

A CONFIGURAÇÃO DO HERÓI NAS NARRATIVAS DE “DRAGON BALL E DRAGON BALL Z”

José Benjamin Picado¹
André Luiz Souza da Silva²

RESUMO: *A proposta deste trabalho é abordar como se conforma à figura do herói através do mangá “Dragon Ball” e “Dragon Ball Z” representado pelo personagem Goku traçando um comparativo entre o modelo do herói do mundo dos mangás e das comics, tendo este último exemplificado pelo Superman. Para isso serão verificadas questões relacionadas à tipicidade e ao mito e a sua validade dentro do universo dos mangás usando algumas conceitualizações de Barthes e Eco.*

Palavras-chave: Mangá; Herói; Tipicidade.

1. AS IMPLICAÇÕES DE ORDEM TIPOLÓGICA EM “DRAGON BALL E DRAGON BALL Z”

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

Para Eliade (1991,11), o mito pode ser definido da seguinte maneira:

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

¹ Professor Doutor do Programa de Pós Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas – UFBA. Pesquisador do CNPq. (benjamin@ufba.br)

² Mestrando em Comunicação e Cultura Contemporâneas – UFBA. Pesquisador do CNPq. (betonnasi@tutopia.com.br)

³ Etimologicamente a palavra *mangá* tem significado, através de dois *kanjins* (ideogramas). O primeiro ideograma (man), significa humor, comicidade, graça. O segundo ideograma (gá), significa desenho, pintura, figura. Geralmente atribuem-se as histórias em quadrinhos produzidas no Japão. Entretanto, busca-se uma conceitualização mais ampla sobre os *mangás*, que seja independente da origem de produção japonesa, isto é, que seja baseada em características estruturais da narrativa e aspectos de representação gráfica. A mesma concepção poderia ser aplicada também para as *comics*, não se restringindo, portanto, ao pólo de produção norte-americana.

é em razão das intervenções dos Entes Sobrenaturais que o homem é o que é hoje, um ser mortal, sexuado e cultural.

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

Para que o mito garanta a sua sobrevivência, torna-se necessário, através da narrativa, que haja uma empatia, por intermédio de características identificáveis entre o personagem e o leitor. Esta identificação se dá por traços de personalidade e as peripécias realizadas pela figura mitológica durante o desenrolar narrativo, que, dentro de uma coerência da história, permanece vinculado ao cotidiano, ao mundo real, ainda que estas peripécias sejam da ordem do espetacular, do fabuloso e do heróico, servindo, portanto, como fonte inspiradora para aqueles que acessavam o mito através das suas fábulas⁴.

Estas últimas afirmações exprimem os dois eixos em que o problema do mito adquire pertinência:

- O eixo da história, da fábula ou da narrativa, isto é o eixo da ordenação temporal que funda os mitos;
- O eixo dos caracteres míticos, isto é, dos personagens e de seus aspectos ou feitos heróicos.

Mais adiante, Eco (1993, 249) nota que os mitos nascem e sobrevivem na contemporaneidade principalmente pela difusão dos romances que trazem em suas histórias a possibilidade de contá-las em tempo presente, levando consecutivamente ao incremento do critério da imprevisibilidade, já que o leitor tem a sensação de acompanhar em tempo real os acontecimentos junto com os personagens, garantindo, assim, a atenção, por meio do suspense, para o desfecho narrativo. O autor destaca que, nos quadrinhos do Superman, por exemplo, entra em crise a concepção de tempo, através da fragmentação da sua estrutura, pois a ênfase seria para o tempo *do qual* se narra e não mais *o qual* se narra. (Eco, 1993, 256-257)

Nas hq's⁵, que são originárias da tradição dos romances literários do século XIX⁶, encontramos estas estratégias narrativas de imprevisibilidade e de suspense baseados no engendramento da continuidade através de histórias que permanecem interligadas constituindo um universo de ações e implicações. A tática, associada a outros critérios, com a constituição de personagens com poderes carismáticos para assimilação do leitor, levou a uma longevidade do Super Homem, do Batman, do Homem Aranha entre tantos outros.

⁴ Entendemos como fábula o esquema fundamental da narração, a lógica das ações e a sintaxe dos personagens, o curso dos eventos ordenado temporariamente, que pode não constituir, necessariamente, uma seqüência de ações humanas e sim a uma série de eventos que dizem respeito a objetos inanimados, ou também as idéias (Eco, 1979: 84).

