

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS – UFMG  
WALTHER ROMUALDO FERREIRA ANTÔNIO

**A NARRATIVA DE SLAM DUNK: Recursos cinematográficos nos Mangás**

Belo Horizonte – MG

2019

WALTHER ROMUALDO FERREIRA ANTÔNIO

**A NARRATIVA DE SLAM DUNK  
RECURSOS CINEMATOGRAFICOS NOS MANGÁS**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para a obtenção de título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais pela Universidade Federal de Minas Gerais -UFMG

Orientador: Prof. Daniel Leal Werneck

Belo Horizonte – MG

2019

## RESUMO

As histórias em quadrinhos japonesas os chamados mangás são hoje uma relevante forma de entretenimento. Com obras de bastante impacto na cultura pop aqui é destacado Slam Dunk uma história de basquete, tema pouco recorrente nos quadrinhos ocidentais. A narrativa de Slam Dunk é tema central da análise, visto que interessantes características da obra como composições simbólicas, contraste entre personagens é utilizado eficientemente. Os mangás são frequentemente caracterizados como tendo uma narrativa cinematográfica, porém pouco se elabora sobre o que especificamente define uma narrativa cinematográfica nos quadrinhos. Tal definição acabou se mostrando complexa, mas com base nela se analisou uma série de recursos objetivos presentes nos quadrinhos que se assemelham em algum nível com elementos estéticos e narrativos do cinema. Esta abordagem foi feita tanto em quadros únicos de Slam Dunk e outras obras como na análise de trechos de um arco dramático da obra considerando todo o contexto da trama. Apesar das diferenças entre as mecânicas narrativas dos quadrinhos e do cinema se percebeu que mesmo dentro das limitações existem sim diversas correspondências e referências entre seus recursos narrativos. É compreender de que forma se transcorrem o uso destes recursos pode ser relevante a qualquer entusiasta de histórias em quadrinhos.

Palavras-chaves: histórias em quadrinhos, mangás, Slam Dunk, narrativa cinematográfica.

## SUMMARY

The Japanese comics called the manga are today a relevant form of entertainment. With works of quite a hit in pop culture here is highlighted Slam Dunk a basketball story, little recurring theme in Western comics. The narrative of Slam Dunk is the central theme of the analysis, since interesting features of the work as symbolic compositions, contrast between characters is used efficiently. Mangas are often characterized as having a cinematic narrative, but little is elaborated on what specifically defines a cinematic narrative in comics. Such a definition turned out to be complex, but based on it a series of objective resources present in the comics that somehow resemble with aesthetic and narrative elements of the cinema were analyzed. This approach was made both in single frames of Slam Dunk and other works as in the analysis of stretches of a dramatic arc of the work considering the whole context of the plot. Despite the differences between the narrative mechanics of the comics and the movies, it was noticed that even within the limitations there are several correspondences and references between their narrative resources. It is to understand how the use of these resources can be relevant to any comic book enthusiast.

**Keywords:** comics, manga, Slam Dunk, cinematic narrative.

## SUMÁRIO

|  |    |
|--|----|
| <b>1 INTRODUÇÃO</b> .....  | 05 |
| <b>2 OS MANGÁS DE ESPORTE</b> .....                              | 07 |
| <b>3. NARRATIVA CINEMATOGRAFICA NOS MANGÁS</b> .....             | 09 |
| 3.1 OSAMU TEZUKA.....  | 09 |
| 3.2 CALHAS OU SARJETAS, COMPRESSÃO E DESCOMPRESSÃO DE TEMPO..... | 12 |
| 3.3 LINHAS COMO REPRESENTAÇÃO DE MOVIMENTO.....                  | 14 |
| 3.4 REPRESENTAÇÃO DA “CÂMERA” DENTRO DOS MANGÁS.....             | 16 |
| 3.5 OUTROS RECURSOS NARRATIVOS.....                              | 23 |
| <b>4. A NARRATIVA DE TAKEHIKO INOUE</b> .....                    | 26 |
| 4.1 NARRATIVA MUDA.....  | 26 |
| 4.2 SIMBOLISMO NAS LUTAS.....                                    | 30 |
| <b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....                             | 42 |
| <b>REFERÊNCIAS</b> .....   | 43 |

## 1. INTRODUÇÃO:

As histórias em quadrinhos são uma mídia narrativa repleta de peculiaridades. Podem apresentar falas e narração como textos literários e imagens em sequência como no cinema. As imagens nos quadrinhos normalmente tem uma ordem lógica e pré estabelecida, o que difere de pinturas clássicas da história da arte que geralmente são imagens únicas. Isto gera distinções também quanto ao tipo de texto presente nos quadrinhos. Com a possibilidade de usar figuras para representar diversas situações o texto nos quadrinhos ocupa um espaço diferente do ocupado em livros. Isto não impede que as histórias em quadrinhos consigam se utilizar de diversos aspectos e recursos de distintas mídias visuais.

Os mangás ou histórias em quadrinhos japonesas que e o aspecto abordado aqui constantemente é caracterizado como tendo uma narrativa de característica “cinematográfica”. Porém se torna difícil a associação deste termo a mídias com tantas distinções. É certo que as duas mídias são visuais, no entanto o fato do cinema ter imagens em movimento além de dispor do recurso sonoro faz toda a diferença. As histórias em quadrinhos também simulam movimento, mas o cinema simula movimento em um nível inalcançável para a mídia dos quadrinhos. A menor parte de um filme os frames são imagens únicas assim como os quadros de uma página em quadrinhos, porém são exibidos uma média de doze a vinte quatro frames por segundo em uma exibição, o que para um olho humano simula movimento de forma fluida. Um personagem pode ser exibido na tela caminhando de um lado para o outro no cenário sem a necessidade de nenhum corte na cena, mostrando seu ciclo de movimento por completo. Nas histórias em quadrinhos a cena descrita acima não poderia ser representada da mesma forma. Pois apesar de ambas as mídias serem baseadas em imagens dispostas em sequenciais a mecânica narrativa das histórias em quadrinhos é bastante distinta da exibição cinematográfica. Sendo assim se torna essencial estudar aspectos visuais no qual alguns mangás se relacionam a elementos do cinema para que apresentem características de uma “narrativa cinematográfica”

Este trabalho promoverá uma análise específica sobre elementos narrativos do mangá Slam Dunk. Se focando em soluções narrativas de um arco dramático destacado, além de outros recortes. A obra gira em torno de Hanamichi Sakuragi, um arruaceiro que entra para o time de basquete de sua escola para impressionar uma garota. Sem nunca ter jogado, mas com um talento natural para o esporte o protagonista descobre pouco a pouco este disputado universo. Existe bastante foco nas partidas propriamente ditas visto que o principal núcleo de personagens da obra se trata do time da escola Shohoku. O autor da obra Takehiko Inoue fez parte do time de basquete no seu período escolar, é como amante do esporte seu cuidado em criar e desenvolver disputas instigantes no decorrer dos jogos é notável. Mesmo que nos quadrinhos os limites de páginas e exposição de cena

tornem a representação de movimento mais complexa o autor constantemente visa justamente essa particularidade da simulação do fluxo de movimento e dinâmica da partida, sugerindo experiências mais rebuscadas quanto ao jogo. Sendo comum uma única partida se desenrolar por mais de seiscentas páginas da obra. São durante os jogos onde se aprofundam os personagens, e o real significado do jogo para cada um deles. Como lidar com a derrota, esforço, nervosismo, pressão, orgulho, rivalidade são aspectos desenvolvidos durante os jogos. Sentimentos humanos como um todo. As partidas em si são um instrumento para se contar as histórias dos personagens, mas também parte indissociável delas.

Se trata de uma história clara, dinâmica e de considerável apelo. Observando as peculiaridades narrativas das histórias em quadrinhos se mostra relevante uma observação de como se dá o uso de elementos específicos da mídia nesta obra. Assim como são apresentados os eventos e como se é trabalhado aspectos como, tempo, ambiente e ação. Objetivando uma compreensão de como se dá o uso deste recursos na obra de Takehiko Inoue e de que forma isto é feito.

O limite de páginas e quadrinhos por folha e um aspecto que se deve levar em conta quando se vai produzir e também analisar uma história em quadrinhos. A observação se dará a partir de trechos específicos da obra, onde se entende que o autor trabalhou com aspectos e elementos de interesse. E destas sequências descobrir como se apresenta o uso de requadros, calhas, enquadramentos específicos, compressão e descompressão de tempo e outros itens por parte do autor. Como se utilizar do enquadramento para dar novos significados a eventos da trama.

Desta forma será abordado uma análise de representações de cenas, movimentos, tempo e espaço em quadrinhos selecionados, e que tipo de paralelo pode ser estabelecido com outras artes. Além de uma breve abordagem sobre a trama, personagens, e desenvolvimento de Slam Dunk. Concluindo com como se transcorre o uso de recursos específicos em trechos de Slam Dunk. Dentro de um arco que não se foca em uma partida de basquete. Mostrando como o autor trabalha o aspecto de tempo e ação, assim como eventos de impacto. Verificando de que modo o estilo narrativo de Takehiko Inoue se apresenta na obra.

## 2. OS MANGÁS DE ESPORTE:

No Japão o mercado de quadrinhos é estabelecido é lucrativo como em nenhum outro lugar no mundo. As histórias serializadas são lançadas em capítulos nas revistas de antologias, ao se acumular certa quantidade de páginas as obras são lançadas em formato de volumes compilados. Os mangás de maior sucesso quase sempre dão origem a uma variedade de produtos relacionados, os mais destacado são filmes e séries animadas. Essas animações são vendidas em Blu-Ray, mas também são exibidas na televisão aberta. Com exibição na TV se tem uma maior exposição do título, que reflete em maior número de venda dos volumes compilados. É um mercado que se retro alimenta sempre expandindo. Existem mangás longevos é de grande apelo com o público, porém a maioria das editoras promovem um trabalho exaustivo de renovação de autores e títulos. O que faz com que sempre surjam novos sucessos de vendas. Tanto a produção como consumos são muito grandes. Parte disso se deve a grande variedade de obras que alcançam o grande público.

Existem mangás dos mais diversos assuntos voltados para variados tipos de leitores. Já é bastante difundido a divisão de revistas a partir de públicos alvos e gêneros. Originalmente as revistas que publicam diversas séries simultaneamente se focam em públicos alvos como o infante juvenil masculino também chamado Shonen, infante juvenil feminino chamado Shoujo, público adulto masculino chamado Seinen, público adulto feminino chamado Josei e o público infantil chamado Kodomo. Estas denominações são usadas até hoje, porém é notável que elas já não são tão representativas quanto anteriormente. Muitas das obras da revista Weekly Shonen Jump que tem como alvo o público infante juvenil masculino tem porcentagem de leitores dividido meio a meio entre meninos e meninas, ou até mesmo obras desta que tem maior porcentagem de leitoras em vez de leitores. A variedade de temas das histórias em uma Shonen Jump por exemplo é bem grande, com a conclusão é cancelamento constante das séries de menor expressão existe uma rotação de obras na revista. Mas é possível encontrar histórias coexistindo mesmo com temas variados como culinária, tramas policiais, vida colegial, esportes ou lutas. As abordagens dos temas também variam bastante não apenas em relação a autores distintos como referentes as próprias antologias. Por exemplo os mangás shonen voltados para garotos e muito associado a tramas de aventura e luta, enquanto o shoujo e bastante associado a histórias de romance escolar. Porém o sub-gênero Mahou Shoujo (geralmente traduzido como garota mágica) envolve tramas de lutas e poderes sobrenaturais, mas com foco no público feminino. Pode-se dizer que no decorrer de suas existências as antologias acabaram desenvolvendo características próprias, então mesmos mangás com temas semelhantes podem ser totalmente diferentes devido a distintas abordagens.

O destaque aqui vai para os mangás de esporte. Entre as modalidades com obras importantes a de se mencionar futebol, vôlei, basquete, natação, futebol americano, boxe, sumo, tênis, ping-

pong, formula 1, snowboard, jogos de tabuleiro como go. A lista de modalidades que já foram abordadas parecem não ter fim. A variação de abordagem destas obras e um ponto bastante interessante o mangá Touch de Mitsuru Adachi tem como um dos protagonistas um jogador de beisebol, porém não se tem um grande foco nas partidas. Enquanto isto mangás como Eyeshield 21 de Riichiro Inagaki e Yusuke Murata são focados totalmente nas partidas. O esporte mais praticado no Japão e o Beisebol, desta forma existem muitas obras ambientadas nesta modalidade. O interessante aqui é que um esporte não ter grande apelo entre a população não significa que um mangá focado nele não vá ter sucesso comercial. Inclusive muitas histórias têm como personagens principais indivíduos que nunca jogaram o esporte abordado, o que leva muitos leitores a aprenderem regras e fundamentos da modalidade junto com o protagonista da trama. Justamente por ser um produto de tanto apelo popular os mangás são conhecidos por difundirem esportes entre os jovens japoneses. Segundo GRAVETT (2006, p. 58)

“Na época o futebol não era praticado profissionalmente no Japão, mas Yoichi Takahashi ficou tão impressionado com sua experiência na Copa do Mundo da Argentina, em 1978, que decidiu popularizar o esporte através de seu herói, Capitão Tsubasa, que iniciava sua carreira como prodígio infantil até se tornar capitão da seleção japonesa juvenil de seu país. Vários dos jogadores da seleção japonesa na Copa do Mundo de 2002 citaram esse mangá como uma importante influência.”

