

GIOVANNI PONTES MURATORI

Identidade Visual e Quadrinhos:
Os elementos da sintaxe visual na construção dos
personagens Goku e Vegeta da série Dragon Ball.

Fortaleza
2010

GIOVANNI PONTES MURATORI

Identidade Visual e Quadrinhos:
Os elementos da sintaxe visual na construção dos
personagens Goku e Vegeta da série Dragon Ball.

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda, sob a orientação do Professor Ms. Gustavo Pinheiro.

Fortaleza

2010

GIOVANNI PONTES MURATORI

Identidade Visual e Quadrinhos: Os elementos da sintaxe visual na
construção dos personagens Goku e Vegeta da série Dragon Ball.

Esta monografia foi submetida ao Curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel.

A citação de qualquer trecho desta monografia é permitida desde que feita de acordo com as normas da ética científica.

Monografia apresentada à Banca Examinadora:

Prof. Ms. Gustavo Pinheiro (Orientador)

Universidade Federal do Ceará

Prof. Ms. Glícia Pontes (Membro)

Universidade Federal do Ceará

Prof. Bruno Aquino (Membro)

Universidade Federal do Ceará

Fortaleza

2010

Agradecimentos

Agradeço a meus pais (pelo apoio e por minha vida), a minha madrinha Albaniza (por sempre me ajudar e me iniciar no mercado de trabalho), ao trio do Graphit Estúdio (Daniel Brandão, Geraldo Borges e J.J. Marreiro, por me ensinarem a desenhar e a gostar de quadros), ao meu amigo Diêgo Silveira (por me emprestar seus quadros) e ao meu orientador, Gustavo Pinheiro, por me exigir um bom trabalho.

Resumo

MURATORI, Giovanni Pontes. **Identidade Visual e Quadrinhos: Os elementos da sintaxe visual na construção dos personagens Goku e Vegeta da série Dragon Ball**. Monografia. Curso de Comunicação Social. Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2010.

Apresentação de conceitos e fatos históricos destinados a um conhecimento acadêmico do meio história em quadrinhos. Divulgação de estudos ligados à psicologia da Gestalt, passíveis de serem aplicados na leitura de imagens em geral, não excetuando-se o visual de personagens de quadrinhos. Aplicação desses conceitos e estudos às séries/produtos Dragon Ball e Dragon Ball Z, visando a compreensão do ato de construir uma identidade visual dentro do meio de comunicação no qual se inserem essas séries.

PALAVRAS-CHAVES: Quadrinhos. Identidade Visual. Dragon Ball.

Lista de ilustrações

- 1 - Nave de Vegeta em fuga. DRAGON BALL Z. São Paulo: Conrad, n.40, p. 17, dez. 2001.
- 2 - Nave alienígena. DRAGON BALL Z. São Paulo: Conrad, n.40, p. 72, dez. 2001.
- 3 - Piso do templo. DRAGON BALL Z. São Paulo: Conrad, n.36, p. 52, out. 2001.
- 4 - Salto de Kakaroto. DRAGON BALL Z. São Paulo: Conrad, n.38, p. 25, nov. 2001.
- 5 - Desenho finalizado de Sheng Long (o Dragão de Dragon Ball).
- 6 - Esboço de Sheng Long. CURSO PRÁTICO DE MANGÁ – SEGUNDA PARTE. São Paulo: Escala, n. 07, p. 26,
- 7 - Ataque de Nappa. DRAGON BALL Z. São Paulo: Conrad, n.36, p. 24, out. 2001.
- 8 - Ataque a Nappa. DRAGON BALL Z. São Paulo: Conrad, n.36, p. 32, out. 2001.
- 9 - Capa de DBZ. DRAGON BALL Z. São Paulo: Conrad, n.36, p. 1, out. 2001.
- 10 – Textura, explosões, etc. DRAGON BALL Z. São Paulo: Conrad, n.37, p. 15, nov. 2001.
- 11 - Galeria de personagens de DBZ. Disponível em:
<<http://downloads.open4group.com/wallpapers/dragon-ball-kai-personagens-00a30.jpg>>. Acesso em: 17 nov. 2010.
- 12 - Bando dos sayajins. TORIYAMA. **Enciclopédia Dragon Ball Z**. São Paulo: Conrad, 2005, p. 172-173.
- 13 - Namekuzejin. TORIYAMA. **Enciclopédia Dragon Ball Z**. São Paulo: Conrad, 2005, p. 50.
- 14 - Sayajin. TORIYAMA. **Enciclopédia Dragon Ball Z**. São Paulo: Conrad, 2005, p. 172.
- 15 - Capa de Dragon Ball Z. DRAGON BALL Z. São Paulo: Conrad, n.35, p. 1, set. 2001.
- 16 - Goku VS Nappa. DRAGON BALL Z. São Paulo: Conrad, n.37, p. 37, nov. 2001.

17 – Sequência de aprendizado. TORIYAMA, Akira. **Mangaká - Lições de Alira Toriyama**. São Paulo: Conrad, 2002, p. 132-133.

18 - Kulilin olhando para nave. DRAGON BALL Z. São Paulo: Conrad, n.40, p. 19, dez. 2001.

19 - Kimono de Goku. TORIYAMA. **Enciclopédia Dragon Ball Z**. São Paulo: Conrad, 2005, p. 8.

20 - Kimono de Kulilin. TORIYAMA. **Enciclopédia Dragon Ball Z**. São Paulo: Conrad, 2005, p.44 .

21 - Kimono de Yantcha. TORIYAMA. **Enciclopédia Dragon Ball Z**. São Paulo: Conrad, 2005, p. 45.

23 - Imagem do personagem Takane Riyuji. Disponível em:

<<http://forum.animetengoku.com/viewtopic.php?t=1871> >. Acesso em: 21 out. 2010.

24 - Goku e seu filho Gohan. TORIYAMA. **Enciclopédia Dragon Ball Z**. São Paulo: Conrad, 2005, p. 192.

25 - Montanhas chinesas. Disponível em: <<http://dbzsite.files.wordpress.com/2009/12/m-paozu-2.jpg?w=300&h=566>>

Acesso em: 20 nov. 2010.

26 - Templo. Disponível em:

<http://1.bp.blogspot.com/_cAAyEZFQU0s/S7dfcXbyjEI/AAAAAAAAACU/MCoNDmYCjTc/s320/arena.jpg>. Acesso em: 20 nov. 2010.

27 - Tipos de personagem. TORIYAMA. **Enciclopédia Dragon Ball Z**. São Paulo: Conrad, 2005, p. 207

28 - Goku adulto. Goku e seu filho Gohan. TORIYAMA. **Enciclopédia Dragon Ball Z**. São Paulo: Conrad, 2005, p. 10.

29 - Vegeta. TORIYAMA. **Enciclopédia Dragon Ball Z**. São Paulo: Conrad, 2005, p. 40.

30 - Goku criança. TORIYAMA. **Enciclopédia Dragon Ball Z**. São Paulo: Conrad, 2005, p. 7.

31 - Rostos feitos num estilo voltado para o público feminino. GRAVETT, Paul. **Mangá - Como o Japão Reinventou os Quadrinhos**. São Paulo: Conrad, 2006, p. 90.

32 - Rostos feitos por Osamu Tezuka em seu estilo clássico. GRAVETT, Paul. **Mangá - Como o Japão Reinventou os Quadrinhos**. São Paulo: Conrad, 2006, p. 35 .

- 33 - Goku em formas arredondadas. TORIYAMA. **Enciclopédia Dragon Ball Z**. São Paulo: Conrad, 2005, p. 8.
- 34 - Goku em formas quadradas. TORIYAMA. **Enciclopédia Dragon Ball Z**. São Paulo: Conrad, 2005, p. 13.
- 35 - Goku em uma moto realista. DRAGON BALL Z. São Paulo: Conrad, n.1, p. 3, ago. 2001.
- 36 - O herói Naruto. Disponível em: <shippudennaruto.no.comunidades.net/imagens/naruto.jpg> . Acesso em 20 nov. 2010.
- 37 - O herói Yusuke. Disponível em: <http://pauldaniels.org/Jamar/guys08_yusuke.jpg> . Acesso em 20 de nov. 2010.
- 38 - Sayajin. TORIYAMA. **Enciclopédia Dragon Ball Z**. São Paulo: Conrad, 2005, p. 10.
- 39 - Super Sayajin fase 1 . TORIYAMA. **Enciclopédia Dragon Ball Z**. São Paulo: Conrad, 2005, p. 10.
- 40 - Super sayajin fase 2. Disponível em: <http://media.comicvine.com/uploads/2/28925/817808-dbz_goku_ss2_super.jpg>. Acesso em 20 nov. 2010.
- 41 ‘ - Super Sayajin fase 3. TORIYAMA. **Enciclopédia Dragon Ball Z**. São Paulo: Conrad, 2005, p. 12.

Sumário

Resumo	5
1. Introdução	11
2. Histórias em quadrinhos	13
2.1. Definição	13
2.2. A História da Narrativa – A Evolução das HQs	15
2.3. Os Precursores	19
2.4. Os Principais Gêneros de Comics	21
2.5. A Segunda Guerra Mundial e a Abertura para o Ocidente	21
2.6. A Influência de Osamu Tezuka	29
2.7. Akira Toriyama, o Criador de Dragon Ball	31
2.8. Dragon Ball, a Saga de Son Goku	32
3. Programação Visual	34
3.1. Identidade Visual	34
3.2. Elementos como forma	35
3.2.1. Ponto	35
3.2.2. Linha	36
3.2.3. Plano	37
3.2.4. Volume	39
3.2.5. Configuração Real	40
3.2.6. Configuração Esquemática	41
3.2.7. Direção	42
3.2.8. Tom	43
3.2.9. Cor	45
3.2.10. Textura	48
3.2.11. Escala	49
3. Gestalt	51
3.1. Unidade	51
3.2. Segregação	52
3.3. Unificação	53
3.4. Fechamento	55

3.5. Continuidade	56
3.6. Proximidade	57
3.7. Semelhança	58
3.8. Forma	59
4. Construção de Personagens em Dragon Ball	60
4.1. Sobre a Ênfase no Visual dos Personagens	60
4.2. Sobre o Visual dos Personagens Goku e Vegeta	63
5. Conclusão	76
Bibliografia	78
Glossário	79

1. Introdução

A construção da identidade visual de um produto pode dar-se de muitas maneiras. As histórias em quadrinhos (HQs), meio de comunicação já estudado por diferentes perspectivas teóricas, nos oferece um modo muito particular de construção de uma identidade.

Muitas HQs têm nas particularidades visuais dos seus elementos um meio de cativar o leitor/observador. As publicações de quadrinhos, diferentes de outras produzidas pela indústria cultural, são reconhecidas não apenas por seu título, logo ou outros componentes do projeto gráfico como também pela presença deste ou daquele personagem.

O valor disso é tal que muitos projetos não diretamente ligados a narrativas criaram personagens para si. Como exemplo há muitas organizações, campanhas e outros projetos midiáticos ávidos por maior reconhecimento do público. Os personagens representativos desses projetos têm sido chamados, comumente, de mascotes.

A opção pela série de histórias em quadrinhos intitulada Dragon Ball (DB) apóia-se no seguinte: Trata-se de um projeto conhecido mundialmente. A história foi contada não apenas em quadrinhos como também na forma de animação, filme, e outras. O visual lançado pela HQ e seguido pelo desenho animado serviu de base para a criação de bonecos, figurinhas, e muitos outros itens colecionáveis. Além disso, a obra nipônica Dragon Ball tem servido de inspiração para muitos autores de quadrinhos.

O objetivo desta monografia é expor e relacionar elementos da linguagem visual com as histórias em quadrinhos de modo a permitir uma mais precisa compreensão do modo como se constrói a identidade visual de um personagem de HQs. Para isso, buscou-se fundamentos conceituais em obras ligadas à sintaxe visual. Além de definições referentes à linguagem, técnica e estética das histórias em quadrinhos e do desenho.

As etapas de realização desta aplicação podem ser resumidas à: leitura da obra de quadrinhos, conhecimento e estudo dos elementos da comunicação visual como de considerações teóricas sobre quadrinhos e aplicação desses fundamentos às HQs. O resultado foram os três capítulos que seguem esta introdução.

No primeiro capítulo, encontram-se informações referentes à definição da linguagem/meio de comunicação constitutiva da obra Dragon Ball. Além da história das HQs, inclusive da categoria na qual se insere DB. Também foram abordadas transformações pelas quais as HQs passaram ao longo do tempo.

No capítulo seguinte são abordados alguns dos conceitos da sintaxe visual. A aplicação à série Dragon Ball é feita ao longo e ao final de cada tópico e sub-tópico.

No último capítulo, são retomados conceitos dos capítulos precedentes, e referenciados alguns outros, para embasar a análise do visual de Goku e Vegeta.

2. Histórias em quadrinhos

Antes de estudar o visual de um personagem, é importante compreender as HQs como meio de comunicação e linguagem. Faz-se necessário também considerar que esse meio e linguagem vem se modificando ao longo do tempo e assumindo diferentes características mundo afora. O visual de qualquer personagem de quadrinhos está intimamente relacionado ao todo (leia-se linguagem das HQs) do qual faz parte. Portanto, nos tópicos deste capítulo serão apresentadas algumas das características que fazem das HQs o que são e, conseqüentemente, fazem o que são os personagens.

2.1. Construindo um Conceito de HQ

À primeira vista, ler Histórias em Quadrinhos pode parecer uma atividade muito simples. Esta impressão deve-se, em parte à concepção errônea de que os quadrinhos são ingênuos, infantis, e, portanto, seu conteúdo tornar-se-ia fácil de ser apreendido. (SANTOS, 2002)

Mas, para o teórico arguto e o pesquisador mais atento, essa facilidade desaparece quando se procede a uma análise mais detalhada da História em Quadrinhos. Para que esta análise seja viável, é preciso compreender esse meio de expressão pela sua iconografia característica e da articulação dos elementos verbais e visuais utilizados para constituir a narrativa seqüencial impressa. (SANTOS, 2002)

Essa narrativa articula elementos verbais (textos, que podem ou não estar presentes) e visuais (artes, imagens, desenhos) em uma seqüência, narrando uma história. Mas, além disso, trata-se de um produto cultural e comercial, o que implica grande reprodutibilidade e periodicidade constante. Esta distinção industrial já diferencia a História em Quadrinhos de outras narrativas iconográficas não impressas, como as pinturas egípcias, as tapeçarias medievais, os murais religiosos, as esculturas pré-colombianas etc.; e sua forma de fruição também é diferenciada. Como produto “massivo”, procura atender às exigências do público-leitor e às tendências do mercado editorial. Sua produção segue a lógica da “instrumentalização” (SANTOS apud JAMESON, 1994), feita em escala industrial, por equipes de artistas diferentes partici-

pando da execução de uma determinada fase do trabalho (argumento, roteiro, desenho, arte-final, letreiramento, edição, separação de cores, entre outras tarefas). O resultado é muitas vezes uma obra híbrida, relegando muitos talentos ao anonimato. Mas, com o tempo, desenhistas com estilo, roteiristas com sensibilidade e editores de visão romperam essa barreira e, além do reconhecimento, ajudaram a amadurecer e tornar mais completa a linguagem dessa mídia. (SANTOS, 2002)

Os elementos pertinentes à linguagem quadrinhográfica, “compõem-se numa trama de convenções mais ampla, que passa a constituir um verdadeiro repertório simbólico” (SANTOS apud ECO, 1979, p.21), facilmente percebido e decodificado pelo público, que foi acostumando-se com esse repertório e às normas que regulam seu uso ao longo da evolução dos quadrinhos. Vale lembrar que esse produto cultural massivo é fruto do desenvolvimento da imprensa e das técnicas de reprodução gráficas a partir do século XVIII. Das charges políticas e ilustrações seqüenciadas editadas em jornais, passando pelas histórias em estampas (que tinham grande aceitação popular no século XIX), até as tiras, suplementos dominicais, revistas e álbuns de quadrinhos e as novelas gráficas mais recentes, os quadrinhistas foram criando e incorporando novos códigos ao sistema de significação da História em Quadrinhos. O leitor, por sua vez, assimilou-os e passou a relacioná-los com a narrativa: sua presença tornou-se tão natural quanto o texto dos diálogos ou o estilo do desenho adotado pelo artista. (SANTOS, 2002)

As histórias em quadrinhos são, essencialmente, um meio visual composto de imagens. Apesar das palavras serem um componente vital, a maior dependência para descrição e narração está em imagens entendidas universalmente, moldadas com a intenção de imitar ou exagerar a realidade. Muitas vezes, o resultado é uma ideia trabalhada com elementos gráficos. O leiaute da página possui efeitos de grande impacto, técnicas de desenho e cores chamativas que conseguem captar a atenção do criador. (EISNER, 2005)

A produção tradicional das histórias em quadrinhos por uma única pessoa tem, com o passar dos anos, cedido espaço para as chamadas “equipes criativas” (escritor, artista, arte-finalista, colorista e letrista). Enquanto o artista/ roteirista assume total responsabilidade pela narrativa, a equipe, num todo, está envolvida e deve se sentir entrosada para a articulação da história. (EISNER, 2005)

Duas definições abrangem o amplo espectro de possibilidades das HQs e vêm sendo empregadas tanto por estudiosos, como por autores, formal e informalmente. São elas: “forma

artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia.” (EISNER, 1995, p. 5), que é complementada por: “Imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.” (MCCLLOUD, 1995, p. 9).

Ambas as definições persistem nos meios de discussão que tratam de HQs. Entretanto, mesmo essas duas não respondem plenamente às dúvidas decorrentes das modificações pelas quais os quadrinhos têm passado.

Por isso, todas as características e definições de quadrinhos citadas acima vêm sendo rediscutidas pelos interessados. Afinal, as HQs têm se transformado. Trata-se de um processo evolutivo que vem sendo acompanhado por autores e estudiosos a algumas décadas.

