

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

PUC-SP

Rafael Augusto Montassier

O corpo em combate na animação Dragon Ball:
Um estudo sobre processos de criação e imaginário

DOUTORADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

SÃO PAULO

2022

Rafael Augusto Montassier

O corpo em combate na animação Dragon Ball:
Um estudo sobre processos de criação e imaginário

Tese apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em Comunicação e Semiótica, sob a orientação da Profa. Dra. Lucia Isaltina Clemente Leão.

São Paulo – SP

2022

BANCA EXAMINADORA

O presente trabalho foi realizado com o apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq, por meio do programa de bolsas de estudo Doutorado. Processo 165405/2018-0.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço ao CNPq, à PUC-SP e à FUNDASP pelo apoio concedido através da bolsa de pesquisa, pois sem esse suporte a realização desta pesquisa não teria sido possível.

Quero reiterar os meus agradecimentos à minha orientadora Lucia Leão, que acreditou em mim e nessa pesquisa e sempre me apoiou.

Ao meu amigo mais antigo Felipe Teixeira a quem infelizmente não pude encontrar muitas vezes após a pandemia em 2020, porém que compartilhou ao meu lado meu amor por DB desde o início quando o Kamen Rider Black RX com a capa de Batman fazia o papel do Sr. Piccolo.

Serei eternamente grato ao Lucas Pelegrino por ter confiado em minha capacidade e ter permitido com que eu desse meus primeiros passos como escritor e roteirista profissional e espero podermos colaborar com mais projetos ainda no futuro!!!

Ao Diogo Marques pelo acolhimento, carinho, memes e risadas em meio ao pandemônio pandêmico.

Ao Dr. Lauro de Paiva, pelo acolhimento e companheirismo durante esse período de isolamento pandêmico e que me acrescentou muito ao meu processo criativo com suas valiosas contribuições.

Ao Diogo Gonçalves pelos ensinamentos no campo da escrita e por ter me ajudado a encontrar minha própria voz.

À Mareliza Menezes pelos breves instantes de respiro em meio ao caos pandêmico.

To my dear friend Gaby, not only for her unique perspectives on DB, but also for her love and enthusiasm on Super, Ultimate battle insert song, UI and the episode 110 as a whole.

Ao Centro de Estudos Orientais, pelas riquíssimas discussões que nortearam os rumos dessa pesquisa, em especial aos membros Beatriz Aoki e a Paula Telles.

À todo grupo do CCM e também aos companheiros do PEPGCOS pelo acolhimento, em especial ao Maurício Esposito, Ana Catarina, Roseni Moraes e ao Rene Arruda.

À Cida Bueno por toda presteza, paciência e carinho para comigo.

A special thanks to Datwerg, Ajay, DBanimators and Julie YBM for all of their incredible contributions on the DB community regarding this series animation. Without your work I would've never written this thesis and would have never learned how to properly convey in words my appreciation for Tate's and Shintani's work.

I must also thank the team of Kanzenshuu for the incredible work on, archiving, translating and informing everything Dragon Ball, for fans all over the world.

À Priscila por todo o apoio e acolhimento que foi imprescindível durante todo esse período conturbado.

À Sensei Simone Yonamine Mota, ao Sensei Paulo Mota, tal como o Mestre Valcir Albieri, Sensei Jorge Kishikawa, Senpai Camillo Del Cistia Andrade e o Senpai Ricardo Donegá. Mesmo separados e hoje com uma perspectiva diferente sobre as práticas corporais e seus contextos do que se comparado à minha visão durante o período de ingresso no mestrado, eu não posso negar que não teria escrito esse trabalho sem a presença de vocês em minha jornada. E, isso ficou ainda mais claro quando retomei os treinos de *kihon* durante meu isolamento pandêmico. Através desses movimentos eu não apenas fiz exercícios físicos, ou ampliei meu “bem-estar”, mas pude sentir uma ausência de separação para com vocês e meus companheiros de treino que não vejo há anos.

E por fim aos meus pais, mais uma vez por todo o amor, esforço, carinho, paciência para comigo e principalmente por terem me apoiado e acreditado em mim.

MONTASSIER, Rafael Augusto. O corpo em combate na animação Dragon Ball: Um estudo sobre processos de criação e imaginário. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), 2022.

RESUMO

Esta tese é um estudo comunicacional sobre a maneira como o corpo em combate é traduzido nas animações japonesas, em específico na série *Dragon Ball* (1986). O fenômeno de estudo narra as aventuras de Son Goku em sua trajetória para se tornar o maior lutador do universo. Primeiramente, foram analisados os documentos de processo, com base nas abordagens de Leão e Salles. O segundo capítulo, propõe aplicar o método de Gilbert Durand em busca de imagens contidas na obra *Jornada ao Oeste* que se refletem em *Dragon Ball*. A análise dos documentos de processo e a cartografia do imaginário, são métodos vinculados à linha de pesquisa de processos de criação na comunicação e na cultura do programa de Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica. Ao final dessa etapa, foram identificados conceitos de origem budista, taoista e confucionista presentes na obra *Jornada ao Oeste* e que foram traduzidas na série *Dragon Ball*, com destaque para o conceito de *ki*. Partindo das interpretações de Yasuo e Tokitsu foi possível entender a perspectiva do *ki*, como uma sensação de fluxo de variações que pode ser detectado pelo corpo. Os capítulos 3 e 4 têm como foco a análise da forma como os corpos dos personagens são ilustrados e o tipo de relação entre forma e conteúdo que *Dragon Ball* estabelece através dessas imagens com abordagens narrativas específicas. Aqui foi possível notar um aumento no detalhamento dos corpos ilustrados dos personagens ao longo da série e conforme as passagens humorísticas da história foram sendo reduzidas. Essa análise fez uso da ferramenta conceitual da Gestalt e do autor Kuriyama. As implicações detectadas aqui foram o fato de que o maior detalhamento das figuras faz uso de certas abordagens que evidenciam a distância daqueles corpos ilustrados para com o cenário em que eles se encontram. Por fim, os capítulos 5 e 6 analisam as implicações de como o processo de tradução do *ki*, ocorre em *Dragon Ball*, quando os corpos ilustrados dos personagens são colocados em movimento. Para essa etapa foram utilizados os autores Tarkovski, LaMarre e Okano. Os episódios produzidos através de métodos analógicos, como desenhos em acetatos, apresentavam uma maior limitação de quadros. Por sua vez, as produções realizadas com auxílio de ferramentas digitais, permitiram uma maior quantidade de quadros. As cenas em que o corpo do protagonista era ilustrado de modo mais simples, durante o contexto digital, se mostrou como o mais propício para a tradução do conceito de *ki*, principalmente durante os movimentos de esquiva. Os resultados obtidos mostram que essas sequências permitiam que o corpo do personagem se aproximasse do cenário, evocando uma ausência de separação para com o espaço em que ele se encontra.

Palavras chave: Processos de criação, animação, imaginário, *Dragon Ball*.

MONTASSIER, Rafael Augusto. The body in combat in the Dragon Ball animation series: A study on creative processes and imaginary São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), 2022.

ABSTRACT

The current thesis is a communicational study on how the body in combat is translated in Japanese animations, specifically in the *Dragon Ball* series (1986). The series chronicles Son Goku's adventures on his path to becoming the greatest fighter in the universe. Sketches and interviews were analyzed at first, based on Leão and Salles' approaches. The second chapter proposes to apply Gilbert Durand's method in search of images contained in the novel *Journey to the West* that are reflected in *Dragon Ball*. The analysis of the author's drafts and interviews alongside the cartography of the imaginary, are methods linked to the line of research on creative processes in communication and culture contained in the Communication and Semiotics program at the Pontifical Catholic University. At the end of this stage, some concepts from Buddhism, Taoism and Confucianism were identified in the work *Journey to the West* and were later translated into the *Dragon Ball* series by the original authors. One of those elements was the concept of *ki*. Starting from the interpretations of Yasuo and Tokitsu, it was possible to understand the perspective of *ki*, as a "sensation of the flow of variations" that can be detected by the body. Chapters 3 and 4 focus on the analysis of the way the characters' bodies are illustrated and the type of relationship between form and content that *Dragon Ball* establishes from these images with specific narrative approaches. Through the usage of Gestalt alongside the author Kuriyama, the model sheets of the characters were analyzed and an increase in the amount of detail of the illustrated bodies was detected throughout the series. At the same time, the humorous passages of the story were reduced. The greater detail of the figures makes use of certain approaches that show the distance of those illustrated bodies from the scenario around them. Chapters 5 and 6, by using the authors Tarkovski, LaMarre and Okano, analyzes the implications of how the *ki* translation process occurs in *Dragon Ball*, when the character's illustrated bodies are set in motion. Episodes produced using analog methods, such as painting on celluloid, had a greater limitation of frames. In turn, the productions carried out with the aid of digital tools allowed for a greater number of frames. Thus, the scenes in which the protagonist's body was illustrated in a simpler way, during the digital context, proved to be the most favorable for the translation of the concept of *ki*, especially during the dodging movements. The results of the research show that this is mainly due the fact that such sequences allowed the character's body to approach the scenario, evoking an absence of separation from the space in which he finds himself.

Keywords: Creative processes, animation, imaginary, *Dragon Ball*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -	(esquerda): O antagonista Raditz em um diálogo expositivo sobre a seu objetivo, Raditz é posteriormente revelado como um soldado à serviço de Freeza.	53
Figura 2 -	(direita): Freeza se preparando para lutar contra os amigos de Goku.	53
Figura 3 -	(esquerda): O personagem Dr. Mashirito na capa do capítulo de sua primeira aparição em <i>Dr. Slump</i> .	56
Figura 4 -	(direita): Fotografia de Torishima Kazuhiko, o primeiro editor de Toriyama Akira e a inspiração para o Dr. Mashirito.	56
Figura 5 -	(acima): Quadro do mangá <i>Dr. Slump</i> em que os protagonistas são chamados de caipira por habitantes de uma metrópole ficcional em que eles visitam pela primeira vez.	60
Figura 6 -	(abaixo): O personagem Mr. Satan de <i>Dragon Ball</i> chama Goku e seus amigos de caipira na versão original em japonês, o termo no caso é <i>inakamono</i> (田舎者), literalmente pessoa do campo.	60
Figura 7 -	Atenção a figura está disposta na forma de publicação e leitura japonesa, tal qual sua versão impressa no Brasil. Logo a figura da direita deve ser lida primeiramente e em seguida a figura da esquerda. A ordem de leitura dos quadros é invertida também como no Japão, de forma que os quadros devem ser lidos da direita para a esquerda e de cima para baixo começando com o quadro do gorila dizendo “faça o que eu te ensinei”. A piada de como o piloto vai cair é construída à partir de uma premissa absurda envolvendo um T-Rex que acende um repelente para mosquitos visando espantar um vampiro que sugou seu sangue enquanto ele lia uma revista pornográfica de dinossauros esculpida em pedra.	61
Figura 8 -	Dois quadros do primeiro capítulo de <i>Dr. Slump</i> . No primeiro quadro, acima Senbei foi desenhado com mais detalhes no rosto e apesar de levemente caricato ainda não se compara com o exagerado de expressões do quadro abaixo com os olhos saltando para fora das órbitas (TORIYAMA, 2017, p.8). Mais adiante tal abordagem realizada na animação de <i>Dragon Ball</i> será reapropriada por Toriyama para um contexto de cenas de ação das lutas de <i>Dragon Ball</i> .	62
Figura 9 -	(esquerda): Design original dos protagonistas de <i>Dragon Ball</i> , sua aparência ainda muito próximas dos personagens do romance <i>Jornada ao Oeste</i> do qual foram adaptados originalmente, com exceção da protagonista feminina Bulma que estaria fazendo o papel do monge na história original porém nos primeiros designs Toriyama à converteu em uma cowgirl armada com um revólver inclusive.	65
Figura 10 -	(esquerda): Ilustração dos protagonistas do livro <i>Jornada ao Oeste</i> .	65
Figura 11 -	(esquerda): Goku adulto feito por Toriyama Akira desenhado em 1989 (Ano de estréia da adaptação animada de <i>Dragon Ball</i>) e com traços predominantemente mais curvos e arredondados.	67
Figura 12 -	(direita): Goku adulto feito por Toriyama Akira desenhado em 1995 com traços mais retilíneos e detalhes. O tecido da roupa foi desenhado com muito mais linhas para transmitir a noção das dobras do que se comparado com a FIGURA 10, a ponta das botas também ficou com um ângulo mais agudo, tais mudanças evidenciam os comentários de Toriyama e a influência que a adaptação animada teve em seu processo.	67

Figura 13 -	Treinamento de Goku e Kuririn sobre a tutela do mestre Kame. O primeiro quadro em que eles descansam, o ermitão resume os princípios de sua prática, se exercitar bem, estudar bem, se divertir bem, comer bem e descansar bem. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1985.	73
Figura 14 -	A disputa de chutes entre Goku e seu mentor no final do torneio de lutas. A ilustração de Toriyama deixa claro que o corpo atarracado do protagonista não tinha alcance suficiente para vencer. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1985.	74
Figura 15 -	(esquerda): Goku posiciona seu bastão na trajetória do salto do seu oponente, o ninja Murasaki. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1986.	76
Figura 16 -	(direita): O personagem Bora é empalado por sua própria lança. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1986.	76
Figura 17 -	(esquerda): Goku e seus amigos no primeiro arco da história em que Toriyama o desenhou com corpo de adulto. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1988.	77
Figura 18 -	(direita): Goku e seus amigos no último arco de história do mangá original onde o traço de Toriyama ficou extremamente mais anguloso e detalhado nas dobras do tecido das vestimentas e também nos músculos dos personagens. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1993.	77
Figura 19 -	(esquerda): Goku se transformando no lendário <i>super saiyajin</i> após testemunhar a morte de seu melhor amigo Kuririn pelas mãos do ditador espacial Freeza. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1988.	78
Figura 20 -	(direita): Goku já plenamente transformado lançando seu olhar de fúria sobre Freeza. É interessante notar a maneira como Toriyama desenha os olhos de Goku após a transformação, originalmente mesmo enfurecido seus olhos eram expressos através de linhas curvas abertas (Figura 9) enquanto que após a transformação o olho assume uma forma mais angulosa e a linha se “fecha” na sobrelanceira.	78
Figura 21 -	A penúltima página do último capítulo de <i>Dragon Ball</i> em que Goku leva o jovem Uub em suas costas para treiná-lo. Uub é a reencarnação de Majin Buu (<i>Majin Bū</i> , 魔人ブウ), o último antagonista do mangá original de Toriyama. No intuito de conseguir ter uma revanche com alguém tão poderoso, Goku deseja treinar o rapaz que possui os mesmos poderes de sua vida passada em seu corpo, faltando apenas descobrir como manifestar e controlar tais habilidades e a possibilidade dessa revanche é a maior motivação de Goku, segundo suas próprias palavras no último quadro da página. Apesar de surpresos com a decisão de Goku de abandonar tudo para treinar o rapaz, os amigos de Goku notam que fazia tempo que o haviam visto tão feliz. Todos esses elementos colocados no final da história evidenciam o aspecto de “jornada” de <i>Dragon Ball</i> que o ermitão da tartaruga pautou no primeiro torneio de Goku de que as práticas corporais de combate não possuem necessariamente um fim específico e que é necessário enxergar a força e as habilidades como algo em processo, pois sempre haverá alguém mais forte e, é justamente com essa mensagem que a história se encerra. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1995.	88

Figura 22 -	O personagem senhor Popo dando ao jovem Goku uma lição de humildade com seus punhos. Goku havia acabado de derrotar o grande rei demônio Piccolo, um ser capaz de explodir cidades inteiras, o maior desafio da vida do protagonista até aquele ponto. Ao se deparar com o Sr. Popo, Goku sequer cogitou se tratar de alguém mais poderoso que ele e mesmo após ser golpeado na face, o jovem acredita que ele só havia sido golpeado por pura sorte. Mesmo com um hematoma no rosto ele sorri maliciosamente dizendo ter se tratado apenas de uma coincidência e, logo em seguida, parte para o ataque novamente, mas o Sr. Popo se mostra mais rápido e acerta um soco no rosto dele novamente. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1988.	92
Figura 23 -	Código QR de um vídeo mostrando a sequência de luta entre Goku e o deus da destruição Bills/Beerus (<i>Hakaishin Birusu</i> , 破壊神ビルス; lit. Deus da Destruição Beerus) no episódio 5 de <i>Dragon Ball Super</i> que foi ao ar originalmente em 2015.	93
Figura 24 -	Uma ilustração da edição ilustrada brasileira de <i>Jornada ao Oeste</i> mostrando o rei macaco saltando e chegando até os cinco pilares onde ele escreve um recado com um pelo de seu corpo que ele magicamente transformou em pincel.	94
Figura 25 -	Ilustração do rei macaco retornando a Buda e percebendo que ele nunca havia partido.	94
Figura 26 -	Ilustração de um gráfico mostrando a relação das cinco fases/estados na perspectiva taoísta.	96
Figura 27 -	Após um treinamento intenso Goku consegue dominar a fúria necessária para se transformar em <i>Super Saiyajin</i> , tanto que o design de olhos retorna à forma arredondada original. Sob uma perspectiva Durand pode se dizer que é uma imagem do esquema sintético que acolhe a contra parte agressiva de Goku. Nesse ponto, com uma disputa iminente dentro de dez dias, Goku fala que não seria necessário treinar mais até lá, pois isso implicaria em forçar o corpo além do limite. Isso mostra como Goku incorporou os ensinamentos do ermitão da tartaruga, (mencionados na figura 13) ao valorizar os intervalos no espaço-tempo, as lacunas, um tema central no budismo e na <i>jornada ao oeste</i> . Tal passagem revela também uma perspectiva do processo de treinamento de forma complexa dentro da obra, não como uma linha reta, mas com desvios, onde as pausas para o descanso também se mostram essenciais para o processo de fortalecimento do lutador. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1992.	97
Figura 28 -	O personagem Vegeta mesmo possuindo uma altura menor que Goku, por ser um antagonista de personalidade extremamente esquizóide e elitista é situado no cenário e no quadro em uma posição superior em relação ao protagonista antes de eles iniciarem seu primeiro duelo. Vegeta explana sua superioridade como um guerreiro de elite em relação à Goku que era visto como um guerreiro de classe baixa pela raça <i>saiyajin</i> e que guerreiros fracos como ele eram enviados para planetas sem adversários fortes, para que esses seres pudessem conquistá-los ao crescer. Todavia é revelado que Goku bateu a cabeça e esqueceu sua “programação” destrutiva de <i>saiyajin</i> e o protagonista se revela grato por ter sido enviado a terra, ademais ele acredita que com esforço até mesmo um fracassado pode superar a elite. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1989.	99

Figura 29 -	Após receber um golpe que lhe tirou sangue, Vegeta fica em choque que um “lixo” como Goku havia sido capaz de tal feito. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1989.	101
Figura 30 -	Sorrindo ao testemunhar a força de Goku contra um inimigo que ele mesmo reconhece não ser capaz de enfrentar, Nesse ponto Vegeta reconhece as diversas diferenças entre os dois, dizendo que seu apreço pelo combate estava vinculado ao seu ego e querer se impor como superior, ademais na opinião dele mais do que lutar para vencer, Goku luta para não perder mesmo amando o ato da luta por isso ele não se importava em poupar a vida de seus adversários. A sequência culmina nesse quadro em que Vegeta reconhece Goku como o número um. Vale notar também a minimização dos traços arredondados da primeira aparição de Vegeta em relação à sua aparição num dos últimos capítulos da história original. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1995.	101
Figura 31 -	Goku falando para a personagem Bulma, (O Xuanzang não-ortodoxo de Toriyama), que ele não consegue sentir nenhuma presença humana naquela cidade. A palavra original para “presença” que aparece no balão é <i>kehai</i> 気配, que possui o ideograma de <i>ki</i> em sua composição. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1984.	103
Figura 32 -	O personagem Tenshinhan se prepara para lançar um golpe em Goku durante a luta final do segundo arco de torneio da série. O ermitão da tartaruga nota que Tenshinhan acumulou seu <i>ki</i> nas mãos e Goku se surpreende com o <i>ki</i> absurdo de seu oponente. Em ambos os casos o ideograma japonês para <i>ki</i> 気 foi empregado. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1987.	104
Figura 33 -	Goku sente o <i>ki</i> do grande rei demônio Piccolo, mesmo ambos estando em territórios diferentes, trata-se da primeira vez que isso ocorre sem a presença visual do outro usuário de <i>ki</i> , novamente o ideograma 気 é utilizado. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1987.	105
Figura 34 -	O personagem Oolong, que fora inspirado no acompanhante suíno de Xuanzang, o peregrino <i>Zhū Bājiè</i> , pergunta para Goku se o garoto é de fato forte. Goku responde que sim e que seu avô lhe ensinou “Kung Fu”. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1984.	106
Figura 35 -	(acima):O antagonista alienígena Raditz usa o visor do rastreador em sua cabeça para visualizar o poder de luta do personagem piccolo, mesmo que os escritos estejam em uma linguagem alienígena Raditz explicita o valor de 322 para designar a capacidade Esse capítulo foi publicado originalmente em 1988.	107
Figura 36 -	(abaixo): Raditz futuramente percebe que Piccolo e Goku consegue alterar seus poderes concentrando seu <i>ki</i> , nesse quadro Raditz está surpreso que o Poder de luta de Piccolo subiu para 1020. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1988.	107
Figura 37 -	Son Gohan, o filho de Goku, explica para Bulma a razão dele não usar sua técnica de voar para carregá-la. No caso eles estão em um território hostil cheio de alienígenas com rastreadores como os de Raditz, e a técnica de voo necessita de uma grande quantidade de <i>ki</i> e que se ele a utilizasse os inimigos saberiam da localização exata de sua presença. Tanto o termo presença em japonês quanto <i>ki</i> empregam o ideograma 気. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1989.	108

Figura 38 -	Goku comenta que não consegue sentir o <i>ki</i> dos oponentes, seu filho então responde que os adversários são humanos “artificiais” e que portanto não teriam <i>ki</i> . Em ambos os casos é empregado o uso do ideograma 気. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1991.	109
Figura 39	O humano artificial 17 pergunta para o número 16 se ele possuía um radar de poder e a razão dele não ter comentado sobre isso antes, 16 responde que ele não havia dito nada pois ninguém havia perguntado antes. O termo que 17 utiliza para perguntar é “ <i>power radar</i> ” em inglês. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1992.	110
Figura 40 -	O humano artificial 17 pergunta para o número 16 para onde ele estava olhando, 16 responde que passarinhos fugiram devido ao barulho da batalha entre os números 17 e 18 contra os amigos de Goku. Kuririn, que fora poupado por não ser uma ameaça, observa surpreso tudo aquilo. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1991.	111
Figura 41 -	Depois de ficar a maior parte do arco com uma postura passiva, o número 16 finalmente decide lutar para proteger a número 18 que estava ameaçada pelo principal antagonista do arco. O humano artificial 16 diz que tanto ela quanto seu irmão número 17 não haviam matado pessoas ou animais e que havia sido divertido passar momentos juntos com eles. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1992.	111
Figura 42 -	Son Gohan, o filho de Goku, ensina seu irmão Son Goten e sua amiga Videl o funcionamento do <i>ki</i> para que eles possam realizar a técnica de voo conhecida como <i>Bukūjutsu</i> (舞空術) ou “arte da dança no céu”. Gohan se refere ao <i>ki</i> como uma energia ou poder oculto no corpo, e nas páginas seguintes ele confirma que qualquer um possui tal energia, mas o difícil é controlá-la, sendo necessário calma e concentração para que o <i>ki</i> possa fluir. Vale destacar o uso do ideograma japonês para <i>ki</i> , dentro do contexto de energia corpórea que flui e não como outros termos comumente associados a esse ideograma. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1993.	112
Figura 43 -	As “estrelas” estilizadas próximas dos personagens no primeiro quadro indicam que eles sentiram um <i>ki</i> se aproximando. Essa sensação é confirmada no quadro seguinte, em que Majin Buu agora possuía a capacidade de detectar o <i>ki</i> alheio. O clímax da página culmina com a chegada de Buu ao templo onde os personagens estavam se refugiando. O balão de fala de Piccolo emprega o ideograma 気. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1994.	114
Figura 44 -	Goku quebrando a quarta parede e a borda do quadrinho com um golpe. Apesar de ser uma “ <i>gag</i> ” usual em <i>Dr. Slump</i> esse tipo de piada é rara em DB com a exceção de alguns personagens dialogando com o leitor em raríssimas cenas. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1985.	122
Figura 45 -	Goku ao conhecer o Sr. Kaiō (<i>Kaiō</i> ; 界王, lit. “Rei do Mundo”) ou Sr. Kaio na tradução brasileira. Um mestre das lutas muito peculiar que pede um teste para Goku para que esse possa treiná-lo nas artes do combate, Goku precisa fazer o rei dos mundos dar uma gargalhada, Goku fica incrédulo como reação. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1989.	124
Figura 46 -	Goku em sua primeira visita em uma metrópole e ele está completamente perdido em busca de direções. Alguns valentões, ao verem que ele carrega uma grande quantia de dinheiro trocado nas mãos decidem se aproximar do “caipira”, termo usado por eles pra se referir a Goku, no original em japonês eles utilizam o termo <i>inakappe</i> (いなかっぺ). Esse capítulo foi publicado originalmente em 1986.	126

Figura 47 -	(esquerda): Capa do capítulo 82 de <i>Dr. Slump</i> mostrando os protagonistas da série na parte superior e os antagonistas desse capítulo na parte inferior. Vale destacar a diferença de abordagem estética, os protagonistas possuem traços arredondados extremamente caricatural e com pouquíssimos detalhes, enquanto o rosto dos antagonistas é desenhado no extremo oposto, cheio de detalhes, hachuras e sombreamento enfatizando o volume e tridimensionalidade dos personagens.	130
Figura 48 -	(direita): Página do capítulo 82 de <i>Dr. Slump</i> focando nos antagonistas com enquadramentos e uso de luz e sombra extremamente dramáticos, muito diferente da abordagem mostrada na figura 8 que representa muito mais consistentemente a abordagem estética dessa obra antecessora a <i>Dragon Ball</i> .	130
Figura 49 -	Na série de quadrinhos <i>Dragon Ball</i> em que o autor <i>Toyotarō</i> (とよたろう) está continuando a história da obra original de Toriyama, Vegeta alcançou um estado que ele mesmo batizou de “Ego superior” (<i>Wagamama no Goku'i</i> , 我儘わがままの極意ごくい lit. "O segredo da auto-indulgência"), em resposta à técnica “Instinto superior” que Goku conseguiu manifestar e, na qual o ego dele é minimizado e seu corpo parece se mover sozinho e que será explorado mais adiante nesse estudo. Ao invés de percorrer o mesmo caminho de seu rival, Vegeta abraçou sua característica de ego inflado distanciado do ambiente e tentou canalizar isso para um contexto em que tal abordagem faça sentido e possa ser bem sucedida onde a abordagem de Goku não consegue prosperar. Esse capítulo foi publicado originalmente em 2021.	131
Figura 50 -	Goku e Kuririn conversam sobre a luta final do protagonista contra o lutador Jackie Chun, que se trata nada mais nada menos do que o ermitão da tartaruga disfarçado. Kuririn diz que se Goku não estivesse com fome ele teria vencido, mas Goku diz que não, o próprio ermitão da tartaruga surge para dar a lição a seus discípulos de que sempre haverá alguém mais forte e que o caminho do combate estava apenas no início e como todo o restante da história de Goku mostra, o discípulo incorporou tal lição em seu âmago e nunca parou de treinar e se aperfeiçoar e ativamente buscar desafios que o fizessem se esforçar cada vez mais. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1986.	134
Figura 51 -	Goku avisa ao ermitão da tartaruga que chegou para treinar e utiliza o termo <i>shugyō</i> (修業). Esse capítulo foi publicado originalmente em 1985.	135
Figura 52 -	Código QR de um vídeo mostrando um trecho da sequência de treinamento entre Goku, Vegeta com o mestre Whis refeita para o episódio 19 de <i>Dragon Ball Super</i> que foi ao ar originalmente em 2015.	138
Figura 53 -	(acima): Registro fotográfico de um movimento rápido de mãos, atuando como um exemplo do efeito da imagem residual que ocorre devido ao fenômeno da persistência retiniana.	142
Figura 54 -	(abaixo): O personagem Trunks da série de animação japonesa <i>Dragon Ball Z</i> , utiliza-se da técnica <i>zanzoken</i> , resultando na impressão de existirem duas figuras do mesmo personagem devido ao seu rápido movimento, todavia na animação é mostrada que duplicada em opacidade menor logo se dissipa.	142

Figura 55 -	Exemplo da abordagem de animação <i>pose to pose</i> , onde o animador precisa determinar os quadros chave (<i>key frames</i>) primeiro para depois desenhar as poses intermediárias. Usando o exemplo acima a ordem das ilustrações nesse método seria 1, 17 (Que é idêntico ao 1), 9, 5, 13, 5, 13, 3, 11, 7, 15 e depois os números pares.	148
Figura 56 -	(esquerda): Imagem de acervo da Tōei animation, mostrando um quadro da série <i>Dragon Ball</i> onde há um personagem pintado em um acetato transparente sendo erguido.	149
Figura 57.	(direita): Acetato transparente do personagem levantado para mostrar a pintura do cenário do episódio 96 de <i>Dragon Ball Z</i> que foi ao ar originalmente em 1991	149
Figura 58 -	Boneco de Jackie Chan baseado em seu personagem da série “Mestre invencível” sobre a mesa de Kagawa.	160
Figura 59 -	(esquerda): Código QR da reportagem da emissora NHK sobre o processo de produção do longa <i>Dragon Ball Z O Renascimento de Freeza</i> . Partindo da minutagem de 16:30 até 18:26 é mostrado um pouco do processo de animação de Yamamuro e como sua formação em uma prática corporal de combate agrega em suas ilustrações dos quadros.	161
Figura 60 -	(direita): Código QR da sequência de luta do personagem Piccolo referida na reportagem porém com uma qualidade de imagem superior. A cena se inicia partindo da minutagem 1:10 até 1:18 .	161
Figura 61 -	(acima): Quadro em papel ilustrado por Yamamuro pertencente ao longa <i>Dragon Ball Z O Renascimento de Freeza</i> , durante uma sequência de ação do personagem Piccolo.	162
Figura 62 -	(abaixo): Mesmo quadro da figura 61, porém finalizado e colorido digitalmente.	162
Figura 63 -	Código QR de uma sequência de luta de um episódio de DB Super em que Takahashi está creditado como animador.	163
Figura 64 -	(esquerda): Código QR do estudo animado de Takahashi em cima da cena do filme <i>Matrix Reloaded</i> .	163
Figura 65 -	(direita): Código QR do estudo animado de Takahashi em cima da cena do filme <i>A lenda do mestre invencível</i> .	163
Figura 66 -	(acima): Cena do filme <i>Vingadores</i> de 2012 quando o personagem Hulk ataca a versão Marvel do deus nórdico Loki.	164
Figura 67-	(abaixo): A personagem Kale atacando Goku de uma forma muito similar ao que Hulk fez com Loki em <i>Vingadores</i> .	164
Figura 68 -	Código QR de um vídeo que compara simultaneamente as animações das personagens Hulk e Kale em <i>Vingadores</i> e <i>Dragon Ball Super</i> respectivamente. Ao pausar o vídeo, é interessante notar como o corpo de Goku é ilustrado em cada quadro, levando em conta o efeito da imagem residual provado pela persistência retiniana. Contudo, diferentemente da figura 53, que o efeito é captado pelo aparato fotográfico, no exemplo de DBS os animadores precisam construir tal sensação através da variação do corpo de Goku simplificando-o a formas geométricas com as cores de seus cabelos e roupas. Vale destacar também que no vídeo presente no código QR da figura 65, o animador de DB Takahashi Yūya comenta, nos segundos de 0:25 até 0:33, que durante seu exercício ele não pula os quadros “embaçados” das cenas de luta live action que ele está desenhando. Ademais, ele comenta que o nome específico desse tipo de quadro no contexto da indústria de animação japonesa é <i>obake</i> (お化け), termo que ele mesmo traduz como “fantasma”.	165

Figura 69 -	Código QR de um vídeo de bastidores da Tōei realizado pelo site de notícias especializado em animação japonesa <i>Anime News Network</i> em que mostra o vice-chefe do Tōei Animation Institute contando o histórico do estúdio incluindo a data de início do uso das ferramentas digitais.	168
Figura 70 -	Ficha de modelo com o design do personagem Gogeta para o filme <i>Dragon Ball Z: O renascimento da fusão</i> (1995) no qual Yamamuro Tadayoshi é creditado como designer de personagens. A função das fichas de modelo como será mostrado mais adiante é assegurar uma consistência visual dos personagens entre os diversos animadores envolvidos na produção da série. A definição e análise das fichas de modelo do protagonista Son Goku serão realizadas mais adiante.	168
Figura 71 -	(cima): Existe um número infinito de pontos num círculo (JONES, HASAN, 2016, p. 47). Tal capacidade acolhedora dessa imagem pode ser explicitada pelas ilustrações de Arquimedes em que ele alcançou matematicamente o valor aproximado de π em seu tratado “Sobre as Medidas do Círculo” (JONES, HASAN, 2016, p. 45). Traçando dois polígonos (Figuras de três ou mais lados), nas partes internas e externas de um círculo, ele conseguiria aproximar o valor da área do círculo como um valor intermediário entre os valores das áreas dos polígonos internos e externos ao círculo (JONES, HASAN, 2016, p. 46-47). Arquimedes então mediu o comprimento do perímetro dos polígonos e em seguida ele ia aumentando o número de lados dos polígonos internos e externos ao círculo, fazendo com que o perímetro dos polígonos se aproximasse ao da circunferência do círculo (JONES, HASAN, 2016, p. 47). Começando com um polígono de seis lados que encostava na circunferência em seis pontos, Arquimedes foi aumentando a quantidade de lados dos polígonos exaustivamente, percebendo assim que caberiam infinitos pontos ali (JONES, HASAN, 2016, p. 47). O valor aproximado de π que ele alcançou foi entre os valores de 3,141 e 3,143 e isso se deu através da utilização de dois polígonos de 96 lados, um traçado internamente ao círculo e outro externamente (JONES, HASAN, 2016, p. 47).	184
Figura 72 -	(abaixo): Demonstração do método de exaustão de Arquimedes em que ele descobriu o valor aproximado de π .	184
Figura 73 -	Em meio ao seu suposto “treinamento”, Gohan nota que seu mestre está dormindo e fica bravo com ele. Este por sua vez reclama que Gohan deveria ficar calado e não perder tempo com bobagens visto que um grande deus ancião jamais dormiria no meio de um ritual... E logo em seguida o mestre dorme e Gohan pensa que aquilo tudo é inútil. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1994.	186
Figura 74 -	(esquerda): O mestre de Gohan está lendo quadrinhos na frente de seu pupilo que perde a paciência e libera sua energia ao esbravejar para seu mentor que ele deveria parar de perder tempo. Nesse instante é possível notar a mudança na forma como os olhos de Gohan são ilustrados. Suas pupilas aumentam e, mais importante, o traçado que denota o globo ocular deixa de ser “aberto” e passa a ser “fechado”. Vale mencionar que a ausência da coloração na pupila é empregada apenas nessa sequência no que tange a essa passagem da história em relação à Gohan. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1994.	188

Figura 75 -	(direita):Gohan nota seu súbito aumento de poder e resolve voltar a se sentar e ficar quietinho para continuar seu processo meditativo. Assim que o jovem se acalma seus olhos voltam a ser ilustrados de modo igual ao de seu pai Goku (que está assistindo ao processo), no caso com linhas curvas e abertas e pupilas escuras e diminutas. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1994.	188
Figura 76 -	(esquerda): Gohan questiona seu mestre desesperado como ele faria para acessar seus novos poderes. Esse por sua vez responde que ele só deveria liberar seu <i>ki</i> num grito tal qual ele e seu pai fazem quando se transformam em <i>super saiyajin</i> . Esse capítulo foi publicado originalmente em 1994.	189
Figura 77 -	(direita): Gohan “transformado” após liberar seus novos poderes. É importante notar a mudança na forma como Toriyama ilustra os olhos do personagem após sua mudança. Além do tamanho da pupila, eles deixam de ser curvilíneos e ficam muito mais geométricos e as linhas que denotam o globo ocular se fecham tal qual ocorre com Goku durante sua transformação em <i>super saiyajin</i> (figuras 11 e 12). Esse capítulo foi publicado originalmente em 1994.	189
Figura 78 -	Gohan em sua nova forma com seus novos poderes e com seu novo olhar retilíneo e agressivo. Comparar com a figura 42. O jovem está usando vestes idênticas às que seu pai usa aqui. Ele se coloca diante do demônio Majin Buu que ri achando que Gohan vai ser incapaz de desafiá-lo, e com um sorriso no rosto o filho de Goku responde que ele vai matá-lo. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1994.	190
Figura 79 -	Gohan ferido por Majin Buu. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1995.	192
Figura 80 -	(esquerda): Goku, que estava morto e não podia intervir na batalha (note a auréola na cabeça dele nas figuras 75 e 76) acaba sendo ressuscitado e aparece para ajudar Gohan. O demônio Majin Buu, que possui a capacidade de regenerar seu corpo, faz uma pergunta retórica para Goku sobre o motivo de ele não ter regenerado seu apêndice da cabeça que havia sido arrancado em batalha. Majin Buu responde sua pergunta usando seus poderes para envelopar e absorver o corpo do filho de Goku. É interessante que apesar dos enquadramentos fechados, uma forma de saber quem é Gohan e quem é Goku no trecho cima é justamente através dos olhos. Gohan possui o globo ocular desenhado com traços mais retilíneos e “fechados” enquanto que os olhos de Goku são compostos por linhas curvas e “abertas”. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1995.	193
Figura 81 -	(direita): Majin Buu com seu novo corpo após absorver Gohan. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1995.	193
Figura 82 -	Após ter aumentado seus poderes absorvendo o irmão de Gohan e seus amigos, o demônio Majin Buu conta para Gohan que ele estava sentindo os poderes dele aumentando de longe, muito antes dele alcançar o campo de batalha e que ele preparou um plano no tempo exato para absorver os companheiros do filho de Goku para quando chegasse a hora de eles lutarem. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1995.	195

Figura 83 -	(acima): Goku ataca Buyon com um soco que a princípio parece ter surtido efeito. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1986.	197
Figura 84 -	(abaixo): O quadro seguinte mostra que a elasticidade de Buyon apenas absorveu e rebateu o golpe não causando nenhum dano. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1986.	197
Figura 85 -	(acima): Goku congelado no meio da neve. É importante destacar o uso de linhas retas e ângulos agudos nas formas de Goku nesse contexto. A agudeza dos seus tufo de cabelo é acentuada, as linhas que contornam sua boca também. Vale atentar também para o formato mais retilíneo dos balões que contém as onomatopeias, algo que será explorado mais a frente. Ademais, as onomatopeias em si <i>kachin</i> e <i>kochin</i> indicam uma rigidez análoga à de um metal como é possível notar na imagem seguinte. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1986.	198
Figura 86 -	(abaixo): O personagem do Supremo Sr. Kaiō (<i>Kaiōshin</i> , 界王神) ou Supremo Sr. Kaio no Brasil, arremessa para Goku um bloco do metal ficcional <i>kachinkō</i> ou “aço <i>kachin</i> ” na tradução literal. Além do fato de esse metal possuir o nome de uma onomatopeia associada à rigidez, segundo a história, trata-se do metal mais rígido do de todo o universo. Indicando não só um trocadilho, mas também, a relação desse termo para com um estado físico de rigidez. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1994.	198
Figura 87 -	Close de Goku congelado, sendo salvo pela personagem Suno. A Forma como os animadores ilustraram seus olhos remetem quase à um decágono. As linhas curvas abertas que contornam o globo ocular de Goku deram lugar a linhas retas e ângulos mais fechados.	199
Figura 88 -	O corpo de Buyon congela após Goku destruir a parede da arena, permitindo assim a entrada do vento gélido. Toriyama utiliza linhas retas e ângulos acentuados para transmitir a rigidez do corpo do personagem em detrimento de sua curvilínea maleabilidade prévia. Novamente as onomatopeias de “ <i>kachin</i> ” e “ <i>kochin</i> ” foram empregadas. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1986.	200
Figura 89 -	Goku chuta o corpo congelado de Buyon que acaba sofrendo uma rachadura. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1986.	200
Figura 90 -	Goku tem uma epifania ao lembrar das palavras de Suno falando que Goku estava congelado. Vale destacar que no idioma original Suno utiliza o termo “ <i>kataku</i> ” para se referir à rigidez. Além disso, Suno também utiliza onomatopeias <i>kachin</i> e <i>kochin</i> para falar do estado congelado de Goku. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1986.	201
Figura 91 -	Uma ilustração conceitual retratando o comportamento das moléculas em cada um dos 3 estados físicos da matéria. No estado sólido as partículas possuem baixa variação espacial se encontrando praticamente fixas, e se concentram mais próximas umas das outras. No estado líquido, as partículas se deslocam mais, porém ainda em contato e por fim no estado gasoso elas se movem muito ao ponto de se distanciarem umas das outras (BURNS, 2002, p. 15). Sob a perspectiva do imaginário durandiano, essa forma de pensar o estado sólido pode ser encarada como uma imagem esquizóide, que enfrenta as variações do deslocamento espacial que compõem o tempo.	202

Figura 92 -	Gohan, Bulma e seu filho Trunks encontram a casca da primeira forma de Cell após ter eclodido. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1992..	203
Figura 93 -	Capa do capítulo 383 mostrando as diversas transformações de Cell. A última forma do personagem retratado nessa ilustração como a maior possui muito mais características humanóides do que se comparado com as anteriores. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1992.	204
Figura 94 -	Gohan acerta um chute na cabeça de Cell ao ponto de quebrar seu exoesqueleto. Existem até fragmentos voando próximos ao local do impacto.	205
Figura 95 -	A rachadura na carapaça de Cell após o Golpe. O capítulo dos quais as figuras 94 e 95 pertencem foi publicado originalmente em 1993.	205
Figura 96 -	Piccolo regenera seu braço após ele ter sido arrancado em um combate. Kuririn comenta que parece uma cauda de lagartixa. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1989.	206
Figura 97 -	Goku suplica para seu filho para que ele termine a luta rapidamente. Por sua vez, Cell regenera seu corpo que havia sido ferido por um ataque de Gohan. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1993.	207
Figura 98.	Cell regurgita a personagem Número 18 após receber os golpes de Gohan mostrados nas figuras 94 e 95. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1993.	208
Figura 99 -	Atenção, por se tratar de um quadrinho japonês, a ordem de leitura dos quadros é invertida, quando comparada aos quadrinhos brasileiros, logo, a ordem é da direita para a esquerda. Dito isso, os três primeiros quadros na coluna de cima mostram Majin Buu se regenerando de uma sequência de golpes infligidos por Vegeta.	211
Figura 100 -	Dois quadros mostrando Majin Buu se regenerando de uma rajada de energia que atravessou seu corpo. O capítulo dos quais as figuras 99 e 100 pertencem foi publicado originalmente em 1994.	211
Figura 101 -	Goku adulto se lembrando de que quando criança ele fez uma promessa de que iria se casar com a personagem Chichi, mesmo que na hora da promessa ele não fizesse ideia do que significava aquilo. Ele apenas concordou na época, pois achava que se tratava de algum tipo de refeição. Todavia, como ele havia prometido, ele decide se casar com Chichi mesmo sem fazer ideia das implicações disso. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1988.	214
Figura 102 -	(acima): Majin Buu arranca um pedaço do seu corpo. Novamente vale reiterar que a leitura é feita da direita para esquerda de cima para baixo.	216
Figura 103 -	(abaixo): Majin Buu arremessa o pedaço de seu corpo em Vegeta que acaba por enrolar o personagem como se fosse uma enorme serpente. O capítulo dos quais as figuras 102 e 103 pertencem foi publicado originalmente em 1994.	216
Figura 104 -	(acima): Majin Buu se empanturrando de chocolate. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1994.	218
Figura 105 -	(abaixo): Goku faz uma pausa em seu treinamento para poder comer. Na página anterior, o mestre de Goku (A entidade Sr. Kaio) nota que é estranho um morto sentir fome (note a auréola na cabeça de Goku). Esse capítulo foi publicado originalmente em 1989.	218

Figura 106 -	Reiterando que a leitura é feita da direita para esquerda de cima para baixo. Majin Buu (Após uma transformação em que ele ficou com um corpo magro e diminuto) muda sua anatomia para uma forma quadrangular análoga a uma pipa para poder desacelerar e recobrar sua postura. Após isso ele enfia sua perna na terra que estica e acerta Goku no rosto. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1995.	222
Figura 107 -	(acima): Majin Buu em sua forma inicial mais rotunda mostra de maneira bem infantil sua rotina nos diferentes cômodos de sua casa. É importante atentar a ausência dos kanjis em sua fala, para os diálogos desse personagem Toriyama utiliza apenas dos sistemas de escrita fonéticos do hiragana e katakana. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1994.	224
Figura 108 -	(abaixo): Majin Buu em sua última forma. Seu tamanho diminuto reforça ainda mais as características infantis do personagem. E diferentemente de suas formas anteriores ele não possui mais a capacidade de falar e se expressa somente através de ruídos. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1995.	224
Figura 109 -	Similar ao que ocorreu com diversos oponentes de Goku, o primeiro Majin Buu que é introduzido na narrativa, em sua forma corpulenta acaba se convertendo num aliado. Nesse quadro ele luta contra sua contraparte maligna com anatomia infantil. Nesse caso ocorre um problema análogo ao que ocorreu com Cell que é o de informar visualmente para o leitor que o personagem aliado está perdendo a luta e sofrendo, mesmo que ele tenha capacidades regenerativas. Infelizmente Toriyama parece não apresentar nenhuma solução visual para transmitir tal informação. Nesse caso ele utiliza apenas do roteiro com coreografias mostrando que o Majin Buu rotundo sendo atacado e quando ele por sua vez consegue revidar, seus golpes se mostram como sendo não muito efetivos. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1995.	225
Figura 110 -	(esquerda): O personagem Trunks (Filho de Vegeta) conversa com Goku sobre a transformação em <i>super saiyajin</i> (Figuras 19 e 20). Goku responde que tinha dificuldade, porém que agora ele consegue controlar. Trunks então pergunta se Goku poderia mostrar sua transformação para ele e Goku aceita. O mais importante aqui é notar que os balões de fala são todos curvilíneos.	227
Figura 111 -	(direita): Trunks ataca Goku com sua espada. Ambos estão transformados em <i>super saiyajin</i> . Goku não se move diante do ataque de Trunks que intrigado questiona Goku sobre o motivo daquela atitude. O protagonista responde que sabia que Trunks iria parar, não havia intenção assassina por trás daquele movimento. O destaque dessa imagem é mostrar a diferença no formato dos balões dos personagens. Quando eles estão transformados, o formato dos balões é muito mais retilíneo do que se comparado à imagem 110. O capítulo dos quais as figuras 110 e 111 pertencem foi publicado originalmente em 1991.	227
Figura 112 -	(acima): Goku conversa com um robô. Enquanto os balões do protagonista são arredondados, os balões do ser mecânico são retilíneos e angulosos.	228
Figura 113 -	(abaixo): Esse recurso se mostra muito útil como na situação retratada no quadro em questão. O robô pilota um avião onde Goku está de passageiro. Como a imagem oculta a posição dos personagens pela distância, o formato diferente em conjunto com o tipo de fonte denota para o leitor a quem pertence cada balão de fala. O capítulo dos quais as figuras 112 e 113 pertencem foi publicado originalmente em 1986.	228

Figura 114 -	(esquerda): Trunks, em seu estado normal, sem estar transformado fala através de um balão retilíneo. Essa foi a primeira vez que isso aconteceu no quadrinho de Toriyama. Em alguns capítulos antes permanecia o padrão invertido que foi apresentado, onde somente no estado de <i>super saiyajin</i> ele e Goku teriam balões retilíneos. Contudo a escolha nesse instante específico pode estar relacionada ao estado emocional de Trunks que se encontra extremamente perplexo diante de uma atitude terrível de seu pai Vegeta.	229
Figura 115 -	(direita): Trunks transformado em <i>super saiyajin</i> se comunica através de um balão com contorno curvilíneo sem nenhum motivo aparente. Desse ponto em diante não haverá mais a utilização desse recurso para nenhum personagem que se transforma em <i>super saiyajin</i> , com exceção de Vegeta que independentemente de transformação é sempre retratado falando através de balões retilíneos. Algo que acaba mais por refletir sua personalidade ególatra, esquizóide e distanciada das variações do que uma transformação específica. O capítulo dos quais as figuras 114 e 115 pertencem foi publicado originalmente em 1992.	229
Figura 116 -	Goku adquire uma forma de <i>super saiyajin</i> em que seus músculos ficam enormes. Todavia ele fala para seu filho Gohan que ele não seria capaz de derrotar seu oponente dessa forma. Isso pois, apesar dele ter aumentado sua força física, foi necessário sacrificar sua velocidade e dessa forma ele não seria capaz de atingir seu adversário. De qualquer forma, vale notar que transformado ou não Goku se comunica sempre com balões arredondados neste capítulo em diante. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1992.	230
Figura 117 -	Primeiro design de Goku para a animação de <i>Dragon Ball</i> .	235
Figura 118 -	Quadro de animação do filme <i>Dragon Ball Majin-jō no nemuri hime</i> mostrando a alteração na faixa da cintura de Goku. Essa escolha acaba por aumentar a pregnância da imagem.	236
Figura 119 -	Segundo design de Goku para a animação de <i>Dragon Ball</i> feito por Maeda.	241
Figura 120 -	Terceiro design de Goku para a animação de <i>Dragon Ball</i> feito por Maeda.	244
Figura 121 -	Goku retira sua pesada camisa interna para poder se mover de forma mais livre e sem restrições. Seu adversário e rival Tenshinhan fica surpreso com o peso daquela peça de roupa que Goku usava para treinar e o fato de quando ela arrancou um pedaço do piso da arena ao atingir o chão. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1988.	246
Figura 122 -	Diversos designs do personagem Mickey Mouse ao longo da história. É interessante atentar as suas mudanças corporais, em especial ao aumento do tamanho dos olhos do personagem.	248
Figura 123 -	Quarta ficha de modelo analisada, porém essa imagem também se refere ao primeiro design de Goku para a animação de <i>Dragon Ball Z</i> feito por Maeda. Vale lembrar que DBZ é nome da continuação animada da primeira série <i>Dragon Ball</i> e apesar da mudança de nome e adições originais dos estúdios Tōei, ela continua adaptando o material presente no quadrinho de Toriyama.	251
Figura 124 -	Goku utiliza uma versão três vezes mais intensa da técnica <i>kaiōken</i> em que sua força e musculatura se expandem. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1989.	252
Figura 125 -	Quinto design de Goku para a animação de <i>Dragon Ball</i> feito por Maeda para o longa metragem <i>Dragon Ball Z: Tobikkiri no Saikyō tai Saikyō</i> .	254
Figura 126 -	Enquadramento de corpo inteiro de Son Goku no segundo arco de <i>Dragon Ball Z</i> . O supervisor de animação do episódio de onde esse quadro foi extraído é Ebisawa Yukio.	255

Figura 127 -	(acima): O último quadro que o protagonista aparece no capítulo 112 de <i>Dragon Ball</i> . Goku sai em sua jornada de treinamento ao redor do mundo a pé a pedido de seu mestre, o ermitão da tartaruga, para que ele pudesse se fortalecer para o torneio que aconteceria dentro de três anos. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1987.	260
Figura 128 -	(abaixo): O primeiro quadro que Goku aparece no capítulo seguinte (113) do quadrinho de Toriyama. O quadro mostra Goku retornando de seu treinamento depois de três anos. Tal processo não é mostrado para o leitor. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1987.	260
Figura 129 -	Goku mexe nos controles de gravidade de sua nave espacial. Como o planeta do Sr. Kaio, que o protagonista treinou no arco anterior possuía uma gravidade dez vezes maior que a gravidade da terra, Goku decide treinar com uma gravidade vinte vezes maior. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1989.	261
Figura 130 -	Último design de Goku para a série de animação de <i>Dragon Ball Z</i> feito por Maeda.	263
Figura 131 -	Primeiro design de Goku para metragem <i>Dragon Ball Z Moetsukiro!! Nessen · Ressen · Chō-Gekisen</i> feito por Yamamuro.	267
Figura 132 -	Design de Son Goku para o longa <i>Dragon Ball Z: A batalha dos deuses</i> feito por Yamamuro utilizado também em <i>Dragon Ball Super</i> , a série sucessora de DBZ.	273
Figura 133 -	(acima): Enquadramento fechado de Son Gohan. O supervisor de animação desse episódio de onde esse quadro foi extraído é o próprio Yamamuro.	279
Figura 134 -	(abaixo): Enquadramento fechado de Son Gohan em uma das sequências animadas do jogo <i>Dragon Ball: Ultimate Tenkaichi</i> .	279
Figura 135 -	Enquadramento fechado de Son Gohan em um episódio de DBZ. O supervisor de animação creditado é Masunaga Keisuke. Vale destacar que além das linhas curvas na parte inferior do globo ocular, a sobrancelha também é retratada de forma curvilínea.	281
Figura 136 -	Kameda posta em sua conta do twitter a frase “O que aconteceu <i>Dragon Ball</i> ?”.	285
Figura 137 -	Um minuto depois da primeira postagem, Kameda clama pela era dos designs mais suaves de Maeda Minoru.	285
Figura 138 -	Código QR de uma cena da série animada <i>Fullmetal Alchemist Brotherhood</i> em que Kameda é creditado como animador.	285
Figura 139 -	(esquerda): Parthenon Metope.	287
Figura 140 -	(direita): Um diagrama indicando pontos de acupuntura e canais e alguns circuitos por onde o <i>ki</i> flui. Diferentemente da figura 139 não há uma ênfase em retratar os grupos musculares desse corpo quando o enfoque está no <i>ki</i> . Dito isso, os designs de Goku parecem que ao longo dos anos foram se aproximando muito mais da figura 139 do que da figura 140, no que se refere à forma de ilustrar corpos, mesmo que sejam corpos de um personagem que supostamente cultiva o <i>ki</i> . A leitura que Kuriyama traz desse tipo de corpo como o da figura 140 e de outros mapas de acupuntura e diagramas de práticas de cultivo, é o de que o abdômen avantajado desses corpos não seria um reflexo da meia-idade, mas sim uma espécie de oceano de vitalidade, localizado no abdômen inferior (KURIYAMA, 2018, p. 224). Dessa forma, talvez o corpo do personagem Majin Buu (figura 99) seja aquele que mais se aproxima de tal leitura de Kuriyama, fortalecendo ainda mais o fato de esse personagem ser o último obstáculo na jornada de Goku no quadrinho original de <i>Dragon Ball</i> .	287