A Weekly Shonen Jump a antologia mais vendida do país é bastante conhecida por suas histórias de aventuras com extensas lutas que envolvem habilidades sobre humanas. Ainda assim a maioria dos protagonistas são adolescentes com idades próximas a do público-alvo visando uma identificação destes. O que ocorre e que as batalhas de alguns mangás em tramas de esportes se convertem em jogos tão emocionantes é grandiosos quanto as lutas mencionadas. Um garoto pode se identificar e emocionar com Naruto ao ler, mas dificilmente ele vai achar uma forma de se tornar um ninja mirim que anda sobre a água e tem um demônio raposa enclausurado no corpo. Porém ao ler Capitão Tsubasa ou Slam Dunk o garoto pode praticar futebol ou basquete nos clubes de sua escola ou fora deles. Está é uma das formas em que a ficção consegue influenciar no mundo real. Sendo uma das razões do foco deste trabalho ser a obra Slam Dunk. Que é um dos maiores sucessos de vendas da editora Shueisha mesmo 20 anos após sua conclusão. Se focando em basquete, um esporte que era ignorado no país por privilegiar a altura dos jogadores, em uma população com altura média de 1,74m para homens e 1,58m para mulheres. É ainda assim foi extremamente relevante na difusão da modalidade.

### 3. NARRATIVA CINEMATOGRAFICA NOS MANGÁS:

#### 3.1 OSAMU TEZUKA

Inicialmente é importante frisar que definir o que é uma narrativa cinematográfica é algo bastante complexo. O fato é que o cinema é uma expressão artística que se utiliza de diversos recursos narrativos originados de outras formas de arte. Nos filmes existe uma amálgama das outras artes como música, artes cênicas, pintura e fotografia, tudo isso incluso dentro das imagens em movimento gerada pela câmera. O que dá a esta mídia uma capacidade expressiva muito abrangente. Sendo assim elaborar uma clara definição do que seria uma narrativa puramente cinematográfica não seria muito produtivo para o objetivo deste trabalho. Desta forma o foco aqui é exemplificar alguns elementos e recursos narrativos que são usados nas histórias em quadrinhos que tenham correspondência com recursos específicos da mídia cinematográfica. Observando de que forma alguns destes elementos foram adaptados para uso nos quadrinhos, e qual função narrativa cumprem dentro das obras. Para iniciar este tema talvez seja adequado conhecer um pouco de um dos autores de mangás mais associados a esta peculiaridade narrativa.

Osamu Tezuka chamado de Deus do Mangá deu origem a uma grande revolução no modo de se contar uma história nos quadrinhos nipônicos. Influenciando todas as gerações posteriores de mangakás (aquele que faz mangá), direta ou indiretamente. Nascido em 1928 a família de Osamu tinha uma condição financeira bastante privilegiada. Sua mãe cresceu em uma família militar tradicional e seu pai trabalhava em uma grande empresa e havia crescido em uma família de juristas. Desta forma Tezuka passou a maior parte de sua infância na cidade de Takarazuka, mas sempre estudou em colégios conceituados, tendo acesso a uma grande variedade de arte desde as peças de ópera pelo qual a cidade de Takarazuka é conhecida, livros diversos, quadrinhos japoneses e estrangeiros e obras cinematográficas. Seu pai era um amante de arte, a família frequentavam cinemas tradicionais, porém também dispunham de um projetor residencial da Pathé em casa. Tezuka tinha acesso a variados filmes incluindo animações. Quando seu pai adquiriu uma câmera rapidamente o jovem Osamu começou a usar o aparelho, chegando a brincar com a irmã mais nova de produzir pequenas animações. O interesse pelo cinema era enorme e desde pequeno se destacava pela habilidade de contar histórias e desenhar, porém nem mesmo a família privilegiada impediu que Tezuka sofresse com os efeitos da segunda guerra mundial. Da infância até a maioridade ele teve que lidar com diversas consequências do confronto, devido ao esforço de guerra, havia falta de papel, limitação de consumo de arroz pela população, e treinamentos militares obrigatórios se alastraram pelas escolas, o próprio pai de Osamu foi recrutado pelo exército. Quanto a materiais de entretenimento a produção de histórias em quadrinhos no Japão foi bruscamente reduzida sob as

ordens do governo japonês e o país se tornou ainda mais fechado para as influências estrangeiras. Produtos vindos de fora do país se tornavam cada vez mais raros dentro do território nipônico. Não é atoa que a estreia de Tezuka como quadrinista só se deu após o fim da guerra, passado o período mais crítico do conflito. Porém estes percalços não reduziram a paixão de Tezuka pelas artes. Com o fim da guerra e a rendição dos japoneses, o país foi gradativamente voltando a normalidade e com a ocupação do exército norte-americano uma infinidade de produtos estadunidenses voltaram para o país, incluindo filmes. A paixão de Tezuka pelo cinema só aumentou com as dificuldades do período de guerra, a biografia em mangá de Osamu Tezuka menciona o fato dele ter assistido a animação Branca de Neve da Disney 50 vezes enquanto a animação seguinte da Disney Bambi foi assistida mais de 80 vezes pelo Deus do Mangá (TOSHIO, Ban; Tezuka Productions. **Osamu Tezuka: uma biografia mangá: 1945-1960 O Surgimento do Mestre.** 2004, p. 113). O quadrinista era fissurado com animação e cinema. Gerando uma forte influência destas obras nos mangás do mesmo, e posteriormente nas animações que Tezuka produziu.

Também é importante frisar o contexto histórico no qual se deu a ascensão de Tezuka como mangaká. A produção de quadrinhos e publicações havia sido reduzida pelas ordens do governo japonês pela falta de papel. Ainda haviam produções, porém a maioria dos mangás eram pequenos com quantidade de páginas bastante reduzida, o que já dificultava consideravelmente o surgimento de histórias de trama mais complexa. O mais comum eram pequenos livretos que se vendiam em quiosques, ou histórias de página única e tiras nos jornais. Mas a narrativa destas histórias apresentavam compressões de tempo e ações muito intensas. Em uma história em quadrinhos tempo é um aspecto muito relativo, desta forma pode se comprimir um evento complexo em apenas um quadro. Que era o que acontecia ao se representar uma briga por exemplo. Além disso os personagens eram representados de corpo inteiro nos quadros se assemelhando a visualidade de uma peça de teatro. A primeira obra de Tezuka lançado em forma de livro já se distanciou de diversos destes aspectos. Shin Takara-Jima (lançado no Brasil como A Nova Ilha do Tesouro, pela editora New Pop em 2017) lançada originalmente em 1947 tinha aproximadamente 180 páginas de quadrinhos, com um enredo complexo. A obra vendeu por volta de 400 mil unidades quando lançada. Não é necessário dizer o quanto esses números são impressionantes ainda mais se tratando do fato deste período se referir ao qual o país havia acabado de sair derrotado é dizimado da segunda guerra mundial. Osamu Tezuka teve muitas outras obras em sua carreira, mas com esse sucesso estrondoso em um período tão complicado da história japonesa não é de se surpreender o que aconteceu a seguir. Tezuka se tornou referência de sucesso para a maioria dos aspirantes a mangakás do país. Suas obras, traço e forma de contar histórias foram sendo analisadas, compreendidas e replicadas. Shin Takara-Jima já apresentava uma forma narrativa com consideráveis diferenças do modo de contar uma história mencionado acima em outros mangás.

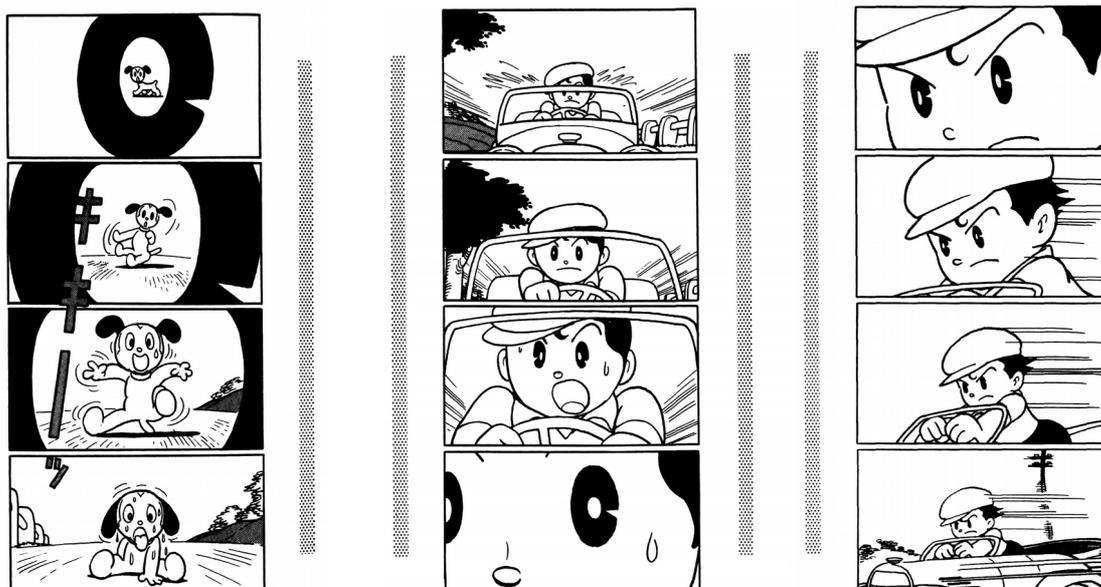


Figura 3,2,1 – A dinâmica introdução de Shin Takara-Jima. Páginas inteiras da obra, sentido de leitura é da direita para a esquerda.

Fonte: TEZUKA, Osamu. **A Nova Ilha do Tesouro**, p. 11-10, 6. São Paulo: New POP Editora, 2017.

Tezuka desenhou oito páginas que iniciavam a história onde o personagem ia para o porto da cidade em um carro em alta velocidade. O número de páginas desta introdução teve que ser reduzida na versão impressa, mas ainda era perceptível a peculiaridade narrativa do autor. Em outras versões do livro lançada posteriormente se teve acesso à sequência original planejada por Tezuka. Nela o quadro inicial se foca apenas nos olhos do protagonista, que vai se distanciando quadro a quadro até ser possível reconhecê-lo dentro de um automóvel. Se mostra gradativamente o avanço do personagem pela estrada. O rastro de poeira deixado no caminho, distorção de formas e as linhas saídas do carro sugerem o movimento em alta velocidade, assim como a troca de ângulos desta sequência onde o personagem surge em novos trechos da estrada. Em determinado ponto do trajeto, o enquadramento vai se aproximando quadro a quadro do rosto protagonista o que dá destaque para sua expressão de espanto. O enquadramento se aproxima ainda mais e no reflexo do olho do protagonista se mostra que um cachorro cruzou o caminho do veículo. Porém o automóvel freia a tempo de evitar um acidente com o animal. Esta sequência já exemplifica um pouco da diferença entre a narrativa de Tezuka e dos mangakás anteriores a ele. Em contraste a visualidade teatral dos mangás anteriores de mostrar sempre o personagem de corpo inteiro no espaço, Tezuka fazia recortes das figuras de acordo com a função do quadro ou da narrativa. Para destacar a expressão de um personagem o quadro apresenta apenas seu rosto. Se um objeto é relevante para a trama, que este seja mostrado em detalhes. Quando é necessário uma situação pode ser representada em um único quadro, porém também existe a possibilidade de representá-la em uma longa sequência de

quadros com uma coreografia interessante de movimentos como na introdução de A Nova Ilha do Tesouro. O personagem pode ser representado em um enquadramento frontal de corpo inteiro, mas também pode ser mostrado de ângulos diferentes que podem inclusive reforçar aspectos como o movimento do personagem. Se for de interesse para a narrativa até mesmo pode ser mostrada uma representação de movimento de “câmera” que reforce as emoções dos quadros e de mais dinamismo para um evento. Este processo de evolução narrativa é muito semelhante ao que aconteceu na história do cinema especificamente, que em sua origem também se viu muito atrelado a enquadramentos teatrais. Tezuka como um atento cinéfilo aplicou algumas destas transformações narrativas da história do cinema em seus quadrinhos.

Osamu Tezuka não parou em Shin Takara-Jima, durante sua vida ele produziu mais de 150 mil páginas de quadrinho, além de diversas animações em seu estúdio construído com o dinheiro de seus mangás. Os leitores de Tezuka eram prioritariamente crianças, mas sua narrativa dinâmica se destacou dentro do público e mangakás. E suas obras adquiriram cada vez mais apelo popular durante sua carreira. Sendo assim existem diversos quadrinhos do mesmo que podem ser mencionados ao se abordar a narrativa cinematográfica do autor. Porém este texto se foca em outras obras e a exemplificação de alguns recursos e usos destes elementos dentro da narrativa.

### 3.2 CALHAS OU SARJETAS, COMPRESSÃO E DESCOMPRESSÃO DE TEMPO

Quadrinhos são imagens sequenciais com o objetivo de narrar uma sequência de eventos. Porém suas imagens são essencialmente estáticas. O elemento que separa um quadrinho do seguinte, aquele espaço vazio entre os quadros é chamado de calha ou sarjeta. Este é um dos grandes responsáveis pela representação de continuidade, movimento e tempo dentro das histórias em quadrinhos. As calhas podem ter distâncias variadas de um quadrinho para o outro é terem outras funções como representar um flashback na história, porém a principal função da calha a ser mencionada aqui é que ela ajuda a tornar a representação de tempo relativa dentro das histórias em quadrinhos. De um quadro para o outro em uma página de quadrinho se passa algum espaço de tempo, esse espaço de tempo transcorrido é inteligível na sarjeta, mas é definido pelas imagens dos quadros. Pode se dizer que acontecem eventos nas calhas, é que os quadros mostram um recorte específico de tempo destes eventos. Sendo assim entre os eventos representados entre dois quadros podem se passar instantes, minutos, horas, dias ou anos. O próprio espaço de tempo dentro de um único quadro pode ser bastante relativo. Um quadrinista pode representar uma série de eventos em um único quadro, desde um personagem correndo, a um golpe e sua reação ou até mesmo uma sequência maior de ações como um personagem pular de um local elevado dando piruetas, e pousar no chão a tempo de pegar um objeto antes que ele caia. Deste modo tempo e movimento podem ser

sugeridos nos quadrinhos não apenas pelos quadros especificamente, como também pela interpretação destes em sequência. A predominância é de quadros controlarem o tempo em ações mais reduzidas, é as calhas auxiliarem na representação de períodos maiores de tempo. A escolha entre representar uma ação em um ou mais quadros depende de variáveis como a ação representada é complexidade, a importância da ação para trama, ou apenas é exclusivamente uma decisão estética por parte do quadrinista. Deste modo frequentemente o estilo narrativo do autor de quadrinhos se apresenta nessas escolhas de como representar uma ação, comprimir ou descomprimir um evento em mais ou menos quadros, além de escolhas de ângulos, ocultar informações, uso de simbolismo, enquadramentos entre outros aspectos da mídia. Vejamos o exemplo de *Blame!* uma série de Tsutomu Nihei lançado no Brasil pela editora JBC em 2016. Onde o protagonista Killy vaga por um local de proporções inimagináveis chamado megaestrutura. Não apenas o local onde Killy esta é imenso como a própria relação do personagem com tempo não é uma perspectiva humana visto que ele é um ciborgue de mais de 3000 anos de idade. Sendo assim Nihei por vezes representa a busca de Killy com uma passagem de tempo peculiar como nas páginas abaixo.