⁵ Abreviação para história em quadrinhos.

⁶ Entendemos como romance o gênero literário, em geral em prosa, que busca representar a existência humana por meio de uma seqüência narrativa envolvendo vários personagens. Como expoentes do romance podemos citar obras como Drácula (1897) de Bram Stoker, O Médico e o Monstro (The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde – 1886) de Robert Louis Stevenson ou então as narrativas policiais de Edgar Allan Poe e Aghata Christie.

Ainda no século XIX, as histórias em quadrinhos nipônicas ganharam a denominação de mangá. O nome é derivado das charges desenhadas pelo artista Hokusai. A tradução da palavra mangá significaria literalmente “desenhos irresponsáveis”, mas levou tempo para que a terminologia fosse absorvida pelo inconsciente popular, até porque na época do seu surgimento usavam outras palavras para descrever ilustrações cômicas e até mesmo as próprias charges. O mangá tem como características mais marcantes personagens com olhos grandes, com o rosto de forma geométrica simplificada e cabelos espetados. Narrativas com muita ação e poucos diálogos, tendo temas complexos que invariavelmente são centralizados na luta entre o bem e o mal. As características do mangá, como conhecemos hoje, foram definidas em meados dos anos 40 pelo “pai do mangá moderno” o artista Osamu Tezuka, autor de personagens memoráveis como Kimba – o Leão Branco, Astro Boy, entre outros.⁷

Especificamente nos *mangás* temos também heróis que possuem um perfil que lembram os heróis das *comics*. Para isso cabe lembrar o protagonista Goku da série “Dragon Ball” e “Dragon Ball Z”, criado pelo artista Akira Toriyama. Goku é, portanto, possuidor de nuances que o caracterizam como um típico “super-herói”, pouco se diferenciando daqueles heróis encontrados nas *comics* no que se refere aos poderes, às habilidades e aos traços de personalidade, configurando, portanto, como um legítimo representante da bondade e de benfeitorias.

É bem verdade que Goku não traja com excesso de cores, não usa capa, tampouco oculta a sua identidade secreta usando uma máscara. Do ponto de vista físico, não se diferencia muito dos demais, a não ser pela inusitada presença de um rabo de macaco, herança genética comum aos habitantes do seu planeta de origem, sendo que, posteriormente, acaba sendo decepada em um das suas aventuras. Entretanto, tirando estes detalhes ligados a sua aparência, os demais, como o seu comportamento e as suas peripécias narrativas, conotam a tipicidade das histórias em quadrinhos de super-heróis baseados nas seguintes premissas:

1. Todos os acontecimentos narrativos estão centralizados nas ações de Goku. Ainda que esteja ausente em alguns momentos da narrativa, ele geralmente é aguardado, usado como referência exemplar ou simplesmente citado por qualquer motivo por outros personagens;
2. as ações de Goku geram modificações ou interferências nos acontecimentos narrativos;
3. os acontecimentos narrativos são lineares e suscetíveis a levantar um tema ligado à figura de goku ou alguma das suas ações. Por exemplo, vingança, superação do herói (em habilidade e força), relações sociais e afetivas, etc;
4. goku é o detentor da solução final dos obstáculos ou problemas apresentados;
5. a fábula está sempre ligada à bipolaridade entre o bem e o mal; entre o certo e o errado; entre o forte e o fraco; entre o belo e o feio.

2. A TRAJETÓRIA DE GOKU

O personagem de mangá Goku assume o papel de herói, através de suas peripécias, nas aventuras de “Dragon Ball” e “Dragon Ball Z”, escrito e desenhado pelo quadrinista japonês Akira Toriyama no início dos anos 80.⁸

⁷ GRECO, Marcelo D. **A história do Mangá**. Anime>Do 2000. n. 3 São Paulo: Escala, 2000. p. 17.

⁸ “Dragon Ball Z” é uma continuação do *mangá* “Dragon Ball” por isso, além de levar um “Z” na capa, é iniciado a partir do número 33 da coleção, totalizando as duas fases em 83 edições (editado no Brasil pela Editora Conrad). No Japão, a série foi uma

Na primeira série intitulada de “Dragon Ball”, Goku é um menino que vive longe da civilização. O personagem tem como principais características um rabo e força sobre-humana. A vida dele é calma até que ele conhece Bulma, que o convence a buscar as “Esferas do Dragão”, juntos.