2.2. A História da Narrativa - A Evolução das HQs

O ato de contar histórias está enraizado no comportamento social dos grupos humanos – antigos e modernos. As Histórias são usadas para ensinar o comportamento dentro da comunidade, discutir morais e valores, ou para satisfazer curiosidades. Elas dramatizam relações sociais e os problemas de convívio, propaga ideias ou extravasa fantasias. Contar uma história exige habilidade. (EISNER, 1995)

Antigamente, o contador de histórias de um clã ou uma tribo servia como anfitrião, professor e historiador. Contar histórias preservava o conhecimento passando-o de uma geração para outra. Essa missão continuou até os tempos modernos. O narrador tem, primeiro, que ter algo a dizer, e, então, ser capaz de manusear as ferramentas para relatar. (EISNER, 2005)

Os primeiros contadores de histórias, provavelmente, usaram imagens grosseiras apoiadas por gestos e sons vocais que, mais tarde, evoluíram até se transformar na linguagem. (EISNER, 2005)

Milênios antes de o leitor ter em suas mãos um veículo de comunicação impresso repleto de imagens seqüenciais narrando uma história, o ser humano começava a criar a base dessa forma comunicativa. Ao lado da comunicação gestual e oral, povos de diferentes origens e culturas aperfeiçoaram, com o passar do tempo, maneiras de perpetuar suas histórias e

mitos, suas conquistas e seus costumes por meio de signos pictóricos, algumas vezes pintados ou desenhados formando uma seqüência, aos quais eram atribuídos significados específicos, que se referiam a fatos reais (caça, colheita ou conflitos com outros grupos) ou às crenças e mitos dessas sociedades primitivas. (EISNER,2005)

Precursoras da palavra escrita – que se trata de uma convenção, um conjunto de signos abstratos que, por meio de uma combinação lógica e arbitrária, dá nome aos objetos e narra histórias -, as imagens tinham por função descrever um dado momento da história de um povo, fixando-o para as gerações futuras. Os hieróglifos egípcios foram um passo adiante na evolução da linguagem pictórica, uma vez que seus símbolos representam sons que, articulados, formam frases e narram eventos, dando provas de que o ser humano havia maturado como ser pensante e social. (EISNER, 1995)

Para Santos, concordando com Costella, foi primordial para a evolução da escrita “a invenção, possivelmente quatro mil anos antes de Cristo, da pictografia,” que consistia na representação desenhada de objetos concretos, “formando em sucessão um relato coerente. Gradualmente alguns desses sinais tomaram um sentido convencional e passaram a designar conceitos abstratos, tornando-se ideogramas”. Com as sílabas articuladas, formaram-se as palavras. Povos como os egípcios e os assírios testemunharam o surgimento da escrita pictográfica, que, relacionada com a voz humana, foi reproduzida graficamente, gerando os caracteres silábicos e alfabéticos, conquista creditada aos fenícios. (SANTOS apud COSTELLA, 2002, p.47)

A invenção das técnicas de impressão no Ocidente foi um avanço para tornar a comunicação escrita e a própria sociedade mais democráticas. Santos de acordo com Lúcia Santaella, nos diz:

a história dos modernos meios de comunicação de massa começou com o livro impresso que, no início, não passava de um simples recurso técnico para a reprodução do mesmo estoque de textos que já havia sido extensivamente recopiado em manuscritos. Foi só gradualmente que a nova técnica levou a uma mudança de conteúdo, aparecendo os primeiros panfletos políticos e religioso que muito auxiliaram na mudança do mundo medieval. (SANTOS apud SANTAELLA, 2002, 47-48)

Santos, a luz de Luiz Beltrão e Newton de Oliveira Quirino contextualiza e ressalta o impacto da impressão naquele momento histórico:

A expansão do mundo civilizado com a Revolução Comercial, caracterizada pela navegação transoceânica, pela exploração de novos produtos, pela busca de matérias-primas e pela circulação do dinheiro vai encontrar na tipografia o instrumento por excelência da mudança que se opera nas relações sociais. O papel e os tipos móveis imprimiram não só novas mensagens como novas características ao homem e à sociedade pós-renascentista. (SANTOS, 2002, p. 48)

Antes da invenção da tipografia, entretanto, outras técnicas de reprodução já eram empregadas. A xilografia, por exemplo, já era utilizada no século VIII, no Japão, para imprimir em papel orações budistas. No Ocidente, começou a ser aproveitada a partir do século XII como um recurso para facilitar a pintura; mais tarde, serviu para a produção de cartas de baralho e de imagens de santos. Inicialmente, a impressão era feita sobre panos, mas logo se passou a usar também papel, o que possibilitou, principalmente, a impressão dos primeiros livros, denominados “incunábulo xilográfico”, que continham ilustrações e textos religiosos. (SANTOS, 2002)

Com a invenção de Gutenberg – os tipos móveis - no século XV, populariza-se o livro, não mais um manuscrito restrito a poucas mãos, mas multiplicado a um público que já se alfabetizava. A rapidez da produção atendia às necessidades dos leitores vorazes, habitantes das cidades, sedentos de informação e de saber. Santos, ainda com base nos estudos de Santaella, afirma que apesar de o livro impresso ter sido

o primeiro veículo de massa, foi o jornal que deu início às características da cultura das mídias que, embora não esteja separada das outras formas de cultura que coexistem nas sociedades modernas, apresenta características singulares e uma especificidade que lhe é própria. Dentre esses caracteres, cumpre pôr em evidência o fator de provisoriedade que parece ser a mola-mestra da cultura das mídias em oposição a durabilidade e à permanência que caracterizam as formas mais tradicionais de cultura. Um jornal, por exemplo, é feito para ser lido num dia e jogado fora no dia seguinte. (SANTOS, 2002, p. 49)

Santos e Costella nos dizem que, o jornal impresso “foi fruto da soma de duas experiências: a da impressão tipográfica, de um lado e a do jornalismo, até então manuscrito, de outro. Essa junção de experiências, entretanto, não se fez de repente. Bem ao contrário, resultou de um demorado processo” (SANTOS, 2002, p.49). Evoluindo timidamente da chamada

“relação” (folha impressa que noticiava um fato importante, mas que não tinha periodicidade) até publicações mensais surgidas no final do século XVI e semanais do século XVII, o jornal encontrou terreno fértil para se consolidar como veículo de comunicação com a Revolução Industrial, verificada na Europa durante o século XVIII, quando também ocorreu a ascensão da burguesia, a disseminação dos ideais liberais e a formação de grandes centros urbanos, especialmente na Inglaterra e França. (SANTOS, 2002)

Nesse contexto, o jornal impresso passou a adquirir funções sociais relevantes, difundindo ideias e transformando fatos em notícias, que se tornavam conhecidas rapidamente. A literatura também se utilizou desse veículo de comunicação: diversos escritores publicaram suas histórias em capítulos nas páginas dos jornais, popularizando, dessa maneira, suas obras. Além disso, para atrair a atenção dos leitores, os veículos impressos começaram a publicar ilustrações, histórias ilustradas e charges humorísticas. Este é o embrião do que seria chamado no futuro de História em Quadrinhos, objeto de estudo. (SANTOS, 2002)

Quando o chargista inglês William Hogarth publicou na imprensa britânica, em 1730, seus desenhos em seqüência com uma frase na parte inferior (histórias em imagens, com um conteúdo crítico e moralista, como “The Harlot’s Progress”, de 1731, narrada em seis painéis), não imaginava estar criando as bases para o que seria posteriormente conhecido como Histórias em Quadrinhos. Também não sabia que sua obra teria sucesso e seria copiada por outros artistas. Hogarth tem o mérito de ter produzido narrativas iconográficas, com vários painéis em seqüência contando uma história, que foram editadas em um veículo impresso e de apelo popular, o jornal. (SANTOS, 2002)

Seguindo os passos de Hogarth, outros desenhistas ingleses do século XVIII, como James Gillray e Thomas Rowlandson, aperfeiçoaram esta forma de comunicação. Gillray, ao contrário de Hogarth, que era moralista e se preocupava com o consumo de bebidas alcoólicas, “voltou a sua atenção para os campos político e social, atacando o sistema com imaginação e mordacidade. Ninguém era poupado à sua caneta: a família real, políticos, proeminentes figuras da sociedade e instituições” (SANTOS apud CLARK, 2002). As narrativas iconográficas de Gillray eram apresentadas em tiras, com quadros em seqüência, e já utilizavam balões com texto para indicar a fala de seus “personagens”.

A partir da segunda metade do século XVIII, as condições sociais, políticas e econômicas da Europa mostraram-se favoráveis à consolidação da imprensa como veículo de comunicação massivo: a Revolução Industrial (que substituiu a produção artesanal pela meca-

nizada e começava a usar vapor, combustível fóssil e eletricidade) também se verificava na reprodução gráfica, melhorando a qualidade da impressão, por meio de novas técnicas; ao mesmo tempo, o processo de urbanização e alfabetização garantiam público suficiente para os jornais; as ideias liberais e os movimentos de trabalhadores propiciavam a discussão e a crítica de valores. Foi nesse contexto histórico que vários artistas, de diferentes países, desenvolveram a arte de contar histórias por meio de imagens sequenciais impressas, os quadrinhos. (SANTOS, 2002.)

2.3. Os Precursores

A popularização das histórias em imagens ocorreu de fato no século XIX. Na França, por exemplo, a gráfica dos irmãos Pellerin, na cidade de Épinal, começou a produzir gravuras com textos – ilustradas por Caran D’Áche e Benjamin Rabier –, narrando histórias de crimes, milagres ou fatos folclóricos (como as touradas). Os leitores que apreciavam estas obras passaram a denominá-las “aleluyas” ou “Images d’Epinal”. Com sucesso auferido, logo se tornaram comuns as “histórias em estampas”: folhas soltas de papel, impressas apenas em um lado, no formato tablóide, com desenhos e textos aos pés destes. Elas possuíam numeração para que os leitores pudessem seguir a narrativa e colecioná-las. Completas, editadas em livros. (SANTOS, 2002)

Diversos artistas aderiram à novidade, entre eles o pintor e escritor suíço Rudolph Töpffer, o poeta e caricaturista alemão Wilhelm Busch e o desenhista, pintor e jornalista italiano radicado no Brasil, Angelo Agostini, todos precursores da História em Quadrinhos. Influenciado por Hogarth, Töpffer considerava a nova manifestação artística uma revolução na literatura pela conjugação de textos e imagens no mesmo espaço. Seus personagens – criados inicialmente para as “histórias em estampas” e, depois, reunidos em livros, quando o enredo se contemplava – eram bizarros, engraçados patéticos e poéticos, como o apaixonado e desiludido M. Vieuxbois (de 1822) e Doutor Festus (de 1829), que se empenhava em capturar um cometa. O texto, nas narrativas de Töpffer, era colocado no rodapé das ilustrações. (SANTOS, 2002)

A Alemanha testemunhou a criação de um tipo de “história em estampas”, que foi fundamental para os primeiros passos dos quadrinhos: as narrativas protagonizadas por crian-

ças travessas. O primeiro artista a abordar este tema foi o escritor e ilustrador alemão Heinrich Hoffman, que, em 1847, publicou vários painéis humorísticos mostrando garotos de comportamento repreensível. Seu trabalho influenciou outros criadores, como seu conterrâneo Wilhelm Busch, que em 1865, concebeu as histórias em estampas de dois garotos, Max und Moritz – ou Juca e Chico, como foram chamados por Olavo Bilac, tradutor das histórias para a língua portuguesa -, que estavam sempre fazendo traquinagens. As estampas de Busch foram levadas da Europa para os Estados Unidos pelos imigrantes alemães e serviram de inspiração para os primeiros comics norte-americanos. (SANTOS, 2002)

O francês Georges Colomb (que assinava suas obras como Christophe), por sua vez, criou, em 1889, outro gênero importante que seria tratado pelos quadrinhos americanos, a história familiar (family strip). Esse tema tratava da sátira ao núcleo pequeno burguês intitulada “La Famille Fenouillard”, que também foi um avanço para a narrativa em imagens pelos ângulos que utilizava e pela ação que ligava os quadros, a seqüencialidade característica do que logo seria denominado História em Quadrinhos. (SANTOS, 2002)

A veia satírica dos chargistas europeus fez surgir várias publicações voltadas para o humorismo, como os periódicos franceses “La Caricature” (revista surgida em 1830) e “Journal pour Rire” (em que o pintor, desenhista e litógrafo Paul Gustave Doré publicou várias caricaturas de 1848 a 1851); e as revistas inglesas “Punch” (criada em 1841) e “Judy” (de 1867, em cujas páginas apareceu o personagem Ally Slopper, que se tornou bastante popular na Inglaterra e era publicado regularmente). Segundo o mesmo caminho, Joseph Keppler criou, em 1876, nos Estados Unidos, uma revista humorística intitulada “Puck”, voltada para a comunidade alemã que havia emigrado para aquele país e ainda não dominava o idioma. O sucesso conseguido levou ao lançamento da versão em inglês da mesma publicação e ao surgimento de outros periódicos, como “Judge”, de 1880, e “Life”, de 1883, que editaram ilustrações de Richard Felton Outcault (criador de The Yellow Kid e Buster Brown), Rudolph Dirks (“pai” de Os Sobrinhos do Capitão) e Frederick Burr Opper (autor de Alphonse and Gaston e Maud the Mule), responsáveis pelo nascimento e consolidação dos comics americanos. (SANTOS, 2002)

2.4. Os Principais Gêneros de Comics

As próprias transformações dos comics norte-americanos – que, além de suplementos dominicais, passaram a chegar aos leitores por meio das tiras diárias, as daily-strips, e das revistas de História em Quadrinhos (os comic – books), popularizados a partir de 1933 por iniciativa de Max Gaines – levaram à elaboração de gêneros que cativam diferentes parcelas do público, da ficção científica ao terror, do humor ao western.

O primeiro gênero dos comics a agradar ao público foi o das kid-strips. Dando continuidade ao sucesso de *The Yellow Kid*, criado em 1895, Outcault concebeu, sete anos depois, o garoto *Buster Brown* (copiado no Brasil e publicado em “*O Tico-Tico*”), menino traquinas como *Os Sobrinhos do Capitão*, lançados por Rudolph Dirks, em 1897, baseados, por sua vez, em *Juca e Chico*, de Busch. *Buster Brown*, por outro lado, inovou por ter sido usado em produtos (roupas, sapatos e brinquedos), iniciando a era do merchandising e do licenciamento comercial de personagens de quadrinhos. (SANTOS apud GORDON, 2002, p. 71)

O motivo dos quadrinhos serem denominados comics nos Estados Unidos deve-se ao fato de tanto as tiras diárias como as histórias publicadas nos suplementos dominicais serem “narrativas alegres, com situações cômicas”. (SANTOS apud GOIDANICH, 2002, p. 72)

Como empreendimento comercial, os distribuidores de quadrinhos encontraram nas revistas (comic-books) o formato ideal para satisfazer o interesse das editoras e do leitor. Embora já existissem publicações deste tipo desde o século XIX na Europa, as revistas de quadrinhos só fizeram sucesso nos Estados Unidos a partir da década de 30. (SANTOS, 2002)

2.5. A Segunda Guerra Mundial e a Abertura para o Ocidente

Antes da Segunda Guerra Mundial, os quadrinhos japoneses já haviam se firmado no gosto popular, pois, a partir dos anos 20, os desenhistas japoneses estabeleceram sua independência das produções ocidentais e cada vez menos se publicavam historietas do estilo norte-americano, ainda hoje tão comuns no mercado brasileiro. Isso porque, uma vez aliada à sua

própria tradição de ilustração no formato dos quadrinhos ocidentais, os japoneses souberam adaptar o conteúdo das histórias para o gosto local. (LUYTEN, 2000).

Na década de 20, os quadrinhos apareciam em tiras de quatro ou oito desenhos nos diários ou nas edições coloridas dominicais. Nessa época eram destinados quase exclusivamente ao mercado adulto. Nos anos 30, as revistas infantis vão tomando vulto, como a *Shonen Club*, publicada pela Editora Kodansha, atualmente uma das maiores editoras de histórias em quadrinhos no Japão, com cerca de 150 páginas. As melhores histórias eram, posteriormente, publicadas em forma de livros. (LUYTEN, 2000)

Durante o período de guerra, os desenhistas se dividiram. Diante do espírito exacerbado de nacionalismo e militarismo, muitos artistas se exilaram ou mudaram de atividade. Outros continuaram e endossaram a política oficial. Uma vez terminado o conflito, muitos retomaram seus antigos postos e, apesar da censura imposta pelo governo de ocupação norte-americano, aliás, bem mais suave do que aquela que havia durante o período militar, houve condições favoráveis a uma renovada atividade dos mangás. (LUYTEN, 2000)

Houve uma explosão de novos temas, e a canalização para a agressividade foi dirigida para as histórias que focalizavam certos esportes, como o boxe e a luta livre, mais afeitos a descarga de hostilidade. (LUYTEN, 2000)

Não se pode esquecer do período da era de pobreza generalizada e da necessidade de diversão barata. E os quadrinhos representavam exatamente isso: muitas páginas de diversão e esquecimento a baixo custo. Nos primeiros anos do pós-guerra, encontrava-se dificuldade até para conseguir papel, mas isso foi resolvido com a utilização de papel jornal para as revistas, costume seguido até hoje, apesar da mudança da economia, dando uma característica singular na forma de editoração. Mesmo hoje o preço de uma revista de quadrinhos no Japão é equivalente ao de uma passagem de trem, metrô ou ônibus, e, justamente por serem feitas com esse tipo de papel, monocromadas e grossas, entre 200 e 500 páginas, alcançam preço mínimo por página impressa. (LUYTEN, 2000)

No entanto, ao lado das condições socioeconômicas que propiciaram a avalanche de leitura dos mangás, é preciso levar em consideração outro dado preponderante na análise dessa questão. O interesse perene pelo figurativo na cultura oriental não deve ser negligenciado. Em relação aos ocidentais, há maior predisposição dos japoneses ao visual. (LUYTEN, 2000)

Constatamos então que a própria história da escrita japonesa tem essa tradição da abstração de traços de figuras reais, isto é, signos que representam e expressam visualmente a ideia das palavras, diferente da escrita alfabética, que não transmite sensorialmente nenhum sentido. Para entendê-la, é preciso decodificar as palavras em conceitos para se obter o sentido desejado. (LUYTEN, 2000)

A predisposição à forma visual de comunicação em decorrência da escrita foi citada há mais de 50 anos pelo cineasta russo Sergei Eisenstein, que percebeu uma ligação entre os ideogramas e o que ele chamou de natureza cinematográfica da cultura japonesa. (LUYTEN apud FREDERIK, 2000). Segundo eles, o processo de combinação de vários ideogramas pictográficos para expressar ideias complexas era uma forma de montagem que influenciou todas as artes japonesas e o ajudou também a entender o princípio de montagem de filmes. Nessa linha de pensamento o desenhista Osamu Tezuka acrescenta que, ao fazer histórias em quadrinhos, as vê.

