

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO**

**TAMY ALINE SATO**

**MANGÁ EM FOCO**

651.946.002

**CAMPINAS**

**2002**

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO**

**TAMY ALINE SATO**



**1290000325**



**TCC/UNICAMP Sa83m**

**MANGÁ EM FOCO**

Trabalho de conclusão de curso (EP-809) apresentado como exigência parcial do curso de pedagogia, sob orientação da Prof. Dra. Cristina Bruzzo e colaboração da Prof. Dra. Norma Sandra de Almeida Ferreira.

**CAMPINAS**

**2002**



UNIDADE:	EE
Nº CHA:	
TCC - UNICAMP:	Sa 83m
VL:	
TOME:	325
PROC:	129/2003
DI:	X
PREÇO:	11,00
DATA:	06/11/03
Nº CRED:	835 = 308608

**Catálogo na Publicação elaborada pela biblioteca  
da Faculdade de Educação/UNICAMP**  
Bibliotecário: Gildenir Carolino Santos - CRB-8ª/5447

Sato, Tamy Aline.  
Sa83m      Mangá em foco / Tamy Aline Sato. -- Campinas, SP: [s.n.], 2002.

Orientador : Cristina Bruzzo.

Trabalho de conclusão de curso (graduação) – Universidade Estadual de  
Campinas, Faculdade de Educação.

1. Histórias em quadrinhos. 2. Sentido (Psicologia). 3. Linguagem.  
I. Bruzzo, Cristina. II. Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de  
Educação. III. Título.

02-250-BFE

Dedico este trabalho aos meus pais  
Minoru e Fátima Sato

## Agradecimentos:

Agradeço aos meus pais, por acreditarem em mim de todas as formas possíveis.

Agradeço de todo coração à Prof. Dra. Cristina Bruzzo pela orientação e por tudo que me ensinou durante a elaboração deste trabalho. A Prof. Dra. Norma S. de A. Ferreira, segunda leitora, pela atenção e pelas aulas que tanto me motivaram.

Agradeço ao André, pela doçura de sua presença em minha vida.

Agradeço aos meus irmãos, Guto e Gustavo, por sempre se fazerem presentes. À Ana Paula e Nancy por dividirem diariamente suas vidas.

Agradeço às amigas Andréa, Renata, Ana Cris, Thais, Bia, Pati, Ira, Janussa, Adilma, Meire, Rafaella, em especial, à Mari e à Caru que muito me aconselharam.

Agradeço aos amigos, Fernando, Dú, Clécios e Marcelo pelas nossas conversas.

Por fim, agradeço ao Adê pela imensa paciência.

Não se conta mais nada, indica-se.  
O que permite o prazer de uma descoberta e de uma construção  
Mais pessoal e sem entraves, a imagem se organiza.  
Jean Epstein

## Sumário

1. Introdução
  - 1.1 Mangá
  - 1.2 Uma trajetória de leitora
  - 1.3 Objetivo
2. Apanhado Histórico
3. O Dragon Ball
  - 3.1A História
  - 3.2Elementos de Linguagem
  - 3.3Os leitores
4. Conclusão
5. Referências Bibliográficas

# MANGÁ EM FOCO

## 1. INTRODUÇÃO

### 1.1 Mangá???

Isso mesmo! Lê-se man-gá!

Mangá é uma palavra japonesa que designa Banda Desenhada, sua fiel tradução significa "imagens irresponsáveis", mas este termo passou a ser usado para designar as histórias em quadrinhos no Japão. Existem muitas características que os fazem diferentes das histórias em quadrinhos ocidentais. As principais características típicas do(s) mangá(s):

- os personagens dos desenhos têm olhos enormes e detalhados;
- são desenhados em preto em branco, exceto as capas que podem ser coloridas;
- são desenhos de linhas simples e estilizadas;
- são desenhados a mão;
- o modelo original (japonês) é lido de "trás para frente" quando comparado ao modelo ocidental;
- são fenômenos de vendas no Japão, é uma forma de expressão, com adeptos de todas as idades, há um universo de verdadeiras obras de arte. Eles não se limitam aos quadrinhos cômicos abordando os mais variados assuntos como erotismo, aventura, história, esporte, culinária, romance, ficção científica, fantasia, horror, entre outros.
- são freqüentemente transformados em desenhos televisivos, os chamados animês.



Os super-heróis das HQs<sup>1</sup> japonesas subvertem o típico herói das HQs ocidentais, pois cometem falhas que não são comuns nos "super-heróis" como "Batman" e "Super-Homem". Além disso, eles não possuem necessariamente corpos perfeitos, musculosos, maxilares quadrados e fisionomias simpáticas. Eles se constituem como heróis<sup>2</sup> pelo fato de possuírem a missão de lutar contra os males que afligem o Universo, salvar um grupo de pessoas em perigo, como a tripulação de

<sup>1</sup> HQs é uma abreviação usual que indica o termo histórias em quadrinhos.

<sup>2</sup> Herói *sm.* 1. Homem extraordinário pelos feitos guerreiros, valor ou magnitude. 2. Protagonista de obra literária.

um barco, ou defender um outro personagem da história que esteja sendo ameaçado. São caracterizados como bons e justos.

Os mangás podem ser classificados basicamente como shojo<sup>3</sup>, shonen<sup>4</sup> e hentai<sup>5</sup>.

*Shojo* mangá é produzido visando principalmente o público feminino, em que as histórias têm uma dramatização maior. Geralmente as histórias são desenvolvidas por mulheres que criam personagens com características românticas. Podemos citar: *Sailor Moon*, *Guerreiras mágicas*, *Mai a Garota Sensitiva*, entre outros.



*Shonen* mangá é destinado a rapazes, trazem histórias que tematizam gangues de colégio, esportes, aventuras, grupos defensores do Universo. Podemos destacar *Dragon Ball*, *Evangelion*, *Samurai X* entre outros.

*Hentai* é a palavra usada para designar mangás, imagens ou animês eróticos.

*Gekira* tipo de mangá voltado para um público mais adulto, o *gekiga* (leia "guekigá") tem enredos mais densos e dramáticos que o mangá juvenil.

Atualmente no Brasil circulam basicamente três tipos de mangás, no entanto são encontrados mais facilmente nas bancas os mangás para garotos e garotas. Eles fazem muito sucesso entre o público infanto-juvenil. Os "*Hentais*" Dificilmente podem ser adquiridos nas bancas, mas na rede de internet pode-se encontrar um grande número de títulos.

## 1.2 Uma trajetória de leitora.

Lembro-me que quando pequena, sentada em um banco de uma loja, carregava um gibi em minhas mãos. Quando curiosamente folheava as suas páginas, aproximou-se de mim uma vendedora, velha amiga de minha mãe e carinhosamente me perguntou se eu estava gostando da história. Eu disse que sim e ela tornou a perguntar: "- Você sabe ler?".

Eu, que já tinha dito a ela que estava gostando da história, novamente dei uma resposta afirmativa e, imediatamente depois, lembrei que não. Eu não sabia decifrar as letras, nem formar as sílabas, no entanto eu não podia desmentir aquela afirmação, e isso me causou uma certa angústia, marcada até hoje em minha memória.