Para criar “Dragon Ball”, Toriyama uniu uma lenda chinesa que falava sobre a existência de sete “Esferas do Dragão” que, se reunidas, invocavam um dragão que tinha o poder de conceder um desejo a qualquer solicitante; e uma lenda indiana sobre um macaco de pedra humanizado chamado Sun Wun-Kun, que voava em uma nuvem e carregava um bastão mágico. Posteriormente, a partir da série “Dragon Ball Z”, Goku casa-se com Chichi e têm um filho chamado Gohan. Juntos, eles têm a missão de lutar contra os perigos que afligem a Terra. Seus inimigos são: Freeza, Cell e Majin Boo entre outros, que têm poderes suficientes para extinguir a raça humana.

3. A TIPICIDADE DO HERÓI

A questão, a saber, portanto, é se Goku estaria configurado na estereotipia do herói encontrado facilmente nos gêneros literários, nos romances policiais, nos filmes de aventura, assim como também nas hq’s norte-americanas, onde se atribui a denominação genérica de comics. Estas histórias em quadrinhos são repletas de personagens apreciados pelo grande público, tais como: Batman, Superman, Mulher Maravilha, Hulk, Capitão América, etc. Estes personagens, por sua vez, receberam a denominação de “super-heróis”. Esta designação parte das suas propriedades peculiares que são ligadas às habilidades e aos poderes sobre-humanos.

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

No que diz respeito à morfologia, podemos dizer que o herói Goku não possui traços que o diferenciam de um ser humano comum (com exceção do rabo que ostentava até um determinado momento da saga), e mesmo a sua indumentária pouco se destaca dos outros personagens. Esta roupa, por sinal, costuma ser rasgada com uma certa facilidade nos combates com os seus inimigos, diferentemente de alguns heróis das *comics*, como o Superman, que permanece com o seu uniforme intacto depois das batalhas graças a sua aura que não só protege o seu corpo, como também o seu traje.

Portanto, com estes aspectos morfológicos comuns, Goku, é representação genérica de uma típica criança ou um adolescente, gerando, assim, a primeira conexão com o leitor.

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

Eco (1993, 214) acrescenta que a tipicidade só se torna realizável a partir da leitura da obra, com o desenrolar narrativo e atuação dos personagens, através da ação, dentro da história e não enquanto permanecer latente dentro do âmbito meramente poético.

Nos mangás de “Dragon Ball” e “Dragon Ball Z”, as ações do protagonista Goku procuram estabelecer vínculo com o leitor, através de atitudes que representariam alguém de

só, apenas “Dragon Ball”, mas, devido ao sucesso, a própria editora Shueisha passou a licenciar a segunda fase de “DB” como “DBZ”, pedindo às demais que acrescentassem o “Z” no logo original. Além do Brasil, isso ocorre, também, nos Estados Unidos, México e outros países.

capacidades intelectuais e psicológicas comuns diante da possibilidade de, progressivamente, desenvolver superpoderes. Para isso, têm-se consideração as implicações e conseqüências desta progressão não só para o herói como também para a realidade em que vive. Tanto é que as deduções e reações de Goku, diante dos desafios, são proporcionais ou coerentes com a sua capacidade de interpretação do universo em que desfruta decorrentes da sua idade biológica no momento em que ocorrem os fatos narrativos. Por sua vez, estes fatos, obstáculos ou desafios, durante toda a saga de “Dragon Ball” e “Dragon Ball Z” parecem possuir um mesmo nível de grandeza, no que diz respeito a suas implicações para a manutenção da ordem. Isto é, estes eventos geralmente envolvem:

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

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

Para Barthes (1970, 31), as classes das funções narrativas são compreendidas por:

1. **integrativas (eixo vertical):** reconhecidas por seu caráter indicial e descritivo de personagens, de ambiência, etc, isto é, o seu atributo seria de significado e não de operação na estrutura narrativa;
2. **distribucionais (eixo horizontal):** reconhecidas como correlatos entre uma ação, entre um momento e outro de um determinado personagem no desenrolar da narrativa;

Os aspectos morfológicos estariam inseridos, portanto, ao eixo *integrativo*, isto é, aos aspectos construtivos do personagem. Não obstante, estes aspectos integrativos, peculiares a um determinado personagem, derivam-se de uma estrutura maior denominada de *tipo* na concepção de Eco⁹:

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

Destarte, a tipicidade seria a constituição da estereotipia traduzidos em traços que abrangem gestos, poses, trejeitos, discursos, indumentárias, entre outros, reconhecíveis pelo leitor no que se refere a um estilo sinóptico de um personagem. No entanto, fica a ressalva de que a estereotipia é um modo de tipificação; assim sendo, se o efeito da tipicidade, próprio aos quadrinhos, manifesta-se no plano da estereotipia, isso diz respeito, portanto, a um nível

⁹ Cabe lembrar que Eco se baseia para o desenvolvimento da sua idéia de tipicidade, entre outros autores, nos preceitos de De Sanctis extraídos da sua obra *Estética*, Bari, Laterza (1902) e de Croce extraídos da sua obra *Lezioni e Saggi su Dante*, Turim, Einaudi (1955), ambos citados em “Apocalípticos e Integrados” (1993), no capítulo intitulado “O Uso Prático do Personagem”

específico da manifestação do fenômeno da tipicidade, mas não a caracterização do mesmo, em seu todo.¹⁰

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

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

Esta identificação está no carisma de determinados tipos junto ao público. A figura do herói das hq’s, por exemplo, possui como formulação a dualidade necessária pautada na tipicidade reconhecível da seguinte forma:

1. **Reconhecimento do leitor:** de um lado, possui sensibilidades e conflitos ligados ao nosso cotidiano e também aos nossos questionamentos existenciais, e;¹¹
2. **Projeção para o leitor:** do outro, possui habilidades intelectuais e/ou físicas supra-humanas.

No caso de Goku, as suas marcações de tipicidade conotariam, por meio de elementos miméticos engendrados no enredo, uma certa ocidentalização¹² que lembram os heróis das *comics*.

Em linhas gerais, e de forma empírica, é possível comparar Goku com o Superman¹³ no que diz respeito aos subseqüentes aspectos:

1 – Quanto à morfologia

Os dois personagens são parecidos fisicamente devido a uma tendência dos mangás a uma ocidentalização no que se refere à estereotipia, representado principalmente pelos olhos grandes e não “puxados”.

Os dois personagens possuem características marcantes no que se refere, por exemplo, ao “corte de cabelo” que permanece o mesmo independentemente da situação¹⁴.

¹⁰ Em linhas gerais, consideramos a estereotipia como a forma de idealizar, generalizar, através das representações icnográficas levando o leitor ao reconhecimento dos personagens na fábula.

¹¹ Nos mangás e os animes, parece que a possibilidade de ocorrência do típico se dá primeiramente através do reconhecimento do leitor. A maioria dos personagens possui o tipo de vida muito próximo dos hábitos e costumes do Japão, seja contemporaneamente ou ligado ao passado histórico-cultural, mas sem perder as características do extraordinário e mágico. Esta marcação é vista principalmente na figura do herói, levando o leitor para identificação em primeira instância. Cabe ressaltar que, apesar das peculiaridades regionais, encontramos, misturadas, características de um cotidiano, de um conteúdo mais ocidental marcado com aspectos cosmopolitas.

¹² Podemos constatar a ocidentalização nos mangás através da transformação visual dos personagens, a começar pelas heroínas como mudanças nos olhos e um aumento do busto, para atender ao mercado norte-americano, além de mudanças no conteúdo no mangá feminino.

¹³ A escolha do Superman, em detrimento de outros heróis, para fins de comparação, deve-se às seguintes motivações: (1) é um dos personagens de *comics* de grande sucesso, portanto, bastante conhecido e conseqüentemente; (2) do ponto de vista imagético, quando se pensa em “super-heróis” conotam-se instantaneamente seres de dupla identidade, com capacidades de voar, de roupas colantes e coloridas e possuidores de capas. Portanto, a escolha foi na crença que o Superman seria a síntese simbólica do “super-herói”, devido a estas características intrínsecas do conceito.

¹⁴ Ambos possuem cabelos negros. No caso do Superman, o seu cabelo é marcado com uma espécie de “S” na frente; no caso de Goku, o seu cabelo é marcado com “pontas”.

