

universo narrativo, as características desses personagens são plausíveis e pouco causa espanto aos demais que habitam esse mundo.⁵³



Fig. 50, 51 (DB, 1, p. 56 e DB, 2, p. 8, respectivamente) e 52 (DB, 5, p. 26). As narrativas de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* são recheadas de personagens de cunho fantástico.



Dessa maneira, notamos que essas passagens narrativas, em que um personagem faz referência ao outro no que diz respeito à morfologia, têm a função de criar uma situação de humorística maior do que necessariamente um espanto no sentido de uma impossibilidade do mundo em que eles habitam. Afinal, nesse mundo, encontramos tartarugas (Fig. 50) e porquinhos falantes (Fig. 51),

assim como sereias (Fig. 52) convivendo

com personagens com a morfologia parecida com a nossa.

Ainda no nível integrativo, os mangás *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* possuem a peculiaridade de caráter referencial dos objetos, como no caso de veículos que são desenhados em detalhes pelo autor Akira Toriyama para lembrar os de verdade⁵⁴ (Fig. 53). Akira Toriyama também se utiliza de alusões para construir alguns personagens. Por exemplo, a garotinha Chichi é uma clara homenagem ao personagem Ultra Seven dos seriados de Live Action japoneses⁵⁵ (Fig. 54).

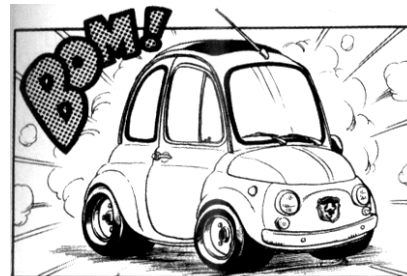


Fig. 53. Um dos veículos encontrados nas histórias de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* desenhados detalhadamente pelo artista Akira Toriyama, baseado em veículos verdadeiros.

⁵³ É bem verdade que a cauda de macaco de Goku causou um certo assombro em Bluma, que achou estranha essa peculiaridade do garoto. Inversamente, Goku se espantou ao constatar que Bluma não tinha uma cauda igual à dele. Entretanto, essas diferenças são assimiladas por ambos ao decorrer da saga (DB, 1, p. 19). A cabeça de Kulilin é motivo de piada para Goku por lembrar uma bola de boliche (DB, 5, p. 31).

⁵⁴ Esses veículos, apesar de lembrarem os reais, têm as suas proporções alteradas, ou um “encurtamento” de suas dimensões, o que nos lembra brinquedos.

Assim, essas constituições, tanto dos personagens como dos objetos em *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, são elementos para a instauração do humor na narrativa. São motivações para que os personagens, principalmente Goku, proporcionem situações engraçadas, que são atribuídas ao embaraço e às desproporções.

Portanto, os caracteres descritivos dos personagens e dos objetos encontrados em *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* colaboram como o segundo nível sugerido por Barthes, o nível denominado de distributivo. O nível distributivo está ligado às funções da história, isto é, aos aspectos seqüenciais narrativos ou a um ato complementar e conseqüente, de acordo com uma certa ordem pertinente no discurso narrativo (BARTHES, 1976, p. 25).

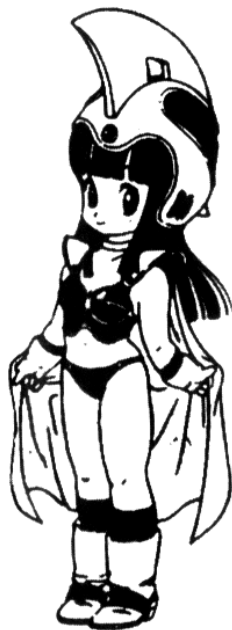


Fig. 54. Ultra Seven é homenageado por Akira Toriyama em *Dragon Ball* através da personagem Chichi.

Lembramos que as origens das hq's, do ponto de vista da sua trajetória histórica, oriunda dos contos populares romanescos do século XIX, herdam toda uma tradição que privilegia os aspectos pertinentes do discurso narrativo desse gênero, para o qual a ação é mais importante do que a descrição de um personagem, de um lugar ou de uma situação.

Assim, levaremos em consideração, para fins de análise,

que, nos mangás, em alguns momentos da narrativa, há um privilégio maior do aspecto descritivo do que do aspecto narrativo.

⁵⁵ *Ultra Seven* foi um seriado produzido em 1967 pela Tsuburaya Productions logo após da conclusão da saga do primeiro Ultraman. Vindo da nebulosa M-78, Seven assume na terra a identidade de Dan Moroboshi (que não é hospedeiro, mas sim o próprio herói) e entra para a Patrulha Ultra, um grupo de elite que protege o planeta. Quanto preciso, Dan assume a forma de Ultra Seven e combate os mais terríveis monstros para defender a Terra (DB, 2, p. 96).

Partimos do pressuposto de que existe uma diferença no que diz respeito ao modo como os mangás constroem os seus personagens. Dessa forma, procura-se promover atribuições de uma ordem, cujos valores relacionados ao perfil dos personagens são mais pregnantes do que nas *comics*.

Percebemos nos mangás uma descrição – de lugares ou de momentos –, que necessariamente não abdica de uma certa narratividade na composição das imagens.

O traço descritivo acompanhou a arte japonesa desde os seus primórdios, principalmente as ilustrações que objetivavam delinear cenas do cotidiano no país. Podemos citar, por exemplo, uma série de xilogravuras do século XVII ao XIX de artistas japoneses, como Torii Kiyonobu e Nakajima Matabei, que construíam imagens nas quais os efeitos de simultaneidade entre o narrativo e o descritivo aparecem (Fig. 55).

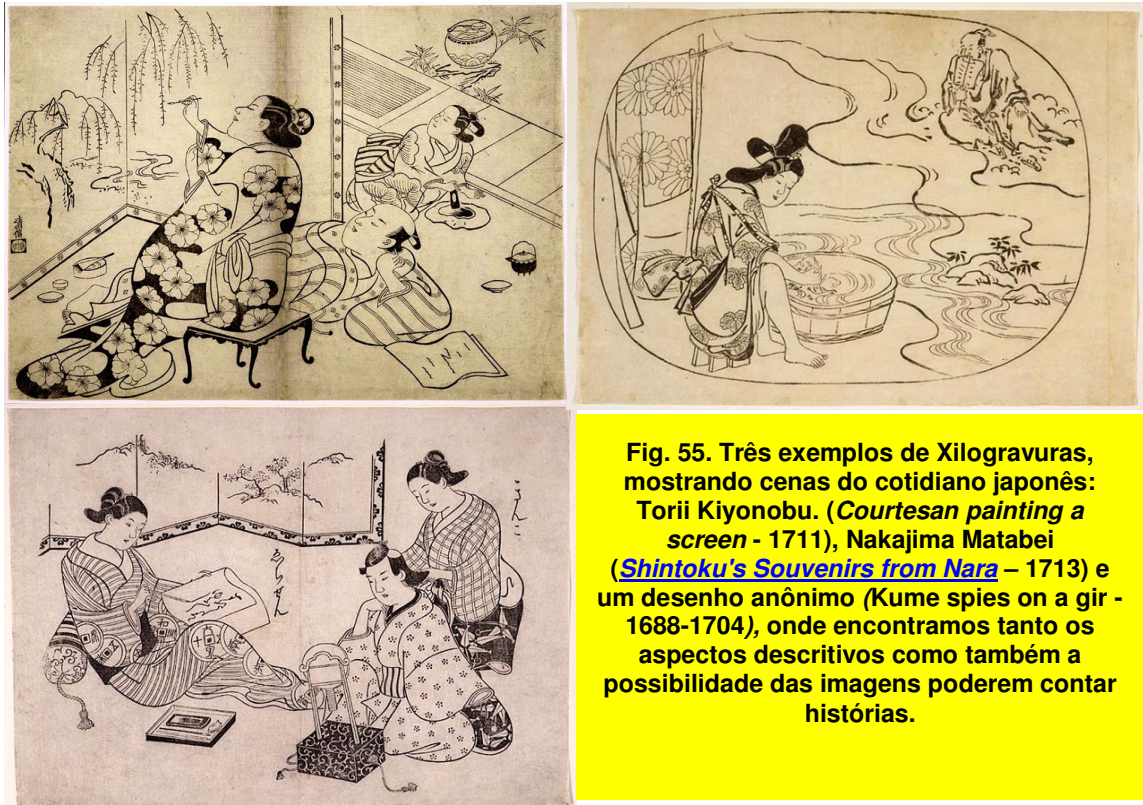


Fig. 55. Três exemplos de Xilogravuras, mostrando cenas do cotidiano japonês: Torii Kiyonobu. (*Courtesan painting a screen* - 1711), Nakajima Matabei (*Shintoku's Souvenirs from Nara* - 1713) e um desenho anônimo (*Kume spies on a gir* - 1688-1704), onde encontramos tanto os aspectos descritivos como também a possibilidade das imagens poderem contar histórias.

Nesses casos, há certa discrição no que diz respeito aos detalhes das indumentárias, dos lugares e dos objetos. Entretanto, ainda assim, as pessoas representadas desempenham algum tipo de ação, o que conota a uma possibilidade de contar história.⁵⁶



Fig. 56. McCloud mostra, em seu livro, a transição aspecto-para-aspecto encontrado freqüentemente nos mangás (MCCLLOUD, 1995, p. 79).

Assim, os artistas dos mangás, tendo este legado histórico e cultural, incorporam graficamente nas suas narrativas momentos em que a ação efetivamente fica em segundo plano, dando lugar a um caráter que sugere ao leitor mais uma contemplação através de descrições de personagens ou ambientes. Isso reafirma as observações de McCloud (1995, p. 79) de que nos mangás as transições aspecto para aspecto ocorrem com muito mais freqüência do que em outros tipos de histórias em quadrinhos (Fig. 56).

As transições aspecto para aspecto incidem entre os quadrinhos. Uma cena inteira, por exemplo, de um ambiente pode ser fragmentada em pedaços menores como se fosse sugerido ao leitor, através de cada uma das imagens, que percorresse,

por meio da vetorização do olhar cada quadro. Dessa forma, podemos contemplar a imagem inteira, com a junção de todos os quadros.

⁵⁶ Sobre essa possibilidade das imagens contarem histórias, podemos indicar a dissertação de Greice Schneider, intitulada *O Olhar Oblíquo: narrativa visual na fotografia de Robert Doisneau*, na qual aborda a possibilidade que certas imagens, no caso as produzidas por Doisneau, têm de suscitar a narratividade (SCHNEIDER, 2005).

Esta transição aspecto para aspecto, que tem como objetivo mais evidente a contemplação do que de narração, gera, nesses casos, um retardo ou, ao menos, uma diminuição no fluxo narrativo, servindo, portanto, para explicar ou descrever um personagem ou uma situação. Podemos, então, considerar esta transição como uma espécie de parênteses dentro do encadeamento das ações narrativas, visando oferecer ao leitor subsídios, através da contenção, para entender melhor os personagens e a história.

Esta característica mais descritiva nos mangás gera um paradoxo, principalmente se levarmos em conta que este tipo de histórias em quadrinhos, na maioria das vezes, tem um ritmo de leitura muito rápido. O seqüenciamento narrativo dos mangás por meio de imagens que geralmente estão sem o acompanhamento do texto verbal leva ao privilégio do movimento, da ação dos personagens. Entretanto, devemos considerar que, em alguns momentos, este ritmo narrativo acelerado dos mangás é substituído por uma velocidade mais lenta. Esse ritmo cadenciado tem o intuito de descrever lugares, pessoas ou de criar determinadas situações narrativas nas quais o estado de tensão ou de expectativa prepondera (Fig. 57).

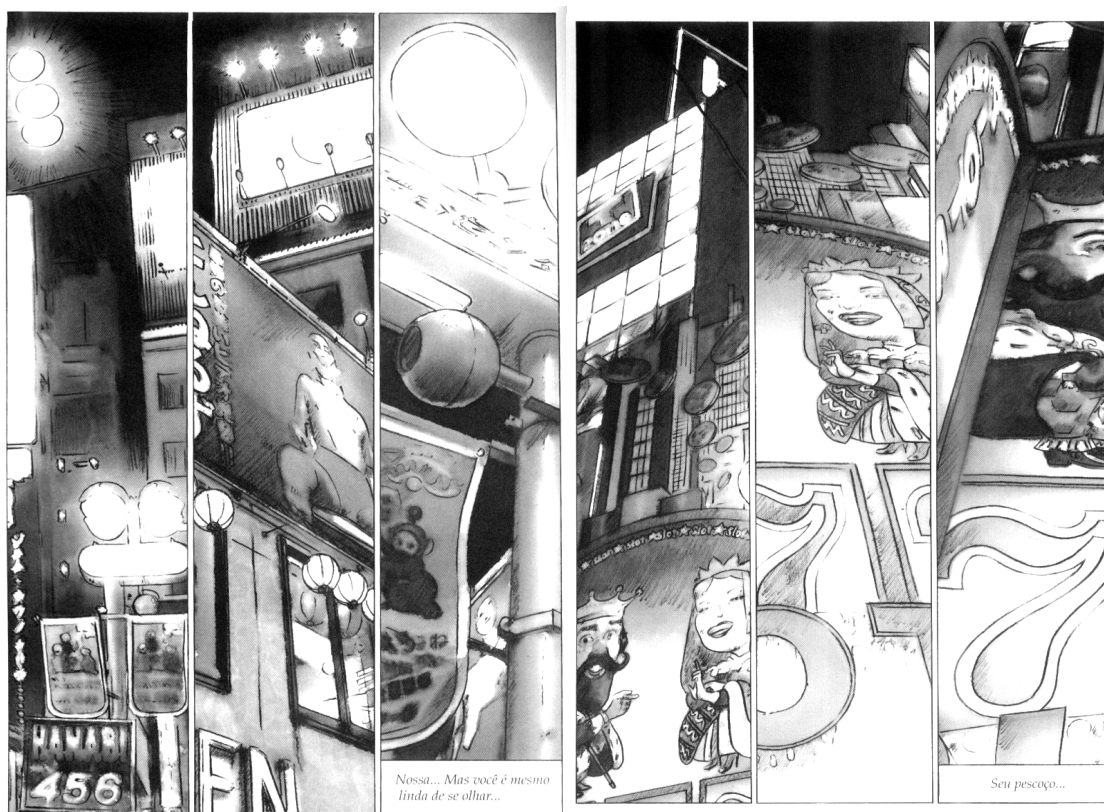


Fig. 57. Seqüência em quadrinhos onde o ritmo é mais lento por causa da descrição das imagens, que conotam, neste caso, reconhecimento ou contemplação de um lugar (O Espinafre de Yukiko, p 8 e 9).