Figura 141 -	(esquerda): Cratera (um tipo de vaso) cuja arte é atribuída ao pintor de nióbida.	288
Figura 142 -	(direita): Personagem Tenshinhan sem camisa. Seus músculos abdominais são ilustrados de uma forma pouco convencional. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1987.	288
Figura 143 -	Hércules Farnésio.	289
Figura 144 -	Cell esquiva de todos os ataques de Trunks que está com um corpo extremamente musculoso. Goku conseguiu atingir tal patamar também, porém ele explica para seu filho que tal abordagem seria ineficiente para tentar atingir o adversário (Ver figura 116). Esse capítulo foi publicado originalmente em 1992.	293
Figura 145 -	Os cinco primeiros quadros mostram Goku questionando Vegeta sobre seu plano, o rival por sua vez explica para o protagonista certos pormenores na forma de um roteiro expositivo. O mais importante dessa figura é o quadro de Goku surpreso com a capacidade de raciocínio e planejamento de Vegeta que levou em consideração diversas variáveis em seu plano. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1995	297
Figura 146 -	(esquerda): Vegeta põe seu plano em andamento após pedir para seu rival Goku usar uma técnica específica da qual o próprio Vegeta já havia sido vítima quando ele era vilão tentando destruir a terra (Figura 28). Goku então, ergue os braços e começa a reunir a energia para lançar seu golpe final em Majin Buu. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1995.	298
Figura 147 -	(direita): Majin Buu percebe o que Goku estava fazendo e ataca, Vegeta então, se coloca entre os dois e procura ganhar o máximo de tempo possível mesmo que ele não tenha chances de vencer.	298
Figura 148 -	Quadros do personagem Son Goku extraído dos episódios 86 a 91. Os nomes listados ao lado dos episódios são os dos artistas creditados como supervisores de animação de seus respectivos episódios. Apesar da existência de fichas de modelo do design de Goku, isso não impediu de forma plena que as variações particulares dos animadores se infiltrassem na forma de ilustrar o corpo desse personagem.	301
Figura 149 -	Quadros do robô Gundam da série <i>Iron-blooded orphans</i> . A baixa pregnância do design resulta em uma maior dificuldade para que ele seja animado	302
Figura 150 -	(acima): Primeiro quadro do plano mencionado por Tarkovski do filme de Kurosawa. O personagem caído acabou de morrer com as pernas cobertas de lama.	313
Figura 151 -	(abaixo): Último quadro do plano mencionado por Tarkovski do filme de Kurosawa. A chuva termina de lavar a lama do corpo inerte. O contraste da relação entre a variação de movimento da lama, e a ausência de movimento do corpo, acaba por evocar a sensação de morte.	313
Figura 152 -	Ficha de modelo do personagem Kuririn feita pelo designer Maeda Minoru. Fonte figuras 152: Imagem editada a partir de versão original presente no livro <i>Dragon Ball compendio 3 guía de la animación</i> .	317
Figura 153 -	Código QR contendo parte da sequência analisada do episódio 96 de DB. Corresponde a minutagem 07:08 até a marca dos 07:43. Essa versão disponível na internet acaba por cortar os dois primeiros planos da sequência.	318
Figura 154 -	Quadro do episódio 96 de <i>Dragon Ball</i> que corresponde à minutagem 07:12. Kuririn acerta um chute em Goku e esse quadro se repete por três fotogramas. Tal ausência de variação dos corpos ilustrados acaba por evocar a sensação esquizóide de enfrentamento do fluxo de variações. Além disso, essa escolha também dialoga com a violência do arquétipo heroico durandiano, algo que condiz perfeitamente com um movimento animado de ataque	319

Figura 155 -	(acima): Quadro do episódio 96 de <i>Dragon Ball</i> que corresponde à minutagem 07:15. Goku e Kuririn se preparam para se lançarem um contra o outro.	321
Figura 156 -	(abaixo): Quadro do episódio 96 de <i>Dragon Ball</i> que corresponde à minutagem 07:16. Os animadores antecipam o movimento, fazendo os personagens deslocarem seus corpos no sentido contrário de seus respectivos adversários. É necessário destacar a diferença na posição dos braços e tronco de Kuririn e principalmente na posição das pernas de Goku. Goku deixa sua perna ainda mais esticada no segundo quadro. Tais escolhas aumentam também o dinamismo da pose, além de antecipar o movimento de avanço dos personagens.	321
Figura 157 -	Código QR mostrando uma sequência de luta entre Goku e Piccolo. Este excerto foi extraído do episódio 146 de <i>Dragon Ball</i> .	322
Figura 158 -	Ficha de modelo do personagem Kuririn feita pelo designer Maeda Minoru.	324
Figura 159 -	Ficha de modelo do personagem Piccolo atribuído ao designer Nakatsuru Katsuyoshi. Esse artista trabalhou ao lado de Yamamuro cuidando dos designs de todos os outros personagens que não eram o protagonista Son Goku para o último arco de <i>Dragon Ball Z</i> . Tal arco durou dois anos, indo de 1994 até 1996. O importante aqui é notar o aumento do detalhamento e da massa muscular nos braços do personagem.	324
Figura 160 -	Código QR mostrando um trecho do episódio 148 de <i>Dragon Ball</i> . Esse episódio foi exibido originalmente em 1989. Durante esse período, as fichas iniciais de Maeda Minoru ainda eram utilizadas (Figura 120). Visando enfatizar o clímax da batalha entre Goku e Piccolo, certas abordagens gráficas foram utilizadas. Entre elas, é possível citar o acréscimo de detalhamento nos corpos dos personagens, através de ferimentos e sujeira. Tal escolha corrobora em diminuir a pregnância daqueles corpos ilustrados além de os destacar mais do cenário. Contudo, o elemento de maior destaque é a coreografia brutal. Tal exagero é necessário para minimizar as características acolhedoras dos designs de Maeda.	325
Figura 161 -	Um quadro da sequência de luta de Goku contra Piccolo no episódio 148 de DB. A musculatura do bíceps do personagem é demarcada por linhas curvas e “abertas”. Uma abordagem diferente foi empregada por Yamamuro em seus designs (figura 131).	325
Figura 162 -	Código QR mostrando uma sequência de luta de Goku contra Tenshinhan no episódio 97 de DB. Esse episódio foi exibido originalmente em 1988, quando as fichas de modelo utilizadas eram do artista Maeda Minoru (120). A violência retratada nessa passagem já supera o nível de agressividade da batalha entre Goku e Kuririn.	326
Figura 163 -	O autor Scott McCloud compartilha sua perspectiva sobre designs de personagens mais caricatos.	327
Figura 164 -	O autor Scott McCloud comenta as consequências da utilização de designs de personagens mais caricatos na percepção dos interlocutores.	328
Figura 165 -	(acima): Logo após o início do treinamento com o ermitão da tartaruga, Kuririn antagoniza Goku ao ponto de eles lutarem. A diferença aqui para a relação de Goku com os personagens Piccolo, Tenshinhan e Vegeta é a de que esses antagonistas desejam a morte de Goku. Por sua vez, Kuririn não simpatizava com Goku, mas isso nunca foi o suficiente para que o jovem de cabelos raspados desejasse a morte do garoto símio. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1985.	329

Figura 166 -	(abaixo): Três capítulos após o incidente da figura 165, Goku e Kuririn comemoram suas conquistas juntos ao término do treinamento. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1985.	329
Figura 167 -	Primeiro design de Vegeta feito por Nakatsuru Katsuyoshi. Essa ficha de modelo compartilha diversas características em termos de Gestalt com o primeiro design de Goku feito por Yamamuro Tadayoshi (figura 130). Dentre as categorias conceituais da Gestalt presentes neste design de Vegeta, é possível citar a complexidade, a profundidade e também a fragmentação. Essa última segrega os grupos musculares do personagem em unidades menores.	331
Figura 168 -	Código QR contendo praticamente toda a sequência analisada do episódio 229. Infelizmente não foi possível encontrar tal passagem do episódio com o áudio original em japonês. Além da qualidade da dublagem em si, a adaptação do texto para o português está extremamente fiel ao original.	334
Figura 169 -	(acima): Vegeta transformado em <i>super saiyajin</i> .	335
Figura 170 -	(abaixo): Vegeta transformado em <i>super saiyajin</i> após ter feito a barganha com a facção de Majin Buu. É importante notar a diferença na espessura da linha que contorna seus olhos que é muito mais grossa e evidente do que na figura 168.	335
Figura 171 -	(acima): Vegeta enquadrado em <i>contra-plongée</i> . Durante esse plano, Vegeta havia acabado de atacar o personagem Gohan que havia tentado intervir no conflito entre Goku e Vegeta. Tal abordagem de decupagem acaba por reforçar as características esquizóides e violentas do personagem.	337
Figura 172 -	(abaixo): Vegeta em um enquadramento em <i>plongée</i> . A cena mostra o rival de Goku compartilhando seus sentimentos de frustração com o protagonista. O enquadramento dessa cena fortalece o estado emocional de inferioridade de Vegeta.	337
Figura 173 -	(esquerda): Primeiro plano da sequência analisada do episódio 229. Trata-se de um enquadramento fechado no rosto de Vegeta. Esse plano corresponde à minutagem 07:33 do episódio 229. Com relação ao vídeo da figura 168 trata-se do segundo plano logo no primeiro segundo do vídeo.	340
Figura 174 -	(direita): O acetato onde Vegeta é ilustrado após ter sido deslocado fisicamente criando-se assim, a ilusão de um movimento de câmera horizontal. Vale atentar para a posição da escada no cenário que foi deslocado ainda mais ao canto esquerdo do quadro. Além disso, após o deslocamento do acetato, a orelha de Vegeta fica visível.	340
Figura 175 -	(acima): Plano de número 44 da sequência analisada no episódio 229. Esse plano corresponde ao intervalo 10:20-10:28 do episódio 229. No caso do vídeo da figura 168 a minutagem corresponde ao intervalo 02:47 até a marca dos 2:55.	341
Figura 176 -	(abaixo): O acetato onde o corpo de Vegeta é ilustrado é deslocado do centro para o canto direito do quadro.	341
Figura 177 -	(acima): Plano de número 33 da sequência analisada no episódio 229. Esse plano corresponde ao intervalo 09:23-09:28 do episódio 229. No caso do vídeo da figura 168 a minutagem corresponde ao intervalo 01:50 até a marca dos 1:55.	343
Figura 178 -	(abaixo): O acetato onde o corpo de Vegeta é ilustrado é deslocado do centro para o canto direito do quadro. Além disso, a ilustração do cenário ao fundo também é deslocada horizontalmente.	343

Figura 179 -	Código QR contendo uma sequência de perseguição do filme <i>007 contra o Satânico Dr. No</i> (YOUNG, 1962). Nos planos onde o protagonista está dirigindo diante da câmera, é possível notar a diferença de iluminação do veículo e do ator para com a camada de fundo do cenário. Tal abordagem acaba por explicitar a separação dos corpos para com o espaço.	348
Figura 180 -	Código QR mostrando a sequência analisada do episódio 169 em sua versão dublada. Infelizmente tal corte específico da versão original não foi localizado. Contudo, vale dizer que a adaptação do texto consegue transmitir as intenções da versão original em japonês mesmo que existam certas mudanças pontuais. Além disso, esse vídeo não inclui os dois primeiros planos da sequência analisada. O primeiro deles mostra o movimento das nuvens no céu. Tal movimento foi muito provavelmente realizado através do deslocamento dos acetatos, pois a ilustração das nuvens não se alterou entre os quadros. O segundo plano excluído mostra Gohan (o filho de Goku) se deitando na grama através de uma sequência animada em uma taxa de 12 quadros por segundo.	351
Figura 181 -	Ficha de modelo do personagem Kuririn feita pelo artista Maeda Minoru ao final de seus serviços como designer para <i>Dragon Ball Z</i> . Esse design foi utilizado em conjunto com a ficha de modelo de Goku apresentada na figura 130. Nesse ponto de sua carreira, Maeda já havia se afastado de sua abordagem original com linhas curvas e passou a adotar um maior detalhamento para os corpos dos personagens. Em conjunto dos traços mais retilíneos, Maeda empregou também a categoria conceitual fundamental da fragmentação presente na Gestalt. Tal categoria foi utilizada para segregar os grupos musculares dos personagens de forma a deixá-los em destaque.	353
Figura 182 -	Um quadro do episódio 169 que mostra o personagem Kuririn sentado e com roupas casuais. Sua musculatura não é acentuada como na ficha de modelo proposta por Maeda na figura 180. A abordagem de supervisão de animação feita pelo artista Uchiyama acaba por fugir das amarras rígidas dos designs de Maeda. Tal escolha gráfica do supervisor acaba por dialogar com a proposta mais descontraída do roteiro, presente na sequência analisada em questão. Contudo, é importante destacar que em alguns planos, o corpo dos personagens se aproxima mais da proposta original de Maeda.	353
Figura 183 -	(acima): Quadro do episódio 169 mostrando Goku e seu filho Gohan deitados na grama. Kuririn sentado observa os dois enquanto a sombra das nuvens passa por cima deles.	355
Figura 184 -	(abaixo): Quadro do episódio 169 mostrando o deslocamento das nuvens. Vale atentar que tal movimento não se deu através de novas ilustrações de sombras das nuvens entre os quadros. Presume-se que o deslocamento das sombras das nuvens pelo quadro, tenha se dado através da movimentação física dos acetatos. O movimento das sombras das nuvens contrasta com a imobilidade dos corpos dos personagens.	355
Figura 185 -	(acima): Quadro do episódio 169 mostrando Goku e seu filho Gohan deitados na grama. Kuririn sentado observa os dois enquanto a sombra das nuvens passa por cima deles. Esse quadro evidencia a composição em camadas e o aspecto de “achatamento” das imagens, diminuindo assim o distanciamento entre o corpo ilustrado dos personagens para com o cenário. As camadas com a grama ilustrada intercalada com os corpos ilustrados dos personagens corrobora ainda mais no efeito de diluição daqueles seres em meio ao espaço.	357

Figura 186 -	(abaixo): Quadro do episódio 169 mostrando que o movimento de Gohan para se deitar na grama. Vale atentar que tal movimento se deu através de novas ilustrações. A animação de Gohan acaba contrastando com a imobilidade do corpo de seu pai Goku. É interessante destacar também que, a taxa de quadros em que o movimento de Gohan é construído é de 12 quadros por segundo em sua maior parte. Porém, assim que o personagem atinge o chão com seu corpo e ergue as pernas, folhas da grama voam. Enquanto o quadro de Gohan deitado com as pernas esticadas se repete por 10 quadros, o movimento das folhas ocorre com uma taxa de repetição muito menor. Desse modo, a minimização de movimento de Gohan reforça o movimento das folhas.	357
Figura 187 -	Após Goku ter se transformado no lendário <i>super saiyajin</i> pela primeira vez (Figuras 19 e 20), o antagonista Freeza lança uma rajada de energia no planeta em que eles se enfrentam. Após o ataque, o vilão diz para o protagonista que restavam apenas cinco minutos para que o planeta explodisse.	358
Figura 188 -	Kuririn prestes a jogar uma pedra na cabeça de Goku visando testar as capacidades do protagonista.	359
Figura 189 -	(esquerda): Goku sendo atingido pela pedra lançada por Kuririn.	360
Figura 190 -	(direita): Goku grita de dor mesmo estando transformado em <i>super saiyajin</i> , para surpresa de Kuririn.	360
Figura 191 -	Ficha de modelo do personagem Son Goku feita pelo designer Shintani Naohiro.	363
Figura 192 -	Ficha de modelo do personagem Broly feita pelo designer Shintani Naohiro.	366
Figura 193 -	Arte conceitual de Vegeta feita por Toriyama Akira para o longa metragem <i>Dragon Ball Z: A batalha dos deuses</i> .	367
Figura 194 -	Código QR contendo a sequência analisada do longa <i>Dragon Ball Super: Broly</i> . Essa versão disponível na internet acaba por cortar os planos de reação dos personagens que assistem e fazem comentários sobre o combate. A princípio para essa análise preliminar não foi incluída a sequência a partir da marca de 1:14 no vídeo.	370
Figura 195 -	Ficha de modelo do personagem Vegeta feita pelo designer Shintani Naohiro. Fonte figuras 195: Imagem editada a partir de versão original presente na revista <i>V Jump volume 7</i> do ano de 2018	371
Figura 196 -	Código QR contendo um vídeo do canal pessoal do animador Takahashi Yūya. O vídeo é um tutorial de como ele ilustra os músculos dos personagens de <i>Dragon Ball</i> .	371
Figura 197 -	Vegeta realiza um combate simulado contra Goku. Durante essa sequência inicial do filme <i>Dragon Ball Super: Broly</i> , os personagens, incluindo Vegeta, são ilustrados de forma muito mais fiel às fichas de modelo propostas por Shintani. A alta pregnância, as linhas curvas e arredondadas, a minimização dos detalhes e do sombreado, são algumas das características que imperam nos corpos ilustrados dos personagens durante essa sequência.	373
Figura 198 -	Plano subjetivo do personagem Broly atacando Vegeta. Na versão do longa metragem esse plano corresponde a minutagem 00:54:53 até a marca de 00:54:57. No vídeo presente no código QR da figura 194 a minutagem corresponde a marca dos 22 segundos do vídeo. Vale destacar também a forma como Vegeta é ilustrado no quadro. A predominância de linhas retas, detalhamento e sombras vai de encontro com a proposta de Shintani.	374

Figura 199 -	Enquadramento em <i>Contra-Plongée</i> do personagem Broly ultrapassando Vegeta. Na versão do longa metragem esse plano corresponde a minutagem 00:55:10 até a marca dos 00:55:11. No vídeo presente no código QR da figura 194 a minutagem corresponde a marca dos 39 segundos do vídeo.	375
Figura 200 -	Vegeta e Broly em uma disputa de força onde um tenta deslocar o outro.	377
Figura 201 -	Apesar de ter esticado seus braços, a variação corporal de Vegeta é muito menor do que a variação de Broly. Este último por sua vez, tenta desesperadamente se soltar.	377
Figura 202 -	Código QR contendo a sequência analisada do combate entre Goku e Broly. A princípio para essa análise preliminar, não foi incluída a sequência a partir da marca de 1:35 no vídeo.	378
Figura 203 -	Exercício de animação de uma bola mostrando que na imagem de cima a bola animada transmite uma sensação de ser mais densa. Isso ocorre devido a dois fatores, o primeiro seria a baixa variação da forma de esferas. Em segundo lugar, se os desenhos fossem feitos próximos uns dos outros no topo do arco porém feitos mais separados ao estarem mais próximos do chão. Em contrapartida, a ilustração debaixo mostra a maior deformação da esfera ao fundo, fortalecendo a sensação do movimento e da maleabilidade do material da bola ilustrada.	380
Figura 204 -	Goku movimentando seus braços. A forma escolhida pelos animadores para retratar a velocidade do movimento de Goku foi a de transformar o braço do protagonista em uma mancha disforme em meio a alguns quadros. Tal escolha explicita a variação corporal do personagem entre os quadros.	381
Figura 205 -	Goku recebe um soco no rosto. Nesse quadro, a ilustração do braço de Broly foi ilustrada com uma silhueta deformada e curvilínea. Essa abordagem pode ser encarada como outro tipo de tradução do efeito da persistência retiniana diferente daquela na figura 54. E assim como na figura 204 ela também acolhe o fluxo de variação dos corpos dos personagens lutadores.	381
Figura 206 -	Código QR contendo uma passagem do treinamento entre Goku, Vegeta e o mestre Whis no episódio 18 de <i>Dragon Ball Super</i> . Infelizmente o vídeo com a versão original em japonês foi removido, logo, optou-se pela utilização da versão dublada em português. A sequência mais relevante está contida no intervalo entre a marca dos 30 segundos de vídeo até 2:17.	387
Figura 207 -	Código QR contendo a sequência analisada do combate entre Goku e Jiren. A princípio para essa análise preliminar, não foi incluída a sequência a partir da marca de 0:35 no vídeo. Outro ponto importante é o de que nesse vídeo os planos de reação dos personagens espectadores foram removidos.	388
Figura 208 -	(acima): Plano fechado do protagonista Son Goku em batalha. É necessário atentar para a forma como esse quadro de animação foi ilustrado, repleto de detalhes, como os ferimentos e a gota de suor escorrendo. Ademais, o uso bem marcado de luz e sombra e um traçado de linha espesso, são elementos que combinados dão um caráter mais tridimensional para a figura. Vale ressaltar o fato de que essa imagem tem uma duração curta na tela. Esse quadro foi produzido na década de 1990 e fora colorido à mão numa película transparente e posteriormente fotografada, devido a isso a abordagem de animação mais limitada, com uma taxa de desenhos menor do que 24 quadros por segundo era preferível para a realização desses episódios. Ainda, decorrente disso, os episódios minimizavam as cenas de grande movimentação, em contrapartida os quadros ilustrados em geral podiam gozar de um maior detalhamento.	392

Figura 209 -	(abaixo): Plano fechado do protagonista Son Goku em um episódio exibido no ano de 2017. Nesse período, apesar de a animação ainda ser realizada à mão, sua colorização e finalização (Contorno do traçado do lápis) era realizado digitalmente. Dito isso, é possível notar uma diferença na quantidade de detalhes e no uso da iluminação se comparado à figura 3. A figura 4 perde um pouco da sua tridimensionalidade porém em detrimento de uma maior movimentação do personagem na tela, dado que um tempo menor era gasto para a ilustração e pintura de cada um dos quadros dado a abordagem escolhida de menor detalhamento em conjunto com a pintura digital que é realizada de forma mais rápida do que os quadros pintados à mão. Tal conjuntura foi algo marcante para uma franquia galgada na utilização de uma abordagem limitada de animação, com uma baixa variação de quadros, baixa no caso, deve ser entendida como abaixo dos 24q/s que costumam estar presentes na abordagem <i>full animation</i> dos estúdios Disney (Item “3.1 Breve histórico e contextualização dos processos de animação”).	392
Figura 210 -	Quadro ilustrado de Jiren se preparando para golpear Goku. Além do princípio da antecipação, é possível detectar também o princípio do exagero nessa imagem. A pose extrema de Jiren (Roupa vermelha) é ilustrada de modo a deformar sua anatomia.	394
Figura 211 -	(acima): Close up de Goku logo após ter dado um chute em Jiren. No episódio 110 de DBS esse plano corresponde a minutagem 13:14. Por sua vez, na versão presente na figura 207 a minutagem corresponde a marca dos 00:04 segundos	396
Figura 212 -	(acima): Close up de Goku logo após ter dado um chute em Jiren. No episódio 110 de DBS esse plano corresponde a minutagem 13:14. Por sua vez, na versão presente na figura 207 a minutagem corresponde a marca dos 00:04 segundos.	396
Figura 213 -	(acima): Plano subjetivo de Jiren encarando Goku em <i>plongée</i> . Goku olha para sua palma. Esse plano corresponde à minutagem 13:38 do episódio 110 e 0:22 do vídeo na figura 207. Infelizmente esse quadro não valoriza a pose do protagonista em termos de silhueta devido a sobreposição de sua mão (Foco do olhar de Goku) contra seu corpo. Esse plano ocorre logo em seguida daquele mostrado na figura 210. Vale atentar para como a ilustração do corpo do personagem se afasta da proposta da ficha de modelo de Yamamuro (Figura 132) através da minimização do detalhamento e da diminuição da solidez do desenho.	397
Figura 214 -	(abaixo): Goku olha novamente para sua palma. Diferentemente do quadro da figura 213, esse quadro valoriza a silhueta do personagem aumentando muito a leitura da imagem.	397
Figura 215 -	Código QR contendo a sequência final do combate entre Goku e Jiren. Esse vídeo inclui os planos de reação dos personagens espectadores. A minutagem em que indica o início do ponto de análise se dá na marca de 1:26 do vídeo e finaliza em 2:59.	399
Figura 216 -	(acima): Close das costas de Goku. Esse plano corresponde à minutagem 19:19 do episódio 110 e 1:26 do vídeo na figura 215.	400
Figura 217-	(abaixo): <i>Over the shoulder</i> com Goku olhando para Jiren. O plano sequência dos quais os quadros das figuras 216 e 217 foram retirados, utiliza uma abordagem de ilustração mais detalhada para os personagens.	400

Figura 218 -	Goku começa a perder o estado de esvaziamento mental propiciado pelo "instinto superior". A indicação visual para externalizar tal mudança interna, são as cores dos olhos de Goku. Quando o personagem utiliza do instinto superior, seus olhos possuem uma coloração prateada (Figuras, 209, 211, 212, 216 e 217). Ao sair da condição de esvaziamento seus olhos retornam à cor preta. No episódio 110 o plano que corresponde a essa figura ocorre na minutagem 19:50. Por sua vez, no caso do vídeo contido na figura 215 se dá na minutagem 1:56.	401
Figura 219 -	Código QR contendo uma entrevista com o animador Yamashita Shingo.	404
Figura 220 -	Quadro de um plano em que Goku faz um movimento rápido com o braço. A velocidade é traduzida em imagens através de certas abordagens gráficas. Entre elas vale citar a deformação anatômica, a utilização de linhas curvas, e a minimização das sombras do detalhamento. O animador Takahashi Yūya se refere a esse tipo de abordagem como "fantasma". No longa DBS Broly o plano que corresponde a essa figura ocorre na minutagem 01:05:22. Por sua vez, no caso do vídeo contido na figura 202 a minutagem corresponde à 2:29.	406
Figura 221 -	Código QR contendo parte de uma sequência de luta entre os personagens Goku e Broly. O longa metragem <i>Dragon Ball Super: Broly</i> possui diversos profissionais ligados ao campo da animação computadorizada. Dentre esses profissionais é possível listar o diretor Makino Kai, o supervisor de animação computadorizada Saitō Takuya. Além deles, os animadores Miura, Taka'aki e Nakanishi Shingo, estão creditados como líderes da animação em computação gráfica do filme. Isso posto, é muito provável que a sequência que corresponde a minutagem 1:07 até 1:40 do vídeo, contenha a sequência animada em computação gráfica do filme. Essa suposição se deve em grande parte à ausência de variação nos corpos dos personagens entre os quadros. No longa <i>Dragon Ball Super: Broly</i> a sequência que corresponde ao vídeo contido no código QR, ocorre na minutagem 01:10:54 até a marca de 01:13:06.	407
Figura 222 -	Código QR contendo parte de uma sequência de luta entre os personagens Goku e Jiren. No episódio 130 de <i>Dragon Ball Super</i> a sequência que corresponde ao vídeo contido no código QR, ocorre na minutagem 06:15 até a marca dos 7 minutos, porém sem a presença dos planos de reação dos espectadores.	408
Figura 223 -	Quadro de um plano em que Goku acerta um soco no estômago de Jiren. Tate Naoki está creditado em primeiro lugar na lista de animadores de quadros chave. E assim como na sequência inicial do episódio 110 sua abordagem transparece. A minimização do detalhamento e do princípio da solidez se distanciam da proposta das fichas de modelo de Yamamuro (Figura 132). Isso posto, a forma encontrada pelos animadores para se transmitir a violência do golpe de Goku está na deformação do corpo de Jiren. No episódio 130 de DBS esse plano corresponde à minutagem 6:20. Por sua vez, o vídeo contido no código da figura 222 coloca esse plano na marca dos 0:05 segundos.	409
Figura 224 -	Código QR contendo parte de uma sequência de luta entre os personagens Goku e Jiren. No episódio 130 de DBS a sequência que corresponde ao vídeo contido no código QR, ocorre na minutagem 17:12 até a marca dos 17:59.	410

Figura 225 -	Quadro de um plano em <i>close</i> , onde Goku acerta um soco no rosto de Jiren. Esse plano apresenta uma ilustração estática. As variações ocorrem apenas nos efeitos digitais das respectivas auras, dos personagens. Nem mesmo a saliva voando da boca de Jiren é alterada. Tal escolha de abordagem baseada nos teóricos e discussões do presente estudo se mostram perfeitas para transmitir a violência desse movimento de Goku. No episódio 130 de DBS esse plano corresponde à minutagem 17:18. Enquanto isso, o vídeo contido no código da figura 224, coloca esse plano na marca dos 0:05 segundos.	410
Figura 226 -	Fotografia de uma espécie de “corredor-terraço” denominado <i>engawa</i> . A função desse intervalo espacial arquitetônico, seria o de estabelecer uma ponte, entre o ambiente interno e o ambiente externo das casas tradicionais japonesas.	413
Figura 227 -	Pintura Rakuchu Rakugai Zu de Kanō Eitoku.	416
Figura 228 -	Diagrama que retrata a perspectiva linear “moderna” de um espaço retangular (PANOFISKY, 1999, 33). O diagrama superior esquerdo retrata o plano, já o inferior esquerdo mostra o alçado, e por fim, a imagem da direita mostra a “imagem perspectiva conseguida através da combinação dos segmentos traçados na <<linha de projecção>>.	420
Figura 229 -	Diagrama que mostra a construção de pilares através da perspectiva subjetiva/curva (esquerda) e com a perspectiva linear/esquemática (direita).	424
Figura 230 -	“Fragmento de decoração de uma parede, em estuque e tinta, de Boscorale, pertencente ao <<quarto estilo>>, século primeiro a.C.” (PANOFISKY, 1999, 135). A linha azul indica a posição do eixo de fuga.	425
Figura 231 -	O personagem Cell alcança sua última forma. O capítulo de onde essa figura foi apresentada foi publicado originalmente em 1992.	426
Figura 232 -	Indicação do eixo de fuga no tronco de Cell em azul e também da linha do horizonte na altura das coxas do personagem em verde. As demais linhas em vermelho rumam até esses locais.	426
Figura 233 -	Goku e Vegeta em combate. A linha vermelha indica a posição do horizonte retratado de forma curvilínea. Tal escolha aproxima a abordagem da perspectiva subjetiva (Figura 229 no canto esquerdo). A linha verde por sua vez, indica um eixo de fuga. Linhas convergentes para o corpo dos personagens podem ser detectadas no posicionamento dos elementos do cenário. As nuvens, o cume dos rochedos convergem para o eixo de fuga no centro do quadro, onde os personagens se encontram. Esse episódio possui Yamamuro Tadayoshi nos créditos de supervisor de animação. Dessa forma, as ilustrações dos quadros tendem a ser fiéis a sua proposta de design de personagem (Figura). A combinação das características específicas dos designs de Yamamuro e Nakatsuru corroboram com a construção de uma imagem onde os corpos dos personagens lutadores se destacam do cenário. Uma comparação das pernas de Goku nessa figura, com as pernas de Goku na figura 210.	427
Figura 234 -	Os punhos de Goku e Jiren se chocam. No episódio 110 o plano correspondente a essa figura pode ser encontrado na minutagem 20:19. Por sua vez, na sequência contida no código QR da figura 207 a minutagem corresponde a marca dos 0:17 segundos.	433
Figura 235 -	Código QR mostrando uma sequência de luta de Goku contra Vegeta. A passagem foi extraída do episódio 232 que foi exibido originalmente em 1994. O designer Yamamuro Tadayoshi é creditado como supervisor de animação do episódio.	442

Figura 236 -	(acima): Quadro do Coiote Ardiloso em sua forma caricata original.	444
Figura 237 -	(abaixo): Quadro do Coiote Ardiloso em sua nova forma após ter sido enviado para o universo dos heróis da DC. O estilo de ilustração do personagem passa a ser mais detalhado e com uma pregnância muito menor do que se comparado a sua versão original.	444
Figura 238 -	(acima): Goku arranca um dente do personagem Yamcha com seu chute. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1985.	445
Figura 239 -	(abaixo): A personagem Videl perde alguns dentes após receber uma joelhada na boca. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1993.	445
Figura 240 -	Código QR que mostra um compilado de cenas cômicas da série de animação <i>Bob Esponja</i> . O clímax de diversas piadas visuais é expresso através de ilustrações com uma pregnância menor do que aquela presente nas demais sequências dos episódios em que os personagens estão se movimentando.	446
Figura 241 -	Código QR de uma das parodias de Dragon Ball feitas pelo animador Leonardo Amaral. Basicamente apenas o áudio dublado com as músicas e efeitos sonoros foi mantido e toda a animação foi refeita.	446
Figura 242 -	Código QR da apresentação da animadora Mariel Cartwright em que ele explica seu processo de criação no jogo <i>Skullgirls</i> (ZAIMONT, COX, BARTHOLOW, 2012).	447
Figura 243 -	(acima): Personagem Fat Gum.	448
Figura 244 -	(abaixo): Personagem Fat Gum após usar sua habilidade de queimar toda sua gordura de uma vez transformando-a em um golpe poderoso.	448
Figura 245 -	(esquerda): Código QR mostrando a entrevista do ator Temuera Morrison. Na minutagem 5:27 o ator conta da questão de como a imagem de sua mudança corporal foi recebida pelos fãs de <i>Star Wars</i> .	449
Figura 246 -	(direita): Sequência de luta do personagem Boba Fett interpretado pelo ator Temuera Morrison. Apesar da ausência de elementos gráficos, o nível de violência dessa sequência é maior do que se comparado a outras cenas em que Morrison atuou na franquia <i>Star Wars</i> .	449
Figura 247 -	246 (esquerda): Imagem promocional do filme <i>Star Wars Episódio II: O ataque dos clones</i> (LUCAS, 2002). O poster mostra o personagem Jango Fett interpretado por Temuera Morrison. O filme foi lançado originalmente em 2002.	449
Figura 248 -	247 (direita): Quadro do sexto episódio da segunda temporada da série <i>The mandalorian</i> (FAVREAU, 2019). A figura mostra o ator Temuera Morrison, já mais velho interpretando o personagem Boba Fett, um clone do personagem Jango Fett que ele interpretou anteriormente.	449

ÍNDICE DE QUADROS

Quadro 1: Divisão narrativa do romance <i>Jornada ao Oeste</i>.	89
Quadro 2: 10 critérios da animação elencados pelo autor Brian Wells.	144
Quadro 3: 8 leis da Gestalt elencadas pelo autor João Gomes Filho.	177

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	37
CAPÍTULO 1 - O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE TORIYAMA AKIRA	47
1.1.) MÉTODO DE ANÁLISE	48
1.1.1- O gesto inacabado	51
1.1.2- O projeto artístico	52
1.1.3- Práticas comunicativas	55
1.2) O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE TORIYAMA AKIRA	57
1.2.1- Experimentações anteriores	60
1.2.2- Tendências e pistas do projeto de Toriyama	64
1.3) SEMENTES DA VARIAÇÃO	68
CAPÍTULO 2 - IMAGINÁRIO, MITOS E PRÁTICAS CORPORAIS CHINESAS E JAPONESAS EM <i>DRAGON BALL</i>	70
2.1) O IMAGINÁRIO DURANDIANO	79
2.1.1-O tempo como uma relação entre variações espaciais	82
2.1.2-Durand e os mitos	84
2.2) JORNADA AO OESTE	86
2.2.1-A peregrinação de Son Goku em <i>Dragon Ball</i>	90
2.2.2-Conceitos chineses clássicos em <i>Dragon Ball</i>	98
2.2.3-O <i>ki</i> em <i>Dragon Ball</i>	102
2.2.4-O <i>ki</i> para além de <i>Dragon Ball</i>	115

2.3) O HUMOR COMO PONTE ENTRE DRAGON BALL E A JORNADA AO OESTE	121
2.3.1-O cultivo de si em <i>Dragon Ball</i>	132
CAPÍTULO 3 - A LINGUAGEM DA ANIMAÇÃO E O CORPO DO LUTADOR EM <i>DRAGON BALL</i>	141
3.1) BREVE HISTÓRICO E CONTEXTUALIZAÇÃO DOS PROCESSOS DE ANIMAÇÃO	146
3.2) ESPECIFICIDADES DA ANIMAÇÃO NO JAPÃO	150
3.2.1- As influências de Osamu Tezuka nas produções animadas japonesas	153
3.2.2- O estúdio que adaptou as páginas de <i>Dragon Ball</i> para as telas	155
3.2.3- Perspectivas e particularidades sobre a produção e formas de se conceber os movimentos animados	157
3.3) AS TRANSCRIÇÕES ANIMADAS DE <i>DRAGON BALL</i>	165
3.4) AS FERRAMENTAS DE ANÁLISE GRÁFICA DOS CORPOS ILUSTRADOS DOS LUTADORES DE <i>DRAGON BALL</i>	169
3.4.1-A conceituação da forma para a Gestalt	178
3.5) A MALEABILIDADE DA FORMA ILUSTRADA COMO FERRAMENTA DE TRANSCRIAR O KI PARA AS PÁGINAS	182
CAPÍTULO 4 - AS VARIAÇÕES DO CORPO DE SON GOKU	232
4.1) ANÁLISE DA PRIMEIRA FICHA DE MODELO DE SON GOKU FEITA PELO DESIGNER MAEDA MINORU	234
4.2) ANÁLISE DA SEGUNDA FICHA DE MODELO DE SON GOKU FEITA PELO DESIGNER MAEDA MINORU	240
4.3) ANÁLISE DA TERCEIRA FICHA DE MODELO DE SON GOKU FEITA PELO DESIGNER MAEDA MINORU	244
4.4) ANÁLISE DA QUARTA FICHA DE MODELO DE SON GOKU FEITA PELO DESIGNER MAEDA MINORU	250
4.5) ANÁLISE DA QUINTA FICHA DE MODELO DE SON GOKU FEITA PELO DESIGNER MAEDA MINORU	253
4.6) ANÁLISE DA SEXTA FICHA DE MODELO DE SON GOKU DO DESIGNER MAEDA MINORU	262
4.7) ANÁLISE DA PRIMEIRA FICHA DE MODELO DE SON GOKU FEITA PELO DESIGNER YAMAMURO TADAYOSHI	266
4.8) ANÁLISE DA SEGUNDA FICHA DE MODELO DE SON GOKU FEITA PELO DESIGNER YAMAMURO TADAYOSHI	271
4.9) REFLEXÕES SOBRE AS FORMAS MUSCULARES DOS DESIGNS	289

CAPÍTULO 5 - O CORPO ILUSTRADO EM MOVIMENTO	300
5.1) O PLANO AUDIOVISUAL E AS VARIAÇÕES DO TEMPO	303
5.1.1- As cicatrizes do Tempo	307
5.1.2- Curadoria audiovisual das cicatrizes temporais	311
5.2) ANÁLISE DE SEQUÊNCIAS DA PRIMEIRA ADAPTAÇÃO DE <i>DRAGON BALL</i> DE 1986	316
5.3) ANÁLISE DE SEQUÊNCIA DA SEGUNDA ADAPTAÇÃO DE <i>DRAGON BALL</i> DE 1989	330
5.3.1- Cinematismo acolhedor e o animetismo esquizoide	345
CAPÍTULO 6 - O CORPO ANIMADO QUE SE APROXIMA E SE DISTANCIA DO ESPAÇO	362
6.1) ANÁLISE DE SEQUÊNCIA DO FILME <i>DRAGON BALL SUPER: BROLY</i>	369
6.2) ANÁLISE DA SEGUNDA SEQUÊNCIA DE <i>DBS BROLY: GOKU X BROLY</i>	378
6.3) ANÁLISE DE SEQUÊNCIA DE <i>DBS: GOKU X JIREN</i>	384
6.3.1- A transcrição do Vazio para o corpo ilustrado de Son Goku	390
6.3.2- O contexto para o retorno do corpo esquizoide	398
6.4) A CONCRETIZAÇÃO ESPACIAL DO <i>KI</i>	411
6.4.1- A perspectiva geométrica e a separação corpo/espço	418
6.4.2- O movimento animado de esquivar dilui o corpo no espaço	431
CONSIDERAÇÕES FINAIS	437
REFERÊNCIAS	451

INTRODUÇÃO

Este trabalho se propõe como uma análise de uma série de animação japonesa de ação com ênfase em sequências de luta. O objetivo principal deste estudo é o de encontrar os pontos de intersecção entre uma narrativa de série animada e as especificidades culturais de práticas corporais de combate entendidas comumente como “artes marciais”. Partindo desse ponto, o presente estudo se propõe a investigar como tal relação se manifesta através da linguagem da animação. Esta pesquisa também pretende buscar por pontos de diálogo entre esses elementos de modo que sejam levadas em conta suas respectivas complexidades.

O capítulo 1, explora entrevistas e ilustrações, (os chamados Documentos de processo), que fazem parte do processo de criação do quadrinho japonês original que serviu de material base para a versão animada. O destaque dessa etapa inicial é o enfoque nas características cômicas que o autor explora em seus trabalhos iniciais e que atuam como substratos onde *Dragon Ball* será construído. Além disso, é necessário destacar também a abordagem gráfica que o autor traz para suas obras e a forma como elas foram se alterando ao longo do tempo para melhor dialogar com seus roteiros. Esse ponto é muito relevante para que seja possível entender certos aspectos imagéticos da adaptação animada da obra.

O segundo capítulo da tese apresenta a trama e os principais personagens da série de animação *Dragon Ball*, seguindo-se das interpretações desses elementos por meio das teorias do imaginário do antropólogo Gilbert Durand. Dado o conceito desse autor sobre o trajeto antropológico que parte dos mitos até os reflexos dominantes e vice-versa, optou-se por apresentar e resumir a trama do livro *Jornada ao Oeste*, que se constitui em uma das principais inspirações e referências para a composição das histórias de *Dragon Ball* (segundo os documentos de processo apresentados no primeiro capítulo). A “mitodologia” de Gilbert Durand foi aplicada em diálogo com outros autores. Yuasa Yasuo, Tokitsu Kenji e o pesquisador e tradutor do livro *Jornada ao Oeste*, Anthony Yu, são alguns dos nomes invocados por este trabalho. Através desse processo, foram identificados possíveis pontos de convergência em *Dragon Ball* que ecoam características presentes em certas práticas corporais de combate de origem chinesa e japonesa.

Um desses pontos se faz presente na menção do termos *shugyō* e *ki*. De modo extremamente resumido, o primeiro termo presente nos balões de fala dos personagens de

Dragon Ball, pode ser entendido como um processo de treinamento intensivo. Desse modo, o fortalecimento dos personagens na narrativa de *Dragon Ball* é colocado como um constante processo. Mesmo com a materialidade de um capítulo final, o protagonista acolhe a variação temporal dessa perspectiva e segue rumo a uma jornada de aprimoramento ainda que o público não tenha acesso a tal conclusão de jornada. Essa questão já corrobora em mostrar facetas mais acolhedoras das figuras heróicas e violentas de *Dragon Ball*. De forma que, nessa história o protagonista lutador precisa acolher as variações do tempo, para poder triunfar diante de seus adversários monstruosos.

Em se tratando do conceito de *ki*, foram utilizadas as interpretações dos autores Yuasa Yasuo e Tokitsu Kenji sobre o assunto. Tal noção presente em práticas corporais chinesas e japonesas desempenha em *Dragon Ball* uma função narrativa que permite que os personagens executem feitos fantásticos. Feitos esses análogos aos de personagens da *Jornada ao Oeste*. Dentre eles é possível citar a capacidade de voar, força sobre-humana, lançar rajadas de energia pelas mãos etc. Contudo, as questões mais sutis que Tokitsu e Yuasa trazem, também podem ser encontradas de modo traduzido nas páginas de *Dragon Ball*. De forma resumida, Tokitsu traz a perspectiva de *ki* como uma sensação corporal das variações do espaço. Através da prática do *shugyō*, seria possível aumentar tal a sensibilidade corporal para tais variações ao ponto de se dissolver a noção de indivíduo em meio ao espaço em que ele se encontra. Por sua vez, Yasuo traz a perspectiva da medicina chinesa de *ki*, onde esse fenômeno pode ser compreendido como um fluxo em variação. A noção de saúde estaria interligada ao fluir do *ki* em canais específicos espalhados pelo corpo. Por sua vez, a noção de doença sob tal visão, poderia ser entendida como a estagnação desse fluxo. Dito isso procurou-se relacionar as imagens durandianas de acolhimento, ou enfrentamento do fluxo temporal, para com a fluidez ou estagnação das sensações corporais de *ki*.

Ademais, um ponto importante que invoca as particularidades cômicas do criador de DB para essa discussão é a perspectiva do autor Arthur Koestler sobre o processo de criação humorística. Segundo ele, além de ser um elemento de quebra de expectativa presente em piadas e outras manifestações análogas, existem processos específicos ligados que de acordo com Koestler revelam uma faceta violenta e agressiva do humor.

De acordo com o modo de pensar a construção cômica de Koestler, a pessoa que ri acaba por fortalecer sua noção de “eu” através da agressividade humorística, de modo a se distanciar das variações que constituem o espaço onde ela está inserida. Tal visão vai de encontro com o entendimento de Tokitsu sobre *ki*, no qual a pessoa que desenvolve seu *ki* (através de treinamentos intensivos de práticas corporais por exemplo), pode se dissolver em

meio ao seu ambiente. A relação dinâmica entre essas duas abordagens, de aproximação e distanciamento do espaço, é cristalizada nas ilustrações de *Dragon Ball*.

O terceiro capítulo da tese apresenta os conceitos da linguagem da animação de forma geral e posteriormente adentra nas particularidades das animações comerciais japonesas. O ponto seguinte é apresentar um breve histórico do estúdio responsável por traduzir DB das páginas dos quadrinhos para as telas. Em seguida é feito um breve panorama das principais séries animadas de *Dragon Ball*, com destaque para alguns de seus principais artistas. Em seguida é apresentada a ferramenta teórica da Gestalt que será utilizada para as análises gráficas das animações de *Dragon Ball*. Após a explanação das principais leis da Gestalt, foram apresentadas as análises das ilustrações da obra original em quadrinhos. Tal escolha se deve à questão de que certas abordagens gráficas empregadas nos quadros animados de DB já haviam sido utilizadas nas páginas da versão original. Mais especificamente, como em *Dragon Ball*, as formas retas e angulares costumam estar associadas às imagens esquizóides (que enfrentam o fluxo de variações) e como as formas curvilíneas evocam a lógica inversa, onde as variações do espaço e do tempo são acolhidas. Essa construção presente no quadrinho de *Dragon Ball* também dialoga com o imaginário durandiano e com as relações de fluxo de *ki* apresentadas no segundo capítulo. Vale destacar também que os corpos ilustrados dos personagens nos quadrinhos nem sempre obedecem a tais relações de forma plena, pois existe muita complexidade nisso.

Um dos principais exemplos é o do antagonista Majin Buu. O criador utiliza as linhas curvas no corpo desse personagem de forma diferente do ponto de partida arquetípico do imaginário durandiano. O acolhimento uterino das formas circulares desse personagem, é utilizado de forma a gerar tensão e uma sensação de impotência. Isso pois a maleabilidade do corpo daquela criatura lutadora é tamanha que ela acolhe qualquer técnica de combate empregada pelos protagonistas.

O quarto capítulo então, inicia o processo de análise das fichas de modelos utilizados ao longo dos anos da franquia de *Dragon Ball*. Vale destacar nesse ponto que tal processo fez uso da perspectiva da Gestalt. Nessa etapa, foram retomados os conceitos de *ki* e *shugyō* introduzidos no capítulo 2.

Dito isso, foi possível observar que assim como mencionado no capítulo 1, o corpo dos personagens de *Dragon Ball*, em especial do seu protagonista, foi se alterando de modo a destacar e valorizar a musculatura dessas figuras. A partir desse ponto, foi invocado o autor Kuriyama Shigehisa. De forma mais específica, foi empregada nesta etapa, a perspectiva desse autor sobre a construção da ideia de musculatura corporal no contexto da Grécia

clássica. E, com base em suas discussões, um ponto de diálogo pode ser estabelecido com a relação apresentada no segundo capítulo deste estudo. Assim e segundo a perspectiva de Kuriyama, a concepção da imagem do corpo musculoso, estaria interconectada com o surgimento de uma concepção de ser, evocando uma noção de “agenciamento”.

Dessa forma foi proposto uma aproximação com tal concepção clássica de corpo, isto é, com as mudanças de design do corpo do protagonista de *Dragon Ball*. A valorização da musculatura do personagem poderia ser vista também como uma valorização da individualidade daquele personagem. A ideia de valorização do ser é justamente um possível ponto de diálogo com as ideias apresentadas no segundo capítulo. Mais especificamente a perspectiva de Arthur Koestler sobre a criação cômica. Para esse autor, os processos envolvidos na construção humorística, fortalecem uma noção de “ser”, separada do espaço. Dessa forma, mesmo que os roteiros de *Dragon Ball* tenham minimizado seus elementos cômicos, a forma como o corpo dos personagens é ilustrado resgata as características esquizóides que separam aquele corpo do espaço.

Tal escolha gráfica acaba por distanciar a visão de Tokitsu sobre o *ki*. Isso pois, segundo esse autor a sensação corporal de *ki*, permite que a noção de indivíduo possa ser diluída em meio às variações do espaço onde ela está inserida. Enquanto o roteiro de *Dragon Ball* diz que os personagens praticam o *shugyō* e desenvolvem seu *ki*, os designs de personagem seguem um caminho contrário destacando aquelas figuras lutadoras de seus respectivos cenários. Tal processo de separação a princípio pode ter se manifestado pelos elementos cômicos, e posteriormente a separação se deu através da valorização gráfica dos músculos dos personagens lutadores. Isso posto é importante destacar a questão de que as ilustrações dos personagens de *Dragon Ball* não foram analisadas no contexto do movimento audiovisual da animação, apenas isoladas, “estáticas”.

No capítulo 5, foi enfim realizada a análise das sequências animadas de *Dragon Ball* com os corpos ilustrados dos personagens em movimento. Para essa etapa foi apresentado a perspectiva do cineasta russo Andrei Tarkovski que prioriza um entendimento do plano audiovisual como um registro do fluxo de variações temporais. Dessa forma, foi realizada neste capítulo primeiramente as análises de sequências animadas produzidas entre as décadas de 1980 e 1990. O motivo da escolha específica desse intervalo, se deve a elementos de produção analógicos que foram utilizados. Tais técnicas e ferramentas analógicas foram explanados na parte inicial do terceiro capítulo.

As conclusões dessa etapa inicial enfatizam a limitação técnica, orçamentária e de prazos de produção como um fator que interferiu na forma como os primeiros designs do

personagem de *Dragon Ball* foram utilizados. Diferentemente do que ocorreu ao final da série, os primeiros designs de *Dragon Ball* eram muito mais simples, com alta pregnância, baixo detalhamento e o volume da forma era pouco enfatizado. Esse conjunto de características não apenas facilitava o processo de ilustração dos quadros pela pletora de animadores envolvidos na produção, como também, dialogava mais com as concepções de *ki* de Tokitsu. Isso pois, a simplicidade do design do corpo do protagonista minimiza a separação daquela imagem para com a imagem do cenário. A lógica da composição evocava muito mais uma relação de sobreposição de camadas do que uma perspectiva geométrica.

Contudo, apesar do possível diálogo daquela imagem ilustrada com Tokitsu, não foi possível dialogar com a concepção de *ki* apresentada por Yuasa Yasuo. Como mencionado no resumo sobre o segundo capítulo, Yuasa traz a visão da medicina chinesa onde o *ki* saudável é entendido como um fluxo em movimento. A estagnação desse fluxo pode se manifestar como uma patologia. Isso posto, por mais que os designs iniciais do protagonista de *Dragon Ball* não enfatizem sua musculatura (de modo a separar aquele corpo ilustrado de seu cenário), o fluxo de quadros animados era relativamente baixo nas produções animadas das décadas de 1980 e 1990 feitas no Japão.

Dessa forma, o roteiro de *Dragon Ball* que melhor dialogou com esse contexto específico, de design de personagem e quantidade permitida de quadros animados foi o do episódio 96 da primeira série animada de *Dragon Ball*. Isso pois, trata-se de um roteiro que mostra o combate do protagonista com seu melhor amigo no contexto de um torneio de lutas com uma regra explícita onde é proibido matar o adversário. Mesmo em se tratando de uma imagem esquizóide de um combate, o afeto dos personagens um pelo outro, impede um escalonamento para uma situação de violência extrema para os padrões da série. O protagonista já havia enfrentado adversários em que sua vida esteve em risco, porém, não era esse o caso no episódio 96, a tensão era muito menor. Tal premissa de roteiro corrobora com as características acolhedoras das linhas curvas dos designs de personagem desse período. Ao mesmo tempo em que o fato de a situação retratar um combate, faz sentido um fluxo de quadros menor, mais “estagnado”, doente, separado do fluxo de variações do espaço.

Dito isso, a segunda sequência analisada neste capítulo possui um roteiro onde a violência é explicitada. Contudo, apesar da sequência estar sujeita a uma baixa variação de quadros, os designs de personagens utilizados na época já possuíam uma estética mais rígida. Os corpos dos personagens na segunda sequência possuem, uma pregnância muito menor, devido a uma maior proeminência de detalhes, linhas e ângulos retos e agudos, sombreamento mais proeminente e uma tridimensionalidade enfatizada. Por fim, não se pode

deixar de mencionar a forma como a musculatura dos corpos dos personagens passou a ser muito mais detalhada.