Os dois personagens permanecem geralmente com a mesma roupa independentemente da situação. ¹⁵
Os dois personagens possuem os mesmos grafismos de identificação em suas roupas independentemente da situação. ¹⁶
Os dois personagens possuem a capacidade da invulnerabilidade aos ataques dos inimigos. ¹⁷
Os dois personagens têm a capacidade de voar por vontade própria, sem o auxílio de apetrechos tecnológicos.
Os dois personagens têm a capacidade de deslocar-se em grandes velocidades voando ou correndo. ¹⁸
Os dois personagens têm considerável resistência física aos ataques dos inimigos como explosões e golpes.
Os dois personagens têm a capacidade de lançar raios. No caso de Goku, pelas mãos; no caso do Superman, pelos olhos.
2 – Quanto à narrativa
Os dois personagens possuem arquiinimigos como antítese. ¹⁹
Os dois personagens têm origem dos poderes provenientes dos seus planetas nativos e não de natureza mística. ²⁰
Os dois personagens descobrem e evoluem os poderes da infância até a idade adulta
Os dois personagens têm a incapacidade de corromper-se.
Os dois personagens têm desapego às vantagens materiais, incluindo prêmios, recompensas ou algum outro tipo de bonificação.
Os dois personagens têm apego aos laços familiares e aos aliados.
Os dois personagens têm disponibilidade para resolver problemas e ajudar os demais.
Os dois personagens têm preocupações ligadas à humanização e a socialização, mesmo considerando a origem extraterrena e de possuírem poderes super-humanos.
Os dois personagens representam a figura do Salvador (o que vem de fora para nos salvar).
Os dois personagens têm a terra como planeta adotivo, palco das maiorias das suas aventuras.
Os dois personagens foram encontrados e criados por terráqueos. ²¹
Os dois personagens combateram inimigos dos seus planetas de origem. ²²
Os dois personagens geram dependência aos demais, incluindo os vilões. Esta dependência está vinculada principalmente às suas atitudes para o desenrolar narrativo.
Os dois personagens têm atitudes restauradoras da ordem ou são constituintes para uma nova

¹⁵ Salvo em algumas situações narrativas especiais, onde ocorre uma espécie de “derivação” da indumentária principal.

¹⁶ No caso do Superman, trata-se do “S” estampado no peito; no caso de Goku, existem dois ideogramas presentes em toda a saga: o primeiro significa “tartaruga” representando os quimonos do estilo Kame (seu mestre); o segundo significa o seu próprio nome.

¹⁷ No caso do Superman, esta invulnerabilidade deriva-se da sua exposição aos raios solares amarelos, o que o torna resistente a balas de grosso calibre, por exemplo; no caso de Goku, deriva-se da energia do seu Ki (alma) que consegue protegê-lo de explosões.

¹⁸ No caso do Superman, como demonstrou em algumas aventuras, é capaz de correr mais rápido do que uma locomotiva; no caso de Goku, ele pode voar usando o bukuujutsu (técnica do tenshinhan de flutuar no ar) ou correr grandes distâncias como na ocasião em necessitou encontrar o Sr. Kaioh do Norte (Senhor das Fronteiras) atravessando o “caminho da serpente” que seria equivalente a um milhão de quilômetros.

¹⁹ No caso do Superman, a antítese seria o Superman bizarro: uma espécie de réplica do mal do herói; no caso de Goku, a antítese seria Vegeta (que tem o mesmo nome do planeta nativo). Vegeta é conterrâneo do Goku, além de ser o último sobrevivente da raça do planeta destruído, vê-se amargurado com a lembrança de seu pai ao lhe indicar a obrigação de se tornar o maior dos guerreiros do universo, disputando tal título com Goku.

²⁰ Planeta do Superman: Krypton; planeta de Goku: Vegeta.

²¹ No caso do Superman: o casal Jonathan e Martha Kent; no caso de Goku: o seu avô Jack ChunSon-Gohan.

²² No caso do Superman: General Zod, Quex-ul e Zaora; no caso de Goku: Raditz, (seu irmão), Vegeta e Nappa.

ordem.

Os dois personagens são os únicos criadores e articuladores de estratégias para a resolução dos problemas durante a história.

Os dois personagens são avaliadores em última instância entre o bem e o mal, entre o certo e o errado.

Evidentemente existem algumas diferenças entre eles, tais como:

1. **Poder latente:** o constante aperfeiçoamento de Goku através do aprendizado de novos golpes e também o aumento de poderes com o passar do tempo, tudo isso ocorre mediante a presença de um tutor como seu avô Jack ChunSon-Gohan, Mestre Kame e Sr. Kaioh.
2. **Poder constituído:** no caso do Superman, o conceito de perfeição é dado como pronto, cabendo ao herói apenas a descoberta dos seus poderes, sem que haja a necessidade da presença de um mestre.

