dos eventos ordenado temporariamente. Pode não constituir, necessariamente, uma seqüência de ações humanas, e sim uma série de eventos que dizem respeito a objetos inanimados ou também às idéias (Eco, 1979, p. 84).

acontecimentos junto com os personagens, garantindo, assim, a atenção para o desfecho narrativo por meio do suspense. O autor destaca que, nos quadrinhos do *Superman*, por exemplo, a concepção de tempo entra em crise através da fragmentação da sua estrutura, pois a ênfase seria para o tempo *do qual* se narra e não mais *o qual* se narra (ECO, 1993, p. 256-257).

Nas hq's, que são originárias da tradição dos romances do século XIX,<sup>49</sup> encontramos estas estratégias narrativas de imprevisibilidade e de suspense, baseadas no engendramento da continuidade através de histórias que permanecem interligadas, constituindo um universo de ações e implicações. A tática, associada a outros critérios, como a constituição de personagens com poderes carismáticos<sup>50</sup> para assimilação do leitor, levou a uma longevidade do Superman, do Batman, do Homem-Aranha, entre tantos outros.

Especificamente nos mangás, temos também heróis que possuem um perfil que lembram os heróis das *comics*. Para isso, cabe lembrar o protagonista Goku da série *Dragon Ball e Dragon Ball Z*.

Podemos dizer que Goku, em primeira instância, é possuidor de nuances que o caracterizam como um típico “super-herói”, pouco se diferenciando daqueles encontrados nas *comics* no que se refere aos poderes e às habilidades, configurando-se, portanto, como um legítimo representante da bondade e das benfeitorias.

Entretanto, como já vimos anteriormente nas questões ligadas à morfologia dos personagens dos mangás, verificamos que Goku não se veste com excesso de cores, não usa capa e nem tampouco oculta a sua identidade secreta usando uma máscara. Do ponto de vista da aparência física, não se diferencia muito dos demais personagens que participam da saga, a não ser pela inusitada presença de uma cauda de macaco, herança genética comum aos habitantes do seu planeta de origem, a qual, posteriormente, acaba sendo decepada em um das suas aventuras. Contudo, tirando estes detalhes ligados à sua aparência, os demais, como o seu

---

<sup>49</sup> Entendemos por romance o gênero literário, em geral em prosa, que busca representar a existência humana por meio de uma seqüência narrativa envolvendo vários personagens. Como expoentes do romance, podemos citar obras como *Drácula* (1897) de Bram Stoker, *O Médico e o monstro* (*The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, 1886) de Robert Louis Stevenson, ou ainda as narrativas policiais de Edgar Allan Poe e Aghata Christie.

comportamento e as suas peripécias narrativas, conotam a tipicidade das histórias em quadrinhos de super-heróis, que está baseada nas seguintes premissas:

1. todos os acontecimentos narrativos estão centralizados nas ações de Goku. Ainda que em alguns momentos esteja ausente da narrativa, ele geralmente é aguardado, usado como referência exemplar ou simplesmente citado por qualquer motivo pelos outros personagens. Além das referências dos personagens, também o próprio autor da saga colabora argumentativamente a fim de destacar o herói, como, por exemplo, através dos títulos, nos quais as ocorrências do nome Goku ocorrem frequentemente: “Goku e seus Amigos”, “Goku vai ao Mar”, “Goku contra Oolong” (DB, 1), “A Chegada de Goku”, “O Misterioso Son Goku” (DBZ, 46), e assim por diante;
2. as ações de Goku geram modificações ou interferências nos acontecimentos narrativos de forma destacada;
3. os acontecimentos narrativos são lineares e suscetíveis a levantar um tema ligado a figura de Goku ou a alguma das suas ações, como, por exemplo, vingança, superação do herói (em habilidade e força), relações sociais e afetivas, etc;
4. Goku é o detentor da solução final dos obstáculos ou dos problemas apresentados;