Eco (1994, p. 65) afirma que:

Na ficção escrita, com certeza é difícil estabelecer o tempo do discurso e o tempo da leitura: entretanto, não há dúvida de que às vezes uma grande quantidade de descrição, uma abundância de detalhes mínimos podem ser não tanto um artifício de representação quanto uma estratégia para diminuir o tempo de leitura até o leitor entrar no ritmo que o autor julga necessário para a fruição do texto.

Ressaltamos que essas seqüências de imagens encontradas nos mangás – seja para passar uma idéia de rapidez dos acontecimentos narrativos, como no caso de um combate, seja para passar a idéia de sua lentidão, geralmente configuradas como interlúdios com um teor contemplativo – têm em comum a predominância os desenhos ao invés dos textos verbais.



Fig. 58. Descrição aspecto para aspecto da personagem através da fragmentação da imagem. Fig. 59. Descrição dos personagens, através de uma apresentação em página inteira (DBZ, 72, p. 70).

Sendo assim, a segunda ocorrência, de valor mais descritivo, é encontrada em alguns momentos das aventuras de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, como, por exemplo, quando percebemos que o tempo passa mais lentamente, visando proporcionar ao leitor uma descrição da situação, seja através das transições aspecto-para-aspecto, na utilização de quadro a quadro (Fig. 58), seja através de quadros que ocupam uma página inteira na qual, ao invés de representar uma ação, aparece uma representação descritiva dada pelo desenho. Esta apresentação de personagens ou lugares em página inteira tem como intuito proporcionar explicações sobre uma determinada passagem narrativa ou levar o leitor a uma ambientação, a um clima narrativo (Fig. 59).

Frisamos que, se a imagem tem uma estruturação mais descritiva, conseqüentemente, o seu caráter é mais informativo. Assim, o seu discurso tem como objetivo instruir o leitor aos aspectos ligados às características do personagem, da situação ou do lugar. O aspecto descritivo leva ao fortalecimento da tipicidade, isto é, dos caracteres constitutivos, principalmente relacionadas à figura herói, já que é através da apresentação primeira de traços visuais, como a maneira de se vestir ou de posar diante do leitor, que são oferecidos indícios identificatórios de papéis tomados na narrativa.

A questão, a saber, é se Goku estaria configurado na estereotipia do herói encontrado facilmente nas hq's norte-americanas. As *comics* são repletas de personagens apreciados pelo público, tais como Batman, Superman, Mulher Maravilha, Hulk, Capitão América, etc. Estes personagens, por sua vez, receberam a denominação, pelos seus produtores, pela mídia e pelos fãs, de super-heróis. Esta designação parte das suas propriedades peculiares, que são ligadas às habilidades e aos poderes sobre-humanos.

Para a configuração estereotipada de Goku como herói na narrativa de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, primeiramente observaremos os aspectos ligados às suas características morfológicas e também às suas ações como protagonista no interior da saga.

No que diz respeito à morfologia, podemos dizer que o herói Goku não possui traços que o diferenciem de um ser humano comum (com exceção da cauda que ostentava até um determinado momento da saga), e mesmo a sua indumentária pouco se destaca dos outros personagens. Esta roupa, por sinal, costuma ser rasgada com uma certa facilidade nos combates com os seus inimigos, diferentemente de alguns heróis das *comics*, como o

Superman, que permanece com o seu uniforme intacto depois das batalhas, graças à sua aura que não só protege o seu corpo, como também o seu traje. Portanto, com estes aspectos morfológicos comuns, Goku é a representação genérica de uma criança ou de um adolescente.

Na narrativa, pelo viés das peripécias do herói, ocorre a conexão com o leitor. Para Eco (1993, p. 214), é através da narrativa que a tipicidade é acionada de fato, e o leitor, por sua vez, estabelece o vínculo com um determinado personagem, reconhecendo o tipo proposto. A tipicidade geralmente é caracterizada pela conotação positiva dadas aos personagens da história.



Fig. 60. A evolução do herói Goku de *Dragon Ball* à *Dragon Ball Z*.

Eco (1993) acrescenta que a tipicidade só se torna realizável a partir da leitura da obra, com o desenrolar narrativo e com a atuação dos personagens através da ação dentro da história, e não enquanto permanecer latente dentro do âmbito meramente poético.

[...] um discurso sobre a tipicidade: portanto um problema do típico não interessa à estética enquanto permanece no estágio de poética (que seja ela inspiração ou fórmula expressa), mas só quando emerge em fase de “leitura de obra” (ECO, 1993, p. 214).

Nos mangás de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, as ações do protagonista Goku

procuram estabelecer vínculos com o leitor através de atitudes que representariam alguém de capacidades intelectuais e psicológicas comuns. Todavia, progressivamente, o herói Goku não só consegue desenvolver os seus superpoderes, como também aprende a refinar a suas estratégias de combate para vencer os seus inimigos. Para isso, se leva em consideração as implicações e as conseqüências desta progressão não só para o herói, como também para a realidade em que vive, estabelecendo, assim, um sistema de coerências. Tanto é que as deduções e as reações de Goku diante dos desafios são proporcionais ou condizentes com a sua capacidade de interpretação do seu universo em que desfruta decorrentes da sua idade biológica no momento em que ocorrem os fatos narrativos (Fig. 60).

Por sua vez, estes fatos, obstáculos ou desafios, durante toda a saga de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, parecem possuir um mesmo nível de grandeza, no que diz respeito à suas implicações para a manutenção da ordem. Isto é, estes eventos geralmente envolvem:

- a possibilidade de aprimoramento das técnicas de luta;
- a possibilidade de ganhar algum torneio de artes marciais ou;
- a possibilidade de domínio ou destruição da Terra por algum vilão.

Cabe lembrar que as funções que caracterizam o herói como um “tipo” têm o seu enraizamento na própria estrutura das narrativas.

Para que entendamos melhor as implicações da tipicidade do herói, reiteramos sumariamente que a série *Dragon Ball* conta a história do garoto Goku e de 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, os quais se defrontam ocasionalmente em torneios de luta.

Em *Dragon Ball Z* encontramos Goku adulto, 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 querem dominar o planeta, ora querem destruí-lo.

Assim, na saga, tanto os mocinhos como os bandidos objetivam juntar as esferas do dragão para utilizá-las como instrumento de poder, o que resulta em uma espécie de caça ao tesouro. Portanto, toda a série de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* conta a história de Goku desde a sua infância até a idade adulta.

Dessa forma, os aspectos morfológicos estariam inseridos, portanto, ao eixo *integrativo*, isto é, aos aspectos construtivos do personagem. Não obstante, estes aspectos *integrativos*

peculiares a um determinado personagem derivam de uma estrutura maior, denominada, na concepção de Eco (1993), de *tipo*.⁵⁷

Tipizar comportará, neste caso, caracterizar, ou seja, determinar e representar um indivíduo. D. Quixote é um tipo, mas de que ele é tipo se não a de todos os D. Quixotes? Tipo, por assim dizer, de si mesmo? [...] Em outros termos: na expressão de um poema (numa personagem poética, por exemplo), encontramos as nossas mesmas impressões plenamente determinadas e realizadas e chamamos de típica a expressão que podemos chamar de simplesmente de estética (Eco, 1993, p. 212).

Destarte, a tipicidade seria a constituição da estereotipia traduzida em traços que abrangem gestos, poses, trejeitos, discursos, indumentárias, entre outros, facilmente reconhecíveis pelo leitor, no que se refere a um estilo sinóptico de um personagem. Em linhas gerais, consideramos a estereotipia como a forma de idealizar, generalizar através das representações icnográficas, levando o leitor ao reconhecimento dos personagens na fábula. No entanto, fica a ressalva de que a estereotipia é um modo de tipificação. Assim, se o efeito da tipicidade, próprio dos quadrinhos, se manifesta no plano da estereotipia, isto diz respeito, portanto, a um nível específico da manifestação do fenômeno da tipicidade, mas não à caracterização do mesmo em seu todo.

Teríamos, então, o tipo Dom Quixote, Dom Juan, assim como também teríamos o estilo James Bond, Sherlock Homes e Superman. Estes últimos, respectivamente, seriam representantes da síntese do espião, do detetive e do super herói, facilmente encontrados em diversas obras narrativas do cinema, dos romances e também das histórias em quadrinhos.

Para que se estabeleça a ponte entre o leitor e o personagem típico, é necessário que este último tenha distinções que possibilitem ao leitor o seu reconhecimento ou, ao menos, uma determinada projeção no personagem. Este reconhecimento baseia-se na realidade cotidiana do leitor (ECO, 1993, p. 214). Portanto, não é por acaso que nas narrativas de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, Goku, entre um desafio e outro, parece levar uma vida normal junto com os seus amigos, realizando ações coloquiais, como passeios e afazeres domésticos.

⁵⁷ Cabe lembrar que Eco se baseia, para o desenvolvimento da sua idéia de tipicidade, entre outros autores, nos preceitos de De Sanctis extraídos da sua obra *Estética* (Bari: Laterza, 1902) e de Croce extraídos da sua obra *Lezioni e Saggi su Dante* (Turim: Einaudi, 1955), ambos citados em *Apocalípticos e Integrados* (1993), no capítulo intitulado “O uso prático do personagem”.

Esta identificação está no carisma de determinados tipos junto ao público. Na nossa concepção, a figura do herói das hq's, por exemplo, possui como formulação a dualidade necessária, pautada na tipicidade reconhecível da seguinte forma: primeiramente através do reconhecimento do leitor, isto é, o personagem tem sensibilidades e conflitos ligados ao nosso cotidiano e também aos nossos questionamentos existenciais. Goku, principalmente quando criança, desenvolve ações narrativas periféricas que envolvem, por exemplo, tomar banho (DB, 1, p. 41), dormir (DB, 1, p. 47), etc. Em outras palavras, durante toda a saga de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, ainda que o objetivo principal da história seja achar as sete esferas do dragão, encontramos Goku, em alguns momentos, se relacionando com os outros personagens de forma cotidiana, através de afazeres comuns.

A maioria dos personagens dos mangás possui um tipo de vida muito próximo dos hábitos e costumes do Japão, seja contemporaneamente, seja ligado ao passado histórico-cultural. Esta marcação é vista principalmente na figura do herói, levando o leitor a uma identificação em primeira instância. Cabe ressaltar que, apesar das peculiaridades regionais, encontramos, também misturadas, características de um cotidiano, de um conteúdo marcadamente ocidental, de uma moda norte americana, com aspectos cosmopolitas de grandes cidades como Nova York.

O conjunto de fatores mencionados exerce uma carga de tensão que começa desde a infância e se estende até a maturidade. O indivíduo conta com poucas oportunidades para sair do rígido controle da sociedade. Como as histórias em quadrinhos poderiam exercer alívio a essa tensão e a esse estresse no Japão?

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. São abundantes e oferecem uma válvula de escape silenciosa, afeita os japoneses, que preferem reprimir e interiorizar seus sentimentos (LUYTEN, 2000, p. 40).

Por fim, a projeção para o leitor está ligada a habilidades intelectuais e/ou físicas supra-humanas do herói. As ações realizadas por Goku, mesmo aquelas que envolvam atividades simples, como pescar usando a própria cauda com uma isca, geralmente envolvem um diferencial a partir de sua força específica. Dessa maneira, o ato de pescar ganha um valor inusitado (DB, 1, p. 13).

De uma forma ou de outra, notamos que o leitor só pode se identificar com o herói quando este sai do eixo meramente descritivo, que o constitui através de caracteres morfológicos, para o eixo das ações narrativas, que servem para o engendramento da fábula. “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).

Portanto, a constituição dos mundos narrativos é importante para entender como se configura o herói nos mangás, pois é a partir dele que podemos, enquanto leitores, atribuir valor às peripécias do protagonista.

No caso de Goku, as suas marcações de tipicidade conotariam, por meio de elementos miméticos engendrados pelo enredo, uma certa ocidentalização. Podemos constatar a ocidentalização nos mangás através da transformação visual de certos personagens, a começar pelas heroínas, que tiveram, além de mudanças no conteúdo de suas histórias, os olhos alterados e busto aumentado para atender ao mercado norte-americano, além de mudanças no conteúdo no mangá feminino. Assim, no mangá, a questão do herói implica também na construção do mito nas hq's.