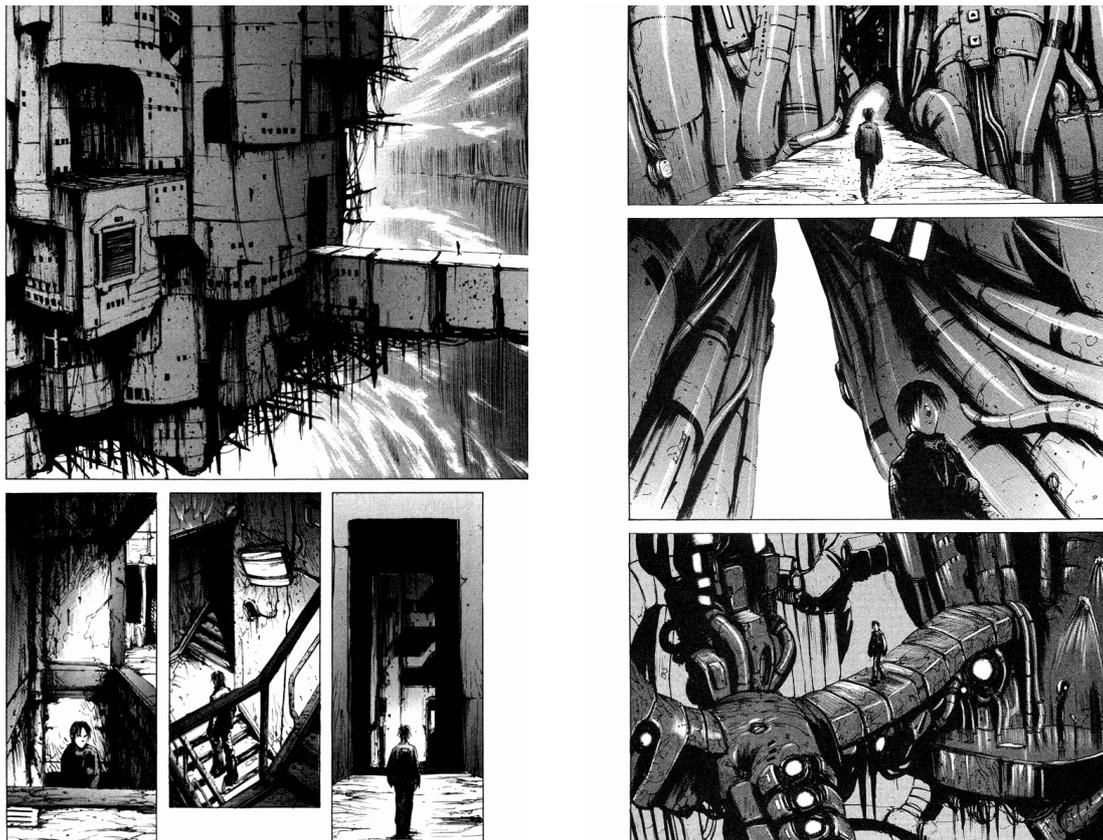


Figura 5,4 – Movimento é relatividade de tempo em *Blame!*. Páginas inteiras da obra, sentido de leitura é da direita para a esquerda.

Fonte: NIHEI, Tsutomu. *Blame!*, vol. 2, cap. 8, p.21, 10. São Paulo: JBC Editora, 2016.

Fica claro que o personagem está se movendo pelo cenário. É dada grande relevância para representação do espaço devido a sua importância para a trama e narrativa do autor. Killy está sendo representado como uma pequena figura se deslocando neste espaço colossal. Quadro a quadro ele surge em novas seções desta estrutura que explora. A troca de ângulos e enquadramentos dos quadros auxiliam a distinguir a nova galeria ao qual o personagem atravessa. Até mesmo pela forma grandiosa que os cenários foram mostrados não é possível precisar quanto tempo se transcorre de um quadro para o outro. Porém não parece que o protagonista está percorrendo esses caminhos apressadamente, até mesmo pelo fato da sua pose sugerir o ato de caminhar e não de correr. Não há movimento como no cinema aqui, porém seria como se mostra-se o deslocamento do personagem com auxílio da montagem em cortes secos de uma cena para a outra.

### 3.3 LINHAS COMO REPRESENTAÇÃO DE MOVIMENTO

Outra forma de representar movimento em conjunto com a pose do personagem é utilizando linhas para representar o deslocamento. Geralmente é utilizado para representar movimentos em maior velocidade. Esse tipo de recurso tem algumas variantes. As linhas podem partir do personagem ou não. A primeira variante a ser mencionada aqui são quando estas linhas, as chamadas linhas de ação ou movimento são representadas como se estivessem por trás dos personagens ou objetos de interesse do quadro. As linhas de ação podem estar ali invadindo e tampando parte da figura do quadro, em conjunto com o cenário ou apenas os elementos de interesse do quadro e as linhas de ação ocupando todo o espaço ao redor deste elemento. Neste último quando o elemento de interesse do quadro está desenhado sem nenhum tipo de outra distorção para representar o movimento o resultado faz parecer que o elemento central do quadro está representado normalmente é o fundo está desfocado pelo fato do enquadramento acompanhar a velocidade de movimento do item central do quadro. Em um filme seria como se a câmera se movesse seja pelo espaço em um travelling ou pelo seu próprio eixo de rotação em uma panorâmica seguindo o movimento do personagem, o que deixaria o cenário desfocado. Existe um efeito ótico fotográfico chamado panning que produz imagens com um resultado como este descrito. O elemento que foi acompanhado pelo movimento da câmera se mantém focado e nítido enquanto o fundo da imagem perde a nitidez. Essa perda de nitidez pelo movimento na fotografia e cinema se chama motion blur.



Figura 7, 6 – Linhas como representação de movimento. Recortes de páginas da obra, sentido de leitura é da direita para a esquerda.

Fonte: INOUE, Takehiko. **Slam Dunk**, vol. 14, cap. 122, p. 04. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.

TORIYAMA, Akira. **Dragon Ball**, vol. 23, cap. 278, p. 13. São Paulo: Panini Editora, 2012.

No cinema o motion blur pode incidir tanto no fundo como no elemento central da cena. O mesmo ocorre na representação de movimento dentro dos quadrinhos. As linhas de ação em geral incidem em torno do objeto de interesse do quadro, mas também podem ser representadas distorções pelo movimento no objeto de destaque do quadro. Geralmente são traçadas linhas oscilantes no objeto que está se deslocando. Essas linhas podem ocupar só uma parte em específico do item ou percorrer toda a sua extensão, porém geralmente se mantém a figura com pontos não afetados por essas linhas para que o reconhecimento não seja comprometido. Também sendo possível combinar o uso das linhas de ação ao fundo e as linhas de movimento no item de importância do quadro.



Figura 9, 8 – Desfoque por movimento representado com linhas. Recortes de páginas da obra, sentido de leitura é da direita para a esquerda.

Fonte: INOUE, Takehiko. **Slam Dunk**, vol. 21, cap. 181, p.19. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.

Ainda há dois recursos distintos que visam representar movimento que devem ser mencionados. O primeiro deles é utilizando duplicatas do elemento de interesse do quadro. Onde cada duplicata do elemento representa momentos distintos do deslocamento, apresentando o seu percurso pelo espaço até a última pose a ser representada no quadro. O artista pode inclusive usar gradações distintas de peso de linha e retícula para que as poses mais antigas do movimento sejam mais claras em relação a última pose do quadro. O segundo recurso por outro lado representa a trajetória do movimento com linhas, borrões ou formas. Se tornando efetivamente um rastro do movimento do personagem ou objeto. Existe um efeito com semelhanças a este recurso na fotografia, as fotos com longa exposição. Ao se deixar o obturador da câmera aberta por mais tempo que o normal como por exemplo de 5 a 30 segundos a luz incidirá por um período mais longo, sendo possível registrar um item em diferentes estágios de um movimento. Geralmente o resultado deste exemplo fotográfico mencionado produz imagens alongadas e distorcidas do elemento que se deslocou. Se destaca que a trajetória do deslocamento de algo também pode ser representada em conjunto com duplicatas deste item.

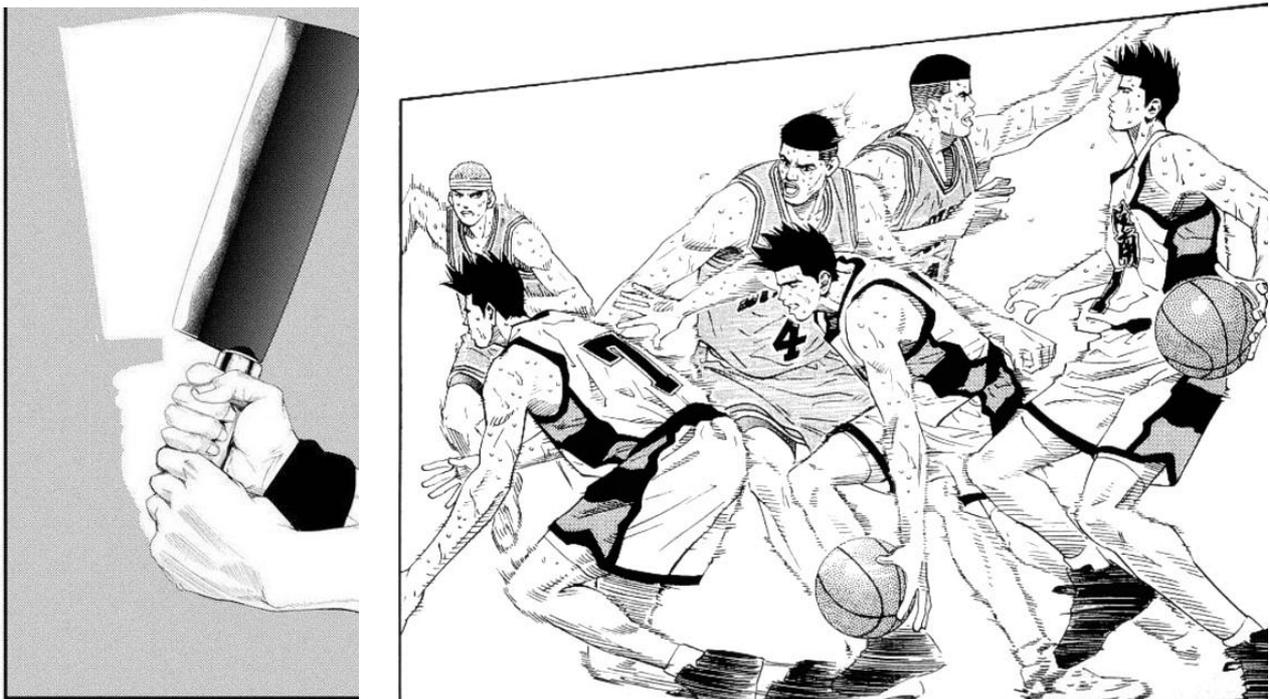


Figura 11, 10 – O deslocamento representado em sua trajetória. Recortes de páginas da obra, sentido de leitura é da direita para a esquerda.

Fonte: INOUE, Takehiko. **Slam Dunk**, vol. 21, cap. 184, p. 07. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.

INABE, Kazu; KURASHI, Yu. **Fort of Apocalypse**, vol. 6, cap. 27, p.10. São Paulo: JBC Editora, 2017.

### 3.4 REPRESENTAÇÃO DA “CÂMERA” DENTRO DOS MANGÁS

Como mencionado anteriormente dentro dos quadrinhos com o uso de uma série de recursos existe a representação de movimento de personagens e itens de interesse no decorrer dos quadros. Porém também é nítido o empenho de alguns quadrinistas em representar a presença da câmera como objeto produtor das imagens que são apresentadas no espaço dos quadros. A primeira vista parece um conceito pouco aplicável nas histórias em quadrinhos, visto que uma página de quadrinho pode conter mais de 9 quadros por página com tamanhos e formatos distintos distribuídos sequencialmente. Porém justamente pela manipulação de tempo que ocorre nas sequências dos quadrinhos é possível sugerir que a câmera ou perspectiva delimitada no quadro representa recursos semelhantes à de uma câmera cinematográfica. Algumas obras representam sequências dentro das páginas que sugerem a perspectiva de uma câmera ou mesmo recursos característicos destas. A maioria destas sequências parecem se encaixar no que SCOTT McCLOUD (1995, p. 70) classificou em seu trabalho *Desvendando os Quadrinhos* como narrativas momento a momento e ação pra ação. McCLOUD categoriza as transições de um quadro para o outro em uma página, a partir de quanto o leitor precisa subentender ou contribuir para que as diferenças entre as situações de cada um dos quadros seja compreensível como a continuidade de um mesmo evento. Ele cita seis tipos de transições e a primeira delas é a narrativa momento a momento seguida pela ação pra ação. Esses dois tipos de transição entre quadros são as duas que precisam de menos investimento do leitor para que os eventos sejam conectados. As sequências usadas por McCLOUD para representar estes tipos de transição são respectivamente uma mulher estática piscando os olhos e uma bola de beisebol sendo arremessada e rebatida. Os dois exemplos são mostrados com enquadramentos e ângulos semelhantes entre os quadros, variando entre eles somente as ações descritas. Nos quadros mencionados a principal característica destes é um período curto de tempo entre as representações dos eventos. Justamente por isso eles necessitam de menor influência e interpretação por parte do leitor. Com os exemplos que serão citados não existe uma evolução muito acentuada da trama naquele trecho, em geral foi um recurso narrativo usado para agregar aspectos a situação representada, reforçar sentimentos, dar maior relevância e impacto para o momento e auxiliar na construção de um clima. Talvez justamente por isso estas sequências tenham se destacado, por que são nelas que se impõe fortemente as referências da estética cinematográfica dos mangás.