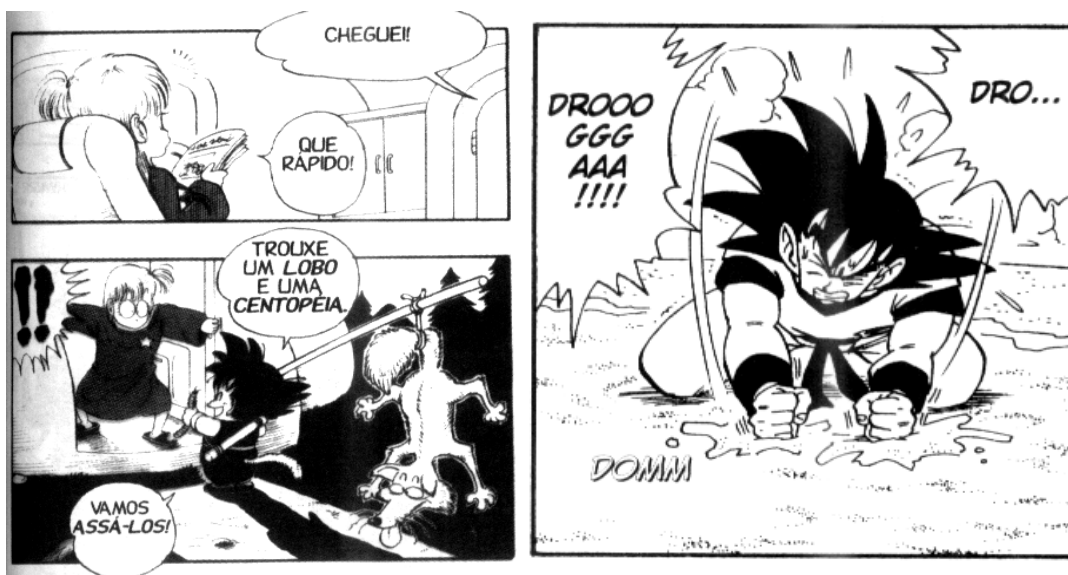


**Fig. 42. O super-herói das *comics* e também dos seriados japoneses, no estilo “Power Rangers”, são ironizados por Akira Toriyama nas aventuras de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*. À esquerda, desenho de Gohan na identidade de Sayaman (DBZ, 38, p. 62).**

5. a fábula está sempre ligada à bipolaridade entre o bem e o mal, entre o certo e o errado, entre o forte e o fraco, entre o belo e o feio, e Goku é o representante positivo dessa dicotomia.

Ainda que a fórmula usada por Akira Toriyama nas aventuras de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* seja fundada em princípios estruturais narrativos simples – como a bipolaridade entre o certo e o errado e os feitos heróicos representados fantasticamente sem perder de vista os aspectos de humanização do protagonista, o que garante a proximidade e a identificação do leitor –, o autor não esquece, principalmente no final da saga, de ironizar o super-herói das histórias em quadrinhos da escola norte americana e também os personagens dos seriados de tv japoneses, denominados de Super “Sentai”, como no caso dos episódios dos *Power Rangers* (Fig. 42).<sup>51</sup>

Assim, na edição brasileira de *Dragon Ball Z* (DBZ, 38), Gohan, o filho mais velho de Goku, agora com dezesseis anos de idade, assume a identidade secreta de um vigilante mascarado com capa, chamado de o Grande Sayaman Este novo personagem é uma clara alusão ao universo dos super-heróis, feita através de situações que envolvem preocupações corriqueiras



**Fig. 43 e 44. Goku, ainda pequeno, em uma situação de humor com a personagem Bluma (DB, 1, p. 45), e na idade adulta, impotente diante do rapto do seu filho Gohan por Raditz (DBZ, 1, p. 52).**

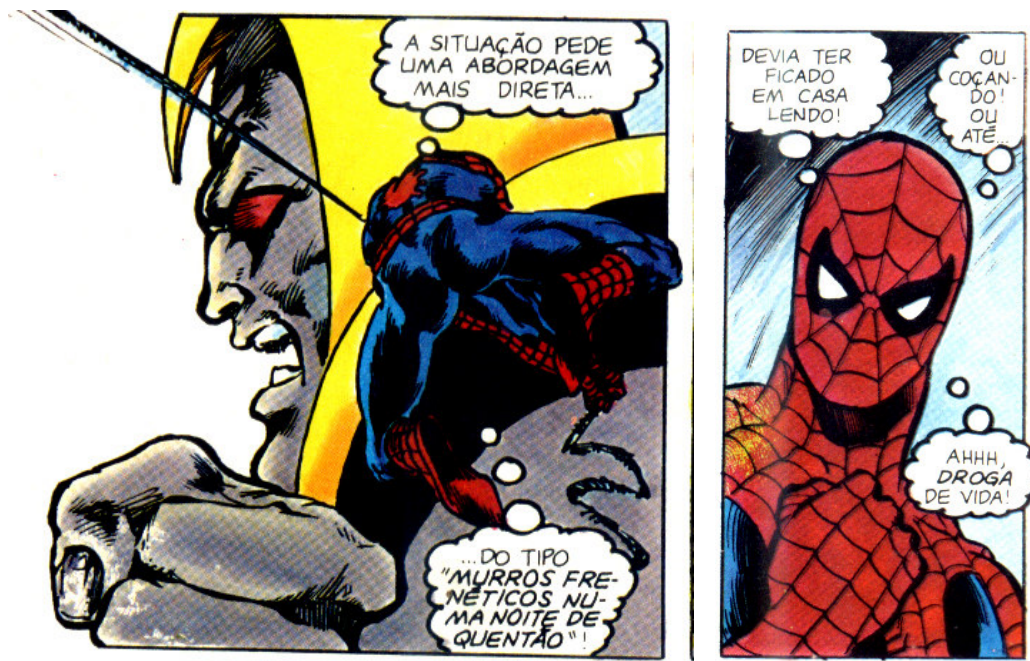
<sup>51</sup> “Sentai” significa, em japonês, força tarefa ou esquadrão. Este tipo de série de TV tem como premissa básica a história de cinco pessoas que ganham poderes especiais e usam roupas com uma determinada cor para combater os malfeitores. No Brasil, além de *Power Rangers*, exibida pela Rede Globo (1994), teve grande sucesso também seu antecessor, *Changeman*, exibido pela Rede Manchete (1988).