O tema do mito já foi pontualmente explorado em seus mais diferentes enfoques, como o viés, por exemplo, que aborda a sua relação do idealismo, ou as suas implicações na nossa sociedade. Especificamente nas histórias em quadrinhos, Eco (1993) aborda a questão mitológica através da relação com o leitor principalmente no capítulo que ele intitula de “O Mito do Superman”, em *Apocalípticos e Integrados*. Para ele, é possível verificar a estrutura do mito encontrada nas histórias em quadrinhos. Lembramos que, para Eco (1993, p. 248-249), o mito das histórias em quadrinhos se diferencia daqueles encontrados na antiguidade, pois, neste último caso, a história já é dada no tempo passado, enquanto que, nas hq's, o mito é renovado periodicamente ao público através das suas publicações:

A personagem das histórias em quadrinhos nasce, ao contrário, no âmbito de uma civilização do romance. A narrativa preferida nas antigas civilizações era quase sempre a que se referia alguma coisa já acontecida e já conhecida do público. (...) A tradição romântica (e aqui não importa se as raízes dessa atitude se implantam bem antes do romantismo) oferece-nos ao contrário, uma narrativa em que o interesse principal do leitor é deslocado para a imprevisibilidade do que acontecerá, e, portanto, para a invenção do enredo, que passa para o primeiro plano. O acontecimento não aconteceu antes da

narrativa, aconteceu enquanto se narra, e, convencionalmente, o próprio autor não sabe o que sucederá. (ECO, 1993, p. 248-249).

Reiteramos que a experiência do mito sempre acompanhou a história da humanidade. Como figuras mitológicas, poderíamos citar, entre tantas, uma série de personagens oriundos da literatura grega, tais como Hércules e Édipo; dos contos nórdicos como Thor e Odin; da mitologia hebraica e cristã como Moisés e Jesus; e também das lendas celtas como o rei Arthur.

Para Eliade (1991), o mito pode ser definido da seguinte maneira:

[...] o mito conta uma história sagrada; ele relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do 'princípio'. Em outros termos, o mito narra como, graças às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, o Cosmo, ou apenas um fragmento: uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, uma instituição. É sempre, portanto, a narrativa de uma 'criação': ele relata de que modo algo foi produzido e começou a ser. O mito fala apenas do que realmente ocorreu, do que se manifestou plenamente. Os personagens dos mitos são os Entes Sobrenaturais. Eles são conhecidos, sobretudo pelo que fizeram no tempo prestigioso dos 'primórdios'. Os mitos revelam, portanto, sua atividade criadora e desvendam a sacralidade (ou simplesmente a 'sobrenaturalidade') de suas obras. Em suma, os mitos descrevem as diversas, e algumas vezes dramáticas, irrupções do sagrado (ou do 'sobrenatural') no Mundo. É essa irrupção do sagrado que realmente fundamenta o Mundo e o converte no que é hoje. E mais: é em razão das intervenções dos Entes Sobrenaturais que o homem é o que é hoje, um ser mortal, sexuado e cultural (ELIADE, 1991, p. 11).

O herói, como protagonista das narrativas das hq's, depara-se sempre com uma situação/problema da ordem do imponderável para os outros personagens e parte para desempenhar ações, durante o desenrolar da história, buscando uma solução que consista em restabelecer a ordem ou criar uma nova ordem. Ainda que o leitor preveja que, no final da fábula, a vontade do herói vai prevalecer, ele acompanha os desenvolvimentos narrativos, projetando-se no lugar do herói, para descobrir *como* o mesmo irá solucionar a situação/problema.

Portanto, o mito do herói nas histórias em quadrinhos continua ligado aos grandes feitos, ao caráter extraordinário das realizações ou ações, que superam as limitações humanas. O herói é a representação dos valores positivos que inspiram a humanidade desde os seus primórdios.

3.2 A FIGURA DO AMIGO DO HERÓI

A figura do amigo do herói sempre esteve presente nas narrativas desde a antiguidade. Podemos citar, por exemplo, o herói grego Aquiles, na *Ilíada*, que teve na sua aventura o preceptor e mestre Quirão, o homem-cavalo, e Fênix, um nobre amigo da corte de seu pai. Também podemos usar como modelos Sancho Pança, fiel companheiro de Dom Quixote, ou Watson, das aventuras de Sherlock Homes.

Nas histórias em quadrinhos, o amigo ou o ajudante do herói sempre foi, durante muito tempo, uma estratégia declarada pelos produtores das histórias em quadrinhos, a fim de fortalecer afetivamente os laços com o leitor.

Estas estratégias, que têm como objetivo estabelecer um elo entre o herói e o leitor, não são, necessariamente, nenhuma novidade na história das hq's. Nas *comics*, os artistas e criadores foram percebendo que os grandes feitos heróicos, ainda que causassem admiração, não eram suficientes para manter a fidelidade do leitor. Portanto, se fez necessário, com o passar do tempo, a criação de terminados elos no discurso narrativo, para que a relação herói-leitor fosse fortalecida. Assim, vimos o surgimento de mascotes, como o cãozinho Krypton do Superboy, ou os ajudantes de herói, como Jimmy Olsen, do Superman; Ricardito, do Arqueiro Verde; Kid Flash, do Flash; Moça Maravilha, da Mulher Maravilha; Aqualad, de Aguaman; Bucker, do Capitão América; Tonto, do Cavaleiro Solitário; Luthar, de Mandrake; ou o menino prodígio – Robin –, do Batman, assim como tantos outros.

Estes personagens no estilo “amigo do herói” estão fortemente ligados às peripécias narrativas do protagonista. Em algum momento da história, o herói acaba solicitando o seu auxílio para a realização de alguma tarefa importante. O amigo do herói serve também de motivo para a mobilização do herói com o intuito de salvá-lo de algum apuro.⁵⁸

⁵⁸ É muito comum, por exemplo, nas aventuras de Batman, que o mesmo precise salvar Robin de alguma situação perigosa.

Levaremos em conta aqui, para fins de análise da narrativa, um determinado enfoque para a figura do amigo do herói. Consideraremos, nesta categoria, os personagens que aparecem de forma destacada durante toda a jornada do herói, prestando ajuda incondicional e não aqueles que surgem eventualmente. A nosso ver, esta diferenciação se torna necessária tendo em vista que a figura do amigo do herói é também um elemento constituinte para a formação do mito do herói nas hq's e de suas peripécias narrativas.



Fig. 61. Robin é um dos exemplos mais típicos do amigo do herói nas *comics*. Fig. 62. O amigo do herói, em alguns momentos da narrativa, precisa ser salvo, demonstrando, assim, a sua fragilidade e inexperiência para enfrentar o perigo (*Batman – O Cavaleiro das Trevas*, n. 3, p. 36).

Por exemplo, na edição da revista de hq *Detective*” (DC Comics, n. 38 de abril de 1940), Jerry Robinson decidiu que Bob Kane e Bill Finger deveriam acrescentar um jovem amigo nas aventuras de Batman – Robin, o Garoto Prodígio (Boy Wonder em inglês) –, inspirado, segundo o autor, em Robin Hood, ilustrado por M. C. Wyatt. Batman jamais seria o mesmo. Com a vinda de Robin, Batman se humanizou consideravelmente. Ganhou um interlocutor e não foi mais o vingador solitário do início (Fig. 61).

Do ponto de vista da narrativa, o amigo do herói, muitas vezes, assume o papel de aprendiz – é o caso de Robin, por exemplo – que se instrui com Batman sobre as técnicas de lutas e de

combate ao crime. Entretanto, esta condição de aprendiz gera certas implicações narrativas, como, por exemplo, a necessidade do herói salvá-lo de momentos de perigo em decorrência da sua inexperiência em lidar com certas situações – como executar algum plano para deter o vilão (Fig. 62). Em outras situações, o amigo acaba sendo o executor do plano elaborado pelo herói, ou ainda como um facilitador para que o mesmo realize as suas peripécias.

No universo dos mangás, a figura do amigo do herói aparece com muita frequência. Raramente o herói do mangá consegue realizar as suas façanhas sem algum tipo de colaboração prévia ou durante a ação, sem a ajuda de algum aliado. Portanto, a questão a saber, neste momento, é: tendo em vista a figura do amigo do herói nas narrativas de *Dragon*

Ball e *Dragon Ball Z*, quais as implicações desse arquétipo para o funcionamento do modelo narrativo nos mangás?

Nas aventuras de Goku, o aparecimento dos amigos do herói ocorre paulatinamente, na medida em que as aventuras vão se desenrolando. Os amigos de Goku têm uma aparência, de um modo geral, comum, com exceção daqueles não-humanos, como o porquinho Oolong e o extraterrestre Picolo. Ainda assim, eles preservam um aspecto humanizado com o uso de roupas, postura bípede e capacidade de se expressar verbalmente (Fig. 63).

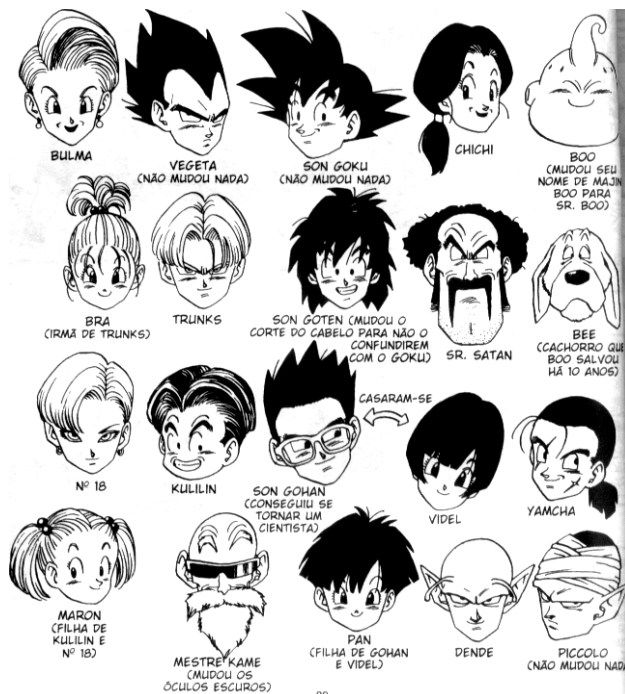


Fig. 63. Goku e alguns dos seus amigos durante a saga de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* (DBZ, 83, p. 89).

Todos os amigos de Goku têm algum tipo de força, habilidade, conhecimento ou poder específico. Estes atributos são convenientes para o herói durante a narrativa, pois acabam servindo, em algum momento, para ajudá-lo em sua jornada para salvar o mundo ou vencer algum oponente em um torneio de artes marciais.

Entretanto, embora os amigos do herói tenham tais características, dentro do engendramento da estrutura narrativa, nenhum deles supera a capacidade e a força de Goku. Tanto é assim que, por diversas vezes, durante toda a saga, Goku precisa partir em socorro a fim de livrar os seus companheiros de algum perigo. Nas estratégias de combate aos inimigos, ainda que a tarefa envolva o trabalho em equipe, Goku é o detentor da palavra final e, muitas vezes, o pivô para que os planos de estabelecer ou criar uma nova ordem na narrativa aconteçam. Dessa forma, estabelece-se a dependência dos aliados do herói à sua figura, o que, conseqüentemente, ajuda a colocá-lo mais em evidência.

É importante notar que existe, durante a fábula, uma relação complementar entre o herói e os seus aliados: a figura do amigo não apenas reforça a imagem do protagonista através das suas deficiências e dependências no que se refere à ação, ao feito narrativo, como também legitima o herói. Esse, por sua vez, precisa do balizamento, do reconhecimento dos seus congregados para que as suas atitudes se destaquem na história. Afinal, o herói, invariavelmente, precisa também de algum tipo de contribuição dos seus ajudantes para a realização das suas ações.

3.3 A FIGURA DO MESTRE (GURU)

Nas narrativas, sejam elas oriundas dos romances literários, do cinema ou das histórias em quadrinhos, de um modo geral, é muito comum o herói ser tutelado por um certo mestre ou guru.

A figura do mestre é representada por algum indivíduo que outrora já foi um grande guerreiro (um herói do passado) e que, com o passar do tempo, conseguiu acumular conhecimento e experiência suficientes para ensinar o herói a cumprir a sua missão. Portanto, a maior oferta que o mestre pode dar ao seu pupilo é o conhecimento. Nota-se que o conhecimento pode tomar várias feições, dependendo do objetivo que o herói tem que realizar. Em alguns casos, o conhecimento oferecido pode ser algum tipo de sabedoria filosófica para enfrentar as adversidades da aventura (mestre Yoda em *Guerra nas Estrelas*, Fig.64), ou, em outros casos, pode ser um ensino para que, futuramente, o herói possa travar diretamente o confronto com o seu inimigo, seja através do uso de alguma técnica de luta (mestre Kame em *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, Fig. 65) ou controle de algum poder mágico (mago Gandalf em *O Senhor dos Anéis* ou Mestre dos Magos em *Caverna do Dragão*, Fig 66). Em todos os casos, o mestre é

uma figura-chave para a trajetória do herói na história. Geralmente é a partir do encontro do mestre com o seu pupilo que a busca do herói inicia-se, podendo ser tutelado ou não pelo guru a partir desse ponto da narrativa.



(Fig. 64 e Fig. 68) A figura do mentor em *Guerra nas Estrelas* com o mestre Yoda e Obi-Wan Kenobi. (Fig. 65) Em *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* com o mestre Kame. (Fig. 66) Em *O Senhor dos Anéis* com o mago Gandalf. (Fig. 67) Em *Batman Begins* com Ra's al Ghul.

Após o mestre julgar que o herói está preparado para a missão, realiza-se, então, o momento da despedida para que o herói possa findar os seus objetivos e retornar para o reconhecimento e celebração dos seus amigos. Este retorno tem um caráter especial no se refere à relação mestre-herói, pois acaba sendo, para o herói, a consagração e equiparação ao seu mestre.