<sup>3</sup> Shojo significa moça no idioma japonês.

<sup>4</sup> Shonen significa garoto no idioma japonês.

<sup>5</sup> Hentai palavra japonesa que significa pervertido.

Sempre pensei a respeito desse episódio e somente agora realizando um estudo sobre histórias em quadrinhos, pude compreender o significado de meu "sim" àquela pergunta.

Para Goulemot, "ler é dar um sentido de conjunto, uma globalização e uma articulação aos sentidos produzidos pelas seqüências. Não é o sentido desejado pelo autor, o que implicaria que o prazer do texto se originasse na coincidência entre o sentido desejado e o sentido percebido, em um tipo de acordo cultural [...]". (Chartier, 1996:108)

A arte seqüencial dos quadrinhos me possibilitava entendimento. As histórias estavam expressas por uma série de recursos: pelo cenário, pela anatomia expressiva, pela expressão facial dos personagens, pelo tempo, pelas cores...

### 1.3 Objetivo

Muitos estudiosos acreditam que as histórias em quadrinhos têm sua origem no início da civilização. Supõe-se que, com a preocupação de narrar os acontecimentos, nossos remotos ancestrais gravavam as imagens em pedras sob forma de desenhos sucessivos, gerando as primeiras manifestações lingüísticas por meio da escrita, dando origem às primeiras ilustrações, que mais à frente passariam a formar as histórias em quadrinhos.

Manifestações lingüísticas como mosaicos, afrescos e hieróglifos também compuseram aproximações com o gênero narrativo que constituem as HQs. Apesar disso, muitos pesquisadores consideram como marco inicial histórico a criação de Richard F. Outcalt. Em 1894, o personagem Yellow Kid criado por Outcalt, em que popularizou a HQ na forma que conhecemos hoje, cujo elemento principal é o balão que trás a escrita com forma de fala dos personagens.

A partir da introdução do uso do balão, os quadrinhos ganharam uma maior agilidade comunicativa, a mensagem escrita passou a compor o desenho. Não se fazia mais preciso que o leitor olhasse o desenho para somente depois ler a legenda.

O presente trabalho visa ampliar o olhar a respeito das histórias em quadrinhos japonesas. Apresenta um breve histórico dos mangás assim como alguns elementos gráficos que lhe são próprios, compondo uma linguagem singular.

A pesquisa toma como foco de atenção a série Dragon Ball criada por Akira Toriyama que combina uma lenda chinesa a respeito de sete "esferas do dragão" com poderes mágicos e uma história tradicional indiana sobre um macaco de pedra humanizado, chamado Sun-Wun-Kun, com capacidade de voar usando uma nuvem e carrega um bastão mágico.

No Brasil, as histórias mais conhecidas normalmente são compostas por histórias isoladas, com começo, meio e fim, como as histórias de Maurício de Souza e Walt Disney. As histórias são curtas, não é preciso esperar que o próximo número da revista chegue às bancas. A produção do Dragon Ball, por exemplo, é uma história bastante longa, continua de um número para o outro, totalizando 33 revistas de em média 100 páginas cada. Além disso, têm continuação no Dragon Ball Z, em que os protagonistas são descendentes dos personagens do Dragon Ball. É

uma característica dos mangás que a narrativa prossiga de um número para outro. As histórias costumam ser longas, e quando termina uma série se inicia outra.

Assim, nesta pesquisa foram selecionados 3 números da série Dragon Ball (1, 15 e 28), possibilitando uma visão geral do desenvolvimento dos personagens e da história. Pretendo analisar nestes exemplares do Dragon Ball, alguns aspectos ligados aos recursos gráficos usados nos mangás.

## 2. APANHADO HISTÓRICO

Para entender as produções artísticas dos quadrinhos japoneses faz-se necessário realizar um apanhado histórico que situe a cultura do país no qual têm origem.

Sonia Bibe Luyten (2000) coloca que o fato de o Japão ter grande parte do seu território constituído por arquipélagos, possuir muitas regiões vulcânicas e passar por invernos extremamente rigorosos em certas regiões, faz com que sua população tenha uma história marcada por dificuldades e pobreza.

Nos séculos XVIII e XIX a classe dos mercadores tornou-se bastante próspera nas cidades aumentando a demanda por diversão, e isto, estimulou um novo gênero artístico para consumo popular. Inicialmente produziam-se séries de gravuras retratando cenas de teatro, retratos de beldades famosas, lutadores de sumô, homens e mulheres mundanas, etc. Apareceram temas históricos, paisagens, pássaros, em forma de ilustrações.

Luyten destaca que, após a II Guerra Mundial, surgiram os mangás tomando como tema a guerra. Estes apresentavam desenhos que caracterizavam os americanos como demônios de duas faces em contos japoneses tradicionais, e satirizavam a política ocidental, desenhando os inimigos gordos, altos, com narizes grandes.

O contato com os quadrinhos ocidentais por sua vez causou uma série de mudanças no estilo da arte seqüencial japonesa. Osamu Tezuka na revolução do Japão -pós-guerra-, introduziu uma nova criação dramática, realizando fantásticas histórias que usavam ângulos inovadores, que mesclavam imagens da cultura cinematográfica da Alemanha e França.<sup>6</sup>

Foi Osamu quem introduziu os olhos enormes e detalhados no mangá com o intuito de desempenhar maior expressividade.

Tezuka lançou, em 1947, "A Nova Ilha do Tesouro", história que promoveu um verdadeiro boom de mangás, pois seus quadrinhos chegaram a vender 400.000 cópias. Seu sucesso se explica também pelo fato de que o mangá é um gênero de entretenimento barato, e isso facilitava sua aquisição. Atualmente eles constituem um dos maiores fenômenos de comunicação de massa entre os japoneses.

Os mangás são lidos freqüentemente, assim como lemos os nossos jornais no Ocidente, eles movimentam uma indústria bilionária, baseada não só nas revistas como também numa infinidade de subprodutos como filmes, adesivos, vestuário, jogos, etc.

No Japão, tradicionalmente, os mangás são lançados de quinze em quinze dias, e nada têm em comum com os gibis que conhecemos, pois parecem mais listas telefônicas do que revistas, possuem de 150 a 600 páginas. Lá, não é viável colecionar essas revistas, pois dado o elevado número de páginas, um colecionador

---

<sup>6</sup> Algumas informações foram extraídas da rede de internet.

Sites consultados: [www.eca.usp.br/nucleos/nhqeca/artseq/arte-sequencial1.htm](http://www.eca.usp.br/nucleos/nhqeca/artseq/arte-sequencial1.htm)

[www.geocietes.com/balloon-br/1/quadrin2.html](http://www.geocietes.com/balloon-br/1/quadrin2.html)

[www.japanbrasil.com/henshin](http://www.japanbrasil.com/henshin)

ao final de um ano possuirá pilhas gigantescas de exemplares, que ocuparão muito espaço. Ao final de cada série, é possível ao admirador de uma determinada história adquiri-la posteriormente em formato de livro em papel de melhor qualidade. Após a leitura, as revistas feitas de papel jornal podem ser vendidas para reciclagem.