encontradas nas *comics*, tais como a de esconder a identidade secreta dos seus amigos, o uso da capa e de um uniforme colante, entre outras referências, o que constata o tom jocoso constantemente encontrado nos mangás.

Sabemos que, a princípio, o herói dos mangás tem uma aparência que muito lembra o leitor, isto é, costuma vestir-se de maneira casual e, dentro da narrativa, suas atitudes, quando não estão realizando grandes feitos, não são muito diferentes das nossas ações cotidianas. Também a sua personalidade tem traços que ajudam a gerar uma empatia com o leitor no decorrer da história, como, por exemplo, um certo senso de humor (Fig. 43) ou insegurança e impotência (Fig. 44).

Quanto aos aspectos que ligam o caráter do herói ao desenvolvimento da narrativa, este por muitas vezes, passa por situações comuns que lembram a vida do leitor, como problemas de relacionamentos sociais, conflitos pessoais e etc. Pensando dessa forma, podemos destacar os personagens da *Marvel Comics* (Stan Lee), que, a partir dos anos 60, segundo os críticos de revistas especializadas, instauram um novo jeito de cativar a recepção e, conseqüentemente, conseguiram manter a fidelidade de público entre uma aventura e outra.

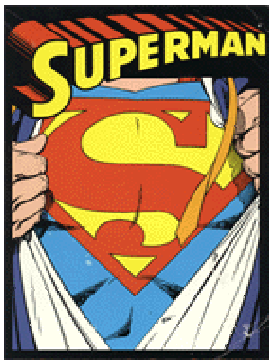


**Fig. 45. Duas passagens do Homem-Aranha, nas quais podemos observar o senso de humor do herói diante de situações críticas (*Graphic Marvel: 3 – A Vingança do Monólito Vivo*, p. 59 e 57).**



Personagens como o Homem-Aranha, por exemplo, têm grande repercussão junto aos fãs. Essa empatia ocorre principalmente se levarmos em conta que a maioria das pessoas que lê a história desse herói encontra-se na adolescência. Afinal, o herói é a representação de um rapaz comum, que mora com uma tia no subúrbio de Nova York e tem problemas corriqueiros, como qualquer outro jovem da sua idade, como a falta de dinheiro e a insegurança nos relacionamentos sociais e amorosos.<sup>52</sup>

Mesmo quando Peter Parker assume o papel de herói, tendo atitudes corajosas para salvar os cidadãos de Nova York de perigos diversos, ainda assim mantém os traços da sua adolescência, como um senso de humor juvenil, rindo dos seus próprios infortúnios. Os vilões muitas vezes também são alvos dos seus comentários durante os combates, nos quais a aparência dos malfeitores é o tema principal das piadas do Homem-Aranha. (Fig. 45)



**Fig. 46. Dupla identidade: uma das características típicas do super-herói.**

É possível, então, dizer que os personagens das *comics* instauram uma nova maneira de construir não necessariamente o herói – que continua, pelo menos na gênese dessas figuras, e não circunstancialmente, sinônimo do ideal de perfeição, justiça, bondade e inteligência –, mas sim o seu antípoda, representado por personagens de aparência comum, como nos casos de Peter Parker (Homem-Aranha) ou Clark Kent (Superman). Em outras palavras, poderíamos dizer que o herói das *comics* simboliza ainda a idealização da completeza humana, tais como nos mitos da narrativa clássica, mas que, neste universo, os produtores e artistas em geral conseguiram instaurar a figura do *outro*, sendo este *outro* um antípoda e também um complemento do herói. Tanto é que uma das principais características do herói das *comics* é a sua dupla identidade (Fig. 46).