Em 1951, os japoneses deram ao general Douglas MacArthur um adeus digno de herói. Após quase seis anos supervisionando a ocupação americana e a reconstrução do Japão no pós-guerra, MacArthur foi abruptamente chamado de volta após discordar do presidente Truman a respeito da política militar dos EUA em relação aos chineses na Guerra da Coreia. A admiração japonesa por MacArthur evaporou do dia para a noite quando, durante um depoimento de três dias no Senado, ele descreveu os japoneses de modo paternalista, comparando-os a “um menino de 12 anos”. Na verdade, sua intenção era expressar sua estima pela “susceptibilidade dos japoneses para seguir novos modelos, novas ideias”, e assim declarar que eles eram mais confiáveis que os alemães. No entanto, essa infeliz escolha de palavras foi como um duro despertar para os japoneses, que interpretaram o que deveria ser uma declaração bem-intencionada como um insulto. Ainda assim, a frase de MacArthur revelava muito do modo como o Ocidente os via na época: infantis, imaturos, uma criança dependente de uma América controladora e paternal. (GRAVETT, 2006)

Por anos, essa caricatura pitoresca pareceu dar ao Ocidente a segurança de sua superioridade. Essa ilusão foi destruída na década de 1960, quando os carros e os eletroeletrônicos japoneses, aparentemente surgidos do nada, começaram a dominar o mercado global, e a etiqueta “Made in Japan” deixou de ter a conotação de imitação ruim para sugerir qualidade e inovação. Apanhadas de surpresa, as potências ocidentais olharam para esse entusiasmado império econômico em construção com uma mistura de ansiedade e inveja. Ao mesmo tempo,

surgiu toda uma literatura de exaltação ao modo de ser do japonês, que transformou um país derrotado em uma superpotência e um modelo a ser seguido em pouco mais de duas décadas. (GRAVETT, 2006)

O fato de os japoneses terem realmente alcançado e superado reforça o alto conceito que o general MacArthur tinha deles. Pode-se dizer que os japoneses sempre foram rápidos em aprender com estrangeiros. (GRAVETT, 2006)

Depois da Segunda Guerra Mundial, o Japão foi doutrinado nas regras do capitalismo americano de forma tão eficiente que em muitos aspectos os conquistados superaram o conquistador. Mais uma vez a mentalidade insular dos japoneses provou ser capaz de absorver um conceito estrangeiro, adaptá-lo, desenvolvê-lo, e então exportá-lo de volta para o mundo. (GRAVETT, 2006)

Com o mangá, os japoneses mostraram a mesma facilidade que tiveram com o automóvel ou o chip de computador. Eles tomaram os fundamentos dos quadrinhos americanos, as relações entre imagem, cena e palavra, e fundindo-os a seu amor tradicional pela arte popular de entretenimento, os adaptaram de forma a criar um veículo narrativo com suas próprias características. Os mangás não são quadrinhos, pelo menos não como as pessoas os conhecem no Ocidente. Os japoneses libertaram a linguagem dos quadrinhos dos limites dos formatos e temas da tira diária do jornal ou das 23 páginas dos gibis americanos e expandiram seu potencial para abranger narrativas longas e livres, feitas para ambos os sexos e quase todas as idades e grupos sociais. (GRAVETT, 2006)

Os japoneses transformaram os quadrinhos em uma poderosa literatura de massa, capaz de fazer frente ao aparentemente imbatível domínio da televisão e do cinema. Na verdade, o mangá exerce uma espécie de controle sobre a TV e o cinema japoneses. Grande parte das obras bem-sucedidas dessas duas mídias tem origem em mangás, que são adaptados na forma de desenhos animados e filmes com atores. (GRAVETT, 2006)

Houve, é claro, um tempo em que os quadrinhos tiveram um poder similar nos EUA, durante o auge das tiras de jornal, nas primeiras décadas do século XX. Os chamados “funnies” eram publicados em jornais de todo o país e também por todo o planeta. Seus episódios diários cativavam tanto os mais jovens como os adultos. As tiras eram transformadas em séries de rádio, peças e filmes, tornando-se produto de exportação e um símbolo do imperialismo cultural americano tão poderoso quanto os filmes de Hollywood. As tiras de jornal varre-

ram o todo o globo, chegando também ao Japão. Universais no apelo e na clareza de sua narrativa, as histórias da América se tornaram histórias do mundo. (GRAVETT, 2006)

Desde a sua criação, em 1933, até sua quase morte, na metade dos anos 1950, o comic book americano tornou-se parte quase indispensável da vida cotidiana dos EUA. O american way of life foi vendido e devorado através dos quadrinhos “totalmente em cores por 10 centavos”. Então, justamente quando os quadrinhos americanos estavam começando a abordar assuntos da vida real e a conquistar mais leitores adultos, eles se tornaram o alvo do pânico moralista da Guerra Fria. Além disso, também tiveram o papel de bode expiatório do crescimento da delinqüência juvenil. Em 1954, no auge da caça às bruxas, os editores mais poderosos e conservadores sucumbiram ao fervor patriótico e se auto impuseram um rígido código de controle de conteúdo, que masculinizou os quadrinhos e os excluiu da vida da maioria dos adultos. Os gêneros de crime e terror foram particularmente atingidos. Os títulos de terror eram perfeitos para ser explorados por qualquer pessoa com uma causa a promover. Nos EUA, eles foram demonizados como pró-comunistas, enquanto na Grã-Bretanha, motivado pelo anti-americanismo, o secretário do Partido Comunista se opôs à sua importação sob o pretexto de proteger a mente dos jovens e garantir o emprego dos trabalhadores da indústria de quadrinhos britânica. (GRAVETT, 2006)

Os quadrinhos americanos entraram no Japão a partir de 1945, levados pelas forças de ocupação. Imagine o impacto desses estranhos novos artefatos, cheios imagens e cores, sobre crianças que por vários anos haviam sofrido as privações da guerra. Os quadrinhos provaram ser irresistíveis. Como a goma de mascar, eles chegaram pra ficar. (GRAVETT, 2006)

Os japoneses também começaram a criar suas próprias edições, cada vez mais usando o mesmo tamanho das páginas das revistas americanas, mas produzindo-as com custo menor, em branco e preto, papel de baixa qualidade e muito mais páginas. Gradualmente o alcance dos temas foi se expandindo em sincronia com o crescimento do público. Boa parte da vida de um japonês em casa, na escola e no trabalho é governada por rígidas noções de respeito e hierarquia. A atividade solitária de ler um mangá permite a ele deixar para trás as formalidades do dia-a-dia e experimentar, ainda que de modo indireto, os reinos mais liberais da mente e dos sentidos. Em sociedades nas quais a repressão impera, muitas vezes surge uma criatividade extraordinária e provocante. (GRAVETT, 2006)

O sucesso do mangá prova que o tamanho importa, sim. As revistas mensais americanas dos anos 1930 ofereciam uma seleção de histórias impressas em quatro cores e 64 pági-

nas. Com o aumento do custo de produção, os editores mantiveram o preço de capa em 10 centavos, mas começaram a diminuir o número de páginas. Nos anos 1950, já eram apenas 32. E esse foi o número que permaneceu desde então, apesar das tentativas esporádicas de introduzir formatos com mais páginas. Nos anos 1960, o preço de capa começou a subir, disparando durante os anos 1970 e 1980, até chegar à revista de 32 páginas atual – 3 dólares por cerca de 20 páginas de histórias mais anúncios. (GRAVETT, 2006)

Já no caso das revistas de mangá japonesas, ou mangashi, o que parece motivar o consumo são as histórias. Muitas histórias, de seis a mais de 20, dependendo do total de páginas da edição. A maioria é composta por séries divididas em episódios de cerca de 20 páginas, o suficiente para deixar o leitor querendo mais. São verdadeiros suspenses na melhor tradição de Dickens e Os perigos de Paulina. Também existem as histórias curtas completas, o equivalente a um cartum e as seções de tiras de quatro quadros. Com exceção da capa, feita para chamar a atenção, a cor no interior da revista fica restrita a um suplemento ou encarte que dá início à tira de abertura e a quatro ou oito páginas em outro local, muitas vezes usadas apenas para anúncios. Uma segunda cor, geralmente laranja, pode ser usada para iluminar a feição de um protagonista. Outras tonalidades, como azul, roxo ou papel em tons pastel também aparecem com certa frequência. (GRAVETT, 2006)

Todo o resto é em branco e preto. Algumas revistas mensais são grossas como listas telefônicas, podendo chegar a mil páginas ou mais, ainda que a maioria tenha algo em torno de 200 a 400 páginas grampeadas. Quando ganham mais páginas, elas passam a ser encadernadas com lombada, tornando-se de fato um enorme comic book. (GRAVETT, 2006)

Todos os dias novas revistas de mangá são entregues e empilhadas nas bancas, ainda com a tinta fresca e o cheiro dos produtos químicos usados na manufatura. Elas mantêm sempre uma grande quantidade de histórias, para atrair o leitor. Os preços são mantidos baixos para estimular a pessoa a começar a ler uma história e, caso se interesse, assegurar ela que vai continuar a acompanhá-la revista após revista. Uma das mais antigas, a semanal para meninos Shonen Sunday, por exemplo, custa 220 ienes, cerca de 4 reais, e tem mais de 400 páginas. As revistas de mangá são baratas o suficiente para as pessoas comprarem uma edição diferente a cada dia e jogar fora. Elas são deixadas em trens, cafés ou lanchonetes, passadas de mão em mão no trabalho, na escola ou entre amigos e membros da família, ou então retiradas do lixo e das caçambas para reciclagem e revendidas nos sebos ou nas ruas. (GRAVETT, 2006)

A ideia: “faça pilhas bem altas e venda muito barato” parece funcionar bem. Várias revistas de mangá semanais estão entre as mais vendidas do Japão. Graças a seu potencial de gerar grandes lucros, o ramo dos quadrinhos é o mais competitivo da indústria editorial do país. Cerca de dois terços do mercado é dominado pelas três líderes: Kodansha, Shueisha e Shogakukan. O restante se divide entre várias outras editoras importantes, que podem chegar a ter até 5% de participação, enquanto as migalhas ficam para cerca de 70 empresas menores, muitas especializadas em temas como erotismo, artes marciais e golfe. Existe uma luta feroz entre as concorrentes e até mesmo entre as diferentes revistas publicadas pela mesma editora. (GRAVETT, 2006)

As grandes revistas japonesas não são o que a maioria dos japoneses compra para ter em casa, pois o espaço das habitações é muito reduzido. Um ano de Shonen Sunday forma uma pilha de quase um metro e meio. O produto final do mangá é geralmente um livro que reúne diversos capítulos de uma série. Eles são menores e impressos em preto e branco com maior nitidez e em papel mais grosso. Podem ser os práticos volumes tankobon, de cerca de 200 páginas, ou os menores e mais grossos bunkobon, de 300 páginas ou mais. (GRAVETT, 2006)

Nem os editores nem os criadores, ou mangaká, fazem fortuna com as revistas. O dinheiro de verdade está nas compilações em livros e em suas várias impressões. Há um bom número de séries que chegam a 20, 30, 50 volumes e algumas que ultrapassam os 100 volumes. Outros contam sua história em poucas edições, totalizando mais ou menos de 600 a 1000 páginas, uma leitura equivalente a um longa-metragem. Os leitores tentem a comprar a coleção inteira, já que desejam ter a história completa. Os números das vendas podem ser gigantescos. As sagas de Dragon Ball venderam mais de 120 milhões desde 1984. Agora esse recorde está sendo ameaçado pelos 65 milhões de exemplares de One Piece vendidos desde 1997. Uma edição recente de One Piece estabeleceu o recorde de mais alta tiragem inicial de um mangá até o momento, com 2,52 milhões de cópias. Hoje esse mangá é um campeão de vendas que não encontra rival em nenhuma graphic novel de qualquer outro lugar do mundo, com exceção da grande tiragem na França, e ainda maior na Alemanha, do álbum do Asterix lançado em 2001. (GRAVETT, 2006)

Outro ponto forte do mangá é que há décadas as histórias e personagens são de propriedade de seus criadores, ou então divididos entre autor e editora. Qualquer mangaká que emplaca um sucesso pode sentir-se tentado a espremê-lo até tirar tudo que for capaz, e alguns

realmente estendem a história por mais tempo que o necessário. Ainda assim, poucos dedicam suas carreiras a apenas uma série. O mais comum é encerrar a história e partir para um novo projeto. Assim como um cineasta ou romancista, os mangakás são livres para mudar o tema, o gênero, o estilo, a duração e o público-alvo das histórias, e produzem várias obras diferentes e finitas. Nos EUA ou na Europa, patentes antigas e lucrativas como Super-homem, X-men, têm que ser mantidas vivas mudando eternamente de roteirista ou artista. Suas histórias podem nunca acabar. No Japão, a continuação de um personagem por outro artista que não seus criadores é exceção, e não regra. (GRAVETT, 2006)

Na maioria dos casos, quando os autores se aposentam ou morrem, seus quadrinhos são aposentados ou morrem com eles. Esse ciclo garante um processo de renovação mais saudável. (GRAVETT, 2006)

A sobrevivência de qualquer mangá de massa depende de como ele diverte e se comunica com seus leitores. Isso se aplica igualmente tanto a um nome já consagrado como a um estreante. Os leitores são consultados continuamente de várias formas. Seus votos e opiniões são levados a sério. Incentivos como brindes e sorteios são oferecidos para persuadir os leitores a preencher e enviar os questionários inseridos em cartões destacáveis dentro da maioria das mangashi. A importância dada aos votos e opiniões varia de acordo com a editora. Algumas podem ser tão cruéis no uso dos índices de audiência quanto as emissoras de TV dos EUA, e cortam qualquer série que não esteja entre as dez mais vendidas depois de apenas algumas edições. Outras usam os resultados como uma pesquisa de marketing valiosa e quase instantânea. A revista mensal *Morning*, por exemplo, chega às bancas na quinta-feira. Na segunda-feira seguinte, cerca de mil questionários são retirados do malote dos correios e compilados em tabelas e gráficos. Esses dados nunca são vistos pelos criadores. Eles são filtrados pelo editor de forma a elevar o ego do artista ou motivá-lo a melhorar. (GRAVETT, 2006)

Nos quadrinhos americanos ou europeus, não é raro que os criadores sejam abandonados à própria sorte, com pouquíssima intervenção editorial. Já no caso dos mangás, os editores são a arma secreta. Num semanário pode haver até 40 deles, cada um designado a uma média de sete ou oito autores. Frequentemente um editor tem que interpretar vários papéis: treinador, colaborador, crítico, amigo, pesquisador, promotor, analista, cozinheiro e vários outros. (GRAVETT, 2006)

A importância dos editores japoneses pode estar relacionada ao pequeno número de escritores do ramo. O mangá é visto como um “universo pessoal”, e não é comum que artistas e roteiristas trabalhem juntos, como nos EUA. (GRAVETT, 2006)

Para dar conta da demanda, a maioria dos autores de mangá, especialmente em revistas semanais, tem que assumir a tarefa de dirigir um estúdio e dividir o trabalho e seus modestos rendimentos com uma equipe que pode ter de duas a mais de 20 pessoas. Após os rascunhos serem aprovados pelo editor, o mangaká desenha os cenários, que são passados para os assistentes. Estes vão cuidar dos estágios seguintes: finalizar o traço, desenhar as bordas, os balões e as onomatopéias, adicionar desenhos feitos a partir de referência fotográfica de arquitetura, natureza e máquinas, e aplicar o caleidoscópio de tons e padrões disponíveis. O resultado final pode tornar um quadro em preto e branco quase mais vívido do que um cheio de cores. Tendo em vista a escala da produção, há uma demanda constante para quadros de natureza similar. A partir dessa necessidade, surgiu uma verdadeira indústria de fornecimento de uma variedade de fundos padrões, céus, explosões, paredes de tijolos, flores etc. O toque final do artista principal pode ser apenas dar seu estilo aos rostos ou especificamente aos olhos, ou não mais que um aceno final da linha de produção. Hoje, a lista de colaboradores num quadrinho americano moderno pode ser quase tão extensa quanto os créditos de um filme. No mangá, apenas o mangaká recebe os créditos. Todos os outros trabalham no anonimato. (GRAVETT, 2006)

Os assistentes podem nunca progredir na profissão, seja por falta de talento, ambição, sorte, ou por haver grande demanda por sua especialidade. No entanto, ser assistente é uma experiência que faz parte do caminho para se tornar um mangaká. (GRAVETT, 2006)

2.6. A Influência de Osamu Tezuka

É difícil imaginar como a indústria do mangá no Japão, bem como a de animação, poderia ter crescido até a proporção e diversidade atual sem seu exemplo de pioneirismo. (GRAVETT, 2006)

Sua carreira de mais de 40 anos, de 1946 a 1989, é um símbolo da luta para elevar o mangá de entretenimento principalmente para crianças a narrativas de todos os tipos para lei-

tores de todas as idades. Embora tenha morrido relativamente jovem, mais ou menos três meses após seu sexagésimo aniversário, criou um volume impressionante de trabalhos. Tezuka escreveu um recorde de 150 mil páginas de quadrinhos, distribuídas entre 600 títulos de mangá e 60 trabalhos de animação. Além disso, era autor de ensaios, conferências e resenhas de filmes, e ainda encontrou tempo para se formar em medicina. (GRAVETT, 2006)