Essa combinação de elementos estéticos em conjunto com um roteiro com cenas mais dramáticas e violentas e um contexto de produção com limitação da quantidade de quadros disponíveis, tornou o fluxo de quadros da sequência em algo mais estagnado também. Contudo, tal estagnação, dialoga com as imagens esquizóides que permeiam a proposta específica desse roteiro. Mais importante do que muitas cenas violentas animadas, a violência sob as relações estabelecidas nesse estudo, advém do enfrentamento das variações, tal qual o arquétipo do herói durandiano. Esse enfrentamento, em termos de linguagem audiovisual da animação, se manifesta, principalmente, através da minimização de variação dos corpos ilustrados entre cada quadro animado. Técnicas, como a repetição de quadros, baixa variação de quadros ilustrados dentro de cada plano e o deslocamento físico das folhas onde os corpos são ilustrados, são algumas das formas como o enfrentamento esquizóide das variações pode ser manifestado nas sequências animadas de *Dragon Ball* durante a década de 1990.

Por fim, no capítulo 6, foram realizadas as análises de sequências animadas produzidas na década de 2010, após a introdução das ferramentas digitais na produção. Tal mudança permitiu um aumento significativo da quantidade de quadros disponíveis para a animação. Ademais, uma nova ficha de modelo do protagonista retoma as primeiras abordagens da década de 1980 e simplifica os designs. Tal abordagem se traduz em uma menor ênfase na musculatura e o volume e solidez da forma são minimizados.

Ainda, ficou evidenciado que essa forma de ilustrar corpos em conjunto com a maior taxa de quadros disponíveis pelas ferramentas digitais, propiciam um contexto perfeito para traduzir as facetas mais acolhedoras do protagonista de *Dragon Ball* para as telas. É importante destacar que tais facetas se fazem presentes mesmo em sequências onde o personagem luta. Isso pois, como mencionado anteriormente, o protagonista enxerga sua trajetória de fortalecimento das práticas corporais como um processo. Deve-se ressaltar que essa visão acolhe as variações do tempo. Tal forma de encarar a prática do *shugyō* pode finalmente ser devidamente traduzida em animação, através de um maior fluxo de quadros que externalizam também o fluxo de *ki* do personagem lutador. Ademais, os quadros ilustrados nesse fluxo animado, retratam corpos ilustrados de forma mais simplificada, sem ênfase na musculatura. Dessa forma a perspectiva de Tokitsu sobre o *ki* diluir o ser no ambiente também pode ser traduzida em tela.

Todavia, isso não significa que a abordagem esquizóide com taxa de variação menor e corpos musculosos e detalhados foi completamente abandonada. Na última sequência

analisada, o nível de complexidade é maior que as duas abordagens são aplicadas em uma sequência de luta com o mesmo personagem. Nos exemplos analisados no início do capítulo 6, cada tipo de abordagem de animação detectada é utilizada para animar os movimentos de personagens específicos. A sequência de luta do protagonista possui um fluxo maior de quadros e o corpo do personagem é ilustrado de forma mais simplificada sem ênfase na musculatura. Em contrapartida, o rival do protagonista é ilustrado com um corpo musculoso, detalhado e cuja solidez faz com que aquela figura se destaque do cenário e se separando do ambiente. Ademais, o fluxo de quadros animados da sequência de luta do rival, é baixa, com uma variação menor e mais estagnada do que se comparada a sequência de luta do protagonista.

Entretanto, essa abordagem se altera na última sequência analisada. Assim como uma imagem sintética durandiana, o protagonista de *Dragon Ball* carrega em si o potencial para alternar entre uma abordagem esquizóide e uma abordagem mística e acolhedora, dependendo da especificidade do contexto. Tal complexidade é finalmente traduzida para animação no episódio 110 da série sucessora de *Dragon Ball* que estreou nas televisões japonesas em 2015.

Durante esse episódio, as duas abordagens de animação são aplicadas na sequência de luta do protagonista. A relação que foi detectada durante a análise foi o fato de que, costumeiramente, o maior fluxo de variação de quadros e a forma simplificada de ilustrar o corpo do protagonista, eram atribuídas a sequências onde os movimentos do personagem eram primordialmente, ações de esquiva. Em contrapartida, o fluxo de quadros estagnado, em que o corpo do protagonista era ilustrado de forma mais detalhada e com ênfase na musculatura, costuma ser atribuído a sequências em que o personagem realiza movimentos esquizóides de ataque. Dessa forma, é possível enxergar uma ponte, que relaciona as imagens durandianas místicas com os movimentos animados de esquiva, enquanto as imagens heroicas, poderiam ser relacionadas com o fluxo de imagens mais estagnado, que se traduzem em violência e cujos corpos ilustrados do personagem, são mais detalhados e separados do ambiente, tal qual as imagens ascensionais.

Em suma, a complexidade do dinamismo dos movimentos presentes em práticas corporais de combate, necessita de um enorme repertório e também de uma aplicação contextualizada para que esta possa ser traduzida de forma plena. Contudo, vale atentar para o fato de que, no primeiro capítulo, o criador de *Dragon Ball* já fazia uso de tal abordagem no contexto cômico. Na obra *Dr. Slump* o criador relacionava uma estética de personagem mais detalhada para personagens arrogantes e ególatras, cuja noção de “eu” os separava do

ambiente das personagens que eles consideravam inferiores. Porém, ao final de uma piada onde tal personagem percebia que ele não correspondia a suas próprias expectativas, a forma como seu corpo era ilustrado, era muito mais simples, sem volume ou solidez acentuada. Trata-se de um corpo mais integrado ao seu cenário.

Dessa forma, no caso das adaptações animadas de *Dragon Ball*, foi necessário a combinação de vários fatores para que essa metodologia de ilustração humorística do autor, pudesse ser traduzida para um contexto mais violento e dramático. Uma delas foi uma variação de formas de ilustrar o corpo do protagonista. De forma geral essa abordagem pode ser mais detalhada com a musculatura enfatizada, ou mais simples com pouca ênfase no volume e na solidez da forma. Porém, de nada adianta ter opções de se ilustrar o corpo do personagem, se não existe uma possibilidade de externalizar suas práticas de combate em fluxo animado de movimento. Logo, uma maior quantidade de quadros disponíveis é algo muito bem-vindo. Contudo, em sequências com roteiros mais esquizóides, um uso parcimonioso desses quadros, em conjunto com ilustrações mais detalhadas e com corpos musculosos, mostra-se como uma abordagem mais proveitosa. *Dragon Ball* não oferece uma receita pronta de como traduzir o fluxo de *ki* de um personagem inspirado pela *Jornada ao Oeste* de forma plena para a linguagem da animação. No percurso, existem pistas de que o arquétipo heroico não consegue sobrepujar a grande serpente cíclica apenas com seu gládio. Por vezes ele necessita recuar, para a caverna uterina, até enxergar uma brecha e retomar seu assalto. Uma imagem puramente diurna e heroica, é incapaz de transcriar toda a complexidade relacional, das práticas corporais de combate para as telas da animação.

Resumidamente, a presente tese se propõe a fazer uma análise de uma série de animação japonesa de ação com ênfase em sequências de luta. O objetivo principal deste estudo é o de encontrar os pontos de intersecção entre narrativa, especificidades culturais e elementos da linguagem da animação, propondo pontos de diálogo entre esses elementos que levem em conta suas respectivas complexidades.

O capítulo 1, mais especificamente, tem por objetivo explorar entrevistas e ilustrações, (os chamados Documentos de processo), que fazem parte do processo de criação do quadrinho japonês original que serviu de material base para a versão animada. Um ponto importante é que para este trabalho utiliza a ordem de sobrenome e em seguida o primeiro nome para os antropônimos japoneses. Além disso buscou-se aplicar o sistema Hepburn para a transliteração das palavras japonesas e o sistema Hànyǔ Pīnyīn para a transliteração das palavras chinesas.

Isso posto, antes da apresentação do fenômeno de estudo, é necessário esclarecer alguns pontos quanto à terminologia, em especial no que se refere à definição do termo “artes marciais”. Não há consenso sobre a definição desse termo, no dicionário online Merriam-Webster por exemplo a definição de *martial arts* pode ser entendido como artes de combate e auto-defesa e que várias delas também podem ser encaradas como esporte (2021).

Autores como Jason Winkle e John Ozmun por exemplo utilizam “artes marciais” como um termo guarda-chuva para se referir a diversos sistemas de combate que se originaram na Ásia (2003), algo que se aproxima da definição encontrada em dicionários. Todavia, como pode um único termo abranger as diferenças, complexidades e especificidades de diversas práticas corporais, treinamentos, rituais, métodos, perspectivas, técnicas de auto-defesa, esportes (CYNARSKI, SKOWRON, 2014), ainda mais quando tais práticas advém de países com línguas, ambientes e culturas tão distintas umas das outras? Até mesmo dentro de um mesmo território, há extensa complexidade e, somente a título de ilustração, termos de origem japonesa como *jūjutsu*, *shihan*, *sōke*, podem estar alheios ao vocabulário de diversos habitantes do Japão do século XXI (CYNARSKI, SKOWRON, 2014).

Mudanças tecnológicas e alterações de técnicas de combate durante uma guerra, ao longo das eras, relegam certas práticas a outros contextos, um exemplo é a mudança do papel da cavalaria em embates bélicos de diversos exércitos, por exemplo, cuja importância extrema no passado, hoje é ínfima (CYNARSKI, SKOWRON, 2014), cedendo gradualmente espaço para blindados e outros veículos, inclusive os aviões e etc.

Ademais, mesmo no passado, sistemas de poder específicos podem ter atuado para coibir a aproximação de parte da população para com o universo de práticas combativas. Como ocorreu na ascensão política de Toyotomi Hideyoshi (1536-1598), que a princípio era um soldado raso (*ashigaru*, 足輕), sem nenhum título de nobreza que ascendeu socialmente na carreira militar, “ao salvar a vida de um samurai, tornou-se ele também um deles, mais graduado, destacando-se então como guerreiro hábil e leal” (SAKURAI, 2014, pg. 103), chegando ao nível de se tornar general. “Há séculos, camponeses como o próprio Hideyoshi eram recrutados para lutas portando armas. Os ashigaru e, dessa forma, vários outros “guerreiros provisórios” tornavam-se samurais pela bravura demonstrada nas batalhas” (SAKURAI, 2014, p. 103).

Visando impedir que outros camponeses, como os referidos acima, ascendessem na hierarquia social e militar, Hideyoshi proíbe o porte de armas para não samurais (TURNBULL, 2003, p. 155), propiciando que essa classe fique mais focada em desenvolver

suas habilidades bélicas, enquanto que “os camponeses, por sua vez, sem a permissão de usar armas, ficavam sem condições de promover levantes capazes de desestabilizar as forças locais” (SAKURAI, 2014, p. 103). Quanto às especificidades das práticas corporais chinesas, em *Dragon Ball* o protagonista cita especificamente que ele treinou “Kung Fu”, o que suscita a pergunta: será que esse termo se mostra mais adequado para a utilização em meio ao âmbito acadêmico?

O pesquisador William Acevedo em conjunto com o doutor em ciências da atividade física e do esporte, Carlos Gutiérrez, que também é diretor da revista espanhola Artes Marciales asiáticas, desde a sua concepção em 2006 e juntamente com a tradutora Mei Cheung, em uma extensa pesquisa sobre as raízes de práticas corporais chinesas comumente enquadradas no termo “Kung Fu”, trazem o seguinte histórico do termo:

"Historicamente, a popularização do termo kung fu como sinônimo de “artes marciais chinesas” deu-se na década de 1970, graças à famosa série Kung Fu e aos filmes de ação de Hong Kong, para se fixar no imaginário coletivo como práticas exóticas de esporte e combate chinesas. No entanto, uma tradução literal para kung fu (em geral romanizado como gong fu, termo aqui não será utilizado por ser pouco conhecido) seria “trabalho humano”, ou seja, toda e qualquer habilidade - não apenas marcial - adquirida ao longo do tempo, com esforço, disciplina e perseverança. Uma ilustre bailarina, por exemplo, tem um bom kung fu (...)” (ACEVEDO, GUTIÉRREZ, CHEUNG, 2011, p. 14).

Devido a essa origem e a amplitude de implicações do termo “artes marciais”, para o presente estudo optou-se pelo uso do termo “práticas corporais” ou “práticas corporais” de combate para se referir a esses conjuntos de movimentos sistematizados em contextos específicos.

CAPÍTULO 1 - O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE TORIYAMA AKIRA

A série japonesa chamada *Dragon Ball* foi escolhida como tema central do presente estudo. Trata-se de uma franquia midiática japonesa que era originalmente um mangá cômico criado pelo autor Toriyama Akira, que evoluiu para um mangá de ação. Devido ao enorme sucesso alcançado, essa série de quadrinhos japonesa foi transposta para outras mídias como vídeo games, e quatro diferentes séries de animação; sendo a última delas denominada *Dragon Ball Super* que foi concluída em 2018.

Dragon Ball segue as aventuras do protagonista, Son Gokū (*Son Gokū*, 孫悟空), desde a sua infância até a idade adulta. O nome do personagem foi adaptado na versão brasileira do mangá original para Son Goku e por conta disso, optou-se por referir-se ao personagem dessa forma. Durante esse período ele treina práticas corporais voltadas ao combate e explora o mundo em busca de sete esferas mágicas, as quais, quando reunidas, invocam um deus dragão que concede desejos. Ao longo de sua jornada, Goku enfrenta uma grande variedade de adversários, muitos dos quais também procuram as esferas do dragão para suprir seus desejos egoístas. Todavia, uma constante rima narrativa de *Dragon Ball* é a questão dos laços de amizade que Goku forja com seus antagonistas através das lutas.

Diferentemente de outras histórias em que o protagonista precisa lutar para atingir um objetivo, Son Goku é mostrado como um personagem cujo principal objetivo é a luta em si e também o seu aprimoramento pessoal como lutador, de tal forma que vencer a luta ou matar o oponente são preocupações secundárias. Em contrapartida, os adversários de Goku buscam se fortalecer para, na maioria das vezes, subjugar seus oponentes e, devido a isso, ao lutarem contra Goku eles acabam, mesmo que lentamente, sendo tocados pelo amor que o protagonista sente pelo lutar e assim se convertem em aliados de Goku para ajudá-lo em lutas futuras.

O arco inicial de *Dragon Ball* e seus protagonistas foram inspirados no romance “*Jornada ao Oeste*” escrito por Wú Chéng'ên na China do século XVI, como uma sugestão do editor de Toriyama na época; Torishima Kazuhiko, que havia sido também editor dessa obra durante suas publicações anteriores, como *Wonder Island* e *Dr. Slump*, sendo esse último um sucesso no mercado de quadrinhos japoneses (TORISHIMA, 2016).

“O romance representou a unificação das inúmeras lendas surgidas a partir da história real da peregrinação do monge Xuan Zang até a Índia em busca de ensinamentos sagrados do budismo” (WU, 2008). Devido a temática de *Dragon Ball*, é válido destacar a relação do

budismo com a conduta dos samurai e também nas técnicas praticadas pelos monges do mosteiro Shaolin (ACEVEDO, GUTIÉRREZ, CHEUNG, 2011 p. 39-45). É de extrema importância destacar em específico o livro de Nitobe sobre a conduta samurai que foi escrito posteriormente, ao fim dessa casta guerreira e, independentemente de sua acuidade histórica, sua perspectiva se mostra válida de ser citada pela influência que seu texto teve na construção do imaginário desses combatentes do passado (NITOBÉ, 2005). Tais influências incluem inspirações, preconceitos e perspectivas específicas para a construção de narrativas de diversas mídias, em especial as que envolvam sequências de luta e mesmo que incluam alienígenas como em certos capítulos da obra de Toriyama.

O nome do protagonista de *Dragon Ball* chamado Son Goku, é uma tradução japonesa do nome Sun Wukong, o rei macaco e mais famoso personagem do livro *Jornada ao Oeste*. Dessa forma, não é sem razão que, apesar de aparentar ser um jovem comum, Goku possui uma cauda de macaco. Ademais, os ideogramas que compõem o nome Goku e Wukong podem ser entendidos como “desperto/ciente ao vazio” ou “iluminado para o vazio”. E isso é interessante de ser ressaltado, pois o rei macaco Wukong não somente deve auxiliar o monge Xuanzang para adquirir os pergaminhos budistas, como também, o próprio Wukong se depara com a figura de Buda, que ensina humildade ao convencido rei macaco. Ademais, ao encontrarem os pergaminhos, o monge e Wukong ficam surpresos, quando constatarem que os sagrados pergaminhos estão em branco. Nesse ponto, deve-se ressaltar que a vertente budista que entrou no Japão se chama Mahayana ou “grande veículo”, desenvolvida por volta dos séculos II e III e que visa a libertação através do conhecimento e propagando o “vazio” como idéia central (OSHIMA, 1992, p. 35).

Tal elemento também pode ser encontrado nas palavras do mestre espadachim Yagyu Munenori, que diz em seus escritos que a intenção do treinamento é de ser efetuado até o limite da capacidade do praticante, ao ponto de transcendê-lo por completo, internalizando a prática até conseguir convertê-la em algo tão natural quanto caminhar, que pode então ser executada sem a interferência da mente consciente (WILSON, 2013 p. 45).

No caso de *Dragon Ball* existe a personalidade de Goku que, de certa forma, já refletia em parte o vazio do ego mencionado pelo mestre Yagyu, pelo fato de Goku ser um personagem que vive o presente e isso se reflete nas cenas de ação em que ele precisa lutar.

1.1) MÉTODO DE ANÁLISE

No método proposto por Lucia Leão que está explanado em diversos artigos e explicitado em sua publicação *Memória e Método: Complexidades da pesquisa acadêmica em processos de criação* (2016), a etapa da descrição do fenômeno de estudo é prevista como a etapa inicial do processo, seguida da investigação dos documentos de processo. Como descritos abaixo:

“(...) é uma fase que deve gerar uma descrição cuidadosa, atenta aos detalhes e livre de qualquer julgamento ou interpretação, por mais que pareça fácil, a descrição é algo bastante raro de ser encontrado nos estudos acadêmicos ou mesmo nos escritos da chamada crítica de arte. A rigor, o que queremos dizer é que esse texto descritivo irá exigir muita observação, um grande cuidado na apresentação dos elementos. Apenas depois desse trabalho ter sido realizado é que podemos buscar encontrar as narrativas que ecoam desse grande mapa.” (LEÃO, 2016).

Por sua vez a segunda fase do método é compreendida da seguinte forma:

“No contexto específico das pesquisas em processos de criação, as narrativas podem ser encontradas em diferentes suportes e formatos. Encontramos relatos de vida em anotações de cadernos, correspondências, livros, áudios, fotografias, vídeos, conversas nas redes, blogs, enfim (...) Nessa fase do método, é preciso adotar o sistema do “passo a passo” na pesquisa, ir construindo o texto a partir de propriedades locais, buscando nas narrativas o fio de Ariadne, a ligação entre as partes, em outras palavras, cartografar as relações.” (LEÃO, 2016).

Contudo, com vistas a estabelecer também um diálogo do método proposto por Lúcia Leão com o método da autora Cecília Salles explanado em suas publicações sobre estudo de processos criativos, optou-se por inicialmente inverter a ordem proposta das etapas. Tal opção se deve também ao fato de que a maior parte do presente capítulo enfatiza a trajetória do autor da obra original Toriyama Akira, que posteriormente foi adaptada para animação e que é o principal enfoque do presente estudo. Apesar do quadrinho original nortear escolhas para a adaptação como também faz a presente pesquisa, tal obra em quadrinhos não é o principal fenômeno de estudo a ser analisado. Todavia, ela é de extrema importância partir dessa versão original e de seu autor, pois a investigação desses processos iniciais podem dar pistas de forma fenomenológica de quais elementos teóricos e abordagens podem melhor contribuir na análise da adaptação animada. Isso se torna ainda mais relevante se for levado em conta a complexidade do fenômeno e de escolhas presentes na adaptação que se

originaram durante esse período e que possuem registros em documentos de processo diferente dessas escolhas e que já foram diretamente importadas para a linguagem da animação, porém sem o embasamento dos seus reais motivos, além do fato de serem escolhas já presentes na obra original que foi objeto de adaptação.

Ademais, a abordagem metodológica de Leão complementa para a condução do presente estudo perfeitamente a perspectiva de Salles ao, por exemplo, embasar e explicitar a importância das entrevistas como documentos de processo. E, vale destacar que o foco desse capítulo inicial se concentra precisamente em tais tipos de documentos realizados por Toriyama e seu editor.

“As narrativas autobiográficas, em especial, são elementos fundamentais na pesquisa em processos de criação pois permitem o estudo a partir de relatos dos próprios agentes de criação da criação. Assim, é bastante evidente o interesse das pesquisas de processos em acessar as narrativas em suas diferentes formas e também, quando possível, entrar em contato com o criador estudado. Quer seja através de diálogos, quer seja através de entrevistas, os relatos são fontes valiosas que podem guardar pistas sobre processos e propiciar novas visões sobre o artista/criador estudado. O interesse acadêmico pelas narrativas e histórias de vida teve uma fase de grande ebulição com o desenvolvimento da chamada História das mentalidades. No entanto, enquanto que para esta abordagem o interesse de investigação está em compreender as sensibilidades e visões de mundo dos indivíduos estudando um grande período de tempo, o chamado tempo longo da história (Fernand Braudel), nós iremos buscar as narrativas para compreender aquilo que é pessoal e singular nos processos de criação. Ou seja, nosso interesse é resgatar a memória da experiência vivida. Compreendemos a memória como algo vivo, em permanente mutação, construído tanto localmente quanto globalmente, aberto e conectado em todos os seus pontos.” (LEÃO, 2016).

Por outro lado, deve-se salientar que a utilização de relatos autobiográficos e entrevistas não visa à apreensão de uma “verdade objetiva” sobre o processo de criação, como costumava ser a perspectiva acadêmica sobre a utilização metodológica desses elementos, mas sim pensar nesse material como pistas para a detecção de singularidades e permitir a emergência de relações no processo de pesquisa (LEÃO, 2016). Uma vez explanado esse elemento de abordagem é possível prosseguir com as teorias de Cecília Salles.

Dentro do método de pesquisa de processo de criação se faz necessário primeiro elencar alguns conceitos chave definidos pela Professora Cecília Salles, cujas obras foram utilizadas para essa análise. Primeiramente é necessário destacar o caráter fenomenológico

dessa abordagem, onde o próprio fenômeno escolhido para análise, no caso os documentos de processo atuam como um direcionador para as interpretações da “obra” ou melhor, das etapas do processo por vezes expostas ao público (SALLES, 2017, p. 115). Salienta-se aqui que a pergunta direcionadora nessa abordagem para tais documentos é ““o que esse material nos oferece sobre o processo criativo do artista estudado?”” (SALLES, 2017, p. 115).

“A atenta observação dos documentos é sustentada por uma perspectiva relacional. O crítico estabelece relações entre os diferentes dados para, assim, refazer e compreender a rede de pensamento em criação. E no estabelecimento de relações entre os gestos do artista que se percebe os princípios que norteiam aquele processo. Cada índice, se observado de modo isolado, isto é fora do contexto relacional, deixa de apontar para descobertas sobre criação. A observação relacional leva a formulação de hipóteses sobre o modo como se desenvolve o processo criativo. Conhecimento sobre o processo de criação é assim, gerado no estabelecimento de nexos.” (SALLES, 2017, p. 115).

Ainda, a partir da perspectiva das redes, o processo de criação pode ser entendido da seguinte forma:

“A criação como rede pode ser descrita como um processo contínuo de interconexões, com tendências vagas, gerando nós de interação, cuja variabilidade obedece a princípios direcionadores. Esse processo contínuo, sem ponto final, é um movimento falível, sustentado pela lógica da incerteza, englobando a intervenção do acaso e abrindo espaço para a introdução de ideias novas.” (SALLES, 2017, p. 117).

Isso posto, é possível rumar para os três principais enfoques de análise do processo de criação dentro da perspectiva dessa autora.

1.1.1- O gesto inacabado

Uma das mais importantes características da criação dentro dessa perspectiva é a ideia de uma inerente incompletude e constante metamorfose. Assim, considera-se que o mesmo quadro emoldurado e exposto não implica na finalização das tendências vagas e direcionadoras que movem o pincel do artista. Dentro dessa visão, erros e acasos são pistas fundamentais para uma análise que visa se aproximar mais da complexidade, enquanto que a

busca da origem única e da conclusão definitiva se mostram como ingênuas e desnecessárias (SALLES, 2014, p. 34).

A exposição pública de uma obra não é sinônimo de perfeição dentro do processo, pois isso remove as potencialidades e complexidades da criação que é um “percurso que engloba a intervenção do acaso e abre espaço ao mecanismo de raciocínio responsável pela introdução de ideias novas” (SALLES, 2014, p. 34-35). Mesmo com a imprescindível presença de “vazios potenciais” como a incompletude e o acaso, a criação, ainda assim, é realizada através de interações com a matéria-prima, desejos comunicativos, escolhas, recortes, recontextualizações a partir dos quais novas relações ocorrem e tais escolhas são pautadas por certas tendências vagas.

“O artista é atraído pelo propósito de natureza geral e move-se inevitavelmente em sua direção. As tendências são, portanto, indefinidas, mas o artista é fiel a essa vagueza. (...). A tendência não apresenta já em si a solução para o problema mas indica o rumo. O processo é a explicação dessa tendência. (...). As tendências mostram-se como condutores maleáveis, ou seja, uma nebulosa que age como bússola. Esse movimento dialético entre rumo e vagueza é que gera trabalho e move o ato criador. (...) A criação vai acompanhando a mobilidade do pensamento.” (SALLES, 2014, p. 37).

Relatos de diversos criadores presentes no livro *Gesto Inacabado* (2014), dão pistas da vagueza desse trajeto com tendências em especial pela escolha de certas palavras como intuição amorfa ou miragem, por exemplo (SALLES, 2014, p. 37).

1.1.2- O projeto artístico

Outro dos elementos que regem o processo criativo é a ideia do “Projeto” que rege os processos de criação. Originalmente acompanhado do adjetivo poético visando englobar tanto as características éticas, quanto as estéticas das tendências vagas, porém, devido a uma certa resistência ao termo dentro do meio acadêmico, a autora optou por ressignificá-lo em favor de uma maior pluralidade de adjetivos que englobassem uma variedade de possibilidades, como projeto artístico, cinematográfico, teatral, jornalístico, etc. (SALLES, 2017, p. 119).

O projeto deve ser entendido então como um conjunto de princípios singulares do indivíduo criador, dessa forma seriam os gostos e as crenças do artista que compõem sua ética que se manifesta em uma estética particular (SALLES, 2014, p. 44-45). Ademais, a

constituição do projeto artístico direcionador é pautada pelo contexto histórico, cultural, social em que o autor está inserido.

“(...) a mera constatação da influência do contexto não nos leva ao processo propriamente dito. O que se busca é compreender como esse tempo e espaço em que o artista está imerso, passam a pertencer à obra, em como a realidade externa penetra o mundo que a obra apresenta. (...). O tempo de criação seria o tempo da configuração do projeto. Pode-se, assim dizer que o processo de criação de uma obra é a forma de o artista conhecer, tocar e manipular seu projeto de caráter geral.” (SALLES, 2014, p. 45-46).

No caso específico do processo de criação de *Dragon Ball* é possível destacar uma passagem da história em que Goku enfrenta oponentes que possuem motivações que dialogam com o contexto histórico e social em que o autor Toriyama Akira estava inserido. No caso, trata-se da crise econômica que o Japão passou na década de 80.

Assim, os antagonistas desenvolvidos por Toriyama, nesse período em que seu mangá estava sendo publicado, eram alienígenas que invadiam e atacavam planetas para que, em seguida, eles pudessem vendê-los para outras raças que fizessem a melhor oferta pelo corpo celeste.



Figura 1 (esquerda): O antagonista Raditz em um diálogo expositivo sobre a seu objetivo, Raditz é posteriormente revelado como um soldado à serviço de Freeza (TORIYAMA, 2008, p. 43).

Figura 2 (direita): Freeza se preparando para lutar contra os amigos de Goku (TORIYAMA, 2002, p. 61).

Fonte figura 1: *Dragon Ball Kanzenban Vol 14* (TORIYAMA, 2008, p. 43).

Fonte figura 2: *Dragon Ball Z #18* (TORIYAMA, 2002, p. 61).

Toriyama diz em uma entrevista que criou o personagem Freeza na época da chamada bolha econômica, onde segundo ele os especuladores de imóveis eram “o pior tipo de gente”, logo Freeza seria o maior especulador de imóveis do universo (TORIYAMA, 1995).

A doutora em ciências sociais Célia Sakurai explana em seu livro um pouco do contexto em que Toriyama estava inserido no Japão da década de 1980.

“(...)Tóquio tornou-se um centro financeiro significativo (...). Com isso, grandes bancos internacionais se apressaram em abrir filiais em Tóquio. (...) mas já havia escassez de imóveis na capital japonesa. Os preços das propriedades subiram muito, (...). Com o aumento da importância do Japão como centro financeiro internacional, os preços se elevaram ainda mais. O interesse na propriedade não ocorreu somente pela escassez de imóveis e alta demanda, mas também porque os bancos começaram a aceitá-la como garantia de empréstimo. Como o fluxo internacional de capital para o Japão já estava bastante liberado na segunda metade da década de 1980, a terra era um ativo muito procurado por permitir acesso ao crédito bancário mais fácil: as condições para um mercado especulativo estão montadas. (...) No período da “economia da bolha”, como ficou conhecida a segunda metade dos anos 1980, o valor das empresas japonesas começou a ser mensurado pelo dos imóveis que possuíam (...). Em maio de 1989, o governo estreitou sua política monetária, elevando a taxa de juros para diminuir a especulação sobre o valor dos bens, como a terra. A bolsa de Tóquio então caiu 38%, levando consigo 300 milhões de ienes (2,07 trilhões de dólares). O preço da terra também caiu. Era o “estouro da bolha”.” (SAKURAI, 2014, p. 222-223).

Por fim, é necessário destacar também aquilo que se refere ao projeto de modo geral e que existe também uma relação entre a perspectiva contínua e inacabada do processo criativo com o projeto artístico. Portanto, deve-se considerar que “Cada obra é uma possível concretização do grande projeto que direciona o artista. Assim, se a questão da continuidade for levada às últimas consequências, pode-se pensar cada obra como um rascunho ou concretização parcial deste grande projeto.” (SALLES, 2014, p. 46).

É importante deixar claro também que o projeto não é algo imediatamente óbvio para o artista e que este também está sujeito a ser alterado por mudanças do autor, sejam internas, externas conscientes ou não e também das mutações do contexto em que este se insere; logo as relações entre os dois também podem se alternar.

“O artista não inicia nenhuma obra com uma compreensão infalível de seus propósitos. Se o projeto fosse absolutamente explícito e claro ou se houvesse uma predeterminação, não haveria espaço para desenvolvimento, crescimento e vida, sendo assim, um processo puramente mecânico. (...) Não há uma teoria fechada e pronta anterior ao fazer. A ação da mão do artista vai revelando esse projeto em construção. As tendências poéticas vão se definindo ao longo do percurso: são princípios em estado de construção e transformação.” (SALLES, 2014, p. 47).

O ato do fazer artístico tem o potencial de desvelar o projeto para o autor, de forma análoga a maneira como os registros e documentos de processo podem revelar parte daquele projeto de uma determinada etapa da criação artística para o pesquisador de processos de criação. Em vista disso e considerando-se também que o artista parte de recortes, é necessário, por conseguinte, que ele faça escolhas e rejeite e descarte certas coisas, de modo que as informações que não estão presentes nos registros de processo também tem o potencial de desvelar parte do projeto do autor (SALLES, 2014, p. 48).

1.1.3- Práticas comunicativas

O terceiro ponto essencial elencado por Cecília Salles dentro do processo de criação são as práticas comunicativas, uma vez que a expressão artística pode ser entendida como um fenômeno de estabelecimento de relações, entre elas a social, ou seja entre os seres humanos (SALLES, 2017, p. 120). Nas palavras da autora, “Essa relação é intrínseca ao ato criativo. Nesse sentido, verifica-se que está inserido em todo processo criativo o desejo de ser lido, escutado visto ou assistido” (SALLES, 2014, p. 54). Tal relação pode ser percebida não somente através do interlocutor da obra em processo e de parceiros de criação, mas até mesmo de relações mercadológicas em que o processo pode estar inserido (SALLES, 2014, p. 54).

“O processo de criação mostra-se, também, como uma tendência para outros, na medida em que está inserido nas complexas redes culturais: o projeto de cada artista insere-se na frisa do tempo da arte, da ciência e da sociedade, em geral. o aspecto comunicativo do processo envolve sujeitos como comunidade, travando uma grande diversidade de diálogos de natureza inter e intrapessoal como com a obra em processo, com futuros receptores, com a crítica e com os membros dos grupos.” (SALLES, 2017, p. 120).

Um exemplo de prática comunicativa dentro do processo de criação de Toriyama Akira pode ser percebido através do design do personagem Dr. Mashirito no quadrinho *Dr. Slump* que Toriyama publicou antes de *Dragon Ball*. No caso, o autor precisava estabelecer um design para um antagonista dessa série e em uma entrevista concedida para a revista Forbes em 2016, o editor de Toriyama na época comenta como foi esse processo.

Basicamente Torishima disse para o autor, que o design inicial do personagem não estava causando o impacto necessário (TORISHIMA, 2016). Era preciso que ele visse uma sensação desagradável (TORISHIMA, 2016). A sugestão dada pelo editor foi a de que Toriyama deveria basear seu design em na pessoa que ele mais odeia, e ao final o personagem vilanesco ficou com o rosto do próprio editor de Toriyama (TORISHIMA, 2016). Além disso, nome do antagonista Dr. Mashirito é simplesmente um anagrama de Torishima (TORISHIMA, 2016).

Esse tipo de abordagem resultado de uma prática comunicativa, e não seria a última vez a ser utilizada por Toriyama. Outras conversas com seu editor resultaram por exemplo na criação do personagem Piccolo, um dos maiores antagonistas de *Dragon Ball*, o qual foi introduzido na história desse mangá, após Torishima apresentar para Toriyama a história do imperador Nero (TORISHIMA, 2016).



Figura 3 (esquerda): O personagem Dr. Mashirito na capa do capítulo de sua primeira aparição em *Dr. Slump* (TORIYAMA, 2018, p. 52).

Figura 4 (direita): Fotografia de Torishima Kazuhiko, o primeiro editor de Toriyama Akira e a inspiração para o Dr. Mashirito (BARDER, 2016).

Fonte figura 3: *Dr. Slump vol 6* (TORIYAMA, 2018, p. 52).

Fonte figura 4:

[<https://www.forbes.com/sites/olliebarder/2016/10/15/kazuhiko-torishima-on-shaping-the-success-of-dragon-ball-and-the-origins-of-dragon-quest/#c2675db25e55> acesso em 20 de Outubro de 2021.

Além disso, ao explanar os principais pontos de relação dentro da perspectiva do processo de criação como uma rede contínua e inacabada, é possível rumar para os documentos de processo de Toriyama Akira, o autor do mangá *Dragon Ball*. (TORISHIMA, 2016).

1.2) O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE TORIYAMA AKIRA

Toriyama Akira nasceu na cidade Nagoya no Japão em 1955. Em entrevistas, o autor informa sua paixão por desenhar desde jovem, citando desde influências japonesas como Tezuka Osamu, como também os filmes dos estúdios Disney (TORIYAMA, 2019, p. 80) com um destaque especial para o longa metragem *101 dálmatas* (TORIYAMA, 2007, p.22). Antes de trabalhar com mangás, os quadrinhos japoneses, Toriyama trabalhou em uma agência de publicidade por 3 anos (TORIYAMA, 2019, p. 48) a contragosto da família, que segundo o autor, queria que ele tivesse feito faculdade. Depois de deixar seu trabalho nessa agência, Toriyama decidiu se aventurar no mundo dos quadrinhos ao ver a chamada de um concurso de mangás (TORIYAMA, 2007, p.142 & 186).

Dentro desse contexto, o autor comenta algumas passagens que contribuíram para sua formação como artista. Uma delas se refere à repetição, onde Toriyama precisava ilustrar diversos objetos, como centenas de pares de meias, por exemplo, algo que, segundo ele, se provou útil (TORIYAMA, 2017, p. 351). Outro ponto que ele chama a atenção é a questão da observação. Toriyama comenta especificamente que desde de criança ele sempre se atentava para o seu entorno (TORIYAMA, 2017, p. 351). Observar a cidade durante as compras pode-se revelar como uma forma de construção de repertório em momentos onde precisava ilustrar cenas de rua, pequenos objetos, e roupas por exemplo (TORIYAMA, 2017, p. 351).

É possível então relacionar essa passagem de Toriyama com o aspecto de experimentações perceptivas impulsionadoras, que é uma das possíveis abordagens dentro do processo de criação e que foi também elencada por Cecília Salles em seu livro *Redes de criação* (SALLES, 2008 p.128). Como mencionado anteriormente, Toriyama cita seu hábito de observação e sua experiência no exterior sofre um recorte que dialoga com seu passado em Nagoya, de forma que essa experiência visual dos arranha-céus de concreto, seja em Nova York ou mesmo posteriormente em Tóquio, pode sim ter atuado como um detonador criativo que é transposto para suas obras. Para ilustrar essa particularidade, a passagem a seguir reflete o processo de criação de Bill Viola, porém dialoga com os escritos de Toriyama e de seus trabalhos na arte sequencial.

“Uma possível proposta da obra se dá na relação com uma experiência perceptiva vivida de modo bastante intenso, no sentido de que percepções geram experimentações. Ele (Viola) explora a percepção, assim como um cientista verifica suas hipóteses. Uma cena que poderia ser vivenciada por outro sem ser dada grande importância, passa a ser pesquisada por ele com outras intenções. (...) Há uma certa tendência do olhar para perceber indagações e aquilo que move sua obra. A experiência traz nova potencialidade visual a ser especulada. (...) O resultado desta exploração passa a pertencer a seu universo de possibilidades imagéticas, funcionando como potencial de obra. (...) a materialização da obra de arte é um percurso sensível. Neste caso, trata-se de uma imagem que contém uma excitação. O artista é profundamente afetado por essa imagem sensível, que tem poder criativo: Uma imagem geradora. Essas imagens, que guardam o frescor de sensações, podem agir como elementos que propiciam futuras obras, como também, podem ser determinantes de novos rumos ou soluções de obras em andamento.” (SALLES, 2008, p.128).

Considerando que a relação campo e cidade, aparece explicitamente no mangá *Dragon Ball* de Toriyama, é possível então afirmar que, os capítulos 73 e 74 de seu mangá anterior *Dr. Slump*, que traz esse mesmo conceito, pode ter servido como uma experimentação do capítulo 68 do mangá de *Dragon Ball* que foi lançado em 1986, enquanto *Dr. Slump* foi encerrado em 1984.

Ainda, verifica-se que Toriyama demonstra ter uma forte relação com a natureza, ao comentar que já teve diversos animais de estimação, incluindo desde cães e gatos, passando por tartarugas, calopsitas e até sapos, corvos e cobras, conforme ele relata na orelha do décimo primeiro volume da sua série *Dr. Slump* (TORIYAMA, 2019). Todavia, sua relação com a natureza não se limita a sua paixão pelos animais, mas também deve-se a sua criação no subúrbio de Nagoya, dado sua relação com vastas paisagens campestres em contraste com grandes centros urbanos como Tóquio (sede da editora Shūeisha onde ele publicou seu trabalho) e Nova York, cidade em que o autor relata ter visitado e ficado espantado com as grandes construções em concreto (TORIYAMA, 2019, p. 142).

“Graças ao fato de ter me tornado mangaká, tive a oportunidade de visitar diversos países. Antes de virar um nunca tinha saído do Japão, (...). Todos falam como é legal admirar vastas paisagens quando viajam para fora, mas isso não me emociona. Afinal nasci no subúrbio de Nagoya, (...). Todos se espantam com a vista do horizonte, mas,

saindo de casa, em 10 minutos também já dá pra vê-lo. E de quebra ainda temos doninhas e guaxinins na vizinhança. É por isso que, quando fui para Suíça, só pensei “Puxa, eles têm montanhas...”. Na verdade só me espantei mesmo em Nova York, no meio daqueles prédios todos. Fiquei emocionado ao pensar nas pessoas que construíram tudo aquilo com cimento.” (TORIYAMA, 2019, p. 142).

Dentro desse contexto, ressalta-se que Toriyama inclusive relata ter escolhido um de seus assistentes no processo de desenho dos quadrinhos com base em seu histórico “caipira” que aparentemente era superior ao do próprio Toriyama (TORIYAMA, 2019, p. 172).

“Foi quando apareceu meu atual assistente, Kouji Matsuyama-kun. Vim me gabando como o maior caipira sobre a terra, mas a família dele é de um lugar tão caipira que não tem nem comparação. Pra começar, levei um baita susto quando ele disse que um alto-falante, no topo de uma montanha, avisa quando o telefone toca. Afinal, o terreno da casa dele é tão grande que passa até estrada no meio. Aliás, daria também pra abrir um zoológico, de tantos animais que vivem lá. Javalis atacam com força, e macacos roubam sua marmita durante o almoço. Ainda por cima, a mãe dele sempre dizia pra ele não andar por aí sozinho. Porque, pasmem, pode aparecer um urso. Incrível, né?” (TORIYAMA, 2019, p. 172).

Toriyama reitera por diversas vezes em suas histórias a dicotomia do campo com os grandes centros urbanos, que normalmente é expressa através de uma certa ingenuidade de seus protagonistas com relação à certos aspectos do mundo, como no caso de Son Goku em *Dragon Ball* por exemplo (TORIYAMA, 2005, p. 132).



Figura 5 (acima): Quadro do mangá *Dr. Slump* em que os protagonistas são chamados de caipira por habitantes de uma metrópole ficcional em que eles visitam pela primeira vez (TORIYAMA, 2018, p. 154).

Figura 6 (abaixo): O personagem Mr. Satan de *Dragon Ball* chama Goku e seus amigos de caipira na versão original em japonês, o termo no caso é *inakamono* (田舎者), literalmente pessoa do campo (TORIYAMA, 2004, p. 77).

Fonte figura 5 (acima): *Dr. Slump* vol 6 (TORIYAMA, 2018, p. 154).

Fonte figura 6 (abaixo): *Dragon Ball Kanzenban* vol 27 (TORIYAMA, 2004, p. 77).

Todavia, isso não compromete em nada o fascínio do autor por ficção científica e pela alta tecnologia desenvolvida por mãos humanas, em especial os veículos, esses últimos expressos não somente em suas ilustrações, mas também pelos próprios carros que teve (TORIYAMA, 2006, p. 1) acrescido, ainda, de seu amor pelo plastimodelismo (TORIYAMA, 2019, p. 172) e também pelos carros e corridas de fórmula 1 (TORIYAMA, 2016, p.93).

1.2.1- Experimentações anteriores

A publicação de estréia de Akira Toriyama se deu na forma da história curta *Wonder Island* e isso já ocorreu sob a consultoria de seu futuro editor Torishima Kazuhiko

(TORIYAMA, 2006, p. 20). *Wonder Island* é uma história sobre um piloto de caça japonês, que lutou na segunda guerra e que ficou preso em uma pequena ilha, depois de sua aeronave ter sido abatida. A maior parte das piadas dessa breve peça cômica envolve o imenso orgulho do protagonista que deseja voltar para o Japão da única maneira digna de um piloto, que na perspectiva dele, teria que ser voando.



Figura 7: Atenção a figura está disposta na forma de publicação e leitura japonesa, tal qual sua versão impressa no Brasil. Logo a figura da direita deve ser lida primeiramente e em seguida a figura da esquerda. A ordem de leitura dos quadros é invertida também como no Japão, de forma que os quadros devem ser lidos da direita para a esquerda e de cima para baixo começando com o quadro do gorila dizendo “faça o que eu te ensinei”. A piada de como o piloto vai cair é construída a partir de uma premissa absurda envolvendo um T-Rex que acende um repelente para mosquitos visando espantar um vampiro que sugou seu sangue enquanto ele lia uma revista pornográfica de dinossauros esculpida em pedra (TORIYAMA, 2006, p.16-17).

Fonte figura 7: *Marusaku vol 1* (TORIYAMA, 2006, p.16-17).

A princípio, o resultado final da piada mostrada na figura 6, que era a criação de um obstáculo para impedir o protagonista de alcançar seu objetivo, pode parecer óbvia, porém o percurso escolhido por Toriyama para chegar nesse ponto da narrativa, utilizou de diversos elementos absurdos que geram o humor e esse é o elemento de destaque e que dá indícios para a caracterização do projeto de Toriyama.

Assim, constata-se que esse estilo de humor visual, que também utiliza o absurdo como uma importante ferramenta na construção das piadas, é recorrente nas histórias de Toriyama e continua muito presente na sua série *Dr. Slump* publicada originalmente em 1980, no Japão. A história com característica episódica narra as aventuras da androide Arale e de seu atrapalhado criador, o cientista Norimaki Senbei.



Figura 8: Dois quadros do primeiro capítulo de *Dr. Slump*. No primeiro quadro, acima Senbei foi desenhado com mais detalhes no rosto e apesar de levemente caricato ainda não se compara com o exagerado de expressões do quadro abaixo com os olhos saltando para fora das órbitas (TORIYAMA, 2017, p.8). Mais adiante tal abordagem realizada na animação de *Dragon Ball* será reapropriada por Toriyama para um contexto de cenas de ação das lutas de *Dragon Ball*.

Fonte figura 8: *Dr. Slump* vol. 1 (TORIYAMA, 2017, p.8).

Toriyama utiliza de variação em seu estilo de desenho para a construção de suas piadas. O traçado mais detalhado, com as sombras acentuadas e que flerta mais com o realismo, exterioriza a forma exagerada como Senbei enxerga a si mesmo, destacando-se dos demais e do cenário e, refletindo, dessa forma, o ego inflado do personagem. Em contrapartida, quando algo o frustra e ele é lançado de volta para a realidade cartunesca de seu mundo, o estilo de desenho de Toriyama, dialoga com isso, minimizando os detalhes do

rosto de Senbei e exagerando as suas feições. Tal contraste se mostra como uma poderosa ferramenta na construção do humor nos trabalhos desse autor.

No entanto, Torishima Kazuhiko relata que após seis meses de sucesso, Toriyama estava com muita dificuldade em lidar com criação de novas histórias do Dr. Slump, justamente pelo seu caráter episódico em que cada capítulo (publicado semanalmente) necessitava de novas idéias e personagens cada vez mais absurdos e situações inusitadas,, de modo que esse processo estava deixando Toriyama cansado ao ponto de ele querer parar (TORISHIMA, 2016). Dado que, além das premissas, toda semana era necessário também que Toriyama e sua equipe de assistentes entregasse um capítulo de no mínimo 15 páginas, roteirizado, desenhado e com a arte final em nanquim. Em vista destas dificuldades, após uma conversa com o editor-chefe da revista semanal Shonen Jump, foi firmado um acordo no sentido de que se uma nova história curta e fechada desenvolvida por Toriyama fizesse sucesso, o *Dr. Slump* poderia ser encerrado e a nova história poderia ser realizada em seu lugar, isso porque o *Dr. Slump* era um mangá de muito sucesso na época (TORISHIMA, 2016).

Dito isso, foi em uma reunião corriqueira que, segundo a entrevista de Torishima, surgiu a premissa para a criação de um novo mangá. Em uma conversa com a esposa de Toriyama, o editor descobriu que o autor colocava filmes de kung fu do Jackie Chan, para ficar escutando enquanto desenhava, tendo assistido alguns deles mais de cinquenta vezes (TORISHIMA, 2016). E a partir dessa anedota que Toriyama criou um quadrinho de 13 páginas chamado *Dragon Boy* (TORISHIMA, 2016).

Tal passagem exemplifica partes do gosto de Toriyama Akira que vai compor seu processo, mas também a importância do acaso dentro do processo de criação em conjunto com a presença do editor que soube captar uma possível tendência vaga e utilizá-la para uma nova criação. “Aceitar a intervenção do imprevisto implica em compreender que o artista poderia ter feito aquela obra de modo diferente daquele que já havia realizado, devendo-se admitir, nesse caso, que outras obras teriam sido possíveis” (SALLES, 2014, p. 42).

Dragon Boy que é o predecessor direto de *Dragon Ball* é uma história fechada em dois capítulos escrito por Toriyama que conta a história do garoto Tanton, um lutador que possui asas de dragão em suas costas e precisa escoltar uma princesa refugiada de volta para o seu lar.

Além da ambientação inspirada em filmes de Kung Fu protagonizado por astros como Jackie Chan, *Dragon Boy* faz uso de certas piadas que surgirão novamente em *Dragon Ball*,

como por exemplo o fato de o jovem protagonista, além de monstruosamente forte, ser também ingênuo, ao ponto de nunca antes ter visto uma mulher em sua vida.

Outro elemento é a presença do arquetípico velho sábio, um mestre que treinou Tanton e o envia para a missão de proteger a princesa. Apesar de ser apresentado como alguém com reflexos apurados, ainda assim, Toriyama utiliza dessa expectativa prévia que os leitores possuem para esse tipo de personagem, para criar piadas. *Dragon Boy* fez tanto sucesso que, no ranking das publicações curtas da revista Shonen Jump, tornou-se o estopim para a criação de *Dragon Ball* (TORISHIMA, 2016). No caso de *Dragon Ball*, por se tratar de uma obra muito mais longa do que os dois capítulos de *Dragon Boy*, Toriyama pôde brincar ainda mais com as expectativas dos leitores em cima da figura do sábio ermitão que se tornaria o mestre de Goku.

1.2.2- Tendências e pistas do projeto de Toriyama

Em uma entrevista realizada originalmente em 1995, ou seja, no mesmo ano de finalização da publicação original de *Dragon Ball*, Toriyama Akira foi questionado sobre seu processo de criação de personagens, e ele disse que, primeiramente ele pensa na história e na ambientação, depois na personalidade dos personagens e, por último, no design deles (TORIYAMA, 2016, p. 205). E, como mencionado na apresentação do fenômeno estudado, *Dragon Ball* foi inicialmente inspirado pelo romance chinês da *Jornada ao Oeste* e tal referência aparece explicitamente nos rascunhos iniciais dos protagonistas de *Dragon Ball*.



Figura 9 (esquerda): Design original dos protagonistas de *Dragon Ball*, sua aparência ainda muito próximas dos personagens do romance *Jornada ao Oeste* do qual foram adaptados originalmente, com exceção da protagonista feminina Bulma que estaria fazendo o papel do monge na história original porém nos primeiros designs Toriyama à converteu em uma cowgirl armada com um revólver inclusive (TORIYAMA, 2016, p.16).

Figura 10 (direita): Ilustração dos protagonistas do livro *Jornada ao Oeste* (WÚ, 2010, p. 10).

Fonte figura 9 (esquerda): *Dragon Ball Super History Book 30th Anniversary* (TORIYAMA, 2016, p.16).

Fonte figura 10 (direita): *Jornada ao Oeste as batalhas do rei dos macacos* (WÚ, 2010, p. 10).

O autor relata em entrevista que originalmente o design de Goku teria surgido de uma vontade de criar um personagem com o que ele chama de “um rosto comum”, e foi através de sua relação com seu editor, que segundo Toriyama, o design foi ficando cada vez mais espalhafatoso.

“Pode reparar que usei velhos recursos, como o olho sendo só uma bolinha. Só que o editor da época exigiu que eu mudasse o seu penteado e outras coisinhas mais que foram transformando meu personagem simples em um personagem espalhafatoso. (Risos) Mesmo assim, ele dizia: “Talvez um rabo, que tal?”. Eu imaginei que ele estivesse brincando, mas cedi, coloquei o rabo, e esse é o Goku que vocês conhecem na série.” (TORIYAMA, 2005, p. 95).

Uma informação importante é que, devido ao grande sucesso de *Dragon Ball* nos quadrinhos, uma adaptação animada foi desenvolvida antes do término da obra original. E, quando questionado sobre as influências que a adaptação animada de *Dragon Ball* teve sobre seu processo nos mangás, Toriyama respondeu o seguinte:

“No desenho animado, eu vi que o traço é mais quadrado. Talvez seja uma mania do animador, mas eu percebi que quando os personagens eram movimentados, o traçado

mais quadrado dava um ar mais duro, combinando com as cenas de batalha. Depois disso, comecei a imitar esse traçado no mangá também. Isso deu mais sensação de movimento no desenho e também agilizou o processo de produção. É que durante a publicação da série eu fazia de tudo para diminuir meu trabalho de desenhar. (Risos) Depois que eu comecei a imitar o método de produção dos acetatos, como pintar as sombras separadas, o meu trabalho ficou bem mais fácil.” (TORIYAMA, 2005, p. 91).

Essa citação é muito interessante, pois mostra diversos elementos, como por exemplo o diálogo entre as linguagens da animação com o mangá, tal qual Toriyama fez ao capturar o ritmo das cenas de luta de filmes de Jackie Chan como referência para as suas próprias cenas de ação (TORIYAMA, 2016, p. 204). Ademais, isso confirma uma outra informação que Toriyama relata que é o fato de não gostar de utilizar referências advindas da mesma mídia em que ele está trabalhando, ou seja, a arte sequencial dos quadrinhos japoneses, os mangás (TORIYAMA, 2016, p. 203). E, por fim, tal empréstimo de técnicas de ilustração podem também refletir um medo que o autor relatou em uma entrevista dada em 1995, na qual ele disse que, no início de *Dragon Ball*, ele não se sentia confiante para desenhar sequências de luta, em especial pelo fato de ele não estar acostumado com desenhos do gênero de ação, vide o portfólio do autor que é dominado por comédias (TORIYAMA, 2016, p. 203).

Em se tratando de suas publicações cômicas anteriores, Toriyama Akira foi perguntado também em 1995 sobre a diferença de abordagem em seus desenhos de *Dragon Ball*, quando são comparados com a do *Dr. Slump*. O autor respondeu que não gostava de desenvolver tendências particulares, de modo que ele alternava sua abordagem artística de acordo com a história (TORIYAMA, 2016, p. 203). Durante o período da entrevista o autor diz que ainda era capaz de ilustrar formas com seu traçado mais arredondado, porém durante a segunda metade da história de *Dragon Ball*, ele se focou na narrativa e alterou sua abordagem para um traçado mais retilíneo (TORIYAMA, 2016, p. 203). Tal alteração visual se deu em diálogo com a minimização das passagens cômicas da história e a maior valorização das sequências de ação (TORIYAMA, 2016, p. 203). O autor conclui dizendo que, ele tem aversão à repetição e que conforme os leitores da obra se manifestavam contra a mudança de abordagem visual, ansiando pela volta do traçado mais simples e arredondado, mais ele fazia questão de deixar suas ilustrações ainda mais retilíneas e angulosas (TORIYAMA, 2016, p. 203).