O retorno do herói ao mestre pode ocorrer por alguma necessidade, seja para aconselhamento, seja para um acerto de contas. Geralmente, a desavença acontece quando o herói acaba contrariando os ensinamentos do mestre, como acontece nos filmes *Batman Begins* com o mestre Ra's al Ghul (Fig. 67) e o pupilo Bruce Wayne, ou em *Guerra nas Estrelas: Episódio III: a Vingança do Sith* (Fig. 68), no qual Anakin Skinwalker passa definitivamente para o lado *negro da força*, transformando-se em Darth Vader, quando se rebela contra o seu mestre Obi-Wan Kenobi. Assim, o mestre se torna o maior oponente para o herói no seu trajeto. No caso de um confronto entre o mestre e o herói, acaba sendo, um momento de grande tensão narrativa, que é expressa, ressaltando o caráter dramático, através dos pensamentos, dos diálogos e dos atos dos personagens.

Outro aspecto que cabe ressaltar é o de que o mestre, nas narrativas, em relação aos outros personagens, acaba tendo um conhecimento privilegiado por ser o único com a capacidade de habilitar o herói para a aventura, como também por conhecer as suas virtudes e fraquezas. Assim, nós podemos estabelecer a nossa primeira diferença entre o mestre e os demais companheiros do herói. Enquanto, os ajudantes têm a amizade com o herói fundada principalmente pelos laços de admiração, no caso da figura do mestre, trata-se, de alguma maneira, de dar continuidade ao seu conhecimento ou à sua habilidade. Afinal, a leitura mais freqüente nas narrativas é a de que o mestre é a representação do herói em uma época passada. Não é a toa que encontramos, nessas histórias, a figura do mestre quase sempre representada pelo modelo de um personagem mais velho, partindo do pressuposto simbólico de que o ancião é sinônimo de sabedoria, o que, intrinsecamente, implica não só no conhecimento prático ou filosófico, mas também na paciência para enfrentar os revés do desenrolar narrativo e na sabedoria para saber qual o momento certo de agir.

Em *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, a figura do guru é representado pelo Mestre Kame.⁵⁹ De aparência irreverente, o ancião mora em uma pequena ilha, junto com a sua tartaruga.

Logo no início da saga (DB, 5 e 6), o Mestre Kame⁶⁰ se compromete a treinar o pequeno Goku e seu amigo Kulilin para que aprendam artes marciais. O treinamento compreendia na realização, durante oito meses, de tarefas cotidianas que iam desde a entrega de leite durante a madrugada, arar uma imensa lavoura, até o trabalho como ajudantes no ramo da construção civil. Este método de treinamento proporcionado pelo Mestre Kame gerou protesto dos seus discípulos, principalmente o de Goku, por não compreenderem a relação daquelas tarefas com o aprendizado das artes marciais. Por fim, perceberam que tanto esforço os tornavam mais fortes e habilidosos, estando, assim, prontos para participar do torneio de artes marciais.

Esta passagem do treinamento de Goku, de forma subliminar e de cunho didático, reforça uma certa tendência da cultura japonesa a imaginar os seus objetivos de maneira idealizada, ligados ao trabalho, ao esforço para atingir o mérito, à conquista dos objetivos e ao reconhecimento social. O herói do mangá sofre todas as conseqüências que, supostamente, passamos na vida real para atingir um novo aprendizado: a insegurança, a dúvida, o cansaço, a ignorância, o medo e a raiva. Cabe lembrar também que aqui se trata de mais uma estratégia de autoria para fortalecer os laços entre o protagonista e o leitor.

Luyten (2003, p. 138) afirma que “[...] o ato de trabalhar não é simplesmente um mero trabalho. Como em muitas outras coisas no Japão, é uma cerimônia, e essa sensibilidade para cerimônias e ritos cria uma atmosfera diferenciada.”

Gotemba (2001), afirma que:

Cada pessoa tem uma visão diferente sobre o trabalho no Japão. Não devemos esquecer que nascemos para nos aperfeiçoar naquilo que temos de falho. Com certeza, os erros e acertos enriquecem nossas experiências, e a monotonia da vida, em troca de dinheiro apenas, não deixa as pessoas perceberem o quanto elas estão deixando de lado.

⁵⁹ Na língua japonesa, “Kame” significa tartaruga. Este animal, para os nipônicos, simboliza a força e a perseverança. Dentre os Cinco Elementos da Natureza (água, ar, fogo, terra e metal), a tartaruga domina o reino da Água. Sua simbologia também está relacionada ao sentido de longevidade, já que dizem ser ela a que mais vive dentre os animais. Portanto, parece bastante conveniente nas aventuras de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* que a tartaruga seja associada ao mestre ancião.

⁶⁰ Alusão ao filmes de artes marciais, como *Karatê Kid*, nos quais o mestre expõe o seu pupilo a várias situações vexatórias, alegando ser o caminho para o aprendizado.

Na cultura ocidental, o trabalho é visto como um meio para o enriquecimento do indivíduo, na qual o gozo e a alegria da vida estão nos momentos de lazer e diversão, cujo resultado é a satisfação pessoal. Já na cultura oriental, em uma perspectiva filosófica, não existe uma linha divisória entre trabalho e satisfação pessoal, havendo, portanto, uma integração entre estes dois pólos.

Assim, a figura do mestre nos mangás, além de ser o do mentor, é o do disciplinador, elevando o herói ao *status* padronizado e idealizado, o mais próximo possível da perfeição no que diz respeito às lições propostas. Muitas vezes o herói consegue atingir com tamanha primazia este patamar que consegue superar o mestre, levando, portanto, a renovação do ciclo mestre-aluno / aluno-mestre.

Em *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, Goku, desde o início, já se preconizava esta capacidade de superar o Mestre Kame a qualquer momento da saga, na medida em que ia ficando mais hábil e mais forte.

No desenrolar das suas aventuras, Goku vai demonstrando sinais de que a possibilidade de superação do seu mestre é possível através de ações que causavam espanto aos demais personagens, como, por exemplo, conseguir voar em uma nuvem voadora (DB, 1, p. 68), arrastar uma pedra desproporcional ao seu tamanho (DB, 6, p. 36-37), conseguir voar apenas usando a cauda (DB, 8, p. 83), vencer inimigos maiores do que ele (durante toda a saga), e assim por diante. Estas ações podem ser denominadas de pistas, deixadas no decorrer da narrativa a fim de, mais uma vez, gerar um jogo de expectativas e especulações por parte do leitor. Portanto, a nossa argumentação derivará para questões que contemplem a análise dos aspectos que se relacionam às estratégias textuais na ficção narrativa. Isto é, saímos da descrição do universo dos mangás para tratar dos seus recursos e usos, em geral.

Segundo Eco (1979, p. 94) “[...] preferimos dizer que um texto narrativo introduz sinais textuais de tipo variado para sublinhar o fato de ser relevante a disjunção que está por ocorrer. Chamemo-los de sinais de suspense”.

Para o autor, quando o leitor encontra-se em uma situação de expectativa, significa dizer que, neste momento disjuntivo, existem previsões sobre os possíveis caminhos que um texto

narrativo pode tomar. Afinal o Leitor-Modelo é convocado a contribuir, no desenrolar da história, na tentativa de antecipar as situações narrativas que vão suceder (ECO, 1979, p. 95).

Assim, o que entra em jogo são suposições sobre o que pode acontecer a partir daquele ponto da história, ficando a especulação do leitor para qual desenlace a sucessão de acontecimentos levará os personagens.

Partimos da premissa que existem dois momentos decisivos para os desdobramentos narrativos. O primeiro, e mais comumente comentado, é aquele que recebeu a denominação de *clímax* da história. Entendemos como *clímax* o ponto máximo da tensão narrativa a partir de onde acontece desfecho.

Dessa forma, nas histórias em quadrinhos em geral, nos romances literários, no cinema e no teatro, o *clímax* ocorre, mais freqüentemente, quando o herói encontra-se com o vilão para o confronto. Esse encontro é o ponto na narrativa a partir do qual as ações dos personagens decidirão o final da fábula. Entretanto, quando existe uma relação entre a figura do mestre e a do herói, há um outro tipo de tensão narrativa, até porque nesse encontro o herói procura ou adquirir conhecimento, através de conselhos, ou proporcionar alguma natureza de confronto com o seu mentor por meios intelectuais ou físicos. Em ambos os casos, o herói procura de alguma maneira obter benefícios como o reconhecimento, firmando-se, assim, como protagonista da história.

Nos mangás, a ocorrência em que o herói busca adquirir o conhecimento com o mestre é mais freqüente. Goku, por exemplo, além de passar períodos de aprendizado com o Mestre Kame (DB 5, e 6), teve também como mentor Kami-sama, o Kaio do Norte (Senhor Kaioh ou Daí Kaio Sama) (DBZ, 34). Gohan, o filho mais velho de Goku, teve, quando criança, como professor Picolo (DBZ, 33 e 34) (Fig. 69).



Fig. 69. Picolo e Senhor Kaioh assumiram também os papéis de mestres na saga de *Dragon Ball Z*.

Podemos notar alguns aspectos genéricos, analisando a figura do mestre e a figura do herói nas histórias em quadrinhos do tipo *comics* e mangás:

a) Na perspectiva da cultura oriental, com reflexos nas histórias dos mangás, podemos salientar:

- a relação entre o mestre e o discípulo ocorre de forma respeitosa e inquestionável por parte do aluno;
- em caso de questionamento dos seus propósitos, o mestre poderá se dar o direito de gerar algum tipo de punição para o seu pupilo, pois se entende que a hierarquia deve ser mantida a todo custo;
- a sucessão do mestre pelo aluno acontece naturalmente, sem confrontos ou sobressaltos;
- o simples fato de o mestre reconhecer no seu discípulo, com o passar do tempo da história, igualdade ou superioridade de força e sabedoria já é uma garantia sucessória futura;
- por tudo isso, a relação entre mestre e discípulo é regida pelo signo da estabilidade.

b) Já na perspectiva da cultura ocidental, com reflexos nas histórias das *comics*, podemos salientar:

- a relação entre o mestre e o discípulo nem sempre ocorre de forma respeitosa e inquestionável, podendo o aluno, em algum momento da narrativa, pôr em dúvida a força e o conhecimento, assim como também os propósitos do mestre;
- este questionamento acaba por provocar, inevitavelmente, no decorrer da história, o confronto entre dois modelos de personagens;
- a sucessão do mestre pelo aluno acontece mediante algum tipo de conflito;
- o mestre não reconhecer no seu discípulo, com o passar do tempo da história, igualdade ou superioridade de força e conhecimento, não havendo, conseqüentemente, uma garantia sucessória futura;
- assim, a relação é regida pelo signo da instabilidade;
- geralmente, é neste ponto narrativo que um dos dois personagens, posicionando-se antagonicamente em relação ao outro, revela-se o *verdadeiro* herói ou vilão;
- esta revelação tanto pode acontecer apenas para os personagens envolvidos na trama, como também pode ocorrer para o leitor, gerando uma disjunção e uma reviravolta na história.

3.4 A FIGURA DO VILÃO

O vilão representa, nas narrativas, a antítese do herói. As histórias contadas por meio de livros, filmes, histórias em quadrinhos, etc. estão povoadas de personagens que, de uma forma ou de outra, têm como meta realizar algum tipo de prejuízo para a humanidade. Esses objetivos são a conquista de poder, seja ela de ordem financeira, mística ou tecnológica, bem como por motivações do campo afetivo, como o sentimento de vingança, rejeição ou desamor.

Para que o leitor identifique o vilão no andamento da história, pelo menos aquele que podemos chamar com certeza assim, sem que haja margem para considerações dúbias, é necessário que a sua figura tenha traços marcantes, tanto no nível integrativo, como também o nível distributivo. Esta caracterização realiza-se através de um conjunto de atributos, que geralmente são caracteres morfológicos, os quais possuem valor simbólico que conotam a idéia de imperfeição, de feiúra, de aspereza, etc. Enfim, o vilão deve conter uma gama de atributos considerados negativos perante o leitor.

Morfologicamente falando, a constituição de um vilão típico é composta por características grotescas,⁶¹ em um estilo caricatural, reforçando mais ainda a idéia de imperfeição quando comparado ao herói.

Frisamos que, durante um longo tempo, segundo Kaiser (1957, p. 14), o grotesco foi tratado pela Estética como um subgênero do Cômico, denominado, portanto, de Cômico-grotesco no sentido dado por Flögel em sua obra *História do Cômico-grotesco (Geschichte des Grostesk-Komischen)*, de 1788.

Flögel não define nem delimita a noção do grotesco, nem do ponto de vista histórico nem do ponto de vista sistemático. Qualifica de grotesco tudo o que se aparta sensivelmente das regras estéticas correntes, tudo que contém um elemento corporal e material nitidamente marcado e exagerado. Möser e Flögel conhecem apenas o cômico grotesco baseado no princípio do riso, ao qual atribuem um valor de regozijo e alegria. Este foi o objeto de seus estudos: a *commedia dell'arte* para Möser e o grotesco medieval para Flögel (BAKHTIN, 1996, p. 31-32).