Portanto, na narrativa de “Dragon Ball” e “Dragon Ball Z”, Goku teria um caráter *evolutivo* enquanto o Superman, nas suas aventuras, teria o caráter *estacionário* ou estabelecido.

Mesmo nas aventuras do Superman, quando jovem, com a denominação de Super Boy, as suas histórias já demonstram a plenitude de suas características. Esta constatação acaba interferindo primeiramente no foco narrativo: como “Dragon Ball” e “Dragon Ball Z”, o objetivo é a *evolução* dos personagens, principalmente do protagonista, nas aventuras do Superman o que implicaria são as peculiaridades citadas por Eco (1993, 261) para a *construção* do mito, principalmente no que diz respeito a sua atemporalidade como personagem na narrativa.

O Superman só se sustenta como mito se o leitor perder o controle das relações temporais e renunciar a racionalizar com base nelas, abandonando-se, assim, ao fluxo incontrolável das histórias que lhe são contadas e mantendo-se na ilusão de um contínuo presente. Uma vez que o mito não é isolado exemplarmente numa dimensão de eternidade, mas, para ser compatível, tem que estar inserido no fluxo da história em curso, essa história em curso é negada com fluxo e vista como presente imóvel.

Outro aspecto relevante seria o ritmo narrativo: enquanto em “Dragon Ball” e “Dragon Ball Z” os acontecimentos convergem para um grande final, já que se trata de uma série finita, nas aventuras do Superman, haverá sempre a atualização dos acontecimentos passados através de novas implicações narrativas. Portanto, as narrativas das *comics*, tais com as do Superman, são estruturadas através de sucessões paralelas de acontecimentos:

Acontece, a seguir, que ao lado das histórias do Superman passam a narrar-se as histórias do Superboy, isto é, do Superman ainda garoto, ou do Superbaby, isto é, do Superman-nenê. E a certa altura surge em cena, também, a Supergirl, prima do Superman, igualmente salva da destruição de Crípton. Em decorrência, todas as histórias concernentes ao Superman são, decerto modo, recontado “a fim de incluir também a presença dessa nova personagem (...) (Eco, 1993. p. 258) .

O autor complementa afirmando que os roteiristas propõem, como linha de solução narrativa, o *imaginary tales*, guiada pelo jargão do tipo: “o que teria acontecido se...”, tendo, então, o desenvolvimento da premissa com todas as suas implicações dramáticas. Todavia, tem-se em pauta a advertência de que a história em questão possui apenas o caráter “imaginário” dos ditos lances “reais” da cronologia do herói. No outro pólo temos o *untold tales*, isto é, os relatos que concernem aos acontecimentos já narrados do tipo “esquecera de dizer alguma coisa”, destarte, histórias recontadas sobre um outro ponto de vista para a descoberta de aspectos laterais até então encobertos²³. (ECO, 1993. p. 258-259)

Nas *comics*, acontecimentos como crescimento físico, envelhecimento e morte, assim como acontecimentos sociais, tais como casamento, ficam modulados a um ritmo cronológico estendido, já que estes acontecimentos levariam os personagens, principalmente o herói, a sua finitude temporal. Já os *mangás*, na sua maioria, os acontecimentos ocorrem mais dinamicamente, isto é, em intervalos menores. As séries têm como proposta, por mais longa que seja, um desfecho.

Portanto, os marcos narrativos de uma série *mangá*, através da possibilidade de mudança ou evolução dos personagens, podem acontecer pelos seguintes aspectos:

- **Físico** – através do ganho ou perda de poderes; através de alguma mutilação ou transformação;
- **Intelectual** – através de novos aprendizados; uso de novas técnicas e estratégias;
- **Psicológico** – através de uma mudança de perfil ligado à personalidade ou em reação aos acontecimentos narrativos;
- **Social** – através de opções posturas sociais em detrimento de outras.

4. INFERÊNCIAS FINAIS E CONCLUSÕES

A partir do momento em que se estabelece um certo grau de similaridade na representação do herói nas *comics* e nos *mangás*, através de características estruturais, principalmente aquelas ligadas às questões narrativas e que, no caso do mangá “Dragon Ball” e “Dragon Ball Z”, o herói Goku se assemelha, por meio de comparações acima mencionadas, com o super-herói das *comics* por meio dos aspectos de tipicidade, resta saber, finalmente, se este personagem teria a capacidade de configurar-se no emblema de mito, assim como foi sugerido com o Superman em “Apocalípticos e Integrados” de Umberto Eco.