Ressalta-se, nesse caso, que tal passagem se relaciona com outro episódio em que Toriyama menciona cartas de leitores e como estas interferiram em seu processo. Ainda, em uma outra entrevista realizada originalmente em 2003, muito tempo após o término da publicação de *Dragon Ball*, Toriyama diz que quando seu editor lhe informou que diversas cartas de fãs da série diziam que eles tinham certeza de que Goku iria vencer um torneio, o autor fazia questão de fazer seu personagem perder (TORIYAMA, 2005, p. 95). Isso faz muito sentido visto que, dos seis torneios que ocorrem na história, Goku venceu apenas um deles. Essa interferência na narrativa como uma resposta de cartas de leitores acompanhando a publicação semanal dos capítulos mostra-se como um bom exemplo das práticas comunicativas no processo criativo.



Figura 11 (esquerda): Goku adulto feito por Toriyama Akira desenhado em 1989 (Ano de estréia da adaptação animada de *Dragon Ball*) e com traços predominantemente mais curvos e arredondados (TORIYAMA, 2016, p. 71).

Figura 12 (direita): Goku adulto feito por Toriyama Akira desenhado em 1995 com traços mais retilíneos e detalhes. O tecido da roupa foi desenhado com muito mais linhas para transmitir a noção das dobras do que se comparado com a Figura 10, a ponta das botas também ficou com um ângulo mais agudo, tais mudanças evidenciam os comentários de Toriyama e a influência que a adaptação animada teve em seu processo (TORIYAMA, 2016, p. 166).

Fonte figura 11 (esquerda): *Dragon Ball The Complete Illustrations* (TORIYAMA, 2016, p. 71).

Fonte figura 12 (direita): *Dragon Ball The Complete Illustrations* (TORIYAMA, 2016, p. 166).

Por fim, esse tópico da presente tese será concluído com a seguinte passagem que pode entregar pistas sobre o projeto artístico que guia os quadrinhos de Toriyama Akira: Toriyama diz em entrevista que odeia não conseguir pensar em passagens completamente

inesperadas para suas histórias (TORIYAMA, 2016, p. 207). Segundo o autor tais momentos precisam ser traduzidos em composição visual e colorização (TORIYAMA, 2016, p. 207). É justamente por isso que o autor procurava desenhar em estilos diferentes (TORIYAMA, 2016, p. 207).

Assim, esse desejo pelo inesperado pode ser interpretado como parte do projeto de Toriyama se desvelar, pois esse inesperado está presente tanto em sua abordagem cômica; vide o exemplo de piada visual que ele fez em *Wonder Island*, como também em histórias que envolvem sequências de ação. O inesperado pode ser uma ferramenta útil para narrativas desse tipo, pois, se um lutador for muito previsível ele não acertará nenhum golpe e provavelmente será derrotado. A aplicação do inesperado em contextos que mesclam a abordagem cômica com a ação podem ser encontrados nos filmes que inspiraram Toriyama, em especial aqueles do já mencionado, Jackie Chan. Em se tratando de *Dragon Ball*, a relação entre o humor e conceitos de práticas corporais de combate será abordada no próximo capítulo.

1.3) SEMENTES DA VARIAÇÃO

Dentro do material apresentado que busca relacionar as entrevistas com esboços e trajetos de publicações anteriores até chegar na obra *Dragon Ball*, foi possível perceber com clareza o resultado de certas escolhas estéticas do autor em apreço relacionadas com práticas comunicativas, como por exemplo, nos registros que envolviam conversas com o editor Torishima Kazuhiko.

No que tange ao projeto artístico de Toriyama Akira, verifica-se que suas entrevistas, rascunhos, ilustrações e comentários oferecem certas pistas, das quais é possível discriminar os seguintes pontos elencados abaixo:

Primeiramente a forte presença da natureza, pautada, em especial, pela origem caipira de Toriyama, na província de Aichi e expressa pelos cenários, pela presença forte de animais e pelas citações diretas para com a relação com a terra, como por exemplo encontra-se em um capítulo de *Dragon Ball* em que parte do treinamento de Goku envolve arar um campo.

Em segundo lugar, o fascínio de Toriyama por mecanismos, como por exemplo robôs, radares ficcionais, e veículos comuns, como carros e aviões e até naves espaciais alienígenas. Possivelmente todos esses elementos se constituem em extensões da paixão desse autor pelo plastimodelismo.

E, por fim, a grande paixão deste autor pelos filmes, não somente os grandes blockbusters de Hollywood como *Stars Wars* (LUCAS, 1977), *Superman* (DONNER, 1978) e *Exterminador do Futuro* (CAMERON, 1984), que são diretamente referenciados em suas obras, mas principalmente os filmes de Bruce Lee e Jackie Chan. Toriyama diz ter assistido o filme *Operação Dragão* (CLOUSE, 1973) por dez dias seguidos no cinema (TORIYAMA, 2005, p.100).

O contraste da natureza com a tecnologia mecânica manufaturada, em conjunto com o inesperado presente na construção absurda e não ortodoxa do humor de Toriyama, expresso pela relação de desenhos mais detalhados com traços retos para cenas dramáticas que contrastam com o traço mais arredondado para as cenas de humor, demonstram uma tendência do projeto de Toriyama para a variação, algo que dialoga fortemente com a premissa de ação da história de *Dragon Ball* onde é imprescindível que um lutador se adapte ao campo de batalha e às variações dos oponentes, sua altura, alcance de golpe, velocidade e resistência. Portanto, a combinação, desses fatores múltiplos em conjunto com a perícia técnica de Toriyama na composição, traço e narrativa da arte sequencial, com certeza contribuíram para estabelecer um diálogo de uma forma versátil o suficiente para expressar de maneira mais fidedigna as características principais de certas práticas corporais combativas específicas, propiciando o enorme sucesso que a franquia se tornou.

CAPÍTULO 2 - IMAGINÁRIO, MITOS E PRÁTICAS CORPORAIS CHINESAS E JAPONESAS EM *DRAGON BALL*

No capítulo anterior, foi realizada uma apresentação e análise do processo de produção de Toriyama Akira e como sua trajetória de vida embasou a criação do quadrinho japonês *Dragon Ball*. No desenvolvimento do presente capítulo e prosseguindo com a metodologia de Lucia Leão (2016), que fora introduzida no início do capítulo 1, a pesquisa se propõe agora a realizar a análise da etapa descritiva da história de *Dragon Ball* que posteriormente fora adaptada para a linguagem da animação. A partir dessa etapa e, em conjunto com as informações do capítulo anterior, será possível prosseguir com o método de análise com base no estabelecimento de relações com autores e teorias adequadas a um melhor entendimento do fenômeno de estudo proposto e levando-se em conta a sua complexidade.

Dragon Ball é uma franquia midiática que se originou de um quadrinho japonês homônimo roteirizado e ilustrado por Toriyama Akira. A história narra as aventuras de Son Goku. Esse personagem é apresentado como um menino de doze anos detentor de uma super força, resistência, ao ponto de sobreviver a um tiro à queima roupa como se não fosse nada e possuir uma cauda de macaco. O jovem é apresentado vivendo em meio às montanhas, em uma região muito similar à *Guilín* na China e também apresenta semelhança à certas pinturas clássicas desse país como a Paisagem ao luar de *Mǎ Yuǎn*. Um belo dia ele conhece a personagem Bulma uma jovem inventora de dezessete anos que convence Goku a ser seu guarda-costas em sua jornada em busca de sete esferas mágicas capazes de invocar um deus dragão que tem a capacidade de realizar qualquer desejo.

Goku possui uma personalidade simples, sendo extremamente sincero ao ponto de não possuir nenhum tipo de filtro social. Tal questão é atribuída à criação longe de centros urbanos e da falta de contato com muitas pessoas. O único contato que o protagonista mantinha era sua figura paterna adotiva, que Goku carinhosamente se refere como seu avô Gohan. O nome completo do personagem é Son Gohan (孫悟飯).

Inclusive, em uma entrevista, o editor de Toriyama, Torishima Kazuhiko comenta que pelo fato do clássico da literatura chinesa *Jornada ao Oeste* estar em domínio público durante o desenvolvimento de *Dragon Ball*, esse livro poderia ser e de fato foi usado como referência para o primeiro arco de história do quadrinho original (TORISHIMA, 2016). Inclusive o

nome do protagonista é uma referência direta ao personagem do rei macaco Sun Wukong que é escrito com os mesmos caracteres, apesar da diferença de pronúncia entre a língua chinesa e japonesa.

É válido destacar que apenas o arco inicial possui uma estrutura similar à obra de Wú Chéng'ēn, mesmo que em tom de paródia. Outros elementos do clássico chinês permanecem, espalhados ao longo de *Dragon Ball*, porém não de forma tão explícita. Um dos motivos pode ser atribuído à motivação do protagonista que só foi introduzida para os leitores no arco seguinte. Segundo o editor de Toriyama, Torishima Kazuhiko o início de *Dragon Ball* seguia uma estrutura de um *road movie* inspirado no romance chinês *Jornada ao Oeste* (TORISHIMA, 2016). Contudo, mudanças foram necessárias, pois a obra de Toriyama começou a cair no ranking de popularidade (TORISHIMA, 2016). Toriyama e seu editor então discutiram tentando descobrir a razão de a obra não estar ressoando entre os leitores (TORISHIMA, 2016). A conclusão que chegaram foi o fato de que o protagonista Son Goku não possuía uma motivação clara, após isso, eles decidiram que o objetivo do protagonista de *Dragon Ball* seria “ficar mais forte” (TORISHIMA, 2016).

A partir dessa mudança de foco, a maior parte dos personagens anteriores foi deixada de lado, com exceção do ermitão da tartaruga (TORISHIMA, 2016). Esse último é chamado originalmente de Kame-Sen'nin (亀仙人), adaptado na versão brasileira como “Mestre Kame”. Em *Dragon Ball* o ermitão da tartaruga atua como o mestre de Goku. Além disso, Toriyama criou o personagem Kuririn (TORISHIMA, 2016). Essa figura começa a segunda parte da trama de *Dragon Ball* como um rival de Goku e que também quer ser um discípulo do ermitão da tartaruga. Com o passar do tempo, Kuririn (クリリン) acaba forjando um laço de amizade com o protagonista ao ponto de se tornarem melhores amigos. A trama então passou a se focalizar no período de treinamento desses dois personagens sobre a tutela do mestre tartaruga (TORISHIMA, 2016). Com o intuito de demonstrar o resultado do treinamento de Goku e seu melhor amigo, Toriyama e Torishima decidiram inserir a trama de um torneio de lutas e, apenas depois dessas mudanças *Dragon Ball* começou a subir no ranking de popularidade (TORISHIMA, 2016).

É imperativo destacar o aspecto processual que Goku relaciona ao seu fortalecimento como lutador, pois ele se manifesta muito mais de uma forma processual ao longo da narrativa do que um objetivo concreto, como o de ser campeão de um torneio. Isso pois, o treinamento que Goku realizou antes de participar do já referido torneio, enfatiza aspectos

processuais de fortalecimento do corpo e de relação com o ambiente. O treinamento do protagonista e de seu melhor amigo Kuririn é conduzido pelo personagem conhecido como o ermitão da tartaruga. Goku e Kuririn então, realizam tarefas como entregar leite para os moradores da região localizados em diversas áreas inóspitas como terreno montanhosos, de trabalhar em obras de construção e em plantações, além do mestre Kame incorporar seres da fauna local para que o protagonista desenvolva habilidades como a esquiva, além do fortalecimento de seus já poderosíssimos músculos. É necessário destacar o elemento processual empregado por Toriyama para a visualização dos treinamentos dos personagens. Dos 10 arcos da obra original, 7 deles possuem capítulos dedicados ao treinamento dos personagens, sendo que alguns deles, como os dois últimos, possuem mais de uma sequência de treinos ao longo do arco, intercalando com os combates em si.



Figura 13: Treinamento de Goku e Kuririn sobre a tutela do mestre Kame. O primeiro quadro em que eles descansam, o ermitão resume os princípios de sua prática, se exercitar bem, estudar bem, se divertir bem, comer bem e descansar bem. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1985.

Fonte figura 13: *Dragon Ball Kanzenban Vol 03* (TORIYAMA, 2002, p. 24).

Vale destacar a derrota do protagonista em sua primeira competição, que resultou na cristalização da percepção de Goku de que não importa o quão forte ele seja, pois no mundo existem lutadores mais fortes do que ele e, o mais importante é compreender que seu corpo e o treinamento são processos não só contínuos mas prazerosos em si, mesmo tal qual o processo da luta e independentemente do resultado final da disputa. E, é justamente esse pensamento que o impulsiona para buscar o fortalecimento e, mesmo após ele conseguir finalmente ser campeão de uma competição, isso não o impede de continuar treinando até que surjam, deuses, demônios e alienígenas fora da terra que confirmam a perspectiva processual do fortalecimento do qual ele já se dedicava antes de sequer saber da existência desses seres, tudo pelo simples prazer de treinar e se fortalecer para posteriormente colocar seu treinamento à prova.



Figura 14: A disputa de chutes entre Goku e seu mentor no final do torneio de lutas. A ilustração de Toriyama deixa claro que o corpo atarracado do protagonista não tinha alcance suficiente para vencer. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1985.

Fonte figura 14: *Dragon Ball Kanzenban Vol 04* (TORIYAMA, 2002, p. 123).

Vale comentar que a luta final do primeiro torneio que instaurou tal percepção em Goku foi justamente contra o seu primeiro mentor, o mestre Kame. Aqui Goku ainda era

criança e parte de sua derrota foi ocasionada pelo fato de seus membros não terem o alcance o suficiente para vencer, em uma última disputa de chutes simultâneos. Já, dando pistas metalinguísticas da necessidade de que o autor Toriyama Akira tinha de alterar o design do seu protagonista.

De acordo com o editor Torishima, o autor de *Dragon Ball*, já estava pedindo para fazer alterações no design de personagem de Goku, alterando suas proporções mais fofas para algo mais alto e musculoso (TORISHIMA, 2016). Torishima, a princípio, negou o pedido de Toriyama pois, ao mudar a forma de ilustrar o protagonista, haveria o risco de perder a conexão estabelecida com os leitores (TORISHIMA, 2016). O argumento de Toriyama era o de que as cenas de luta estavam se tornando cada vez mais sérias na história e antagonistas como Piccolo já eram muito mais altos do que Goku (TORISHIMA, 2016). Para Toriyama, poder mostrar a musculatura de seu protagonista, era tão essencial quanto a necessidade de ilustrar os golpes de Goku (TORISHIMA, 2016). Além disso, assim como mostrado na figura 14, Toriyama já aplicava distorções no corpo atarracado de Goku durante seus golpes e ao término da luta seu corpo retomava as proporções mais infantis (TORISHIMA, 2016). O autor realmente não gostava dessa discrepância e, para ele, seria preferível abandonar sua obra do que continuar se sujeitando a essa falta de consistência em seus designs de personagem (TORISHIMA, 2016). Um aspecto interessante desse relato será discutido mais adiante nos capítulos 5 e 6, pois, a “falta de consistência” no modo de ilustrar o corpo dos personagens lutadores se mostrou como um elemento importante na versão animada de *Dragon Ball*.

Sobre a mudança tonal da narrativa, é importante destacar que tal processo se deu de forma gradual e, em especial, no terceiro arco da série em que Goku enfrenta o terrível exército Red Ribbon que tinha como principal objetivo reunir as esferas do dragão para realizar o desejo de seu líder.

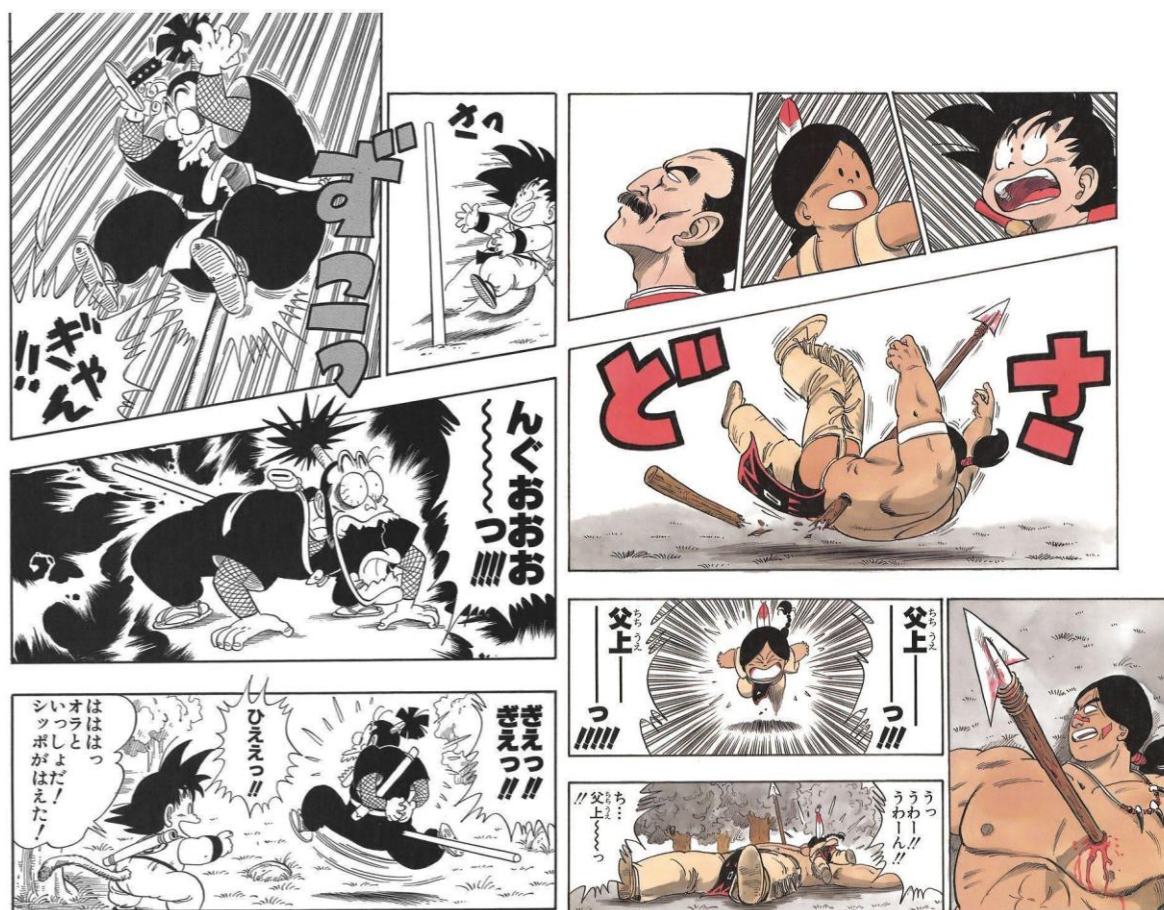


Figura 15 (esquerda): Goku posiciona seu bastão na trajetória do salto do seu oponente, o ninja Murasaki. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1986.

Figura 16 (direita): O personagem Bora é empalado por sua própria lança. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1986.

Fonte figura 15 (esquerda): *Dragon Ball Kanzenban Vol 05* (TORIYAMA, 2003, p. 23).

Fonte figura 16 (direita): *Dragon Ball Kanzenban Vol 06* (TORIYAMA, 2003, p. 172).

Concomitantemente à variação tonal, as ilustrações do autor Akira Toriyama vão se alterando também para melhor dialogar com esse ambiente mais violento e dramático e de menor comicidade do que aquele que fora concebido anteriormente. Alguns desses aspectos e, em especial, aquele que se refere ao design do protagonista é que, além da mudança anatômica pelo envelhecimento, Toriyama utiliza também de recursos como a minimização das linhas curvas em detrimento de retas e formas angulares retas e agudas, o aumento de detalhamento das vestimentas e maior ênfase na musculatura de Son Goku.

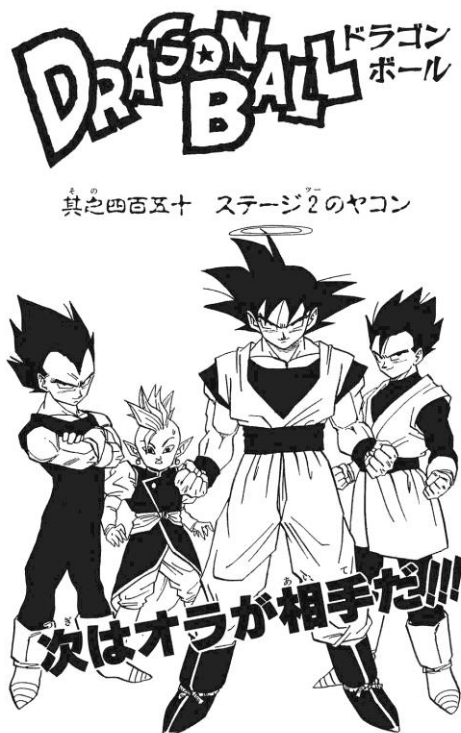


Figura 17 (esquerda): Goku e seus amigos no primeiro arco da história em que Toriyama o desenhou com corpo de adulto. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1988.

Figura 18 (direita): Goku e seus amigos no último arco de história do mangá original onde o traço de Toriyama ficou extremamente mais anguloso e detalhado nas dobras do tecido das vestimentas e também nos músculos dos personagens. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1993.

Fonte figura 17 (esquerda): *Dragon Ball Kanzenban Vol 12* (TORIYAMA, 2003, p. 31).

Fonte figura 18 (direita): *Dragon Ball Kanzenban Vol 30* (TORIYAMA, 2004, p. 187).

Além da arte de Toriyama e das variações da trama, existe também um recurso narrativo que explicitamente altera os designs de diversos personagens da história, incluindo o protagonista, permitindo que eles sofram transformações. Dessa forma, logo no capítulo 21 do quadrinho original, é mostrado que Son Goku tem a capacidade de se transformar num símio gigante similar ao King Kong com o diferencial de disparar rajadas de energia de sua boca.



Figura 19 (esquerda): Goku se transformando no lendário *super saiyajin* após testemunhar a morte de seu melhor amigo Kuririn pelas mãos do ditador espacial Freeza. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1988.

Figura 20 (direita): Goku já plenamente transformado lançando seu olhar de fúria sobre Freeza. É interessante notar a maneira como Toriyama desenha os olhos de Goku após a transformação, originalmente mesmo enfurecido seus olhos eram expressos através de linhas curvas abertas (Figura 9) enquanto que após a transformação o olho assume uma forma mais angulosa e a linha se “fecha” na sobrancelha.

Fonte figura 19 (esquerda): *Dragon Ball Kanzenban Vol 22* (TORIYAMA, 2003, p. 49).

Fonte figura 20 (direita): *Dragon Ball Kanzenban Vol 22* (TORIYAMA, 2003, p. 50).

Mesmo essa transformação sendo marcante, aquela que se tornou a mais icônica da franquia é conhecida como *super saiyajin* (*sūpā Saiya-jin*, 超サイヤ人). Deve-se esclarecer que *saiyajin* (*saiya-jin*, サイヤ人), no caso, é o nome da raça alienígena ficcional da qual Goku faz parte. A etimologia do termo é um anagrama da palavra japonesa *yasai* (vegetal) em conjunto com o ideograma para “pessoa” que pode ser romanizado como *jin*. Em uma entrevista em particular, Toriyama Akira comenta sobre a alteração dos olhos do Protagonista Son Goku, ao realizar essa transformação em contraste com seu estado original de cabelos negros. No caso, o autor comenta que no desenho usual dos olhos de Goku, era difícil dizer exatamente para onde o protagonista estava olhando (figura 17), e Toriyama queria dar a ele olhos que deixassem isso mais claro (TORIYAMA, 2016, p. 89). Para isso, o criador de *Dragon Ball* se inspirou no olhar paralisante de Bruce Lee (TORIYAMA, 2016, p. 89).

Vale mencionar também que, além de uma relação conceitual proposta por Toriyama entre a mudança de design de Goku, (para que ele tenha uma maior proximidade com o design de antagonistas), ocorreu também uma questão do processo de finalização da arte em que o assistente de Toriyama precisa preencher com tinta preta o cabelo de Goku, ao tornar seu cabelo dourado em uma mídia preta e branca, de forma que seu cabelo obviamente não precisa mais ser preenchido, acelerando o processo (TORIYAMA, 2016, p. 89). Todavia, vale destacar que na cena inicial da transformação Goku, o personagem ainda está usando uma camisa escura, balanceando a composição imagética através do contraste (assim como ocorria com Goku de cabelo preto com seu uniforme completo), apesar de que, ao longo da batalha, ela é rasgada e o personagem fica somente com suas botas para serem preenchidas com tinta preta.

Descritas resumidamente algumas das passagens mais relevantes da narrativa de *Dragon Ball*, é possível então rumar para as etapas seguintes de análise da narrativa que embasa essa história, porém, para isso, é necessário explanar o arcabouço teórico que será utilizado nessa etapa.

2.1) O IMAGINÁRIO DURANDIANO

Após uma extensa pesquisa sobre práticas culturais humanas, tal como mitos, arte e religiões dos mais diversos tipos, o pensador e antropólogo francês Gilbert Durand publica em seu livro *Estruturas antropológicas do imaginário* (2002) sua versão para o conceito de imaginário, que explana a forma como a imaginação humana se organiza no que diz respeito à produção de imagens. Segundo o autor, a principal função do imaginário é a de atuar como um intermediador diante dos grandes problemas da vida, em especial com relação às implicações da passagem do tempo, incluindo a morte (DURAND, 1993, p. 95-97).

Tal mediação sobre as formas de lidar com a finitude ocorre não através de conceitos etéreos, mas sim pela relação dinâmica da materialidade anatômica e psicológica dos corpos humanos inseridos em ambientes sociais e culturais específicos.

Dentro das teorias do imaginário é importante destacar o trajeto antropológico cunhado por Durand que se distingue por ser a teoria que melhor explicita a relação comentada no parágrafo anterior. O trajeto é composto pelos seguintes itens: reflexos dominantes, os esquemas que representam tais gestos, os arquétipos que mediam esquemas e ambiente, os símbolos e, por fim, os mitos (DURAND, 2012, p. 41).

No contexto do presente capítulo vale serem destacados os gestos/reflexos dominantes que dizem respeito a elementos anatômicos e fisiológicos, sendo eles, o gesto dominante postural, ligado à postura ereta selecionada na evolução dos ancestrais humanos, seguido pelo gesto dominante do engolimento, relativo à forma de alimentação do ser humano e, finalmente, o gesto dominante copulativo referente à genitália e sua capacidade de gerar vida (DURAND, 2012, p. 48-60).

“Os gestos e reflexos dominantes (...) foram identificados em estudos anatomofisiológicos e escatológicos pela Escola de Reflexologia de Leningrado, na primeira metade do século 20 -estão diretamente relacionadas às estruturas presentes nas atitudes imaginativas do ser humano (...).” (ANAZ, AGUIAR, LEMOS, FREIRE, COSTA, 2014).

A forma como essas características corporais estão relacionadas com as questões da finitude e temporalidade podem ser percebidas através de sua relação com a imagem da terra. Segundo o agrupamento proposto por Durand, a terra é uma imagem relacionada ao acolhimento e, esta relação é especialmente percebida em práticas de sepultamento que compreende o processo de envelopar os corpos sem vida por vezes em posição fetal (possivelmente com uma nova etapa de existência em mente) (DURAND, 2012, p. 236-237). Assim, na visão de Durand, “A terra torna-se berço mágico e benfazejo porque é o lugar do último repouso” (DURAND, 2012, p. 237).

O gesto dominante postural pode ser interpretado como atrelado às imagens de enfrentamento da morte e do tempo devido ao distanciamento do corpo humano para com a terra, diferentemente dos ancestrais quadrúpedes (DURAND, 2012, p.48-49 & 54-55). De forma similar, imagens como a espada, como será mostrado adiante, costumam estar vinculadas com essa característica postural de elevação e os monstros que o herói corta com sua lâmina costumam ser imagens relacionadas com o tempo e/ou com a morte.

Por sua vez, o reflexo digestivo costuma estar vinculado ao movimento de descida (em direção ao solo) dado o percurso do alimento pelo trato digestivo em conjunto com uma noção de acolhimento que o corpo faz para com a comida (DURAND, 2012, p.48-49; 54-55).

Já, o reflexo dominante copulativo por seu turno, pode ser visualizado de uma forma mais direta, pois através dos órgãos reprodutores, o ser humano consegue transmitir parte de seu material genético a seus descendentes e, dentre as imagens relacionadas a esse gesto, é possível ser associado à ideia de ressurreição (DURAND, 2012, p.48-49; 54-55).

Com isso posto é importante destacar que dentro da concepção do imaginário Durandiano, a terra, o ar, a água e o fogo são entendidos enquanto os símbolos. Além disso, os símbolos estão sujeitos a interpretações e perspectivas distintas, dado o contexto da cultura e do ambiente em que tal imagem é invocada. Por vezes, sua relação com a morte e o tempo podem inclusive ser opostas ao ponto de partida proposto por Durand.

“Esse caráter de polivalência de interpretação acentuar-se-á ainda nas transposições imaginárias. Os objetos simbólicos, ainda mais que os utensílios, não são nunca puros, mas constituem tecidos onde várias dominantes podem imbricar-se, a árvore, por exemplo, pode ser, como veremos, ao mesmo tempo símbolo do ciclo sazonal e da ascensão vertical; a serpente é sobredeterminada pelo engolimento, pelo ouroboros e pelos temas ressureicionais da renovação do renascimento; o ouro é ao mesmo tempo cor celeste e solar e quintessência oculta, tesouro da intimidade. Mais: verificamos que o objeto simbólico está muitas vezes sujeito a inversões do sentido, ou, pelo menos, a redobramentos que conduzem a processos de dupla negação: o engolido, a árvore invertida, a barcacofre que contém ao mesmo tempo que sobrenada, o cortador de elos que se torna no senhor dos elos, etc. Esta complexidade de base, esta complicação do objeto simbólico justifica o nosso método, que é partir dos grandes gestos reflexológicos para desenredar os tecidos e os nós que as fixações e as projeções sobre os objetos do ambiente perceptivo constituem.” (DURAND, 2012, p.54).

A teoria do imaginário de Gilbert Durand se mostra apropriada para o estudo proposto que envolve a análise de corpos ilustrados e animados envolvidos em narrativas onde as práticas corporais de combate possuem um papel central. Isso pois, a narrativa de *Dragon Ball* está focada em sequências de ação. Além disso, os protagonistas são praticantes de artes corporais de combate. Dessa forma sob uma perspectiva inicial, as imagens esquizóides, como o arquétipo do herói, vinculadas ao esquema postural do imaginário durandiano se mostram como uma possibilidade inicial de análise.

Contudo, como será mostrado ao longo desta tese, ao levar em conta as especificidades da mídia da animação e do contexto sociocultural onde *Dragon Ball* foi desenvolvido, é possível detectar pistas de que a imagem arquetípica do herói durandiano se transmute em imagens sintéticas e místicas, acolhendo e transformando as manifestações do tempo e da morte.

É imperativo destacar que um dos elementos mais importantes com relação à teoria do imaginário seria a combinação das especificidades contextuais das imagens em conjunto com

elementos anatômicos, fisiológicos e os mitos arquetípicos. Essas combinações se mostram como ferramentas imagéticas para se lidar com a finitude, mais especificamente a morte e a passagem do tempo. E, é justamente no elemento “Tempo” que se configura uma ponte possível para conectar o imaginário durandiano não só com a narrativa de *Dragon Ball*, mas também com a própria linguagem da animação. Esse ponto se manifesta especialmente se for considerada uma perspectiva de “tempo” como uma relação entre “variações espaciais” ao invés de uma grandeza rígida e absoluta. Deve-se ressaltar que os capítulos 3 e 5 procuram explicitar ainda mais a relação entre a linguagem audiovisual e o fluxo de variação do tempo e, por sua vez, como o imaginário de *Dragon Ball* se manifesta nesse contexto.

2.1.1-O tempo como uma relação entre variações espaciais

A noção de que as leis físicas devem expressar a mudança necessária dos sistemas no tempo remonta ao século VI com o filósofo grego Anaximander “Todas as coisas transformam-se umas nas outras, [...] seguindo a necessidade e [...] de acordo com a ordem do tempo” (ROVELLI, 2008).

Por sua vez, o pesquisador Carlo Rovelli em seu trabalho intitulado *Forget Time* (ROVELLI, 2008) demonstra através de diversas equações complexas o porquê do Tempo poder ser abandonado em prol de uma visão onde essa grandeza é reinterpretada como uma relação entre variações. Matematicamente, o conceito familiar de tempo poderia ser resgatado e aplicado em situações físicas especiais, ou como uma aproximação matemática. Esse tipo de abordagem não é incomum no campo da física, por exemplo a noção de “superfície de um líquido” desaparece ao passar para o nível atômico, assim como a ideia de “temperatura” que faz sentido apenas em certas situações físicas específicas (ROVELLI, 2008). Mais interessante do que definir uma teoria universalizante, pensar em conceitos que dialogam com contextos específicos se mostra um caminho mais interessante e com potencial de abarcar as complexidades dos fenômenos.

Ainda, o autor Craig Callender, PhD pela universidade de Rutgers com uma pesquisa baseada na direção do tempo, comenta que Rovelli e o físico inglês Julian Barbour são os maiores defensores dessa perspectiva sobre o tempo. Sem precisar das complexas equações de Rovelli, Callender consegue sintetizar tais ideias sobre a concepção do tempo da seguinte forma:

“A razão pela qual eles pensam que essa manobra seja possível é que, embora a relatividade geral não contenha um tempo global, ainda consegue descrever mudanças. Em essência, a relatividade faz isso ao relacionar sistemas físicos diretamente uns aos outros, em vez de relacioná-los a alguma noção abstrata de tempo global. Nos experimentos mentais de Einstein, observadores estabelecem o tempo entre eventos ao comparar relógios que usam sinais de luz. Podemos descrever a variação na localização de um satélite em volta da Terra usando o relógio da minha cozinha, e vice-versa. O que fazemos é descrever as correlações entre dois objetos físicos, sem qualquer tempo global como intermediário. Em vez de descrever a cor do meu cabelo como mudando no tempo, podemos relacioná-lo com a órbita de um satélite. Em vez de dizer que uma bola de beisebol acelera a 10m/s^2 , podemos descrevê-la em termos de mudança de uma geleira. O tempo é redundante, mudanças podem ser descritas sem ele. Essa vasta rede de correlações é bem organizada, de modo que podemos definir algo chamado “tempo” e relacionar tudo a ele, nos eximindo do encargo de acompanhar todas aquelas relações diretas. Físicos são capazes de sumarizar compactamente o funcionamento do Universo em termos de leis físicas que acontecem no tempo. Mas esse fato convenientemente não deve nos convencer de que o tempo é uma parte fundamental da mobília do mundo. O dinheiro, também, faz a vida muito mais fácil do que negociar bens e serviços toda vez que quisermos comprar um café. Entretanto, ele é algo que inventamos para coisas que valorizamos, e não algo para a qual damos valor por si só. De maneira semelhante, o tempo nos permite relacionar sistemas físicos uns com outros sem tentarmos descobrir como, exatamente, uma geleira se relaciona com uma bola de beisebol. Mas ele, também, é uma ficção conveniente que, em nível fundamental, não existe no mundo natural mais que o dinheiro, digamos.” (CALLENDER, 2010, p. 48-49).

Partindo dessa concepção do tempo como uma relação entre movimentos, ou entre variações espaciais, é possível retornar ao imaginário durandiano. Tendo o fluxo temporal como uma inevitabilidade, ou nas palavras de Durand a “inelutável mobilidade do tempo” (DURAND, 2012, p. 193-194) é possível conceber três formas de se lidar com esse fluxo de movimentos. A primeira é o enfrentamento através de imagens esquizóides vinculadas ao esquema postural ereto do ser humano. É válido atentar que o enfrentamento do tempo não implica em uma vitória sobre os movimentos físicos da existência, mas essa revolta imagética fadada ao fracasso visa tanto atrasar, como também desacelerar as sensações de tais movimentos. As figuras heróicas masculinas e suas armas como a espada costumam ser pontos de partida desse tipo de atitude conforme as estruturas do imaginário durandiano.

A segunda forma, referente ao reflexo digestivo, implica em imagens que acolhem os movimentos do tempo através de imagens como por exemplo a caverna e o útero. E, por fim, uma síntese ou dramatização dessas duas abordagens em relação às transformações como formas de se lidar com as variações espaciais que compõem o tempo se cristalizam em imagens como a figura andrógina, a repetição dos ciclos sazonais e a ressurreição.

É de extrema importância enfatizar a perspectiva contextual sobre as singularidades que a teoria do imaginário durandiano atribui aos símbolos, sendo que estes podem ser alterados dos pontos de partida propostos dado contextuais culturais, geográficos e temporais específicos (DURAND, 2012, p. 62). Nas palavras de Durand, “Os objetos simbólicos (...) não são nunca puros, mas constituem tecidos onde várias dominantes podem imbricar-se (...)” (DURAND, 2002, p. 54). Por exemplo, uma figura feminina pode ser heróica e enfrentar as variações temporais, tanto quanto uma imagem masculina pode acolher tais movimentos de variação. Os exemplos utilizados nessa passagem se colocam como possíveis pontos de partida, mas tal qual o tempo não são concepções absolutas.

Essa perspectiva é essencial para se pensar *Dragon Ball*, por se tratar de uma obra adaptada para a linguagem da animação, que se manifesta através de um fluxo de quadros ilustrados. Esses quadros por sua vez ilustram corpos construídos em um contexto geográfico, cultural e social específico. No caso do protagonista existem imagens que poderiam se vincular ao esquema sintético devido à presença feminina da atriz Nozawa Masako que emprega a sua voz para a concepção desse personagem masculino.

Os movimentos animados dos corpos dos personagens de *Dragon Ball* por sua vez, são baseados em práticas corporais de combate, desenvolvidas também em contextos específicos. E, para que essa complexidade de fatores possa ser levada em consideração para a análise desse fenômeno, é necessário investigar as raízes míticas que sustentam as imagens na obra de Toriyama Akira.

2.1.2-Durand e os mitos

Dado a relação dinâmica das imagens durandianas com respeito às variações do tempo, é possível tratar da análise do tópico seguinte dentro do escopo do trajeto antropológico do pensador francês, que é imprescindível para essa pesquisa, em especial os mitos.

“Entenderemos por mito um sistema dinâmico de símbolos, arquétipos e esquemas, sistemas dinâmico que sob o impulso de um esquema, tende a compor-se em narrativa. O mito é já um esboço de racionalização, dado que utiliza o fio do discurso, no qual os símbolos se resolvem em palavras e os arquétipos em ideias. O mito explicita um esquema ou um grupo de esquemas. Do mesmo modo que o arquétipo promovia a ideia e que o símbolo engendrava o nome, podemos dizer que o mito promove a doutrina religiosa, o sistema filosófico ou, como bem viu Bréhier, a narrativa histórica e lendária.” (DURAND, 2012, p. 62-63).

É importante deixar claro que, quando Durand cita a palavra “esquema” ele se refere a três tipos de agrupamentos de imagens nomeados e separados pela forma como cada um deles se relaciona com as manifestações do medo da morte e da passagem do tempo, sendo elas o esquema heroico, o esquema místico e o esquema dramático/sintético. O esquema heroico é composto por imagens violentas, esquizóides de enfrentamento da morte e do tempo, a imagem da espada e o arquétipo do herói são alguns exemplos de imagens pertencentes a esse esquema. O esquema místico é formado por imagens de acolhimento das manifestações da morte e do tempo, alguns exemplos de imagens místicas de acolhimento são o cálice, a caverna e a terra. Por fim, o esquema dramático/sintético é composto por imagens que eufemizam/dramatizam ou sintetizam e transformam as manifestações da passagem do tempo e do medo da morte, de modo a sublimar sua força e impacto na mente humana e alguns exemplos de imagens que podem pertencer ao esquema sintético são a imagem das chamas e da ressurreição.

Além da classificação em esquemas, existe também um agrupamento de imagens em regimes, sendo eles o regime diurno, noturno e o crepuscular. Contudo, mais importante do que a nomenclatura dos esquemas, regimes, arquétipos e símbolos, é imperativo que fiquem claras as relações dinâmicas das imagens com relação às manifestações do tempo e da morte e, é essa relação que dá pistas do tipo de agrupamento que a imagem pode estar relacionada num dado contexto específico, sendo que a nomeação e classificação é algo posterior.

É necessário também destacar um conceito importante utilizado por Gilbert Durand e cunhado por Lévi-Strauss que é o conceito de mitema, que pode ser entendido como um conjunto de ideias análogas encontradas e recombinações de infinitas formas, nos mais diversos mitos (SILVA, 2014, p. 48). Os mitemas por sua vez são elementos importantes para o processo da mitohermenêutica, (subdividido em mitocrítica e mitanálise) e que pode ser entendida da seguinte forma:

“É possível, então, tornar inteligíveis as configurações de imagens, próprias dos criadores individuais, dos agentes sociais ou das categorias culturais, identificando as figuras míticas dominantes, identificando a sua tipologia e procurando ciclos de transformação do imaginário através da hermenêutica mitológica proposta por Gilbert Durand, que engloba a mitocrítica e a mitanálise. A primeira direcionada para os textos literários, onde o miticista procura estabelecer uma relação entre o texto literário, oral ou escrito, e o mito; a segunda direcionada para detectar os mitos diretores dominantes em dada época histórico-social. Nessa perspectiva, a mitocrítica completa a mitanálise e vice-versa funcionando a mitologia como uma espécie de modelo hermenêutico de que as duas orientações funcionassem como autênticos vasos.” (ARAÚJO E TEIXEIRA, 2009, p. 11).

Para que seja possível compreender, em sua complexidade, a dinâmica das imagens principais de *Dragon Ball*, em especial no tange aos movimentos dos corpos em combate, é preciso mergulhar nos mitos que embasam a construção dessa narrativa, para que os mitemas possam ser elencados e discutidos em relação ao fenômeno de estudo proposto pela presente tese.

2.2) JORNADA AO OESTE

Na entrevista que o editor Kazuhiko Torishima deu para a revista Forbes (2016), já mencionada no capítulo 1, foi destacado que o autor Akira Toriyama utilizou o livro *Jornada ao Oeste* como uma referência central para o desenvolvimento de sua história. Um reflexo direto disso pode ser encontrado nos rascunhos iniciais de Goku e seus amigos (figuras 9 e 10). Devido a tal influência e seguindo a “mitologia” de análise do trajeto antropológico de Gilbert Durand, optou-se por partir dessa história, como um possível marco. O intuito disso, seria o de elencar as constelações de imagens centrais e mitemas que reverberam em *Dragon Ball* e que são posteriormente traduzidos para animação e que seriam passíveis de ampliar a discussão dessa obra em sua complexidade. Contudo, a publicação do livro original citado acima é datada do século XVI, algo que a primeira vista pode aparentar ser um tanto recente para se enquadrar como um “mito”, da mesma forma que, por exemplo, foi o caso dos textos do *Kojiki* (registro de questões antigas) de 712 EC utilizado para as análises na dissertação *Os processos comunicacionais das imagens de complexidade: Uma leitura da espada em animações japonesas* (MONTASSIER, 2017).

Todavia, a história do livro é inspirada em uma peregrinação real ocorrida por volta de 627 EC pelo monge budista Xuanzang (596?-664) (YU, 2012, p. 1-4). Segundo o tradutor da versão em inglês do romance, Anthony C. Yu (1938-2015), Xuanzang não foi nem o primeiro, nem o último monge chinês a fazer a peregrinação partindo da China até a Índia em busca das escrituras budistas (YU, 2012, p. 1). A jornada de Xuanzang era parte de um movimento histórico mais amplo com a duração de aproximadamente cinco séculos (YU, 2012, p. 1). Xuanzang foi um dos mais conhecidos e reverenciados monges budistas (YU, 2012, p. 1). Ainda assim, a versão romantizada de sua peregrinação não retrata de forma literal as conquistas extraordinárias e nem mesmo a personalidade do monge Xuanzang histórico (YU, 2012, p. 1).

Vale destacar que, além de tradutor do romance *Jornada ao Oeste*, Anthony Yu era também professor emérito em Humanidades e professor do Departamentos de Línguas e Civilizações do Leste Asiático, Língua e Literatura Inglesa, Literatura Comparada e do Comitê de Pensamento Social da Universidade de Chicago. De acordo com Yu, consoante retratam os seus biógrafos, a história de Xuanzang, mescla fatos, fantasias, mitos e histórias (YU, 2012, p. 5). Ademais, o professor Yu também comenta que retratações visuais da peregrinação histórica e suas derivações fantasiosas podiam ser encontradas em murais e esculturas em relevo de diversos sítios geográficos, com as mais recentes datando do final do período Tang (618-907) (YU, 2012, p. 5).

Através dos séculos, a história da peregrinação do monge rumo ao oeste foi contada de forma oral e escrita através de várias abordagens literárias como, poesias, drama e por fim uma narrativa de cem capítulos publicada em 1592 intitulada *Xiyouji*, ou *Jornada ao Oeste* (YU, 2012, p. 5-6).



Figura 21: A penúltima página do último capítulo de *Dragon Ball* em que Goku leva o jovem Uub em suas costas para treiná-lo. Uub é a reencarnação de Majin Buu (*Majin Bū*, 魔人ブウ), o último antagonista do mangá original de Toriyama. No intuito de conseguir ter uma revanche com alguém tão poderoso, Goku deseja treinar o rapaz que possui os mesmos poderes de sua vida passada em seu corpo, faltando apenas descobrir como manifestar e controlar tais habilidades e a possibilidade dessa revanche é a maior motivação de Goku, segundo suas próprias palavras no último quadro da página. Apesar de surpresas com a decisão de Goku de abandonar tudo para treinar o rapaz, os amigos de Goku notam que fazia tempo que o haviam visto tão feliz. Todos esses elementos colocados no final da história evidenciam o aspecto de “jornada” de *Dragon Ball* que o ermitão da tartaruga pautou no primeiro torneio de Goku de que as práticas corporais de combate não possuem necessariamente um fim específico e que é necessário enxergar a força e as habilidades como algo em processo, pois sempre haverá alguém mais forte e, é justamente com essa mensagem que a história se encerra. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1995.

Fonte figura 21: *Dragon Ball Kanzenban Vol 34* (TORIYAMA, 2004, p. 228).

Durante esse longo processo de transformação da narrativa, uma das constantes é o tema da peregrinação em buscas das escrituras. Essas peregrinações, acrescentam e passagens que remetem à contos folclóricos e lendários (YU, 2012, p. 6). O monge Xuanzang dos registros históricos, era tido como alguém corajoso e motivado por um profundo zelo religioso ao ponto de desafiar ordens imperiais (YU, 2012, p. 6). Contudo, na versão romantizada da peregrinação, esses elementos vão sendo substituídos por façanhas sobrenaturais, aventuras fantásticas, seres míticos, batalhas contra demônios sequestradores e milagres fabulosos (YU, 2012, p. 6).

A versão ficcionalizada da peregrinação do monge Xuanzang presente no romance de cem capítulos da *Jornada ao Oeste*, cuja autoria costuma ser atribuída à Wú Chéng'ēn (YU, 2012, p. 31), pode ser dividida em cinco grandes blocos narrativos (YU, 2012, p. 20).

Capítulos 1-7	O nascimento de Sun Wukong, a aquisição de seus poderes mágicos, sua invasão e distúrbio dos Céus, e a subjugação deste por Buda ao ficar preso sob a Montanha dos Cinco Movimentos.
Capítulo 8	Buda decide transmitir sua doutrina para os chineses. A jornada de Guanyin para o leste para encontrar o peregrino que irá buscar as escrituras, e o encontro desta com todos os futuros discípulos de Xuanzang.
Capítulos 9-12	O passado de Xuanzang, sua vingança contra os assassinos de seu pai, a execução do Dragão do Rio Jing sob as mãos de Wei Zheng, a jornada de Tang Taizong para o submundo, sua convocação para a missa dos mortos. Por fim a epifania de Guanyin levando ela a convocação de Xuanzang como o peregrino das escrituras.
Capítulos 13-97	A jornada em si relatando a maior parte das oitenta e uma provações preordenadas para Xuanzang. Trata-se de uma longa série de confrontos onde os peregrinos enfrentam monstros, demônios, espíritos animais, e entidades disfarçadas.
Capítulos 98-100	O encontro com Buda, seguido do retorno com as escrituras para uma audiência com o imperador. Por fim, a canonização dos peregrinos por Buda.

Quadro 1: Divisão narrativa do romance *Jornada ao Oeste*.

Fonte quadro 1: *The Journey to the west* (YU, 2012, p. 20).

Ainda, verifica-se que uma versão poética da *Jornada ao Oeste* datada do período Song (960-1279), anterior ao romance resumido acima, já havia introduzido alguns dos elementos presentes na versão de cem capítulos (YU, 2012, p. 7-8). O mais importante deles para o presente estudo é a presença de um personagem símio e que na versão do romance teria uma atribuição homônima ao protagonista de *Dragon Ball*, trata-se do rei macaco Sun Wukong, ou Son Gokū em japonês, ambos escritos com os mesmos caracteres 孫悟空. Xuanzang encontra-se com o macaco no início de sua jornada e, a princípio, a criatura é introduzida como ex-delinquente, porém, ao ser acolhido pelo monge, o ser símio se converte em um discípulo do peregrino e se torna um guardião dedicado de seu mestre (YU, 2012, p. 8).

Deve-se ressaltar que nas biografias do monge, Xuanzang não possuía nenhum acompanhante animal ou sobrenatural, apesar de existirem algumas pistas em poesias Song e em esculturas de primatas datadas de 1237 (YU, 2012, p. 8). Todavia, nenhuma dessas “fontes” explica como o folclórico herói popular Xuanzang conseguiu um discípulo animalesco que cresceu tanto em popularidade em versões literárias subsequentes, ao ponto de que no romance de cem capítulos o rei macaco Wukong praticamente ofusca o personagem do monge (YU, 2012, p. 8). E, é justamente essa figura símia que vai ser a base para a criação do protagonista de *Dragon Ball*.

2.2.1-A peregrinação de Son Goku em *Dragon Ball*

No que tange à narrativa de *Dragon Ball*, o primeiro arco da história de Toriyama segue os direcionamentos de seu editor Torishima e se mostra como uma paródia da obra mais especificamente dos capítulos 13-97 da jornada em si, quando a personagem Bulma cumprindo o papel de Xuanzang feminino se encontra com um ser simiano (Goku) cheio de habilidades sobrenaturais. Este último acaba virando seu guarda costas em sua missão de encontrar, não pergaminhos budistas, mas sim as sete esferas do dragão, as quais dão nome à obra e que quando reunidas elas são capazes de invocar o deus dragão Shenlong (*shenron*, 神龍), um ser mágico esse que possui a capacidade de conceder qualquer desejo.

A primeira vista, após esse ponto, os demais arcos da história de *Dragon Ball* parecem se desviar da narrativa da *Jornada ao Oeste*, todavia partindo das análises do tradutor Anthony C. Yu é possível encontrar elementos, características e temas advindos do taoísmo, por exemplo, que, mesmo diluídos, continuam a ressoar na trama e possivelmente na

parte gráfica da obra também, de forma que vale reiterar inclusive que na figura 9 Toriyama deixava claro em seus esboços a relação de *Dragon Ball* para com o romance sobre a peregrinação de Xuanzang.

Um exemplo de como outros elementos da *Jornada ao Oeste* retornam em *Dragon Ball*, após o arco inicial, está no fato de que o arco narrativo do rei macaco de partir da arrogância de um ego inflado para a humildade, apesar de conceitualmente introduzido no segundo arco, só revela essa faceta de Goku diante das dificuldades no quinto arco dos dez que compõem o quadrinho original de Toriyama.



Figura 22: O personagem senhor Popo dando ao jovem Goku uma lição de humildade com seus punhos. Goku havia acabado de derrotar o grande rei demônio Piccolo, um ser capaz de explodir cidades inteiras, o maior desafio da vida do protagonista até aquele ponto. Ao se deparar com o Sr. Popo, Goku sequer cogitou se tratar de alguém mais poderoso que ele e mesmo após ser golpeado na face, o jovem acredita que ele só havia sido golpeado por pura sorte. Mesmo com um hematoma no rosto ele sorri maliciosamente dizendo ter se tratado apenas de uma coincidência e, logo em seguida, parte para o ataque novamente, mas o Sr. Popo se mostra mais rápido e acerta um soco no rosto dele novamente. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1988.

Fonte figura 22: *Dragon Ball Kanzenban Vol 11* (TORIYAMA, 2003, p. 199).

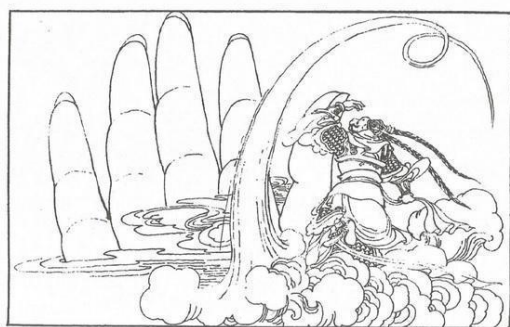
Tal arco dramático do rei macaco é posteriormente repetido na continuação *Dragon Ball Super*, tanto na versão em quadrinhos, que Toriyama atuou como consultor, quanto nas versões animadas seriadas e no longa *Dragon Ball Z: A batalha dos deuses* de 2013. DB Super é continuação direta da obra de Toriyama e inicia-se de um ponto no qual Goku estava calcado, sem nenhuma dúvida, como o personagem mais poderoso do universo e, é óbvio que, tal qual ocorreu com o rei macaco, o ego desses personagens precisa sofrer uma minimização para o espaço que ele ocupa na mente desses seres, a fim de que possa dar lugar a uma potência dentro deles capaz de estimulá-los a se esforçarem para melhorarem.