Tezuka era movido pela crença de que o mangá e o anime deveriam ser reconhecidos como parte integrante da cultura japonesa. Ele foi o principal agente da transformação da imagem do mangá, graças à abrangência de gêneros e temas que abordou, às nuances de suas caracterizações, aos seus planos ricos em movimento e, acima de tudo, à sua ênfase na necessidade de uma história envolvente, sem medo de confrontar as questões humanas mais básicas: identidade, perda, morte e injustiça. (GRAVETT, 2006)

A principal influência narrativa de Tezuka veio do cinema. Produções americanas e européias foram obviamente banidas durante a guerra, e os cinemas eram obrigados a exibir sua cota de propaganda jingoísta. No entanto, o pós-guerra trouxe uma mudança radical. Enquanto os estúdios japoneses lutavam para voltar a produzir, o controle americano permitia que uma avalanche de filmes ocidentais inundasse o país. Ir ao cinema era um meio persuasivo de “democratização” e tornou-se uma febre nacional. Era uma das poucas formas de diversão barata e disponível no período pré-TV. O congelamento do preço dos ingressos ajudou a elevar o público em 1946 a quase o dobro da média do pré-guerra. A qualidade dos filmes estrangeiros para adultos mais recentes foi como uma revelação para os japoneses, e particular para um jovem como Tezuka, até então fascinado por Disney e Chaplin. Como estudante de medicina no início do pós-guerra, ele registrou seu espanto e vontade de produzir algo semelhante em outros de seus quadrinhos autobiográficos após assistir a um filme americano recente: “Por que os filmes americanos são tão diferentes dos japoneses? Como eu posso desenhar quadrinhos que façam as pessoas rir, chorar e se emocionar como aquele filme?” Foram esses saltos de imaginação que permitiram a Tezuka transformar os quadrinhos japoneses. (GRAVETT, 2006)

Para isso percebeu que precisaria de espaço, muitas páginas de quadrinhos. Mas onde um trabalho como esse poderia ser publicado quando não havia espaço nos jornais e periódicos de Tóquio? Por ser um iniciante, Tezuka não tinha muita escolha a não ser procurar uma das pequenas editoras de Osaka, especializadas em compilações de mangás de capa dura e impressão barata. (GRAVETT, 2006)

Tezuka alterava constantemente o ponto de vista do leitor, imitando os movimentos de uma câmera para gerar sensação de ação incansável impulsionar os personagens ao longo da história. Algumas vezes, o foco se aproxima e as figuras ameaçam explodir para fora dos quadros. Linhas de movimento, distorções de velocidade, efeitos sonoros, gotas de suor, todo o arsenal de símbolos dos quadrinhos servia para incrementar a experiência. (GRAVETT, 2006)

Quando se produz em tamanha quantidade, por que começar do nada a cada história quando você pode trazer de volta personagens já consolidados, com seu próprio estilo de atuação e uma personalidade já familiar aos leitores? Houve precursores dessa ideia nas tiras de jornal dos EUA, que trazia Mickey Mouse e seus amigos em diferentes períodos do tempo, gêneros de aventura e profissões, mas ninguém levou tão longe quanto Tezuka. Isso o ajudava a construir um relacionamento especial com seu público, que gostava de reconhecer o rosto familiar dos atores nos papéis de sempre ou “descaracterizados”. Tezuka criou biografias para seus atores fora do universo dos quadrinhos e escreveu resenhas sobre atuações. Ele mantinha até mesmo registros de quanto cada um deles “ganhava”. (GRAVETT, 2006)

O cinema era uma obsessão para Tezuka também sob outro aspecto. Se o mangá era sua noiva, como ele confessou certa vez, então a animação era sua amante. O dinheiro de seus mangás financiaria o sonho de adaptar seus personagens para filmes. Ele continuou aceitando mais e mais trabalhos e usou o lucro proveniente para abrir sua própria empresa de animação, a Mushi Productions, em 1961. Através dela, produziu desenhos para a TV de seu mangá, Tetsuwan Atom (Poderoso Átomo), exibido pela primeira vez no ano-novo de 1963, e Jungle Taitei, o primeiro feito em cores, em 1965 (eles foram vendidos para o exterior como Astro Boy e Kimba, o Leão Branco). Seu sucesso nacional e internacional estabeleceu o relacionamento quase simbiótico entre mangá e animê que tem sustentando as duas indústrias desde então. (GRAVETT, 2006)

2.7. Akira Toriyama, o Criador de Dragon Ball

Akira Toriyama estreou nos mangás em 1978, na revista Shonen Jump, com uma história chamada Wonder Island. Em 1980, Toriyama alcançou seu primeiro grande sucesso: Dr. Slump (publicado no Brasil pela Conrad), que vendeu mais de 29 milhões de cópias, e gerou uma longa série de desenhos animados. (TORIYAMA, 2005)

Quatro anos depois, Akira Toriyama apresentou aos leitores Son Goku, o astro de Dragon Ball. A série tornou-se o mangá de maior sucesso mundial em todos os tempos, com mais de 100 milhões de cópias vendidas, somente no Japão, e o seu desenho animado também alcançou enorme popularidade no mundo inteiro. (TORIYAMA, 2005)

Dragon Ball foi encerrado no Japão em 1995, mas ainda hoje conquista fãs em todo o planeta. Mas o sucesso comercial não é o maior destaque das suas diversas criações. Akira Toriyama é um artista raro, que faz da natureza humana a essência de seu trabalho. Valores como amizade, superação pessoal, bom humor, esperança e amor recheiam seus mangás, e tornam seus personagens extremamente cativantes e inesquecíveis. É por isso que suas obras são imperdíveis. (TORIYAMA, 2005)

2.8. Dragon Ball, a Saga de Son Goku

O verdadeiro nome de Son Goku é Kakaroto, nascido no planeta Vegeta como filho de Bardock, guerreiro de classe inferior dos sayajins, e de mãe desconhecida. Ao nascer, foi colocado em uma cápsula e enviado para a Terra, com a futura missão de destruí-la. (TORIYAMA, 2005)

Depois de aterrissar na Terra, ele foi encontrado pelo mestre em artes marciais Son Gohan. Goku era um bebê agitado, refletindo todo seu temperamento sayajin. Contudo, depois que caiu no vale e bateu a cabeça, tornou-se uma criança bondosa. Goku vivia sozinho desde que Son Gohan faleceu. Quando conheceu Bulma acidentalmente, ele resolve sair junto com ela à procura das esferas do dragão. O treinamento com o Mestre Kame, as mortais batalhas contra o exército Red Ribbon, Piccolo e muitos outros adversários fizeram com que Goku se fortalecesse cada vez mais. (TORIYAMA, 2005)

Depois de um período de treinamento no Mundo Celestial com Kami-Sama, Goku ressurge no 23º Torneio de Artes Marciais crescido e fortalecido, tanto na força física como espiritualmente. Ele restaurou a paz no mundo enfrentando Majunia, ou melhor, a reencarnação de Piccolo que apareceu nesse torneio. Logo depois, ele tem um filho com Chichi. (TORIYAMA, 2005)

Com o surgimento de um novo inimigo – os sayajins – Goku os enfrenta e perde sua vida em uma das batalhas. Mesmo morto, ele consegue a oportunidade de treinar junto a Kai-oh, adquirindo novos poderes. Na batalha contra Freeza, a ira que ele sentiu por ter seu melhor amigo morto o fez despertar como o lendário Super sayajin.(TORIYAMA, 2005)

Com as inúmeras batalhas que enfrentou, Goku vai se tornando cada vez mais forte. Quando ele atinge o pico de sua eficiência física, acaba contraindo uma doença contagiosa fatal, que poderia levá-lo à morte. Ele só escapa desse destino porque o jovem Trunks volta do futuro trazendo a cura. Junto, ele traz a informação de novos inimigos que Goku terá que enfrentar no futuro, os Andróides. Essa será mais uma batalha que guiará Goku para o auge do poder! (TORIYAMA, 2005)

Com o nascimento de Goten, Goku passa a ser pai de duas crianças, mas o seu corpo desconhece o que é envelhecer. Na luta contra Boo, ele mostra várias evoluções em seu estilo de batalha, como a sua transformação em Super Sayajin 3 e a união através dos Brincos de Fusão (potara), fornecido pelo velho Kaioshin. (TORIYAMA, 2005)

Goku na época em que participou do 28º Torneio de Artes Marciais. Ele treinou sozinho durante vários anos, esperando o dia em que lutaria contra Oob. Ele já é avô de uma menina, mas continua sendo o homem que busca eternamente a força. (TORIYAMA, 2005)

3. Programação Visual

A Programação Visual é um conjunto de técnicas que nos permite ordenar a forma pela qual se faz a comunicação visual. Por meio dela podemos dirigir, com um nível bastante razoável de segurança, o modo pelo qual o entendimento das imagens se processa. (STRUNK, 1989)

Programação visual abrange técnicas de controle da informação (armazenamento, processamento e transmissão) (STRUNK, 1989). O conceito é amplo e pode ser aplicado a Dragon Ball no tocante a qualquer tentativa do autor Toriyama de usar imagens com o propósito de comunicar algo com objetividade. Como, por exemplo, usar o traje de Goku para deixar claro o tipo e ação a qual ele se dedica (combate marcial).

3.1. Identidade Visual

Quando um nome ou ideia é sempre representado visualmente sob determinada forma, podemos dizer que ele tem uma identidade visual. Quando as várias embalagens de um produto foram programadas visualmente para apresentarem uma consistência em si, este produto tem uma identidade visual. (STRUNK, 1989)

Quando uma empresa, que presta algum tipo de serviço, apresenta uma mesma imagem em seus impressos, uniformes, veículos etc. Esta empresa tem uma identidade visual que, nestes casos, pode também ser chamada de identidade empresarial ou corporativa. (STRUNK, 1989)

A identidade visual é o conjunto de elementos gráficos que irão formalizar a personalidade visual de um nome, ideia, produto ou serviço. Estes elementos agem mais ou menos como as roupas, e as formas das pessoas se comportarem. Devem informar, substancialmente, à primeira vista. Estabelecer com quem os vê um nível ideal de comunicação. (STRUNK, 1989)

O foco desta monografia é a identidade visual de dois personagens da HQ Dragon Ball/Dragon Ball Z. Son Goku (Kakaroto) e Vegeta. E é sobre isso que irá tratar o capítulo seguinte.

3.2. Elementos como forma

Os elementos conceituais não são visíveis. Assim, ponto, linha ou plano, quando visíveis, se tornam forma. Um ponto no papel, embora pequeno, tem de ter formato, tamanho, cor e textura se pretende que seja visto. O mesmo acontece com uma linha ou um plano. O volume permanece ilusório no desenho bidimensional. (WONG 1998).

Pontos, linhas ou planos visíveis são formas no sentido verdadeiro, embora formas enquanto pontos ou linhas continuem a ser chamadas simplesmente de pontos ou linhas na prática comum. (WONG 1998).

No terceiro capítulo, os personagens de Dragon Ball serão as formas de maior interesse para este trabalho.

3.2.1. Ponto

É a unidade mais simples e irredutivelmente mínima de comunicação visual. Na natureza, o arredondamento é sua formulação mais corrente, círculo simples, compacto e não angular e não direcional, mas pode ser quadrado, triangular, oval ou mesmo de um formato um pouco irregular. Geometricamente ele é singular não possui extensão. (GOMES FILHO, 2008/ WONG, 1998).

Qualquer ponto tem uma grande força de atração sobre o olho. Seja de existência natural ou quando produzido para alcançar algum propósito no contexto de uma estrutura visual. (GOMES FILHO, 2008).

Para efeito deste sistema de leitura, considera-se como ponto qualquer elemento, independente da forma redonda, que funcione como forte centro de atração visual dentro de um esquema estrutural, seja em uma composição, seja em um objeto. (GOMES FILHO, 2008).

Em cada quadrinho da historia um ponto chama maior atenção que os demais. É para ele que convergem os olhos do observador/leitor. (Fig.1)

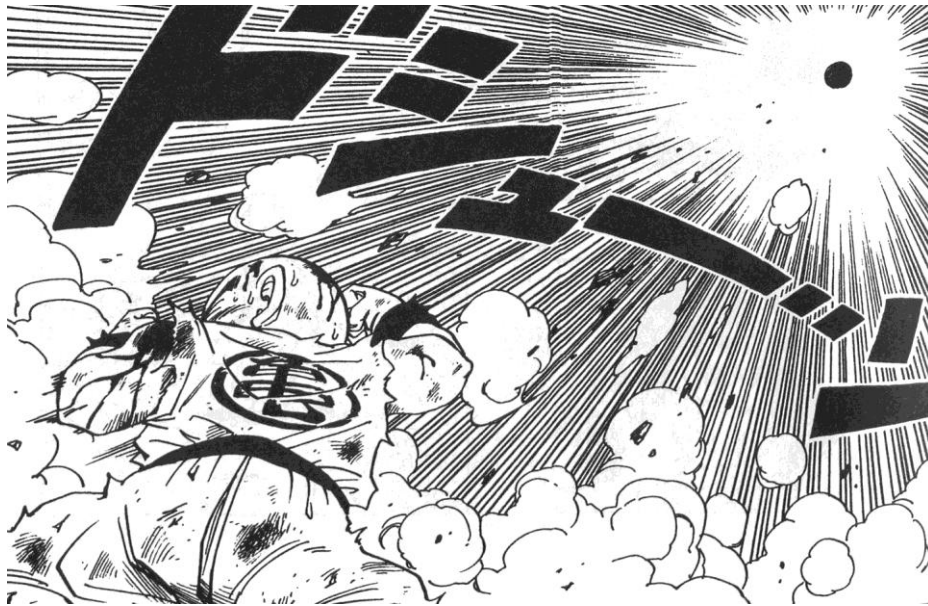


Fig. 1

3.2.2. Linha

A linha é definida como uma sucessão de pontos. Quando dois pontos estão tão próximos entre si, que não podem reconhecer-se individualmente, aumenta a sensação de direcionamento, e a cadeia de pontos se converte em outro elemento visual distinto: a linha. (GOMES FILHO, 2008).

A linha pode definir-se também como um ponto em movimento. A linha conforma, contorna e delinea objetos e coisas de modo geral. Em design, principalmente, o termo linha, no plural, define também estilos e qualifica partidos formais como Linhas Modernas, Linhas Orgânicas, Linhas Geométricas, Linhas Aerodinâmicas e outros. (GOMES FILHO, 2008).

Para o desenho realizado em Dragon Ball, a linha é um elemento essencial. Por tratar-se de um mangá, tipos de linhas muito comuns em DB são a linha de impacto e linha de movimento. Elas são exemplos de linhas geométricas, são um conjunto de pontos sugerindo movimento. No desenho de veículos enxerga-se combinação de linhas orgânicas e aerodinâmicas, além de outras espalhadas pela HQ. (Fig. 2)



Fig. 2

3.2.3. Plano

O plano é definido como uma sucessão de linhas. Em geometria, um plano, por definição, tem somente duas dimensões: comprimento e largura. No espaço, porém, não é possível expressar um plano sem espessura, tem de existir como algo material. A diferença entre um sólido e um plano é então muito relativa, dependendo do contexto visual observado. Outro conceito conhecido no cotidiano profissional, e muito usual, é o de plano enquanto superfície

como, por exemplo: de fachadas de edifícios e de interiores (tetos, paredes e pisos); de campos e quadras desportivas, de ruas e estradas e correlatos. (GOMES FILHO, 2008).

Considerar-se-ão estes dois conceitos: 1. Se o comprimento e a largura predominarem fortemente com respeito à espessura (como, por exemplo: em folhas de portas, tampos de mesas, folhas de papel, cortinas etc., retos ou curvos), poder-se-á considerar a forma percebida como um plano, independentemente da massa do material que o conforma. 2. O plano quando existente apenas enquanto superfície de qualquer objeto ou qualquer manifestação visual. (GOMES FILHO, 2008).