Afirmamos aqui que a identidade secreta do herói nas histórias em quadrinhos tem como objetivo maior gerar uma franca identificação com o leitor e com a sua realidade. Assim, o herói, quando representado na figura do Clark Kent (Superman) ou do Peter Parker (Homem-Aranha), por exemplo, traz nas suas narrativas e, conseqüentemente, na maneira de se

---

<sup>52</sup> Cabe dizer que esta configuração, dentre outras possíveis, é uma escolha, uma aposta nos principais traços eleitos pelos criadores do personagem para representar um adolescente, pautado em pressupostos estereotipados, objetivando conquistar seu público.

apresentar ao leitor, implicações, complicações e imperfeições capazes de instaurar um elo entre o mundo ficcional e o mundo real.

Essas características encontradas nas histórias em quadrinhos podem ser consideradas como marcos coerentes que dão sentido ao universo ficcional do qual tanto o Superman quanto o Homem-Aranha participam. A coerência passa desde a ordem dos eventos narrativos até a morfologia dos personagens. Portanto, esse aspecto estrutura o universo ficcional, que obedece a uma certa lógica similar à da realidade.

Os mundos ficcionais são parasitas do mundo real. Não existe nenhuma regra relativa ao número de elementos ficcionais aceitáveis numa obra. E, com, efeito, aqui há uma enorme variedade – formas como a fábula, por exemplo, a todo instante nos levam a aceitar correções em nosso conhecimento do mundo real. No entanto, devemos entender tudo aquilo que o texto não diferencia explicitamente do que existe no mundo real corresponde às leis e condições do mundo real (ECO, 1994, p. 89).

As histórias de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* são abundantemente pontuadas por essas referências à lógica do mundo real. Nesse universo, conseguimos admitir seres alienígenas ou de natureza mística em coexistência com pessoas de aparência e atitudes normais, interagindo socialmente sem estranhamentos de ambas as partes. Essas, por sua vez, convivem amistosamente com figuras que têm uma aparência animal, mas que se comportam como humanos. Na saga também encontramos naves espaciais com automóveis do nosso cotidiano.

A construção de mundo de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* nos leva a uma reflexão para entender o papel do herói dentro da lógica de funcionamento do universo dos mangás, principalmente se comparada ao universo das *comics*. Ao tomarmos como ponto de partida o universo dos quadrinhos de super-heróis, notaremos que, através das suas narrativas, geralmente esse mundo é constituído de acordo com as leis que se assemelham às da nossa realidade. Por exemplo, no mundo do Superman, a lei da gravidade parece obedecer à mesma ordem à qual nos somos submetidos, o que garante ao herói das *comics*, e a alguns outros personagens como os vilões, a sua diferença, o seu caráter excepcional e extraordinário.

Dessa forma, o herói consegue se sobressair em relação aos outros indivíduos desse mundo narrativo. Assim, podemos entender que a caracterização do personagem das *comics*, como o uniforme, a capa e a máscara fazem parte, de forma conseqüente, dessa diferenciação. O

uniforme é um conjunto simbólico que notabiliza o herói nas suas histórias através das cores, formas e emblemas. Afinal, o restante da população de Metrópolis, a cidade onde o Superman reside e realiza a maioria das suas peripécias narrativas, é composta por indivíduos que se vestem e agem como no nosso mundo real.

Constatamos que a adoção do uniforme pelo herói (o que o diferencia) nas *comics* é resultado de alguma história ligada a sua origem. Dessa forma, existem explicações narrativas para que determinado personagem se vista de tal maneira: Batman aparenta ser um morcego não só para instaurar horror nos malfeitores, mas porque esse horror também está presente na sua infância, quando Bruce Wayne (Batman) cai em um buraco e encontra uma caverna cheia de morcegos. O Homem-Aranha, baseado nos seus poderes recém adquiridos, como a habilidade de escalar as paredes com as próprias mãos, resolve confeccionar uma roupa com detalhes alegóricos do universo aracnídeo.

Nos mangás, especificamente em *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, esse caráter excepcional que o herói adquire é mais relativo, quando analisamos a forma de construção de mundo. Goku encontra-se desprovido de algum tipo roupa que o destaque dos demais personagens. A sua morfologia, incluindo também a indumentária, pode ser considerada como comum, se comparada ao nosso mundo. Esse caráter ordinário se torna mais evidente se levarmos em conta que, nesse universo, é perfeitamente aceitável pessoas com a aparência de Goku, como no caso de Bluma e de Mestre Kame, coexistirem com figuras como Rei Picolo e Pilaf, que têm uma aparência diferenciada. Essa diferenciação pode ser notada, inicialmente, pelo tom da pele. Reafirmamos, baseado nas idéias de Eco (1993), que mesmo aquelas figuras dos mangás de aparência mais estranha e dotadas de poderes mágicos estão dentro dos limites da compreensão do leitor no que se refere à lógica de funcionamento desse universo. A função de uma perna, por exemplo, seria a mesma daquela encontrada no mundo real.