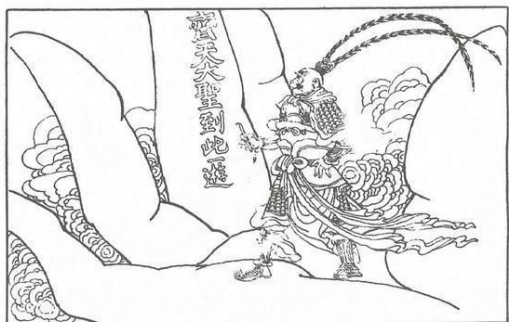
Figura 23: Código QR de um vídeo mostrando a sequência de luta entre Goku e o deus da destruição Bills/Beerus (*Hakaishin Birusu*, 破壊神ビルス; lit. Deus da Destruição Beerus) no episódio 5 de *Dragon Ball Super* que foi ao ar originalmente em 2015.

Fonte figura 23: <<https://www.youtube.com/watch?v=FWXDvdiVCXU>> Acesso em 06/02/2022.

No caso do rei macaco Sun Wukong, através de frutas mágicas e elixires, ele possuía mais de um tipo de imortalidade e, assim, ele havia derrotado todo um panteão de entidades em especial ligadas ao taoísmo. Desesperado e com medo de perder seu trono celestial, o imperador de jade clama pelo auxílio de Buda. O ser iluminado por sua vez faz uma aposta com o travesso e superpoderoso símio e caso Sun Wukong ganhasse, o ser nem precisaria lutar pelo trono, pois Buda e o imperador de Jade deixariam o palácio todo para ele. “Se conseguir escapar da palma da minha mão direita com uma cambalhota, será considerado vencedor” (WÚ, 2008, p. 140).



EM TODO O PERCURSO, O GRÃO-MAGO ENCONTROU APENAS NUVENS. NÃO HAVIA NEM UMA SOMBRA. DE REPENTE, CINCO PILARES COR-DE-PELE SURTIRAM NO MEIO DO CAMINHO. WUKONG PENSOU QUE HAVIA CHEGADO AO FIM DO MUNDO E DISSE: "AO VOLTAR, O PALÁCIO CELESTIAL SERÁ MELH".



MAS O GRÃO-MAGO SE DETEVE: "VOCÊ DEIXAR UMA LEMBRANÇA AQUI, PARA SERVIR DE PROVA QUANDO FOR FALAR COM RUI LAI". ARRANCOU UM PELO E ASSOPROU, PRONUNCIANDO O ENCANTO "TRANSFORME". UM PINCEL CARREGADO DE TINTA SURTIU. O REI DOS MACACOS ESCREVEU UMA FRASE NO PILAR CENTRAL.



SEM NENHUMA CERIMÔNIA, WUKONG MILJOU NO PILAR. DEU UMA CAMBALHOTA E VOLTOU AO CENTRO DA PALMA DE BUDA. "JÁ FUI E VOLTEI POPE PEDIR QUE O IMPERADOR JADE DEIXE O PALÁCIO CELESTIAL PARA MIM", DISSE.



"SEU MACACO MILJO! VOCÊ NUNCA SAIU DA PALMA DA MINHA MÃO!", ESBRAVEJOU RUI LAI, E MOSTROU SUA MÃO DIREITA.

Figura 24: Uma ilustração da edição ilustrada brasileira de *Jornada ao Oeste* mostrando o rei macaco saltando e chegando até os cinco pilares onde ele escreve um recado com um pelo de seu corpo que ele magicamente transformou em pincel.

Figura 25: Ilustração do rei macaco retornando a Buda e percebendo que ele nunca havia partido.

Fonte figura 24 e 25: *Jornada ao oeste* o nascimento do rei dos macacos (WÚ, 2008, p. 142-143).

Sun Wukong havia dito a Buda de que ele era capaz de saltar cento e oitenta mil milhas de distância, e assim ele o faz... O rei macaco então pula o mais forte e distante possível e chega até cinco picos enormes e para provar para Buda seu sucesso ele transformou um de seus fios de cabelo em pincel e deixou uma marca dizendo que o grande sábio celestial havia passado por ali (YU, 2012, p. 194-195) e, como se não fosse o bastante, ele ainda urinou em um dos pilares (YU, 2012, p. 195).

Com mais um salto Sun Wukong retornou ao encontro de Buda que o repreendeu chamando-o de macaco mijão (YU, 2012, p. 195) e, ao revelar sua palma direita, o Wukong ficou surpreso ao ver o texto que havia escrito num dos pilares estar presente no dedo de Buda junto com o cheiro de sua urina (YU, 2012, p. 195). E, antes que pudesse fugir derrotado, Buda virou sua palma e selou Sun Wukong debaixo da montanha dos cinco movimentos. Só depois de muito tempo que o monge Xuanzang encontra e liberta o rei

macaco que é impelido pela bodhisattva *Guānyīn* a ajudar e proteger o monge em sua peregrinação tornando-se assim seu guarda-costas e discípulo.

É interessante fazer, nesse ponto, um pequeno desvio para o conceito taoísta dos cinco movimentos, pois apesar de o nome parecer remeter à uma imagem de verticalidade durandiana, trata-se de uma imagem de transformação muito mais próxima dos ciclos vegetais do que do esquema heroico e do regime diurno. Para um melhor entendimento dessa imagem serão utilizadas as traduções de Wu Jyh Cherng, sendo este um sacerdote taoísta que era especialista em medicina chinesa e mestre em Tai Chi Chuan. Nascido em Taiwan em 1958, em 1973 Cherng se muda para o Rio de Janeiro, onde foi responsável pela tradução de diversos textos clássicos taoístas direto do chinês arcaico para o português (WU, 2015).

Segundo o *Tratado da união Oculta*, cuja autoria é atribuída ao mítico Imperador Amarelo, a existência pode ser entendida através de uma dinâmica entre diferentes estados exemplificados na passagem abaixo:

“O universo é constituído de 5 tipos de energias naturais que interagem permanentemente entre si, em constante mutação. Esse movimento inesgotável, que cria vida, modifica e transforma todas as coisas, recebe, no taoísmo, o nome de teoria dos 5 elementos ou 5 movimentos. Essas energias estão presentes em todos os momentos e lugares, no destino do ser humano e no caminho do céu, e atuam concomitantemente dentro e fora de todos os seres - tanto na natureza humana, como na natureza celestial. As cinco forças exercem qualidades ao mesmo tempo estimuladoras e inibidoras, de maneira encadeada e circular, cada energia sendo estimuladora e inibidora de outra sua correspondente. São representadas pelos cinco elementos naturais, madeira, fogo, terra, metal e água, e atuam no mundo através de dois ciclos básicos: o Ciclo da Geração ou Estímulo e o Ciclo do Controle ou Inibição.” (WU, 2008, p. 40-41).

As 5 forças elementares (fogo, terra, metal, água e madeira) expressam qualidades ao mesmo tempo estimuladoras ou inibidoras, de maneira encadeada e circular, fazendo com que cada energia possa ser estimuladora e inibidora de outra correspondente.

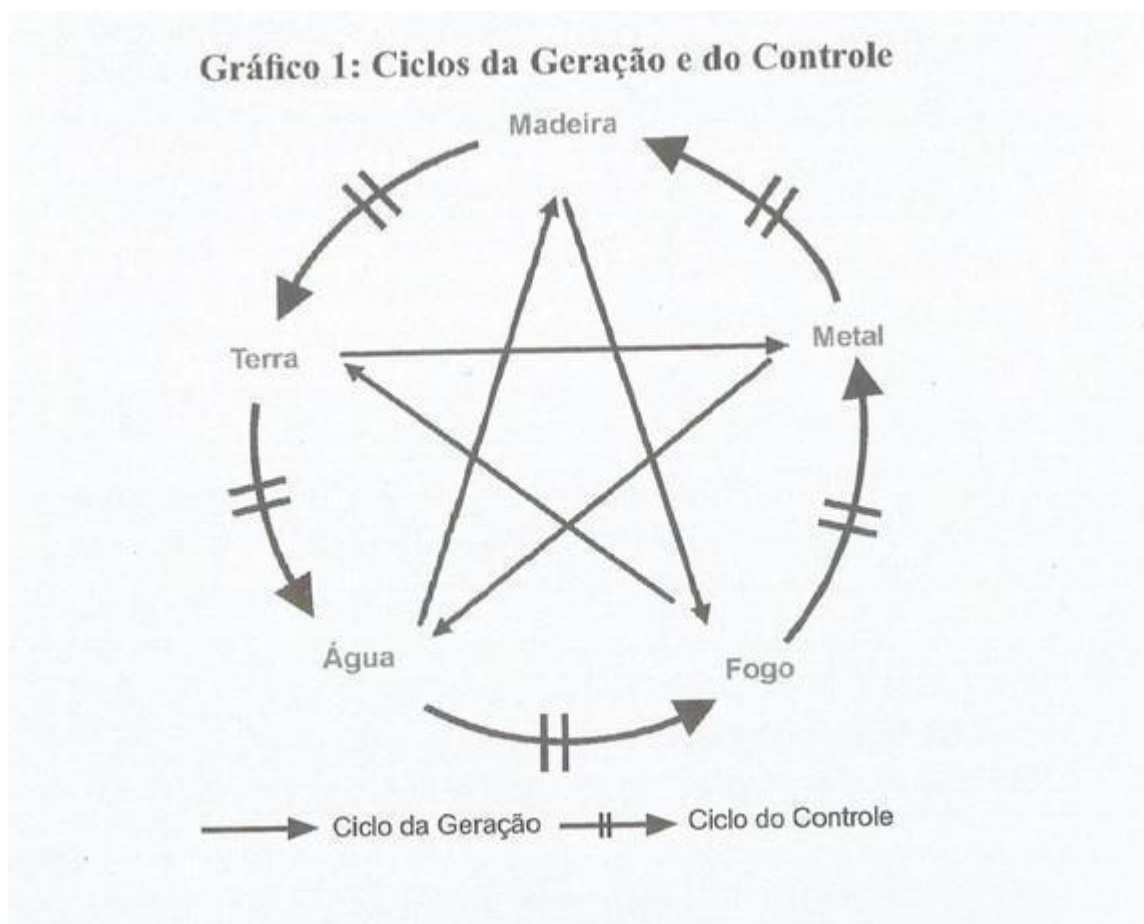


Figura 26: Ilustração de um gráfico mostrando a relação das cinco fases/estados na perspectiva taoísta.
Fonte figura 26: *Jornada ao oeste o nascimento do rei dos macacos* (WU, 2008, p. 41).

É interessante refletir sobre essa imagem, pois, segundo essa sabedoria, o que torna um ser capaz de saltar cento e oitenta mil milhas de distância e ser imortal, não é uma atitude esquizóide de enfrentamento, mas sim a capacidade de se adaptar, de se transformar de acordo com as variações do ambiente e, para isso, como será mostrado nos tópicos seguintes, é necessário, ao mesmo tempo, uma grande sensibilidade para captar as variações do ambiente pelo corpo, em conjunto com um esvaziamento da mente que propicia tal feito. Isso tudo caracteriza assim uma perspectiva não dualista de corpo-mente e mais ainda traz uma possibilidade de expressar (ao menos através da narrativa) uma ideia de ausência de separação, não só do corpo e da mente, mas também do ser para com ambiente de toda a existência.

E, é justamente esse um dos pontos principais e mais interessantes de diálogo do rei macaco para com Son Goku em *Dragon Ball*. Mesmo finalizada a jornada para encontrar as esferas do dragão, a jornada que permanece até hoje, nas continuações da obra de Toriyama, reforçam a lição que o ermitão da tartaruga procurou ensinar para seu discípulo símio, de que

sempre, haverá alguém mais forte e de que mesmo se Goku tivesse chegado às finais de seu primeiro torneio de lutas, aquilo não mudava o fato de que o processo de treinamento e fortalecimento estava apenas se iniciando. Contudo, a jornada do treinamento das práticas corporais de combate não é mostrada em *Dragon Ball* como uma linha reta. Conforme o protagonista amadurece, ele entende o ensinamento de seu mestre, o ermitão da tartaruga, de que os intervalos são tão importantes quanto a dedicação física direta (figura 13). Essa perspectiva, cria um contraste direto com o personagem Vegeta, que é o principal rival de Goku. Este personagem, diferentemente do protagonista, acredita que um treinamento obsessivo e ininterrupto é o caminho verdadeiro para se alcançar a verdadeira força. Contudo, a narrativa de *Dragon Ball* mostra justamente que esse é um dos motivos que faz com que Vegeta continuamente ocupe o segundo lugar do mais forte já que o primeiro lugar costuma pertencer à Goku. Essa lógica se mantém até o surgimento de um novo antagonista é claro, visto que isso vai justamente estimular Goku a se dedicar ainda mais em seu processo de fortalecimento.



Figura 27: Após um treinamento intenso Goku consegue dominar a fúria necessária para se transformar em *Super Saiyajin*, tanto que o design de olhos retorna à forma arredondada original. Sob uma perspectiva Durand pode se dizer que é uma imagem do esquema sintético que acolhe a contra parte agressiva de Goku. Nesse ponto, com uma disputa iminente dentro de dez dias, Goku fala que não seria necessário treinar mais até lá, pois isso implicaria em forçar o corpo além do limite. Isso mostra como Goku incorporou os ensinamentos do ermitão da tartaruga, (mencionados na figura 13) ao valorizar os intervalos no espaço-tempo, as lacunas, um tema central no budismo e na *jornada ao oeste*. Tal passagem revela também uma perspectiva do processo de treinamento de forma complexa dentro da obra, não como uma linha reta, mas com desvios, onde as pausas para o descanso também se mostram essenciais para o processo de fortalecimento do lutador. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1992.

Fonte figura 27: *Dragon Ball Kanzenban Vol 27* (TORIYAMA, 2004, p. 7).

E é com esse mitema de variação, de um processo de aprimoramento em fluxo dinâmico, governado pelo esquema sintético/dramático que é possível prosseguir para as demais interpretações de Anthony Yu sobre a *Jornada ao Oeste*, visando encontrar mais pontos de relação para com a obra de Toriyama Akira.

2.2.2-Conceitos chineses clássicos em *Dragon Ball*

Quanto às possíveis interpretações sobre as alegorias presentes na jornada ficcionalizada de Xuanzang, é necessário mencionar o prefácio do editor Chen Shibin escrito em uma versão abreviada do romance de cem capítulos datado de 1696 (YU, 2012, p. 51). Chen fez uso nesse prefácio de conceitos da alquimia, do taoísmo e do *Tratado das Mutações*, conhecido popularmente como *I Ching* (*Yijīng*, 易經) em suas interpretações da história, motivado pelo uso de imagens específicas presentes na própria narrativa, como o poema de abertura do capítulo 26 (YU, 2012, p. 51). Segundo o professor Yu, responsável pela tradução em inglês do romance de cem capítulos, o poema de abertura do capítulo 26 no segundo volume faz referências direta às obras como o *Dào dé jīng* e os *Analectos* de Kǒng Zǐ (Confúcio) (YU, 2012, p. 373).

Antes de serem apresentadas possíveis relações de elementos da *Jornada ao Oeste* com *Dragon Ball*, faz-se necessário explanar brevemente um conceito fundamental que permitirá a transposição de ideias de textos clássicos para outras linguagens como a das animações e quadrinhos. Trata-se de um processo de transcrição, termo cunhado pelo poeta e pensador Haroldo Campos em seus estudos acerca de traduções. O principal ponto levantado por esse autor é que “A tradução, de uma obra de arte é uma prática semiótica especial. Visa surpreender o intracódigo (as “formas significantes”) que opera no interior do poema de partida (original) e redesenhá-lo no poema de chegada” (CAMPOS, 2013, p. 155). A atividade de “apenas” traduzir, poderia ser interpretada como uma espécie de prática dialética, esquizóide de supressão do corpo, visando assim obter a essência, ou conteúdo de uma determinada obra, para que então essa possa ser recodificada em uma outra forma de comunicação. E, isso, segundo Haroldo de Campos, seria um traduzir “acrítico” (CAMPOS, 2013, p. 106); uma ação que separa, a forma do conteúdo. Assim, para Campos, o ato de surpreender o intracódigo, e traduzir plenamente uma obra seria a “A reinstituição do corpo na tradução”, e é isso o que o autor denomina de transcrição (CAMPOS, 2013, p. 105-106).



Figura 28: O personagem Vegeta mesmo possuindo uma altura menor que Goku, por ser um antagonista de personalidade extremamente esquizóide e elitista é situado no cenário e no quadro em uma posição superior em relação ao protagonista antes de eles iniciarem seu primeiro duelo. Vegeta explana sua superioridade como um guerreiro de elite em relação à Goku que era visto como um guerreiro de classe baixa pela raça *saiyajin* e que guerreiros fracos como ele eram enviados para planetas sem adversários fortes, para que esses seres pudessem conquistá-los ao crescer. Todavia é revelado que Goku bateu a cabeça e esqueceu sua “programação” destrutiva de *saiyajin* e o protagonista se revela grato por ter sido enviado a terra, ademais ele acredita que com esforço até mesmo um fracassado pode superar a elite. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1989.

Fonte figura 28: *Dragon Ball Kanzenban Vol 16* (TORIYAMA, 2003, p. 48).

Um exemplo de conceitos do *Analectos* presentes em *Dragon Ball* pode ser encontrado no personagem Vegeta, que inclusive utiliza o termo “elite” para se referir à classe social a que ele pertence dentro da sociedade guerreira dos *saiyajin*, e mais tarde é revelado que ele era o príncipe desses seres alienígenas. Seu arco dramático inclusive se focaliza em ele aprender a ser humilde e entender que, mesmo sendo de uma casta “inferior”, Goku se torna de fato um lutador melhor que um guerreiro de elite como Vegeta.

“A perfeição do Homem Nobre é eminentemente moral, mas existe certa dualidade na origem do termo que contamina o que deveria ter um sentido puramente moral. Tanto a palavra chinesa quanto a tradução adotada aqui reproduzem essa dualidade: “nobreza” tem uma dimensão ética e, ao mesmo tempo, social. Assim, o Homem Nobre de Confúcio transita pelos dois campos da perfeição moral e da nobreza de sangue, o que é compreensível, já que a sociedade da época de Confúcio era aristocrática e assim permaneceu até a transição da dinastia Tang para Song.” (SINEDINO, 2012, p. 3).

A forma como Vegeta é introduzido, estando no topo de uma imagem ascensional esquizóide como a montanha (DURAND, 2012, p.125-130) que se distancia da imagem terrena que acolhe as variações, evidencia o elemento de dinâmica de poder aristocrático da elite sobre os guerreiros de classe baixa como Goku. Todavia, o outro aspecto da “nobreza” citado anteriormente se revela na forma de um processo gradual no desenvolvimento do personagem em que ele vai deixando de lado suas tendências mais tóxicas, pouco a pouco, ao ponto de demonstrar sua vulnerabilidade, e empatia para com seus companheiros e, por fim, reconhecer Goku como o número um, independentemente de sua classe social.



Figura 29: Após receber um golpe que lhe tirou sangue, Vegeta fica em choque que um “lixo” como Goku havia sido capaz de tal feito. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1989.

Figura 30: Sorrindo ao testemunhar a força de Goku contra um inimigo que ele mesmo reconhece não ser capaz de enfrentar, Nesse ponto Vegeta reconhece as diversas diferenças entre os dois, dizendo que seu apreço pelo combate estava vinculado ao seu ego e querer se impor como superior, ademais na opinião dele mais do que lutar para vencer, Goku luta para não perder mesmo amando o ato da luta por isso ele não se importava em poupar a vida de seus adversários. A sequência culmina nesse quadro em que Vegeta reconhece Goku como o número um. Vale notar também a minimização dos traços arredondados da primeira aparição de Vegeta em relação à sua aparição num dos últimos capítulos da história original. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1995.

Fonte figura 29: *Dragon Ball Kanzenban Vol 16* (TORIYAMA, 2003, p. 91).

Fonte figura 30: *Dragon Ball Kanzenban Vol 34* (TORIYAMA, 2004, p. 97).

Com isso posto, é possível retomar as demais leituras do livro sobre a peregrinação rumo à Índia. A abordagem de Chen Shibin de interpretar a *Jornada ao Oeste* como um tratado detalhado de alquimia chinesa interna, pode ter contribuído para a visão de Zhang Shusen, um editor da dinastia Qing (1644-1911) que enfatiza bem mais os aspectos confucionistas e taoístas da história em detrimento da temática budista (YU, 2012, p. 51-52).

Autores como Chen Shibin e Zhang Shusen enfocaram mais nos aspectos taoístas e confucionistas da *Jornada ao Oeste*, ao ponto de interpretar o texto quase como uma espécie de manual criptografado para o *tao/dào* (道), sendo esse um termo central para Lǎozǐ em especial na obra *Dàodé Jīng*. Para o tradutor Giorgio Sinedino, responsável pela edição brasileira desse trabalho seminal taoísta, o 道 (*dào*) pode ser entendido como “Caminho” e é um dos termos mais importantes para Lǎozǐ, e ele expressa os padrões de mudança da realidade (SINEDINO, 2016, p. 14).

É importante deixar claro que mesmo que a presente pesquisa analise uma obra da cultura pop japonesa com viés comercial e publicada na década de 1980, características de textos clássicos de origem chinesa de Lǎozǐ e Kǒng Zǐ (Confúcio), podem estar presentes em suas narrativas e imagens, mesmo que de forma transformada e/ou diluída:

“Os *Analectos* e o *Clássico da Caminho e da Virtude* (道德經, *Dàodé jīng*) são os dois textos seminais da cultura chinesa. Embora tenham sido compilados há 2.500 anos, Os *Analectos* incorporaram-se à vida social na China como senso comum, de modo que mesmo chineses que nunca o leram conhecem seu conteúdo, seja por meio de anedotas incorporadas ao folclore nacional, seja por meio de provérbios que sintetizam o pensamento e as ideias de Confúcio.” (SINEDINO, 2012, p. XXI-XXII).

Vale destacar também que, mesmo que a citação se estenda somente à China, grande parte dos elementos centrais que compõem a cultura japonesa são de origem chinesa, incluindo, armas, vestes, sistemas de escrita e também de governo (SAKURAI, 2014, p. 64).

2.2.3-O *ki* em *Dragon Ball*

No que se refere ao fenômeno de estudo, dentre um dos elementos taoístas mais importantes presentes na história de *Dragon Ball* não é possível deixar de destacar o conceito de *ki*. No caso da obra de Toriyama Akira, o *ki* é apresentado como uma espécie de energia

vital do grupo de lutadores entre os protagonistas que lhes permitem serem capazes de feitos sobre-humanos como por exemplo voar, soltar rajadas de energia de suas mãos, força sobre humana, entre outras habilidades fabulosas.

A primeira vez que o ideograma de ki é empregado no mangá de forma a se relacionar com o conceito taoísta se dá logo no final do capítulo 4. Todavia, o seu uso é um pouco menos específico como será no futuro e nesse primeiro uso ele pode ser entendido mais como uma noção de “presença”.

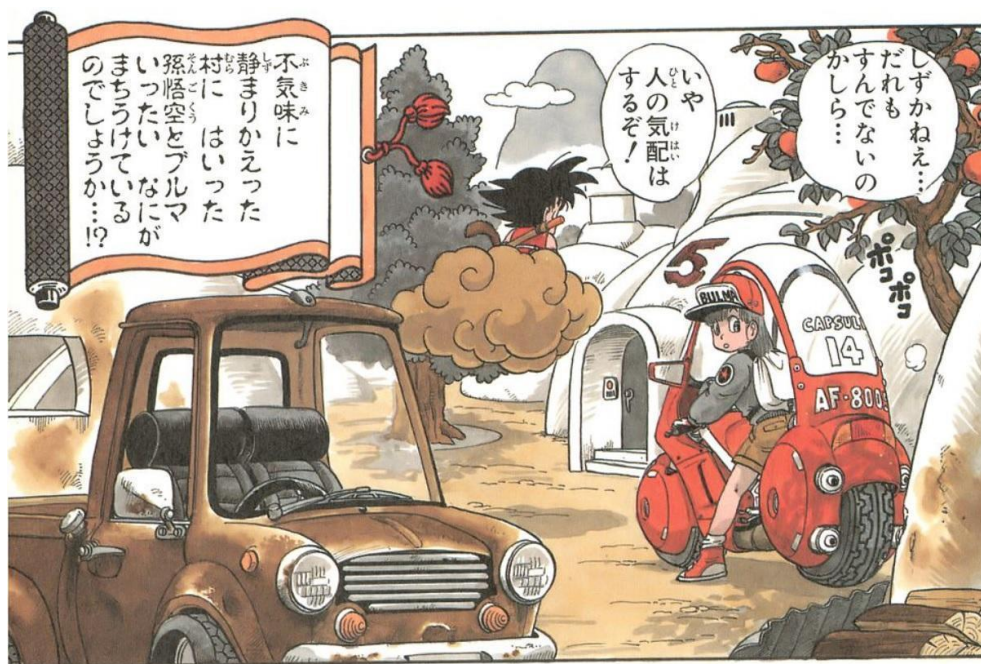


Figura 31:Goku falando para a personagem Bulma, (O Xuanzang não-ortodoxo de Toriyama), que ele não consegue sentir nenhuma presença humana naquela cidade. A palavra original para “presença” que aparece no balão é *kehai* 気配, que possui o ideograma de *ki* em sua composição. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1984.

Fonte figura 31: *Dragon Ball Kanzenban Vol 1* (TORIYAMA, 2002, p. 77).

De fato, o primeiro uso do ideograma em que ele pode ser entendido como uma espécie de “energia” e que possibilita a execução de técnicas sobrenaturais acima da capacidade humana se dá no capítulo 133, em que Goku enfrenta seu adversário Tenshinhan, um membro da escola da garça e rival ao estilo da tartaruga de seu mestre.



Figura 32: O personagem Tenshinhan se prepara para lançar um golpe em Goku durante a luta final do segundo arco de torneio da série. O ermitão da tartaruga nota que Tenshinhan acumulou seu *ki* nas mãos e Goku se surpreende com o *ki* absurdo de seu oponente. Em ambos os casos o ideograma japonês para *ki* 気 foi empregado. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1987.

Fonte figura 32: *Dragon Ball Kanzenban Vol 9* (TORIYAMA, 2003, p. 196).

Em seguida, outro ponto de virada é quando Goku reencontra o mestre felino Karin que lhe oferece um gole de uma água divina que ampliaria seus poderes para que ele pudesse derrotar o grande rei demônio Piccolo. Após sobreviver a uma experiência de quase morte em que o corpo de Goku quase pereceu ao não conseguir lidar com a água mágica, o jovem garoto símio ao se recuperar percebe que agora ele pode sentir a presença do *ki* de Piccolo mesmo estando numa região muito distante de seu oponente.



Figura 33: Goku sente o *ki* do grande rei demônio Piccolo, mesmo ambos estando em territórios diferentes, trata-se da primeira vez que isso ocorre sem a presença visual do outro usuário de *ki*, novamente o ideograma 気 é utilizado. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1987.
 Fonte figura 33: *Dragon Ball Kanzenban Vol 11* (TORIYAMA, 2003, p. 42).

O arco seguinte de *Dragon Ball* trata-se de mais um torneio sem muitos destaques para usos diferentes do *ki* pelos personagens daquilo que já foi estabelecido anteriormente. No entanto, é no arco seguinte, com a introdução de inimigos alienígenas que existem passagens inovadoras. Isso ocorre, porque os oponentes desse arco conhecidos como *saiyajin*, utilizam aparelhos que detectam o “poder de luta/poder de batalha” (*sentō ryoku*, 戦闘力) de outros seres. E a partir da comparação com seu próprio poder, eles criam estratégias de combate, contudo a forma de como esses invasores extraterrestres lidam com o *ki*, parece ser diferente da forma com que Goku e seus amigos lidam.

Como mencionado anteriormente, Goku explicitamente fala que seu avô o treinou em “kung fu”, além claro de seus treinamentos corporais posteriores com os mestres Kame, Karin e Kami-sama (deus). De forma geral e de acordo com o que foi mostrado na história, tais processos de treinamento, ou invocam de forma estilizada e simplificada elementos de práticas corporais chinesas e japonesas, ou ao menos mostram elementos em que os personagens cultivam capacidades de se adaptarem melhor às mudanças, ou a se relacionarem com as mudanças do ambiente.



Figura 34: O personagem Oolong, que fora inspirado no acompanhante suíno de Xuanzang, o peregrino *Zhū Bājiè*, pergunta para Gokū se o garoto é de fato forte. Gokū responde que sim e que seu avô lhe ensinou “Kung Fu”. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1984.
 Fonte figura 34: *Dragon Ball Kanzenban Vol 1* (TORIYAMA, 2002, p. 98).

Por sua vez, o treinamento dos invasores não é mostrado, sendo apenas apresentada a sua utilização em prol de uma agenda imperialista, como na figura 1. Essa relação esquizóide de dominância para com terrenos alheios e o uso de violência podem exprimir sob a perspectiva durandiana uma perspectiva de enfrentamento para com as variações do tempo e, portanto, abre margem para uma interpretação de uma ausência de relação para com o ambiente. Tal visão é corroborada com o fato da necessidade de um aparelho rastreador externo ao corpo para a detecção do *ki* alheio, que os extraterrestres sequer chamam de *ki*. Em contraste a isso, Gokū e seus amigos são capazes de ocultar e expandir seus poderes, surpreendendo os invasores. Ademais, o protagonista de *Dragon Ball* e seus companheiros são capazes também de detectar a variações de *ki* através de seus próprios corpos e sem o auxílio de mecanismos externos como os invasores alienígenas fazem.



Figura 35 (acima): O antagonista alienígena Raditz usa o visor do rastreador em sua cabeça para visualizar o poder de luta do personagem piccolo, mesmo que os escritos estejam em uma linguagem alienígena Raditz explicita o valor de 322 para designar a capacidade. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1988.

Figura 36 (abaixo): Raditz futuramente percebe que Piccolo e Goku consegue alterar seus poderes concentrando seu ki, nesse quadro Raditz está surpreso que o Poder de luta de Piccolo subiu para 1020. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1988.

Fonte figura 35: *Dragon Ball Kanzenban Vol 14* (TORIYAMA, 2003, p. 15).

Fonte figura 36: *Dragon Ball Kanzenban Vol 14* (TORIYAMA, 2003, p. 98).

No Arco seguinte em que os protagonistas vão para o espaço para tentar reviver seus amigos mortos em combate na terra durante a batalha contra os alienígenas, eles se deparam

com extraterrestres ainda mais poderosos de modo que eles e precisam utilizar suas capacidades de ocultação de *ki*, para ficarem invisíveis aos aparelhos rastreadores dos inimigos, que assim como os invasores da terra no arco anterior, não são capazes de detectar o *ki* alheio sem esse auxílio mecânico.



Figura 37: Son Gohan, o filho de Goku, explica para Bulma a razão dele não usar sua técnica de voar para carregá-la. No caso eles estão em um território hostil cheio de alienígenas com rastreadores como os de Raditz, e a técnica de voo necessita de uma grande quantidade de *ki* e que se ele a utilizasse os inimigos saberiam da localização exata de sua presença. Tanto o termo presença em japonês quanto *ki* empregam o ideograma 気. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1989.

Fonte figura 37: *Dragon Ball Kanzenban Vol 17* (TORIYAMA, 2003, p. 147).

Após a aventura no espaço, os protagonistas retornam para a terra para lidar com a ameaça de seres artificiais (*jinzōningen*, 人造人間). Neste arco em específico, o processo se inverte. Isso pois, é estabelecido na história que esses personagens, parcialmente mecânicos, aparentemente não possuem *ki*, ou ao menos algum tipo de energia análoga, que seja rastreável. Assim como os protagonistas, os humanos artificiais são capazes de voar, soltar rajadas de energia além de possuírem super-força e outras capacidades sobrenaturais que Goku e seus amigos possuem.



Figura 38: Goku comenta que não consegue sentir o *ki* dos oponentes, seu filho então responde que os adversários são humanos “artificiais” e que portanto não teriam *ki*. Em ambos os casos é empregado o uso do ideograma 気. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1991.

Fonte figura 38: *Dragon Ball Kanzenban Vol 23* (TORIYAMA, 2003, p. 122).

Uma notável exceção é o personagem conhecido como androide número 16, ou humano artificial 16 (*jinzōningen Jū Roku-Gō*, 人造人間16号). Ele é apresentado como alguém de temperamento calmo, apesar de ter sido criado com o propósito de exterminar Goku. Ele evita ao máximo qualquer tipo de conflito desnecessário, colocando-se para lutar somente quando seus companheiros humanos artificiais estão sendo ameaçados por um mal maior que é o antagonista chamado Cell; o principal vilão desse arco, que deseja absorver os companheiros do androide 16 para poder se transformar no ser mais poderoso e perfeito. O androide 16 decide sair de sua inércia pacífica para ajudar seus companheiros, pois segundo ele, seus aliados não haviam causado mal à nenhuma planta ou animal durante seu percurso de tentar encontrar e eliminar Goku que até aquele ponto estava escondido treinando.

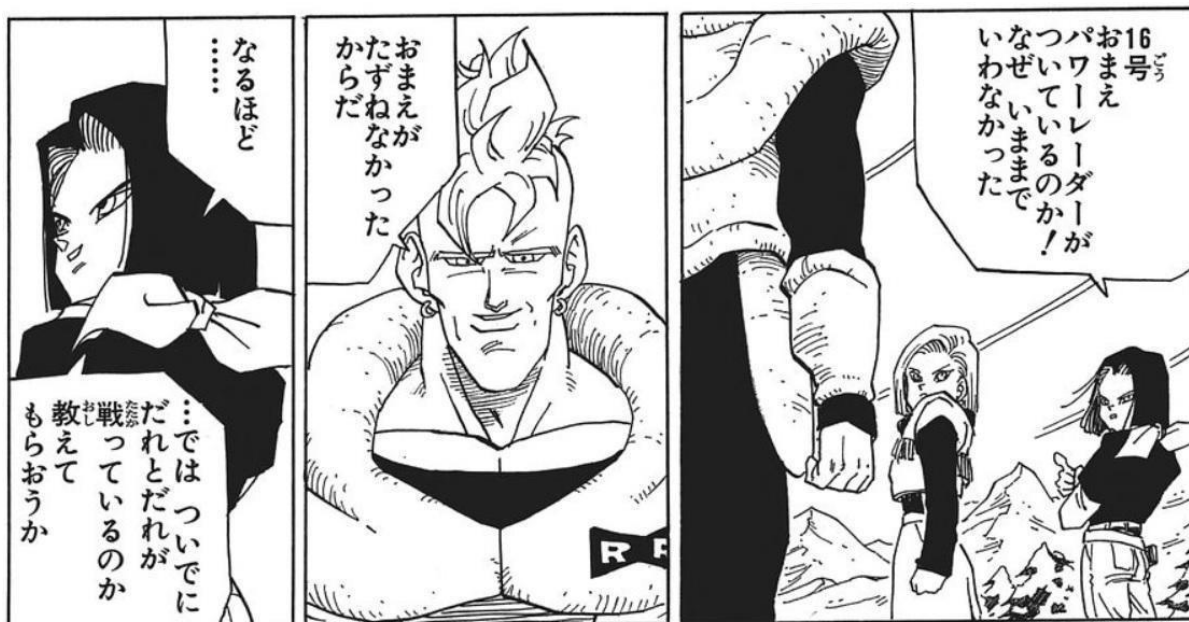


Figura 39: O humano artificial 17 pergunta para o número 16 se ele possuía um radar de poder e a razão dele não ter comentado sobre isso antes, 16 responde que ele não havia dito nada pois ninguém havia perguntado antes. O termo que 17 utiliza para perguntar é “power radar” em inglês. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1992.

Fonte figura 39: *Dragon Ball Kanzenban Vol 25* (TORIYAMA, 2003, p. 41).

Diferente dos humanos artificiais 17 e 18, o número 16 possui um radar para detectar o poder dos oponentes, e é justamente o termo “radar de poder” em inglês que é empregado pelos personagens para se referir à essa habilidade do número 16. Todavia, partindo de sua personalidade única que busca evitar conflitos, apesar de sua programação e, principalmente seu apreço pela natureza e os seres que nela habitam, seria possível fazer uma aproximação com a ideia de sensação de ausência de separação para com o ambiente que o personagem transborda e o conceito de *ki* de Tokitsu Kenji, devido à minimização do ego desse personagem que se dissolve no espaço que o cerca, algo que será abordado no próximo item.



Figura 40: O humano artificial 17 pergunta para o número 16 para onde ele estava olhando, 16 responde que passarinhos fugiram devido ao barulho da batalha entre os números 17 e 18 contra os amigos de Goku. Kuririn, que fora poupado por não ser uma ameaça, observa surpreso tudo aquilo. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1991.

Figura 41: Depois de ficar a maior parte do arco com uma postura passiva, o número 16 finalmente decide lutar para proteger a número 18 que estava ameaçada pelo principal antagonista do arco. O humano artificial 16 diz que tanto ela quanto seu irmão número 17 não haviam matado pessoas ou animais e que havia sido divertido passar momentos juntos com eles. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1992.

Fonte figura 40: *Dragon Ball Kanzenban Vol 24* (TORIYAMA, 2003, p. 151).

Fonte figura 41: *Dragon Ball Kanzenban Vol 25* (TORIYAMA, 2003, p. 167).

Por fim, no último arco do quadrinho original de Toriyama, o conceito de *ki* da série é apresentado conceitualmente pelo filho de Goku para sua colega de sala que deseja aprender a voar assim como ele.



Figura 42: Son Gohan, o filho de Goku, ensina seu irmão Son Goten e sua amiga Videl o funcionamento do *ki* para que eles possam realizar a técnica de voo conhecida como *Bukūjutsu* (舞空術) ou “arte da dança no céu”. Gohan se refere ao *ki* como uma energia ou poder oculto no corpo, e nas páginas seguintes ele confirma que qualquer um possui tal energia, mas o difícil é controlá-la, sendo necessário calma e concentração para que o *ki* possa fluir. Vale destacar o uso do ideograma japonês para *ki*, dentro do contexto de energia corpórea que flui e não como outros termos comumente associados a esse ideograma. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1993.

Fonte figura 42: *Dragon Ball Kanzenban Vol 29* (TORIYAMA, 2004, p. 104).

Como ferramenta dramática a capacidade de detectar *ki* surge para o principal antagonista desse último arco no capítulo 486, sendo que o arco em seu conjunto possui 98 capítulos no total compreendendo do capítulo 421 ao 519. Diferentemente dos alienígenas antagonistas dos arcos anteriores, o personagem Majin Buu, (uma espécie de demônio alienígena) não havia sido introduzido com a capacidade de detectar o *ki* alheio em sua primeira aparição. Contudo, devido a um acontecimento trágico, Majin Buu transforma seu corpo, e acaba adquirindo essa capacidade de detecção.



32 Dragonball(完)

Figura 43: As “estrelas” estilizadas próximas dos personagens no primeiro quadro indicam que eles sentiram um *ki* se aproximando. Essa sensação é confirmada no quadro seguinte, em que Majin Buu agora possuía a capacidade de detectar o *ki* alheio. O clímax da página culmina com a chegada de Buu ao templo onde os personagens estavam se refugiando. O balão de fala de Piccolo emprega o ideograma 気. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1994.

Fonte figura 43: *Dragon Ball Kanzenban Vol 32* (TORIYAMA, 2004, p. 233).

É necessário destacar que o uso de *ki* em *Dragon Ball* está diretamente vinculado as demais habilidades sobrenaturais dos personagens para além da detecção e transmissão de energia, tais como a capacidade de voar, a força física sobre-humana, o poder de lançar rajadas de energia das mãos, que são algumas das capacidades propiciadas pelo *ki* dentro da história de *Dragon Ball*. Dessa forma, expostas algumas passagens onde o uso do conceito e ideograma de *ki* tem destaque, é necessário deixar claro esse conceito e suas relações. É importante pontuar também que o *ki*, entendido enquanto com uma espécie de energia interna desenvolvida através de treinamento, não foi algo criado por Toriyama Akira. Tal conceito também está relacionado a textos e práticas taoístas que costumam envolver meditação e técnicas de respiração e que podem ser encontradas em práticas corporais da China e do Japão (YASUO, 1993, p. 75-76).

2.2.4-O *ki* para além de *Dragon Ball*

Segundo o autor Kuriyama Shigehisa, a referência mais antiga que se tem ao termo “*ki*” (ou “*qi*” na pronúncia chinesa), aparecem nos *Analectos* de Confúcio (KURIYAMA, 2018, p. 103). Vale dizer que Kuriyama é professor de História Cultural do Instituto Reischauer na Universidade de Harvard.

“O Homem Nobre deve tomar “três precauções”: quando jovem, o sangue e energia vital ainda não se estabilizaram, [portanto] ele deve se precaver contra as mulheres. Quando chega à maturidade, o sangue e a energia vital estão [no auge de seu] vigor, [portanto] ele deve se precaver contra os litígios. Quando chega à velhice, o sangue e a energia vital já decaíram, [portanto] ele deve se precaver contra ganância.” (CONFÚCIO, 2012, p. 511).

Na versão original do texto em chinês é utilizado o ideograma 氣 para se referir à “energia vital”. Lembrando que, apesar da similaridade devido a sua origem, o ideograma

japonês para “*ki*” é escrito com um ideograma um pouco diferente que é 氣. Segundo a leitura de Kuriyama, tal passagem pode ser interpretada da seguinte forma:

“Sangue e *qi* eram então associados desde o princípio com aspectos centrais do “existir” de uma pessoa. Confúcio os concebeu como ondas de poder latentes e obscuras que puxam agressivamente contra uma determinação em prol da virtude. Variações no sangue e no *qi* governavam as transições entre luxúria, agressão e a ganância.” (KURIYAMA, 2018, p. 103).

Por sua vez, na edição brasileira do clássico *Dàodé Jīng* traduzida por Giorgio Sinedino através do Instituto Confúcio da Unesp, o autor busca possíveis definições do conceito de “*ki*” ou “*qi*” para melhor compreender certos trechos desse clássico seminal. Para isso, o tradutor faz uso do livro *Shuowen jiezi xizhuan* (說文解字繫傳), ou Comentário anexo a discursos sobre a prosa refinada para explicar ideogramas (1998), abreviado na citação a seguir como SWJZ. Vale enfatizar que Sinedino, além de ter traduzido anteriormente os *Analectos* de Confúcio é “um dos maiores expoentes do mundo lusófono em estudos sobre a língua e cultura clássica da China” (PAULINO & CAI, 2016).

“Energia vital: principal contribuição chinesa à história das ideias, 氣 (qi) (...). Há três ideogramas relacionados ao conceito: o primeiro e mais antigo é 气, sobre o que SWJZ diz: névoa, ar [espesso]”; derivado desse é 氣, significando a “energia que se haure do alimento e da água”, portanto dos processos orgânicos de obtenção de energia; por último há 炁, um ideograma mais recente que quer dizer “o vazio que está acima do fogo” e designa a energia vital livre no ar. Portanto, *prima facie*, 氣 refere-se ao ar que se respira. Segundo o taoísta, o ar contém energias passíveis de absorção pelo organismo humano. Os chineses acreditavam que o 氣 tinha uma função cosmológica, representando um tipo sutil de substância, que compunha e dava forma a todas as formas de “vida” que existem no mundo - orgânicas e inorgânicas. Os próprios Céu e Terra surgiram de um tipo primevo de 氣 (...), que se dividiu em dois atributos, Yin e Yang (...). É possível usar o conceito para explicar as

quatro estações, produzidas por diferentes disposições de energia vital: manifesta-se na primavera, atinge sua plenitude no verão, recolhe-se no outono, e se esconde no inverno. Portanto, é o 氣 que, dentro de cada coisa, determina o ritmo de sua existência. Em segundo lugar, além de ser matéria prima, a energia vital também é o “combustível” da existência. Não são apenas as energias do pai e da mãe que engendram o filho; ao longo de toda a vida, o corpo é alimentado por dois tipos de energia: a dita “grosseira” 粗, oriunda da digestão de água e dos grãos, e a “pura” 精, obtida do “ar”. É nesse contexto que o taoismo dá ênfase a exercícios respiratórios como forma de otimizar a absorção de 氣 “puro” (...) (SINEDINO, 2016, p. 14).

Outra abordagem com relação ao termo “*ki*” pode ser encontrada no âmbito da medicina tradicional chinesa através da visão do professor Yuasa Yasuo, diretor de estudos internacionais na Universidade de Obirin no Japão e que dedicou um livro inteiro ao estudo das complexidades do *ki*. Nesse caso, é importante destacar a utilização do termo “eastern” pelo tradutor Shigenori Nagatomo ao se referir à medicina chinesa, pois é um termo complexo e que pode estar atrelado a usos preconceituosos em relação às culturas de países asiáticos e do oriente médio, por isso optou-se por adotar outros termos devidamente contextualizados que evitassem o uso da palavra “oriental” no português, no caso um dos exemplos se encontra na primeira fase em que a versão original em inglês utiliza “eastern medicine” entendido como “medicina oriental” em português, que na tradução da citação foram escolhidas as palavras “medicina chinesa” dado o contexto do capítulo em que o trecho foi extraído, remetendo a práticas médicas desenvolvidas e utilizadas na China e posteriormente no Japão.

No contexto da medicina chinesa, o conceito de *ki*, pode ser entendido como uma energia única a corpos vivos e que flui através de meridianos (YASUO, 1993, p. 101). Ao longo dos doze meridianos principais, existem aproximadamente 350 pontos de acupuntura em que a energia *ki* se concentra (YASUO, 1993, p. 102) e, deve-se ressaltar que quando o fluxo de *ki* se torna estagnado, o corpo manifestará uma condição patológica (YASUO, 1993, p. 102). Dito isso, a terapia de acupuntura permite que o fluxo de *ki* possa percorrer de forma suave, e isso se dá através da inserção de agulhas de acupuntura (YASUO, 1993, p. 102). Yasuo atenta também que existem registros que relacionam a estagnação do fluxo de *ki* com a dor física (1993, p. 102). Um outro ponto importante está na relação entre o corpo e o

“mundo externo”, relação essa que é mediada através do posicionamento dos pontos terminais de cada meridiano que se encontram nos pontos distais nos membros e, devido a esse posicionamento, ocorre uma troca no fluxo de *ki* com o mundo externo (YASUO, 1993, p. 103). Yasuo acredita que essa relação é uma característica fundamental da concepção chinesa de corpo (1993, p. 103).

Ao contrário dessa visão chinesa, a medicina moderna utiliza de uma perspectiva esquizóide de corpo que o separa do mundo externo, enxergando-o como um sistema autocontido e fechado (YASUO, 1993, p. 103). Essa visão se intensificou ainda mais com a prática da dissecação, onde as estruturas corporais eram subdivididas em órgãos com funções específicas (YASUO, 1993, p. 103). A medicina chinesa, por sua vez, trazia uma noção de "ausência de separação" entre corpo e o espaço onde ele estava inserido, trazendo uma perspectiva muito mais aberta das relações dinâmicas que constituem o fenômeno corpóreo (YASUO, 1993, p. 103-107). A relação indetectável sensorialmente, de troca de energia vital entre o corpo e o espaço, ou seja, a absorção e liberação de *ki*, permite que o corpo dentro dessa perspectiva seja visto como um microcosmo correspondente ao universo como macrocosmo (YASUO, 1993, p. 103-107). Dessa forma, o corpo poderia ser interpretado como um receptáculo para o fluxo de *ki* no universo (YASUO, 1993, p. 103-107). As raízes históricas desse conceito chinês de corpo podem ser encontradas no *I Ching* (YASUO, 1993, p. 103-107).

Uma vez colocada a interpretação de Yasuo sobre o *ki* no contexto da medicina tradicional chinesa, é possível apresentar a perspectiva do autor Tokitsu Kenji sobre o assunto, contextualizado aqui para práticas corporais de combate, especialmente em países como o Japão e a China. Tokitsu Kenji é doutor em sociologia e língua japonesa, além de lecionar karate em Paris desde 1971 e, ademais, deve-se destacar que ele fundou em 1984 a escola Shāolín-Mon, onde Tokitsu mesclando elementos de práticas corporais de combate de origem chinesa e japonesa (TOKITSU, 2014). Ainda, vale ressaltar que ele não apenas escreveu sobre o famoso samurai Miyamoto Musashi, como também traduziu o *Go Rin No Sho* (五輪書), conhecido no Brasil como o *Livro dos cinco anéis*, cuja autoria é atribuída ao lendário Musashi (TOKITSU, 2011). E, sobre o conceito de “*ki*” Tokitsu Kenji escreve:

“O fato é que *ki* não é um conceito abstrato; é um conceito que surge ao ouvir as sensações corporais por meio das quais se percebe o ambiente e também, ao mesmo tempo, a maneira como a pessoa está situada nele. *Ki* é sentido por meio do corpo e é dada a ele uma representação mais ou menos definida, dependendo da cultura em questão. A sensação de *ki* é intensificada quando a autoconsciência especulativa é empurrada para um segundo plano. Isso acontece em graus variados dependendo de quanto as pessoas queiram abandonar seu ego em favor do que as cerca. Se o ego é reforçado, a sensação de *ki* diminui. De um certo modo, o estado da mente de alta consciência do *ki* vai contra o processo cartesiano. Ao estar atento à sensação de *ki*, a pessoa se dissolve em seu ambiente pois diminui a sensação de ter seu corpo como centro. Essa atitude está na raiz das diferentes técnicas de fortalecimento de *ki*. (...) Em japonês, *ki* não é definido pelo esclarecimento de suas características, o termo é usado mais quando se sente a presença de algo que não pode ser claramente apreendido. A língua japonesa deixa um espaço indefinido em seu modo de expressão. Parece-me que é somente por meio do corpo que podemos explorar esse espaço; ao esclarecer o papel desse espaço, podemos avançar na área da técnica física. O mesmo ideograma é pronunciado *qi* em chinês e *ki* em japonês. Mesmo que o significado seja similar em sua maior parte, há certas diferenças entre a idéia japonesa de *ki* e a ideia chinesa de *qi*. Em ambos os países, existiram disciplinas destinadas a desenvolver a capacidade para *qi* ou *ki*, por longo tempo. elas foram propagadas desde os anos 1970 sob o nome de *qigōng*, em chinês e *kikō* em japonês. (...). De acordo com o pensamento japonês, *ki* é uma entidade que torna possível a vida e a existência das coisas no universo. É portanto mais do que “energia vital”, como é geralmente traduzida. *Ki* existe nas coisas que nos parecem desprovidas de vida orgânica, como as pedras e também em fenômenos naturais como o vento ou a chuva. *Ki* também reside nas montanhas, no mar etc. (TOKITSU, 2014, p.50-52).

Depois de terem sido conceituadas essas três perspectivas dos conceitos sobre “*ki*”, é possível identificar alguns pontos centrais distintos, que podem ser caminhos para se tentar estabelecer um diálogo com a teoria de imaginário durandiana. O primeiro refere-se à citação de Sinedino, na qual destaca-se o aspecto como constituinte da existência, mais especificamente do ambiente e da natureza, que é expresso em especial na forma de se compreender, por exemplo, elementos inorgânicos e as quatro estações através de tipos específicos de variação, como a manifestação primaveril e o recolhimento outonal (SINEDINO, 2016, p. 14). O segundo ponto refere-se ao *ki* como um “fluxo” e, a princípio, no material apresentado, uma das formas mais “rígidas” de se lidar com esse fluxo seria a sua

estagnação, ao ponto do “não fluir suave do *ki*” poder se manifestar como uma patologia. E o terceiro ponto é a característica do *ki* poder ser entendido principalmente no âmbito das práticas corporais de combate, como uma sensação que se dá no corpo.

Logo uma possível ponte de diálogo do conceito de *ki* com o imaginário durandiano seria considerar que se trata de concepções que partem do corpo para se lidar com variações inevitáveis. Além disso, tanto na perspectiva do *ki*, quanto para Durand o confronto com a “inelutável mobilidade”, seja do tempo ou do fluxo do *ki*, são atribuídas conotações negativas. Na perspectiva da medicina chinesa, como mostrada por Yasuo, a interrupção do fluxo inevitável do *ki*, pode ser vista como uma doença por exemplo.

No caso do imaginário durandiano, os gestos dominantes anatômicos e fisiológicos indicam as possibilidades de se lidar com os movimentos da finitude. No caso do enfrentamento das variações, a conotação negativa da tentativa de impedir o fluxo de movimento é possível de ser percebido na descrição que Durand atribui sobre o arquétipo do herói, “o herói solar é sempre um guerreiro violento” (DURAND, 2012, pg. 159). O ponto de partida durandiano sobre esse arquétipo pode ser entendido, ao se pensar na imagem desse herói, armado com sua espada verticalizada como uma coluna ereta (assim como os ancestrais do homem que deixaram de ser quadrúpedes se distanciando das variações da terra) de forma que o herói se mostra pronto para matar dragões, monstros e serpentes que se manifestam nos mitos os horrores da morte e da passagem do implacável das variações do tempo.

Por sua vez, o acolhimento das variações pelo “fluir suave do fluxo do *ki*”, ou de imagens como àquelas associadas aos ciclos vegetais (maior proximidade com as variações da terra), ao cálice, ao túmulo e à ressurreição, por exemplo, podem ter a capacidade de eufemizar, dramatizar, transformar e recontextualizar o poder aparentemente invencível das variações do tempo. E, no que tange à linguagem imagética das animações, possivelmente formas de corpos ilustrados específicas e seus respectivos tipos de movimentação podem também participar de tal diálogo sobre as formas de lidar com os movimentos que levam à finitude.

É importante destacar que o arcabouço teórico para a análise das imagens animadas proposta, não se limita ao imaginário durandiano, mas também prevê a utilização de conceitos de outras fontes e autores, como por exemplo a teoria da gestalt através de

bibliografia como o livro *Gestalt do Objeto sistema de leitura visual da forma* (2014) do autor João Gomes Filho. E, em especial, pelo fato de esse conceito trabalhar diretamente com as formas e técnicas que compõem os quadros animados, mas também por se tratar de uma perspectiva relacional “Para nossa percepção não existe pois, nenhuma qualidade absoluta de cor, brilho ou forma. Há apenas relações” (GOMES FILHO, 2014, p. 21).