No Brasil o público ainda não é tão vasto, no entanto ele vem se tornando cada vez mais significativo. Geralmente são crianças e jovens que adquirem esse tipo de história. É claro que o fato de serem exibidos animês nas emissoras mais assistidas de televisão contribuiu muito para que houvesse essa repercussão.

Os mangás traduzidos para o português muitas vezes não possuem suas capas originais. Eles são vendidos quinzenal, mensal e trimestralmente, a depender do título. Podem ser encontrados em bancas de jornal, em forma de pequenas revistas, por um custo não muito baixo, em torno de 3 a 4 reais cada.

Em 13 de setembro de 2002, a Folha de São Paulo lançou na Folha Ilustrada uma matéria, chamada Golpe de Misericórdia, que demonstra o quanto o mangá vem ganhando espaço no mercado brasileiro.

Segundo o autor Diego Assis, "Heróis da maior editora de HQs dos Estados Unidos rendem-se ao universo do mangá". A Comad e a Japan-Brazil Communication (JBC) conquistaram uma boa fatia de leitores nos últimos três anos. Essas duas companhias juntas chegam a vender 1,5 milhões de exemplares de mangá ao mês no Brasil. Isso é muito significativo, visto que a editora detentora dos heróis americanos mais famosos afirma que a soma dos dois títulos de maior tiragem não ultrapassa 80 mil exemplares.

A popularidade que os mangás vêm ganhando no Brasil, segundo o diretor geral da JBC, Júlio Moreno, tem uma trajetória histórica. "Faz quase 30 anos que os quadrinhos brasileiros vêm se acostumando com a linguagem dos quadrinhos japoneses, mas não se deram conta". "Desenhos como 'Speed Racer' ou seriados de TV como 'Ultraman' sempre fizeram um grande sucesso por aqui. E todos eles vieram do mangá".

De acordo com Luyten, "Os mangás se solidarizam com o leitor: os personagens lutam, amam, brigam, aventuram-se, viajam e até exercitam-se por ele. A relação íntima entre o personagem e o leitor o faz esquecer das longas horas nos trens, do trabalho monótono e mecânico nos escritórios, do inferno do vestibular, das casas apertadas e da multidão nas ruas e dá energia para o dia seguinte". (Luyten,2000:40)

### 3. O DRAGON BALL

#### 3.1 A HISTÓRIA

A aventura inicia com a figura do Goku, o herói da história, que foi criado pelo avô entre as montanhas, longe da cidade, de tudo e de todos. Na verdade, Goku é neto adotivo, pois Son Gohan o encontrou perdido na floresta e resolveu criá-lo. Ensinou o menino a ser bom e justo, além de treiná-lo em artes marciais, é claro.

Após a morte de seu vovozinho, Goku pôde viver sozinho na floresta devido a sua força sobre-humana. Assim, através de métodos rudimentares Goku caçava animais como ursos e tigres e pescava peixes gigantes usando o seu rabo como isca. O rabo de Goku se explica pelo fato de ser originário de um outro planeta, e ao longo da história descobre-se que é isso que o faz um menino tão forte.

Uma característica interessante do personagem está na falta de malícia. O fato de ter sofrido um isolamento da sociedade fez com que ele não conhecesse os acessórios comuns da vida na cidade, como carro, revólver, eletricidade, como nunca saiu daquele lugar afastado no meio das montanhas, não conhece o mar. Ao longo da história ele conhece lugares e objetos de maneira muito hilária.

O nome Dragon Ball significa em português, esfera do Dragão. Na história existem sete esferas que quando unidas libertam o Deus Dragão "Shen-Long", que pode realizar qualquer desejo. Depois disto as esferas são novamente espalhadas pelo mundo.

Bulma, uma garota de 16 anos, é uma caçadora de esferas do Dragão. Ela deseja encontrar um lindo namorado e para isso usa de sua extrema inteligência e facilidade em lidar com eletrônica e tecnologia, construindo um radar que capta as ondas das esferas para localizá-las.

Algumas revistas apresentam os personagens através de fichas técnicas que podem ser lidas ao final de algumas edições. A ficha de Bulma diz que ela é portadora de uma personalidade bastante forte. Nesse sentido, Bulma, chega muitas vezes a parecer chata. Além disso, sabe se aproveitar de sua beleza para conseguir o que quer. Seu pai é o criador da grande Corporação Cápsula e por isso Bulma possui inúmeras cápsulas que viram carro, casa, avião e tudo que um grande personagem tem direito.

Goku é portador de uma das esferas e isso faz com que os dois se encontrem no início da história. Bulma explica sobre o Dragão e permite que Goku a acompanhe ao longo de sua jornada, pensando que sua força poderá ser útil.

O que os personagens inicialmente não sabem, é que existe uma grande corporação que deseja dominar o planeta, e que também busca as esferas. Assim, ao longo da história os protagonistas passam por grandes aventuras e fazem muitos amigos.



É claro que alguns inimigos aparecem na história também e Goku luta bravamente para salvar vilarejos, as esferas e também o planeta.

A bondade do personagem faz com que ele salve uma tartaruga que estava perdida e a 120 Km do mar. Ao chegar na praia a tartaruga apresenta um velhinho, o Mestre Kame, que o recompensa oferecendo uma nuvem voadora, "Kin-to-um", na qual apenas quem tem bom coração pode subir e voar. E é claro que o herói consegue voar.

Mestre Kame, um dos personagens amigos da história, ensina a Goku novas habilidades para lutar e o inscreve no Concurso Mundial de Artes Marciais. Com o intuito de não permitir que Goku ganhe logo no primeiro torneio, Kame se disfarça e também participa da competição, pois acredita que fazendo isso Goku não se tornaria um menino acomodado e continuaria treinando para aumentar ainda mais sua força. Goku faz uso de sua força física para caçar, cortar a lenha e não apenas para lutar.

O uso da tecnologia nas HQs japonesas é uma característica bastante marcante. Estamos na era das grandes tecnologias, da robótica. A abordagem de aparelhos de telecomunicação, transportes ultra-rápidos, cápsulas portáteis, compõe o imaginário infantil.

Ao longo da história Goku descobre a sexualidade. O contato com Bulma faz com que ele identifique as diferenças de gênero.

A série Dragon Ball já foi exibida na Rede Globo de televisão, no Cartoonnetwork, no SBT e também na Bandeirantes. Isso faz com que nosso principal veículo de comunicação de massa esteja repleto de aventuras criadas pelos japoneses.

### 3.2 ELEMENTOS DE LINGUAGEM

Os elementos de linguagem das histórias em quadrinhos são criados historicamente, e com o uso tornam-se convenções que podem ser interpretadas com facilidade. Alguns aspectos presentes nos quadrinhos podem ser analisados no Dragon Ball.

Logo na primeira página da revista número 1 do Dragon Ball, pode-se verificar um quadro que toma todo o espaço da folha de papel. A imagem apresenta com detalhes, os animais, as árvores, as montanhas e o personagem principal: Goku.



No Dragon Ball, a primeira página serve como página de apresentação e convida o leitor a entrar na história tanto pela imagem como pela presença do texto, inserido por enquadramento que sobrepõe ao cenário.

O texto narra: "Há muitos e muitos anos, longe da cidade, no meio das montanhas, começou uma fantástica aventura". E indica quando, onde, e o que se passa na história.