Supondo que as imagens presentes nos quadrinhos fossem produzidas por uma câmera existe uma série de situações que se deve considerar, por exemplo a posição desta dentro do cenário. Quando definida a posição da máquina a questão seria se essa posição se manteria ou não no decorrer do quadro ou da sequência de quadros. Pode se dizer que o recurso mencionado acima envolvendo linhas de ação em algum sentido caracteriza a representação de uma câmera. Pois

quando as linhas de ação ocupam todo o entorno da personagem não afetando as nitidez do mesmo pode se interpretar que o cenário estivesse em movimento e desfocado, enquanto a câmera imaginária do quadro que acompanha o movimento do personagem mantém sua nitidez. Este recurso pode ser representado em apenas um quadro. Alguns outros necessitam de mais quadros para trabalhar este aspecto. Nos casos mencionados abaixo o enquadramento se manteve fixo, dando destaque para qualquer alteração que ocorra de um quadro para o outro. Com o enquadramento estático pode se representar uma pessoa piscando como no exemplo de McCLOUD, mas também pode se sugerir outros aspectos do espaço e dos personagens.



Figura 13,12 – Enquadramento fixo enquanto os personagens se movem. A direita página inteira da obra, a esquerda recorte de página da obra, sentido de leitura é da direita para a esquerda.

Fonte: INOUE, Takehiko. **Slam Dunk**, vol. 8, cap. 63, p. 08. vol. 18, cap. 158, p. 17. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.

Neste primeiro recorte o protagonista de Slam Dunk, estava em um capítulo de bastante relevância na conclusão do arco de acontecimentos. Ele está em uma briga, é finalmente livre para lutar após ser contido diversas vezes. Este trecho reforçar uma superioridade do personagem em

relação ao seu rival. A sequência de quadros então simula uma câmera subjetiva. Onde a perspectiva apresentada no quadro é de seu oponente. O ponto de vista dos quadros se mantém inalterado, mas Sakuragi avança em direção ao seu oponente lentamente. O cenário como referência de distância contribui para a interpretação de movimento, gradativamente o personagem fica cada vez maior na perspectiva de seu oponente. O último quadro da página é um pouco maior que os anteriores mudando levemente a perspectiva da cena, aparecendo parte de cima do portal da quadra. O que pode sugerir que o rival do protagonista recuou um pouco com o impacto do avanço do seu oponente, porém a distância é irrelevante visto que o protagonista está ainda maior e mais imponente neste novo ângulo. Da mesma forma o recorte ao lado se assemelha a uma câmera subjetiva projetada em um personagem, com a apresentação do pulo do personagem Akagi. Com o enquadramento fixo o personagem some gradativamente na parte superior do quadro, devido a altura de seu salto. Aqui não se tem o cenário como referência, mas os limites do quadro ajudam a delimitar a distância. O personagem sai da área visível do enquadramento, deixando para o leitor apenas um vislumbre de seus pés. Este enquadramento também auxilia a dar uma proporção da altura do salto do personagem. Neste não se usou um ângulo para reforçar a grandiosidade do personagem porém a sequência em si transmite esta sensação. O ângulo se mantém, no entanto o pulo é tão alto que o personagem parece voar.

Já que a “câmera” da sequência pode ser sugerida por meio do enquadramento de forma estática, também pode se representar como se o próprio enquadramento se movesse gradativamente. Não deixa de ser uma representação de câmera subjetiva como nos trechos acima, porém algumas vezes não existe sequer outro personagem mostrado na história que possa ser responsável pela personificação da perspectiva na cena. Este é o caso de parte da sequência de Shin Takara-Jima, a série de quadros que se inicia com o rosto do protagonista que vai gradativamente se afastando até ser possível perceber que ele está dentro de um carro em movimento. Ali não existia nenhum personagem na estrada, só existe o evento se transcorrendo. O limite do quadro aqui funciona exatamente como a tela na sala de cinema, e quem prove este movimento no caso do quadrinho é a representação da câmera é seu movimento. Na página de Shin Takara-Jima em específico primeiramente se representa um zoom out onde o ponto de vista se afasta gradativamente do objeto de interesse do trecho. O personagem está em movimento dentro do carro, porém durante toda a sequência ele se mantém posicionado no centro do enquadramento. No cinema a execução naturalista desta cena se daria com um zoom out em conjunto com um travelling lateral da câmera em uma grua para acompanhar o carro é manter o protagonista sempre no centro do enquadramento. Nos quadrinhos a estrutura da câmera não é física, porém o zoom out foi representado de forma eficaz e o travelling do enquadramento foi sugerido. Considerando que é possível a representação de um zoom out o inverso também é verdadeiro, abaixo temos exemplos da representação de zoom in

com algumas particularidades.



Figura 16, 15, 14 – Zoom in, enquadramento se aproxima gradativamente do alvo. Recortes de páginas da obra, sentido de leitura é da direita para a esquerda.

Fonte: INOUE, Takehiko. **Slam Dunk**, vol. 20, cap. 179, p.16, vol. 20, cap. 175, p.04, vol. 17, cap. 145, p.14. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.

O primeiro trecho acima assim como na página de Shin Takara-Jima representa o zoom in a partir do conteúdo dos quadros subdividido pelas calhas. Desta forma gradativamente a figura primordial do quadro vai ocupando maior espaço neste. Como os tamanhos dos quadros nas páginas também podem variar os próprios quadros vão aumentando no decorrer da sequência, reforçando o próprio recurso do zoom in. No primeiro exemplo a representação de aproximação reforça o impacto da surpresa do personagem. Akagi terminou de virar o rosto para observar uma jogada, sua reação é apresentada em uma crescente de espanto. Unificando o impacto do zoom in com a expressão do personagem. O trecho seguinte parece ter como objetivo mostrar a bola quicando e o posicionamento do personagem em relação ao cenário. Colocar a bola em primeiro plano foi uma

interessante escolha, pois no primeiro quadro ela se destaca, em seguida ocorre uma aproximação da imagem. A bola ainda se destaca porém o personagem ao fundo se torna perceptível, este visivelmente tem seu foco de atenção na bola e também no jogador que a carrega. Ao fim do trecho a bola nem mesmo aparece, pois o quadro é ocupado pela expressão do personagem que fitava a bola e parte do personagem que a carrega. Em essência este trecho se foca na condução da bola pelo espaço até o foco do quadro ser o personagem que segue o movimento da bola. Um desenvolvimento gradativo do tema do trecho a partir do zoom in.

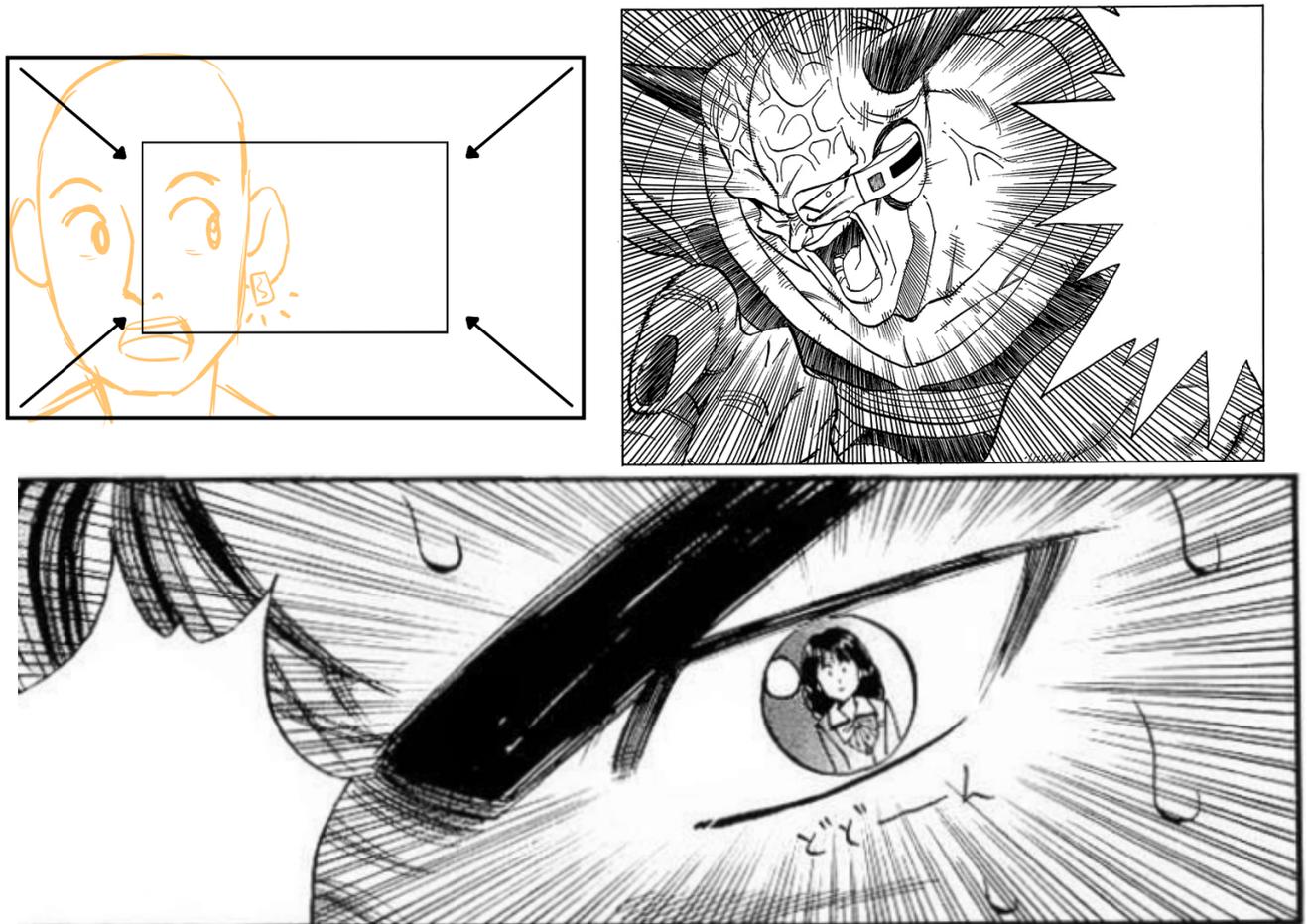


Figura 19, 18,17 – Zoom in representado por linhas. Recortes de páginas da obra, sentido de leitura é da direita para a esquerda.

Fonte: TORIYAMA, Akira. **Dragon Ball**, vol. 23, cap. 283, p.16. São Paulo: Panini Editora, 2005.

Imagem do autor (2019).

INOUE, Takehiko. **Slam Dunk**, vol. 6, cap. 49, p.07. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.

Também é possível utilizar em conjunto, quadros, calhas e o desenho dos quadros para “guiar o olhar do leitor”. Quando bem trabalhado este recurso promove uma leitura mais fluida, ou caso seja o interesse da narrativa também pode fazer o oposto sugerindo um ritmo lento nos eventos. Basicamente a ordem dos quadros já ajuda a direcionar o fluxo de leitura é ao construir a imagem do

quadro de forma que suas linhas e composição também direcionem o olhar do leitor para um quadro seguinte ou ponto de interesse o ritmo da leitura pode ser alterado. Pode se dizer que existe a composição quanto a quadro e outra referente a página da história, uma composição micro e outra macro. Logo outra forma de representar zoom in e a partir do uso de linhas de movimento em um quadro único, as linhas como já mencionado representam movimento em alguma escala. Elas podem incidir no personagem, ao fundo deles e também por cima dos personagens. Visualmente aplicar as linhas de ação por cima do desenho cobre parte da imagem é promove um foco de interesse visual na área onde as linhas convergem. Com uma espécie de clarão na imagem, o entorno do clarão ainda é reconhecível, mas um ponto da imagem chama muito mais a atenção. Desta forma o zoom in é sugerido com a própria forma que o leitor percorrerá a imagem do quadro com os olhos. Pois este recurso foca a atenção do leitor em um ponto do quadro, por exemplo na expressão de um personagem. Vale citar que na área de storyboard para filmes existe um sinal gráfico para representar o zoom in. Esta representação acima onde linhas com uma seta saem das bordas do retângulo apontando para o ponto de término do zoom in. Diga-se de passagem tem bastante semelhança visual com o recurso apresentado nos quadrinhos.