Assim, deve-se entender que, enquanto a Gestalt opera em elementos gráficos para suas análises, tais quais, cor, linha, volume, etc, as imagens da classificação inicial de Durand podem parecer mais distantes dos quadros ilustrados que formam o movimento animado. Todavia, a construção de pontos de relação entre, por exemplo, as imagens acolhedoras da caverna e do cálice com as linhas curvas e formas geométricas circulares, podem ser ferramentas para explicitar a noção de ausência de separação entre o ambiente e um personagem animado fortalecendo seu *ki*.

Uma vez explanadas as possíveis relações de *Dragon Ball* com o livro *Jornada ao Oeste* através da aproximação de conceitos advindos do confucionismo e principalmente do taoísmo, é possível direcionar a atenção para o ponto seguinte de interpretação da *Jornada ao Oeste* pela perspectiva do tradutor Anthony C. Yu.

2.3) O HUMOR COMO PONTE ENTRE DRAGON BALL E A JORNADA AO OESTE

Yu atenta que umas das características mais elogiadas do romance de cem capítulos de *Jornada ao Oeste* é o humor verbal, como por exemplo o uso de trocadilhos em chinês (YU, 2012, p. 39-41). Em uma passagem no capítulo 67, o autor faz uso de um trocadilho com a similaridade sonora de um termo budista conhecido como a “lei de resposta/*xiangying fa*” com o termo para “cabelo” que também se pronuncia como “*fa*” (YU, 2012, p. 39-41). A passagem do capítulo 67 do terceiro volume da série, mostra um monge budista tentando exorcizar um demônio. Durante a batalha, após receber um arranhão da fera, é dito que o monge se preparou para responder, porém seu cabelo desapareceu (YU, 2012, p. 245). Inclusive vale mencionar que, um dos pontos da discussão que atribui a autoria do romance de cem capítulos da *Jornada ao Oeste* à Wú Chéng'ēn é justamente a presença de outros textos humorísticos desse autor (YU, 2012, p. 17-23).

Autores como o filósofo e historiador de literatura Hu Shi, escreveram em um ensaio de 1923, em que o autor de *Jornada ao Oeste* não possuía intenções de colocar nenhum

significado profundo em particular àquela história, mas sim compartilhar sua visão de mundo satírica (YU, 2012, p. 52).

A passagem mais icônica da perspectiva que historiador Hu Shi traz sobre os aspectos cômicos da peregrinação ficcionalizada de Xuanzang pode ser encontrada no prefácio da versão abreviada da *Jornada ao Oeste* traduzida por Arthur Wayley conhecida no título original como “Monkey: Folk novel of China” (YU, 2012, p. 52).

Livre de todos os tipos de interpretação alegórica de budistas, taoístas e confucionistas, a jornada ficcional de Xuanzang é simplesmente um livro absurdamente cômico e satírico (YU, 2012, p. 9). Infelizmente a edição mais atual da versão disponível traduzida por Wayley não apresenta mais essa passagem do Dr. Hu.

No que diz respeito à obra de Toriyama Akira, não se pode deixar de reiterar que, como apresentado no capítulo anterior, o foco das produções do autor eram de fato peças voltadas para o humor e *Dragon Ball*, mesmo com sua mudança progressiva de foco e de tom, nunca fez questão de esconder essa poderosa trajetória de seu autor.



Figura 44: Goku quebrando a quarta parede e a borda do quadrinho com um golpe. Apesar de ser uma “gag” usual em *Dr. Slump* esse tipo de piada é rara em DB com a exceção de alguns personagens dialogando com o leitor em raríssimas cenas. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1985.

Fonte figura 44: *Dragon Ball Kanzenban Vol 1* (TORIYAMA, 2002, p. 131).

Alguns exemplos disso podem ser encontrados nos nomes dos personagens que em sua grande maioria são trocadilhos ou anagramas. O rei demônio Piccolo e seus capangas possuem nomes baseados em instrumentos, como tamborim, piano, címbalo e tambor e não se pode esquecer que além de Piccolo significar pequeno em italiano, também é o nome de um pequeno instrumento de sopro. Os inimigos alienígenas são todos nomeados a partir de alimentos, Vegeta (vegetal), Radtitz o irmão de Goku da figura 1 (Radish/rabanete). A força tarefa de elite, conhecida na versão brasileira como as forças especiais Ginyu (*Ginyū*

Tokusentai, ギニュー特とく戦せん隊たい) são todas baseadas em laticínios, e tanto os vilões com nomes vegetais quanto os de nome derivados do leite servem ao imperador Freeza, um trocadilho com geladeira em inglês fridge, esse por sua vez filho do rei Cold que é frio em inglês. E, isso é apenas uma pequena amostra, o último arco do mangá os antagonistas possuem nomes que combinados fazem referências às músicas de filmes da Disney como o caso dos personagens, Bibidi, Babidi e Buu que evocam o longa Cinderela. Tal aspecto ridículo inclusive cria um contraste interessante com a personalidade cruel e as cenas violentas, por vezes gráficas, que Toriyama cria. Todavia, sobre uma perspectiva durandiana, as imagens que remetem ao medo da morte são eufemizadas graças a força desse elemento lúdico.



Figura 45: Gokū ao conhecer o Sr. Kaiō (*Kaiō*; 界王, lit. "Rei do Mundo") ou Sr. Kaio na tradução brasileira. Um mestre das lutas muito peculiar que pede um teste para Gokū para que esse possa treiná-lo nas artes do combate, Gokū precisa fazer o rei dos mundos dar uma gargalhada, Gokū fica incrédulo como reação. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1989.

Fonte figura 45: *Dragon Ball Kanzenban Vol 15* (TORIYAMA, 2003, p. 17).

Como foi possível observar, o humor está em um ambiente muito confortável quando se trata de *Dragon Ball*, logo se faz necessário um mergulho mais aprofundado nesse possível elo que partiu de uma perspectiva sobre o romance *Jornada ao Oeste* para a paródia de ação cômica escrita por Toriyama.

Para isso será utilizado o pensamento do autor, jornalista e três vezes indicado ao prêmio Nobel, Arthur Koestler (1905-1983). Em seu livro *The act of creation*, Koestler desenvolve um conceito sobre criação cômica que pode ser entendido como a aplicação de um determinado tipo de lógica em um contexto incomum, isto é, um contexto onde tal forma

de pensar por vezes seria sequer cogitada (KOESTLER, 2014, p. 35). Mais especificamente, trata-se de um choque entre dois códigos, ou contextos incompatíveis e que explodem em tensão (KOESTLER, 2014, p. 35). Koestler cunhou o termo *biassociação* para distinguir atividades rotineiras que tendem a operar em apenas um plano e atos criativos que sempre operam em mais de um plano (KOESTLER, 2014, p. 35-36). Além disso o autor também utiliza a expressão “matrizes do pensamento” e “matrizes do comportamento” para se referir a qualquer padrão ordenado de comportamento, como habilidades, capacidades, hábitos por exemplo, que respondam a um determinado “código fixo de regras” (KOESTLER, 2014, p. 38).

No exemplo a seguir, no qual Koestler resgata de um ensaio de Freud sobre o cômico, é possível enxergar o processo de *biassociação* com variação de matrizes de pensamento. A anedota conta sobre um Marquês na corte de Luis XIV que encontra sua esposa tendo um caso com um bispo (KOESTLER, 2014, p. 33). O Marquês sai calmamente até a janela e começa a abençoar as pessoas na rua, a esposa angustiada pergunta a razão daquela atitude e o Marquês responde que como o Monsenhor estava cumprindo as suas funções, ele decidiu que seria melhor inverter os papéis e cumprir as funções do bispo (KOESTLER, 2014, p. 33).

A lógica de alternância de funções isoladamente faz sentido, mas sua aplicação no contexto de traição de uma relação aristocrática monogâmica em que um dos envolvidos é um bispo, gera um choque devido a total falta de relação dessa matriz lógica (da alternância de papéis) para com esse contexto específico da traição. Basicamente é o oposto da relação com o ambiente, ao ponto da dissolução do ego como na perspectiva de *ki* do autor Tokitsu Kenji.

No caso de *Dragon Ball*, como visto no primeiro capítulo Toriyama parece demonstrar um domínio da relação com o ambiente que ele propositalmente utiliza abordagens no caminho oposto em prol do choque cômico dessas matrizes. Metaforicamente seria como uma pessoa ir até a praia de smoking, ou um médico ir ao pronto-atendimento de sunga e, é justamente a falta de relação do indivíduo para com o ambiente que resulta na piada. Toriyama aplicou tal abordagem direta de falta de relação com ambiente de forma humorística, principalmente através de Goku, durante sua infância (período que o tom geral da obra era mais cômico), com piadas relativas à ingenuidade desse personagem para com hábitos e ambientes urbanos e também contextos sociais nenhum pouco ortodoxos. Alguns exemplos disso envolvem a já mencionada piada envolta do conceito de personagens do Toriyama serem pessoas do campo, tal qual o autor, resultando no uso da palavra “caipira” nas adaptações brasileiras dessas sequências.

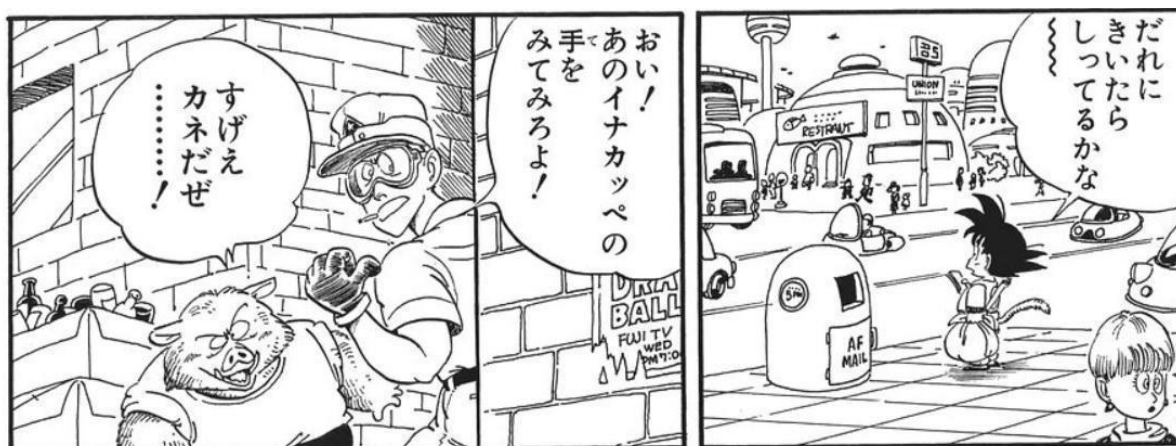


Figura 46: Goku em sua primeira visita em uma metrópole e ele está completamente perdido em busca de direções. Alguns valentões, ao verem que ele carrega uma grande quantia de dinheiro trocado nas mãos decidem se aproximar do "caipira", termo usado por eles pra se referir a Goku, no original em japonês eles utilizam o termo *inakappe* (いなかっぺ). Esse capítulo foi publicado originalmente em 1986.

Fonte figura 46: *Dragon Ball Kanzenban Vol 5* (TORIYAMA, 2003, p. 130).

Diversos exemplos disso podem ser encontrados na figura 7 do primeiro capítulo, onde o choque das matrizes é empregado com outros elementos de destaque para a construção cômica, que, segundo Koestler, são o uso de elementos implícitos (a excitação sexual do dinossauro), aplicação do inesperado (um vampiro sugando sangue de um dinossauro que lê uma revista pornô), ênfase através de recortes (não é necessário estabelecer o dinossauro previamente, o que agrega ao elemento inesperado), exageros e simplificações (o próprio estilo gráfico do Toriyama em retratar os personagens) (KOESTLER, 2014, p. 96).

Vale mencionar também que, para Koestler, algumas matrizes possuem maior flexibilidade do que outras que seriam regidas por códigos mais restritivos e com menos margem de manobra. E, um exemplo imagético e didático que ele cita, seria pensar em uma aranha, onde sua capacidade de fazer teias pode ser entendida como mais flexível do que os códigos que regem o formato geométrico final que a teia terá, o qual seria regido por um conjunto de códigos biológicos mais restritivos. (KOESTLER, 2014, p. 38).

No que tange à biologia, Koestler aprofunda suas reflexões e faz uso de teorias ligadas à fisiologia humana para entender o riso, porém mais do que isso ele abre brechas para um possível diálogo com conceitos de *ki* de Tokitsu Kenji, ao trazer uma perspectiva sobre o aspecto de intensificação do ego como um importante elemento para a criação cômica.

A ideia de Koestler de utilizar o humor como ponto de partida para suas reflexões surge do fato de que, esse tipo específico de manifestação criativa consegue, através de um

padrão complexo de estímulos, provocar uma resposta extremamente definida em termos de reflexos fisiológicos, isto é, trata-se do riso (2014, p. 95). De acordo com o autor, todas as variedades de humor são *biassociativas*, isso pois, elas empregam o choque entre dois contextos usualmente incompatíveis (KOESTLER, 2014, p. 95). Como resultado, ocorre uma transferência abrupta da linha de raciocínio de uma matriz associativa para outra, sendo que cada uma delas opera através de uma matriz associativa diferente (KOESTLER, 2014, p. 95). Entretanto, existem emoções que não conseguem acompanhar essa mudança brusca de lógica operacional, devido a sua maior inércia e persistência e, por esse motivo, elas acabam sendo descartadas pela razão e a tensão resultante desse descarte é sublimada em canais de menor resistência, como o riso por exemplo (KOESTLER, 2014, p. 95). Essas emoções que não conseguem realizar tais saltos de pensamento de uma matriz lógica para outra, costumeiramente estão relacionadas ao sistema simpático-adrenal e permeiam noções assertivas do ego, de agressão e defesa e elas tendem a gerar atividades corporais como respostas para estímulos (KOESTLER, 2014, p. 95). É necessário destacar também o outro lado, que inclui as emoções participativas ou auto-transcendentes e, alguns exemplos, são a compaixão, identificação e o êxtase, sendo que essas emoções são mediadas por processos distintos, cuja resposta fisiológica acaba sendo o choro (KOESTLER, 2014, p. 95). Costumeiramente as emoções mesclam os dois processos, porém, mesmo as formas mais afetivas, ou inocentes de humor, apresentam um elemento agressivo, uma dose de adrenalina suficiente para incitar a reação do riso (KOESTLER, 2014, p. 95).

A presença de agressividade na perspectiva de Koestler sobre a construção humorística, aproxima as narrativas cômicas das imagens esquizoides, como a figura arquetípica do herói do imaginário Durandiano, que como mencionado anteriormente, é caracterizado pela sua violência ao enfrentar imagens que manifestam as variações temporais.

Dessa forma, deve-se considerar que, mesmo em piadas que mesclam sentimentos diferentes e até mesmo contraditórios, existe a presença de um impulso agressivo ou ao menos de apreensão (KOESTLER, 2014, p. 52). Alguns exemplos de como emoções agressivas se manifestam no contexto humorístico pode ser através da malícia, do escárnio, da condescendência ou mesmo da simples ausência de empatia para com a vítima da piada (KOESTLER, 2014, p. 52). Koestler inclusive propõe o nome de "tendência agressivo-defensiva" ou "tendência auto-afirmativa" (KOESTLER, 2014, p. 52).

A ira, o medo, a agressão, a autodefesa, a hostilidade e apreensão, são irmãos gêmeos em sua psicologia e fisiologia (KOESTLER, 2014, p. 53-54). Um exemplo típico de contexto onde o riso se manifesta seria em uma situação onde uma sensação de perigo, seja ele real ou

imaginário, se encerra de forma repentina (KOESTLER, 2014, p. 54). O efeito cômico de uma narrativa só se manifestará se ela conseguir estimular uma resposta agressiva-defensiva, mesmo que sublimada (KOESTLER, 2014, p. 54). E, ainda que a imagem de uma situação difícil evoque empatia do espectador, existem situações em que ele pode não conseguir impedir um sorriso, caso haja algum aspecto ridículo envolvido (KOESTLER, 2014, p. 54). O riso envolvido nesse tipo de situação externaliza uma noção de superioridade da pessoa que ri para com o acontecimento ridículo (KOESTLER, 2014, p. 54). Dessa forma, seria possível aproximar essa dinâmica de superioridade para com o ridículo com as imagens durandianas ascensionais.

A contraparte dessa dinâmica, pode ser encontradas em emoções muito alegres, ou de tristeza que levam as pessoas a chorar, alguns exemplos podem ser: Ver uma performance dramática de um grande ator, escutar uma música triste, se apaixonar, ter compaixão, ou estar em luto (KOESTLER, 2014, p. 54). Emoções desse tipo sejam alegres ou tristes, evocam simpatia, identificação, compaixão, admiração e maravilhamento (KOESTLER, 2014, p. 54). O ponto em comum dessa diversidade de emoções é a sensação de participação, identificação ou pertencimento (KOESTLER, 2014, p. 54). Basicamente a noção esquizóide de um “eu” individual, é sentido/vivenciado como algo que não está apartado de um *Todo maior* (KOESTLER, 2014, p. 54). Esse “*Todo*” segundo Koestler pode se constituir de ideias abstratas, conexões humanas com seres vivos, mortos ou imaginários e como exemplos ele cita a Natureza, Deus, a Humanidade, a Ordem Universal, ou o *Anima Mundi* (2014, p. 54). Em se tratando dos mecanismos que evocam uma sensação de “ausência de separação” do indivíduo para com o restante da existência presentes nessas emoções, Koestler propõe o nome de tendências participativas ou auto-transcendentes (2014, p. 54). O uso do termo “transcendente poderia ser problemático em se tratando de cosmovisões budistas e taoístas por exemplo, porém, no caso da presente pesquisa, a dinâmica de emoções que propiciam, ou se distanciam de uma noção de “ausência de separação” do indivíduo para com o espaço se mostra como o ponto de maior importância.

Além disso, os termos empregados por Koestler, não se referem a uma perspectiva mística em específico, apesar de que, como mencionado nos exemplos anteriores, o misticismo certamente pertence a essa classe de emoções (2014, p. 54). A escolha do termo se deve mais pelo motivo de indicar que nesses estados emocionais existe uma necessidade sentida pelo indivíduo, de se comportar como se ele fizesse parte de uma entidade real ou imaginária, que superasse e “transcendesse” suas limitações individuais (KOESTLER, 2014, p. 54). Em contrapartida, quando o indivíduo está dominado pelas emoções auto-afirmativas,

o ego, uma noção individual de ser, apartada do contexto espacial e de suas variações, é vivido como um todo auto-contido de valor absoluto (KOESTLER, 2014, p. 54). É necessário destacar que, as emoções como um todo, costumam apresentar misturas complexas que englobam ambas tendências (KOESTLER, 2014, p. 54). No caso do “Amor” por exemplo, trata-se de uma emoção com o potencial de conter um componente auto-afirmativo de agressão, expresso através da possessividade por exemplo, isso tudo em conjunto de um componente de identificação ou de auto-transcendência (KOESTLER, 2014, p. 54-55).

Apesar de Koestler ser um tanto categórico em certas afirmações, ao expor suas teorias, (que inclusive se embasam em conceitos biológicos da fisiologia humana), o mais importante, no que se refere ao presente estudo, são, principalmente, a idéia de “tendência auto-afirmativa” e, mais especificamente, as ações que atuam como um mecanismo de intensificação do “ego”, sendo esse último não necessariamente o conceito freudiano de *per se*, mas sim como a ponta oposta de um espectro que teria a “ausência de separação” como sua contra-parte.

Um exemplo imagético da aplicação cômica desses conceitos por Toriyama pode ser encontrado na figura 8 do capítulo 1. O personagem do Dr. Norimaki Senbē é introduzido logo na abertura do capítulo como um ególatra, e durante seus momentos de auto-apreciação de sua genialidade como inventor, Toriyama utiliza técnicas gráficas específicas (que serão apresentadas em mais detalhes nos próximos capítulos) para destacar o personagem do ambiente, corroborando com a perspectiva de Koestler, no sentido de destacar que o personagem se considera superior à toda bobagem ridícula e absurda dos demais personagens cômicos a sua volta. Entre tais técnicas é possível citar o acréscimo de detalhamento do personagem, em especial do rosto, do que se comparado com a usual abordagem simplificada de caricatura e, ademais, é também interessante de se destacar o uso do sombreamento de forma muito mais chamativa do que usualmente é aplicado nos demais personagens ao longo da história.

Sob a perspectiva durandiana, as ideias que compõem a constelação de imagens de superioridade do Dr. Senbē é possível claramente associar com uma relação esquizóide de enfrentamento para com as variações do tempo devido ao elemento ascensional interno do personagem de se considerar superior. Imagens análogas para comparação que Durand menciona seriam por exemplo escadas e montanhas que transmitem ideias de separação e distanciamento para com as variações da terra devido a seu caráter verticalizado (DURAND, 2012, p. 125-130).

Um dos melhores exemplos de tal aplicação gráfica de comédia dessa abordagem que transcria os conceitos de Koestler está no capítulo 82 de *Dr. Slump*. Logo na capa fica óbvio a diferença da abordagem de estilo de desenho que Toriyama empregou nos protagonistas acima do que se comparado aos antagonistas localizados na parte de baixo (TORIYAMA, 2018, p. 75).



Figura 47 (esquerda): Capa do capítulo 82 de *Dr. Slump* mostrando os protagonistas da série na parte superior e os antagonistas desse capítulo na parte inferior. Vale destacar a diferença de abordagem estética, os protagonistas possuem traços arredondados extremamente caricatural e com pouquíssimos detalhes, enquanto o rosto dos antagonistas é desenhado no extremo oposto, cheio de detalhes, hachuras e sombreamento enfatizando o volume e tridimensionalidade dos personagens.

Figura 48 (direita): Página do capítulo 82 de *Dr. Slump* focando nos antagonistas com enquadramentos e uso de luz e sombra extremamente dramáticos, muito diferente da abordagem mostrada na figura 8 que representa muito mais consistentemente a abordagem estética dessa obra antecessora a *Dragon Ball*.

Fonte figura 47 (esquerda): *Dr. Slump Vol 7* (TORIYAMA, 2018, p. 75).

Fonte figura 48 (direita): *Dr. Slump Vol 7* (TORIYAMA, 2018, p. 77).

O maior exemplo de como tais técnicas gráficas e forma de pensar criação humorística de Koestler se manifestam em *Dragon Ball* se dá através do personagem Vegeta, o maior rival do protagonista Son Goku. Como mencionado anteriormente Vegeta vem de classe aristocrática dentro da sociedade alienígena dos *saiyajin* da qual ele e Goku pertencem e, nesse ponto, já é possível estabelecer uma relação com a “tendência auto-afirmativa” e as imagens ascensionais durandianas que implicam enfrentamento das variações do tempo, além de certas características dos *Analectos* referentes à valorização do “homem nobre” (CONFÚCIO, 2012, p. 3) que foram mencionadas anteriormente.

Mas, o diálogo com Koestler se reforça a partir de associações com a personalidade de Vegeta, cujo elemento de destaque é justamente seu orgulho. O fato de ele ter nascido na

realiza como um príncipe e possuir poderes maiores que a maioria das pessoas a sua volta o fez ser extremamente confiante e a derrota que ele sofreu na Terra nas mãos de Goku e seus amigos, o fez ficar ainda mais na defensiva e em arcos de história seguinte o colocou em rota de colisão direta com a segurança de pessoas inocentes incluindo o grupo dos protagonistas aos quais ele eventualmente se aliou. Tudo isso ocorreu no intuito de esse personagem provar sua superioridade, tanto para si mesmo quanto para Goku, a quem ele jamais admitiria ser um guerreiro melhor que o príncipe.

Ainda, dentre algumas das atitudes tóxicas que Vegeta toma ao longo da trama motivado pelo seu ego inflado é possível citar ao menos quatro momentos em que ele ativamente permite que inimigos ganhem algum tipo de vantagem e se fortaleçam para que ele, o príncipe guerreiro, consiga mostrar o quão inútil era aquilo e, em todas as vezes pessoas inocentes, aliados e o próprio Vegeta acabam sofrendo as consequências com esse último sendo diversas vezes humilhados em combate. No entanto, o arco dramático desse personagem inclui minimizar e canalizar seu lado mais problemático para formas mais úteis e saudáveis, além de pouco a pouco sua rígida carapaça externa de toxicidade ir se quebrando em favor de momentos de vulnerabilidade genuína.

Contudo, até chegar nesse ponto, o que não falta na história de Dragon Ball, são momentos em que as tendências auto-afirmativas de Vegeta se manifestam. Uma das mais recentes e importantes e, que não fora adaptada para animação, é quando o príncipe consegue canalizar sua personalidade na forma de uma transformação física que o deixa mais poderoso.



Figura 49: Na série de quadrinhos *Dragon Ball* em que o autor *Toyotarō* (とよたろう) está continuando a história da obra original de Toriyama, Vegeta alcançou um estado que ele mesmo batizou de “Ego superior” (*Wagamama no Goku'i*, 我儘わがままの極意ごくい lit. "O segredo da auto-indulgência"), em resposta à técnica “Instinto superior” que Goku conseguiu manifestar e, na qual o ego dele é minimizado e seu corpo parece se mover sozinho e que será explorado mais adiante nesse estudo. Ao invés de percorrer o mesmo caminho de seu rival, Vegeta abraçou sua característica de ego inflado distanciado do ambiente e tentou canalizar isso para um contexto em que tal abordagem faça sentido e possa ser bem sucedida onde a abordagem de Goku não consegue prosperar. Esse capítulo foi publicado originalmente em 2021.

Fonte figura 49: <<https://anianiosu.com/?p=18279>> Acesso em 06/02/2022.

Agora, com relação ao uso de elementos gráficos como aqueles mencionados que Toriyama utilizou em *Dr. Slump*, observa-se a sua importância na adaptação animada do longa metragem *Dragon Ball Super Broly* de 2018, na qual o ego inflado de Vegeta é transcriado em imagens, especialmente devido ao contraste, como o diretor e os animadores optam por representar o protagonista Goku. Mais detalhes de como se deu esse processo de construção gráfica serão apresentados e analisados mais adiante e, a partir desse ponto, é possível prosseguir com o próximo tópico elencado na história de *Jornada ao Oeste* presente em *Dragon Ball*.

2.3.1-O cultivo de si em *Dragon Ball*

É importante destacar que não são todos os autores que corroboram com a perspectiva de Hu Shi, que defende a ausência de sentido da peregrinação de Xuanzang, ou o peso da visão satírica e cômica de seu autor original. Alguns autores como C. T. Hsia, apesar de reconhecerem o forte uso do humor e da sátira na história, diziam que o termo “absurdo”, ou “nonsense” (que Hu utilizou na introdução original em inglês da tradução de Wayley de *Jornada ao Oeste*) pode ser interpretado sob uma perspectiva alegórica (YU, 2012, p. 53).

Um outro ponto que nos leva a outra possível ponte da *Jornada ao Oeste* para com a obra *Dragon Ball* de Toriyama Akira, seria a ideia de “cultivo”. No caso da *Jornada ao Oeste*, tal conceito pode ser encontrado em uma passagem no capítulo 85 do quarto e último volume da tradução do professor Yu. Em tal excerto transparece a ideia de cultivo da mente e processo de melhoramento com o passar do tempo (YU, 2012, p. 67). Isso se dá através da dedicação e treinamento e pode ser encontrado em uma discussão entre o Sun Wukong e seu mestre, o monge Xuanzang (YU, 2012, p. 67). O monge estava temeroso diante da de uma enorme montanha cercada por uma fumaça violenta e nuvens em ascensão e seu discípulo símio tenta acalmá-lo citando uma passagem de escrituras budistas (YU, 2012, p. 67). A passagem diz que não seria correto buscar por Buda no Monte Espiritual, pois esse monte reside apenas na mente da pessoa que busca (YU, 2012, p. 145). Na mente de cada pessoa existe uma *stūpa* em um Monte Espiritual, e é justamente abaixo dessa *stūpa* que a pessoa deve se aprimorar (YU, 2012, p. 145).

Uma *stūpa* no caso, pode ser entendida como uma espécie de construção budista utilizada para meditação (HARVEY, 1984, p. 67-94). O monge então responde que, de acordo com a passagem citada, a lição de todas as escrituras budistas seria a importância do

cultivo da mente (YU, 2012, p. 145). O discípulo macaco então responde que seu mestre estava correto, pois, quando a mente alcança um estado de pureza, ela permite que todo o mundo dos fenômenos se torne claro (YU, 2012, p. 145). Para que isso fosse possível era necessário manter uma vigília com o máximo de sinceridade, pois senão a mente poderia ser dominada pela preguiça (YU, 2012, p. 145). Sobre tal excerto do capítulo 87, o professor Yu diz que se trata de uma das passagens mais significativas de toda a jornada, pois ela deixa explícito o fato de que a peregrinação do monge em busca das escrituras com a doutrina de Buda não é apenas física, referente ao seu deslocamento da China até a Índia em busca dos pergaminhos materiais, mas tratasse também de um processo de cultivo da mente, botando em prática o conteúdo da informação presente nas escrituras (YU, 2012, p. 145).

No caso de *Dragon Ball* a ideia de cultivo está vinculada não só à mente, mas também ao desenvolvimento físico do protagonista, mais especificamente à motivação de Goku para querer treinar e se fortalecer, algo que Toriyama inseriu no personagem no segundo arco da série em que ele é derrotado por seu mestre na final de um torneio de luta. Sob uma perspectiva do imaginário durandiano tal idéia pode ser encarada como uma abordagem acolhedora do tempo, pois leva em consideração o fortalecimento como um “processo” e algo que decorre gradualmente e como consequência de uma dedicação prévia, mesmo que os resultados desse fortalecimento sejam empregados de forma esquizóide em um combate.



Dragonball vol.4 138

Figura 50: Goku e Kuririn conversam sobre a luta final do protagonista contra o lutador Jackie Chun, que se trata nada mais nada menos do que o ermitão da tartaruga disfarçado. Kuririn diz que se Goku não estivesse com fome ele teria vencido, mas Goku diz que não, o próprio ermitão da tartaruga surge para dar a lição a seus discípulos de que sempre haverá alguém mais forte e que o caminho do combate estava apenas no início e como todo o restante da história de Goku mostra, o discípulo incorporou tal lição em seu âmagô e nunca parou de treinar e se aperfeiçoar e ativamente buscar desafios que o fizessem se esforçar cada vez mais. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1986.

Fonte figura 50: *Dragon Ball Kanzenban Vol 4* (TORIYAMA, 2002, p. 138).

Segundo o autor Yuasa Yasuo, o termo “cultivo”, ou “auto-cultivo”, que em japonês pode ser lido como “*shugyō*”, ou simplesmente “*gyō*” se refere a um tipo de treinamento que visa fortalecer o espírito e a mente através do corpo (YUASA, 1993, -p. 7-8). Tal perspectiva segundo Yuasa implica em uma noção de que não haveria separação entre mente e corpo (1993, p.8). Sobre a tradução de “*shugyō*” para “auto-cultivo” ou simplesmente “cultivo”, o tradutor da obra de Yuasa Shigenori Nagatomo afirma que o termo original em japonês utiliza os caracteres chineses, “domínio” e “prática”, dessa forma uma tradução literal possível seria a de “dominar uma prática” (SHIGENORI, 1993, p. 196). Isso posto, nessa versão não existe a presença do termo “auto”, a adaptação de *shugyō* como “auto-cultivo” foi uma abordagem adotada devido a orientação individualista de sociedades do dito “ocidente” (SHIGENORI, 1993, p. 196). O termo “auto-cultivo”, faz sentido para os estágios iniciais do processo do *shugyō*, porém o objetivo final desse processo é o de atingir o estado de “não-mente”, ou “não-ego”, dessa forma erradicando a ideia de “auto” (SHIGENORI, 1993, p. 196), de si, de um “eu”, um ser individual apartado do espaço e de suas variações. Por isso, é importante atentar para as transformações psicológicas e existenciais envolvidas durante o processo do *shugyō*, onde a noção de indivíduo da experiência cotidiana é transformado (SHIGENORI, 1993, p. 196) e, possivelmente, a noção de “ausência de separação” pode ser manifestada.

Vale destacar que, em *Dragon Ball*, Goku utiliza o termo *shugyō* (修業) quando ele vai até a casa do ermitão da tartaruga pedindo para ser treinado pelo mesmo mestre de seu avô. Ademais, diversas outras imagens utilizadas no presente capítulo utilizam esses ideogramas para se referir ao treinamento.



Figura 51: Goku avisa ao ermitão da tartaruga que chegou para treinar e utiliza o termo *shugyō* (修業). Esse capítulo foi publicado originalmente em 1985.

Fonte figura 51: *Dragon Ball Kanzenban Vol 2* (TORIYAMA, 2002, p. 139).

Ainda de acordo com o Yasuo, o estado de “*samādhi*” seria o objetivo de treinamentos meditativos, onde pensamentos dispersivos seriam erradicados. Todavia é importante destacar que segundo o autor não seria somente a prática meditativa “estática” que permitiria alcançar tal estado mental, mas práticas meditativas em movimento como aquelas presentes em práticas corporais japonesas também teriam tal potencial (YASUO, 1993, p. 13). É interessante que nas discussões que o autor levanta sobre essas práticas se aproximam do significado do nome do protagonista de *Dragon Ball*, chamado *Gokū* (悟空), que pode ser traduzido como desperto/iluminado para o vazio (YU, 2012, p. 115).

Na língua japonesa, os termos “*sanmai*” ou “*zanmai*” (三昧) são transliterações da palavra “*samādhi*” que vem do sânscrito (YASUO, 1993, p. 13). O termo *samādhi* se refere a um estado mental consequente de meditação profunda, onde pensamentos intrusivos não se manifestam (YASUO, 1993, p. 13). Esse estado é comparável aos conceitos de “*não-mente*” (*mushin*, 無心) ou de “*ausência-de-si*” (*muga*, 無我) (YASUO, 1993, p. 13). Conceitos esses em que a consciência individual de um “eu” desaparece completamente (YASUO, 1993, p. 13). Na língua japonesa, os termos “*sanmai*” ou “*zanmai*” podem ser anexados após outro termo denotando um estado de imersão em uma prática ou atividade (YASUO, 1993, p. 13). Alguns exemplos possíveis de serem citados são o *igo zanmai* ou o *dokusho zanmai* que se referem respectivamente aos conceitos de “*samādhi* do xadrez” e “*samādhi* da leitura” (YASUO, 1993, p. 13).

Um ponto de aproximação dessas passagens e de tais conceitos meditativos com o aspecto budista da peregrinação do rei macaco, estaria no fato de que tais expressões japonesas citadas, teriam advindo do significado original da frase “esquecer de si” atribuída ao famoso monge budista *Dōgen* (YASUO, 1993, p. 13). O processo de se aprender a doutrina budista envolve o autoconhecimento e posteriormente o esquecimento da noção individual do “eu”, de si mesmo (YASUO, 1993, p. 199). Para que o indivíduo possa ser reconhecido por todos os *dharma*s é necessário esquecer de si próprio (YASUO, 1993, p. 199). Por sua vez, o reconhecimento dos *dharma*s implica em um abandono do casulo do próprio corpo, da própria mente e também da mente dos demais seres (YASUO, 1993, p. 199).

Durante o longa-metragem animado “*Dragon Ball Z O Renascimento de Freeza*” de 2015, (que continua a história do mangá original de Toriyama) há uma sequência importante do treinamento de Goku em conjunto com seu rival Vegeta, na qual ambos recebem uma

lição do mentor deles durante essa etapa da história; o personagem chamado Whis (*uisu*, ウイス). Este mestre comenta para seus discípulos que eles não possuem velocidade o suficiente e que eles ainda estavam utilizando a mente consciente para moverem seus corpos e, tal crítica é especialmente enfatizada no personagem Vegeta, o que reflete perfeitamente a personalidade séria e agressiva do rival do protagonista que parece nunca relaxar e está sempre visando superar Goku.

Whis completa que esses pensamentos relativos às escolhas de movimentos e golpes durante o combate, limitam a velocidade do lutador. O mestre então diz que é necessário que seus discípulos façam com que cada área de seus corpos se movimente sozinha, porém chegar a esse nível é extremamente difícil e, nem mesmo os deuses dos múltiplos universos de *Dragon Ball*, são capazes de dominar completamente tal habilidade. Todavia, caso Goku e Vegeta consigam, segundo Whis, eles seriam capazes de evitar qualquer perigo.

É importante destacar que o diálogo do personagem Whis não necessariamente é algo original e muito menos inédito sobre as formas de pensar práticas corporais de combate dentro de um contexto ficcional. Um exemplo de um treinamento em movimento que dialoga com práticas meditativas estáticas no quesito de esvaziamento da mente, pode ser encontrado no teatro *nō*, através de figuras de destaque como Zeami (1363-1443) que enxergam paralelos entre os treinos/práticas (*keiko*, 稽古) das técnicas desse tipo de teatro específico com o *shugyō*/auto-cultivo budista (YASUO, 1993, p. 25).

Normalmente as pessoas não costumam pensar em seu corpo quando estão saudáveis, porém, recém-nascidos têm dificuldade de se locomover (YASUO, 1993, p. 25) e o que garante que as pessoas se apropriem de seus movimentos é o treinamento (*keiko*) (YASUO, 1993, p. 25). No processo de aprendizado de movimentos específicos, seja um ator, artesão ou uma criança aprendendo a andar, um amador não se movimenta de acordo com os desejos da mente (YASUO, 1993, p. 25). Zeami conta das dificuldades que ele teve para poder sincronizar seus movimentos de acordo com a música durante o início de seu treinamento no teatro *nō* (YASUO, 1993, p. 25). Em contrapartida, os atores mais experientes conseguiam executar seus movimentos corporais conforme a intenção de suas mentes (YASUO, 1993, p. 25). Na etapa inicial do treinamento corporal, o praticante busca se movimentar através de um pensamento consciente (YASUO, 1993, p. 25). O iniciante visa controlar seus movimentos através da compreensão intelectual das instruções do seu professor (YASUO, 1993, p. 25-26). Contudo, o corpo do estudante acaba por não se mover de uma maneira

exata e que corresponda aos desígnios de sua mente consciente (YASUO, 1993, p. 25-26). Trata-se de uma manifestação dualista onde corpo e mente estão atuando de forma separada, contudo, através de repetições propiciadas pelo processo de treinamento, o corpo pode aos poucos começar a se mover segundo os desejos da mente (YASUO, 1993, p. 26). É nesse ponto que o estudante pode compreender as instruções do professor, isso pois, o corpo do praticante finalmente aprendeu aquelas instruções (YASUO, 1993, p. 26). Através da repetição diligente dos movimentos, o praticante consegue liberar seu corpo, permitindo que ele se mova de forma inconsciente (YASUO, 1993, p. 26), externalizando assim uma noção de "ausência de separação" do corpo para com a mente. Diferentemente de um iniciante, não há separação entre os movimentos da mente e aqueles do corpo na performance de um mestre veterano (YASUO, 1993, p. 26).

Esse processo também se manifesta em práticas fora do contexto do sudeste asiático, seja nos esportes ou em práticas teatrais que derivam de fontes distintas daquela do *nō* japonês (YASUO, 1993, p. 26). No entanto, devido a diferenças históricas e culturais das concepções de corpo e pensamento, costuma imperar em países como Europa e EUA uma concepção dualista de corpo e de mente (YASUO, 1993, p. 26). Dessa forma, o processo de treinamento costuma enfatizar a utilização da mente consciente e de cálculos constantes no modo de se treinar o corpo (YASUO, 1993, p. 26). Essa concepção coloca o processo mental de construção do movimento como algo que ocorre primeiro na mente e depois migra para o corpo (YASUO, 1993, p. 26).

É válido mencionar outra perspectiva presente em países do dito “Ocidente” e em contextos esportivos também que se assemelham mais com uma abordagem de treinamento dualista, esquizóide onde corpo e mente estão separados, sendo que tal visão se enquadra mais na caracterização do rival de Goku, o personagem Vegeta a quem o mestre Whis criticou sua forma de pensar calculista durante o combate, diferentemente da forma de agir da mente de Goku.



Figura 52: Código QR de um vídeo mostrando um trecho da sequência de treinamento entre Goku, Vegeta com o mestre Whis refeita para o episódio 19 de *Dragon Ball Super* que foi ao ar originalmente em 2015.

Fonte figura 52: <<https://www.youtube.com/watch?v=-FgIIx5far0>> Acesso em 06/02/2022.

Sobre tal processo de esvaziamento mental que Goku se mostra capaz de atingir, Zeami recorre a uma alegoria que é pensar na mente como uma flor e a semente como sendo a execução de uma determinada técnica (*waza*, 技). (YASUO, 1993, p. 27). Essa semente pode ser entendida como uma expressão corporal (YASUO, 1993, p. 27). Para Zeami a mente se transforma e renasce constantemente através da forma, assim como um botão que desabrocha (YASUO, 1993, p. 27). O estado ideal dessa flor mental seria a “Não-mente” (*mushin*, 無心) ou “Vazio” (*kū*, 空) (YASUO, 1993, p. 27). Vale reiterar que esse último ideograma é o mesmo presente no nome Wukong do rei macaco e também na versão japonesa do nome de Goku. Nesse florescer mental do vazio, é possível dançar sem a interferência da mente consciente na performance (YASUO, 1993, p. 27). Trata-se de um estado de “ausência de separação corpo-mente” onde os movimentos da mente e do corpo se tornam indistinguíveis (YASUO, 1993, p. 27) e nessa condição, a noção individualista de ser se perde junto com o sujeito individual que realiza os movimentos corporais e o indivíduo se transmuta no movimento em si, que é a dança (YASUO, 1993, p. 27).

Uma passagem com perspectivas similares à fala do mentor Whis e ao mestre Zeami pode ser encontrada no universo das práticas corporais de combate, mais especificamente, nos escritos do mestre espadachim Yagyū Munenori, cuja família foi responsável por instruir o clã do Xogum Ieyasu Tokugawa na arte do manuseio da espada. O tradutor William Scott Wilson, comenta na introdução do livro *A espada que dá vida* que na perspectiva de Munenori a intenção do treinamento de práticas corporais de combate é de que este seja efetuado até o limite da capacidade do praticante, ao ponto de transcendê-lo por completo e resulte na internalização da prática, até ser capaz de convertê-la em algo tão natural quanto caminhar e permitindo que seja executada sem a interferência da mente consciente (WILSON, 2013 p. 45).

É de extrema importância destacar que *Dragon Ball* é uma franquia multimidiática produzida dentro da lógica capitalista e voltado para o consumo. Isso posto, não há registros em entrevistas dos criadores e roteiristas por exemplo, que explicitem que as falas do personagem Whis tenham sido inspiradas nos textos de Munenori. Portanto, o que se propõe na presente tese de doutorado, é a possibilidade de estabelecer um ponto de diálogo dessas formas de pensar o corpo, no contexto de práticas corporais de combate. Seja na prática em si, de um corpo humano se movendo e executando movimentos e golpes, ou em narrativas audiovisuais comerciais que traduzem tais práticas corporais.

Em *Dragon Ball*, a personalidade de Son Goku pode dialogar com a perspectiva sobre treinamento dos mestres Yagyū e Zeami, pelo fato de Goku ser um personagem que vive o presente e isso se reflete nas cenas de ação em que ele precisa lutar. Diferentemente de seu rival Vegeta que possui um objetivo fixo de superar o protagonista, o que motiva Goku é justamente o aspecto processual do fortalecimento durante os treinamentos e o prazer da luta em si, especialmente contra adversários fortes o suficientes e que conseguem levar Goku até seu limite, independente do resultado final da luta.

Apesar de ser possível estabelecer relações com passagens da história de *Dragon Ball* com conceitos do teatro *nō* e de práticas corporais de combate como o *kenjutsu* de Yagyū Munenori, uma questão que se impõe é qual seria a relação disso com práticas corporais de combate como aquelas ficcionalizadas em *Dragon Ball*? Segundo Yasuo, o ponto central das práticas corporais de combate do Japão estaria em deixar a mente se unir com *ki* (YASUO, 1993, p. 27).

Dentro dessa citação e em conjunto com as demais passagens apresentadas até aqui, é possível fazer a interpretação de treinamento como um processo de minimização dos pensamentos intrusivos, em prol de um esvaziamento da mente para que as sensações corporeamente estejam receptivas para acolher as variações do ambiente e conseguir se mover de acordo com isso, expressando assim uma noção de ausência de separação. Agora, no que tange à presente pesquisa e que será explorado a seguir, é procurar entender como a linguagem da animação é uma transcrição também dos conceitos em suas características únicas, em especial aquela da variação dos quadros ilustrados (por diversos profissionais) que invocam esse movimento de um corpo num estado de ausência de separação, para com a mente e o ambiente onde a sequência de luta ocorre.

CAPÍTULO 3 - A LINGUAGEM DA ANIMAÇÃO E O CORPO DO LUTADOR EM *DRAGON BALL*

No capítulo anterior foi apresentado uma leitura a respeito do pensamento de Gilbert Durand, considerando as relações entre imagens e as manifestações da finitude e, mais especificamente, o medo da morte e da passagem do tempo. Em seguida aplicou-se a metodologia deste autor para que fosse analisada a relação entre a obra *Dragon Ball* com sua maior referência, a obra *Jornada ao Oeste*. O foco principal foi propor uma abordagem transformadora do tempo, caracterizado pelo aspecto cíclico das estações presente nessa obra e expresso pelo treinamento dos personagens, em especial, do protagonista Son Goku que está sempre buscando se aprimorar através do cultivo do *shugyō*.

A prática do *shugyō* tem relações com o conceito chinês de *ki/chi*, presente em obras seminais do taoísmo e, conforme propomos, o *ki* está presente na narrativa de *Dragon Ball*. Segundo Yuasa Yasuo e Tokitsu Kenji, o desenvolvimento do *ki* poderia permitir uma sensação de ausência de separação para com o restante da existência, o que ocorreria quando a noção de “eu” se dissolve no entorno.

Um aspecto interessante, é que as características cômicas de *Dragon Ball* sobre essa perspectiva parecem ir contra a visão de dissolução do eu, pois os elementos ridículos da história, que visam despertar o humor, podem enfatizar o “ego” através de uma noção de superioridade sobre todo o absurdo. O elemento de variação da “jornada” dos peregrinos budistas se manifesta não só no treinamento de Goku mas também, ao longo do desenvolvimento dessa obra, no deslocamento do gênero puramente cômico de *Dragon Ball*, para uma história focada principalmente na ação e no drama. Com isso posto, os próximos capítulos visam verificar como as imagens em variação são transcritas da mídia dos quadrinhos para a linguagem da animação. Para isso se faz necessário primeiramente contextualizar a linguagem audiovisual.

Zanzōken (残像拳), cuja tradução significa “punho da imagem residual” é uma técnica ficcional de luta presente e dominante na série de animação japonesa *Dragon Ball*. Deve-se esclarecer, a priori, que essa técnica produz um efeito que se assemelha ao fenômeno de quando uma pessoa move a mão rapidamente fazendo com que ela aparente deixar uma espécie de rastro, borrão ou duplicata.

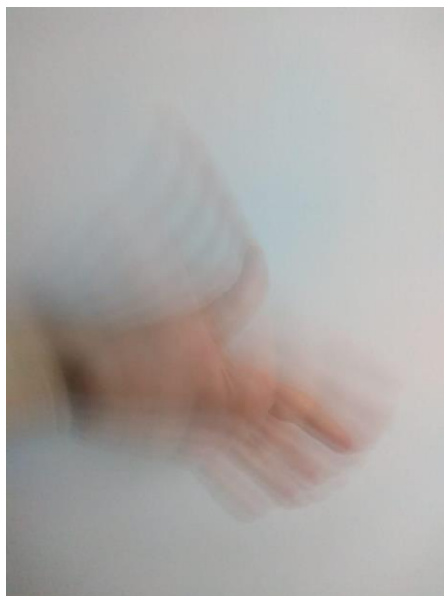


Figura 53 (acima): Registro fotográfico de um movimento rápido de mãos, atuando como um exemplo do efeito da imagem residual que ocorre devido ao fenômeno da persistência retiniana.

Figura 54 (abaixo): O personagem Trunks da série de animação japonesa *Dragon Ball Z*, utiliza-se da técnica zanzoken, resultando na impressão de existirem duas figuras do mesmo personagem devido ao seu rápido movimento, todavia na animação é mostrada que duplicada em opacidade menor logo se dissipa.

Fonte figura 53 (acima): Foto original do autor.

Fonte figura 54 (abaixo): *Dragon Ball Z* episódio 211.

O ponto interessante nesse caso é que a premissa dessa técnica ficcional pode ser utilizada para auxiliar o entendimento do processo de animação em si, dado que "O princípio básico da animação pode ser definido como um processo que cria a ilusão de movimento para um público por meio da apresentação de imagens em rápida sucessão." (CHONG, 2011, p. 7).

Essa ilusão de movimento, que é o processo de animação, é embasada por particularidades fisiológicas do olho humano, mais especificamente um efeito óptico chamado de "persistência retiniana", onde os olhos retêm temporariamente uma imagem que tenha atingido a retina (SATO, 2015, p. 24).

Contudo, deve-se entender, por outro lado, que a definição de “animação” é algo complexo que perpassa diversos estudos e perspectivas. Nesse sentido, pode-se recorrer ao autor Omar Martinez que, por exemplo, atenta em seu artigo “*Criteria for defining animation*” alguns pontos interessantes que valem a pena ser citados e, um deles diz que o termo também é utilizado no campo da “vida artificial”, indo de animatrônicos até inteligência artificial. Além disso, um outro ponto destacado por esse autor é que o critério de que animação é necessariamente sinônimo de “movimento não gravado” (2015). No caso, para o presente projeto, optou-se por traduzir o termo “*recorded*” do inglês como “gravado” porém este termo também pode ser interpretado como “não registrado previamente” sendo esse registro podendo ter sido feito por exemplo em vídeo ou sequência de fotografias. Todavia, Martinez mostra a problemática de excluir do guarda-chuva “animação” tudo que não é gravado, pois isso implicaria em excluir por exemplo animações digitais construídas em cima da captura de performance de atores por exemplo (2015).

Ōtsuka Yasuo, um dos mais famosos animadores da Tōei Dōga (Nome original do estúdio japonês que viria a se tornar a Tōei Animation) diz que o intuito da animação é a euforia de se deparar com suas ilustrações em movimento (ŌTSUKA, 2013, p. 90).

Para Ian Condry a animação pode ser definida como uma forma específica de produção fílmica, onde os quadros são construídos individualmente (CONDY, 2013, p. 89). Segundo esse autor, o que une diferentes abordagens de animação é justamente o desafio de se criar a ilusão do movimento, da vida, tendo como ponto de partida imagens estáticas (CONDY, 2013, p. 90).

Outro ponto de partida importante no processo de animação pode ser encontrado em autores como Alberto Lucena Júnior (2019) que enfatiza o elemento do movimento, partindo da etimologia da palavra “animar”.

“A palavra “animação”, e outras a ela relacionadas, deriva do verbo latino (“dar vida a”) e só veio a ser utilizada para descrever imagens em movimento no século XX. Portanto, a despeito de estar inserida no conjunto das artes visuais, a animação tem sua essência no *movimento*. Em verdade, o movimento tem sido motivo de dedicação por parte de desenhistas e pintores desde os tempos mais remotos. E isso por um motivo definitivo: o movimento é a atração visual mais intensa da atenção, resultado de um longo processo evolutivo no qual os olhos se desenvolveram como instrumentos de sobrevivência. (LUCENA JÚNIOR, 2019).

Ainda, para o vanguardista animador Norman McLaren, animação não deveria ser entendida como a arte do desenho-que-move, mas sim a arte do movimento que é desenhado (SOLOMON, 1987, p. 11). Para McLaren, o que acontece entre cada quadro seria mais relevante do que o que acontece dentro de cada quadro (SOLOMON, 1987, p. 11). Outra menção desse mesmo animador destaca a importância dos “grafismos” ou melhor, do “fazer da imagem” através, em especial, da manipulação das diferenças entre quadros sucessivos (SIFIANOS, 1995, p. 66).

Por fim, vale a menção às dez características elencadas pelo autor Brian Wells em seu artigo *Frame of reference: Toward a definition of animation* (2011) em que ele também buscou critérios para definir essa linguagem.

Critério 1	A animação é uma forma de comunicação visual.
Critério 2	Para que algo possa ser classificado como animação é necessário que exista movimento, ou algum tipo de mudança.
Critério 3	O movimento, ou a mudança do segundo critério, deve ocorrer dentro de um intervalo perceptível e discernível de tempo. Tal intervalo é composto de duas ou mais unidades distintas de tempo. Essas unidades de tempo são conhecidas como “quadros”.
Critério 4	É necessário que haja a intenção de exibir as propriedades físicas de movimento ou mudança.
Critério 5	É necessário que exista movimento, ou algum tipo de mudança em relação ao visualizador. Isso pode ser auxiliado por algum forma de ação, ou força externa, como trabalho mecânico ou processo técnico.
Critério 6	Uma animação deve ser consistente em todas as exibições. Se a performance animada for alterada de qualquer forma, desde a forma como foi inicialmente criada, a integridade artística do desempenho animado é perdida, e a animação tem o potencial de ser interpretada de maneira muito diferente de como seu (s) criador (es) desejava(m).
Critério 7	A animação é composta por um conjunto sequencial de imagens estáticas, cada uma delas registrada por uma unidade de tempo. Tais unidades são exibidas em uma sucessão relativamente rápida, a fim de alcançar a ilusão de movimento.
Critério 8	Para que algo seja uma animação, deve ter sido registrado e deve existir em um estado gravado.
Critério 9	A animação deve externalizar certas qualidades de um apelo de "vivacidade"; uma força vital ou vitalidade.
Critério 10	A animação deve possuir propriedades de 'Movimento aparente de curto alcance'.

Quadro 2: 10 critérios da animação elencados pelo autor Brian Wells.

Fonte quadro 2: *Frame of reference: Toward a definition of animation* (WELLS, 2011).

De todos os dez itens listados acima, alguns deles com certeza dignos de serem contextualizados e debatidos, é imperativo destacar a presença das palavras “movimento” e “mudança” em seis desses dez itens.