\* "Há muitos e muitos anos", não especifica o tempo em que a história aconteceu, no entanto, indica que a história não se passa no presente. Este recurso frequentemente é encontrado nos contos de fadas, pois remete o leitor ao universo imaginário com seu tempo indeterminado, impreciso.

\* "no meio das montanhas", situa o leitor no lugar em que a história acontece e isto é ressaltado pela imagem, mas sem especificar com exatidão qual a montanha ou cordilheira em que se encontra.

\* "começou uma fantástica aventura" anuncia o gênero da história.

Freqüentemente o texto narrativo aparece no início e final dos capítulos dessa série. Algumas vezes ele chega a se comunicar diretamente com o leitor, como por exemplo:

"Agora que você já virou a página, daremos uma colher de chá. Goku e Bulma tentarão reunir as sete esferas do dragão, mas encontrarão no caminho, uma misteriosa tartaruga".

Ainda na primeira página pode-se perceber que existem três balões<sup>7</sup>, um que representa a fala do personagem, outro que mostra o barulho dos animais e ainda um outro balão que indica o som do pedaço de tronco rolando pelo chão. O último balão se diferencia por ser escuro e por indicar a sonoridade de um objeto. "GRRON, GRRON". O autor utiliza o negrito para indicar que o som é forte. O negrito é um recurso que se repete muitas vezes ao longo da história.

O balão desempenha funções de comunicação variadas, no mangá, como podemos ver por esta página introdutória. O leitor habitual não tem dificuldades para lidar com a variedade de recursos empregados no interior do balão: tipo das letras, tamanho, negrito, onomatopéias.

A disposição dos balões na história fornece pausas próprias da linguagem falada - um balão contém o início da fala, cuja continuação, após uma pausa, está em outro balão desenhado imediatamente a seguir. Assim, ele passou a ter uma função maior do que simples cercado da fala.

Dentro do balão, o tratamento gráfico pode refletir a natureza e a emoção da fala, funcionando ao mesmo tempo como texto e imagem.

A disposição dos balões que cercam a fala reflete a natureza e a emoção da fala, podendo ser o "pensamento", o "som de rádio", um "grito"...

A letra é um componente importante nas histórias, pois as palavras se formam a partir da justaposição das letras. O tratamento gráfico dado "GRRON,

---

<sup>7</sup> Balão é o traçado que cerca a "fala", o "pensamento" ou os "sons" dos personagens.

GRRON", remete à entonação da fala, servindo de apoio e dando um clima à história.

O uso freqüente da onomatopéia traz à narrativa características mais ricas e significativas, pois acrescenta sonoridade às imagens. Muitas vezes as onomatopéias são tão expressivas que chegam a tornar-se visuais: ao pronunciarmos Trim! Trim! não só ouvimos o som da campainha, como imediatamente remetemos a nossa imaginação à imagem do telefone.

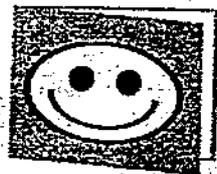
Muitas vezes as onomatopéias compõem esteticamente as histórias quadrinhos japonesas, e são inseridas para provocar maior plasticidades e formar um conjunto visual harmônico. Assim, existe uma grande dificuldade em traduzir e editar esses quadrinhos em outros países.

As letras são símbolos elaborados a partir de imagens que têm origem em formas comuns, mas com o uso e tempo vão se descaracterizando tornando-se abstratas. Nem todas as letras do ideograma japonesas são traduzidas, no Dragon Ball.

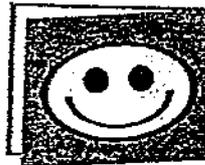
Algumas palavras japonesas têm dois significados opostos, os significados podem variar de acordo com a entonação de voz e dos gestos do comunicador, e isso complexifica ainda mais uma tradução completa. Para facilitar a editoração, no Brasil alguns quadrinhos vêm sendo inseridos à nossa cultura com a rediagramação original japonesa, que obedecem a uma ordem seqüencial inversa dos quadros e páginas dos quadrinhos ocidentais.

Nos mangás os balões não são lidos segundo as convenções dos quadrinhos ocidentais, isto é, da esquerda para a direita e de cima para baixo em relação à posição do emissor. Ao contrário, deve-se ler como exemplificado em seguida.

Exemplo:



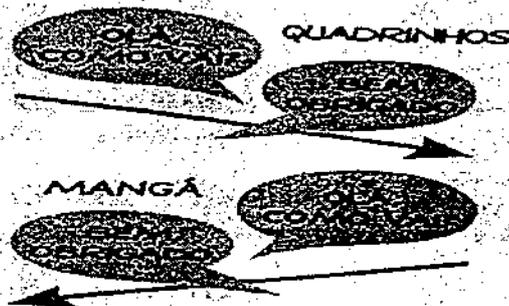
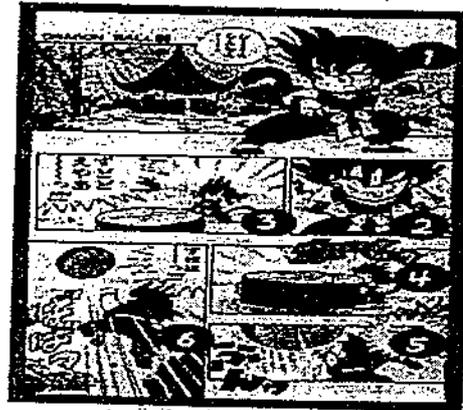
QUADRINHOS



MANGÁ

**FIGURA 1**  
Note como a revista deve ser aberta do lado inverso ao que estamos acostumados.

**FIGURA 2**  
Os quadrinhos são lidos de cima para baixo, como ocorre aqui no Brasil. A diferença é que a leitura segue da direita para esquerda, na ordem mostrada pelos números na ilustração.

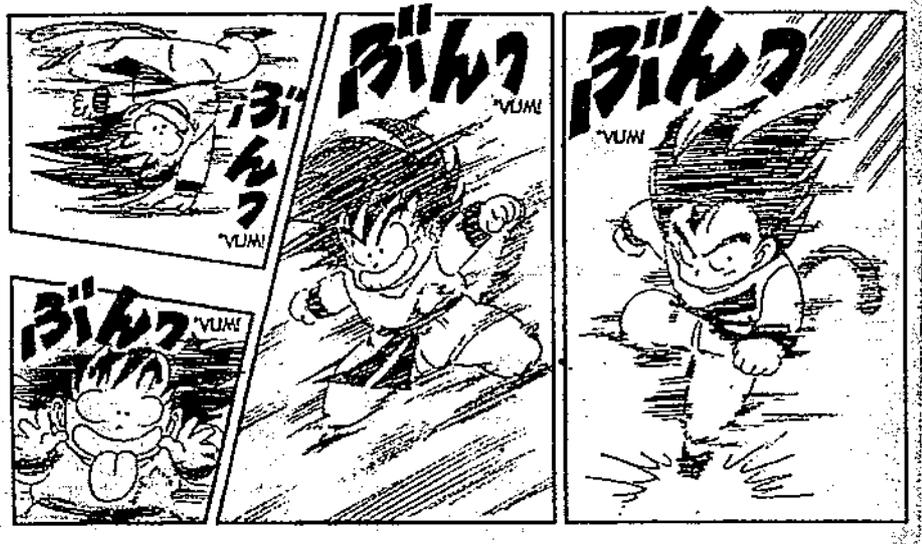


**FIGURA 3**  
Da mesma forma os diálogos dos personagens também são lidos da direita para a esquerda.

Faz-se necessário que o leitor acostumado com a versão dos quadrinhos brasileiros interprete a explicação dada pela editora de mangá e incorpore uma leitura "de trás para frente".