Para a Estética, o grotesco, até então, esteve associado aos aspectos de comicidade ligados mais precisamente a idéias que suscitavam cru, baixo, burlesco, como também associado ao cômico de mau gosto. Criticando essa visão, Bakhtin sugere uma ampliação do conceito de grotesco. O autor, mesmo admitindo que o grotesco encontra-se correlacionado com “[...] as imagens do corpo, da bebida, da satisfação das necessidades naturais, e da vida sexual” (BAKHTIN, 1996, p. 16), o que leva a uma representação de imagens hipertrofiadas e exageradas, ressalta que o mesmo também tem um caráter de positividade. Dessa forma, através de uma retrospectiva histórica que vai desde a idade média, passando pelo período renascentista até os nossos tempos, Bakhtin procura desconstruir o significado do grotesco ligado meramente aos aspectos satíricos. O autor ressalta que o grotesco está ligado, antes de tudo, à vida e ao carnavalesco:

Na realidade, a função do grotesco é libertar o homem das formas de necessidade inumana em que se baseiam as idéias dominantes sobre o mundo. O grotesco derruba a necessidade e descobre o seu caráter relativo e limitado. A necessidade se apresenta num determinado momento como algo sério, incondicional e peremptório. Mas historicamente as idéias de

⁶¹ A origem etimológica da palavra grotesco (“grotesca”) é empréstimo tomados do italiano. *La grottesca e grottesco*, como derivações de *grotta* (gruta), foram palavras elaboradas para um determinado tipo de ornamentação, encontrada em fins do século XV em escavações feitas em Roma e depois em outras regiões da Itália. Esta ornamentação à “moda bárbara” eram pinturas que representavam diversos tipos de figuras monstruosas (KAISER, 1957, p. 18).

necessidade são sempre relativas e versáteis. O riso e a visão carnavalesca do mundo, que estão na base do grotesco, destroem a seriedade unilateral e as pretensões de significação incondicional e intemporal e libertam a consciência, o pensamento e a imaginação humana, que ficam assim disponíveis para o desenvolvimento de novas possibilidades. Daí que uma certa “carnavalização” da consciência precede e prepara sempre as grandes transformações, mesmo no domínio científico (BAKHTIN, 1996, p. 43).

Gombrich (2001), restaurando a trajetória da caricatura na história da arte, lembra que este tipo de representação gráfica tomou um sentido mais específico a partir da Idade Média, o qual ia além de um mero aspecto do cômico. A caricatura, naquele momento, também estava associada ao negativo, ao sombrio e ao demoníaco. Assim, nos parece razoável afirmar que um artista gráfico, como um ilustrador de romances ou um desenhista de histórias em quadrinhos, ao conceber o vilão, geralmente considera traços ligados à maldade e à negatividade com uma relação direta a um tipo de representação visual que se dê através de uma estruturação de qualidade caricatural.

Nas hq's em geral, e também em determinados tipos de filmes, a narrativa é regida pela trajetória do herói. Os vilões encontram-se dentro de uma regra de estereotípias na qual o conceito de anormalidade física, feito através da representação da imagem, é bastante evidente. Portanto, o vilão, na sua condição de ser imperfeito, apresenta-se perante o herói com alguns tipos de deformidade, configurados, por exemplo, por meio da desproporção corporal ou da baixa estatura (o Pinguim para o Batman, ou o Toupeira para o Homem-Aranha), deformidades físicas como cicatrizes, principalmente aquelas encontradas nas faces, o que, por consequência, os leva a esconder o seu rosto devido à vergonha proporcionada pelas seqüelas (como o Darth Vader em *Guerra nas Estrelas* ou o Doutor Destino em o *Quarteto Fantástico*).⁶²

Nas *comics*, os vilões possuem características morfológicas ligadas ao grotesco e ao bizarro, e isto se tornava mais evidente em determinados períodos em que este tipo de representação era mais conveniente no intuito de servir a uma certa ideologia, como foi o caso de diversas histórias em quadrinhos produzidas durante a Segunda Guerra Mundial. Heróis como o Capitão América tinham sempre como inimigos os japoneses, os chineses e os alemães, e, posteriormente, durante a guerra fria, os russos, assim como também, no período mais recente

⁶² Sustentamos a idéia de que o vilão esconde seu rosto, na maioria das vezes, fundamentado mais por algum tipo de deformação física do que por necessidade de possuir uma identidade secreta, como acontece com o herói. Existem exceções no universo das hq's, tais como o vilão Duende Verde, que aparece em diversas aventuras do Homem-Aranha. No caso do Duende Verde, ele é levado a usar uma máscara por possuir uma outra identidade, a do milionário e cientista Norman Osborn.

(década de 80), os ditadores de algum país da América do Sul. O Caveira Vermelha, por exemplo, o arquiinimigo do Capitão América, tem um rosto todo deformado, cadavérico, e em um tom avermelhado, ressaltando o aura diabólica e repugnante, dando sentido à sua denominação (Fig. 70).

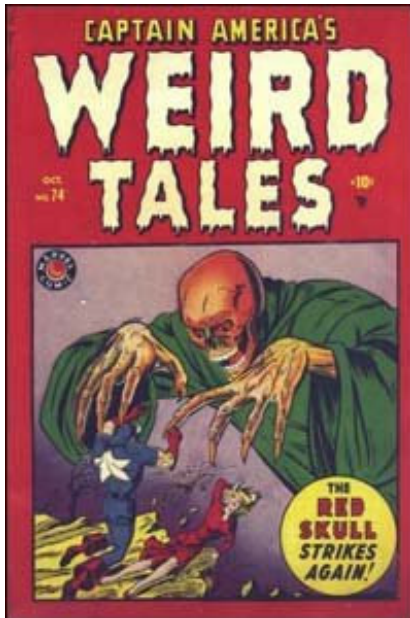


Fig. 70. Caveira Vermelha: o arquiinimigo do Capitão América.

Na perspectiva das narrativas dos mangás, principalmente aqueles que abordam temas de ficção científica, a figura do vilão que também foi iniciada e motivada pelos inimigos da Segunda Guerra Mundial, é quase sempre representada por algum estrangeiro ao mundo do herói, geralmente de origem alienígena.

Nas histórias de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, os inimigos de Goku são seres que, na sua maioria, vêm de outros planetas, como, por exemplo, Raditz, o irmão mais velho de Goku (DBZ, 1), ou Vegeta e Nappa, originários do mesmo planeta de Goku (DBZ, 33).

Luyten (2003, p. 118) afirma que, para os ocidentais, o “outro”, ou o vilão, é representado por atitudes ambíguas e feições de raposa. Os inimigos, aos olhos dos japoneses, são traçados de forma animalesca, com narizes e queixos exagerados.

Na perspectiva dos quadrinhos, podemos perceber que até o tratamento gráfico empregado para a representação do inimigo é diferenciado em relação ao herói quando realizamos um comparativo entre os dois.

Esta diferenciação quanto ao tratamento gráfico pode expressar-se através de um tipo de traço mais grosseiro e quebradiço no contorno do vilão e na distorção da sua musculatura (Figura 71 e 72), uma coloração de pele diferenciada em relação ao herói (Figura 73 e 74), o uso de sombras, principalmente aquelas localizadas no rosto, para passar a idéia de sombrio e temeroso (Figura 75).

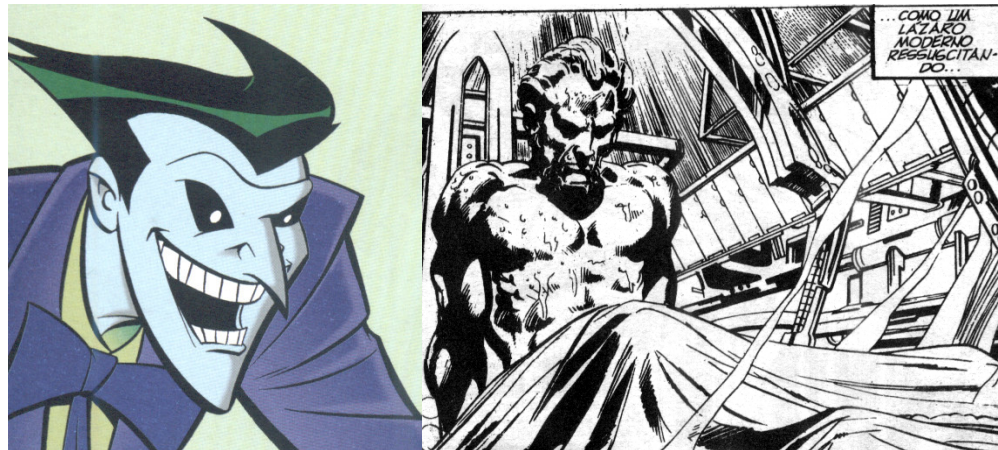


Figura 71 (Garth, p. 59), figura 72 (X-Men Widescreen, p. 68), figura 73 (Garth, capa), figura 74 (Batman – O Caso dos Peixes Sorridentes) e figura 75 (Coleção Invictus Extra nº 2: Batman versus Rã's Al Ghul, p. 53).

Os vilões dos romances, em geral, são herdeiros da tradição do grotesco que vêm desde a idade média. Entretanto, a concepção de Bakhtin (1996, p. 16) atribui ao termo grotesco um sentido mais amplo, que objetiva ressaltar os seus aspectos positivos ligados à cultura cômica popular da Idade Média e aos espetáculos carnavalescos.

O grande ventre de Sancho Pança, seu apetite e sua sede são ainda fundamental e profundamente carnavalescos; sua inclinação para a abundância e a plenitude não tem ainda o caráter egoísta e pessoal, é uma propensão para abundância em geral. Sancho é um descendente direto dos amigos demônios pançudos da fecundidade que podemos ver, por exemplo, nos célebres vasos coríntios. Nas imagens da bebida e da comida estão ainda vivas as idéias do banquete e da festa. O materialismo de Sancho, seu ventre, seu apetite, suas abundantes necessidades naturais constituem o “inferior absoluto” do realismo grotesco, o alegre túmulo corporal (a

barriga, o ventre e a terra) aberto para acolher o idealismo de Dom Quixote, um idealismo isolado, abstrato e insensível [...] (BAKHTIN, 1996, p. 20).

Todavia, os vilões das histórias em quadrinhos são constituídos por traços tanto de ordem morfológica, quanto da ordem do comportamento, que estão inseridos dentro da concepção negativa do grotesco. A morfologia do vilão, na sua deformidade, é um dos marcadores preferidos dos ilustradores das hq's para reforçar o oposto da figura do herói.

O traço marcante do realismo grotesco é o rebaixamento, isto é, a transferência ao plano material e corporal, o da terra e do corpo na sua indissolúvel unidade, de tudo que é elevado, espiritual, ideal e abstrato. Em certos diálogos cômicos muito populares na idade Média, como por exemplo, os que mantêm Salomão e Marcul, há um contraponto entre as máximas salomônicas, expressas em tom grave e elevado, e as máximas jocosas e pedestres do bufão Marcul que se referem todas premeditadamente ao mundo material (bebida, comida, digestão, vida sexual) (BAKHTIN, 1996, p. 18).

Quanto aos aspectos faciais do vilão das histórias em quadrinhos, percebemos que é normal a sua representação de olhar perdido, diabólico ou insano, quando o personagem jura vingança ou arquiteta algum plano. O seu rosto tende a tomar traços exagerados em momentos de cólera, enfatizando, principalmente, os olhos e a boca, ressaltando, portanto, o aspecto grotesco e caricatural (Figuras 76, 77, 78). Afinal, o exagero das emoções deve ser demonstrado graficamente pelo exagero e deformidade facial em determinadas passagens narrativas para marcar a intensidade maléfica do vilão.



Fig. 76. *Batman versus Ra's Al Ghul*, 2, p. 45. Fig. 77. *Super-Homem*, 35, p. 28. Fig. 78. *Aventura e Ficção*, 14, p. 10.

A deformidade corporal, sobretudo no que diz respeito ao ressaltado do seu rosto, culmina em um tipo de feiúra. Essa representação do feio é construída para contrapor à beleza clássica, geralmente destinada à figura do herói. Esse aspecto de contraposição é um dos recursos mais comuns usados pelos ilustradores para configurar visualmente o vilão nas hq's.

[...] as imagens grotescas conservam uma natureza original, diferenciam-se claramente das imagens da vida cotidiana, preestabelecidas e perfeitas. São imagens ambivalentes e contraditórias que parecem disformes, monstruosas e horrendas, se consideradas do ponto de vista da estética "clássica", isto é, da estética cotidiana preestabelecida e completa (BAKHTIN, 1996, p. 22).

No que se refere à composição dos elementos gráficos, notamos que o vilão dos quadrinhos muitas vezes aparece de forma desfavorável, se o compararmos ao herói. Esse desfavor se dá através do tipo de enquadramento usado ou também pelo posicionamento do vilão no espaço do quadrinho, colocado de forma inferior em relação ao herói (Fig. 79).



Fig. 79. Muitas vezes a perspectiva e o posicionamento dos personagens ajudam a passar a idéia de superioridade do herói em relação ao vilão (Garth, p. 42).

Nos mangás, a aparência do vilão, no que diz respeito ao tratamento dado pelo artista, não foge muito dos esquemas gráficos que aparecem nas *comics*. Podemos notar que, em ambos os casos, o vilão tem uma forma quebradiça nas suas linhas, uma desproporção corporal que conota o grotesco, um excesso de sombras que está relacionado muito mais ao estado psicológico do personagem, evidenciando uma possível insanidade, do que necessariamente ao posicionamento do

mesmo em uma simples relação de iluminação dos corpos. Em se tratando das cores, notamos que há uma forte tendência do uso de tonalidades escuras como o preto, o cinza e o lilás.

Em *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, no que se refere ao vilão, o tratamento gráfico empreendido para a sua representação não chega a ter uma forma diferenciada se a compararmos com a dos outros personagens, principalmente se usarmos como parâmetro a figura do herói. As linhas não apresentam um aspecto grosseiro ou quebradiço, como normalmente acontecem em outros mangás.⁶³ Porém, características que ligam ao grotesco ou ao caricatural permanecem, como a desproporção física em relação aos outros personagens ou indumentárias de aparência cômica, e assim por diante.