O próprio termo “movimento”, pode ser entendido como uma “Inconstância na posição espacial de um objeto no decorrer do tempo” ou “Deslocamento que um corpo faz de um lugar para outro”. Essas duas definições estão presentes no dicionário Michaelis (2021), mas talvez uma das mais explícitas seja entender o movimento como uma “variação espacial” como apresentado no verbete do termo “movement” no dicionário Cambridge (2021).

Assim, em conjunto com a última afirmação de Norman McLaren referente à manipulação de “diferenças”, é válido elencar o termo “variação” como um dos elementos centrais a ser investigado nessa pesquisa que visa analisar uma sequência específica de episódios de uma série animada.

Ademais, é possível também encontrar pontos de diálogo dessa forma de entender a animação com as imagens místicas do esquema durandiano que acolhem os fluxos de variação do tempo. Porém, existe a questão de que, os protagonistas da narrativa de *Dragon Ball* são lutadores, algo que exala a violência heróica das imagens diurnas do regime durandiano, imagens que enfrentam os fluxos de variação. Portanto a complexidade pode residir no fato de Goku e seus amigos não serem simples “lutadores”. Os protagonistas de DB realizam movimentos inspirados em práticas corporais específicas, as quais visam ao cultivo do *ki*.

O movimento de combate dos personagens dentro da animação de *Dragon Ball* possui o potencial de pensar o fluxo de variação dos quadros animados como o fluxo de *ki* dos próprios personagens da narrativa de *Dragon Ball*. Dito isso, tal interpretação e formas específicas de se lidar com o fluxo de imagens pode ter sido usada a favor da narrativa de DB, reforçando a personalidade dos lutadores através de interrupções, ou de um fluir suave de quadros. Algo que pode ser expresso no audiovisual através da duração dos planos, por exemplo.

Todavia, antes que a análise sobre o fluir específico dos quadros da adaptação animada de DB possa ser analisada, é necessário primeiro levar em conta as especificidades do processo de animação e de suas especificidades no cenário japonês.

3.1) BREVE HISTÓRICO E CONTEXTUALIZAÇÃO DOS PROCESSOS DE ANIMAÇÃO

Como o presente estudo propõe a análise de elementos técnicos de animação, é necessário introduzir um breve histórico de tais abordagens. Dito isso, a característica da “persistência retiniana” mencionada anteriormente, foi plenamente explorada por projetores de imagens sequenciais, que simulam dessa forma a ilusão do movimento e propiciam assim o desenvolvimento da animação como se conhece hoje (SATO, 2015, p. 24).

É necessário destacar também uma abordagem em específico, que é aquela do *full animation*, uma abordagem utilizada especialmente em estúdios dos EUA como a Disney e que animadores japoneses importaram e adaptaram para sua realidade, como será mostrado à seguir. Desse modo, o entendimento dessa abordagem em particular pode auxiliar na compreensão das especificidades da animação e do fenômeno de estudo proposto.

"(...) na técnica de animação *full animation* cada arte é exposta em um único *frame* sem repetição, isto é para filmes a 24 quadros por segundo, um único segundo demanda 24 artes distintas), sendo que a maior parte das produções eram realizadas *by two/on two* (cada arte é exposta em dois frames, isto é, para filmes a 24 quadros por segundo, um único segundo demanda 12 artes distintas) (...)" (SATO, 2015, p. 30).

Como a técnica de *full animation* é mais custosa e trabalhosa para uma série televisiva exibida semanalmente, compreende-se que a maior parte das produções utiliza uma técnica de animação mais limitada como a *by two/on two*. No caso da presente pesquisa é necessário destacar em específico as animações japonesas que utilizam dessa e de outras estratégias, (importadas da mídia dos quadrinhos, por exemplo), para facilitar ainda mais as produções, sem perder a qualidade e o dinamismo.

Outros conceitos empregados pela Disney que foram importados e adaptados para os estúdios japoneses são os princípios da animação “Straight forward” e “*Pose to Pose*”.

“Na animação *Straight Ahead*, o animador tem liberdade de animar em ordem cronológica, quadro-a-quadro ou um *frame* por vez em sequência as posições que irão compor o movimento total. Isto confere organicidade e surpresas à animação, contudo, pouco controle sobre a mesma em relação à sua duração, precisão da trajetória e tempo de produção. Em algumas técnicas de animação como animação

em pintura sobre vidro, areia e de certa forma o *stop-motion* (animação de “massinha”, por exemplo), o *Straight Ahead* é praticamente a única forma de animar. As desvantagens deste método seria a dificuldade de realizar arte final do traço (conhecido como clean-up), a animação pode vibrar, perder anatomia, proporção e ainda pode perder momento de sincronia com o áudio (caso houver). Já o princípio *Pose to Pose* oferece grande controle do animador sobre o tempo, trajetória, duração, e expressão do personagem, além de permitir que vários animadores trabalhem sobre a mesma sequência devido a utilização dos gráficos de animação (...). São instruções de animação passada entre os artistas para obtenção do resultado esperado. Contudo, este método possui como desvantagem a tendência de tornar a animação “travada”, ou de movimentos duros, sem vida. Além disso, acidentes felizes também ocorrem com menos frequência. Portanto o ideal é a combinação das duas metodologias: espontaneidade e organicidade de animar em *Straight Ahead* com planejamento e controle de *Pose to Pose*.” (SATO, 2015, p. 50-51).

Ademais, na “(...) a animação planejada, *Pose to Pose*, o animador deverá determinar as poses extremas nas chaves da animação (*key frames*) para depois desenhar as poses de passagem” (SATO, 2015, p. 50).

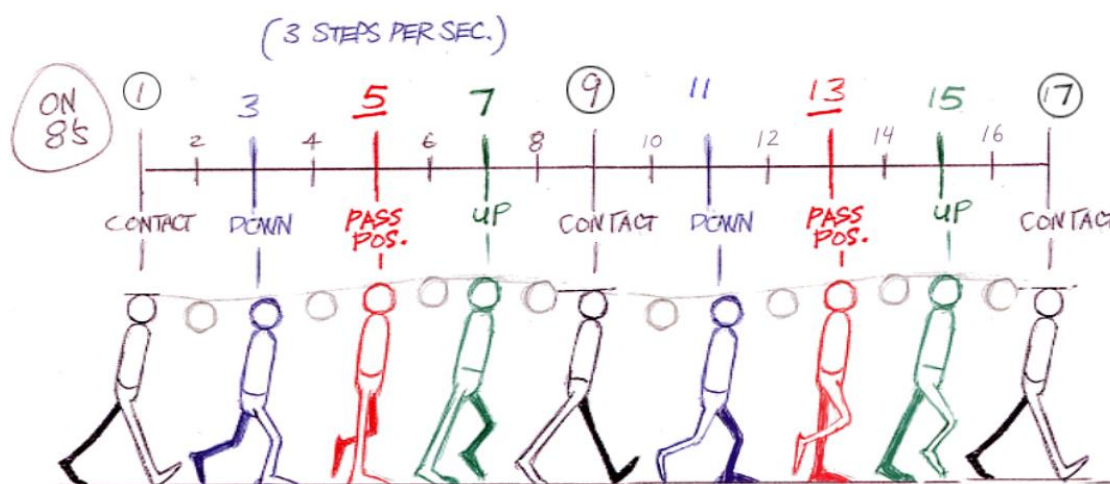


Figura 55: Exemplo da abordagem de animação *pose to pose*, onde o animador precisa determinar os quadros chave (*key frames*) primeiro para depois desenhar as poses intermediárias. Usando o exemplo acima a ordem das ilustrações nesse método seria 1, 17 (Que é idêntico ao 1), 9, 5, 13, 5, 13, 3, 11, 7, 15 e depois os números pares.

Fonte figura 55: *Animator's survival kit* (WILLIAMS, 2009, p. 109).

Dentro do processo de animação 2D tradicional, os intervaladores são os profissionais responsáveis por criar essas poses de passagem, ou melhor, os quadros intermediários entre duas posições extremas de um determinado movimento animado. (SATO, 2015, p. 70).



Figura 56 (esquerda): Imagem de acervo da Tōei animation, mostrando um quadro da série *Dragon Ball* onde há um personagem pintado em um acetato transparente sendo erguido.

Figura 57 (direita): Acetato transparente do personagem levantado para mostrar a pintura do cenário do episódio 96 de *Dragon Ball Z* que foi ao ar originalmente em 1991 .

Fonte figuras 56 e 57: <<https://www.youtube.com/watch?v=Kr8aHpN4j8Q>> Acesso em 13/06/2022.

Outro elemento técnico importante da linguagem da animação tradicional 2D, que é essencial de ser mencionado, são os acetatos e, nesse sentido, a pesquisadora e animadora Letícia Midori Sato faz a seguinte colocação sobre essa ferramenta que rompeu paradigmas nas produções animadas:

“Em 1914, Earl Hurd inventou e patenteou o acetato, folha em transparência que permitiria aos artistas desenhar e pintar imagens, personagens, parte de personagens, cenários e objetos de cena separadamente para serem compostas em camadas em uma truca no momento de compor a cena. Um *frame* (ou quadro) agora é desenhado e composto por várias camadas de acetato transparente em que cada grupo do planejamento de cena (personagem animado, cenário, personagem secundário, fundo, entre outros elementos) era desenhado e animado em uma lâmina separadamente. Isso reduziu o custo e o tempo de uma produção, permitiu a otimização do processo de produção de animação, transformando-a de artesanal e individual a uma produção em série, em múltiplas frentes e contratação de diversos artistas e animadores para trabalharem em um mesmo filme animado. O acetato foi um marco tecnológico para a animação e viria a perder espaço apenas a partir da década de 1980, com o advento da computação gráfica voltada ao cinema e à animação. O último filme da Disney produzido em acetato foi *A Pequena Sereia*, de 1989.” (SATO, 2015, p. 27).

Após ter sido feita essa breve contextualização sobre o processo de animação 2D tradicional, é possível rumar para as especificidades japonesas dessa linguagem.

3.2) ESPECIFICIDADES DA ANIMAÇÃO NO JAPÃO

A passagem a seguir irá elencar algumas características presentes em diversos quadrinhos japoneses e que também podem ser encontrados nas animações produzidas nesse país.

Diversos autores, costumam destacar a importância do quadrinista Tezuka Osamu e de sua obra Shin takarajima (新宝島), ou “A nova ilha do tesouro” em português, como um quadrinho que rompeu paradigmas, após sua publicação em 1947. Isso devido à concepção de que essa obra acabou por popularizar diversos elementos estéticos nos quadrinhos japoneses e que acabaram sendo “importados” para as animações, em especial porque Tezuka visava realizar suas próprias animações (DE FARIA, 2008).

As principais características associadas à Tezuka e popularizadas por suas obras seriam: A utilização de diversas ferramentas cinematográficas, como ângulos inusitados e pontos de vista vertiginosos (BRITO e GUSHIKEN, 2011), a utilização de hachuras para retratar movimentos subjetivos (MCCLOUD, 2008, p. 216), o uso intenso de close ups e um jogo de planos muito similares a um storyboard. Tudo isso é reflexo da vontade de Tezuka em trabalhar com animação; além da grande variedade de temas e gêneros narrativos explorada pelo autor (BRITO e GUSHIKEN, 2011).

Outras características relacionadas à Tezuka Osamu seriam: A utilização de personagens icônicos e o uso de efeitos expressionistas como intensificadores de emoção e, dentro dessa última característica, pode-se citar, mais especificamente, os olhos dos personagens, representados de maneira grande e repletos de brilho (BRITO e GUSHIKEN, 2011), auxiliando na expressão das emoções dos personagens e da consequente identificação do espectador para com eles (MCCLOUD, 2008, p. 216-217).

Deve-se salientar que quase todas essas características de linguagem, temáticas e estéticas (independentemente de sua origem) se encontram presentes nos quadrinhos de Tezuka e foram posteriormente incorporadas às animações japonesas (BRITO e GUSHIKEN, 2011). Outros recursos que não necessariamente advém dos mangás e que são costumeiramente associados à animação japonesa são a abundância de diálogos, o uso da voz em off (algo como uma narração ou monólogo interno, o que evita o uso da sincronização labial com a performance do dublador) e a reciclagem de certas sequências de animação já prontas (PÉREZ, 2017, p. 65). Tais características auxiliam no processo de produção de animações seriadas para a televisão, mesmo que dentro de prazos curtos. Mais detalhes e

origens sobre tais características serão explorados a seguir. E, ainda nessa linha de análise, deve-se incluir a utilização de designs de personagens icônicos, de linhas de movimento usadas em quadrinhos e de enquadramentos específicos, que conferem ainda mais dinamismo a esse tipo de animação mais “limitada” do que se comparada ao “full animation” utilizado pela Disney.

É importante destacar que a presente pesquisa abordou algumas das influências das produções de Tezuka no campo da animação, devido ao fato de que as mudanças trazidas por esse autor impactam os estúdios japoneses de forma significativa como será explorada a seguir. Porém, no que tange ao campo dos quadrinhos, é válido dizer que existem publicações recentes que põem em xeque o papel de Tezuka como “criador” de diversas características tipicamente associadas aos quadrinhos japoneses, como por exemplo a “composição visual a partir de elementos apropriados da linguagem do Cinema” (MACHADO, 2020). Por isso foi utilizado na passagem anterior o termo “popularizou” para tais características relacionadas às obras de Tezuka.

Vale atentar também que o artigo de Rafael Machado intitulado *Abstracionismo, montagem construtiva e militarismo na geração de Tagawa Suihou e do mangá pré-Segunda Guerra Mundial* não visa diminuir a importância de Tezuka. No entanto, o autor atenta que a importância exacerbada dada a esse autor pode estar enraizada à uma agenda nacionalista japonesa (MACHADO, 2020).

Tal agenda colocaria as origens dos quadrinhos japoneses (incluindo as obras de Tezuka) como descendentes diretos e “puros” das produções do artista nipônico Katsushika Hokusai (1760–1849), em especial a série cômica de desenhos conhecida como Hokusai manga (MACHADO, 2020) e também da “tradição formal dos *Chōjū-jinbutsu-giga* (Caricaturas de pássaros e animais como pessoas)” (MACHADO, 2020). Essa vertente de pensamento foi espalhada pelo imaginário graças a autores como o historiador Hosokibara Seiki (1885–1958). E, o intuito da construção dessa narrativa de origem “pura” dos quadrinhos japoneses, seria expurgar as influências estrangeiras desse processo natural, corroborando com o fortalecimento de uma perspectiva dos japoneses e seus respectivos artistas (entre eles Tezuka), como sendo obviamente superiores aos demais povos (MACHADO, 2020).

Autores como Hosokibara ignoravam as influências que os quadrinistas japoneses receberam de movimentos artísticos externos como o dadaísmo, o expressionismo alemão e principalmente o construtivismo russo (em especial o cinema de Eisenstein e a montagem dialética), fora a influência da produção de quadrinhos dos EUA do começo do século XX, teve sobre as produções do Japão (MACHADO, 2020).

“O livro de Hosokibara, por ter sido publicado originalmente em 1924, apesar de continuar sendo tratado como uma bibliografia “canônica” para o estudo da História da História em Quadrinhos japonesa, simplesmente não contempla a produção de quadrinhos realizada no final da década de 1920 e durante toda a década de 1930, que é fundamental para se compreender as heranças estilísticas recebidas por Tezuka de seus contemporâneos. Ou seja, a reprodução da origem do mangá apresentada por Hosokibara combinada com a ausência do contato direto com a produção de quadrinhos japoneses da década de 1930 resultou no imaginário presente no Ocidente e no senso comum no próprio Japão, mesmo entre os pesquisadores de Quadrinhos, de que Shin takarajima representou uma total ruptura entre um novo e original estilo cinematográfico gerado por Tezuka e um mangá pré-guerra “tradicional” ainda vinculado a elementos estilísticos das Choujuu Jinbutsu giga do Hokusai manga.(...) a produção de Tezuka como um todo não se deu a partir da implementação de elementos da montagem cinematográfica aplicados aos quadrinhos que provocou uma ruptura em relação à produção de mangá anterior ao fim da guerra. Mas sim que se deu em continuidade e reforçando elementos formais implementados no mangá durante a criação do estilo da década de 1930 por autores que viam na História em Quadrinhos uma linguagem modernista por excelência e que foram influenciados por elementos do Construtivismo e da arte de vanguarda em geral.” (MACHADO, 2020).

Ademais, o historiador Ōtsuka Eiji, revela que a tradição formal do *Chōjū-jinbutsu-giga* se encerrou justamente na década de 1930 e que a origem do quadrinho japonês “moderno”, estaria ligada a um novo estilo chamado de “*Disneyfication*”, que mesclava características dos movimentos vanguardistas do cenário artístico japonês com elementos estéticos das animações produzidas pelos estúdios Disney dos EUA (ŌTSUKA, 2013, p. 257; 259).

Independentemente da origem das diversas características marcantes presentes nas obras de Tezuka, não se pode negar a influência destes elementos e também das produções audiovisuais da Disney nos quadrinhos e principalmente nas animações japonesas, como será mostrado mais adiante.

“A referência a personagens como Mickey não era apenas uma inspiração indireta. Várias HQs foram produzidas no Japão utilizando personagens populares de animações estadunidenses sem autorização dos detentores de seus direitos, e paródias foram realizadas. Hirose Shinpei publicou em 1938 Mickey chuusuke, no qual o protagonista é um rato antropomorfizado que, invejoso da popularidade de Mickey, constrói com colagens e papel machê um disfarce para se passar por Mickey e tirar vantagens de sua fama” (MACHADO, 2020).

Dito isso, é possível prosseguir com um breve histórico das influências e mudanças que Tezuka e os estúdios Disney tiveram de forma direta e explícita nas produções animadas nipônicas, incluindo as mudanças presentes no estúdio responsável pela transcrição da obra de Toriyama para as telas.

3.2.1- As influências de Osamu Tezuka nas produções animadas japonesas

É importante reforçar que, como mencionado no capítulo 1, Tezuka Osamu foi umas das grandes influências do criador de *Dragon Ball* Toriyama Akira. Além de quadrinista, Tezuka fundou seu próprio estúdio de animação chamado Mushi Pro, em 1961 (CONDY, 2013, p. 101). Assim como Toriyama que citou obras como 101 dálmatas e Cinderela em entrevistas ou diretamente em suas obras, Tezuka também havia sido influenciado pelo estúdio Disney, tendo assistido os longas Branca de Neve mais de oitenta vezes e Bambi mais de cinquenta vezes (SCHODT, 2007, p. 59).

Outros elementos de destaque que Tezuka trouxe para o processo de produção de animações para TV no Japão podem ser encontrados no livro *The Soul of Anime* (2013), do autor Ian Condry. Além de ter escrito outros livros sobre cultura pop japonesa, Condry também é professor do MIT lecionando na disciplina de estudos midiáticos comparados. Dessa forma, uma das mudanças mais relevantes que Tezuka trouxe para as produções

animadas japonesas de televisão, foi sem dúvida a questão de se trabalhar com um orçamento baixo, algo que seria compensado através de outras fontes, como por exemplo merchandising e venda dos quadrinhos originais de Tezuka dos quais as animações eram adaptadas (SCHODT, 2007, p. 56). Originalmente a Tōei levava 18 meses para produzir filmes animados de 90 min com uma equipe de no máximo trezentas pessoas e um orçamento de aproximadamente 60 milhões de ienes (aprox. \$167,000 dólares em 1961), padrão esse, comparável aos estúdios Disney (CONDY, 2013, p. 101).

Ainda, sobre esse tópico de restrições orçamentárias, o historiador especializado em animações, Yamaguchi Yasuo comenta que se uma série de animação de 30min para a televisão seguisse um esquema de produção similar ao da Tōei em sua tentativa de imitar a Disney, seria necessário uma equipe de cem profissionais, uma produção de seis meses e um orçamento de 30 milhões de ienes (\$80,000) (YAMAGUCHI, 2004, p. 74-75). Contudo, séries animadas para TV naquela época só contavam com um orçamento de 500,00-600,000 ienes (aprox. \$1,500) e foram esses parâmetros que pautaram a produção de Tezuka e o levaram a desenvolver técnicas que mudariam a forma de produção de animações seriadas em todo o Japão.

Uma das mudanças técnicas importantes que o estúdio Mushi Pro de Tezuka trouxe foi reduzir drasticamente a quantidade de quadros desenhados em suas produções animadas para a TV, minimizando assim a carga de trabalho da equipe de animadores (YAMAGUCHI, 2004, p. 80). Um título de destaque em que diversas abordagens distintas do usual aplicado pela Disney, ou mesmo da Tōei, foi a série Astro Boy (*Tetsuwan Atomu*, 鉄腕アトム, lit. "Poderoso Atom"), uma adaptação direta de um dos quadrinhos de Tezuka.

Astro Boy estreou originalmente em 1963, sendo a primeira série animada para TV a ser exibida regularmente no Japão (CONDY, 2013, p. 104). Uma das abordagens específicas de animação empregadas na série foi a utilização de acetatos separados para os movimentos dos braços e pernas dos personagens enquanto que o restante do corpo fora mantido intacto (CONDY, 2013, p. 104). Com relação às sequências de diálogos e sincronização labial dos personagens, apenas três movimentos de boca - aberto, fechado e intermediário - eram empregados (CONDY, 2013, p. 104). Diversas cenas costumeiras, como as sequências de voo do protagonista, eram reutilizadas em vários episódios (CONDY, 2013, p. 104). A duração dos planos era de apenas alguns segundos, para que a fragilidade da animação não ficasse tão explícita (CONDY, 2013, p. 104).

A equipe do estúdio Mushi empregava apenas dois mil quadros ilustrados em seus episódios de meia hora de duração (CONDY, 2013, p. 104). Em filmes animados japoneses como os da Tōei, que eram inspirados no modelo Disney, era comum usar apenas um acetato para cada dois quadros do filme (CONDY, 2013, p. 104). No caso de *Astro Boy*, a proporção era a de um acetato para cada três quadros de sequências com animação mais suave (CONDY, 2013, p. 104). Na maior parte dos casos, os animadores de *Astro Boy*, tentavam usar apenas um único acetato em conjunto de outras técnicas como zooms e movimentos de câmera panorâmicos, aumentando assim a ilusão de movimento (CONDY, 2013, p. 104). Apesar da baixa variação de quadros, *Astro Boy* foi um sucesso, atraindo a audiência de 30% de todos os lares japoneses. (CONDY, 2013, p. 104).

Todavia essa mudança de paradigma que se distanciava da metodologia da Disney não foi suave e esbarrou em detratores como o animador dos estúdios Tōei, chamado Ōtsuka Yasuo, que enxergava o movimento animado como o objetivo final da animação (2004), só que para isso seriam necessários mais quadros ilustrados para explicitar a variação e consequentemente a sensação de movimento para o espectador. Esta perspectiva sobre a linguagem da animação pode ser interpretada como análoga ao fluxo saudável de *ki* e também às imagens místicas do regime noturno durandiano que acolhem os fluxos de variação ao invés de tentar enfrentá-los. Todavia, para que as produções seguissem a visão de Ōtsuka Yasuo, seriam necessários orçamentos maiores e principalmente prazos de produção maiores.

3.2.2- O estúdio que adaptou as páginas de *Dragon Ball* para as telas

O estúdio responsável por transcriar *Dragon Ball* para a linguagem de animação foi a Tōei Animation, estabelecida originalmente em 1956 (CONDY, 2013, p. 88-89). E, é interessante destacar como, segundo a concepção do professor Ian Condy, esse estúdio via a estadunidense Disney não apenas como rival, mas também como modelo (CONDY, 2013, p. 94-96).

Nesse contexto, o autor Yamaguchi Yasuo elenca os pontos mais importantes que a abordagem dos estúdios Disney tiveram sobre a animação japonesa, em especial à Tōei. Isso ocorreu, pois esse estúdio japonês enviou o jovem diretor Yabushita Taiji para Los Angeles, para que ele pudesse aprender o sistema de produção da Disney (YAMAGUCHI, 2004, p. 67). No que tange à presente pesquisa, deve-se consignar desde logo que os elementos mais importantes que o estúdio Tōei se apropriou da Disney foram o uso de storyboards e de expressões exageradas para seus personagens (YAMAGUCHI, 2004, p. 36-38). O sistema

dos storyboards permitia uma maior clareza do sentimento das cenas para os animadores (YAMAGUCHI, 2004, p. 36-38). Por sua vez, os princípios da animação dos estúdios Disney como o princípio “esmagar e esticar”, propiciava uma forma de pensar a deformação dos corpos ilustrados dos personagens de modo a enfatizar suas respectivas personalidades (YAMAGUCHI, 2004, p. 36-38).

A propósito, o princípio de “esmagar e esticar” é interessante de ser citado, pois, como será mostrado adiante, é algo que Toriyama utiliza mesmo nas páginas do quadrinho de *Dragon Ball*. Com relação ao sistema de produção, o estúdio Tōei também se baseou no sistema de divisão de trabalho e no treinamento dos animadores, tal qual os estúdios estrangeiros já adotavam, apesar de que existem abordagens estadunidenses que foram detectadas pelos japoneses, porém conscientemente não foram reproduzidas (YAMAGUCHI, 2004, p. 36-38).

No início da Tōei Dōga (que no futuro se tornaria a Tōei Animation), as histórias e personagens eram criados na própria companhia (CONDY, 2013, p. 105). Todavia, em se tratando de adaptações de matérias previamente elaboradas e divulgadas, os processos são um pouco diferentes. No caso de adaptações de quadrinhos, já havia roteiros e conceitos visuais prévios que serviam como ponto de partida, isso sem contar a popularidade das obras originais por si só (ŌTSUKA, 2004, p. 29). Tais fatores auxiliavam a aquisição de suporte para o programa e também facilitava o processo de produção (ŌTSUKA, 2004, p. 29).

O animador Ōtsuka Yasuo que entrou na Tōei quando o estúdio ainda era conhecido como Tōei Dōga, demonstra uma certa melancolia diante do rumo que o estúdio tomou sob a influência de Tezuka e seu estúdio Mushi com as adaptações de seus famosos quadrinhos e animações com técnicas “simplificadas” e cortes de gasto. Trucagem e movimentos que evocam panorâmicas cinematográficas, corroboram com a criação de animações onde os personagens ilustrados sequer precisam se mover (ŌTSUKA, 2013, p. 105). As produções animadas no Japão se apoiam na fama de astros que dão voz aos personagens, ou no conhecimento prévio de propriedades intelectuais previamente estabelecidas, que são adaptadas em animação (ŌTSUKA, 2013, p. 105).

Para o autor Ian Condy, Ōtsuka tinha esperanças de que os espectadores acompanhassem as animações por conta da qualidade dos movimentos construídos à mão e não pela fama de propriedades intelectuais, ou de atores específicos (CONDY, 2013, p. 105). Com o passar do tempo o estúdio Tōei seguiu cada vez mais os passos de produções de adaptações de quadrinhos japonesas com uma estética de animação “limitada” e pautada pelos sucessos de Tezuka (CONDY, 2013, p. 105). Todavia, a utilização do termo

“limitada” para definir esse conjunto de práticas pode ser problemático e atuar como uma perspectiva imperialista de que apenas a abordagem da Disney em Branca de Neve com sua “full animation” se trata da norma correta a ser seguida.

3.2.3- Perspectivas e particularidades sobre a produção e formas de se conceber os movimentos animados

Em uma entrevista em 2005, Condry conseguiu conversar com o produtor Suzuki Toshio do famoso estúdio Ghibli. O autor conseguiu elencar alguns fatores muito importantes que se refletem na produção animada japonesa de uma forma mais ampla e abarcando inclusive outros estúdios como a própria Tōei. Vale destacar nesse caso que o estúdio Ghibli ganhou fama internacional pelas produções do diretor Miyazaki Hayao, em especial o filme “A viagem de Chihiro” que ganhou o Oscar de melhor animação em 2002 (CONDY, 2013, p. 87).

Dentre alguns dos problemas apontados pelo produtor estão a terceirização do processo, em especial para a Coreia do Sul e as Filipinas (CONDY, 2013, p. 88), a saturação das produções, devido a grande quantidade de séries e pouco talento profissional em Tóquio (CONDY, 2013, p. 88) e, também, a combinação do baixo orçamento com a subvalorização do trabalho dos animadores, independentemente da dedicação destes (CONDY, 2013, p. 88). E, por fim, deve-se considerar a existência de demandas descabidas por parte de patrocinadores em conjunto com a dificuldade de se distribuir o material para o exterior (CONDY, 2013, p. 88).

Outra perspectiva sobre particularidades das produções japonesas podem ser encontradas nas palavras de Peter Chung. Esse diretor de animação nascido em Seul, porém que vive em Los Angeles, já trabalhou com estúdios de animação nos EUA, Japão e Coreia e o professor Ian Condry teve a oportunidade de entrevistá-lo (CONDY, 2013, p. 97). De acordo com Chung uma das principais diferenças da abordagem japonesa está no fato de que nos EUA, os diálogos são gravados primeiro, enquanto que o estúdio Tōei confirmou que na maioria das animações japonesas, as vozes dos atores são gravadas após a animação estar pronta, sendo que inclusive eles utilizam o termo “*afureko*” de *after recording*, que literalmente significa gravação posterior em inglês (CONDY, 2013, p. 97).

A questão da sincronia dos movimentos labiais com o audio fica em segundo plano nas animações nipônicas se comparado com os atores transmitirem a emoção mais adequada possível ao contexto da cena em que o personagem está inserido (CONDY, 2013, p. 97).

Nas produções estadunidenses, os animadores se colocam como atores, como performers (CONDY, 2013, p. 98). O foco desses profissionais está em interpretar as atuações vocais, visando atribuir a elas os gestos mais apropriados (CONDY, 2013, p. 98). Outra diferença para as produções japonesas é que, no caso dos EUA, um único animador fica encarregado por animar o protagonista, outro é responsável pelo personagem coadjuvante e assim sucessivamente (CONDY, 2013, p. 98). No Japão, os animadores são referidos como *genga man*, termo que pode ser entendido como “pessoa responsável pelos desenhos originais” (CONDY, 2013, p. 98). Dessa etimologia também é possível refletir uma particularidade do método de produção japonesa, onde o animador é definido pelo fato de este trabalhar com ilustrações, e não com atuação (CONDY, 2013, p. 98).

Vale destacar que, em japonês, *genga* (原画) é o nome dado aos quadros-chave, (as posições extremas dentro de um determinado movimento animado), enquanto que os quadros intermediários são chamados de *dōga*, que são desenhados pelos intervaladores e a função deles é deixar o movimento animado menos brusco e mais suave (CONDY, 2013, p. 90). Calcular a quantidade de quadros-chave necessários é uma das atribuições dos diretores, dos diretores de animação e dos animadores de quadros-chaves (CONDY, 2013, p. 90). No caso do estúdio Tōei, o estúdio buscou otimizar o processo designando um grupo como “primeiro quadro-chave” e outro como “segundo quadro-chave”, dividindo assim a demanda dos animadores (CONDY, 2013, p. 100).

Após ter acompanhado a produção de uma animação japonesa, incluindo reuniões entre animadores e diretores, Condy notou que mais do que o enfoque da sincronia labial, eles se dedicavam mais a discutir as particularidades de cenas específicas. Alguns exemplos seriam a forma como a chuva deveria ser retratada, ou a velocidade com que um personagem caia no chão (CONDY, 2013, p. 98). Para o diretor Peter Chung, essa diferença de abordagem ocorre devido às origens das quais as respectivas tradições se embasaram (CONDY, 2013, p. 98).

Nos EUA a tradição da animação possui raízes nos atos de *vaudevilles* (CONDY, 2013, p. 98). Personagens como Pernalonga, Patolino, Mickey Mouse, Pateta, Popeye possuíam uma função muito mais análoga às peripécias de Buster Keaton do que conduzir uma trama narrativa (CONDY, 2013, p. 98). Desse modo, os próprios animadores poderiam ser encarados como performers de *vaudevilles* (CONDY, 2013, p. 98-99). Tal relação se faz presente até mesmo nos enquadramentos dessas produções que costumam ser pautados por uma noção de prosaíno (CONDY, 2013, p. 99).

Condry realça que essa noção de vincular os movimentos e expressões dos personagens animados não é algo do passado das animações dos EUA e podem ser encontrados em produções como *Aladdin* da Disney em que o personagem foi inspirado no ator Robin Williams e no Burro do filme *Shrek*, tendo Eddie Murphy como referência e ambos os atores deram suas vozes a esses respectivos personagens (CONDY, 2013, p. 99).

Ainda, a respeito de tal abordagem personalista, é possível refletir pelo prisma das palavras do famoso animador da Tōei, Ōtsuka Yasuo, que descreve uma reação mista de seus colegas de estúdio ao apresentar as técnicas de animação de Preston Blair (1910–1995) no livro *Cartoon Animation* (1994). Blair trabalhou em grandes produções de estúdios como MGM e a própria Disney.

Em seu livro, Blair apresenta técnicas de animação que retratam sentimentos de surpresa e também, a importância de se introduzir poses que antecipam o movimento principal do personagem (CONDY, 2013, p. 99). E, partindo da observação e apropriação dessas técnicas, houve um processo de homogeneização dos diferentes estilos de animação (CONDY, 2013, p. 99).

Apesar de os animadores japoneses da Tōei reconhecerem as habilidades de Blair em seu livro, havia também uma necessidade de fazer algo que dialogasse com eles e com a audiência japonesa. Segundo os relatos do próprio animador Ōtsuka Yasuo, a equipe da Tōei possuía críticas pertinentes quanto àquele material. Como mencionado no primeiro capítulo, Toriyama ao ir às compras utilizava-se da observação da cidade para ampliar seu repertório visual. Os animadores da Tōei notaram que o material de Preston Blair também nasceu da observação de movimentos concretos, porém, eles ainda eram gestos exagerados, que segundo esses profissionais, seriam típicos de europeus e estadunidenses (CONDY, 2013, p. 99). A base para tal comparação era levar em consideração os movimentos de alguns japoneses que tiveram a experiência de viver nesses países, incorporando gestos considerados exagerados para o contexto japonês (CONDY, 2013, p. 99).

Para lidar com esse imperialismo gestual, seria preciso transcriar aquelas formas de movimento e técnicas de animação através do filtro de suas próprias experiências e isso incluía a observação atenta dos movimentos físicos das pessoas ao redor daqueles animadores (CONDY, 2013, p. 99).

No caso da versão animada de *Dragon Ball*, tanto o diretor Nishio Daisuke, responsável pelas duas primeiras adaptações das obras de Toriyama, quanto os animadores Umakoshi Yoshihiko e Kagawa Hisashi se revelam, conforme era propalado, como fãs de “kung fu” e do astro Jackie Chan, ao ponto disso influenciar seus respectivos processos de

animação (SEGAWA, 2020, p. 31). Vale dizer também que além dos três serem colegas de trabalho, Umakoshi e Kagawa são creditados na animação de um longa metragem com episódios da animação *Dragon Ball Z* (Umakoshi), como também na abertura da continuação *Dragon Ball Super* (Kagawa).

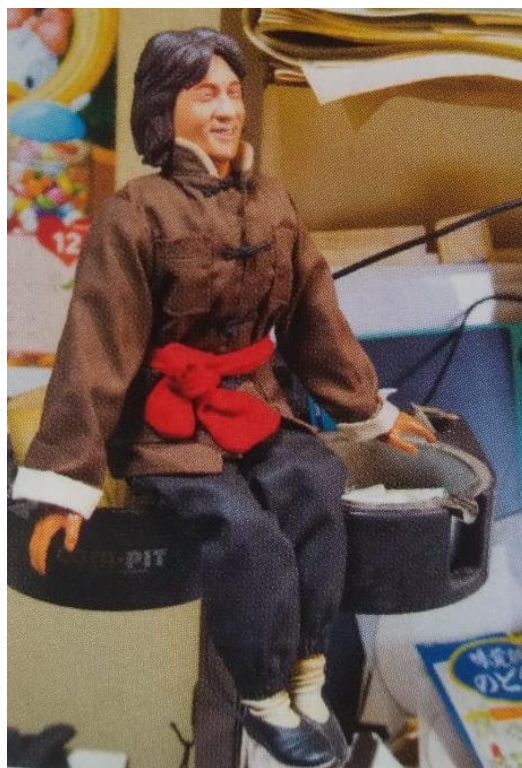


Figura 58: Boneco de Jackie Chan baseado em seu personagem da série “Mestre invencível” sobre a mesa de Kagawa.

Fonte figura 58: *Manga e anime masters: Drawing fantastic female fighters - Bringing fierce female characters to life* (SEGAWA, 2020, p. 172).

Em uma entrevista sobre a série *Futari wa Pretty Cure* (ふたりはプリキュア), realizada pela Tōei Animation e exibida originalmente em 2004, Umakoshi e Kagawa comentam sobre tal processo. Quando o entrevistador questiona Kagawa sobre as referências desse animador, o artista responde que uma de suas fontes eram os movimentos de práticas corporais chinesas de combate, que segundo ele dialogavam com características do balé (SEGAWA, 2020, p. 31). Ele finaliza dizendo que seu colega Umakoshi provavelmente fazia o mesmo visto que ambos cresceram com os filmes de Jackie Chan (SEGAWA, 2020, p. 31). Umakoshi então invoca a influência que ele e Kagawa tiveram do diretor Nishio Daisuke, o diretor das duas primeiras adaptações animadas de *Dragon Ball* (SEGAWA, 2020, p. 31). De acordo com Kagawa, Nishio era um grande fã de kung fu (SEGAWA, 2020, p. 31).

Além dele, o supervisor de animação e designer de personagens de *Dragon Ball*, chamado Yamamuro Tadayoshi, procura imbuir suas coreografias de lutas animadas com sua experiência como um praticante de Shōrin-ji kempō, conforme foi divulgado em uma reportagem da NHK World *Dragon Ball Z Fukkatsu no F - Inside Tōei Animation* (2015).



Figura 59 (esquerda): Código QR da reportagem da emissora NHK sobre o processo de produção do longa *Dragon Ball Z O Renascimento de Freeza*. Partindo da minutagem de 16:30 até 18:26 é mostrado um pouco do processo de animação de Yamamuro e como sua formação em uma prática corporal de combate agrega em suas ilustrações dos quadros.

Figura 60 (direita): Código QR da sequência de luta do personagem Piccolo referida na reportagem porém com uma qualidade de imagem superior. A cena se inicia partindo da minutagem 1:10 até 1:18.

Fonte figura 59 (esquerda): <https://www.youtube.com/watch?v=nwIexj-fGJs> Acesso em 18/06/2022.

Fonte figura 60 (direita): <https://www.youtube.com/watch?v=uAGP9Qn3WVY> Acesso em 18/06/2022.

É interessante notar que mesmo em se tratando de um personagem que, desde sua introdução na história, já possui a capacidade de voar. Yamamuro faz questão de atentar para a postura de Piccolo, em especial a posição do joelho do personagem. Isso pois, tal posição é importante para o equilíbrio. Essa preocupação revela a bagagem de alguém que realizou práticas corporais de combate, dado o foco na verossimilhança do movimento, em detrimento de uma coesão interna da narrativa.



Figura 61 (acima): Quadro em papel ilustrado por Yamamuro pertencente ao longa *Dragon Ball Z O Renascimento de Freeza*, durante uma sequência de ação do personagem Piccolo.

Figura 62 (abaixo): Mesmo quadro da figura 61, porém finalizado e colorido digitalmente.

Fonte figura 61 (acima): <https://www.youtube.com/watch?v=nwIexj-fGJs> Acesso em 18/06/2022.

Fonte figura 62 (abaixo): *Dragon Ball Z Fukkatsu no F* (YAMAMURO, 2015).

Outro exemplo que pode ser citado é o animador Takahashi Yūya, que é creditado em episódios da série *Dragon Ball Super* e também no longa *Dragon Ball Super: Broly* que estreou no fim de 2017 no Japão. Nesse filme, que contém cenas de ação, Takahashi trabalhou junto de Umakoshi.



Figura 63: Código QR de uma sequência de luta de um episódio de DB Super em que Takahashi está creditado como animador.

Fonte figura 63: *Dragon Ball Super* episódio 131 acesso em 18/06/2022.

Em seu canal particular no youtube, Takahashi mostra parte de seu processo de construção de repertório, ao animar sequências de luta de filmes live action, como *Matrix Reloaded* (2003) e *A lenda do mestre invencível* (1994). Vale o destaque de que esse último filme não só é estrelado por Jackie Chan, como o coreógrafo da trilogia *Matrix* chamado Yuen Wo-ping é também creditado como o responsável pela direção e pela coreografia de filmes do Jackie Chan, como *O mestre invencível* original de 1978. Filme esse que, como mencionado no primeiro capítulo, foi uma das principais influências de Toriyama para criar *Dragon Ball*.



Figura 64 (esquerda): Código QR do estudo animado de Takahashi em cima da cena do filme *Matrix Reloaded*.

Figura 65 (direita): Código QR do estudo animado de Takahashi em cima da cena do filme *A lenda do mestre invencível*.

Fonte figura 64 (esquerda): <https://youtu.be/y8X6dBJW2mw> Acesso em 18/06/2022.

Fonte figura 65 (direita): <https://youtu.be/ir2DKCmakf8> Acesso em 18/06/2022.

Takahashi então retorna a essa fonte e a outras relacionadas pela assinatura de Yuen Wo-ping, para ampliar sua bagagem de formas de animar sequências de lutas, trazendo não somente verossimilhança para o espectador médio, como também uma coerência estética através do movimento dos personagens lutadores de *Dragon Ball*.

Contudo, é necessário apontar nuances e complexidades. Assim, da mesma forma que os estúdios Tōei, viam as técnicas de animação e formas de produção advindas dos EUA como rivais, porém também referências, os animadores de *Dragon Ball* não se limitam somente à referenciar produções asiáticas para constituir a movimentação de seus personagens. Um exemplo disso pode ser encontrado no episódio 100 de *Dragon Ball Super* exibido originalmente nas televisões japonesas em 2017.



Figura 66 (acima): Cena do filme *Vingadores* de 2012 quando o personagem Hulk ataca a versão Marvel do deus nórdico Loki.

Figura 67 (abaixo): A personagem Kale atacando Goku de uma forma muito similar ao que Hulk fez com Loki em *Vingadores*.

Fonte figura 66 (acima): *Vingadores* (WHEDON, 2012).

Fonte figura 67 (abaixo): *Dragon Ball Super* episódio 100.

Nesse episódio, a personagem Kale ataca Goku com um movimento idêntico ao que foi usado na animação 3D do personagem Hulk, no primeiro filme dos *Vingadores* que estreou nos cinemas em 2012. Ironicamente com a compra da empresa Marvel pela Disney, a Tōei, através dessa breve referência, acaba por resgatar o seu *modos operandi* original de se inspirar nesse estúdio e se apropriar de suas abordagens transcribando-as ao seu contexto específico. Nesse caso adaptando a coreografia animada de um modelo 3D em computação gráfica para uma personagem em duas dimensões de uma animação seriada para a televisão japonesa.



Figura 68: Código QR de um vídeo que compara simultaneamente as animações das personagens Hulk e Kale em *Vingadores* e *Dragon Ball Super* respectivamente. Ao pausar o vídeo, é interessante notar como o corpo de Goku é ilustrado em cada quadro, levando em conta o efeito da imagem residual provado pela persistência retiniana. Contudo, diferentemente da figura 53, que o efeito é captado pelo aparato fotográfico, no exemplo de DBS os animadores precisam construir tal sensação através da variação do corpo de Goku simplificando-o a formas geométricas com as cores de seus cabelos e roupas. Vale destacar também que no vídeo presente no código QR da figura 65, o animador de DB Takahashi Yūya comenta, nos segundos de 0:25 até 0:33, que durante seu exercício ele não pula os quadros “embaçados” das cenas de luta live action que ele está desenhando. Ademais, ele comenta que o nome específico desse tipo de quadro no contexto da indústria de animação japonesa é *obake* (お化け), termo que ele mesmo traduz como “fantasma”.

Fonte figura 68: <https://www.youtube.com/watch?v=bZzTGWjnpKg> Acesso em 18/06/2022.

É importante deixar claro um ponto destacado por Condry, de que mais do que uma tentativa de definir especificidades japonesas através do movimento animado, o intuito da abordagem da Tōei Animation era garantir uma posição sustentável dentro de um mercado midiático em mutação (CONDY, 2013, p. 100). Finalizado esse breve panorama geral sobre as principais características da animação japonesa e, mais especificamente, da Tōei Animation, é possível prosseguir com um histórico sucinto das adaptações animadas a partir da obra de Toriyama Akira.

3.3) AS TRANSCRIÇÕES ANIMADAS DE *DRAGON BALL*

Em 1986 no Japão houve a estreia da primeira versão animada de *Dragon Ball* que adaptou os 194 capítulos iniciais do quadrinho japonês para as telas. Tal período não somente coincide com capítulos que, no geral, ainda possuíam um teor cômico maior, como também os produtores dessa primeira série eram produtores da versão animada da obra anterior de Toriyama; o mangá cômico *Dr. Slump* e, aparentemente, eles diminuíram o enfoque nos aspectos mais dramáticos de *Dragon Ball* em favor dos aspectos cômicos.

Torishima Kazuhiko, o editor de Toriyama, comenta sobre o fato de que o produtor da adaptação de *Dragon Ball*, era o mesmo que havia sido responsável por adaptar a obra anterior de Toriyama, *Dr. Slump* (TORISHIMA, 2016). Como mostrado no primeiro capítulo, essa obra era focada em humor, assim como os primeiros arcos de *Dragon Ball*. No entanto, as cenas cômicas da jornada de Goku foram diminuindo e no caso das adaptações animadas a

audiência também. De acordo com Torishima, o produtor da animação de *Dragon Ball* manteve uma abordagem cômica ao longo de toda a animação e não levou em conta a mudança de tom da história para algo mais dramático, focado em ação e aventura, ao invés do humor (TORISHIMA, 2016). O editor comenta, em especial, a forma como a cena da morte do antagonista Piccolo foi adaptada para as telas; uma sequência brutal no quadrinho original, que segundo Torishima perdeu o impacto, ao ponto de ele clamar no estúdio pela troca de produtores (TORISHIMA, 2016).

Durante o mesmo período, estava sendo lançada nas televisões japonesas a versão animada de *Saint Seiya*, obra essa que ficou conhecida no Brasil como *Cavaleiros do Zodíaco* (TORISHIMA, 2016). Torishima considera os quadrinhos do cavaleiros uma obra mediana e que a versão animada havia melhorado muitos aspectos da versão original (TORISHIMA, 2016). Devido a isso, Torishima entrou em contato com o diretor Kōzō Morishita e o roteirista Koyama Takao para adentrarem na revitalização da versão animada de *Dragon Ball* (TORISHIMA, 2016). Koyama permaneceu como roteirista enquanto que Kōzō assumiu a função de produtor em *Dragon Ball* (TORISHIMA, 2016). E, devido a essas alterações narrativas, mais especificamente dos bastidores da produção, os demais capítulos da obra de Toriyama foram adaptados em uma nova série chamada *Dragon Ball Z* que estreou em 1989.

Essa nova série possuía 291 episódios e adaptou todo o material restante do quadrinho original de Toriyama Akira, além de acrescentar vários episódios e arcos inteiros de histórias com material inédito. De 1986, durante a série original *Dragon Ball* (que adaptou os primeiros 194 capítulos do mangá) até 1993 (já durante a exibição de DBZ), Maeda Minoru atuou como o artista responsável pelos designs dos personagens, tendo sido creditado com essa função até o episódio 199. Vale destacar aqui que *Dragon Ball Z* possui um total de 291 episódios e Maeda não desempenhou essa função no último arco da série que adapta o arco final do mangá de Toriyama.

O traço de Maeda era extremamente fiel à arte do mangá original durante grande parte de seu período de atuação. Porém, por volta do episódio 40 os designs de Maeda parecem começar a dar indícios cada vez maiores de sua dificuldade em adaptar o traço de Toriyama que durante esse período se tornava cada vez menos curvilíneo e mais angular. Algo que o próprio quadrinista afirma ter sido influência da animação em seu próprio traço, pois, segundo ele, tal abordagem mais retilínea, ampliava a rigidez que se adequava melhor às cenas de luta (TORIYAMA, 2005, p. 91). Eventualmente Maeda foi substituído por

Yamamuro Tadayoshi e Nakatsuru Katsuyoshi, e as implicações dessas substituições serão explicitadas mais adiante.

Após o término de DBZ o estúdio da Tōei Animation criou uma nova série chamada *Dragon Ball GT* que manteve a maior parte da mesma equipe de produção e de animadores, apesar da ausência do estúdio Cockpit nos créditos dos episódios dessa série; estúdio esse responsável pela animação de episódios de destaque nos dois últimos arcos de DBZ. Todavia, a mudança de paradigma já começava a se anunciar com uma nova versão da série DBZ conhecida como *Dragon Ball Kai* de 2009, em que os episódios da série de 1989 foram editados e reestruturados para refletirem o ritmo mais acelerado do mangá e, muito do material original da adaptação, incluindo personagens e arcos inteiros ausentes do mangá original, foram descartados.

Em 2009, no período de *Dragon Ball Kai*, o estúdio Tōei Animation já fazia uso da pós-produção digital em suas animações, a qual fica evidenciada pelas cores saturadas presentes nas sequências de abertura e encerramento de *Dragon Ball Kai*, diferentemente da pintura em acetato feito à mão e utilizada nos anos 90 em DBZ. Segundo o vice-chefe do Tōei Animation Institute, a primeira utilização de produção através de ferramentas digitais feita pela Tōei foi em 1998 na quarta série da franquia Ge Ge Ge no Kitaro, mas à partir dos anos 2000 foi quando a maioria das produções do estúdio se tornaram digitais e em 2002 a Tōei abandonou completamente o uso dos acetatos (figura 69).

Enquanto DB Kai fez uso de ferramentas digitais para remasterizar o material de DBZ e editá-lo em uma nova versão, em 2015 estreia *Dragon Ball Super*; o herdeiro televisivo da franquia pós DB Kai trazendo um material inteiramente inédito e animado desde o princípio com o auxílio de ferramentas digitais.

Se durante a produção de DBZ na década de 1990 eram necessários em média de 2.500 a 3000 quadros para um episódio de pouco mais de 20 min (TORIYAMA, 2005, p. 197), em 2015 com DB Super, a adoção das ferramentas digitais propiciou que no ressurgimento da série, o valor mínimo de quadros chegasse de 3.500 até 4.000, enquanto que o clímax do penúltimo episódio de DB Super chegou ao dobro desses valores (NAGAMINE, 2018).



Figura 69: Código QR de um vídeo de bastidores da Tōei realizado pelo site de notícias especializado em animação japonesa *Anime News Network* em que mostra o vice-chefe do Tōei Animation Institute contando o histórico do estúdio incluindo a data de início do uso das ferramentas digitais.

Fonte figura 69: <https://youtu.be/Q4BvyRYgyZw> Acesso em 19/07/2022.

Além das particularidades da transição para as ferramentas digitais por um estúdio com um histórico de 46 anos de uso de um processo mais analógico (2008), um outro elemento importante contribuiu para o aumento de uma maior "rigidez" na estética nas animações de *Dragon Ball*, quando se compara às produções anteriores. E, tal elemento refere-se à Yamamuro Tadayoshi, um dos principais supervisores de animação e designer de personagens dos dois últimos arcos de DBZ e das aberturas de DB Kai e de animações tradicionais em 2D presentes nos jogos de vídeo games.



Figura 70: Ficha de modelo com o design do personagem Gogeta para o filme *Dragon Ball Z: O renascimento da fusão* (1995) no qual Yamamuro Tadayoshi é creditado como designer de personagens. A função das fichas de modelo como será mostrado mais adiante é assegurar uma consistência visual dos personagens entre os diversos animadores envolvidos na produção da série. A definição e análise das fichas de modelo do protagonista Son Goku serão realizadas mais adiante.

Fonte figura 70: Imagem editada a partir de versão original presente no livro *Dragon Ball compendio 3 guía de la animación* (TORIYAMA, 2017, p. 265).

Já, em 1995 é possível perceber uma característica de rigidez nos designs de personagens de Yamamuro, especificamente no modelo do personagem Gogeta no longa

metragem *Dragon Ball Z: O renascimento da fusão* em especial na imensa quantidade de linhas nas calças do personagem utilizadas para transmitir para o espectador a sensação das diversas dobras do tecido daquela vestimenta em conjunto com uma postura rígida e maior detalhamento da musculatura. Isso posto, para um melhor entendimento do movimento animado das sequências de luta dos personagens que cultivam o ki em *Dragon Ball* e saber como seus corpos ilustrados variam ou não durante tais sequências, se faz necessário em primeiro lugar, pensar na construção de cada quadro, mais especificamente dos corpos ilustrados dos personagens de *Dragon Ball* dentro de cada quadro da versão audiovisual.

3.4) AS FERRAMENTAS DE ANÁLISE GRÁFICA DOS CORPOS ILUSTRADOS DOS LUTADORES DE *DRAGON BALL*

É importante destacar que o arcabouço teórico para a análise dos designs de personagem de *Dragon Ball*, não se limita ao imaginário durandiano, mas também se propõe a utilização de conceitos advindos de outras fontes e autores, como por exemplo a teoria da gestalt em especial com referência ao livro *Gestalt do Objeto sistema de leitura visual da forma* (2014) do autor João Gomes Filho.

“De acordo com a Gestalt, a arte se funda no princípio da pregnância da forma. Ou seja, na formação de imagens, os fatores de equilíbrio, clareza e harmonia visual constituem para o ser humano uma necessidade e, por isso, são considerados indispensáveis - seja em uma obra de arte, num produto industrial, numa peça gráfica, em um edifício, numa escultura ou qualquer outro tipo de manifestação visual (...)” (GOMES FILHO, 2014, p. 17).