Será que essa mudança poderia influenciar na não aceitação desse tipo de quadrinhos por parte dos leitores? Ou será que essa nova maneira de leitura serve como um chamariz pelo fato de ser diferente?

Talvez para algumas pessoas, essa forma de leitura possa ser um grande obstáculo, no entanto para as editoras brasileiras que traduzem essas obras existe uma facilidade em deixá-las como o original, pois a inversão da ordem das páginas muitas vezes acarretaria a recomposição dos desenhos.



No exemplo acima, a ordem inversa dos quadros não possibilita uma rediagramação sem que a imagem seja espelhada, e ainda sim, existe a necessidade de recompor as onomatopéias.

A forma geométrica das molduras dos enquadramentos sugerindo um encaixe dá a impressão do perfil do movimento.

A série Dragon Ball é composta por uma produção de desenhos pouco rebuscados. A economia de detalhes nos personagens e a ausência de cenário implicam em uma produção mais rápida, possibilitando que os autores atendam mais facilmente à demanda desse tipo de produção em que os episódios se sucedem.

Os efeitos gráficos ocupam grande parte do espaço de alguns quadros e isso muitas vezes reduz muito o cenário, como se pode ver na ilustração abaixo.

Ao analisar o Dragon Ball, número 1, pode-se perceber que além dos desenhos serem simplificados, eles são compostos de muito movimento o que facilita o processo de produção dos animês. Um filme requer 24 quadros para cada segundo de projeção. Quando a imagem apresenta poucos detalhes é possível, ao fazer um desenho de animação, projetar mais de uma vez a mesma imagem, sem necessidade de acrescentar detalhes, tornando mais rápido e econômico o processo de produção.





O mangá emprega a combinação de diferentes recursos de linguagem dos quadrinhos para criar o efeito desejado.

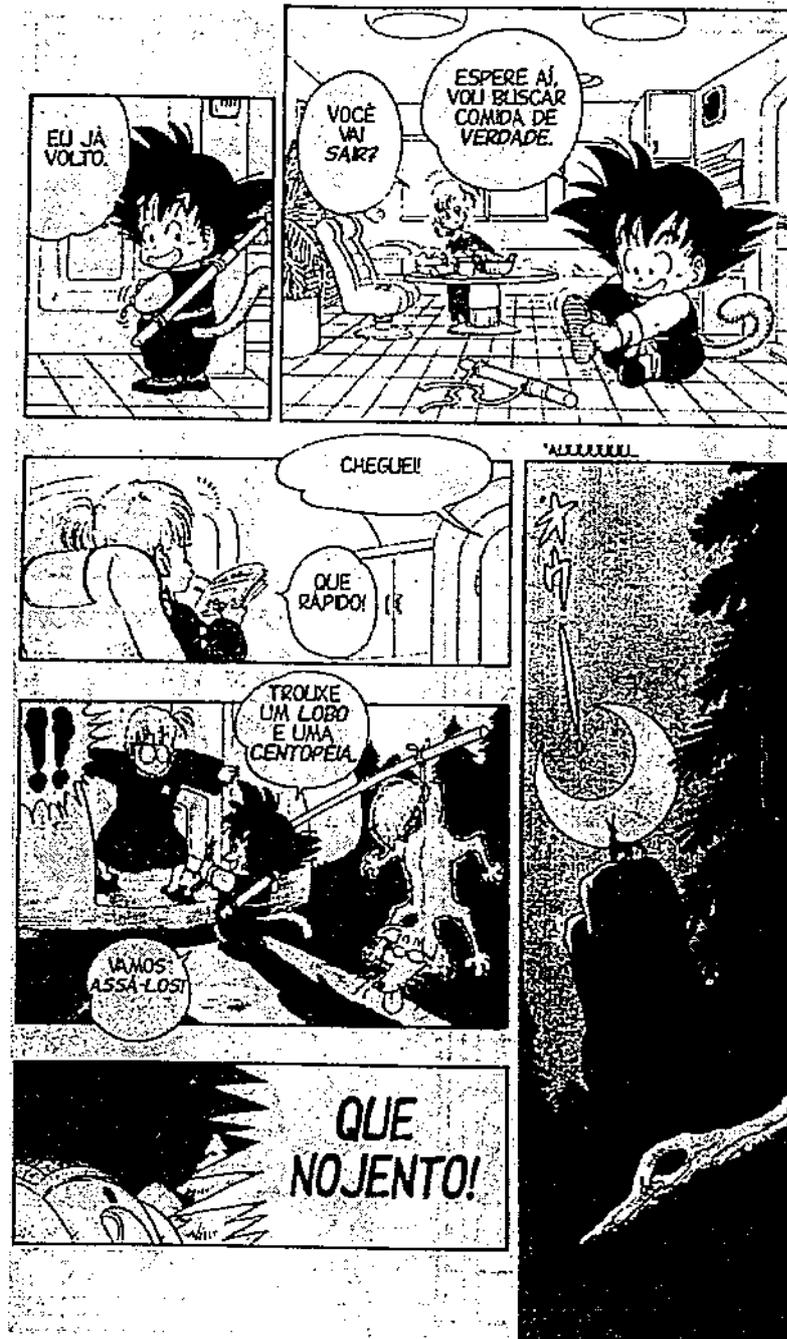
No quadro ao lado podemos interpretar de que o personagem levou um susto, pelo uso combinado de diferentes recursos: a expressão "que horror" - escrito em negrito -, tamanho da letra, margem no balão irregular, expressão facial do morcego que está em primeiro plano, e ainda pelo fato de que a casa "pula" no momento da manifestação do espanto. Os tracinhos em cima da casa representam o movimento. O uso desses recursos é redundante, no entanto, seu uso exagerado orienta o sentido e a compreensão do leitor.

A solução encontrada neste quadro para economizar o tratamento gráfico fisionômico de um personagem espantado é substituído apenas pela idéia exagerada de susto. Essa solução é usada diversas vezes a serviço da história. As soluções comumente não se renovam e isso contribui para que o leitor tenha uma leitura mais rápida. O leitor incorpora pela repetição do uso o recado do recurso, tornando-se desnecessária uma maior atenção para o entendimento.