Planos recorrentes na série DB foram os das arenas sobre as quais se digladiavam os personagens. Como a arena quadriculada do campeonato de artes-marciais. (Fig.3)



Fig. 3

3.2.4. Volume

O volume, ou solidez tridimensional, é um efeito que pode ser criado por meio de artifícios, como na pintura, no desenho, na ilustração etc., sobre superfície plana. Sua qualidade visual é a mesma em todos os casos. (GOMES FILHO, 2008)

Pode-se obter a sensação de volume pelo emprego, na representação visual, de luz, de brilho, sombra, textura etc. Ou, ainda, com o uso ou não da perspectiva linear, formas que avançam sobre as outras e também, por intermédio de cores que, sensorialmente, avançam e recuam, de modo a ressaltar determinadas partes do objeto. (GOMES FILHO, 2008)

O volume que mais foi observado, para fins de elaboração desta monografia foi aquele criado pelo visual dos personagens. Perceba-se o modo como os cabelos, por exemplo, se projetam para várias direções. Isso torna as figuras deles mais enfáticas dentro do quadrinho. Além das poses nas quais eles são vistos por ângulos insólitos. (Fig.4)



Fig. 4

3.2.5. Configuração Real

Configuração é sinônimo de forma. Porém, aqui, a forma deve ser compreendida dentro do conceito de representação de um objeto, pelas suas características espaciais consideradas essenciais, por isso a distinção. Desse modo, em se tratando de configuração, pode-se referir a duas propriedades visuais distintas dos objetos, que são: a representação real e a representação esquemática dos objetos. A representação real de objetos ou coisas, de modo geral, são os limites reais traduzidos pelos pontos, linhas, planos, volumes ou massas. Ou seja, é a representação por meio de fotografia, ilustração, gravura e pintura figurativa, por exemplo. Ou por outros meios como: monumento, estátua, escultura, produto, e outros, em que o objeto é perfeitamente identificado e reconhecido. (GOMES FILHO, 2008)

A título de exemplo temos cada figura presente na HQ Dragon Ball. Ilustrações com acabamento detalhado. (Fig.5)



Fig. 5

3.2.6. Configuração Esquemática

É o registro por meio de representação esquemática de modo geral e da representação por meio do conceito de esqueleto estrutural, de objetos ou coisas. As configurações esquemáticas são as formas materiais que se originam na nossa percepção, mas que raramente coincidem com elas. Ou seja, é quando o esqueleto estrutural pode ser incorporado por uma grande variedade de formas. Nesse sentido, uma configuração esquemática nem sempre é percebida como a forma de uma coisa, em particular, reconhecida. (GOMES FILHO, 2008)

Um exemplo de configuração esquemática está na estrutura dos personagens que integram os esboços. (Fig.6)

Nestes dois casos, as configurações esquemáticas são geralmente representadas por meio de desenho, gravura, pintura, ilustração, fotografia, e outros, só que por meio de sombra, mancha, chapado, traço, linha de contorno, silhueta, e assim por diante. Pode contemplar o objeto como um todo ou somente partes. (GOMES FILHO, 2008)



Fig. 6

3.2.7. Direção

Todas as formas básicas expressam três direções visuais básicas e significativas: o quadrado, a horizontal e a vertical; o triângulo, a diagonal; o círculo, a curva. Cada uma das direções visuais tem um forte significado associativo e é um valioso instrumento para a criação de mensagens visuais. A referência horizontal-vertical constitui a referência primária do homem, em termos de bem-estar e maneabilidade. Seu significado mais básico tem a ver não apenas com a relação entre o organismo humano e o meio ambiente, mas também com a estabilidade em todas as questões visuais. A necessidade de equilíbrio não é uma necessidade exclusiva do homem; dele também necessitam todas as coisas construídas e desenhadas. A direção diagonal tem referência direta com a ideia de estabilidade. É a formulação oposta, a força direcional mais instável, e, conseqüentemente, mais provocadora das formulações visuais. Seu significado é ameaçador e quase literalmente perturbador. As forças direcionais curvas têm significados associados à abrangência, à repetição e à calidez. Todas as forças direcionais são de grande importância para a intenção compositiva voltada para um efeito e um significado definidos. (DONDIS, 2007)

A direção diagonal, por sua instabilidade, dinamismo, tem um valor diferenciado para a narrativa de Dragon Ball, pautada por lutas, explosões, e outros eventos perturbadores. Não que outras direções não se façam presentes. (Fig.7)



Fig. 7

3.2.8. Tom

As margens com que se usa a linha para representar um esboço rápido ou um minucioso projeto mecânico aparecem, na maior parte dos casos, em forma de justaposição de tons, ou seja, de intensidade da obscuridade ou claridade de qualquer coisa vista. Vemos graças à presença ou à ausência relativa de luz, mas a luz não se irradia com uniformidade no meio ambiente, seja ela emitida pelo Sol, pela Lua ou por alguma fonte artificial. Se assim fosse, nos encontraríamos numa obscuridade tão absoluta quanto a que se manifesta na ausência completa de luz. A luz circunda as coisas, é refletida por superfícies brilhantes, incide sobre objetos que têm, eles próprios, claridade ou obscuridade relativa. As variações de luz ou de tom são os meios pelos quais distinguimos oticamente a complexidade da informação visual e do ambiente. Em outras palavras, vemos o que é escuro porque está próximo ou se superpõe ao claro, e vice-versa. (DONDIS, 2007) Os desenhos de Dragon Ball são vistos, porque a luz reage às linhas que os contornam.

Na natureza, a trajetória que vai da obscuridade à luz é entremeada por múltiplas gradações sutis, que são extremamente limitadas nos meios humanos de reprodução da natureza, tanto na arte quanto no cinema, fazemos referência a algum tipo de pigmento, tinta ou nitrato de prata, que se usa para simular o tom natural. Entre a luz e a obscuridade na natureza existem centenas de gradações tonais específicas. Mas nas artes gráficas e na fotografia essas gradações são muito limitadas. Entre o pigmento branco e o preto, a escala tonal mais comumente usada tem cerca de treze gradações. Na Bauhaus e em muitas outras escolas de arte, sempre se desafiou os alunos a descobrir quantas gradações tonais distintas e identificáveis podiam representar entre o branco e o negro. Com grande sensibilidade e delicadeza, seu número pode chegar a trinta tons de cinza, mas isso não é prático para o uso comum, por ser excessivamente sutil, em termos visuais. De que modo, então, pode o visualizador lidar com essa limitação tonal? A manipulação do tom através da justaposição diminui muito as limitações tonais inerentes ao problema de competir com a abundância de tons da natureza. Ao ser colocado numa escala tonal, um tom de cinza pode modificar-se dramaticamente. A possibilidade de uma representação tonal muito mais vasta pode ser obtida através da utilização desses meios. (DONDIS, 2007)

Na HQ de Goku e Vegeta os degradés são sutis. Entre o preto chapado (total) representativo de sombra e o branco que representa luz, há apenas um meio tom sugerido pelas linhas chamadas hachuras. (Fig.8)

O tom é um dos melhores instrumentos de que dispõe o visualizador para indicar e expressar essa dimensão. A perspectiva é o método para a criação de muitos dos efeitos visuais especiais de nosso ambiente natural, e para a representação do modo tridimensional que vemos em uma forma gráfica bidimensional. Recorre a muitos artifícios para simular a distância, a massa, o ponto de vista, o ponto de fuga, a linha do horizonte, o nível dos olhos, etc. No entanto, mesmo com a ajuda da perspectiva, a linha não criará, por si só, uma ilusão convincente da realidade; para tanto, precisa recorrer ao tom. O acréscimo de um fundo tonal reforça a aparência de realidade através da sensação de luz refletida e sombras projetadas. Esse efeito é ainda mais extraordinário nas formas simples e básicas como o círculo, que, sem informação tonal, não pareceria ter dimensão. (DONDIS, 2007) Em DB, até a forma simples de uma rajada de luz é definida pelo uso do tom.

A claridade e a obscuridade são tão importantes para a percepção de nosso ambiente que aceitamos uma representação monocromática da realidade nas artes visuais, e o fazemos sem vacilar. Na verdade, os tons variáveis de cinza nas fotografias, no cinema, na televisão, nas águas-fortes, nas gravuras à maneira-negra e nos esboços tonais são substitutos monocromáticos, e representam um mundo visual que só aceitamos devido ao predomínio dos valores tonais em nossas percepções. A facilidade com que aceitamos a representação visual monocromática dá exata medida da importância vital que o tom tem para nós, e, o que é ainda mais interessante, de como somos inconscientemente sensíveis aos valores monótonos e monocromáticos de nosso meio ambiente. A razão desse surpreendente fato visual é que a sensibilidade tonal é básica para nossa sobrevivência. Só é superada pela referência vertical-horizontal enquanto pista visual do relacionamento que mantemos com o meio ambiente. Graças a ele vemos o movimento súbito, a profundidade, a distância e outras referências do ambiente. O valor tonal é outra maneira de descrever a luz. Graças a ele, e exclusivamente a ele, é que enxergamos. (DONDIS, 2007)



Fig. 8

3.2.9. Cor

As representações monocromáticas que tão prontamente aceitamos nos meios de comunicação visual são substitutos tonais da cor, substitutos disso que na verdade é um mundo cromático, nosso universo profusamente colorido. Enquanto o tom está associado a questões de sobrevivência, sendo, portanto, essencial para o organismo humano, a cor tem maiores

afinidades com as emoções. É possível pensar na cor como o glacê estético do bolo, saboroso e útil em muitos aspectos, mas não absolutamente necessário para a criação de mensagens visuais. Esta seria uma visão muito superficial da questão. A cor está, de fato, impregnada de informação, e é uma das mais penetrantes experiências visuais que temos todos em comum. Constitui, portanto, uma fonte de valor inestimável para os comunicadores visuais. No meio ambiente compartilhamos os significados associativos da cor das árvores, da relva, do céu, da terra e de um número infinito de coisas e nas quais vemos as cores como estímulos comuns a todos. E a tudo associamos a um significado. Também conhecemos a cor em termos de uma vasta categoria de significados simbólicos. O vermelho, por exemplo, significa algo, mesmo quando não tem nenhuma ligação com o ambiente. O vermelho que associamos à raiva passou também para a bandeira vermelha que se agita diante do touro. O vermelho pouco significa para o touro, que não tem sensibilidade para a cor e só é sensível ao movimento da bandeira. Vermelho significa perigo, amor, calor e vida, e talvez mais uma centena de coisas. Cada uma das cores também tem inúmeros significados associativos e simbólicos. Assim a cor oferece um vocabulário enorme e de grande utilidade para o alfabetismo visual. (DONDIS, 2007)

Existem muitas teorias da cor. A cor, tanto da luz quanto do pigmento, tem um comportamento único, mas nosso conhecimento da cor na comunicação visual vai muito pouco além da coleta de observações de nossas reações a ela. Não há um sistema unificado e definitivo de como se relacionam os matizes. (DONDIS, 2007)

A cor tem três dimensões que podem ser definidas e medidas. Matiz ou croma é a cor em si, e existe em número superior a cem. Cada matiz tem características individuais; os grupos ou categorias de cores compartilham efeitos comuns. Existem três matizes primários ou elementares: amarelo, vermelho e azul. Cada um representa qualidades fundamentais. O amarelo é a cor que se considera mais próxima da luz e do calor; o vermelho é a mais ativa e emocional; o azul é passivo e suave. O amarelo e o vermelho tendem a expandir-se; o azul, a contrair-se. Quando são associadas através de misturas, novos significados são obtidos. O vermelho, um matiz provocador, é abrandado ao misturar-se com o azul, e intensificado ao misturar-se com o amarelo. As mesmas mudanças de efeito são obtidas com o amarelo, que se suaviza ao se misturar com o azul. (DONDIS, 2007)

Em sua formação mais simples, a estrutura da cor pode ser ensinada através do círculo cromático. As cores primárias (amarelo, vermelho e azul), e as cores secundárias (laranja, verde e violeta) aparecem invariavelmente nesse diagrama. Também é comum que nele se

incluam as misturas adicionais de pelo menos doze matizes. A partir do simples diagrama do círculo cromático, é possível obter múltiplas variações de matizes. (DONDIS, 2007)

Poucas das páginas da HQ Dragon Ball foram coloridas. Nessas, as matizes predominantes foram as das cores dos uniformes, cabelos e pele de alguns dos personagens.

A segunda dimensão da cor é a saturação, que é a pureza relativa de uma cor, do matiz ao cinza. A cor saturada é simples, quase primitiva, e foi sempre preferida pelos artistas populares e pelas crianças. Não apresenta complicações, e é explícita e inequívoca; compõe-se dos matizes primários e secundários. As cores menos saturadas levam a uma neutralidade cromática, e até mesmo à ausência de cor, sendo sutis e repousantes. Quanto mais intensa ou saturada for a coloração de um objeto ou acontecimento visual, mais carregado estará de expressão e emoção. Os resultados, na opção por uma cor saturada ou neutralizada, fundamentam a escolha em termos de intenção. (DONDIS, 2007)

Cores saturadas são comuns em DB. Convém lembrar que o público preferencial é o infante-juvenil, que tem predileção por cores mais intensas.

A terceira e última dimensão da cor é a acromática. É o brilho relativo, do claro ao escuro, das gradações tonais ou de valor. É preciso observar e enfatizar que a presença ou a ausência de cor não afeta o tom, que é constante. Um televisor em cores é um excelente mecanismo para a demonstração desse fato visual. Ao acionarmos o controle da cor até que a emissão fique em branco e preto e tenhamos uma imagem monocromática, estaremos gradualmente removendo a saturação cromática. O processo não afeta, em absoluto, os valores tonais da imagem. Aumentar ou diminuir a saturação vem demonstrar a constância do tom, provando que a cor e o tom coexistem na percepção, sem modificarem entre si. (DONDIS, 2007)

Duas cores próximas no círculo de cores, uma mais escura e outra mais clara, podem ser justapostas, criando o efeito acromático. Como visto nas capas de Dragon Ball (todas coloridas, ao contrário do interior da revista). (Fig. 9)

Como a percepção da cor é o mais emocional dos elementos específicos do processo visual, ela tem grande força e pode ser usada com muito proveito para expressar e intensificar a informação visual. A cor não apenas tem um significado universalmente compartilhado através dos significados simbólicos a ela vinculados. Além do significado cromático extremamente permutável da cor, cada um de nós tem suas preferências pessoais por cores específicas. Escolhemos a cor de nosso ambiente e de nossas manifestações. Mas são muito poucas as

concepções ou preocupações analíticas com relação aos métodos ou motivações de que nos valem para chegar a nossas opções pessoais em termos do significado e do efeito da cor. (DONDIS, 2007)



Fig. 9

3.2.10. Textura

A textura é o elemento visual que com frequência serve de substituto para as qualidades de outro sentido, o tato. Na verdade, porém, podemos apreciar e reconhecer a textura tanto através do tato quanto da visão, ou ainda mediante a combinação de ambos. É possível que uma textura não apresente qualidades táteis, mas apenas óticas, como no caso das linhas de uma página impressa, dos padrões de um determinado tecido ou dos traços superpostos de um esboço. (DONDIS, 2007)

Onde há uma textura real, as qualidades táteis e óticas coexistem não como tom e cor, que são unificados em um valor comparável e uniforme, mas de uma única e específica, que permite a mão e ao olho uma sensação individual, ainda que projetemos sobre ambos um forte significado associativo. O aspecto da lixa e a sensação por ela provocada têm o mesmo significado intelectual, mas não o mesmo valor. São experiências singulares, que podem ou não sugerir-se mutuamente em determinadas circunstâncias. (DONDIS, 2007)

As texturas mais comuns em Dragon Ball são aquelas representativas de superfícies rochosas, explosões, grama baixa e nuvens. (Fig. 10)

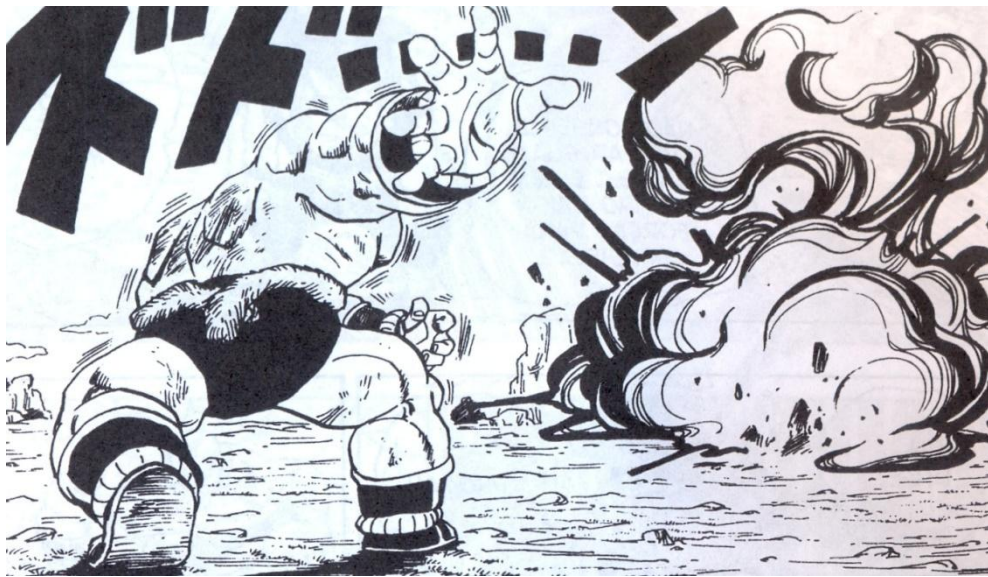


Fig. 10

3.2.11. Escala

Todos os elementos visuais são capazes de se modificar e se unir uns aos outros. O processo constitui, em si, o elemento daquilo que chamamos de escala. A cor é brilhante ou apagada, dependendo da justaposição, assim como os valores tonais relativos passam por enormes modificações visuais, dependendo do tom que lhes esteja ao lado ou atrás. Em outras palavras, o grande não pode existir sem o pequeno. (DONDIS, 2007)

Porém, mesmo quando se estabelece o grande através do pequeno, a escala toda pode ser modificada pela introdução de outra modificação visual. A escala pode ser estabelecida

não só através do tamanho relativo das pistas visuais, mas também através das relações com o campo ou com o ambiente. Em termos de escala, os resultados visuais são fluidos, e não absolutos, pois estão sujeitos a muitas variáveis modificadoras. (DONDIS, 2007)

No estabelecimento da escala, o fator fundamental é a medida do próprio homem. Existe uma proporção ideal, um nível médio, e todas as infinitas variações que nos fazem portadores de uma natureza única. (DONDIS, 2007)

No caso da HQ Dragon Ball, o homem que serve como fator fundamental da escala é Son Goku. Suas medidas e a relação de tamanho de outras figuras com essas medidas serão abordadas com maior detalhamento no capítulo seguinte. (Fig.11)

Existem fórmulas de proporção nas quais a escala pode basear-se; a mais famosa é a seção áurea grega, uma fórmula matemática de grande elegância visual. Para obtê-la, é preciso seccionar um quadrado e usar a diagonal de uma de suas metades como raio, para ampliar as dimensões do quadrado, de tal modo que ele se converta num retângulo áureo. Na proporção obtida, $a:b = c:a$. A seção áurea foi usada pelos gregos para conceber a maior parte das coisas que criaram, desde as ânforas clássicas até as plantas baixas dos templos e suas projeções verticais. (DONDIS, 2007)

Objetos como veículos, habitações, animais, vegetação e outros que preenchem os quadinhos se adequam a mesma escala.