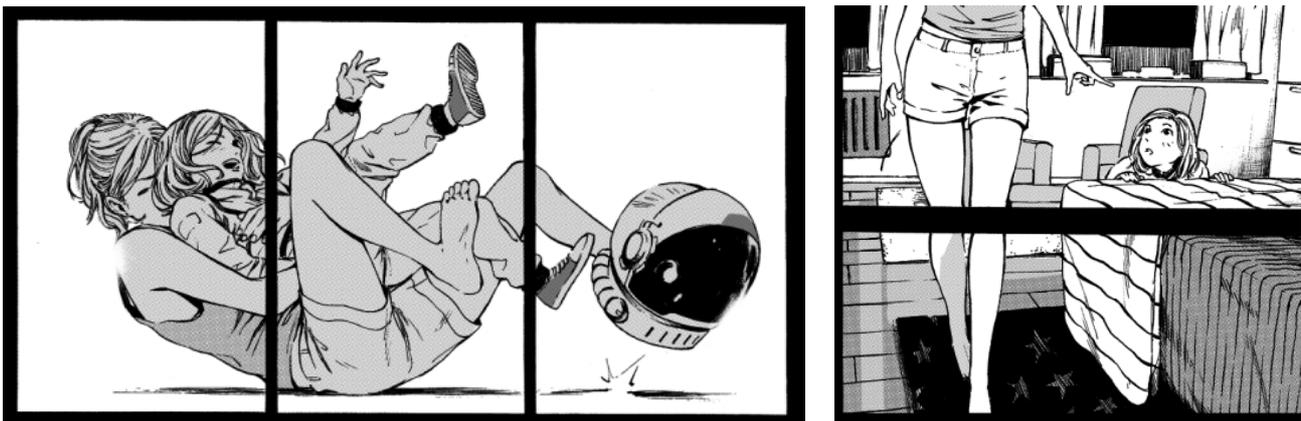


Figura 21, 20 – A segmentação por calhas de uma mesma imagem conduz observações pausadas desta. Recortes de páginas da obra, sentido de leitura é da direita para a esquerda.

Fonte: ICHIROU. **Homesick Alien**. SMAC. 2015. Disponível em link:< <http://smacmag.net/v/sma3/homesick-alien-by-ichirou/4390> > Acesso em: 16 mai. 2019

Outra forma perceptível de sugerir deslocamento no enquadramento e com um movimento lateral ou vertical. Um dos exemplos é quando um evento acontece em um cenário contínuo é bem delimitado aparecendo inteiro na página de quadrinhos. Porém este cenário ou elemento contínuo foi subdividido em quadros distintos usando ou não as calhas. O efeito é que olhando para os quadros em ordem se consegue ver o cenário inteiro da ação, no entanto a subdivisão deste elemento promove uma observação pausada por parte do leitor nos quadros destacados da figura completa. Sugerindo a observação gradativa dos segmentos do local ou elemento de interesse da cena, até se ter uma visão completa deste. Resultando em um efeito com semelhanças conceituais ao de uma

panorâmica por exemplo. Visto que o movimento da câmera em torno do seu próprio eixo não promove mudanças bruscas de ângulo.

### 3.5 OUTROS RECURSOS NARRATIVOS



Figura 22 – Representação de foco e desfoco de lente. Recortes de páginas da obra, sentido de leitura é da direita para a esquerda.

Fonte: HIRAMOTO, Akira. **Kangoku Gakuen (Prison School)**, vol. 13, cap. 124, p.13. Tóquio: Kodansha, 2011.

Concluída a abordagem de alguns recursos voltados para a representação de movimentos variados nos quadrinhos vale ressaltar outras possibilidades visuais da mídia. Como a distorção de elementos dos quadros visando alguma contribuição narrativa na trama. O tom da história acima Kangoku Gakuen (Prison School) é primordialmente cômico, porém o autor usa traços e tons escuros no decorrer de sua obra para criar contraste. Ou seja, se representa uma situação engraçada, cotidiana ou erótica de forma bastante dramática é sombria com o objetivo de produzir humor. Nos trechos separados acima se mostra o desenrolar de um acontecimento onde o personagem descobre que seus amigos discutem escondidos dele uma questão que lhe é relevante. Os eventos dos quadros mostram a silhueta do personagem escondido em primeiro plano, enquanto seus amigos estão ao fundo em segundo plano. É ocorre o que se assemelha a um ajuste ou mudança de foco em trechos

distintos do quadro. Quando a conversa é o ponto central do quadro os personagens conversando ao fundo tem traços bem demarcados e nítidos enquanto o personagem em primeiro plano está recortado e com um uso de retícula bastante marcado distorcendo suas linhas. Em seguida os personagens em segundo plano perdem a nitidez do traço, representados em retículas marcadas para ficarem menos destacados, enquanto o rosto do personagem em primeiro plano aparece com formas nítidas reforçando a sua reação sobre o que acabara de ouvir. Nestes quadros o desenhista utilizou um efeito que borra as linhas de partes dos desenhos acompanhado de retículas por cima da imagem, gerando um interessante contraste visual. As retículas são utilizadas de formas bem interessante dentro dos mangás, criando contraste, simulando volume e profundidade nas figuras ou mesmo sugerindo o tom da história como mencionado. O recurso deste trecho parece ser baseado em cenas ou fotos que alternam foco e desfoco da câmera entre seus planos.

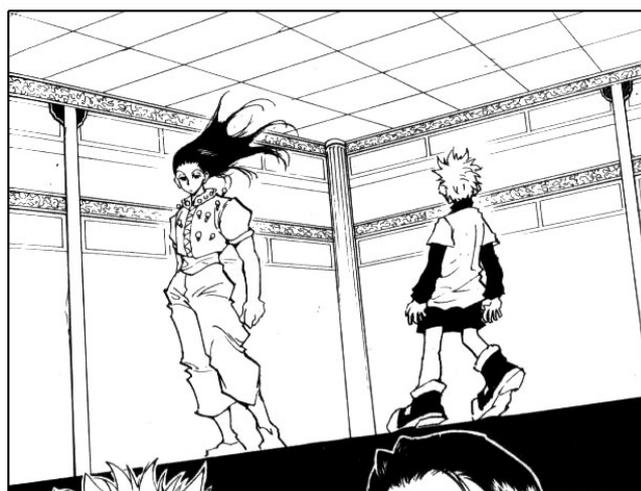
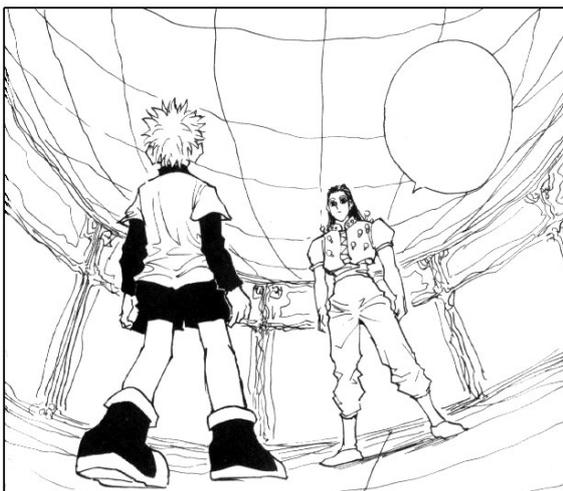


Figura 25, 24, 23 – Distorções na representação de cenário. Recortes de páginas da obra, sentido de leitura é da direita para a esquerda.

Fonte: INABE, Kazu; KURAISHI, Yu. **Fort of Apocalypse**, vol. 2, cap 5, p.16. São Paulo: JBC Editora, 2017.

TOGASHI, Yoshihiro. **Hunter x Hunter**, vol. 5, cap 36, p.04, 06. São Paulo: JBC Editora, 2008.

No primeiro quadro acima em *Fort of Apocalypse* lançado pela editora JBC no ano de 2017 o desenhista ilustrou um cenário simulando o efeito de lente chamado *Fisheye* (olho de peixe) que distorce as imagens em um aspecto mais curvo, sugerindo uma maior profundidade de campo para a cena. Também se utilizou um ângulo mais baixo na imagem para destacar os cadáveres amontoados em relação aos protagonistas da trama. Na imagem seguinte tem um exemplo de um cenário desenhado de forma convencional em *Hunter x Hunter*, enquanto a última imagem da esquerda representa o mesmo ambiente distorcido. Killua o personagem de costas para o enquadramento no último recorte está em um combate com um oponente que lhe apavora profundamente. Logo o autor representou todo o medo e conflito interno do personagem na forma como o fundo da cena é mostrado. Também se utilizou o efeito do olho de peixe, porém as linhas são imprecisas e inconstantes. O ambiente estável e seguro que havia antes se torna um emaranhado de rabiscos diante do encontro. Podendo se dizer que o próprio mundo do personagem se abalou devido a este encontro medonho.

Após a exemplificação desta série de recursos ainda parece complexo discursar sobre o que alguns chamam de narrativa cinematográfica dentro dos mangás. É complexo pelo fato do termo ser usado sem muito direcionamento a elementos em específico. Logo é comum ver afirmações de que ler determinado quadrinho e como assistir a um filme, mas infelizmente poucos indivíduos elaboram sobre de que forma e quais aspectos daquele quadrinho remetem ao cinema. Considerando ainda que a definição do que seja uma narrativa puramente cinematográfica é bastante complexa é imprecisa mesmo considerando obras exclusivas da mídia cinematográfica. As divisões entre as diversas formas de arte e mídia e cada vez mais frágil e imprecisa e as características destas vão se somando em obras. Existem peças teatrais que se utilizam da exibição de vídeos, jogos digitais que se assemelham a filmes interativos onde o usuário influencia no transcorrer da trama ou mesmo web quadrinhos que incorporam trilhas sonoras e efeitos animados diversos em seu decorrer. Desta forma os recursos listados neste capítulo visam apresentar como alguns autores de mangás se utilizaram de elementos e aspectos associados ao cinema. Ao final não interessa defender se o mangá é caracterizado ou não por uma narrativa cinematográfica, basta dizer que uma série de elementos presentes nos quadrinhos têm correspondência a recursos do cinema, sejam esses recursos originários do cinema ou apropriados de outras esferas artísticas.

## 4. A NARRATIVA DE TAKEHIKO INOUE:

### 4.1 NARRATIVA MUDA

O autor de Slam Dunk Takehiko Inoue tem bastante prestígio tanto no seu país de origem quanto internacionalmente. Suas obras são publicadas pelas mais diversas partes do globo. Seu desenho de característica mais realista se destaca por si só, porém um dos seus maiores trunfos é a qualidade como contador de histórias. Um dos seus trabalhos que mais chama a atenção quanto ao aspecto narrativo é justamente um trecho perto da conclusão de Slam Dunk. Onde Inoue no momento de maior clímax de uma das partidas da obra retratou os momentos derradeiros do jogo em um capítulo praticamente sem falas. Mais de vinte páginas narrando os segundos finais do jogo com imagens e onomatopeias, apenas um balão de fala é utilizado. Ainda assim mantendo todo o peso e tensão daquelas jogadas, finalizando em um clímax surpreendente. Apesar da relevância desta sequência não será ela um dos trechos abordados aqui, diversas análises já foram feitas desta sequência, sendo assim serão abordados outros trechos de equivalente destaque narrativo da obra. Porém esta sequência muda de Slam Dunk é importante, pois ajuda a exemplificar algumas das características de Inoue como narrador. Uma grande questão quanto a esta sequência sem falas é que as falas dos personagens não fazem nenhuma falta para o bom entendimento da dinâmica da ação, podendo até se dizer que a ausência de falas nesse trecho reforça a dramaticidade dos eventos. Assim como por vezes alguns filmes se utilizam do silêncio para destacar aspectos. Inoue é um exímio desenhista conseguindo transmitir uma série de emoções puramente com seus desenhos. Esta é uma afirmação recorrente quando se trata de mangás, pessoas que folheiam os quadrinhos nipônicos mesmo sem conhecer a língua conseguem compreender a série de eventos sem necessidade das falas. Os diálogos não são inúteis nos bons mangás, eles são complementares, mas os mangakás trabalham bem o desenvolvimento visual dos eventos mesmo sem a transcrição das falas. A clareza é um aspecto essencial destas obras.

A obra atual de Inoue reforça a característica puramente visual do autor que acaba indo para um aspecto mais simbólico. Vagabond é um mangá baseado no romance literário mais vendido da história do Japão "Musashi" livro de Eiji Yoshikawa, que narra a vida da figura histórica Miyamoto Musashi, um espadachim andarilho e autodidata que derrotou os mais famosos espadachins de seu período. É após se tornar o espadachim mais temido do Japão terminou seus dias vivendo em uma caverna como um eremita, passando seus dias meditando. A obra tem uma característica extremamente reflexiva e pessoal. Por vez Inoue ocupa páginas duplas com Musashi em contato com a natureza, ou seus próprios demônios. Quadros maiores, ocupando meia página, uma página inteira ou páginas duplas são elementos recorrentes nos mangás de Takehiko. Nas histórias em

quadrinhos quadros maiores, quadros únicos ou duplos costumam ser utilizados para aumentar o impacto de um evento, seja qual for o teor da cena. Inoue utiliza este recurso com maestria, pois seu trabalho utiliza a potência da imagem de forma bastante eficaz. As imagens passam mensagens e clima por si só. O arco que será abordado mostra um pouco desta característica. Mesmo nas sequências com falas existe um notável trabalho do autor de tornar as sequências repletas de simbolismo. Os usos são variados, às vezes a mensagem é sugerida pelo ângulo, enquadramento, sequência ou mesmo pela disposição da fala ou balão de fala no espaço do quadro.

O trecho abordado aqui é um arco de grande importância dentro de Slam Dunk, o arco dramático que introduz o personagem Hisashi Mitsui. Com trechos muito simbólicos dentro da obra. Que ajudam muito na representação do desenvolvimento do protagonista. Contextualizando brevemente a trama o protagonista de Slam Dunk é Hanamichi Sakuragi um estudante colegial de 16 anos de idade. Com uma introdução cômica Sakuragi inicia a história levando um fora de uma garota. Que afirma ter medo dele. Enquanto seus amigos o zoam pelo fato de ter conseguido alcançar a marca de 50 “foras” consecutivos de garotas. A questão é que Sakuragi é um delinquente juvenil, que vive se metendo em confusões e lutas entre gangues. Seu cabelo vermelho é chamativo, seu corpo é atlético medindo quase 1,90m de altura mesmo estando na escola. Lembrando que a história se passa no Japão que não tem uma diversidade étnica muito grande, ainda mais nos 90. Logo ele acabou se tornando um pária da sociedade, indo para um ambiente social onde seu visual e porte físico lhe garante destaque e prestígio como em brigas e gangues. O aspecto violento das gangues é bastante suavizado na trama, até mesmo pelo público alvo da obra serem adolescentes. Mas tudo muda na vida de Sakuragi quando surge uma garota que não se assusta com sua figura, ao contrário fica impressionada com seu aspecto atlético. Esta garota Haruko Takenori é irmã do capitão do time de basquete da escola, talvez justamente por seu irmão ser maior e mais assustador que Sakuragi esta não teve preconceitos com esse. Inevitavelmente o protagonista se apaixona por Haruko e para impressionar e se aproximar desta garota que adora basquete Sakuragi entra para o clube da escola. No entanto Haruko é apaixonada por Kaede Rukawa o habilidoso novato do time. Deste modo Sakuragi nutre uma rivalidade instantânea por Rukawa. Porém a medida que se envolve no basquete o protagonista vai se encontrando dentro do esporte. É o time da escola Shohoku que sempre foi uma equipe de um único jogador de habilidade agora tem a chance de alcançar voos mais altos.