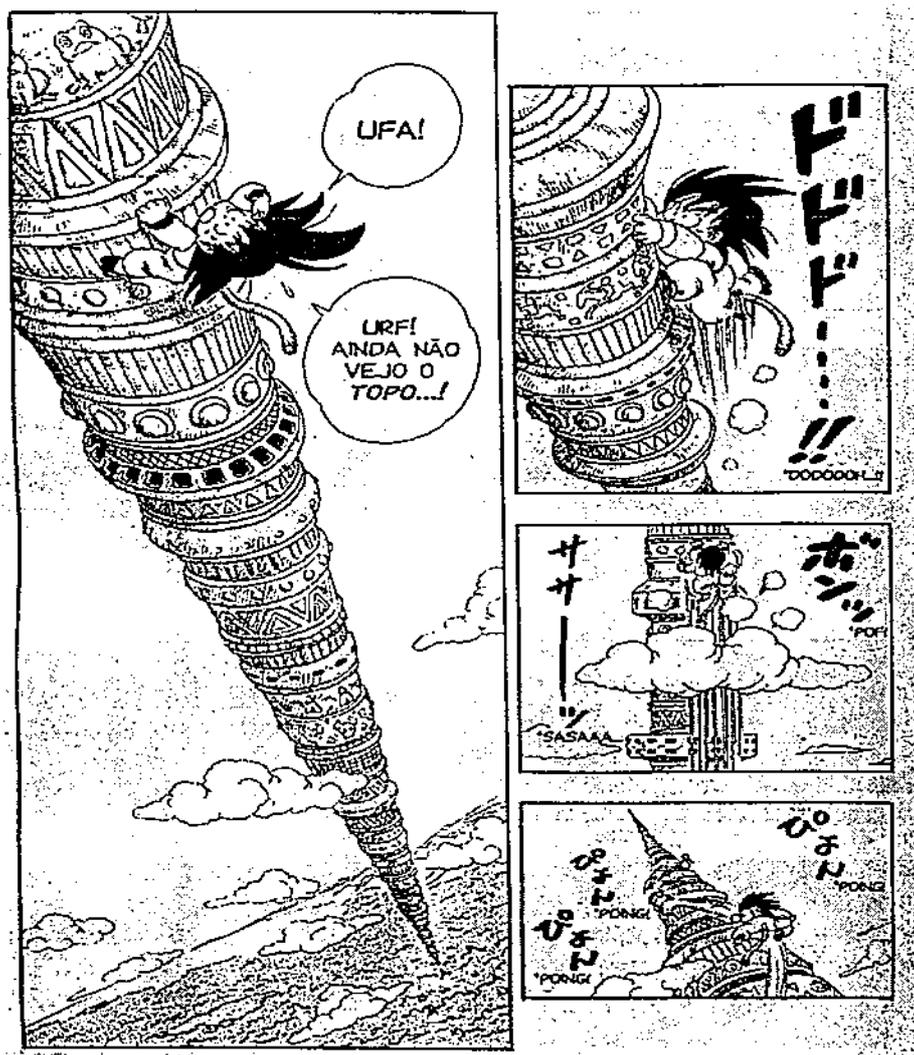
Aparentemente a forma estrutural do mangá é bastante simples, no entanto, os elementos de linguagem formaram uma série de convenções que, analisada com mais cautela, revelam uma variabilidade interessante no uso dos recursos gráficos.

Na página 45, o personagem Goku sai para caçar, no entanto, sua busca não aparece explicitamente na história. A caça se resume a um único quadro que sintetiza o acontecimento por meio de uma convenção de gênero, que relaciona as dimensões maiores do enquadramento da figura com a passagem de tempo.

Exemplo:



O número e o tamanho dos quadros dentro da mesma página servem para marcar o ritmo da HQ. Quando os quadros são estreitos e de tamanhos quase iguais pode-se dizer que existe um ritmo contínuo na história. O uso seguido de um quadro esticado remete a idéia de prolongamento do tempo e permite uma breve pausa na "cadência". Quando o andamento da história se acelera os quadros se amontoam, expressando a idéia de que o movimento foi feito em um pequeno espaço de tempo.



O tempo é um elemento estrutural essencial nos quadrinhos, e pode ser expresso através das falas, do tamanho dos quadros, do gênero do balão e da própria seqüência da história.

A perspectiva também apresenta um potencial narrativo muito grande. Quando alterada, pode indicar "lapso de tempo".

A idéia de tempo também está expressa no Dragon Ball no contraste entre o dia e a noite.

Exemplo:

# DRAGON BALL



Neste cenário pode-se perceber uma imagem noturna e outra diurna em que os passarinhos estão acordando, dando a idéia de que mais um dia se passou.

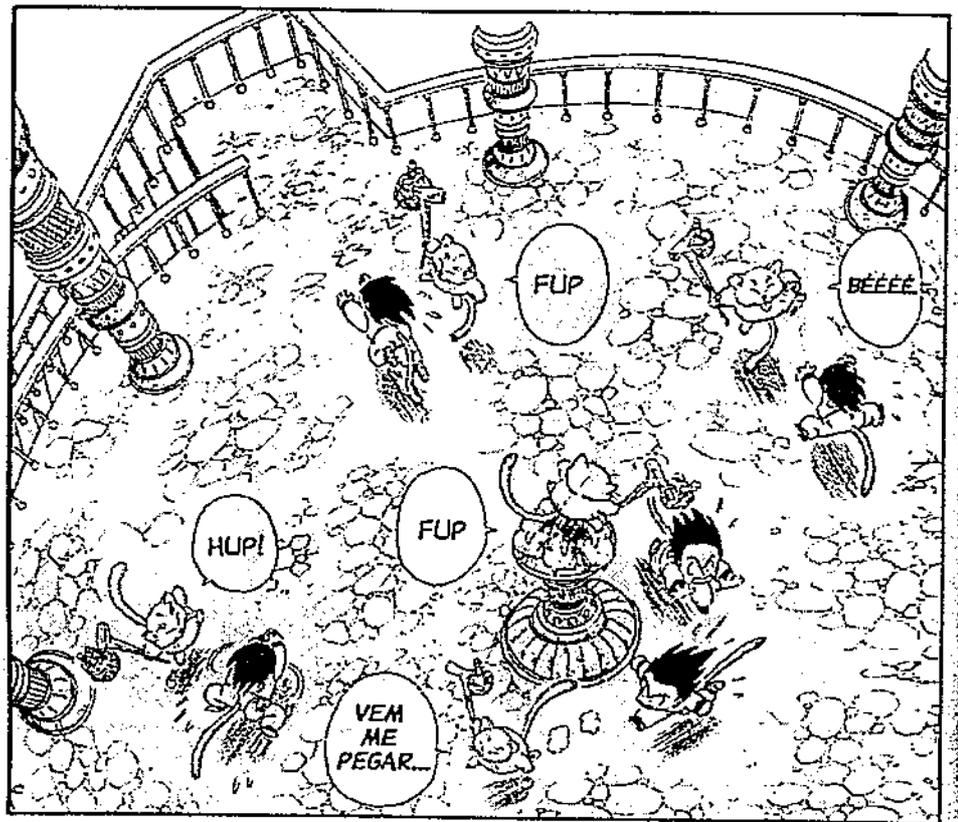
Segundo Eisner, " A habilidade de expressar tempo é decisiva para o sucesso de uma narrativa visual. É essa dimensão da compreensão humana que nos torna capazes de reconhecer e de compartilhar emocionalmente a surpresa, o humor, o terror e todo o âmbito da experiência humana. Nesse teatro da nossa compreensão, o narrador gráfico exercita a sua arte. No cerne do uso seqüencial de imagens como o intuito de expressar tempo está a comunidade de sua

percepção. Mas, para expressar o timing, que é o uso dos elementos do tempo para a obtenção de uma mensagem ou emoção específica, os quadrinhos tornam-se um elemento fundamental" (Eisner, 1985:26)



O uso de referencial pode indicar a velocidade das imagens. O exemplo abaixo mostra um macaquinho que é mostrado três vezes na mesma página com o intuito de demonstrar que o móvel percorreu determinado espaço.