Acreditamos que tais características, no que se refere ao tratamento gráfico homólogo entre o vilão e o herói nos mangás *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, decorre das implicações narrativas que ocorrem durante toda a saga.

Em muitos casos, o que percebemos em *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* é que os personagens que representam a figura do vilão, como Picoles (uma espécie de reencarnação ou clone de um vilão denominado de Rei Picoles) e Vegeta (nativo do mesmo planeta do herói), por exemplo,

⁶³ Como, por exemplo, os mangás do gênero de terror. Neles o vilão recebe um tratamento gráfico diferenciado, com linhas mais fortes, uma certa texturização (hachuras) da pele através do uso de linhas paralelas e também um excesso de pigmentação em preto para a representação das sombras.

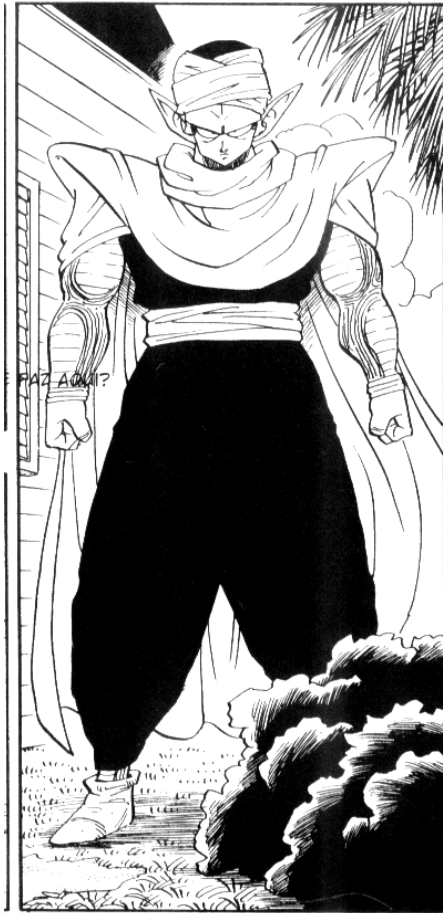


Fig. 80. Picolo, personagem que passa de vilão a aliado nas aventuras de *Dragon Ball Z*, tem um tratamento gráfico similar dispensado ao herói e os seus amigos (DBZ:33, p.56)

assumem, gradativamente, uma postura de aliado de Goku. A princípio parece uma aliança provisória, motivada por alguma ameaça (geralmente de um segundo vilão), que não só interfere na segurança do mundo em que vive o herói, mas também nos planos e interesses do primeiro vilão.

Notamos que, na realização de um comparativo entre os vilões desta saga, existem diferenças no que se refere às articulações narrativas. O primeiro vilão tem um caráter de permanência, através da constância, isto é, o número de aparições narrativas durante toda aventura de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, possibilitando, posteriormente, a sua mudança de papel de vilão para amigo do herói (Fig. 80).

Cabe dizer que esta mudança ocorre gradativamente, como uma espécie de processo de humanização do vilão. Geralmente, esta transformação é dada por algum tipo de percepção do herói e de seus aliados de que o vilão em questão, afinal de contas, conserva algum tipo de bondade. Dessa maneira, portanto, há

um processo de transformação do vilão (figura maligna) para um aliado do herói (figura benigna), mesmo que o próprio vilão não se dê conta, através do seu comportamento na narrativa.⁶⁴

Podemos notar que, durante toda a saga, existem duas ocorrências pertinentes que servem para ilustrar a transição de alguns vilões para a condição de amigo do herói:

- A primeira ocorrência desse tipo, em *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, é quando Picolo resolver unir-se a Goku para enfrentar o irmão mais velho do herói, chamado Raditz, que vem à Terra para revelar a verdadeira origem do herói e lembrá-lo de que o seu

⁶⁴ Não podemos esquecer que a união do vilão com o herói e seus aliados ocorre, a princípio, por conveniência e estratégia e que o vilão pretende voltar a rivalizar com o herói assim que a ameaça for eliminada.

objetivo é, na realidade, de destruir todos os terráqueos, e não protegê-los. Na recusa de Goku de aceitar este destino, Raditz resolve então seqüestrar o filho primogênito do herói, Gohan. Assim, Picolo e Goku, juntos, resolvem enfrentar o novo vilão. Dentro da lógica de Picolo, esta união é necessária porque Raditz representa uma ameaça aos seus planos de conquistar o mundo. No confronto (DBZ: 33), Raditz acaba sendo morto por Goku e Picolo, mas o preço dessa vitória é a morte do herói.⁶⁵ Com a morte de Raditz, Picolo resolve treinar o pequeno filho de Goku nas artes marciais para tentar deter os novos inimigos, Nappa e Vegeta. Já que o vilão, antes de morrer, revelou que, no prazo de um ano, após uma longa viagem espacial, dois novos vilões estarão na terra para dar continuidade à missão de destruição do planeta.

- A segunda ocorrência também acontece em “Dragon Ball Z” (DBZ, 24), quando Vegeta resolve unir-se aos amigos de Goku para combater os andróides que no futuro destruirão a terra.⁶⁶ Depois de enfrentarem os andróides, Vegeta, ainda a contragosto, permanece aliado aos amigos de Goku, pois têm interesse, posteriormente, em desafiar Cell (uma espécie de mutação genética que obteve o seu poder através das células dos seus inimigos, inclusive as de Goku).

Antagonicamente, cabe lembrar aqui que os outros vilões, tais como o Grande Pilaf (DB, 4) e o Freeza (DB, 10), além de Raditz, Nappa e Cell (DBZ, 24), citados anteriormente, têm um caráter de permanência provisória na saga. Eles não fogem do estigma do *estrangeiro* – no sentido de intruso, aquele que vem de um outro lugar para causar desequilíbrio à ordem e conquistar, a todo custo, o mundo.

Entretanto, estes novos execráveis representam não só uma ameaça para o mundo, mas também uma ameaça para os vilões que chegaram anteriormente com o mesmo objetivo, gerando, assim, inusitadamente, a união entre os antigos vilões, já estabelecidos narrativamente na história, o herói e os seus amigos. Dessa forma, o antigo malfeitor assume o papel de um novo aliado (Fig. 81).

⁶⁵ Goku, morto, vai de encontro ao mestre Kaioh – O Senhor das Fronteiras, afim de solicitar um treinamento especial para poder voltar ressuscitado para o planeta Terra e ajudar os seus amigos a enfrentar a nova ameaça.

⁶⁶ Goku, nessa passagem, encontra-se debilitado por causa de uma doença do coração e acaba sendo derrotado pelos andróides, ficando durante algum tempo fora de combate.

Estes novos vilões parecem ter um aspecto mais grotesco do que aqueles vilões já estabelecidos na saga. Por exemplo, o Grande Pilaf (Fig. 82), apesar da sua denominação de qualidade superlativa, não passa de um mero anão com sonhos de poder. Freeza (Fig. 83) possui chifres e a pele é revestida de carapaças por todo o corpo. Cell (Fig. 84) tem uma aparência alienígena, sem narinas e uma boca que mais parece uma concha quando está aberta e Majin Boo (Fig. 85) que possui uma tromba na cabeça. Mesmo os vilões de aparência mais humana, como Raditz e Nappa (Fig. 81), originários do mesmo planeta em que o herói nasceu, possuem uma bizarra cauda de macaco.⁶⁷

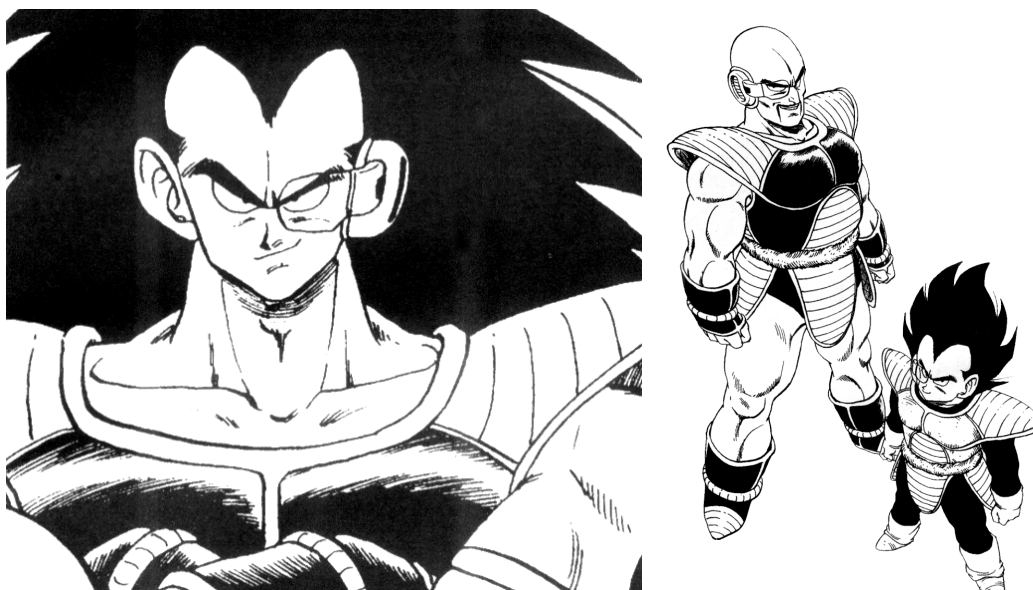


Fig. 81. Raditz, Nappa e Vegeta, vilões que apareceram simultaneamente no início de *Dragon Ball Z*, sendo que este último torna-se aliado de Goku até o final da saga (DBZ, 34, p. 91-92).

Nas histórias em quadrinhos, percebemos que o vilão é o causador da desordem no mundo narrado. É a partir dessa situação de instabilidade proporcionada pelo malfeitor que o herói assume, de fato, o seu papel de salvador. Esta junção entre vilão e herói não representa, necessariamente, uma novidade no universo das hq's. Eventualmente, nas *comics*, podemos nos deparar com ocorrências deste tipo, dadas por circunstâncias bem parecidas com aqueles que detectamos nos mangás.

⁶⁷ A cauda de macaco é o único ponto fraco dos nativos do planeta Vegeta, que possuem grande força e poder. Entretanto, exposto a luz do luar, transformam-se em macacos gigantes com a capacidade de destruição descomunal, tendo, nesta condição, a incapacidade de agir racionalmente. Não é a toa que Goku e, posteriormente, Vegeta (que tem o mesmo nome do seu planeta natal) têm a cauda extirpada para evitar maiores transtornos, eliminado, assim, o elemento grotesco desses personagens.

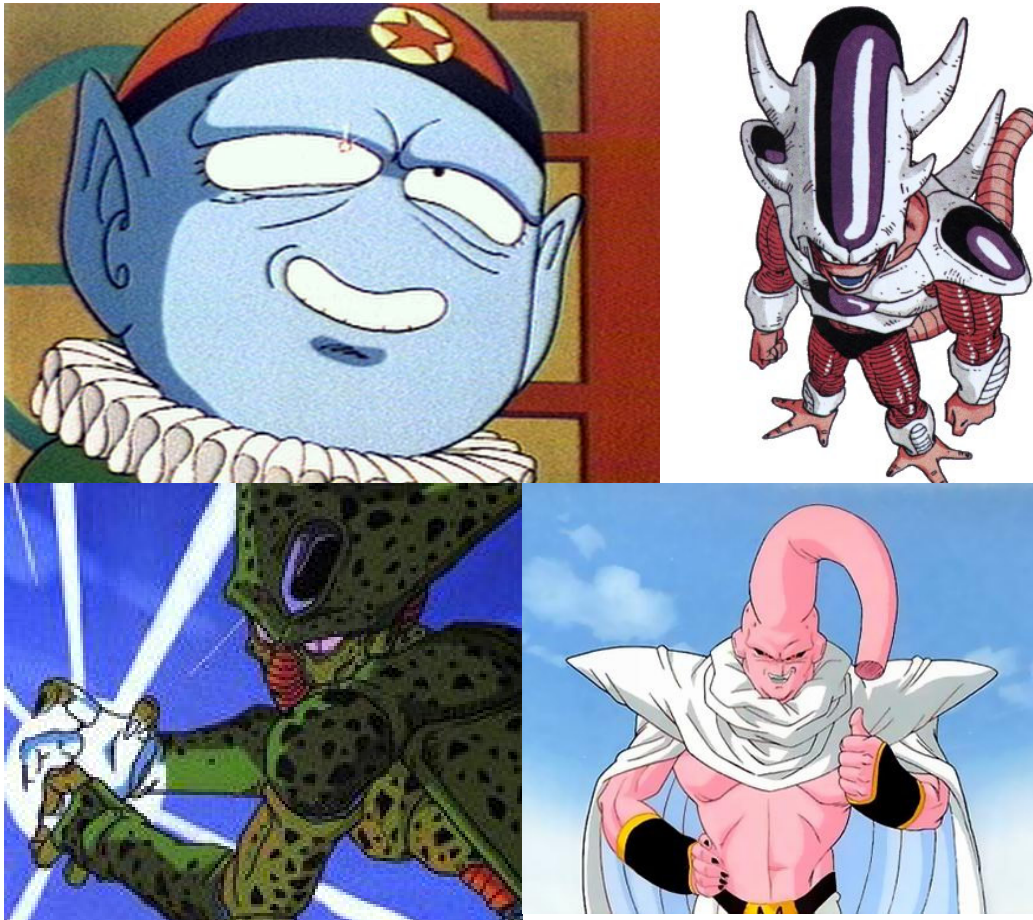


Fig. 82, 83, 84 e 85, respectivamente. Alguns vilões que aparecem nas histórias de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* (Grande Pilaf, Freeza, Cell e Majin Boo) têm como principal característica à aparência grotesca.