No trecho que será analisado Ryota Miyagi o armador do time de Shohoku acabou de retornar para a escola e clube de basquete após o fim de uma suspensão escolar. Ryota foi suspenso por entrar em uma briga, ao ser cercado por um grupo de rivais Ryota focou todos seus golpes em um único indivíduo do grupo o que acaba por desfigurar o rosto do sujeito. O problema é que este personagem que foi desfigurado é Hisashi Mitsui um perigoso delinquente da escola. Nutrido pelo

desejo de vingança Mitsu junta sua gangue e outros perigosos indivíduos para invadir a quadra de treinamento do time, planejando não apenas devolver a surra como causar uma confusão tão grande que gere o fechamento em definitivo do time da escola. Dentro deste arco da história já é interessante o contraste que o autor estabeleceu entre os personagens de Hanamichi Sakuragi e Mitsui. Enquanto o protagonista da trama que era inicialmente um delinquente vai gradativamente abandonando seus dias de gangue, pois vai se encontrando cada vez mais no esporte. Mitsui por outro lado já foi uma estrela do esporte colegial que ganhou prêmio de jogador destaque (MVP), mas abandonou o basquete. De forma contrastante Sakuragi saiu da delinquência para o esporte, enquanto Mitsui saiu do esporte para a delinquência.

Não é incomum histórias sobre esportes se focarem em sujeitos que de alguma forma saem do mundo do crime ao entrarem na respectiva modalidade. Visto que o esporte é uma prática bastante inclusiva dentro da sociedade. Neste arco o contraste construído por Inoue entre Sakuragi e Mitsui é bastante potente no aspecto mais dramático. Pois de diversas formas a personalidade desses personagens é muito marcada por suas trajetórias antes do início da trama. Sakuragi é um delinquente a princípio, mas tanto ele como os integrantes de sua gangue são mostrados prioritariamente de forma cômica, na verdade na maior parte da obra Sakuragi e sua gangue parecem apenas um grupo de amigos comuns que vez ou outra se envolvem em confusão. O fato deles serem definidos como uma gangue parece mais uma definição externa do que do próprio grupo. Porém como já foi mencionado a rejeição é um fato bastante associado ao personagem Sakuragi. Quando o protagonista está rodeado de pessoas ele sempre faz ou fala coisas que visam chamar a atenção de todos para si, especialmente quando Haruko está próxima. Suas falas e comportamento mostram uma confiança inabalável, afinal uma das falas mais recorrentes do personagem é chamar a si mesmo de gênio. Essa postura de Sakuragi acaba por se tornar um potente alívio cômico da história, gerando interações engraçadas no decorrer da trama. No entanto, as cenas onde ele está sozinho geralmente treinando mostram algumas outras camadas do personagem. Ele tem confiança em si, porém sozinho ele tem diversos questionamentos sobre suas ações e desempenho dentro dos jogos. Sakuragi quando está em grupo é faz uma jogada de alto nível afirma que fez aquela jogada porque é um gênio, afirma que não precisa treinar porque é um gênio. No entanto, quando está sozinho Sakuragi é um dos jogadores que mais treina e se esforça para melhorar. Paradoxalmente Sakuragi treina mais que todos os outros jogadores, mas fala que tudo que ele faz em jogo é fruto de sua genialidade natural e não de seu árduo treinamento. Sakuragi parece ter desenvolvido uma espécie de persona para quando está em grupo, seu comportamento na frente de outras pessoas sempre visa reforçar que ele é incrível e genial. Claramente um modo de chamar a atenção. Este comportamento parece ser algum tipo de resquício tanto do passado de rejeições de Sakuragi quanto de sua vida de delinquência, principalmente este último onde o status é

muito relevante. Esta rejeição do protagonista em mostrar os seus verdadeiros sentimentos é tão destacada na obra que um ponto de grande clímax na história é quando o mesmo finalmente afirma que ama basquete em plena quadra durante uma partida. Considerando ainda que ele apenas entrou naquilo para conquistar a atenção de Haruko. Neste arco em específico processo semelhante acontece com Mitsui, porém enquanto o desenvolvimento de Sakuragi de um delinquente para um esportista se divide por toda a obra a mudança interna de Mitsui é explorada principalmente neste arco. Mitsui abandonou o basquete e entrou em um confronto com o time segundo o próprio por pura vingança, mas a verdade é que ele simplesmente se recusa a admitir a importância que o esporte tem pra ele. A negação dos sentimentos de Mitsui pelo esporte e tanto interna quanto externa. Diga-se de passagem está recusa de aceitar os próprios sentimentos não é uma inovação de Slam Dunk, no mangá é bastante conhecido o arquétipo do personagem tsundere. Que em geral se refere a um personagem que nutre sentimentos por alguém ou algo, mas não os admite. Pelo contrário geralmente estes personagens demonstram desprezo e violência com aqueles que gostam. Em resumo o personagem tsundere é um sujeito que tende a demonstrar afeto com ações negativas, mas não admite seus sentimentos.

Iniciando a análise do arco mencionado tudo se inicia de forma comum. O personagem de Ryota é introduzido na trama levando um fora de uma garota. Do mesmo modo que Sakuragi também foi introduzido, logo esses dois acabam se dando bem por estas semelhanças. O próprio Ryota também tem um perfil de personagem do tipo que arranja brigas. Porém personagens desconhecidos sempre o espreitam, até que Mitsui é apresentado como um vilão que busca vingança pela surra que levou. Mitsui então reúne um grupo de delinquentes e segue rumo a área de treinamento. Os primeiros personagens conhecidos da trama a verem o grupo são amigos da gangue de Sakuragi, estes rapidamente percebem que o grupo não tem boas intenções, mas não conseguem impedir que invadam a quadra. Neste dia em específico Akagi o capitão do time não estava no treinamento, assim como o técnico Anzai. Logo o responsável é Kogure o integrante mais velho do time que não impõe tanto respeito quanto Akagi com seus quase 2m de altura. Durante o encontro Kogure em seus diálogos dá a entender que conhece Mitsui, e se mostra triste com o que ele se tornou. Todo este arco foi construído nesta crescente de tensão. O grupo é visto se aproximando da quadra, mas ninguém consegue impedir, com o grupo já dentro do ginásio se seguem uma série de provocações até que os eventos se desenvolvam.

Com o grupo de Mitsui dentro da quadra se inicia uma tensa situação. Ryota os reconhece e pensa que a situação é contra ele apenas, falando que eles podem resolver isto em outro lugar, pois a quadra de basquete é um lugar de muito respeito para jogadores. O respeito pelo esporte parece ser um dos pontos centrais deste arco. No entanto, o plano de Mitsui é justamente envolver todos os jogadores neste conflito e se iniciam algumas provocações por parte dos invasores. Os delinquentes

já estão de sapatos na quadra, que em essência não é um calçado adequado para este tipo de piso, mas além disso um deles cospe em uma das bolas enquanto outro a queima com um cigarro. O que faz alguns dos membros do time perderem a cabeça e tentarem ir pra cima dos sujeitos, porém os jogadores são contidos por Kogure. Esta provocação pode parecer tola em algum aspecto, no entanto a relação dos alunos japoneses com suas escolas é consequentemente dos jogadores com sua área de treinamento e bem diferente desta relação no Brasil. No Japão desde jovens as crianças já são responsáveis por limparem suas salas de aula, corredores, piscinas e até mesmo os banheiros de suas escolas. O que acaba desenvolvendo um forte senso de respeito, limpeza e valorização da propriedade pública. O mesmo ocorre com relação aos clubes esportivos, os integrantes dos clubes são encarregados da limpeza do espaço e de seus equipamentos. Mesmo no decorrer da série existem trechos que mostram os integrantes do clube limpando a quadra, tendo o cuidado de só entrar nela usando calçados adequados como tênis, o próprio Sakuragi foi representado diversas vezes limpando as bolas uma a uma com um pano ao final dos treinamentos.

Todo o esforço de Kogure em evitar esta briga dentro da quadra é inútil e gradativamente os jogadores vão entrando na confusão. Visto que a gangue começou a agredi-los sem nenhum pudor. A porta da quadra é bloqueada pelos jogadores, pois se professores perceberem o envolvimento de esportistas na confusão o clube de basquete será afetado. Após diversos integrantes do clube estarem machucados, Rukawa sangrar e desmaiar, após ter sido golpeado na cabeça com um esfregão, professores estarem na porta tentando entrar na quadra ao perceberem algo de errado os quatro integrantes da gangue de Sakuragi surgem na quadra. As gangues lutam entre si e Sakuragi enfrenta o mais forte e destacado dos invasores. O contexto deste arco já foi apresentado, mas é relevante reforça a motivação dos personagens aqui para lutar. Não são motivações muito complexas, porém ajudam a estabelecer o ponto dos personagens e das análises a seguir. Mitsui luta por vingança, parte da gangue de Mitsui luta por lealdade ou amizade por este, a outra parte do grupo de Mitsui luta apenas por que gosta de lutar e de confusão. Este é o caso do oponente de Sakuragi, pois ele nem mesmo estuda na mesma escola que todos os outros personagens, logo ele apenas quer lutar. Mas a falta de uma motivação não significa que ele seja fraco, afinal ele é o personagem mais forte do grupo do Mitsui. A gangue do Sakuragi luta por amizade a este, existindo um forte senso de irmandade entre a gangue. Sakuragi parece lutar apenas por que foi provocado, mas em essência ele está defendendo seu território, que no caso é a área de treinamento. Pode se dizer que Sakuragi aqui está lutando pra jogar basquete, um combate bastante representativo.

## 4.2 SIMBOLISMO NAS LUTAS

Objetivamente e preciso considerar de que forma os autores em geral representam um

combate nas histórias em quadrinhos. Existem exceções, mas nos mangás especificamente pode se dizer que lutas são um evento com bastante destaque. Dependendo da importância do combate para a trama as lutas podem se seguir por diversos capítulos. Com sequências de movimentos bastante coreografadas, alternância entre vilão e herói em vantagem e desvantagem no embate. Todos esses recursos visam criar situações bastante dramáticas e emocionantes. Mas em essência os autores objetivam construir cenas que destacam características dos golpes, como velocidade ou potência destes. O cenário em uma luta é bastante utilizado com este objetivo, mostrar que o personagem percorreu um grande percurso em instantes ou que seu soco foi tão forte que uma parede se esfaqueou com sua força. Outro uso do local é quando este é essencial para a luta e os lutadores têm que considerar o ambiente ou mesmo utilizá-lo como uma arma. Por exemplo ao lutar em uma montanha se inicia um desabamento, os personagens continuam a luta enquanto se desviam dos rochedos, mas também podem arremessar fragmentos um no outro.

Excluindo os casos mencionados não se costuma dar muita destaque ao ambiente onde se transcorre a luta. Por vezes o cenário inclusive deixa de ser desenhado em prol de uma maior clareza dos movimentos da luta. É bastante comum os autores de mangá não desenharem o fundo de alguns quadros optando por alguns efeitos de retícula ou linhas e até mesmo o fundo ser totalmente branco ou preto. Nos mangás se o cenário não é relevante em algum aspecto narrativo da trama ele pode ser ocultado sem maiores problemas, no entanto a ocultação do fundo, assim como sua simplificação pode constituir um recurso narrativo também. Justamente por ter trechos que vão em um caminho completamente diferente do que foi exemplificado acima que Slam Dunk se destaca. Existem os recursos mencionados acima neste arco de Slam Dunk, porém na luta do Sakuragi existem escolhas narrativas de muito destaque.

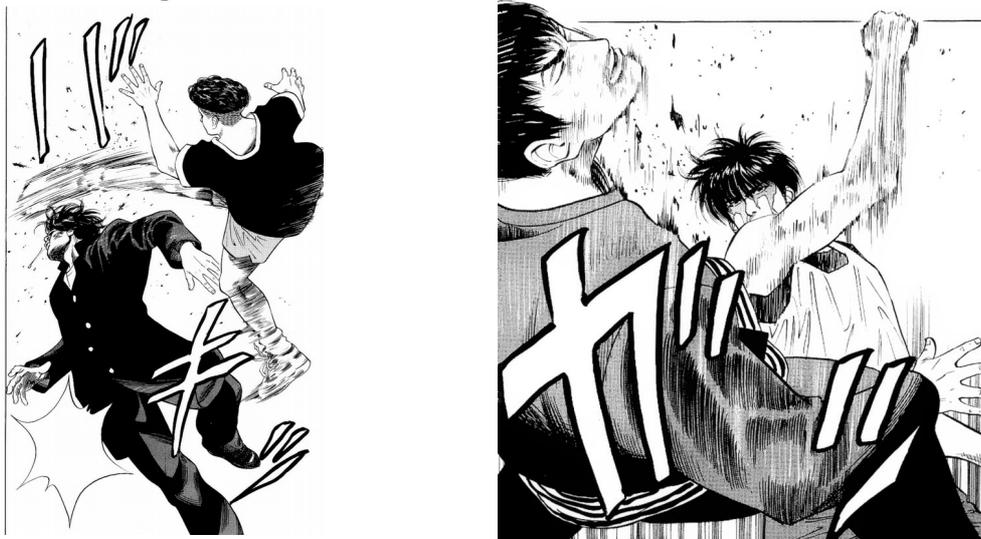


Figura 27, 26 – Golpes representados sem cenário para maior clareza. A direita Recorte de página da obra, a esquerda página inteira da obra, sentido de leitura é da direita para a esquerda.