Fig. 11

3.3. Gestalt

A Gestalt é uma escola de psicologia experimental. Considera-se que Christian Von Ehrenfels, filósofo austríaco de fins do século XIX, foi o precursor da psicologia da Gestalt. Mais tarde, por volta de 1910, teve seu início mais efetivo por meio de três nomes principais: Max Wertheimer, Wolfgang Kohler e Kurt Koffka da Universidade de Frankfurt. (GOMES FILHO, 2008)

O movimento Gestaltista atuou principalmente no campo da teoria da forma, com contribuição relevante aos estudos da percepção, linguagem, inteligência, aprendizagem, memória, motivação, conduta exploratória e dinâmica de grupos sociais. Por meio de numerosos estudos e pesquisas experimentais, os gestaltistas formularam suas teorias acerca dos campos mencionados. A teoria da Gestalt, extraída de uma rigorosa experimentação, vai sugerir uma resposta ao porquê de umas formas agradarem mais e outras não. Esta maneira de abordar o assunto vem opor-se ao subjetivismo, pois a psicologia da forma se apóia na fisiologia do sistema nervoso, quando procura explicar a relação sujeito-objeto no campo da percepção. (GOMES FILHO, 2008)

A Gestalt trata de elementos presentes em qualquer imagem. O que, naturalmente, inclui as imagens desenhadas em histórias em quadrinhos. Ao avaliar imagens presentes nas páginas de Dragon Ball, serão empregados os termos ponto, linha, direção e outros relativos à escola gestaltista.

3.3.1. Unidades

Uma unidade formal pode ser identificada em um único elemento, que se encerra em si mesmo, ou como parte de um todo. Em uma conceituação mais ampla, pode ser compreendida como o conjunto de mais de um elemento, que configura o todo propriamente dito. (GOMES FILHO, 2008)

As unidades são percebidas por meio da verificação de relações (formais, dimensionais, cromáticas etc.) que se estabelecem entre si na configuração do objeto como um todo, ou em partes desse objeto. Uma ou mais unidades formais são percebidas dentro de um todo por meio de pontos, linhas, planos, volumes, cores, sombras, brilhos, texturas e outros atributos – isolados ou combinados entre si. (GOMES FILHO, 2008)

A figura de cada personagem representará uma unidade. Assim como também cada peça de seu vestuário ou parte do seu corpo. A raça dos sayajins (grupo de personagens no qual se enquadram Goku e Vegeta) compartilha elementos que torna cada indivíduo do grupo uma unidade à parte daquela compartilhada por personagens pertencentes a outros grupos. Para que o autor desenvolva as qualidades visuais de um personagem, convém pensá-los como unidade. (Fig.12)



Fig. 12

3.3.2. Segregação

Segregação significa a capacidade perceptiva de separar, identificar, evidenciar, notar, ou destacar unidades, em um todo compositivo ou em partes deste todo, dentro de relações formais, dimensionais, de posicionamento. (GOMES FILHO, 2008).

Naturalmente, pode-se segregar uma ou mais unidades, dependendo da desigualdade dos estímulos produzidos pelo campo visual – em função das forças de um ou mais tipos de contrastes. A segregação de elementos visuais pode ser feita por diversos meios: pontos, linhas, planos, volumes, cores, sombras, brilhos, texturas, relevos e outros. (GOMES FILHO, 2008).

No tópico anterior, o grupo de personagens sayajins (Fig.14) foi tratado como unidade. Para segregar essa unidade, basta aproximá-la de outras de natureza distinta. O desenho dos namekuzeijins (outro grupo de personagem/raça da história) (Fig.13) tem linhas e formas que os segregam dos sayajins, Por exemplo, as linhas das antenas do namekuzeijins e as linhas dos rabos dos sayajins (enroladas na cintura).



Fig. 13



Fig. 14

3.3.3. Unificação

A unificação da forma consiste na igualdade ou semelhança dos estímulos produzidos pelo campo visual. A unificação se verifica quando os princípios de harmonia, equilíbrio visual e, sobretudo, a coerência do estilo formal das partes ou do todo estão presentes num objeto ou numa composição. (GOMES FILHO, 2008).

Dois princípios básicos concorrem fortemente para a unificação da organização formal: são as leis de proximidade e de semelhança quando presentes em partes ou no objeto como um todo. (GOMES FILHO, 2008).

Importante salientar que, obviamente, a unificação também se manifesta em graus de qualidade, ou seja, varia em razão de uma melhor ou pior organização formal. (GOMES FILHO, 2008).

Na HQ Dragon Ball, um dos elementos que favorece a unificação de certas figuras é o estilo do autor¹. Numa história em quadrinhos mesmo os elementos mais distintos podem ser unificados pelo estilo. Dentro de um estilo, tanto uma roupa como um personagem são desenhados com base nos mesmos princípios. O simples fato de todas as figuras de uma HQ serem constituídas de um mesmo elemento, essencial para qualquer desenho: a linha (trataremos desse elemento mais abaixo), já serve de fundamento para a unificação de quaisquer das figuras. (Fig. 15)



Fig. 15

¹ As considerações sobre estilo, sua definição, sua classificação, constam em: SOURIAU, Etienne. **Esthétique: les structures maitresses de l'oeuvre d'art**. Trad. Pessoa, João Sá. Cap. IX: O estilo e os estilos. E também em: CARCHIA, Gianni; D'ANGELO, Paolo. **Dicionário de estética**. Lisboa: Edições 70. 1999.

3.3.4. Fechamento

O fator fechamento estabelece ou concorre para a formação de unidades. As forças de organização da forma dirigem-se espontaneamente para uma ordem espacial que tende à formação de unidades em todos fechados. (GOMES FILHO, 2008).

Em outras palavras, obtém-se a sensação de fechamento visual da forma pela continuidade em uma ordem estrutural definida, ou seja, por meio de agrupamento de elementos de maneira a constituir uma figura total mais fechada ou mais completa. (GOMES FILHO, 2008).

No detalhe de Dragon Ball abaixo, observamos um particular exemplo de fechamento. Apesar de Napa, o oponente de Goku, não estar representado inteiramente representado. É possível deduzir o formato do corpo do personagem que está fora do quadro (Fig. 16).



Fig. 16

3.3.5. Continuidade

A continuidade, ou continuação, define-se pela impressão visual de como as partes se sucedem por meio da organização perceptiva da forma de modo coerente, sem quebras ou interrupções na sua trajetória ou na sua fluidez visual. (GOMES FILHO, 2008).

Significa também a tendência dos elementos de acompanharem uns aos outros, de maneira tal que permitam a continuidade de um movimento para uma direção já estabelecida, por meio de unidades formais como pontos, linhas, planos, volumes, cores, texturas, brilhos, degradês e outros. (GOMES FILHO, 2008).

A continuidade com fluidez visual concorre, quase sempre, no sentido de se alcançar a melhor forma possível do objeto, a forma mais estável estruturalmente, em termos perceptivos. Nesse caso, a Gestalt a qualifica utilizando o adjetivo de boa continuidade. (GOMES FILHO, 2008).

A continuidade visual nas HQs serve também, para estimular o deslanchar da narrativa. A organização de figuras numa página de Dragon Ball obedece a ordem de leitura. As poses dos personagens, a continuidade de suas formas, seguem o percurso de leitura convencional dos mangás. Ou seja, da direita para esquerda (ao contrário do ocidente) e de cima para baixo (isto sim como no ocidente) (Fig.17).

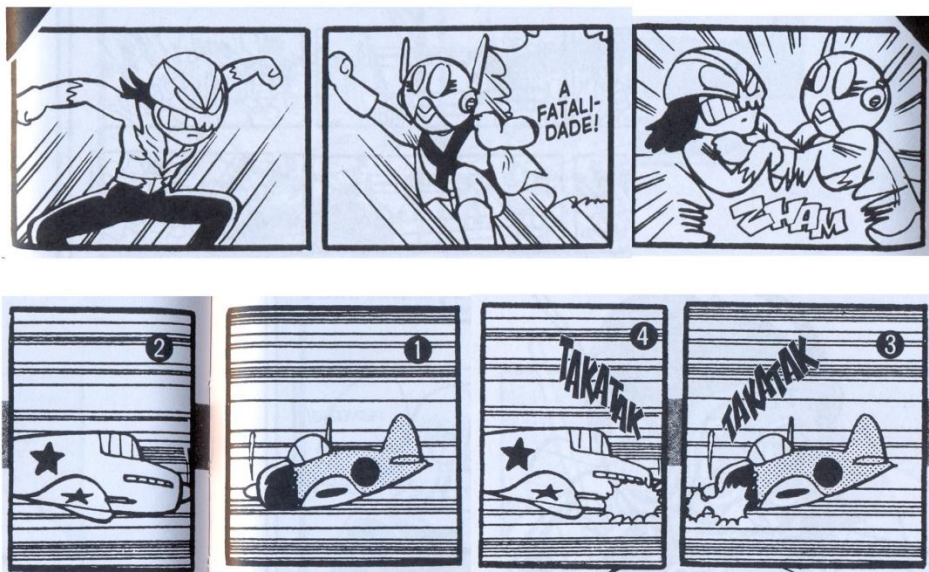


Fig. 17

3.3.6. Proximidade

Elementos ópticos próximos uns dos outros tendem a ser vistos juntos, e, por conseguinte, a constituírem um todo ou unidades dentro do todo. (GOMES FILHO, 2008).

Em condições iguais os estímulos mais próximos entre si, seja por forma, cor, tamanho, textura, brilho, peso, direção e localização, terão maior tendência a ser agrupados e constituir unidades. (GOMES FILHO, 2008).

Um exemplo da manifestação desse fenômeno numa HQ diz respeito a disposição dos balões, aproximados ou afastados para assegurar uma seqüência de leitura específica, condizente com a ordem de diálogo dos personagens (Fig. 18).

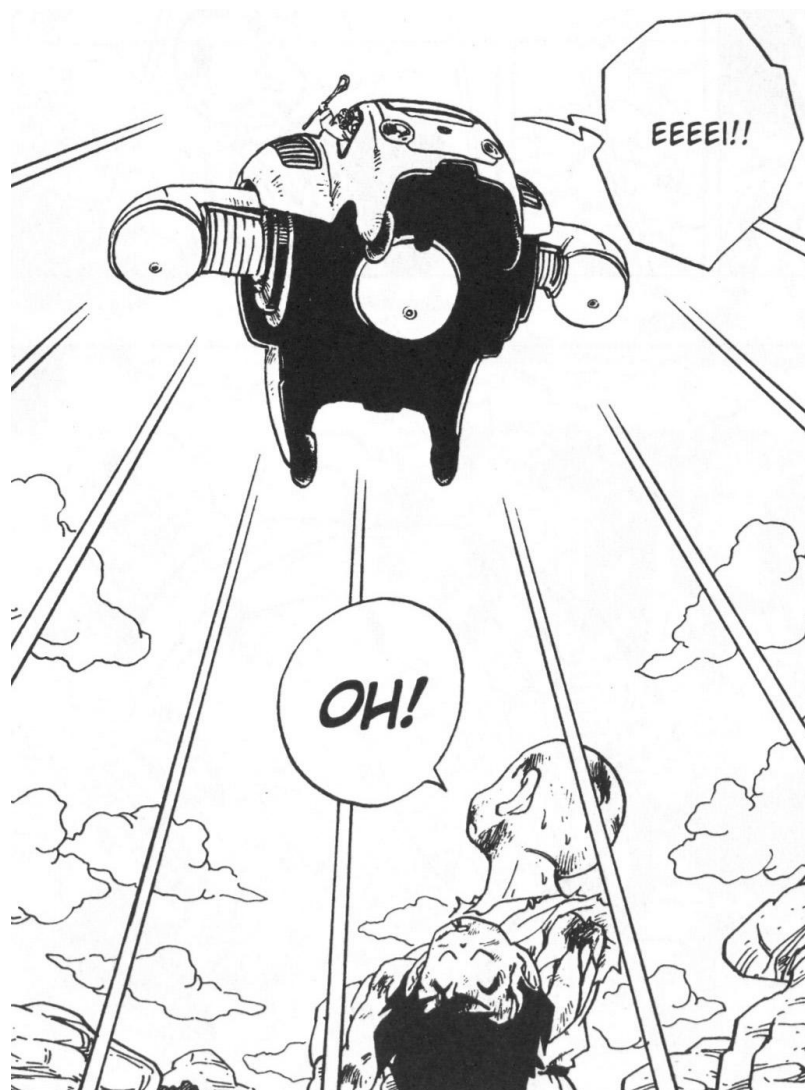


Fig. 18

3.3.7. Semelhança

A igualdade de forma e de cor desperta também a tendência de se construir unidades, isto é, de estabelecer agrupamentos de partes semelhantes. (GOMES FILHO, 2008).

Em condições iguais, os estímulos mais semelhantes entre si, seja por forma, cor, tamanho, peso, direção e localização, terão maior tendência a ser agrupados, a constituir partes ou unidades. Em condições iguais, os estímulos originados por semelhança e em maior proximidade terão também maior tendência a serem agrupados, a constituírem unidades. (GOMES FILHO, 2008).

Um exemplo de semelhança quanto ao elemento cor é observado nos uniformes dos personagens Goku (Fig.19), Kulilin (Fig.20), Iantcha (Fig.21) e outros que treinaram num mesmo dojô. Todos usam uniforme de cor laranja.



Fig. 19



Fig.20



Fig. 21

3.3.8. Forma

A forma é definida como os limites exteriores da matéria de que é constituído um corpo e que confere a este um feitio, uma configuração. A percepção da forma é o resultado de uma interação entre o objeto físico e o meio de luz agindo como transmissor de informação, condições e imagens que prevalecem no sistema nervoso do observador que é, em parte, determinada pela própria experiência visual. Para se perceber uma forma, é necessário que existam variações, ou seja, diferenças no campo visual. As diferenças acontecem por variações de estímulos visuais, em função dos contrastes, que podem ser de diferentes tipos, dos elementos que configuram um determinado objeto ou coisa. (GOMES FILHO, 2008).

4. Construção de personagens em Dragon Ball

As informações de que tratamos nos capítulos anteriores nos servirão da seguinte forma: Os conceitos que definem história em quadrinhos serão empregados, a fim de evidenciar a importância do visual dos personagens para a realização da HQ. Feito isso, pelo uso dos conceitos relativos à Gestalt é que será efetivada a análise técnica da construção de dois dos personagens da obra Dragon Ball.

4.1. Sobre a Ênfase no Visual dos Personagens

Como visto, consideramos HQ um meio de comunicação e linguagem eminentemente visual. De todas as imagens que constituem os quadrinhos, é sobre a do personagem que será direcionada uma maior atenção do observador. É ao menos o mais provável, uma vez que as pessoas lêem uma história em quadrinhos, para conhecer uma história. E o personagem é a constante narrativa dos primeiros aos últimos painéis. O foco recai sobre ele de diferentes maneiras e na maioria dos momentos². Portanto, a imagem do personagem é o elo mais forte entre o que é visto no começo e no término da história.

O que foi afirmado no parágrafo acima vale tanto para personagens protagonistas (que conduzem a ação) como para antagonistas (se opõem à ação do protagonista) e deuteragonistas (os demais personagens).³ No entanto, é a imagem do protagonista que se mostrará recorrente ao longo da HQ. Pois o protagonista é aquele com o qual permanece o foco por maior parte da narrativa. Então, urge que a forma do protagonista apresente certas características.

A primeira diz respeito a reconhecimento. Para o leitor de uma HQ compreender que a figura vista num quadrinho é a mesma que se apresenta no seguinte, deve-se proceder de duas maneiras. Primeiramente, constrói-se a figura dotando-a de semelhanças com uma imagem

² A escola narratológica guarda explicações sobre o conceito de foco. Ver: REUTER, Yves. **A análise da narrativa: o texto, a ficção e a narração**. Rio de Janeiro: Difel, 2002.

³ Essa classificação varia “de acordo com o drama vivido particularmente por elas e com a perspectiva adotada pelo ficcionista.” SOUZA, Roberto Acízelo Quelha de. *Teoria da Literatura*. São Paulo: Ática, 2004, p. 121.

padronizada daquilo que ela representa. Por exemplo: Se é desejado representar uma casa, então formas comuns à maioria das casas deverão estar presentes. Feito isso, uma segunda maneira de proceder no reconhecimento de figuras diz respeito à individuação. Convém construir imagens também com algumas formas singulares o suficiente, para tornar pronta a identificação. No caso da figura personagem, isso pode ser feito através do traje e acessórios que porta. Também por meio de algum traço fisionômico, seja facial ou de alguma outra parte do corpo. (MCCLLOUD, 2008) Os cortes de cabelos, como será demonstrado em DB, são outro meio de individuação e reconhecimento de cada personagem.

Vale salientar que o desenvolvimento narrativo não é a única finalidade dos autores com esse processo de caracterização dos personagens. O que nos leva a uma segunda característica esperada de um protagonista. Trata-se da possibilidade de cativar o leitor, gerando não apenas compreensão como também apego aos personagens. Pois, se as formas dos personagens despertam o interesse do leitor, é maior a satisfação dele com o produto. Isso proporciona fidelidade do leitor para com a história, série ou séries da qual fazem parte o personagem. Traz credibilidade para o trabalho dos autores envolvidos com a criação dessas figuras, para a editora que os publica, e etc. (MCCLLOUD, 2008)

Muitas dessas qualidades estão reunidas no estereótipo do herói. O processo de individuação visual do personagem também se conforma a clichês. Ou seja, muitos protagonistas se “diferenciam” dos demais personagens, assemelhando-se aos protagonistas de outras HQs. Muitos deles têm o mesmo tipo fisionômico. Como Seiya, da série Cavaleiros do Zodíaco, Tsubasa, de Super Campeões, Ranma, de Ranma ½ e tantos outros. Vale citar os casos em que uma fisionomia idêntica é empregada para protagonistas de séries distintas criadas por um mesmo autor. Masami Kurumada, criador da série Cavaleiros do Zodíaco, usou exatamente o mesmo rosto para dar vida à Seiya (Fig. 22) e a Takane Riyuji (Fig. 23), de Ring ni Kakero. Tal situação se compara a de um diretor de cinema que convida o mesmo ator, para interpretar o herói de seus filmes. (TEZUKA, 2003)



Fig. 22



Fig. 23

Essas semelhanças dão margem a muitos usos dramáticos. O estereótipo evoca uma função narrativa, que pode ser frustrada, se o roteirista assim determinar (CAGNIN,1975). Em Dragon Ball, os estereótipos de Goku e Vegeta se confirmam em parte.