Todavia, a diferença reside no fato de que, nas *comics*, a estruturação narrativa é feita de tal maneira que heróis e vilões seguem uma espécie de fluxo e refluxo temporal. Ou seja, como observou Eco (1993, p. 253) quando analisou o Superman, essa diferença possui a dualidade de permanecer inconsumível, assim como os mitos clássicos. Dessa forma, permanece inconsumível a própria existência da parábola mitológica, atrelada aos modos de uma existência cotidiana.

Portanto, sempre se faz necessário recontar as histórias, preencher as lacunas de tempo entre uma história e outra, indefinidamente, através de outras narrativas. Assim, o herói das *comics* consegue permanecer jovial e, ao mesmo tempo, manter-se ligado por referências cotidianas ao leitor. E para render implicações narrativas infinitamente, é comum que alianças feitas outrora pelos personagens sejam desfeitas no momento seguinte.

Já nos mangás, as alianças podem ter um caráter mais permanente, as modificações que os personagens sofrem, como a convenção de um vilão em aliado do herói, contribuem para um desfecho da saga no qual a vitória do bem sobre o mal se dá, inclusive, por meio do processo transformador, tendo em vista que os malfeitores não só entendem os propósitos do herói, como também resolvem ajudar a partir de um determinado ponto da história.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta dissertação teve como principal objetivo analisar a figura do herói dentro das narrativas que compõem o mangá. A nossa abordagem considerou os aspectos de ordem morfológica dos personagens, assim como as ações dos mesmos dentro da fábula, as quais poderiam gerar algum tipo de colaboração para instituir o papel do herói.

Entendemos como morfologia um sentido que contemple não só a constituição física dos personagens, ligado à sua caracterização, como a roupa ou tipo de cabelo, mas também a pose e o seu destaque em relação aos outros personagens, principalmente em relação ao antagonista da fábula.

Para a nossa investigação, usamos como *corpus* a série de mangá *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, do artista Akira Toriyama, que fez sucesso inclusive no Brasil, tendo como o seu principal personagem Goku. Goku vem de um outro planeta e cresce em uma terra ficcional. Ele vivenciou uma trajetória de acontecimentos que possibilitou que os seus poderes e as suas habilidades se desenvolvessem na medida em que a saga avançava.

Nesse mundo, observamos uma estruturação que lembra o nosso, isto é, encontramos cidades de portes variados, onde nos deparamos com habitantes envolvidos em diversidades de tarefas cotidianas, como ir a escola, trabalhar, etc. As construções desses lugares lembram, genericamente, as nossas casas e edifícios. Os veículos, como carros, caminhões e motos, também são ilustrados de tal maneira a se assemelhar com o que encontramos no nosso dia a dia. Dessa forma, o universo ficcional construído em *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* é parecido com a nossa realidade, pelo menos de maneira preliminar.

Entretanto, apesar do mundo ficcional dessa série possuir um tipo de referência que lembra o nosso, existem outras possibilidades, só possíveis nas fábulas, como, por exemplo, a existência de automóveis junto com naves e foguetes em uma incomum naturalidade.

Também em *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, encontramos seres humanos misturados com seres zoomórficos. É comum achar tartarugas (DB, 1, p. 56), porquinhos falantes (DB, 2, p. 8) e sereias (DB, 5, p. 26) convivendo com personagens de aparência comum. Isso sem

mencionar outras criaturas de aparência alienígena. Geralmente esses indivíduos são os vilões da série.

É bem verdade que este caráter fantástico não instaura necessariamente uma novidade, já que na literatura ficcional podemos encontrar diversas obras nas quais os aspectos comuns e incomuns pertencem a um mesmo mundo, articulando-se coerentemente dentro da narrativa. Só para ilustrar essa possibilidade, podemos citar as aventuras de *Harry Potter* (J. K. Rowling) e as histórias do *Sítio do Pica Pau Amarelo* (Monteiro Lobato).

Podemos notar que a configuração de Goku como herói não está atrelada a uma constituição pré-estabelecida do estereótipo heróico. O estereótipo heróico é mais comum nas *comics*, nas quais o caráter extraordinário de personagens com o Superman, Homem-Aranha, dentre outros, se dá, principalmente, pelo seu aspecto espetaculoso em um mundo que se assemelha com o nosso. Afinal, eles conseguem, nas suas ações, voar, disparar raios ou escalar paredes, enquanto os demais são apenas espectadores dos seus grandes feitos.

Nos mangás, de uma forma geral, o herói não é o único detentor de poderes e habilidades especiais. Ocorrências narrativas ligadas à magia, como aquelas que acontecem frequentemente em *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, são realizáveis não só por Goku, mas são potencialmente possíveis a outros personagens, ainda que esses tenham uma rápida passagem na história, ou sejam apenas personagens secundários.

O que nos leva a conclusão de que Goku é o herói muito mais por suas ações narrativas do que por seus poderes ou características morfológicas. Ainda que a sua morfologia tenha um caráter diferenciado, como o seu tipo de cabelo, por exemplo, essa diferença não se dá no sentido de um pré-requisito para que assuma o papel de protagonista. Afinal, os outros personagens são constituídos também com traços morfológicos diferenciados para que o leitor possa identificá-los na história.

Portanto, o que faz realmente de Goku o protagonista não é o conjunto de características, como a sua indumentária ou o seu porte físico e sim as suas ações na história. Nas *comics*, a caracterização do herói passa por uma simbolização dada pelas cores e grafismos encontrados nos seus uniformes. Nos mangás e, especialmente, nos quadrinhos de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, os feitos narrativos são mais importantes do que uma configuração indicial do herói.

Em outras palavras, a aparência do herói nos mangás não é tão formidável quanto as suas realizações.

Entretanto, notamos que, nos mangás, a dicotomia entre o bem e o mal, entre o belo e o feio entre o certo e o errado permanece engessada dentro de um esquema tradicional de oposições, e a que a morfologia serve para caracterizar esses antagonismos.

A oposição entre a figura do herói e a do vilão, além de poder ser constatada através das suas ações, também pode ser investigada pela estruturação visual ou tratamento gráfico destinados a esses arquétipos. Como vimos no tópico que trata da figura do vilão nos mangás, o malfeitor é representado visualmente pelo viés do grotesco. Essa representação geralmente tem um sentido caricatural e exagerado, com todas as deformações possíveis, as quais estão ligadas a certo infortúnio vivido na sua origem.

Assim, os vilões dos mangás herdam toda a carga do conceito de grotesco no se refere apenas a sua negatividade. Isto é, os produtores desse tipo de hq ignoram a amplitude dada por Bakhtin (1996), que realiza uma reconstituição histórica do grotesco, na qual os aspectos de cunho carnavalesco, cômico e corporal também são valorizados. Assim, essas características apontam para um valor positivo do grotesco.

Observamos, de um modo geral, nos romances dos quais as histórias em quadrinhos descendem, uma certa reverência à deformidade do grotesco. O grotesco encarnado na figura do vilão funciona como uma estratégia narrativa para criar um contraponto com o mito do herói, idealizado por suas virtudes e por um tipo de beleza pautada nos cânones clássicos.

Dessa forma, a simetria e a proporção física do herói reforçam a sua bondade e o aproximam do divino. Lembramos que o sentido do divino é a configuração do perfeito como expressão de um tipo de beleza baseada na arte grega. Afinal, a arte grega está ligada ao espírito e a inteligência. Ela tem como principais características o racionalismo e amor pelo belo.

Assim, a figura do herói surge a partir dessa idealização, que tem como exemplo, Hércules, Aquiles e tantos outros. Esse referencial de herói serve de matriz até hoje para que os autores das histórias em quadrinhos, principalmente os produtores das *comics*, possam criar os seus personagens.

Nos mangás, notamos que as ações narrativas do herói permanecem também no âmbito dos grandes feitos, assim como ocorrem com os protagonistas dos contos clássicos. Entretanto, a partir das peripécias de Goku na série *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, podemos verificar que o herói do mangá, ainda que possua poderes extraordinários para a execução de tarefas difíceis, é mais humanizado na medida em que realiza feitos comuns como dormir, comer e estudar.



Fig. 86. Goku aparece de forma destacada em *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* (DB, 3, p. 70).

Assim, o herói dos mangás consegue aproximar-se do leitor não só pela vertente dos seus prodígios, mas também porque intercala entre as suas grandes ações atividades comuns, próximas à nossa realidade. Ao contrário da maioria das *comics*, parece que nesse tipo de história em quadrinhos, as atividades cotidianas são tão importantes para a constituição do herói quanto os seus feitos mais extraordinários.

Além das verificações relacionadas às ações do herói nas narrativas e seus aspectos morfológicos, procuramos também investigar a sua representação nas páginas do mangá no que diz respeito à sua diagramação.

Afinal, constatamos que, durante toda a saga de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, a diagramação contribui para destacar o protagonista Goku. Esse destaque pode acontecer de várias maneiras, sendo que a mais freqüente é o uso da perspectiva ou da sobreposição de planos para evidenciar o herói em relação aos outros personagens. A proeminência ocorre através de arranjos dos elementos gráfico, como linhas e formas, que o favoreçam visualmente. (Fig. 86)

Especificamente no tópico em que tratamos da questão estrutural das páginas dos mangás, constatamos que as histórias em quadrinhos, de uma maneira geral, saíram de um regime linear, no qual o vetor de leitura estava atrelado a uma horizontalidade para um sistema denominado por Fresnault-Deruelle (1976) de tabular, ligado a espacialidade.

A tabularidade implica em uma nova maneira de distribuir os desenhos, os balões, as legendas e as onomatopéias no espaço da página, que é utilizada pelo artista de forma a produzir um sentido narrativo específico,

Se pensarmos, por exemplo, em passagens em que Goku precisar firmar-se como herói, notamos que as páginas voltadas às suas peripécias favorecem o destaque da sua atuação. Lembramos que a forma de representá-lo no plano gráfico é sempre destacada, seja através da sua sobreposição em relação aos outros personagens ou ao fundo, seja através da extrapolação da sua figura dos limites do quadro.

Tendo em vista que a questão mais geral desse trabalho foi analisar o papel do herói nos mangás através da série *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, essa dissertação representa, portanto, uma contribuição no esforço de conceituar os mangás por meio de investigações centradas nas peripécias de Goku, considerando a sua morfologia e a sua relação com outros personagens, como os vilões, o guru e os seus aliados.

Sem desprezar outras pesquisas sobre o fenômeno das histórias em quadrinhos, principalmente aqueles trabalhos nos quais o foco são os mangás, tais como os realizados pela professora Sônia Luyten (2000 e 2003), acreditamos ser possível ampliar as pesquisas sobre esse gênero de histórias em quadrinhos para além de uma abordagem estritamente sociológica ou de recapitulação histórica. Esse é um esforço de ampliar os horizontes para entender esse tipo de história em quadrinhos pelas fronteiras da estética e da análise textual das imagens.

Como citamos no início dessa dissertação, é necessário definir os mangás através da relativização argumentativa que limita o seu conceito apenas ao pólo de produção japonesa. Ainda que as suas origens estejam fincadas nesse país, acreditamos que o mangá pode ser identificado independentemente da sua origem. Essa identificação pode se dar também através da estruturação das suas imagens na página, da configuração dos seus personagens, principalmente a do herói, e da construção dos seus universos narrativos.

A questão da tabularidade das páginas das hqs (FRESNAULT-DERUELLE, 1976), assim como a idéia sobre a artrologia da imagem das histórias em quadrinhos (GROENSTEEN, 1999) são boas chaves metodológicas para que os estudos das hq's sejam direcionados de

maneira mais eficaz para a análise imanente das imagens. Acreditamos que esses métodos podem ser desenvolvidos e aplicados para entendermos o fenômeno dos mangás.

Como vimos, os mangás representam um importante fenômeno comunicacional, e uma das suas principais características é a predominância do texto visual em relação ao texto verbal. Para uma futura tese, pretendemos estudar mais profundamente as articulações das imagens desse tipo de história em quadrinhos no que se refere a sua disposição dos elementos gráficos no espaço das páginas.

Teremos como ponto de partida as teorias sobre a tabularidade (FRESNAULT-DERUELLE, 1976) e da artrologia (GROENSTEEN, 1999). Além desses, autores como E. H. Gombrich (1995) e Carrier (2000) poderão também trazer contribuições para o amadurecimento de uma tese sobre os mangás. Esses estudiosos oferecerão subsídios para o desenvolvimento de uma teoria e de um método mais específico para definir esse tipo de histórias em quadrinhos a partir da sua estrutura interna.

Nesse empreendimento, usaremos o corpus a série *Samurai X*, de Nobuhiro Watsuki. Acreditamos que este tipo de abordagem, iniciada nessa dissertação, pode mostrar a sua eficácia para compreendermos os mangás como fenômeno e como funciona a sua visualidade narrativa em um comparativo com outros tipos de hq's.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. Brasília: Edunub/Hucitec, 1996.

BARTHES, Roland. "Introdução à análise estrutural da narrativa". In: BARTHES, Roland. *et al. Análise estrutural da narrativa: pesquisas semiológicas*. Petrópolis: Vozes, 1976. p 19-60.

_____. *Mitologias*. 9. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1993.

_____. *O Óbvio e Obtuso*. São Paulo: Nova Fronteira, 1982.

BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas*. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. 4. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

CAGNIN, Antônio. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975. (Ensaio, 10)

CALAZANS, Flávio. "Uma abordagem midiológica das histórias em quadrinhos no ciberespaço". In: _____. *As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática*. São Paulo: UNESP: PROEX, 1997. p. 144-153. (Coleção GT Intercom; 7).