Acima estão exemplos de golpes das lutas que não tem o fundo desenhado, dando total destaque para os ataques e conseqüentemente os personagens que estão os recebendo. Aqui também é perceptível uma das características das lutas nos quadrinhos, onde é possível mostrar ação e reação do golpe em um único quadro. Esses recortes estão sendo mostrados com o objetivo de exemplificar como normalmente as lutas são mostradas. Mesmo dentro do arco de Slam Dunk mostrar os golpes desta forma ajuda a destacar o recurso utilizado em seguida por Inoue. Na trama finalmente livre para lutar Sakuragi mostra o quão é forte, a seqüência de “câmera fixa” mencionada anteriormente onde o personagem se aproxima ficando cada vez maior na ótica de seu oponente inicia o contra ataque de Sakuragi. Na página seguinte o oponente executa diversos golpes em Sakuragi, isto também é retratado em uma perspectiva que parece ser a do oponente do protagonista. Mas após ser atingido Sakuragi parece não ter sofrido nenhum efeito dos socos. Em seguida Hanamichi começa a desferir uma série de golpes no seu oponente, um golpe para cada uma das pessoas da quadra que ele feriu. A superioridade do protagonista é evidente, pois com poucos movimentos ele acaba com o seu oponente. O destaque fica justamente para quando um dos socos e mostrado de forma bastante curiosa.



Figura 28 – Golpe do protagonista com destaque para o cenário. Página inteira da obra, sentido de leitura é da direita para a esquerda.

Considerando esta página vale analisar seu conteúdo. Inicialmente se pode tentar imaginar com qual objetivo o autor mostraria o protagonista dando um golpe deste ângulo e com a representação do cenário deste modo. O ângulo que o golpe é mostrado não valoriza nem um pouco o movimento do soco. Na verdade este ângulo dá pouco impacto para o golpe do protagonista. Ângulos onde a perspectiva do quadro se posiciona muito acima da cabeça dos personagens tendem a reduzir e achatar a figura dos mesmos. Neste caso em específico o ponto de vista do quadro está tão alto que é possível ver a parte de cima da tábua da cesta de basquete. O quadro ocupa uma página inteira, o que como já foi mencionado tendem a ser um recurso usados com o objetivo de dar maior impacto para esse evento. Nesta página em específico o espaço ocupado pelos personagens é menor que 1/3 do tamanho do quadro. É possível dizer inclusive que as onomatopeias do quadro ocupam mais espaço do que os personagens. O protagonista está sem nenhuma sombra de dúvidas acabando com seu rival, mas não existe um engrandecimento dele devido a isso. A maior parte da imagem é justamente ocupada pelo cenário, a tábua da cesta inclusive cobre parte da própria figura do protagonista. O quadro ainda apresenta uma boa composição visto que o preto da tábua é um dos elementos de maior magnetismo visual da imagem, este direciona o olhar do leitor para o protagonista logo abaixo, enquanto o movimento do Sakuragi leva ao seu oponente sendo derrubado. A expressão facial de Hanamichi foi tampada por sombras além do ângulo não a favorecer, enquanto o rosto do oponente simplesmente não aparece devido ao corte da imagem e ângulo. Os únicos elementos realmente perceptíveis nesta cena são as onomatopeias, parte da quadra e o movimento do golpe, sem dar muito destaque para os personagens em si. Considerando o histórico e as características do autor é impensável considerar que ele fez o quadro desta forma sem nenhum objetivo em particular. Provavelmente a cena foi representada desta forma para reforçar o simbolismo desta luta como um todo. Como mencionado Sakuragi é um delinquente que tem abandonado sua gangue para se dedicar ao esporte. Neste arco da história ele não apenas se depara com Mitsui com uma trajetória que parece ser a sua própria ao inverso como encontra este delinquente com o qual luta. Um sujeito extremamente forte é atlético assim como o protagonista, mas que não mudou com o esporte. Esta cena ajuda a pensar um pouco sobre o próprio Sakuragi, a construção da cena quase retira a importância da luta. Pois a verdade é que naquele momento o protagonista não é mais um delinquente lutando contra outro. Mas sim um jogador de basquete lutando para defender sua quadra e área de treinamento. Sakuragi aqui está lutando para continuar a jogar basquete. A luta parece até mesmo um evento de segundo plano sem muita importância, diga-se de passagem toda a luta deste arco dramático se iniciou por motivações fúteis de Mitsui. No entanto, o importante é onde eles estão lutando agora. A quadra é o local da luta entre o

protagonista e seu rival, mas a batalha entre delinquentes é apenas um eco do passado de Hanamichi. O destaque vai justamente para a quadra de basquete, enquanto as brigas são menores neste novo panorama. Pode se dizer que este é um quadro bastante representativo da mudança interna que acontece com o protagonista. Considerando a não entrada de Sakuragi no basquete ele poderia ser bastante parecido com o delinquente que seu rival se tornou. Mas pelo contrário, Sakuragi está mais próximo do que nunca do esporte. Provavelmente por isso a cesta foi posicionada tão próxima do indivíduo. Como mencionado a tabela aponta para figura do protagonista. As massas visuais da cesta e de Sakuragi estão tão próximas que parecem um único elemento. Sakuragi e o basquete já são indissociáveis aqui. Ainda é possível mencionar o fato de que o soco do protagonista está jogando o oponente para fora da linha que demarca o espaço da quadra, literalmente o soco está expulsando o rival para o lado de fora da quadra. Local que durante as partidas apenas jogadores e árbitros podem permanecer, frisando que Sakuragi mantém um dos pés dentro destas linhas mesmo enquanto golpeia seu oponente. Esta luta se estende por mais alguns golpes, porém a conclusão ainda contribui com mais simbolismos ao percurso de Sakuragi.

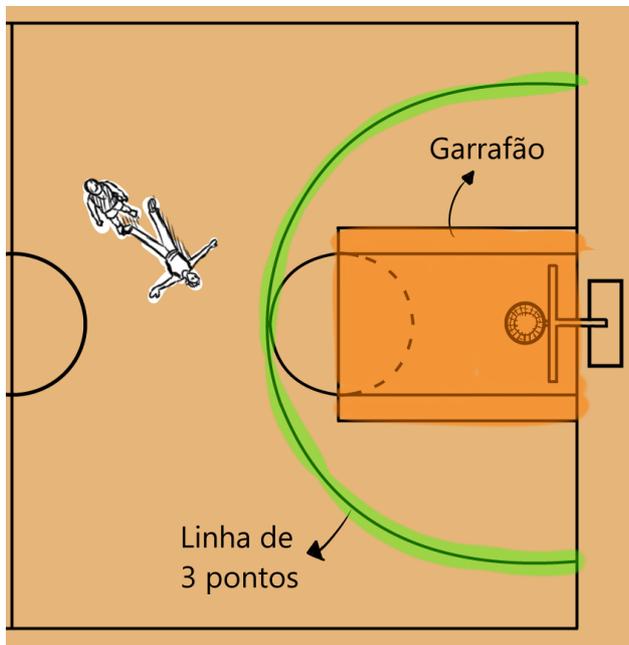


Figura 30, 29 – O posicionamento do protagonista no cenário. A direita página inteira da obra, sentido de leitura é da direita para a esquerda.

Imagem do autor (2019).

Na imagem acima a luta já está concluída. Sakuragi venceu e o primeiro quadro da página mostra o rosto do personagem em ponto de vista um pouco baixo. No cinema este tipo de ângulo é chamado de contra plongée, sendo um ângulo muito utilizado para engrandecer e enaltecer a figura. É um ângulo que combina bastante com a representação de um personagem que acabou de sair vitorioso de um combate. Em algum nível pode se sugerir que este quadro de Hanamichi é o ponto de vista de seu oponente, que se vê caído após todos os golpes que levou, é o inimigo que acabara de lhe derrotar esta acima dele inalcançável. Sakuragi nem mesmo está olhando na direção do oponente caído, pois não parece ser relevante para este. A quebra vem justamente no quadro seguinte, uma imagem de plano mais aberto onde podemos ver o posicionamento dos personagens no cenário. Aqui é possível ver o oponente caído e o protagonista de pé a sua frente. O ângulo que os dois são retratados e bem acima da linha dos olhos destes, um ponto de vista alto assim como no quadro que Sakuragi soca seu rival embaixo da tabela. Porém este quadro parece estar em um ângulo ainda mais próximo de ser perfeitamente em cima do ponto de interesse, aparecendo o topo da cabeça do protagonista. Além do ângulo ser alto o enquadramento está distante dos personagens, aparecendo uma grande parte do cenário, devido ao ângulo o cenário retratado é justamente o piso da quadra de basquete. Logo temos aqui sozinhos o personagem derrotado e o vitorioso do combate em uma pequena área cercados pelo grande vazio da quadra de basquete. Novamente é um ângulo e tipo de plano escolhido pelo autor que não valoriza em nada os personagens do quadro. De forma breve outras opções para uma nova abordagem desse quadro seria aproximar mais dos personagens ou variar um pouco o ângulo, mas não é a escolha do autor. A sensação é que se trata de uma nova escolha simbólica por parte do autor. Em essência se o quadro anterior representava em alguma instância a perspectiva do personagem derrotado, este pode representar Sakuragi em algum aspecto. Essas escolhas visuais como um todo tem função de retirar a importância e o impacto dessa luta, dando todo o destaque é engrandecendo o esporte em quadros que valorizam a quadra em vez da luta ou da vitória do personagem principal. Não se trata de uma câmera subjetiva como o quadro anterior mostrando o vencedor a partir do que seria os olhos do derrotado, mas sim um quadro que representa os sentimentos de Sakuragi quanto a essa luta. Os personagens estão pequenos e sozinhos dentro do espaço da quadra por que essa luta nunca foi realmente relevante para o protagonista. Ele foi na quadra para treinar e jogar basquete, lutou pois não tinha outra opção. Com letras pequenas para todo o espaço livre do quadro também tem o rival de Hanamichi falando que ele é forte, mas isso parece pequeno diante do espaço da quadra. Aqui Sakuragi não deseja mais lutar por aí com sujeitos fortes, ele é um esportista que deseja jogar basquete. A posição deles na quadra também parece dizer algo. A linha posicionada as costas do protagonista é a linha central da quadra que há

divide em duas áreas iguais. A linha curva posicionada a frente dos personagens é a linha de três pontos, logo em seguida a linha de três pontos está a área do garrafão que não aparece no quadro. O aspecto relevante em destacar essas linhas se refere a posição do personagem como jogador. Sakuragi é um ala/pivô e sua função mais destacada nos jogos é pegar o rebote dos arremessos errados dos outros jogadores, fazer pontos perto da tabela e barrar o caminho dos jogadores que desejam fazer pontos mais próximos da cesta. O local que Sakuragi está neste quadro não é um espaço que ele ocupa durante os jogos, o personagem parece deslocado em um lugar estranho para ele como jogador, por que em geral ele apenas passa por ali para chegar ao garrafão que é sua zona de atuação. Durante a história o protagonista nunca fez sequer um arremesso certo atrás da linha de três pontos que é onde ele está nesse quadro. Ele parece estar no lugar errado da quadra fazendo algo que não deseja, como jogador este não é local que Sakuragi deve estar. Como mencionado Hanamichi não está olhando para seu oponente caído, ele está olhando para outra direção, mesma direção do garrafão logo após a linha dos três pontos, que é onde ele estaria se estivesse jogando.

Se o protagonista nunca fez sequer um arremesso certo atrás da linha de três pontos tem um outro jogador em Slam Dunk que é especialista em marcar pontos desta zona da quadra. Este personagem é Mitsui, o outro personagem de destaque deste arco. Como já foi mencionado Mitsui e Sakuragi têm jornadas opostas no decorrer deste arco dramático, e soa curioso pensar que o protagonista parece deslocado na conclusão de sua luta, estando em uma zona da quadra que não lhe é natural. Porém aquele é uma zona de atuação comum para Mitsui como arremessador de três pontos. Na regra de basquete uma cesta só vale três pontos se o jogador estiver atrás da linha de três durante o arremesso. Isto se relaciona com a razão que fez Mitsui abandonar o basquete, pois ele sentiu que tinham ocupado seu lugar como estrela do time.

SLAM DUNK 8



Figura 31 – Contraste entre Mitsui e Sakuragi. Página inteira da obra, sentido de leitura é da direita para a esquerda.

Fonte: INOUE, Takehiko. **Slam Dunk**, vol. 8, cap. 71, p.05 . São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.