Do ponto de vista interpretativo, o autor, ao usar o Superman, não estabelece ao personagem o rótulo de única exceção para o enquadramento do mito das hq’s. Portanto, outros personagens de fama no universo dos quadrinhos poderiam compartilhar deste estatuto mitológico, como, por exemplo, o Capitão América, o Homem-Aranha, A Mulher-Maravilha e tantos outros, facilmente encontrados nas *comics*. Assim sendo, o que tem validade, de fato, é o esquema da construção do mito e não o exemplo em si. Vejamos por que:

²³ Este tipo de artifício narrativo, encontrado nas *comics* (principalmente no mercado editorial norte-americano), acaba gerando, com a sucessão das histórias, uma complexidade de acontecimentos narrativos, assim como as suas implicações que eventualmente precisam ser realinhadas para esclarecimentos ao leitor. A intenção deste ato é por ordem no “universo” dos super-heróis. Um desses exemplos foi a mini-série “Crise nas Infinitas Terras” (Abril: 1987, 1989, 1996 e Panini: 2003), onde todos os personagens da DC Comics do passado, presente e futuro, das “Terras paralelas” encontram-se numa mesma implicação narrativa que tem como objetivo a fusão deste “universos” em um único. Esta mine-série serviu como marco zero para todas as novas histórias.

1. O Superman (ou alguns outros) possui como característica marcante a dualidade. De um lado, através da figura de Clark Kent, que encarna o cidadão comum com implicações ou fraquezas de ordem intelectual, física, psicológica, social e até mesmo de caráter²⁴. Do outro lado, através do modelo do herói, temos o homem elevado aos seus aspectos superlativos, cooperando idealisticamente para a perfeição humana. No *mangá* este feito ideal não parece tão marcante para a configuração do herói. Neste caso o arquétipo heróico ganha contornos mais identificáveis para o leitor sem precisar apelar para identidades secretas ou coisas do tipo.
2. A temporalidade narrativa parece ser outro diferencial importante; entre estes, os dois universos. Se pensarmos que nos *mangás* um determinado título, como as histórias da “Esfera do Dragão” se desenrolam para a sua *finitude*, enquanto nas *comics* um determinado título, como as histórias do Superman se desenrolam para a sua *infinitude*. O mito na infinitude tem como propriedade a sua renovação a cada história, mesmo que estas “novas” histórias visem recontar alguns acontecimentos a partir de outro ponto de vista. Este procedimento revela detalhes narrativos que ganham relevo para as futuras peripécias do herói. Conseqüentemente, com estas possibilidades narrativas, o herói, nas *comics*, eternaliza-se mantendo assim o seu status mitológico. Isto acontece porque as implicações do passado são contadas em tempo narrativo presente. Nos *mangás* podemos observar que a questão da eternidade mitológica não é cabível, pois o herói vai evoluindo até o fim da fábula. Evoluir neste caso implica crescer, aprender, estabelecer laços sociais, envelhecer e, também em alguns casos, até mesmo morrer.

6. REFERÊNCIAS

ABRIL. São Paulo: **Mundo Estranho: Super-heróis**, agosto de 2004.

BARTHES, Roland. **Análise Estrutural da Narrativa**. Petrópolis: 1970.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. Tradução: Giovanni Cutolo. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

_____, **Lector in Fabula**. Tradução Atílio Cancian. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 1979.

ELIADE, M. **Imagens e símbolos**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

GRECO, Marcelo D. A história do Mangá. **Anime>Do 2000**. n. 3 São Paulo: Escala, 2000. p. 17.

QUEIROZ, Morgana. **Heróis da Areia: Uma leitura Freudiana e Jungiana de estórias de Heróis (Em especial da obra DUNA de Frank Herbert)**. Disponível em: http://www.xr.pro.br/monografias/herois_da_areia.html Acessado em 20/01/05.

²⁴ Como exemplo, podemos citar uma passagem em que Clark Kent, na recontagem da origem do Superman em 1996. Para obter um alto cargo no jornal Planeta Diário, Clark consegue algo inédito: uma entrevista exclusiva com ninguém menos que o Superman, isto é, ele se entrevista. Esta inusitada atitude acarretou em paridade profissional, em pouco tempo entre Clark Kent e sua colega Lois Lane. Entretanto, Lois, para chegar ao mesmo patamar, teve que galgar degrau por degrau até conseguir a promoção.