CARRIER, David. "Posthistorical art, or: comics and the realm of absolute knowledge". In: _____. *The aesthetics of comics*. University Park: Pennsylvania University Press, 2000. p. 107-123.

CHAUÍ, Marilena. *O que é Ideologia*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 2001. (Coleção Primeiros Passos, 13).

CIRNE, Moacy. *Bum! A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1977.

_____. *História e crítica dos quadrinhos brasileiros*. Rio de Janeiro: Funarte, 1990.

_____. *Para ler quadrinhos*. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1975.

_____. *Uma introdução política aos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Angra: Achiame, 1982.

DELEUZE, Gilles. *Cinema 1: a imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

_____. *Cinema 2: a imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

_____. *Conversações*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

DORFMAN, Ariel; MARTELART, Armand. *Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo*. 2. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

_____. *Super Homem e seus amigos do peito*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

ECO, Umberto. *A estrutura ausente*. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.

_____. *Apocalípticos e integrados*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

- _____. *As formas do conteúdo*. São Paulo: Perspectiva: EDUSP, 1974.
- _____. *Obra aberta*. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- _____. *Lector In fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- _____. *Os limites da interpretação*. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- _____. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- _____. *Semiótica e filosofia da linguagem*. São Paulo: Ática, 1991.
- _____. *Tratado geral da semiótica*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1976.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- ELIADE, Mircea. *Imagens e símbolos*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- FRENAULT-DERUELLE, Pierre. *Dessins et bulles*. Paris: Bordas, 1972.
- _____. “Du dessin d’humour à la bande dessinée et retour”. *Contemporanea*, v. 3, n. 1, Salvador: PPGCC/UFBA, 2005, p. 167-184.
- _____. “Du linéaire au tabulaire”. *Communications*, n. 24, p 7-23, Paris, SEUIL, 1976.
- _____. *La bande dessinée: essai d’analyse sémiotique*. Hachette: PUF, 1972.
- _____. *Le secret de l’image*. Bruxelas: Fondation Hergé, 1999.
- _____. *La chambre à bulles*. Paris: UGE, 1977
- _____. *Le verbal dans les bandes dessinées*. Paris: SEUIL, 1970. p 145-160.
- _____. “Le fantasma de la parole”. In: _____. *L’éloquence des images*. Paris: PUF, 1993. p. 229-239.
- _____. “O espaço interpessoal nos comics”. In: _____. *Semiologia da Representação*. São Paulo: Cultrix, 1980, p. 125.
- _____. *Récits et discours par la bande*. Paris: Hachette, 1977.
- GRAMMONT, Maurice. *Traité de phonétique*. Paris: Libraria Delagrave, 1965.
- GRECO, Marcelo. “A história do Mangá”. *Anime>Do 2000*, n. 3, São Paulo: Escala, 2000, p. 17.
- GREIMAS, A. J. *Sémantique structurale*. Paris: Larousse, 1969.

GOMBRICH, Ernest. *Arte e ilusão: um estudo da psicologia pictórica*. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

GOMES, Itânia. “Leituras ideológicas. ou: como o estruturalismo conduziu os estudos culturais ingleses às análises da recepção”. *Txt. n. 41*, p. 35-46, Salvador: Facom, 2001.

GROENSTEEN, Thierry. *Système de la bande dessinée*. Paris: PUF, 1999.

GUIMARÃES, Edgard. *Integração texto/imagem na história em quadrinhos*. Belo Horizonte: Intercom, 2003.

IMBERT, Gerard. *Signe/texte/image*. Meyzieu: Césura Lyon, 1990.

KAISER, Wolfgang. *Análise e interpretação da obra literária*. Tradução de Paulo Quintela. Coimbra: Amérnio Amado, 1967.

_____. *O grotesco: configuração na pintura e na literatura*. São Paulo: Perspectiva, 1957.

KARTZ, Albert. *Comunicação de massa: análise do conteúdo*. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Eldorado, 1973. p. 155-177. (Coleção Médium)

KOBAYASHI, Tadashi. *Ukiyo-e: an introduction to japanese woodblock prints*. Japão: Kondansha, 1997.

LUYTEN, Sônia. *Mangá produzido no Brasil: pioneirismo, experimentação e produção*. Belo Horizonte: Intercom, 2003.

_____. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Hedra, 2000.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Markon Books, 1995.

METZ, Christian. *A significação do cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1972.

MORRIN, Violette. “A história cômica”. In: BARTHES, Roland. *et al. Análise estrutural da narrativa: pesquisas semiológicas*. Petrópolis: Vozes, 1976. p 174-200.

_____. “Le dessin humoristique”. *Communications*, n. 15, p 7-23, Paris, SEUIL, 1976.

MOYA, Álvaro. *Shazam*. São Paulo: Perspectiva, 1977.

MUNDO Estranho: super-heróis. São Paulo: Abril, agosto de 2004.

PAIXÃO, Márcio. *Os quadrinhos cinematográficos de Moebius*. Belo Horizonte: Intercom, 2003.

PICADO, José Benjamim. “Duas abordagens sobre imagens e discursividade: pistas para uma semiótica visual”. *Contemporanea*. Salvador, PPGCC/UFBA, v. 2, n. 1, p. 195-210. 2004

OLIVEIRA, Sandra. “Gênero Ficcional na Imprensa de entretenimento: Uma proposta de Análise dos Quadrinhos”. In: BORELLI, Silvia Helena (org.). *Gêneros Ficcionais, Produção e Cotidiano*. Rio de Janeiro: Intercom, 1991. p. 67-74.

ORLANDI, Eni. *O que é lingüística*. 11. ed. São Paulo: Brasiliense, 2001. (Coleção Primeiros Passos; 184)

SA, C. M. *O uso da banda desenhada para o estudo da narrativa na aula de Língua Materna face aos novos programas*. Aveiro: Universidade de Aveiro, 1996.

SA, C. M. “Sugestões para o uso da banda desenhada na abordagem do texto narrativo: vantagens e limites”. Encontro Nacional da Associação de Professores de Português. 2., 1997, Lisboa.

SCHNEIDER, Greice. *O Olhar Oblíquo: narrativa visual na fotografia de Robert Doisneau*. 2005. 147 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Escola de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador.

SHIMAMOTO, Júlio. *Curso Prático*. São Paulo: Escala, n. 5, 1999.

THOMPSON, John. *Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa*. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 1990.

TORIYAMA, Akira. *Dragon Ball e Dragon Ball Z*. (ed. 1-83). São Paulo: Conrad, 1994.

INFORMATIVOS ELETRÔNICOS

A RIQUEZA das HQs: dos gibis americanos aos mangás. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/edicoes/0182/aberto/mt_67921.shtml>. Acesso em: 31 abr. 2005.

AS NOVAS influências. Disponível em: <<http://www.mangax.com.br/whatismanga2.shtml>>. Acesso em: 02 jun. 2005.

ACUIO, João. *Um estudo sobre Batman: o Cavaleiro das Trevas do Zodíaco*. Disponível em: <<http://www.constelar.com.br/revista/edicao81/batman2.php>>. Acesso em 14 jul. 2005.

BARREIRA, Cristiano; MASSIMI, Mariana. *As idéias psicopedagógicas e a espiritualidade do karate-do segundo a obra de Gichin Funakoshi*. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79722003000200018>. Acesso em 24 jul. 2005.

BARROS, Gilda. *O paradigma do herói*. Disponível em: <<http://www.paideuma.hpg.ig.com.br/oparadigmadoheroi.htm>>. Acesso em 14 out. 2004.

BORGES, Jorge. *Descrição, narração e dissertação*. Disponível em: <<http://www.malhatlantica.pt/jorgefborges/principi1.htm>>. Acesso em 11 mar. 2004.

CARISMA: o dom de ser estrela. Disponível em: <http://marieclaire.globo.com/edic/ed108/rep_teste1.htm>. Acesso em 31 jan. 2005.

CAMPOS, Rogério. *Will Eisner contra Will Eisner*. Disponível em: <<http://pphp.uol.com.br/tropico/html/textos/2514,1.shl>>. Acesso em 28 jan. 2005.

CENSURA na HQ. Disponível em: <http://hq.cosmo.com.br/textos/educacaoteses/teses_e_hqipoteses6.shtm>. Acesso em 14 jul. 2005.

CONHEÇA os Personagens de "Senhor dos Anéis". Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/reuters/ult112u10027.shl>>. Acesso em 19 jul. 2005.

DICIONÁRIO Dragon Ball. Disponível em: <http://www.ayresnet.com.br/nst_dragondicionario.htm>. Acesso em 15 jan. 2005.

GOMBRICH, Ernest. *Caricature*. Disponível em: <<http://www.newcastle.edu.au/discipline/fine-art/pubs/ernst/gombrich.html>>. Acesso em 07 ago. 2005.

GOTEMBA, Shizuoka. *Voltar ao Brasil*. Disponível em: <<http://www.ipcdigital.com/portugues/opiniaio/505/>>. Acesso em 26 mai. 2001.

GUERRA das Estrelas: o mito da sociedade moderna. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/~cinemais/artestrelas.html>>. Acesso em 23 jul. 2005.

GUIMARÃES, Ana. *O que é semiótica peirceana*. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/xxiii-ci/gt08/gt08a2.pdf>>. Acesso em 11 dez. 2004.

HORIGOSHI, Érika. *Simbologia japonesa: os animais*. Disponível em: <<http://www.nippobrasil.com.br/2.semanal.especial/301.shtml>>. Acesso em 23 jul. 2005.

LAURENTZ, Silvia. *O tempo nas imagens animadas: uma abordagem semiótica*. Disponível em: <<http://www.pucsp.br/pos/cos/interlab/silvia/>>. Acesso em 11 out. 2004.

LOBO Solitário e Filhote. Disponível em: <<http://www.fanboy.com.br/modules.php?name=News&file=article&sid=279>>. Acesso em 13 jun. 2005.

MANGÁ: o estilo japonês conquista o Brasil. Disponível em: <http://hq.cosmo.com.br/textos/educacaoteses/teses_e_hqipoteses3.shtm>. Acesso em 14 jun. 2005.

MARUYAMA, Lílian. *Os filmes de Dragon Ball e Dragon Ball Z*. Disponível em: <http://www.nippobrasil.com.br/2.semanal.manga/manga_dragon.shtml>. Acessado em 11 out. 2004.

MEDAUAR, Cassius; GUSMAN, Sidney. *A incrível experiência de editar Dragon Ball Z, o mangá mais vendido do planeta*. Disponível em: <http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/dragonball_dragonballz.cfm>. Acesso em 11 dez. 2004.

MEIRELES, Selma. *O mito nas histórias em quadrinhos: um exemplo a partir dos mangás*. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/agaque/agaque/ano3/numero3/agaquev3n3_com1.htm>. Acesso em 10 jul. 2005.

MIGHTY Morphin Power Rangers. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Mighty_Morphin_Power_Rangers>. Acesso em 13 ago. 2005.

MOSCATELI, Renato. *A narrativa histórica em debate: algumas perspectivas*. Disponível em: <<http://www.uem.br/~urutagua/006/06moscateli.htm>>. Acesso em 19 jul. 2005.

NALIATO, Samir. *Crise nas Infinitas Terras # 1: minissérie em duas edições*. Disponível em: <http://www.universohq.com/quadrinhos/2004/review_crise_infinitas_terras01panini.cfm>. Acesso em 19 jan. 2005.

O CORINGA é muito mais interessante que Batman. Disponível em: <http://hq.cosmo.com.br/textos/hqcoisa/h0030_jerryrobinson.shtm>. Acesso em 14 jul. 2005.

O MANGÁ. Disponível em: <<http://www.geocities.com/betoeitoman/8man2.htm>>. Acesso em 31 mai. 2005.

OS PRINCÍPIOS filosóficos da caligrafia ocidental (continuação). Disponível em: <<http://www.japaoonline.com.br/pt/caligrafia2.htm>>. Acesso em 31 mai. 2005.

O QUE é mangá? Disponível em: <<http://geocities.yahoo.com.br/mangabronline/oqueemanga.htm>>. Acesso em 31 mai. 2005.

O QUE é um mangá? Disponível em: <http://geocities.yahoo.com.br/darshubrasil2/o_que_e_um_manga.htm>. Acesso em 02 jun. 2005.

O QUE é são animes? Disponível em: <http://www.fullanimes_informacao.ubbi.com.br/>. Acesso em 31 mai. 2005.

QUEIROZ, Morgana. *Heróis da areia: uma leitura freudiana e jungiana de histórias de heróis*. In: *Em especial da obra Duna de Frank Herbert*. Disponível em: <http://www.xr.pro.br/monografias/herois_da_areia.html>. Acesso em 20 jan. 2005.

SILVA, César. *Super-heróis e superpoderes na ficção científica*. Disponível em: <http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/superheroes_ficao_cientifica.cfm>. Acesso em 10 jul. 2005.

SILVA, Josimey. *Sobre o imaginário*. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/nucleos/filocom/josimey.html>>. Acesso em 11 dez. 2004.

SUPER Homem: o dossiê. Disponível em: <www.dvi.hpg.ig.com.br/superhomem.htm>. Acesso em 15 jan. 2005.

TOLEDO, Paula. *Mangá*. Disponível em: <<http://www.sobresites.com/manga/introducao.htm>>. Acesso em 31 mai. 2005.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Batman: os criadores clássicos*. Disponível em: <http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base_para_artigos.asp?artigo=2621>. Acesso em 14 jul. 2005.

VIANA, Nildo. *A era da aventura no mundo dos quadrinhos*. Disponível em: <<http://www.espacoacademico.com.br/035/35cviana.htm>>. Acesso em 21 jul. 2005.