Neste trecho da história Sakuragi e sua gangue já derrotaram Mitsui e todos os outros delinquentes, Akagi o capitão do time de basquete entra na quadra sem deixar que os professores entrem junto com ele. Akagi impõe respeito e com uma única ordem ele faz com que todos os invasores retirem os sapatos enquanto estão na quadra. Ao reconhecer Mitsui ele fica decepcionado com o que vê e dá um tapa em seu rosto, o mesmo fica sem reação. O capitão fala a todos na quadra que Mitsui já foi um jogador de basquete. No recorte acima Mitsui está derrotado, sendo o único na quadra que ainda está de sapatos. Os jogadores estão de tênis, sua gangue amedrontada retirou os sapatos ficando de meias, mas ele se mantém calçado. Como mencionado ficar de sapatos na quadra neste arco soa muito como um desrespeito a quadra e ao esporte, neste caso também representa a negação. Ao descobrir sobre o passado de jogador um dos amigos da gangue de Mitsui pergunta a ele se tudo aquilo foi por que ele queria voltar para o clube de basquete. Mitsui fica furioso ao ouvir isso. Na página acima fica como destaque a relação de contraponto estabelecida entre Sakuragi e Mitsui. Esta página se aprofundando no conflito de Mitsui se assemelha a página da conclusão da luta do protagonista, porém a ordem dos quadros estão invertidas. Aqui primeiro tem o quadro maior mostrando os personagens em um amplo espaço negativo, em seguida um quadro mais próximo do rosto do personagem. O ângulo do quadro maior da página inclusive é semelhante ao ângulo que mostra Sakuragi a frente de seu oponente derrotado, duas diferenças são que o protagonista estava sozinho com seu oponente na quadra e o plano era ainda mais distante dos personagens, aqui Mitsui está cercado por sua gangue e pelos jogadores do time, e o cenário não é mostrado. Deste modo os personagens estão posicionados em um fundo branco. Depois de tudo que foi apresentado é improvável que esta tenha sido uma escolha aleatória do autor, por que a decisão mais óbvia e natural era mostrar a quadra como feito anteriormente. Os conflitos entre Mitsui e Sakuragi tem semelhanças, mas vão em direções opostas. Aqui Mitsui nega o seu desejo por jogar basquete de forma tão intensa que mesmo quando seu amigo lhe pergunta, ele nem mesmo é representado dentro da quadra. Sakuragi vitorioso da luta estava posicionado na quadra onde o invasor deveria estar. Aqui Mitsui está derrotado e sem nada aos seus pés. Porém a posição dos personagens em relação ao seu entorno continuam a sugerir significados. O protagonista estava entre as linhas da quadra com o rosto em direção da linha do garrafão. Aqui Mitsui tem as suas costas os delinquentes de sua gangue que o ajudaram a invadir a quadra, o membro mais próximo de sua gangue está ao seu lado direito perguntando se ele quer voltar a jogar basquete, e o corpo do mesmo está virado na direção dos jogadores do clube. Da mesma forma que Sakuragi também estava virado para o local da quadra que ele deveria estar. Obviamente Mitsui ainda não aceita este fato e reage contra seu amigo no

quadro seguinte, mas as conclusões simbólicas aqui parecem naturais. A ausência de cenário em um quadro em geral destaca os personagens da cena, este quadro em específico destaca o conflito interno de Mitsui, que deseja voltar a jogar basquete, mas nega esse sentimento.



Figura 33, 32 – Mitsui encontra Anzai. Páginas inteiras da obra, sentido de leitura é da direita para a esquerda.

Fonte: INOUE, Takehiko. **Slam Dunk**, vol. 8, cap. 71 p.14, 15. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.

A trama de Mitsui tem fim quando todos os personagens no interior da quadra ouvem uma voz conhecida pedindo para abrirem a porta. A voz é do personagem Professor Anzai, o técnico do time de basquete. Anzai tem uma relação muito forte com Mitsui, o mesmo só entrou na escola de Shohoku para ser treinado por Anzai. É no momento derradeiro de uma partida anterior a Shohoku foram as palavras motivadoras de Anzai que fizeram Mitsui virar um jogo improvável e ganhar o prêmio de MVP. Porém logo que entrou em Shohoku Mitsui se lesionou, o que o afastou das quadras. A frustração de Mitsui em não conseguir jogar e treinar nesta época e ver Akagi tomar o posto de destaque no time foi tão forte que o fez abandonar o esporte e se tornar um delinquente. Após mais de um ano desse fato o antigo MVP vê novamente o professor de basquete que ele respeita profundamente. É as páginas acima mostram este encontro se focando na reação de Mitsui.

Quando a porta é aberta todos os pontos de fuga usados no desenho apontam para a direção de Anzai. Mitsui está em primeiro plano de costas para o enquadramento, porém é possível perceber que ele está olhando a entrada do professor. Este quadro ocupa uma página inteira o que dita a importância deste evento para a obra. O ângulo da imagem é bastante inclinado, geralmente planos inclinados são usados para reforçar uma poderosa reviravolta no decorrer de uma história. Como este trecho da trama se foca em Mitsui, pode se notar o quanto a entrada de Anzai o impactou. Também é possível notar que logo acima da porta tem uma cesta de basquete, tornando a associação de Anzai com o esporte bem potente. O quadro da entrada de Anzai não mostra a expressão de Mitsui porém a página seguinte se foca bastante neste aspecto. A página seguinte se inicia com a expressão do delinquente, novamente a entrada de Anzai e mostrada em ângulo inclinado e se encerra a página com um quadro do olho de Mitsui onde todo o reflexo deste é ocupado pelo rosto de Anzai. Nesta página em específico foi utilizado um recurso bastante interessante dos mangás, os tons pretos e retículas mais escuras não foram utilizados nos desenhos. O cabelo de Mitsui é preto e seu uniforme também é de um tom bastante escuro, geralmente sendo de cor preta ou de retícula bem escura. Nem mesmo nos olhos do delinquente foram usados os pontos pretos para demarcar a pupila no primeiro quadro. O único elemento que mantém seu tons e retículas mais comuns é o professor Anzai no segundo quadro, mas vale ressaltar que as pessoas e outros professores na porta atrás do Anzai foram representados apenas em forma de silhueta com uma retícula bem clara. Todo o destaque da página vai para o técnico. Este recurso de retirar os tons escuros da página é bastante utilizado para reforçar uma situação de impacto para os personagens, mas também retira contraste e peso visual de uma página que tende a ter preto e retícula. No primeiro quadro apenas o balão de pensamento de Mitsui é totalmente preto. Este recurso aqui não apenas deu maior impacto para a série de quadros como maior suavidade para os eventos. Esse recurso provoca uma ambientação estranha na página, quase como se o evento retratado com esse recurso não fosse mundano. O leitor é acostumado ao uso de tons de preto e cinza, é quando não se usa estas o impacto visual é inevitável. Nos mangás o uso de retícula e tom de cinza varia bastante de autor para autor, mas é comum autores que fazem páginas praticamente em preto e branco em cenas de importância usarem retículas e tons de cinza em apenas um único quadro da página para dar maior dramaticidade para a cena. Nesta segunda página pode se dizer que aparição de Anzai na quadra para Mitsui foi quase como se não houvesse nada naquele lugar além dos dois, e o delinquente nem mesmo sabe como reagir a isso. Porém o aparecimento de Anzai mudou algo para Mitsui.



Figura 34 – Mitsui se curva diante de Anzai e o time de basquete. Página inteira da obra, sentido de leitura é da direita para a esquerda.

Fonte: INOUE, Takehiko. **Slam Dunk**, vol. 8, cap. 71, p. 19. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.

A última página desta análise mostra a resolução de Mitsui, após encontrar o técnico Anzai ocorre um recordatório do por que Mitsui abandonou o esporte. O delinquente não lidou bem com sua lesão ao entrar na escola e isso o afastou do time ao sentir que Akagi tinha ocupado seu lugar. Se sentindo inútil Mitsui preferiu se recolher com sua frustração, até que a briga com Ryota trás o basquete de volta para sua vida de uma forma bem negativa, visto que ele tomou uma surra de um jogador. Nesta última página do capítulo novamente um único quadro ocupa toda a folha. Os tons de cinza e preto naturais usados nos personagens retornam para este quadro, se sem esses tons se parecia um mundo fantasioso agora com esta página se retrata o mundo real. Mitsui está de joelhos no chão da quadra, ele está de costas para o enquadramento da mesma forma que em trechos anteriores, aqui Mitsui está virado na direção dos jogadores do time e Anzai. O delinquente ainda está de sapato, mas suas solas não tocam o chão. Nenhum dos amigos delinquentes deste aparecem na cena. Mitsui está apenas diante de personagens relacionados ao esporte. É o invasor fala diante

dos esportistas "Eu quero muito jogar basquete...". Mitsui está ajoelhado, sendo assim ele está mais baixo que todos os personagens do quadro, implorando para jogar basquete. O distanciamento do quadro permite ver grande parte do cenário. As linhas do teto direcionam o olhar do leitor para os personagens. Anzai entrou na quadra e acima de sua cabeça existia uma cesta de basquete da mesma forma que Sakuragi, aqui ao fundo do teto pode ser percebido uma estrutura para cima com uma tabela e cesta de basquete recolhidas. A cesta está recolhida, assim como o delinquente Mitsui que de joelhos finalmente admite que deseja com todas as suas forças voltar a jogar basquete.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Dentro deste trabalho se abordou recursos narrativos de alguns trechos de mangás, em particular da obra Slam Dunk de autoria de Takehiko Inoue. Mesmo que de forma breve se analisou diversos aspectos da mídia histórias em quadrinhos. A característica de narrativa cinematográfica dos quadrinhos japoneses foi abordada tanto em um breve histórico em torno de Osamu Tezuka, como em análises práticas de recursos utilizados nas histórias. Obviamente o cinema dispõe de elementos particulares que são importantes em sua forma de contar histórias que não existem dentro da mídia das histórias em quadrinhos. No entanto, isto não impossibilita que dentro das limitações dos quadrinhos e diferenças de mecânicas entre as mídias existam sim diversos autores e elementos narrativos que referenciam se baseiam ou homenageiam aspectos cinematográficos. Talvez narrativa cinematográfica seja um termo bem amplo e de complexa definição para se associar a uma mídia diferente do cinema, mas recursos de característica cinematográfica são mais palpáveis e facilmente perceptíveis em mangás como foi exemplificado no decorrer deste texto. Ou seja, as histórias em quadrinhos de acordo com suas peculiaridades se utilizam e referenciam elementos da narrativa cinematográfica, e o inverso também é aplicável.

A obra Slam Dunk foi abordada no decorrer de todo o texto a partir de recortes, porém uma análise mais centrada da obra também se desenvolveu. O autor Takehiko Inoue tem um trabalho bastante destacado. A qualidade de Slam Dunk não se resume a sua conhecida sequência muda no final da obra. No decorrer de toda a trama existem pérolas da narrativa do mangá. A forma como a abordagem do autor transforma um tema comum como esporte e delinquência em um material acessível, porém simbólico é profundo e destacado. É complexo inclusive falar sobre Slam Dunk, pois a princípio parece uma trama rasa exclusivamente sobre esporte. É fato que os jogos ocupam a maior parte da obra, porém as disputas são profundamente emocionantes, provavelmente porque os personagens são interessantes. Quando um sujeito é realmente instigante até mesmo uma história dele indo a padaria comprar pão pode ser notável. Nesta obra temos personagens elaborados em um ambiente que os favorece. Estes vão se transformando durante a série, parte reflexo do esporte, mas o desenvolvimento deles também reflete nos jogos. A obra inclusive tem arcos dramáticos como o aprofundado neste trabalho que não tem foco em um jogo de basquete, mas fala sobre a relação dos indivíduos com o esporte de forma tão potente como em uma partida. Não apenas os personagens, mas minúcias do universo esportivo são bastante desenvolvidos aqui. É complexo atribuir importância e peso dramático a um evento que não tem consequências de grandes dimensões como o basquete colegial. Porém Slam Dunk é uma história contada de forma extremamente eficiente, notável em aspectos narrativos. É relembra a todos que qualquer história sobre a perspectiva de um ótimo autor pode ter muitas qualidades.

## REFERÊNCIAS:

BAN, Toshio; TEZUKA PRODUCTIONS. **Osamu Tezuka: uma biografia mangá**. São Paulo: Conrad Livros, 2004. 4 v.

ECO, Umberto. **Como Se Faz Uma Tese Em Ciências Humanas**. Lisboa: Editorial Presença, Fev, 2007. 13a.ed.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2008. 2a.ed.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ESTRANHO; ATEU, Judeu. Podcast #41: **Mangá ao Quadrado – Intenção Autoral**. São Paulo: Site Ao Quadrado, 29/04/2013. 47 minutos. Disponível em link:<<https://aoquadra.do/2013/04/29/manga%C2%B2-41-intencao-autoral//>> Acesso em: 17 mai. 2019.

ESTRANHO; ATEU, Judeu. Podcast #90: **Mangá ao Quadrado – Linguagem e Experimentação**. São Paulo: Site Ao Quadrado, 17/06/2014. 59 minutos. Disponível em link:<<https://aoquadra.do/2014/06/17/manga2-90-linguagem-e-experimentacao/>> Acesso em: 17 mai. 2019.

ESTRANHO; ATEU, Judeu. Podcast #108: **Mangá ao Quadrado – Slam Dunk A Partida Final**. São Paulo: Site Ao Quadrado, 11/11/2014. 75 minutos. Disponível em link:<<https://aoquadra.do/2014/11/11/manga2-108-slam-dunk-a-partida-final/>> Acesso em: 17 mai. 2019.

GRAVETT, Paul. **Mangá: Como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

HIRAMOTO, Akira. **Kangoku Gakuen (Prison School)**. Tóquio: Kodansha, 2011. 28 v.

ICHIROU. **Homesick Alien**. SMAC. 2015. Disponível em link:<<http://smacmag.net/v/sma3/homesick-alien-by-ichirou/4390>> Acesso em: 16 mai. 2019.

INABE, Kazu; KURAISHI, Yu. **Fort of Apocalypse**. São Paulo: JBC Editora, 2017. 10 v.

INOUE, Takehiko. **Slam Dunk**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005. 31 v.

LOPES, João Henrique. **Elementos do Estílo Mangá**. 1 ed. Belém: [s.n.], 2010. 96 p.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2013. 3ª edição. Prefácio de Maurício de Sousa.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MASANAO, Amano. **Manga Design**. Italy: Taschen: 2004.

MATEU-MESTRE, Marcos. **Drawing and Composition for Visual Storytellers**. Culver City: Design Studio Press, 2010.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

NIHEI, Tsutomu. **Blame!**. São Paulo: JBC Editora, 2016. 10 v.

TEZUKA, Osamu. **A Nova Ilha do Tesouro**. São Paulo: New POP Editora, 2017.

TOGASHI, Yoshihiro. **Hunter x Hunter**. São Paulo: JBC Editora, 2008. 36 v.

TORIYAMA, Akira. **Dragon Ball**. São Paulo: Panini Editora, 2012. 42 v.

TORIYAMA, Akira. **Mangaka Lições de Akira Toriyama**. São Paulo: Conrad Livros, 1994.