## Quantos Gokus têm na imagem?



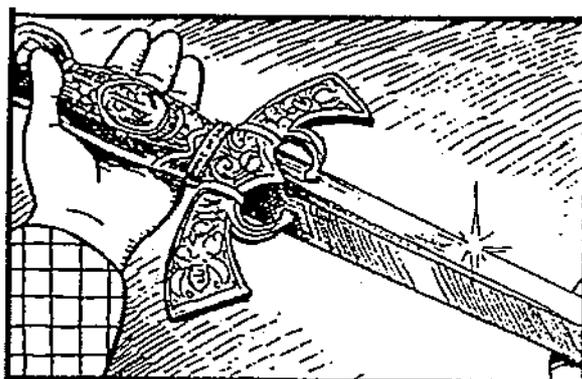
Os leitores acostumados com esse tipo de recurso provavelmente irão dizer que tem apenas um Goku. Um olhar menos acostumado com as histórias em quadrinhos poderá estranhar e dizer que ele se multiplicou.

Quando o objeto é desenhado dentro de um mesmo quadro diversas vezes em uma seqüência, cria-se a idéia de velocidade. A repetição "cria" o movimento.

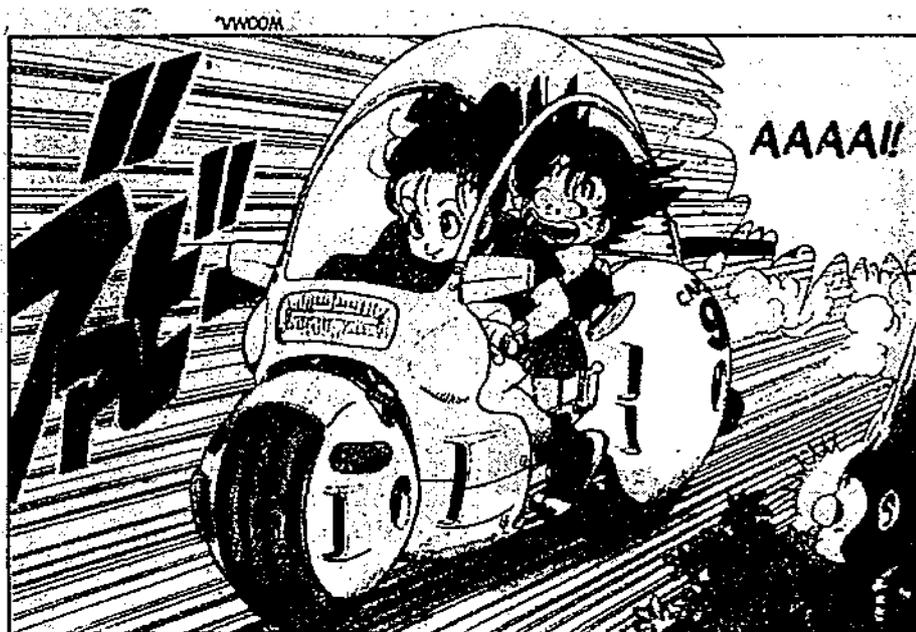
Seria necessário a criação de inúmeros quadros para indicar a corrida do personagem, no entanto, esse recurso faz uma síntese dos quadrinhos, reunindo-os em um único quadro.

Neste quadro o movimento é reforçado pela ausência da nitidez da imagem do personagem.

Os japoneses utilizam imagens próximas do real quando desejam mostrar a complexidade física de um objeto, remetendo à idéia de peso, textura, etc. quando desenhada com maior detalhe. Uma espada, por exemplo, pode se tornar uma extensão da identidade de uma caricatura, pois quando aproximada, a imagem fornece ao leitor pistas das características do personagem.



Um outro recurso também utilizado na arte seqüencial japonesa diz respeito ao chamado zoom; a aproximação das imagens descarta o cenário que compõe a história, mostrando com mais detalhes os personagens ou objetos. É comum o uso dos riscos como fundo para ressaltar o efeito, na imagem abaixo a parte superior do veículo ultrapassa a linha eu delimita o enquadramento. Sugerindo a idéia da aproximação, que se soma ao efeito das linhas de fundo divergentes.

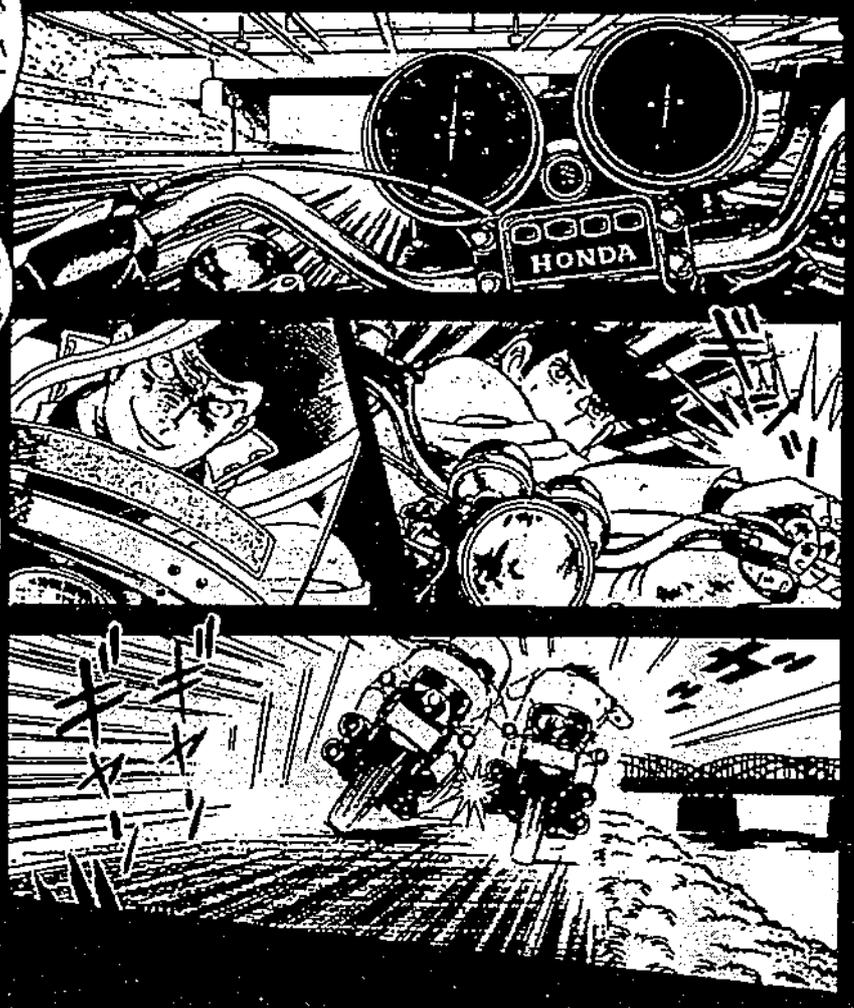


A criação artística dos mangás foi se desenvolvendo ao longo do tempo, eles influenciaram e sofreram influências dos quadrinhos do mundo todo. Um dos efeitos criados pelos desenhistas do Japão e que se tornou muito comum nos quadrinhos ocidentais é o de expressar o movimento colocando os leitores "como motoristas" na história.