Por exemplo, a imagem de Goku (Fig. 24) apresenta formas que reforçam sua identidade como herói, enquanto outras o fazem parecer um ser dócil e incapaz de feitos que envolvem qualquer tipo de violência. Esse contraste será um artifício frequente na história.

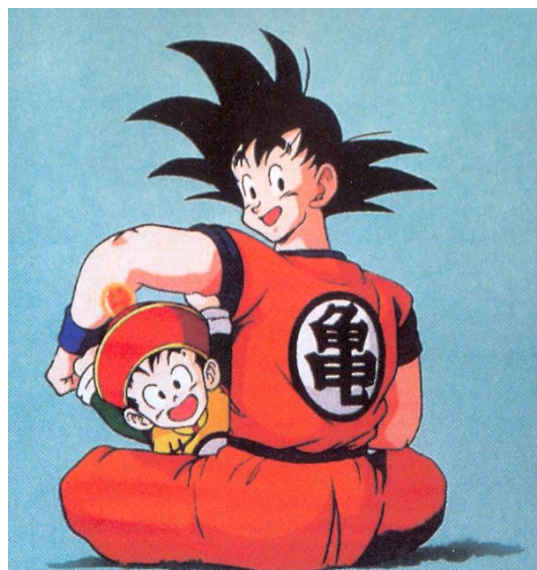


Fig. 24

Durante uma fase de Dragon Ball Z, esses dois personagens se comportarão como rivais. Goku, protagonista da série, será retratado como herói. Contribui com essa identificação o tamanho que, na escala de DBZ, faz de Goku um personagem de estatura mediana, em relação a todos os personagens do universo de DB e DBZ. Mas ele será alto, se comparado aos personagens deuteragonistas. Outro elemento de reconhecimento do estereótipo do herói está em suas feições afiladas definidas com poucas linhas. Linhas essas curtas, circulares e de orientação diagonal. O cabelo espetado e de corte difuso é outro componente constitutivo do herói, particularmente nos mangás. De fato, essa qualidade é compartilhada pela maioria dos personagens de DB. Mas o cabelo de Goku chama a atenção pelo grau de assimetria. Os ângulos formados pelos contornos da cabeleira de Kakaroto evocam agressividade, intensidade, tornando-o um tipo pronto para a ação. Sobre Vegeta, por hora, tenha-se em vista que em muito parece com Goku, distinguindo-se principalmente pela estatura (é mais baixo) e pelo corte de cabelo (que apesar das diferenças também evoca agressividade). Além disso, o rosto de Vegeta não é tão longilíneo como o de Kakaroto.

Ambos, protagonista e antagonista de Dragon Ball Z pertencem a uma mesma raça (a raça dos sayajins). Daí as particularidades físicas, detalhadas no tópico 4.2.

4.2. Sobre o Visual dos Personagens Goku e Vegeta

O autor da série Dragon Ball nos diz que: “Para começo de conversa, O Goku nasceu de uma vontade que eu tinha de produzir um personagem principal com o rosto mais comum que eu pudesse imaginar.” (TORIYAMA, 2005, p.95)

Essa afirmação evidencia a importância do visual de Son Goku como elemento motivador da série. Pois, de acordo com o próprio Toriyama, ela serviu, por exemplo, para pautar o tema (artes-marciais), com uma especificidade importante. O personagem seria um lutador de kung fu. Referência que marcara Toriyama por meio dos filmes de Bruce Lee. O kung fu tem forte carga de influência cultural chinesa. Dessa maneira, não só as feições dos personagens, como também seus trajes, adereços, as paisagens e arquitetura chinesa se farão notar ao longo da HQ. O vale montanhoso, no interior do qual cresceu o protagonista e onde o vemos logo no primeiro capítulo da obra, é marcado por formas elípticas seccionadas na base, de orientação vertical, que remetem de imediato (para quem tem a referência) às montanhas da

China (Fig. 25). Os templos (Fig. 26) que servem de palco para muitas das lutas enfrentadas por Goku, com os telhados e balões orientais remetem também à China (como ao Japão, país de origem da HQ).

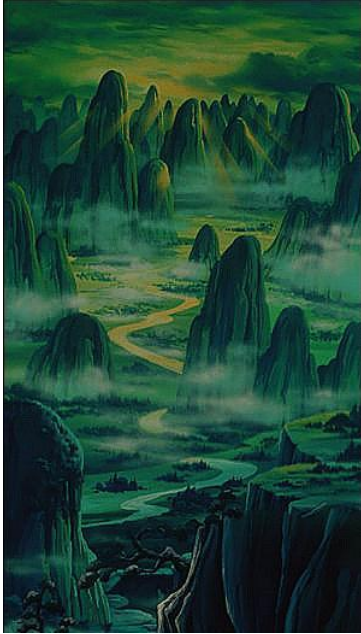


Fig. 25

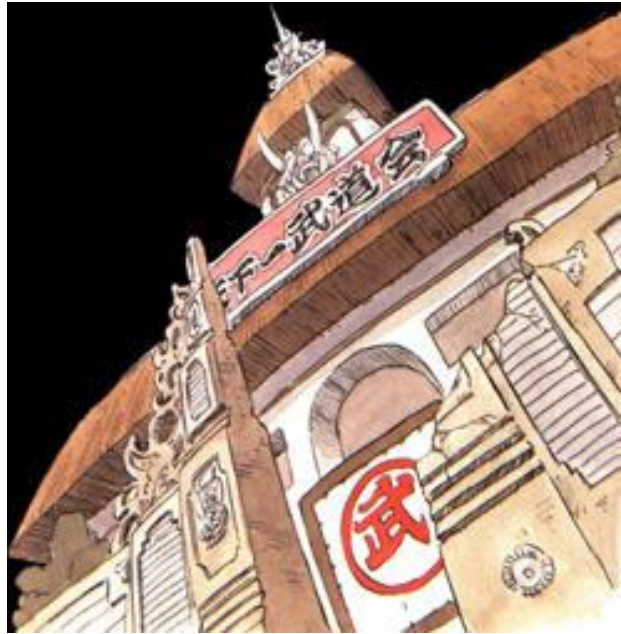


Fig. 26

A importância atribuída a Goku como ponto de partida do desenvolvimento dos outros personagens é clara. Ressalta-se assim seu papel de protagonista. Aguiar e Silva (1990, p. 699) nos diz que: “O protagonista representa, na estrutura dos actantes ou agentes que participam na ação, o núcleo ou o ponto cardeal por onde passam os vetores que configuram funcionalmente as outras personagens”.

Tendo em vista essas informações, resta saber como elas se organizam concretamente, delineando dois dos personagens centrais de Dragon Ball. Os pontos a serem considerados, para essa compreensão serão os seguintes: Personalidade⁴, Proporções⁵, estilo coletivo e estilo individual.⁶

⁴ Sobre a pertinência do estudo da personalidade, para o delineamento do visual do personagem, ver: MC-CLOUD, SCOTT. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2008.

⁵ Um estudo que trata do cânone da proporção humana, encontra-se em: HOGARTH, Burne. **O Desenho anatómico sem dificuldade**. Lisboa: Evergreen, 1998.

⁶ Sobre diferentes concepções de estilo, ver: SOURIAU, Etienne. **Esthétique: les structures maitresses de l'oeuvre d'art**. Trad. Pessoa, João Sá. Cap. IX: O estilo e os estilos. E também: CARCHIA, Gianni; D'ANGELO, Paolo. **Dicionário de estética**. Lisboa: Edições 70, 1999, p. 117-122.

A respeito da personalidade dos dois personagens estudados, consideremos primeiro Son Goku. Ele é dócil, simpático, ingênuo, forte e determinado, dentre outras coisas. O antagonista é o oposto em quase tudo. Vegeta é hostil, antipático, malicioso, mas também é forte e determinado como Goku. Essas qualidades são comunicadas ao leitor/observador primeiro por meio da fisionomia, segundo pelas expressões faciais e diferentes poses que o corpo assume ao longo da história.

Quanto às proporções, a fisionomia de Goku, como a declaração que abre este tópico nos diz, surgiu da tentativa do autor Toriyama de criar a mais genérica figura humana dentro do seu próprio estilo. Isso que dizer que as medidas de todos os outros personagens (principalmente os humanos) são derivadas das de Goku (Fig. 27).

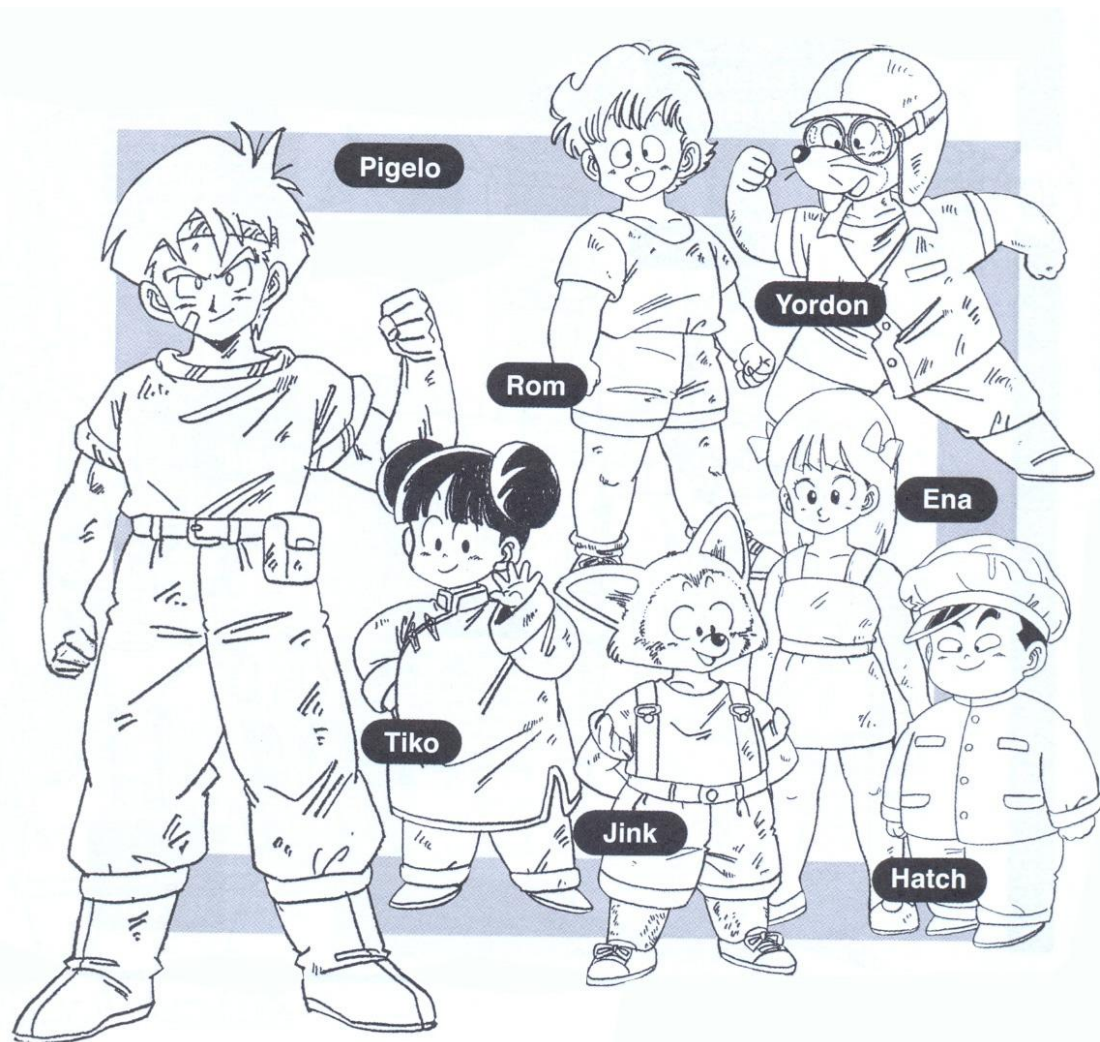


Fig. 27

As medidas do corpo humano em desenho são dadas com base no tamanho da cabeça. A cabeça, cujo tamanho serve de princípio para todas as proporções do corpo, é desenhada com base no uso de figuras geométricas. É desenhado um círculo. Pelo seu centro é traçada uma linha um terço maior que o diâmetro. Essa linha central corresponderá ao eixo da cabeça. (HOGARTH, 1998)

Esse eixo será dividido em quatro partes, ficando três delas dentro do círculo. Em cada uma das divisões do eixo serão posicionados (de cima abaixo): raiz do cabelo. Linha dos olhos, extremidade inferior do nariz e extremidade inferior do queixo. A Boca, que fica entre o nariz e o queixo, está acima do meio desta distância. A cabeça de Goku é construída com base nesse esquema.

Em Dragon Ball Z, já adulto, as medidas de Goku (Fig. 28) se adéquam à seguinte configuração esquemática:

7 cabeças de altura e $\frac{1}{4}$ (pés). Ombros na largura de $2 \times \frac{3}{4}$ do tamanho da cabeça. Tronco de tamanho próximo a 2 cabeças e $\frac{1}{2}$. Braços de tamanho de 2 cabeças. Pernas de tamanho de 2 cabeças e $\frac{1}{2}$.

Quanto às medidas de Vegeta (Fig. 29), tem uma estatura correspondente ao tamanho de 6 x sua cabeça. Ombros na largura de $2 \times \frac{3}{4}$ do tamanho da cabeça. Tronco de tamanho próximo a 1 cabeças e $\frac{1}{4}$. Braços de tamanho de 2 cabeças. Pernas de tamanho de 2 cabeças e $\frac{1}{2}$.



Fig. 28

Fig. 29

Criança, Goku (Fig. 30) também possuía medidas de estatura mediana em relação aos outros personagens de seu universo pertencentes à mesma faixa etária. Vale lembrar que os personagens envelhecem e sofrem transformações ao longo dos capítulos da história. A configuração inicial de Goku era:

2 cabeças e meia de altura e $\frac{1}{4}$ (pés). Ombros, tronco, e membros de tamanho menor que uma cabeça. Essas proporções reforçam a infantilidade de Goku.

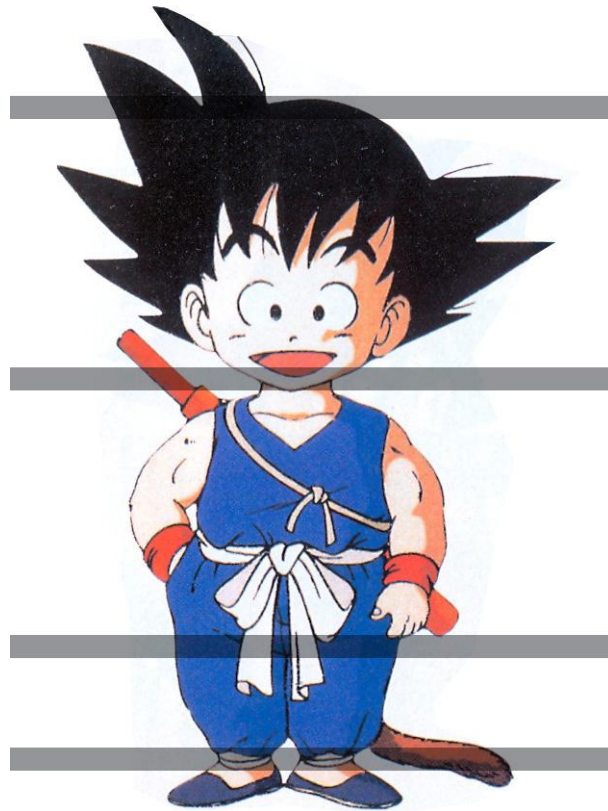


Fig. 30

Apesar da entrevista que citamos anteriormente revelar a intenção de Toriyama de criar para o protagonista da HQ o visual mais genérico possível, na mesma fonte encontramos informações relativas à particularização do personagem: “o editor da época exigiu que eu mudasse algumas coisinhas mais que foram transformando meu personagem simples em um personagem espalhafatoso.” e uma das sugestões do editor se tornou uma marca forte do visual de Kakaroto “Talvez um rabo, que tal?” disse o editor. (TORIYAMA, 2005, p. 95)

Convém lembrar que a história apresenta protagonista e antagonista como alienígenas que pertencem a um mesmo planeta e espécie. Trata-se da já mencionada raça dos sayajins. Isso implica no compartilhamento de qualidades comportamentais (guerreiros natos) e físicas, como os cabelos negros de contorno pontiagudo (com poucas exceções, como a do personagem Napa), além do tal rabo⁷.

Não só os sayajins, mas várias outras “espécies” de personagens são conhecidos ao longo da trama. Como os namekuzeijins, porcos, tartarugas, gatos, além outros animais falan-

⁷ O rabo de Goku surgiu como sugestão do editor de Toriyama, visando tornar o visual do personagem mais interessante. (TORIYAMA, 2005, p. 95).

tes e antropomórficos, sem mencionar os próprios humanos. A construção de todos eles é semelhante a dos sayajins, no sentido de que todos os personagens guardarão características condizentes com os estilos coletivo e individual concernente à obra de Akira Toriyama.

O estilo coletivo em questão é o mangá. O termo aplicado, no Japão, para designar HQs passou a ser usado mundo afora, para evocar qualidades comuns a maioria das histórias em quadrinhos produzidas no Japão. De fato, as HQs japonesas compartilham do uso ostensivo de recursos singulares.

A começar pela conformação da maioria dos rostos dos personagens a uma configuração triangular. As linhas que representam a mandíbula e queixo de muitos dos personagens é a mesma. Se unem em um vértice, como os lados de um triângulo. Ainda na cabeça, encontramos elementos distintivos do mangá, como o uso de poucas linhas para representar boca e nariz. Além dos olhos, que contrastam com as demais partes da cabeça por seu detalhamento. Em geral são grandes e brilhantes, combinando formas oblíquas e elípticas. Os cabelos ou são notadamente contínuos os descontínuos, formando ângulos acentuados (Fig. 31,32).