O comparativo entre o universo das *comics* e dos mangás colabora para que venhamos a entender porque o herói do mangá abre mão do uso de uma identidade secreta. Podemos observar – não só por intermédio da análise dos episódios de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, mas também de outros títulos, como *Black Jack* (Osamu Tezuka) ou *Samurai X* (Nobuhiro Watsuki) – que o herói é constituído sem a presença do *outro*, isto é, o herói não possui uma identidade secreta para vivenciar uma existência paralela, na qual seria possível desfrutar de ações e cotidiano comuns.

Portanto, o herói dos mangás tem a liberdade de existir simultaneamente entre universo do ordinário e do extraordinário sem constrangimentos ou embaraços não só para ele como para os demais personagens da narrativa. Assim, nas histórias dos mangás, o herói é possuidor não só de virtudes, talentos e poderes excepcionais, como também contém um certo grau de fragilidade, de deficiência ou de limitação, dando, assim, um certo realismo à sua trajetória no âmbito de reações possíveis ao mundo do leitor, ligado assim, aos seus estados emocionais. Esse fortalecimento com o leitor no que diz respeito a sua humanidade é muito mais evidente sem o uso de dicotomias identificatórias como ocorre nas hq's da escola norte americana.

Para termos um entendimento melhor sobre o funcionamento dos traços descritivos e as suas implicações narrativas nos mangás, podemos fazer uso da citação de Barthes (1976, p. 25-31), na qual afirma que em uma narrativa existem dois níveis verificáveis para uma análise estrutural.

O primeiro seria o nível integrativo de vetor verticalizado, ligado aos índices, isto é, aos aspectos indiciais descritivos ou índices caracteriais referentes aos personagens, às informações relativas à sua identidade, às notações de atmosfera, etc. Portanto, são índices ligados à morfologia, à construção do mundo no que diz respeito à sua caracterização. Nas aventuras de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, observamos a evidência descritiva através dos personagens que possuem peculiaridades morfológicas, como a cauda de macaco e o cabelo pontiagudo de Goku (Fig. 47), os óculos e o casco de tartaruga de mestre Kame (Fig. 48) e a careca com os seis pontos ou poros de Kulilin (Fig. 49). Do ponto de vista da construção do

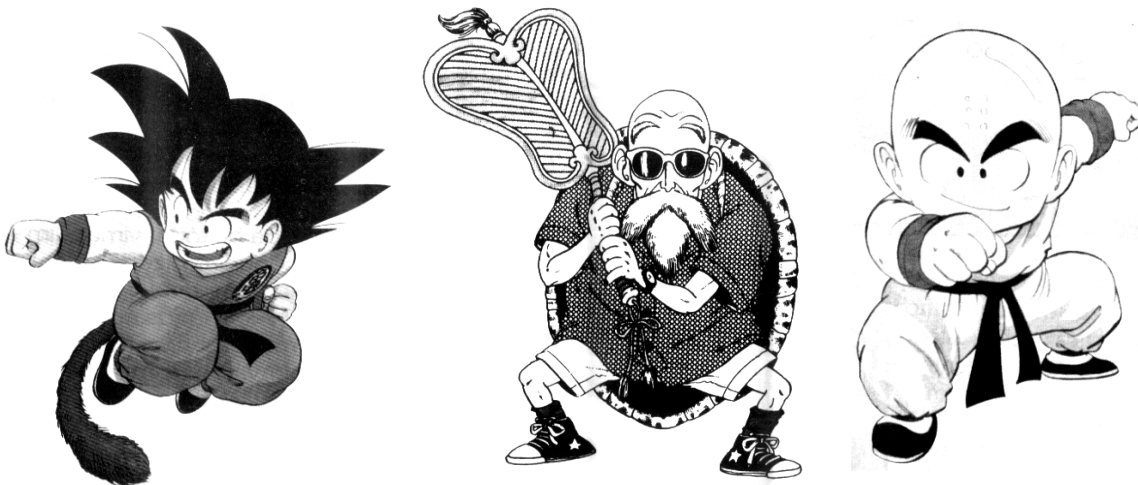


Fig. 47, 48 e 49. Goku, mestre Kame e Kulilin, respectivamente.