"MOVIMENTO  
SUBJETIVO" COMO  
EU CHAMO, SE BASEIA  
NUMA IDÉIA: SE A  
OBSERVAÇÃO DE UM  
OBJETO EM MOVIMEN-  
TO É ENVOLVENTE,  
SER ESSE OBJETO  
DEVE SER MAIS  
AINDA.

ARTISTAS  
JAPONÊSES, NO FINAL  
DOS ANOS 60, COME-  
ÇARAM A COLOCAR  
SEUS LEITORES "NO  
BANCO DO MOTORISTA"  
COM QUADROS COMO  
ESSES...

...ATÉ QUE, EM  
MEADOS DOS  
ANOS 80, ALGUNS  
DESENHISTAS AMERI-  
CANOS COMEÇARAM  
A USAR O EFEITO EM  
SEU PRÓPRIO TRABA-  
LHO. NOS ANOS 90,  
ELE SE TORNOU  
RAZOAVELMENTE  
COMUM.



### 3.3 OS LEITORES

Em algumas revistas do Dragon Ball existe um espaço em que o leitor pode se comunicar com os editores da série. Pode-se tirar dúvidas, fazer sugestões, críticas ou divulgar fãs clube.

Eis um exemplo de dúvida.

"Caro editor, meu nome é Felipe e tenho dezesseis anos. Estou com uma dúvida na edição número 9: o Mestre Kame destrói a lua. Como sabemos, nosso querido planeta Terra só possui uma lua. Entretanto num capítulo de DBZ, Piccolo, enquanto treinava Gohan, teve a infelicidade de vê-lo se transformar em macaco, e teve que destruir a lua novamente. Então quero saber o que realmente aconteceu com a lua. Quero saber também o que aconteceu com o chefe Coelho e seus homens que Goku enviou à lua. Gostaria de agradecer pelo seu trabalho. Obrigado."

Felipe Moura Pontes - via e-mail

Neste caso, o leitor, preocupado com a realidade, lida com dificuldade com o universo imaginário. Ele manifesta que, neste ponto, ele espera uma relação com a realidade.

No Dragon Ball, é possível encontrar animais, bichos humanizados e humanos. A mistura desses tipos de personagens é algo muito comum nos desenhos infantis. A realidade se mescla à fantasia, os elementos mágicos se fazem muito presentes.

Existe uma lógica que o leitor espera ver nas histórias, e que o autor deve seguir se quiser conservar o leitor.

Pode-se encontrar na Internet inúmeras páginas de discussão, lojas virtuais, escolas que ensinam a desenhar mangá. Na rede é possível participar de enquetes divertidas, ler artigos, colunas e entrevistas sobre quadrinhos e conhecer gibis que ainda estão para estreitar. Muitos leitores aproveitam estes espaços para discutir o momento em que os personagens se encontram na história, a censura na televisão - algumas partes de sensualidade não são exibidas na TV, ou mesmo tentam adivinhar o final.

Existe ainda no Brasil, alguns encontros de RPG e mangá em que os leitores freqüentemente se fantasiam dos personagens de que mais gostam. Eles interpretam o personagem criando novas histórias.

#### 4. CONCLUSÃO

Neste trabalho foram estudadas algumas características típicas dos mangás. Para tanto, apresentamos um breve histórico das histórias em quadrinhos japonesas, bem como algumas transformações lingüísticas como a introdução do uso do balão, do enquadramento, das onomatopéias, etc.

Observamos que os mangás são divididos em categorias de acordo com o gênero e idade do leitor, configurando-se de uma maneira diferenciada dos quadrinhos ocidentais, tanto pela forma como pelo conteúdo.

Percebemos que no Brasil os mangás vêm se popularizando, tanto na forma de animês exibidos na TV, como em forma de revistas, em que o número de exemplares vendidos mostra-se bastante alto nos últimos tempos.

Pudemos constatar que os elementos de linguagem que compõem alguns exemplares do Dragon Ball ajudam a contar a história. E foi por esse motivo que, quando criança, eu pude compreender a história contada pelo gibi sem que soubesse decifrar e compreender a linguagem escrita.

A arte seqüencial dos quadrinhos me possibilitava entendimento. As histórias estavam expressas por uma série de recursos; pelo cenário, pela anatomia expressiva, pela expressão facial dos personagens, pelo tempo, pelo uso das cores, pela sugestão do movimento.

Eisner coloca que "conseguiram uma hibridação bem sucedida de ilustração e prosa. A HQ é uma forma artística e literária que lida com a disposição das figuras ou imagens para narrar uma história e dramatizar uma idéia".

Vimos também, que as convenções lingüísticas que proporcionam o entendimento vão sendo introduzidas e incorporadas historicamente, em "um tipo de acordo cultural".

A compreensão das imagens e textos depende de uma série de experiências anteriores. O entendimento não é necessariamente constituído pelo sentido desejado pelo autor, pois quando a informação chega ao espectador ou leitor, deve ser interpretada.

"O corpo lê não somente pelo viés dos olhos ou de nosso psiquismo, uma vez que há uma invasão do sentido por parte da consciência que provou a doença, a saúde e ou a morte [...]". Goulemot, 1996:109

É por meio de uma infinidade de códigos narrativos e pelo emprego da imagem e/ou escrita que se constituem o sentido da leitura.

## 5. Referências Bibliográficas

ALMEIDA, Milton José de. *Imagens e Sons: a nova cultura oral*. São Paulo, SP: Cortez, 1994. (Coleção questões de nossa época; v.32)

ANSELMO, Zilda Augusta. *História em quadrinhos*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1975

BUENO, Jane Silva. *Olhos imagens e ação: televisão e formação*. Campinas, SP: [s.n.], 1998.

EISNER, Will. *Quadrinhos e a arte seqüencial*. 3ed. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1999.

GOULEMOT, Jean M. "O sentido da leitura". In: Roger Chatier (org). *Práticas de leitura*. São Paulo, SP: Estação Liberdade, 1996

IANNONE, Leila Rentróia. IANNONE, Roberto Antônio. *O mundo das histórias em quadrinhos*. 4ed. São Paulo, SP: Moderna, 1994.

LUYTEN, Sônia Maria Bibe. *O que é história em quadrinhos?* 2.ed. São Paulo, SP: Editora Brasiliense, 1987.

\_\_\_\_\_. *O poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo, SP: Hedra, 2000.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Tradução Hércio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo, SP: Makron Books, 1995.

MOYA, Álvaro. *História da história em quadrinhos*. 2.ed. São Paulo, SP: Brasiliense, 1993.