Fig. 31



Fig. 32

A continuidade da forma na figura humana é mais uma característica comum aos mangás. Essa continuidade é de um tipo em Dragon Ball e algo diferente em Dragon Ball Z. Nos mangás, a anatomia é um tanto mais simples do que em um desenho naturalista⁸. Isso é

⁸ Que imita o real, no sentido de ser uma representação tão aproximada quanto possível daquilo que se vê. Ver: HOGARTH, Burne. **O Desenho anatômico sem dificuldade**. Lisboa: Evergreen, 1998.

inerente ao termo mangá⁹. A simplicidade anatômica está precisamente no prolongamento de algumas linhas, e no “rompimento” sutil de outras.

Na série Dragon Ball vê-se, nos primeiros capítulos, maior continuidade das linhas e circularidade das formas. O arredondamento torna as figuras humanas mais sensuais, delicadas e, considerado a exigüidade de linhas, também mais infantis (Fig. 33).



Fig. 33

Nos capítulos de Dragon Ball Z, onde há uma intensificação dos confrontos, os contornos dos personagens são vistos mais pontiagudos (Fig. 34). O que, além de transmitir maior dinamismo, favorece a opção por diferentes ângulos, quando da composição de uma cena. O

⁹ A expressão vem da junção de “Man” com “Gwa”, que significam, respectivamente: jocoso e desenho. Ou seja, o desenho do mangá tem um caráter satírico, cômico, apoiado na simplificação e/ou deformação da imagem. Cf. LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2000.

uso de formas mais quadradas também facilita a reprodução das figuras o que acelera o processo de feitura das HQs e cumprimento dos prazos. (TORIYAMA, 2005, p. 91)



Fig. 34

Dispensar o uso de cores é outra qualidade dos mangás ligadas às condições de mercado. Tanto contribui com o cumprimento dos prazos de entrega de um novo capítulo a cada semana, como barateiam o custo das edições (que são feitas para consumo rápido e logo descartadas). No entanto, as primeiras páginas de um mangá são coloridas. E essas cores são empregadas com o propósito estético, sugerindo um “clima” ou ambiente. Em muitos mangás, as cores têm matizes claras e uma variação tonal sutil. Tanto que a técnica de sombreamento se baseia em um alto-contraste. Dragon Ball também segue essa linha, com o detalhe de a paleta de DB ter sido selecionada tendo em vista propósitos bastante específicos. O de remeter a determinadas referências: Por exemplo, o laranja ou amarelo queimado do kimono (traje de lutadores orientais) de Kakaroto remete aos trajes que Bruce Lee vestia em seus filmes e aos

praticantes de Shorinji Kempo que também participavam de filmes. (TORIYAMA, 2005, p.93)

Outras qualidades da maioria dos mangás que vemos em Dragon Ball são a aplicação repetida de linhas cinéticas, a inclinação dos requadros, o uso de retícula, e o detalhamento de objetos¹⁰. Em Dragon Ball, as máquinas são desenhadas (Fig. 35) com o detalhamento digno de um mangá do gênero mecha ou meka¹¹. Não esqueçamos também do desenho de objetos triviais que surgem ao longo da história para dar verossimilhança a ela. Goku já comeu muito ramém¹², e um de seus mentores, o personagem mestre Kame já folheou muitas revistas eróticas que não só colaboravam com sua caracterização, como ampliavam as perspectivas dos leitores da história.

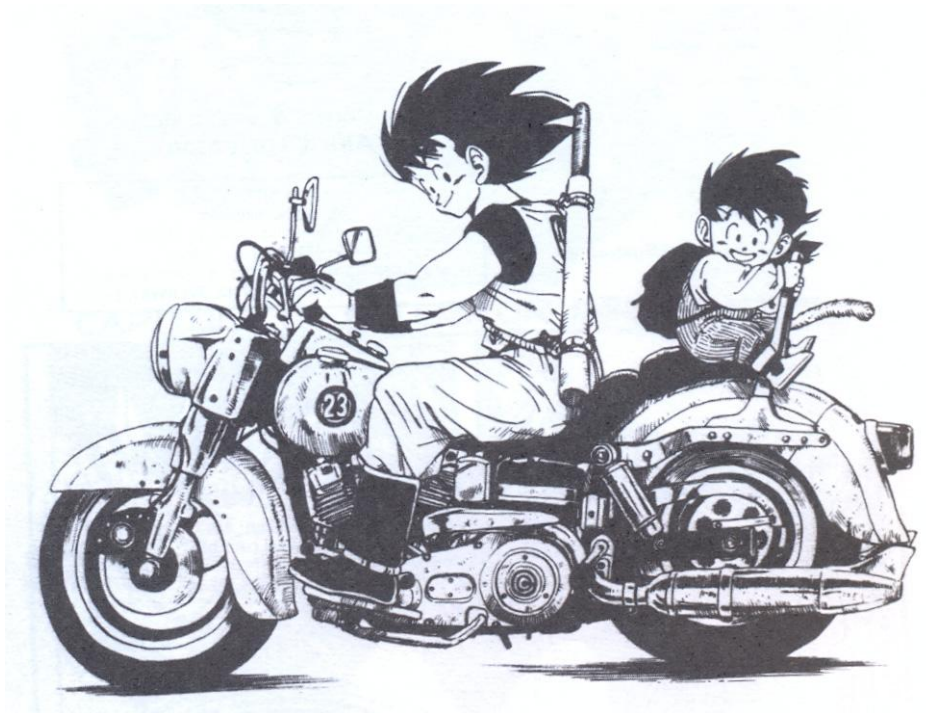


Fig. 35

O estilo de Toriyama se constitui então de todos esses recursos. Nesse sentido, ele é mais um entre tantos. A individualização de seu estilo está em minúcias relacionadas à confi-

¹⁰ A observação da aplicação desses elementos nos mangás já foi registrada por outras publicações. Como: MATSUOKA, Hideaki; OSAKI, Tatsuhiro; MATSUMOTO, Takehiko. **Como Desenhar Mangá**. São Paulo: JBC, 2003, p. 108-109.

¹¹ LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2000. p. 232.

¹² Prato da culinária japonesa. O principal ingrediente é o macarrão.

guração real dos personagens e do cenário. Está no detalhamento da forma, na preferência de direções diagonais, linhas retas, formas agudas. Abaixo, vemos o estilo de três diferentes protagonistas, cada um definido no estilo do seu respectivo criador.



Fig. 36



Fig. 37

Fica claro acima que Goku é diferente dos demais. É uma unidade. Aliás, esta é ocasião de abordar, mais detalhadamente, a imagem de Goku e Vegeta como unidades.

A composição do visual de Goku e Vegeta o desenho do todo e das partes dá margem a unificação, segregação, fechamento, continuidade, proximidade, semelhança. Tudo sujeito ao uso de Toriyama dos elementos que integram as imagens: linha, direção, e outros já citados.

As imagens de Goku e Vegeta pode ser dividida em muitas sub-unidades. Consideremos apenas: Cabelo, rosto, corpo, traje e adereços (botas, e luvas).

O Corte de cabelo de ambos ganha nova configuração nas cenas de mutação (situação narrativa na qual ele adquire novos poderes). Eles possuem quatro cortes de cabelo. Cada uma dessas unidades possui características próprias.

O corte mais comum de Goku é dividido em dois grandes tufos, com linhas curvas conformadas a direções diagonais difusas. O resultado é um emaranhado de formas agudas, que se projetam em vários sentidos, provocando o olhar do observador. O corte comum de Vegeta tem orientação vertical, cachos pontudos do lado das orelhas alinhados a outros maiores posicionados mais ao centro.

Os outros cortes também são dignos de nota, pois são demonstrativos da transformação pelas quais passa o personagem ao longo de seus confrontos. São os mesmos para Goku, Vegeta e todos os sayajins e correspondem a diferentes fases de uma mutação denominada super sayajin. São quatro cortes ao todo. O primeiro é desenhado quase que em silhueta (Fig. 39). O segundo tem várias formas segregadas por linhas de contorno próprias (Fig. 40), mas unificadas no tocante à igualdade de tamanho e aproximação. O terceiro corte (Fig. 41) tem uma diversidade maior de direções, sendo mais difuso. Tem subunidades (cachos) mais pontiagudas e outras formas mais curvilíneas.



Fig. 38



Fig. 39



Fig. 40



Fig. 41

Sobre o rosto do herói e anti-herói da série, já se falou anteriormente. Resta salientar que os olhos, tão comumente detalhados pela maioria dos autores de mangá, são definidos por Toriyama com dois pontos e duas linhas de contorno relativamente simples. O encontro das linhas que formam o queixo é mais agudo que em muitas outras HQs nipônicas. As linhas que formam a boca e a base do nariz têm plano fechado. As orelhas, não sendo ocultas pelo cabelo, têm um arranjo de linhas complexas, para representar as reentrâncias do aparelho auditivo.

Sobre os corpos dos personagens, já foram descritas feições, tipos de linhas predominantes (curvas em DB, retas em DBZ), além de proporções. O que ainda não foi dito é que as linhas retas que configuram os corpos de Goku e Vegeta em DBZ, realizam muitos fechamen-

tos de imagens nas figuras dos dois. Isso, a propósito, facilita o trabalho de aplicação das cores.¹³

As linhas retas dos corpos são descontinuadas pelas direções das dobras dos trajes. Goku usa um kimono, cuja cor foi pensada para chamar a atenção “eu tomo cuidado em usar cores que contrastem com o fundo, que não se confundam com o cenário.” (TORIYAMA, 2005, p.93) diz o desenhista a respeito da paleta que emprega na obra. A armadura de Vegeta tem unidades muito bem definidas, ao contrário do kimono de Goku. Nessa armadura, o fechamento é muito mais facilmente observado, que nas vestes de Kakaroto, exceto quando o desenho do caimento do tecido é ignorado. Os adereços (luvas, braceletes e calçados) são possivelmente as partes mais simples do todo da identidade visual.

Esse particular arranjo de linhas, formas, direções, se repete ao longo da HQ, sendo constitutivo do estilo do autor. E essa mesma organização se manifestará também nos desenhos de objetos e cenários.

Goku e Vegeta são, então, dois expoentes de um estilo individual. São personagens cuja identidade visual caiu no gosto de leitores de vários países, transpondo a narrativa dos quadrinhos, para figurar em vários outros meios. Todos eles devedores da identidade concebido pelo mangá. Tanto em animação, álbum de figurinhas, coleções de bonecos e outros meios, será visto o mesmo visual consagrado pelos gibis. As proporções, feições, expressões, trajes e adereços serão os mesmos. A integração, que visa o pronto reconhecimento das figuras para os que conhecem tanto gíbi como suas adaptações, tem no mangá uma fonte recorrente. Nas palavras de Katsuyoshi Nakatsuru, um dos profissionais responsáveis pelo desenho animado baseado no quadrinho Dragon Ball: “Eu sempre achei que a resposta para tudo estaria no mangá original. Quando eu entrava em crise recorria ali (no mangá).” (TORIYAMA, 2005, p. 93).

Essa declaração só endossa a solidez com que foi realizada a construção visual desses dois personagens. Um caso de interesse para os estudiosos de HQs e um exemplo prático para aqueles que desejam experimentar esse conceito.

¹³ Técnica e tecnologicamente é mais rápido aplicar cores a unidades fechadas. Por exemplo, em programas de computador como o adobe photoshop, só é possível aplicar certas ferramentas de preenchimento total depois de fechar as linhas de uma unidade para selecionar a área a ser colorida. Como nos diz Nakatsuru em entrevista: TORIYAMA, Akira. **Enciclopédia Dragon Ball Z – A Lenda de Son Goku**. São Paulo: Conrad, 2005.

5. Conclusão

Os visuais do protagonista e antagonista de Dragon Ball/Dragon Ball Z têm uma ascendência sobre os demais. Possivelmente, porque o foco do autor e o do leitor recaíram sobre os dois. É sobre a imagem deles que os olhares se voltam com maior frequência. Portanto, suas formas serão representativas do estilo do autor. A identidade não só dos personagens como de tudo o mais está relacionada às mudanças pelas quais passaram os dois. Para ser mais preciso, pelas quais passou Goku. Vegeta está incluso nessa consideração pela semelhança com o protagonista, e por ser uma peça necessária para evidenciação das qualidades do herói da série.

Percebeu-se também que a construção da identidade deles se conforma tanto à representação de uma personalidade como a regras de desenho coletivas e individuais. A identificação de Goku e Vegeta só foi bem sucedida, à medida que o autor se mostrou capaz de desenhar de modo suficientemente semelhante a uma impressão que o público tem do real e suficientemente diferente, para demonstrar a novidade que os personagens representavam.

Isso demonstra tanto o valor dos estilos coletivos como individuais. No tocante aos quadrinhos de ação, implica em construir personagens considerando as sensações de força que seus personagens transmitem, sem desprezar suas idiossincrasias. Implica em remeter ao desenho de outras séries, mas distinguir-se delas em detalhes que servirão para tornar a HQ mais interessante. Isso, se os detalhes em questão forem do gosto do público. Ou ao menos mais crível, desde que os detalhes sejam representativos de uma experiência ou conhecimento compartilhado pelos leitores.

Conceber uma identidade visual para uma série em quadrinhos visando êxito, também requer o delineamento de formas passíveis de serem adaptadas para outros meios. Considerou-se, ao longo da pesquisa, que as muitas adaptações de Dragon Ball foram favorecidas pela unificação, semelhança, fechamento, segregação, aproximação e continuidade das formas. Pois a presença de todas essas qualidades na HQ Dragon Ball faz com que a apreciação das formas da HQ cause um forte senso de unidade. No momento em que um animador ou cineasta resolver adaptar a obra para o meio com o qual trabalha, ele pensará nela como um todo.

Foi constatado que essa unidade, a identidade do todo, é proporcionada pela maturidade do estilo de um desenhista. Isso o permite conceber visuais e reproduzi-los de modo padronizado. Assim, Akira Toriyama, que já havia desenvolvido suas técnicas em séries anteriores a Dragon Ball, conseguiu, habilmente, se manter fiel às formas que concebera para os personagens, em um mesmo quadrinho, ao longo de um capítulo e de toda a série. Os personagens passam por mudanças, mas mantém sua identidade. Mesmo desenhados em diferentes perspectivas, cenários, situações, idades ou com trajes diferentes dos habituais (que funcionam quase como um uniforme, dado o uso freqüente).

Essas qualidades foram observadas não apenas em Dragon Ball, como em vários outros quadrinhos aos quais a HQ de Toriyama foi comparada. Por meio do estudo da História dos quadrinhos e seu desenvolvimento em vários países, percebe-se um particular cuidado dos autores do Japão, os mangakás, com o desenvolvimento dos personagens. Goku é um exemplo disso, protagonista que conquista leitores para a série por meio de seu carisma, representado em atitudes e aparência.

Conhecendo a configuração esquemática e real dos personagens, é possível ter uma ideia, amparado por pesquisas da gestalt, das sensações que causam. Os propósitos das duas diferentes fases da série foram competentemente comunicados por suas respectivas abordagens gráficas, graças à sensibilidade e conhecimento do autor dos elementos constitutivos de sua obra.

Ao término dessa monografia, acredita-se que, por todos esses méritos, Dragon Ball é não apenas uma obra de desdobramento multimídia de considerável êxito comercial. É, antes disso, uma história em quadrinhos tecnicamente bem construída. A tomar, evidentemente, pelo visual de seus personagens.

Bibliografia

- AGUIAR e SILVA, Vítor Manoel de. **Teoria da Literatura**. Coimbra: Almedina, 1990.
- CAGNIN, Antônio Luís. **Os quadrinhos**. São Paulo, atica, 1975.
- CARCHIA, Gianni; D'ANGELO, Paolo. **Dicionário de estética**. Lisboa: Edições 70. 1999.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- EISNER, Will. **Narrativas Gráficas de Will Eisner**. Trad. Leandro Luigi Del Manto. 1. ed. São Paulo: Devir, 2005.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. Trad. Luís Carlos Borges. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- GRAVETT, Paul. **Mangá - Como o Japão Reinventou os Quadrinhos**. São Paulo: Conrad, 2006.
- GOMES FILHO, João. **Gestalt do Objeto: Sistema de Leitura Visual**. São Paulo: Escrituras, 2008.
- HOGARTH, Burne. **O Desenho anatômico sem dificuldade**. Lisboa: Evergreen, 1998.
- LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2000.
- MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MCCLLOUD, SCOTT. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2008.
- REUTER, Yves. **A análise da narrativa: o texto, a ficção e a narração**. Rio de Janeiro: Difel, 2002.
- SANTOS, Roberto Elísio dos. **Para reler os quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise de HQs**. São Paulo: Paulinas, 2002.
- SOURIAU, Etienne. **Esthétique: les structures maitresses de l'oeuvre d'art**. Trad. Pessoa, João Sá. Cap. IX: O estilo e os estilos.
- SOUZA, Roberto Acízelo Quelha de. **Teoria da Literatura**. São Paulo: Ática, 2004.
- STRUNK, Gilberto Luiz. **Identidade Visual - A Direção do Olhar**. Rio de Janeiro: Europa, 1989.
- TEZUKA, Osamu. **Uma Biografia Mangá - Osamu Tezuka**. São Paulo: Conrad, 2003.
- TORIYAMA, Akira. **Enciclopédia Dragon Ball Z - A Lenda de Son Goku**. São Paulo: Conrad, 2005.
- TORIYAMA, Akira. **Mangaká - Lições de Alira Toriyama**. São Paulo: Conrad, 2002.

Glossário

DB – Série de histórias em quadrinhos de título Dragon Ball

DBZ – Série de histórias em quadrinhos de título Dragon Ball Z

HQs – Histórias em quadrinhos.