Sobre a origem da Gestalt Gomes filho traz um breve histórico:

“A Gestalt é uma escola de psicologia experimental. Considera-se que Christian von Ehrenfels, filósofo austríaco do fim do séc. XIX, foi o precursor da psicologia da

Gestalt. Mais tarde, por volta de 1910, teve seu início mais efetivo por meio de três nomes principais: Max Wertheimer (1880/1943), Wolfgang Kohler (1887/1967) e Kurt Koffka (1886/1941), da universidade de Frankfurt. O movimento gestaltista atuou principalmente no campo da teoria da forma, com contribuição relevante aos estudos da percepção, linguagem, inteligência, aprendizagem, memória, motivação, conduta exploratória e dinâmica de grupos sociais. Por meio de numerosos estudos e pesquisas experimentais, os gestaltistas formularam suas teorias acerca dos campos mencionados. A teoria da Gestalt, extraída de uma rigorosa experimentação, vai sugerir uma resposta ao porquê de umas formas agradarem mais e outras não. Essa maneira de abordar o assunto vem opor-se ao subjetivismo, pois a psicologia da forma se apoia na fisiologia do sistema nervoso, quando procura explicar a relação sujeito-objeto no campo da percepção.” (GOMES FILHO, 2014, p. 17).

A teoria da Gestalt permite a compreensão do funcionamento de ilusões de óptica por exemplo e a razão de certas formas e linhas relacionadas de maneiras específicas acabam por produzir certos efeitos específicos.

“A Gestalt, após sistemáticas pesquisas, apresenta uma teoria nova sobre o fenômeno da percepção. Segundo essa teoria, o que acontece no cérebro não é idêntico ao que acontece na retina. A excitação cerebral não se dá em pontos isolados, mas por extensão. Não existe, na percepção da forma, um processo posterior de associação de várias sensações. A primeira sensação já é da forma, já é global e unificada. (...) Não vemos partes isoladas mas sim relações. Isto é uma parte na dependência de outra parte. Para a nossa percepção, que é resultado de uma sensação global, as partes são inseparáveis do todo e são outra coisa que não elas mesmas, fora desse todo. O postulado da Gestalt no que se refere a essas relações psicofisiológicas, pode ser assim definido: todo processo consciente, toda forma psicologicamente percebida está estreitamente relacionada às forças integradoras do processo fisiológico cerebral. A hipótese da Gestalt, para explicar a origem dessas forças integradoras, é atribuir ao sistema nervoso central um dinamismo autorregulador que, à procura de sua própria estabilidade, tende a organizar as formas em todos coerentes unificados.” (GOMES FILHO, 2014, p. 19).

É importante destacar também a perspectiva relacional da Gestalt que o autor João Gomes Filho apresenta: "Para nossa percepção não existe pois, nenhuma qualidade absoluta de cor, brilho ou forma. Há apenas relações" (2014, p. 21).

“Por meio de suas pesquisas sobre o fenômeno da percepção, feitas com grande número de experimentos, os psicólogos da Gestalt precisaram certas constantes nessas forças internas, quanto à maneira como se ordenam, ou se estruturam, as formas psicologicamente percebidas. Essas constantes das forças de organização são o que os gestaltistas chamam padrões, fatores, princípios básicos ou leis de organização da forma perceptual. São essas forças ou esses princípios que explicam por que vemos as coisas de uma determinada maneira e não de outra. As forças mais simples, que regem o processo da percepção da forma visual, são as forças de segregação e unificação. As forças de unificação agem em virtude da igualdade de estimulação. As forças de segregação agem em virtude de desigualdade de estimulação. Evidentemente para a formação de unidades, é necessário que haja uma descontinuidade de estimulação (ou contraste). Se estivermos envolvidos em uma estimulação homogênea (sem contraste), como uma densa neblina, nenhuma forma será percebida. Já ao contrário, pela diferença da estimulação, um ponto preto se destaca em um fundo branco (...). No nosso exemplo, o branco constitui fundo inseparável da unidade percebida. Não podemos perceber unidades visuais isoladas, mas, sim, relações: um ponto na dependência de outro ponto.” (GOMES FILHO, 2014, p. 20).

Com isso posto, é possível direcionar a análise para um dos elementos mais importantes para Gestalt, que se trata do conceito de *pregnância da forma*:

“A Gestalt constata, ainda, um princípio geral que, na verdade, abrange todos os outros. É o princípio chamado *pregnância da forma* ou *força estrutural*. Segundo esse princípio, as forças de organização da forma tendem a se dirigir tanto quanto o permitem as condições dadas no sentido da clareza, da unidade, do equilíbrio, da boa Gestalt, enfim. A hipótese fisiológica da Gestalt, em termos de um dinamismo sensorial à procura da própria estabilidade, como hipótese que é, está sujeita à discussões, mesmo porque o pouco conhecimento do que se tem da fisiologia cerebral não permite um maior aprofundamento no assunto. Entretanto, a sua

possível validade não é o que, mais diretamente, interessa ao nosso problema, e sim a contribuição objetiva da escola - pela observação direta de dados fenomênicos -, que o conceito de Gestalt no campo da percepção e a constatação de princípios básicos regendo a organização da forma. (...), salienta-se, mais uma vez, a importância da noção de unidade, de Gestalt, na psicologia da percepção. Salienta-se também a relação sujeito-objeto, tal como é encarada pela escola, ou seja: “vemos as coisas como as vemos por causa da organização (forças internas) que se desenvolve a partir do estímulo próximo (forças externas)”. Dito ainda de outra maneira: cada imagem percebida é o resultado da interação dessas duas forças. As forças externas sendo agentes luminosos bombardeando a retina e as forças internas constituindo a tendência de organizar, de estruturar, da melhor forma possível, esses estímulos exteriores. (...) Foi mediante um grande número de experimentos do gênero, nos quais foram empregadas figuras simples como pontos e linhas, que os gestaltistas fundamentam sua teoria e assim estabeleceram de modo nítido, o valor da experiência no fenômeno da percepção (...). Agora, a partir deste nosso sistema de leitura visual da forma, procuramos igualmente, guardadas as devidas proporções, avançar um pouco mais, rebatendo as leis da Gestalt sobre os objetos, entendidos aqui como qualquer coisa visível, qualquer manifestação visual concreta passível de ser lida, analisada e interpretável formalmente.” (GOMES FILHO, 2014, p. 24-25).

Enquanto a Gestalt opera utilizando elementos gráficos para suas análises, tais como, cor, linha, volume, entre outros, o estudo que Durand propõe para as imagens pode parecer mais distantes dos quadros ilustrados e designs de personagens que constituem o movimento animado. Todavia, conforme nos propomos a demonstrar, a construção de pontos de relação entre, por exemplo, as imagens acolhedoras da caverna e do cálice com as linhas curvas e formas geométricas circulares, pode contribuir no entendimento da noção de ausência de separação entre a arena de combate e um personagem animado fortalecendo seu *ki*.

De posse dessas informações é possível explicar algumas das principais leis da Gestalt que serão utilizadas nessa análise, primeiramente a unidade:

“Uma unidade formal pode ser identificada em um único elemento, que se encerra em si mesmo, ou como parte de um todo. Em uma conceituação mais ampla, pode ser compreendida como o conjunto de mais de um elemento, que configura o “todo” propriamente dito. Ou seja, o próprio objeto. As unidades são percebidas por meio de verificação das relações (formais, dimensionais, cromáticas etc.) que se estabelecem

entre si na configuração do objeto como um todo ou em partes desse objeto. Uma ou mais unidades formais são percebidas dentro de um todo por meio de pontos, linhas planos, volumes, cores sombras, brilhos, texturas e outros atributos - isolados ou combinados entre si.” (GOMES FILHO, 2014, p. 29).

Autores como o quadrinista Scott McCloud explora em sua obra um pouco das dinâmicas desse processo onde a mente humana completa lacunas nas imagens, especialmente em se tratando de rostos ilustrados (MCCLOUD, 2005, p. 36). Para Gomes Filho “Existe a tendência psicológica de unir intervalos e estabelecer ligações” (2014, p. 21). O que será explorado a partir das análises gráficas desta tese é estender as reflexões de McCloud para além dos rostos dos personagens e pensar também nas implicações da dinâmica de preenchimento de lacunas nos corpos ilustrados como um todo. Para que isso seja possível é necessário prosseguir com a contextualização da perspectiva das leis da Gestalt.

As características combinadas da continuidade e da organização (que ocorre devido a propriedades específicas do olho humano) são os elementos que permitem a apreensão do volume das formas, sejam elas bidimensionais ou tridimensionais.

“(...) A lei da boa continuação explica, segundo a Gestalt, não só as formas bidimensionais, como também as tridimensionais. O problema da percepção do espaço tem sido motivo de teorias divergentes. Uns acham que é o atributo inato no homem e mais tarde desenvolvido e que se deve a uma capacidade especial da retina (paralaxe binocular). Outra posição é a que explica a percepção da profundidade como resultado da experiência do hábito que adquirimos com objetos distantes. Os aspectos tridimensionais de figuras como cubos e outros desenhos em perspectiva foram sempre explicados pela experiência. Os gestaltistas, sem negar o efeito desta e da paralaxe binocular, pois é assunto que requer ainda estudo, permitem-se concluir, pelas observações feitas nos seus experimentos, que a aparência das formas tridimensionais, bem como das bidimensionais, depende também da característica da organização. (...) percebe-se melhor a terceira dimensão, por causa da organização, isto é, a figura se divide e a relação das partes é melhor na aparência tridimensional do que na bidimensional.” (GOMES FILHO, 2014, p. 22-23).

Após terem sido feitas essas considerações, pode-se passar a tratar das leis da Gestalt que atuam como um alfabeto da leitura visual e em conjunto com outras categorias

conceituais, que propiciam uma articulação analítica e interpretativa da forma do objeto (GOMES FILHO, 2014, p. 27).

“Uma unidade formal pode ser identificada em um único elemento, que se encerra em si mesmo, ou como parte de um todo. Em uma conceituação, mais ampla, pode ser compreendida como o conjunto de mais de um elemento, que configura o “todo” propriamente dito. Ou seja, o próprio objeto. As unidades são percebidas por meio da verificação de relações (formais dimensionais, cromáticas etc.) que se estabelecem entre sina configuração do objeto como um todo ou em partes desse objeto. Uma ou mais unidades formais são percebidas dentro de um todo por meio de pontos, linhas planos, volumes, cores, sombras, brilhos, texturas e outros atributos - isolados ou combinados entre si. No caso de um objeto ser constituído por numerosas unidades, para proceder à análise e interpretação visual da forma, pode-se adotar o critério de se eleger unidades principais - desde que sejam suficientes para realizar a leitura.” (GOMES FILHO, 2014, p. 29).

Uma vez estabelecido o conceito de unificação, outra lei que não pode deixar de ser mencionada é a da segregação.

“Segregação significa a capacidade perceptiva de separar, identificar, evidenciar, notar ou destacar unidades, em um todo compositivo ou em partes deste todo, dentro de relações formais, dimensionais de posicionamento. Naturalmente, pode-se separar uma ou mais unidades, dependendo da desigualdade dos estímulos produzidos pelo campo visual - em função das forças de um ou mais tipos de contrastes. A segregação de elementos visuais pode ser feita por diversos meios: ponto, linhas, planos, volumes, cores, sombras, texturas, relevos e outros. Para efeito de leitura visual pode ser feita por diversos meios: pontos, linhas, planos, volumes, cores, sombras, brilhos, texturas, relevos e outros. Para efeito de leitura visual, pode-se também estabelecer níveis de segregação. Por exemplo, identificando-se apenas unidades principais de um todo mais complexo, desde que seja suficiente para o objetivo desejado de análise e interpretação visual da forma do objeto.” (GOMES FILHO, 2014, p. 30).

A ideia da “segregação” é um elemento que estará bastante presente nos designs de personagem de *Dragon Ball* em especial nos últimos arcos da história e, mais especificamente na quantidade de detalhes das ilustrações que vão se ampliando (se comparado às primeiras aparições dos personagens), em especial na musculatura dos personagens. Personagens musculosos em *Dragon Ball* já existiam anteriormente, porém a

ênfase nessa característica, expressa através da segregação da forma, dialoga com as imagens heróicas como a espada e as lâminas no imaginário durandiano, cuja função é a distinção. Exemplos antropológicos onde o ato de separar pode ser usado como ferramenta de acolhimento, podem ser encontrados em certos ritos como por exemplo a raspagem do cabelo por monges, a circuncisão, ou práticas como a escarificação que visam “cortar” o mal presente em pessoas específicas para que elas possam integrar uma comunidade (DURAND, 2012, p. 170-172).

Práticas que envolvem o ato da separação em sua complexidade, possuem um potencial de atuar como forma de propor um acolhimento entre indivíduos em grupos específicos, como nos exemplos antropológicos de Durand. Porém, as imagens esquizóides como a espada, podem também separar as pessoas do espaço e de seu fluxo de variações. O percurso adotado nesse caso é oposto ao da proposta de *ki* de Tokitsu Kenji, onde a sensação de distinção do ego diminui ao fortalecer o *ki* e o indivíduo aumenta sua sensação de “ausência de separação”.

De posse das informações anteriores, verifica-se que a lei seguinte da Gestalt apresenta um contraponto que se aproxima muito mais das imagens acolhedoras da classificação Durandiana e se trata da “unificação”. Essa característica acaba por ir se perdendo nos designs posteriores da série de *Dragon Ball* de forma geral, e isso ocorre concomitantemente à mudança de foco da comédia para as sequências de ação.

“A unificação da forma consiste na igualdade ou semelhança dos estímulos produzidos pelo campo visual. A unificação se verifica quando os princípios de harmonia e equilíbrio visual e, sobretudo, a coerência do estilo formal das partes ou do todo estão presentes em um objeto ou numa composição. Dois princípios básicos concorrem fortemente para a unificação da organização formal: são as leis de proximidade e de semelhança quando presentes em partes ou no objeto como um todo (...). Importante salientar que, obviamente, a unificação também se manifesta em graus de qualidade, ou seja, varia em razão de uma melhor ou pior organização formal. Nesse caso podemos atribuir índices qualitativos para cada leitura.” (GOMES FILHO, 2014, p. 31).

A lei da Gestalt descrita a seguir, já pode ser encontrada nos olhos do protagonista Son Goku e já foi mencionada no primeiro tópico do segundo capítulo nas imagens, mais especificamente nas figuras 17, 19, 20 e 27. A ideia de “fechamento” presente nos olhos de Goku com seus cabelos negros (antes de ele se tornar um *super saiyajin*) escancara a abertura

daquela forma que necessita do olhar do interlocutor para ser devidamente “completada” e “fechada”. Além disso, a abertura em si, invoca imagens do regime místico durandiano que acolhem as manifestações do tempo, ao invés de se separar delas como a imagem da espada.

“O fator fechamento estabelece ou concorre para a formação de unidades. As forças de organização da forma dirigem-se, de maneira natural, para uma ordem que tende à formação de unidades em todos fechados. Em outras palavras obtém-se a sensação de fechamento visual da forma pela continuidade em uma ordem estrutural definida, ou seja, por meio de agrupamento de elementos de maneira a construir uma figura total mais fechada e completa. Importante não confundir a sensação de fechamento sensorial, de que trata esta lei da Gestalt, com o fechamento físico, contorno real, presente em praticamente todas as formas dos objetos. (...) As forças de organização da forma dirigem-se sempre para uma ordem espacial lógica, confirmando o significado formal desejado” (GOMES FILHO, 2014, p. 32).

Em seguida está a lei da continuidade da Gestalt, presente em especial nos designs de personagem dos primeiros arcos mais cômicos de história de *Dragon Ball* e que pode ser definida da seguinte forma:

“A continuidade, ou continuação, define-se como a impressão visual de como as partes se sucedem por meio da organização perceptiva da forma de modo coerente, sem quebras ou interrupções (descontinuidades) na sua trajetória ou na sua fluidez visual. Significa também a tendência dos elementos de acompanharem uns aos outros, de maneira tal que permitam a continuidade de um movimento para uma direção já estabelecida, por meio de unidades formais como pontos, linhas, planos, volumes, cores, texturas, brilhos, degradês e outros. A continuidade com fluidez visual concorre, quase sempre, no sentido de se alcançar a melhor forma possível do objeto, a forma mais estável estruturalmente, em termos perceptivos. Nesse caos, a Gestalt a qualifica utilizando o adjetivo de boa continuidade ou boa continuação.” (GOMES FILHO, 2014, p. 33).

A lei seguinte da proximidade, é perceptível na mudança dos olhos do primeiro design de Son Goku para o segundo, aumentando sua pregnância, ao facilitar a leitura daqueles elementos ilustrados no rosto do personagem.

“Elementos ópticos, próximos uns dos outros, tendem a ser vistos juntos e, por conseguinte, a constituírem um todo de unidades dentro do todo. Em condições iguais os estímulos mais próximos entre si, seja por forma, cor, tamanho, textura, brilho, peso, direção e localização, terão maior tendência a ser agrupados e a constituir unidades. Importante observar que a proximidade e a semelhança são dois fatores que muitas vezes agem em comum e reforçam-se mutuamente, tanto para formar unidades como para unificar a forma.” (GOMES FILHO, 2014, p. 34).

Ademais, existe também a lei da semelhança na Gestalt que pode ser definida da seguinte forma:

“A igualdade da forma e de cor desperta também a tendência de se construir unidades, isto é, de estabelecer agrupamentos de partes semelhantes. Em condições iguais, os estímulos mais semelhantes entre si, seja por forma, cor, tamanho, peso, direção e localização, terão maior tendência a ser agrupados, a construir partes ou unidades. Em condições iguais, os estímulos originados por semelhança e em maior proximidade terão também maior tendência ao serem agrupados e ao constituírem unidades. Semelhança e proximidade são dois fatores que, além de concorrerem para a formação de unidades, concorrem também para promover a unificação do todo, daquilo que é visto, no sentido da harmonia e do equilíbrio visual.” (GOMES FILHO, 2014, p. 35).

Por fim, não se pode deixar de expandir a já mencionada lei da “pregnância da forma” introduzida anteriormente, sendo ela “a lei básica da Percepção Visual da Gestalt” (GOMES FILHO, 2014, p. 36).

“As forças de organização da forma tendem a se dirigir tanto quanto o permitam as condições dadas, no sentido da harmonia e do equilíbrio visual. Qualquer padrão de estímulo tende a ser visto de tal modo que a estrutura resultante é tão simples quanto o permitam as condições dadas. Em outras palavras, pode-se afirmar que um objeto com alta pregnância é um objeto que tende espontaneamente para uma estrutura mais simples, mais equilibrada, mais homogênea e mais regular. Apresenta um máximo de harmonia, unificação, clareza formal e um mínimo de complicação visual na organização de suas partes ou unidades compositivas. (...) Continuando, uma melhor pregnância pressupõe que a organização formal do objeto, no sentido psicológico, tenderá a ser sempre a melhor possível do ponto de vista estrutural.” (GOMES FILHO, 2014, p. 36-37).

Com base nas explicações anteriores, é possível estabelecer dois critérios: “1. Quanto melhor ou mais clara for a organização visual da forma do objeto, em termos de facilidade de compreensão e rapidez de leitura ou interpretação, maior será o seu grau de pregnância” (GOMES FILHO, 2014, p. 37). E, o segundo critério por sua vez: “2. Naturalmente, quanto pior ou mais complicada e confusa for a organização visual da forma do objeto menor será o seu grau de pregnância” (GOMES FILHO, 2014, p. 38).

Resumidamente as leis da Gestalt podem ser discriminadas nos seguintes tópicos:

Leis da Gestat
1- Unidades
2- Segregação
3- Unificação
4- Fechamento
5- Continuidade
6- Proximidade
7-Semelhança
8- Pregnância da forma

Quadro 3: 8 leis da Gestalt elencadas pelo autor João Gomes Filho.

Fonte quadro 3: *Gestalt do objeto: Sistema de leitura visual da forma* (2014, p. 11).

Explanada a questão das leis é possível fazer a conceituação de forma para a Gestalt e seus respectivos elementos constituintes.

3.4.1-A conceituação da forma para a Gestalt

Dentro da perspectiva da Gestalt a ideia de “forma” pode ser entendida do seguinte modo:

“A forma é definida como os limites exteriores da matéria de que é constituído um corpo e confere a este um feitio, uma configuração. Pode também ser compreendida como “a figura ou a imagem visível do conteúdo. A forma nos informa sobre a natureza da aparência externa do objeto - tudo que se vê possui forma.” A percepção da forma é o resultado de uma interação entre objeto físico e o meio da luz agindo como transmissor de informação, as condições e as imagens que prevalecem no sistema nervoso do observador que é, em parte, determinada pela própria experiência visual. Para se poder perceber uma forma, é necessário que existam variações, ou seja, diferenças no campo visual. As diferenças acontecem por variações de estímulos visuais, em função dos contrastes, que podem ser diferentes tipos, dos elementos que configuram um determinado objeto ou coisa.” (GOMES FILHO, 2014, p. 41).

A passagem final da última citação é de extrema importância, não somente para se pensar os designs de personagem, mas também estabelecer uma conexão com o imaginário durandiano, com os conceitos de *ki* e com a linguagem da animação, ambos definidos anteriormente no capítulo anterior e no início do capítulo 3, respectivamente. Isso se deve, a priori, à classificação/agrupamento das imagens em regimes e esquemas, definidos a partir de sua relação com os gestos/reflexos anatômicos e fisiológicos, em relação ao tempo. E, como foi definido no item “2.1.1-O tempo como uma relação entre variações espaciais” do segundo capítulo, o presente estudo entende o “tempo” como uma relação entre movimentos, ou seja, uma relação entre variações espaciais.

Imagens esquizóides são imagens que enfrentaram as variações espaciais e, alguns exemplos segundo a classificação de Durand, seriam imagens ascensionais como àquelas das escadas e montanhas que literalmente se distanciam da terra, as imagens de enfrentamento como o arquétipo do herói e as imagens de suas armas como a espada. Por outro lado, as

imagens que acolhem as variações do espaço estão vinculadas ao esquema mítico, ao regime noturno, como a imagem do cálice, da caverna e do útero. É importante reiterar que as imagens estão sujeitas a especificidades de seus contextos, mitos e narrativas e o que guia sua classificação é justamente a forma como elas se relacionam com o tempo, ou seja com as relações entre as variações do espaço.

No que tange o conceito de *ki*, fortemente presente na história de *Dragon Ball*, a ideia de Tokitsu Kenji fala da diluição do ego em meio ao ambiente. No caso desta pesquisa é proposto pensar “ambiente” como esse espaço em movimento, isto é, um espaço com variações específicas, que ao serem relacionadas podem constituir uma ideia de “Tempo”. Assim, utilizar-se do cultivo do *shugyō* pode permitir (Segundo autores como Tokitsu Kenji) um aumento da sensibilidade do corpo para com as variações específicas do espaço, em que tal corpo está inserido, corpo esse que pode ser de um praticante de artes corporais de combate por exemplo. Contudo, a presente pesquisa não está investigando corpos de seres cuja matéria é composta de carne e osso, mas sim tinta, nanquim, papel e acetato.

No que tange à linguagem dos quadrinhos japoneses, Toriyama já deu algumas pistas de como transcriar tais conceitos para o papel em declarações e artes de *Dragon Ball* mencionadas nos capítulos anteriores como por exemplo em sua citação presente no item “1.2.2- Tendências e pistas do projeto de Toriyama”. Nesse tópico o autor comenta sobre como para ele o traçado mais “quadrado” que o animadores de *Dragon Ball* imbuíam seus personagens, combinava com as cenas de batalha, devido a uma “rigidez” expressa por tal escolha estética (TORIYAMA, 2005, p. 91). Outras formas mais aprofundadas de como transcriar visualmente a questão do cultivo do *ki* praticado pelos personagens de DB serão abordadas no decorrer da tese.

Isso posto, é possível prosseguir com os elementos que constituem as propriedades da forma. Dentre tais elementos, quatro deles devem ser destacados como mais relevantes para a presente pesquisa, sendo o primeiro deles o “ponto”, que pode ser definido da seguinte forma dentro da Gestalt:

“É a unidade mais simples e irredutivelmente mínima de continuação visual. Na natureza, o arredondamento é sua formulação mais corrente. Geométricamente ele é singular, não possui extensão. Qualquer ponto tem uma grande força de atração do olho. Seja de existência natural ou quando produzido para alcançar algum propósito no contexto de uma estrutura visual. Para efeito deste sistema de leitura, considera-se como ponto qualquer elemento, independente da forma redonda, que funcione como

forte centro de atração visual dentro de um esquema estrutural, seja em uma composição seja num objeto.” (GOMES FILHO, 2014, p. 42).

Após o ponto, o segundo elemento que vale destaque é a “linha”. Como mencionado no item “1.2.2- Tendências e pistas do projeto de Toriyama” do primeiro capítulo deste trabalho, Toriyama identificou o potencial do dinamismo das linhas retas para o movimento de seus personagens quando ilustrado pelos animadores de *Dragon Ball* (TORIYAMA, 2005, p. 91), Gomes destaca uma perspectiva análoga sobre esse elemento na Gestalt “As linhas têm papel importante na configuração da imagem como um todo. Elas realçam as sensações de movimento” (GOMES FILHO, 2014, p. 43) e, ademais, as linhas possuem também o potencial de se sobressair a outros elementos da imagem, em especial, se esses elementos forem “chapados” e tiverem sua profundidade/volumetria diminuída (GOMES FILHO, 2014, p. 43).

“A linha é definida como uma sucessão de pontos. Quando dois pontos estão tão próximos entre si, que não podem reconhecer-se individualmente, aumenta a sensação de direcionamento, e a cadeia de pontos se converte em outro elemento visual distinto: a linha. A linha pode definir-se também como um ponto em movimento. A linha conforma, contorna e delimita objetos e coisas de modo geral. Em design, principalmente, o termo linha, no plural, define também estilos e qualifica partidos formais como linhas modernas, linhas organizadas, linhas geométricas linhas aerodinâmicas e outros.” (GOMES FILHO, 2014, p. 43).

Explanado o tópico a respeito da linha, pode-se passar a tratar do elemento seguinte dentro das propriedades da forma da Gestalt, sendo este que é o item do “plano”:

“O plano é definido como uma sucessão de linhas. Em geometria, um plano, por definição, tem somente duas dimensões: comprimento e largura. No espaço, porém, não é possível expressar um plano sem espessura, tem de existir como algo material. A diferença entre um sólido e um plano é então muito relativa, dependendo do contexto visual observado. Outro conceito conhecido no cotidiano profissional, e muito usual, é o plano enquanto superfície (...). Para efeito de leitura, considerar-se-ão estes dois conceitos: 1. Se o comprimento e a largura predominarem fortemente com respeito à espessura (Como por exemplo: em folhas de portas, tampos de mesa de papel, cortinas etc., retos ou curvos), poder-se-á considerar a forma percebida como um plano, independentemente da massa do material que o conforma; 2. O

plano quando existente apenas enquanto superfície de qualquer objeto ou qualquer manifestação visual.” (GOMES FILHO, 2014, p. 44).

Como mencionado anteriormente, o traço de Toriyama sofreu alterações, seja por questões de velocidade de produção de seu quadrinho, ou de influências provenientes da abordagem dos animadores (que será abordada logo mais), ou mesmo de mudanças estéticas que refletem a minimização do tom humorístico da história. Dentre as diversas abordagens, uma delas implica na diminuição do aspecto planificado e em uma maior valorização dos elementos volumétricos e tridimensionais, ao mesmo tempo em que separa o corpo do personagem em fragmentos musculares e distancia aquele corpo ilustrado de seu espaço planificado através da intensificação da perspectiva e uso de luz e sombra, culminando no reforço do volume tridimensional daquele corpo. Depois de feitas as considerações acima, pode-se abordar o último item das propriedades da forma da Gestalt, que é justamente o do “volume” e que faz o contraponto ao item “plano” e já explicita em linguagem o rumo visual seguido por Toriyama e pelos animadores de *Dragon Ball*.

“Volume é definido como algo que se expressa por projeção nas três dimensões do espaço. Aqui considerado de duas maneiras: 1. Pode ser físico: algo sólido como um bloco de pedra, como um edifício, como uma pessoa etc. (...). Que pode pegar ou tocar; 2. Por outro lado, o volume, ou solidez tridimensional, é um efeito que pode ser criado por meio de artifícios, como na pintura, no desenho, na ilustração etc., sobre superfície plana. Sua qualidade visual é a mesma em todos os casos. Pode-se obter sensação de volume pelo emprego, na representação visual, de luz, brilho, sombra, textura etc. Ou, ainda, com o uso ou não da perspectiva linear, formas que avançam e recuam, de modo a ressaltar partes determinadas do objeto.” (GOMES FILHO, 2014, p. 45).

Para explicitar melhor isso, pode-se utilizar uma metáfora para se pensar sobre a mudança de traço de Toriyama (figuras 11 e 12 do capítulo 1) e entender que seria como se os primeiros designs dos personagens de *Dragon Ball* fossem mais análogos à planícies e, com o passar do tempo, fossem ficando cada vez mais próximos de montanhas. E, conforme mencionado anteriormente, na classificação de Gilbert Durand, imagens ascensionais invocam o distanciamento e, portanto o enfrentamento das variações do espaço terreno, de forma que dialogam com o esquema heroico esquizóide (DURAND, 2012, p. 125-130), o que é interessante para valorizar a tensão dramática inerente ao aspecto mais violento das lutas

corporais nas sequências de ação de *Dragon Ball*. Todavia, uma consequência dessa opção de design é minimizar a perspectiva mais complexa do cultivo do *ki* explanada no capítulo 2, o que será abordado mais adiante.

Assim, o item a seguir irá investigar como diversos recursos gráficos presentes nos quadros estáticos das adaptações animadas de DB e as fichas de designs de personagens usados pelos animadores da série, já eram utilizados por Toriyama em sua versão em quadrinhos.

3.5) A MALEABILIDADE DA FORMA ILUSTRADA COMO FERRAMENTA DE TRANSCRIAR O KI PARA AS PÁGINAS

Dentre os diversos exemplos dos modos particulares como Toriyama pensa a forma em sua narrativa de personagens que cultivam o *ki*, vale reiterar a passagem sobre a mudança do design dos olhos de Goku em sua transformação no lendário guerreiro *super saiyajin*. Nas figuras 19 e 20 e nas citações próximas, nas quais Toriyama reforça o tópico de que as linhas e ângulos retos, expressam melhor os sentimentos de fúria do protagonista que viu seu melhor amigo ser assassinado diante de seus olhos. Ademais, o design dos olhos empregados por Toriyama em Goku durante sua transformação são os mesmo presentes em vilões da série.

Assim, Toriyama utiliza um alfabeto visual relacionando as linhas e formas geométricas mais "rígidas" com a violência de arquétipo heróico durandiano que enfrenta as variações. Tal ponto fica claro ao se levar em consideração a diferença entre as formas circulares e as ovais (como eram os olhos de Goku antes de sua transformação), como sendo muito mais agregadoras aos infinitos ângulos que compõem sua curvatura, se comparado ao quadrilátero que seus olhos se tornaram.

Vale recordar também que, consoante foi mostrado na figura 27, quando Goku consegue dominar a transformação sem perder o controle ao ser tomado pela fúria, sua personalidade anterior ao trauma consegue aflorar e se manifestar e Toriyama manifestou esse controle das emoções por parte de Goku, ao ilustrar os olhos do protagonista em sua forma de *super saiyajin* com um formato oval que remete a sua versão original de cabelos negros.

No entanto, deve-se destacar que o contorno da íris de Goku transformado possui um formato "fechado" tal como era na forma mais angular e tal como é em personagens mais violentos como Vegeta por exemplo. Tal escolha gráfica, em conjunto com a paleta de cores

e o formato do cabelo de Goku transformado, ainda assim mostram que existe alguma separação/diferença entre as duas formas do protagonista. Ademais, a escolha de fechar o contorno que denota a íris do personagem acaba por minimizar a característica do fechamento da gestalt que convida o interlocutor a completar mentalmente a forma.

A característica da abertura remete a imagens durandianas de acolhimento das variações, logo ao fechar a entrada dessa “gruta” metafórica nos olhos de Goku, porém ao alterar seu formato rígido geométrico para algo mais curvo e arredondado, é possível enxergar uma imagem que sintetiza no design do rosto do protagonista uma relação cíclica de se lidar com as variações. Dependendo do contexto externo (variações específicas do espaço) e interno (estado emocional de Goku), os olhos do protagonista de *Dragon Ball* acabam por refletir tais processos através de seu design geométrico.

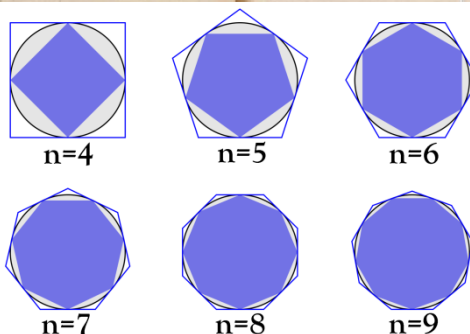
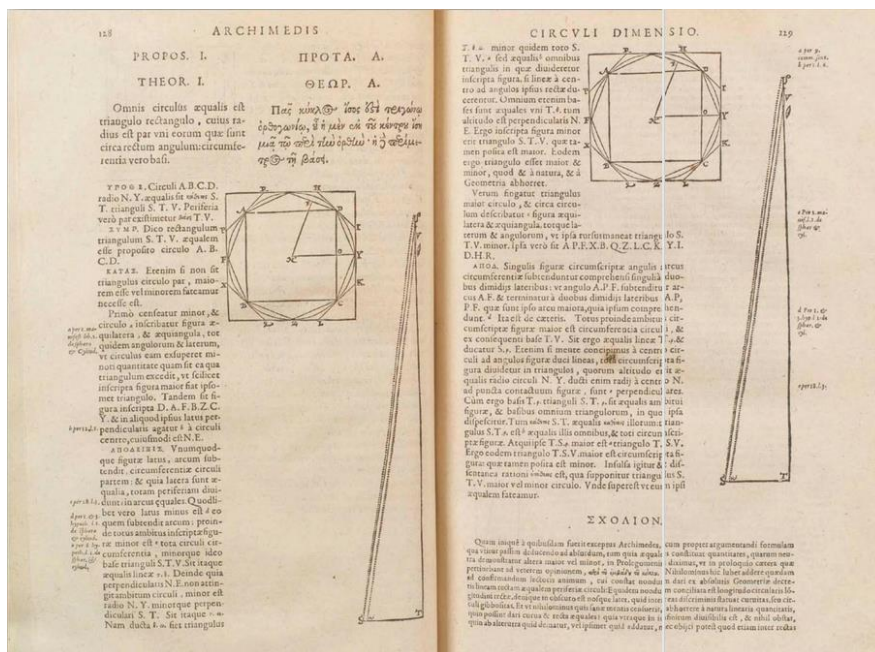


Figura 71 (acima): Existe um número infinito de pontos num círculo (JONES, HASAN, 2016, p. 47). Tal capacidade acolhedora dessa imagem pode ser explicitada pelas ilustrações de Arquimedes em que ele alcançou matematicamente o valor aproximado de π em seu tratado “Sobre as Medidas do Círculo” (JONES, HASAN, 2016, p. 45). Traçando dois polígonos (Figuras de três ou mais lados), nas partes internas e externas de um círculo, ele conseguiria aproximar o valor da área do círculo como um valor intermediário entre os valores das áreas dos polígonos internos e externos ao círculo (JONES, HASAN, 2016, p. 46-47). Arquimedes então mediu o comprimento do perímetro dos polígonos e em seguida ele ia aumentando o número de lados dos polígonos internos e externos ao círculo, fazendo com que o perímetro dos polígonos se aproximasse ao da circunferência do círculo (JONES, HASAN, 2016, p. 47). Começando com um polígono de seis lados que encostava na circunferência em seis pontos, Arquimedes foi aumentando a quantidade de lados dos polígonos exaustivamente, percebendo assim que caberiam infinitos pontos ali (JONES, HASAN, 2016, p. 47). O valor aproximado de π que ele alcançou foi entre os valores de 3,141 e 3,143 e isso se deu através da utilização de dois polígonos de 96 lados, um traçado internamente ao círculo e outro externamente (JONES, HASAN, 2016, p. 47).

Figura 72 (abaixo): Demonstração do método de exaustão de Arquimedes em que ele descobriu o valor aproximado de π .

Fonte figura 71 (acima): *The greatest greek philosophers - Archimedes: Innovative Mathematician, Engineer, and Inventor* (JONES, HASAN, 2016, p. 46-47).

Fonte figura 72 (abaixo): <https://pt.wikipedia.org/wiki/Arquimedes> Acesso em 19/06/2022.

É importante destacar também essa questão gráfica com uma passagem específica do autor Gomes Filho no contexto da Gestalt que enfatiza certas características das linhas retas que os traços curvos não possuem. Segundo o autor, “Toda unidade linear tende,

psicologicamente, a se prolongar na mesma direção e com o mesmo movimento. Uma linha reta é mais estável do que uma curva.” (2014, p. 21).

Isso posto, ainda dentro da abordagem da relação do formato geométrico dos olhos como forma de expressar o estado interno do personagem em *Dragon Ball*, é possível citar Son Gohan, o filho de Goku. Mais especificamente no último arco do quadrinho original, onde o personagem já tem 17 anos e treina com uma das maiores deidades do universo de *Dragon Ball*. Todavia, nesse último arco Toriyama havia resgatado parte de sua abordagem cômica do início da história e parte de tal treinamento é construído como uma sequência de humor, na qual tudo que Gohan precisa fazer é ficar parado, enquanto o seu mestre fica diante dele com os braços estendidos.

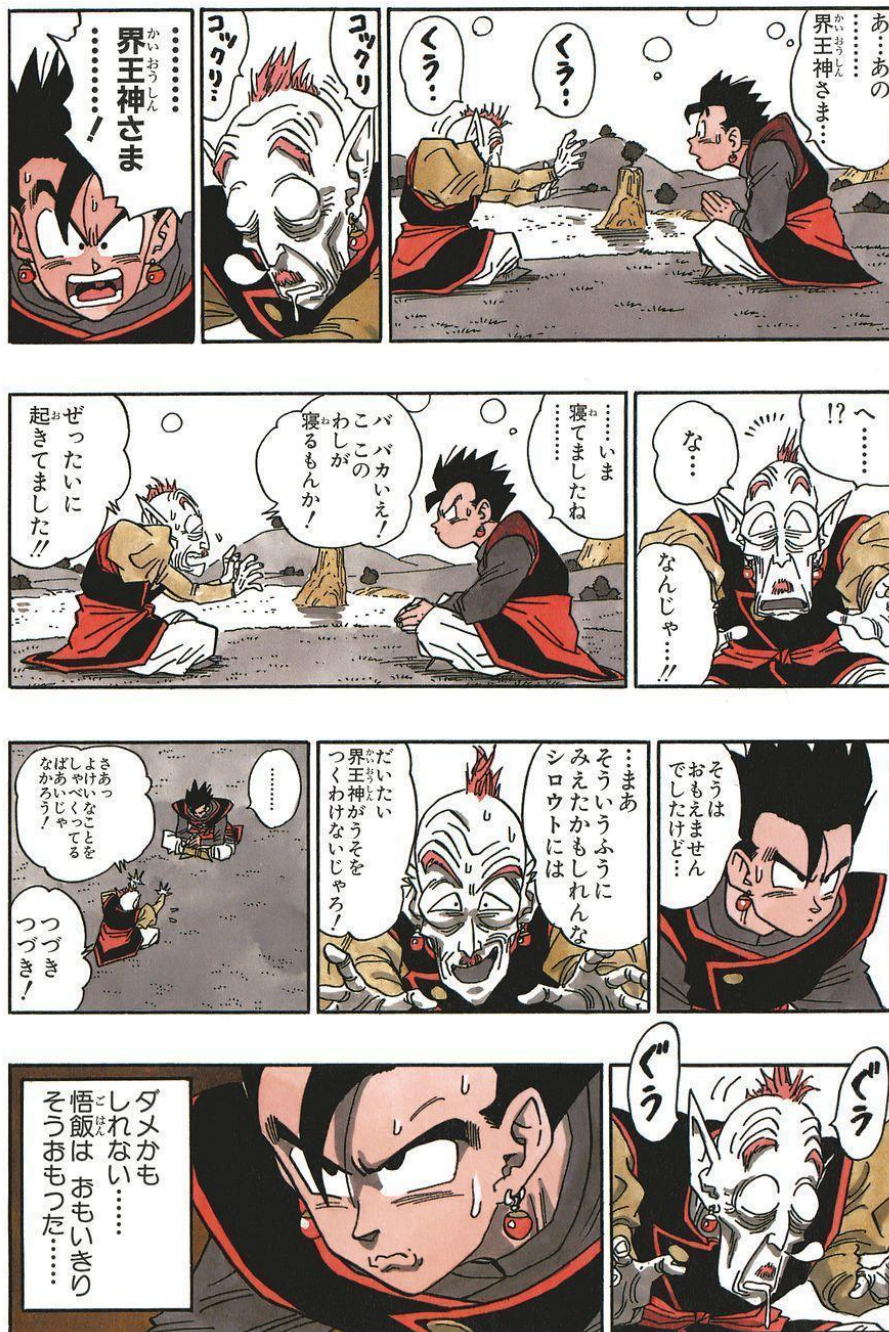


Figura 73: Em meio ao seu suposto "treinamento", Gohan nota que seu mestre está dormindo e fica bravo com ele. Este por sua vez reclama que Gohan deveria ficar calado e não perder tempo com bobagens visto que um grande deus ancião jamais dormiria no meio de um ritual... E logo em seguida o mestre dorme e Gohan pensa que aquilo tudo é inútil. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1994. Fonte figura 73: *Dragon Ball Kanzenban Vol 32* (TORIYAMA, 2004, p. 172).

Mas nem tudo são risadas, pois é possível fazer um paralelo do treinamento de Gohan retratado no mangá como uma transcrição cômica de práticas meditativas mencionadas por Yuasa Yasuo, como por exemplo o *samādhi* através do ato de ficar

continuamente sentado. A definição de samādhi fora abordada no capítulo 2, no item “2.3.1- O cultivo de si em *Dragon Ball*”, mas basicamente o ato de desenvolver esse cultivo estando sentado remete às práticas de cultivo e diluição da mente consciente através de exercícios meditativos mais “estáticos” e, no que tange ao Japão especificamente, tais práticas tiveram grande influência do budismo no período Heian (794-1185) (YASUO, 1993, p. 10-13).

O ato de uma pessoa ficar constantemente sentada, como forma de meditação, visava minimizar os movimentos da mente, tal prática pode ser vista como análoga à meditação Zen (YASUO, 1993, p. 11). O processo implica que a pessoa concentre sua consciência (imagem mental) em um objeto definido, enquanto ela se coloca sentada em uma posição específica com o intuito de dispersar pensamentos desnecessários (YASUO, 1993, p. 11). Em algumas versões dessa prática, sutras podem ser proferidos, ou então os nomes de Buda podem ser recitados e, ambas ações com o objetivo de não deixar a mente do praticante “vagando” (YASUO, 1993, p. 11). Segundo Yasuo, o ato contínuo do “*samādhi* através do ato de ficar sentado continuamente” implica necessariamente em uma repetição, logo é uma prática que poderia ser compreendida como um tipo de treinamento (1993, p. 11).

Os termos “pensamentos desnecessários” e “vagar da mente” na tradução em inglês empregavam a frase “*wandering thoughts*”, embora o tradutor Shigenori Nagatomo afirme que no original em japonês o autor Yuasa fez uso do termo “*zatsunen*”, que designa pensamentos e imagens que dissipam o foco do objeto de concentração durante o processo meditativo (SHIGENORI, 1993, p. 198).

Com isso posto, Gohan é submetido a um longo período de treinamento (capítulos 479 até o 496 do quadrinho original), no qual ele deveria ficar imóvel e mesmo que seu mestre acabasse por tirar cochilos, ou começasse a ler quadrinhos durante o processo, o filho de Goku não poderia se dar ao luxo de se mover.



Figura 74 (esquerda): O mestre de Gohan está lendo quadrinhos na frente de seu pupilo que perde a paciência e libera sua energia ao esbravejar para seu mentor que ele deveria parar de perder tempo. Nesse instante é possível notar a mudança na forma como os olhos de Gohan são ilustrados. Suas pupilas aumentam e, mais importante, o traçado que denota o globo ocular deixa de ser “aberto” e passa a ser “fechado”. Vale mencionar que a ausência da coloração na pupila é empregada apenas nessa sequência no que tange a essa passagem da história em relação à Gohan. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1994.

Figura 75 (direita): Gohan nota seu súbito aumento de poder e resolve voltar a se sentar e ficar quietinho para continuar seu processo meditativo. Assim que o jovem se acalma seus olhos voltam a ser ilustrados de modo igual ao de seu pai Goku (que está assistindo ao processo), no caso com linhas curvas e abertas e pupilas escuras e diminutas. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1994.

Fonte figura 74 (esquerda): *Dragon Ball Kanzenban Vol 33* (TORIYAMA, 2004, p. 20).

Fonte figura 75 (direita): *Dragon Ball Kanzenban Vol 33* (TORIYAMA, 2004, p. 22).

Nesse ponto deve-se ressaltar que até o término do processo, Gohan era ilustrado com os olhos iguais aos que seu pai fora retratado no estado de *super saiyajin*, ou seja com um formato mais circular/oval e a linha de contorno da íris era uma forma “aberta” onde a linha não completava uma forma fechada. Contudo, ao finalizar o período de ausência de movimento Gohan libera seu poder e no quadro seguinte até o fim da série Toriyama ilustra os olhos do personagem iguais aos de Vegeta, ou dos demais *super saiyajin* da série, ou seja, com uma forma mais angulosa e fechada.



Figura 76 (esquerda): Gohan questiona seu mestre desesperado como ele faria para acessar seus novos poderes. Esse por sua vez responde que ele só deveria liberar seu *ki* num grito tal qual ele e seu pai fazem quando se transformam em *super saiyajin*. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1994.

Figura 77 (direita): Gohan “transformado” após liberar seus novos poderes. É importante notar a mudança na forma como Toriyama ilustra os olhos do personagem após sua mudança. Além do tamanho da pupila, eles deixam de ser curvilíneos e ficam muito mais geométricos e as linhas que denotam o globo ocular se fecham tal qual ocorre com Goku durante sua transformação em *super saiyajin* (figuras 11 e 12). Esse capítulo foi publicado originalmente em 1994.

Fonte figura 76 (esquerda): *Dragon Ball Kanzenban Vol 33* (TORIYAMA, 2004, p. 130).

Fonte figura 77 (direita): *Dragon Ball Kanzenban Vol 33* (TORIYAMA, 2004, p. 132).

Tal escolha, por mais que ajude a expressar a seriedade do personagem que precisa se vingar de um demônio espacial que matou seus entes queridos, acaba ao mesmo tempo por se distanciar das propostas ligadas à prática do *samādhi*. E, por mais que o aumento dos poderes de Gohan impliquem em um desenvolvimento de seu *ki* dentro da história (algo que pode ser alcançado pelas práticas meditativas, como mencionado anteriormente pelos estudos de Yasuo) existem escolhas estéticas e narrativas que vão de encontro com o entendimento do *ki* como esse fluxo de sensações de variação captados pelo corpo. Isso ocorre pois, o fechamento no contorno dos olhos e a arrogância e violência que Gohan demonstra, vão de encontro com as idéias de diluição do “eu” ou do *muga* o “não-ego/ausência-de-si” ou do *mushin* a “não-mente”. Esses estágios mentais, como mostrados no capítulo 2, são tidos como os objetivos dos processos de cultivo do *shugyō*. Talvez esse seja inclusive um dos motivos

pelos quais o demônio consegue enganar Gohan e derrotá-lo fazendo com que a intervenção de Goku seja necessária mais uma vez.



Figura 78: Gohan em sua nova forma com seus novos poderes e com seu novo olhar retilíneo e agressivo. Comparar com a figura 42. O jovem está usando vestes idênticas às que seu pai usa aqui. Ele se coloca diante do demônio Majin Buu que ri achando que Gohan vai ser incapaz de desafiá-lo, e com um sorriso no rosto o filho de Goku responde que ele vai matá-lo. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1994. Fonte figura 78: *Dragon Ball Kanzenban Vol 33* (TORIYAMA, 2004, p. 144).

Além da dificuldade de se alterar protagonistas, seja por influência editorial ou do público, o fato de o filho de Goku não ter conseguido segurar a tocha do legado de seu pai, também pode estar no forte aspecto cômico do treinamento. Na sequência em que o processo é finalizado, o mestre de Gohan conta que ele já havia terminado de aumentar os poderes do jovem e que não lhe havia dito, pois estava justamente esperando uma oportunidade que fosse mais dramática na história para avisar o pobre Gohan. Assim, como explanado no item “2.3) O Humor como ponte entre *Dragon Ball* e a *Jornada ao Oeste*”, o aspecto de ênfase do ego presente no ridículo humorístico que propicia a elevação e o distanciamento vai de encontro com as imagens meditativas que invocam a sublimação do “eu” nas variações do espaço.

Tendo como ponto de partida a concepção de Yasuo sobre a prática do “*samādhi* através do ato de ficar continuamente sentado”, o treinamento de Gohan poderia ser visualizado como uma possível transcrição dessa prática. Tal perspectiva, corrobora com o fato de que Gohan ampliou seu *ki* na história. Porém, esse aumento não foi o suficiente para que o filho de Goku pudesse sublimar seu ego. Desse modo Gohan não é mostrado como alguém que foi capaz de explicitar a noção de “ausência de separação” para com as variações do espaço. Pelo contrário, o aumento de seus poderes parecem ser uma das razões da arrogância do personagem, evidenciando-se assim uma espécie de paradoxo. Aumentar o *ki* do indivíduo deixou o personagem mais poderoso, e isso o fez arrogante, porém o aumento do *ki* segundo Tokitsu Kenji e as práticas de cultivo citadas por Yasuo, deveriam minimizar o ego.

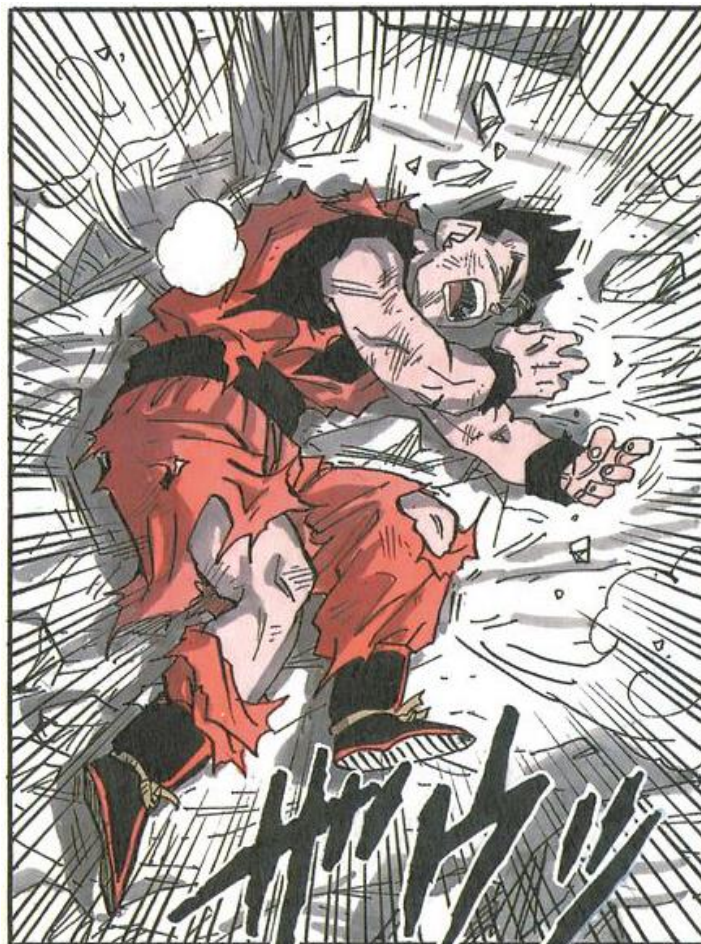


Figura 79: Gohan ferido por Majin Buu. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1995.
Fonte figura 79: *Dragon Ball Kanzenban Vol 33* (TORIYAMA, 2004, p. 200).

De qualquer forma, sob a visão de Arthur Koestler (explenadas no capítulo 2), a atitude esquizóide e violenta de Gohan (relacionadas à ideia de herói em Durand), acaba por reforçar o aspecto dialético presente nas produções humorísticas e que implicam na elevação do ego. E, considerando a função narrativa do treinamento não só como uma ferramenta de aumentar os poderes daquele personagem (para que ele pudesse voltar a ser útil em uma narrativa focada em combate), mas também funcionar como uma passagem cômica, de modo que tal contradição também dialoga com o elemento do “inesperado”, um dos itens centrais para a construção humorística segundo Koestler (2014, p. 96).



Figura 80 (esquerda): Goku, que estava morto e não podia intervir na batalha (note a auréola na cabeça dele nas figuras 75 e 76) acaba sendo ressuscitado e aparece para ajudar Gohan. O demônio Majin Buu, que possui a capacidade de regenerar seu corpo, faz uma pergunta retórica para Goku sobre o motivo de ele não ter regenerado seu apêndice da cabeça que havia sido arrancado em batalha. Majin Buu responde sua pergunta usando seus poderes para envelopar e absorver o corpo do filho de Goku. É interessante que apesar dos enquadramentos fechados, uma forma de saber quem é Gohan e quem é Goku no trecho cima é justamente através dos olhos. Gohan possui o globo ocular desenhado com traços mais retilíneos e “fechados” enquanto que os olhos de Goku são compostos por linhas curvas e “abertas”. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1995.

Figura 81 (direita): Majin Buu com seu novo corpo após absorver Gohan. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1995.

Fonte figura 80 (esquerda): *Dragon Ball Kanzenban Vol 33* (TORIYAMA, 2004, p. 217).

Fonte figura 81 (direita): *Dragon Ball Kanzenban Vol 33* (TORIYAMA, 2004, p. 219).

Contudo, vale pontuar que, nesse caso, a inutilidade final do treinamento de Gohan nesse arco da história, narrativamente falando (pelo fato de ele ter sido derrotado pelo demônio mesmo estando mais forte) muito provavelmente não foi construída como uma piada. Apenas o ato do treinamento em si fora retratado como uma passagem cômica e não seu resultado, que culminou com a derrota de Gohan, esse último é retratado de forma mais dramática pela história. Inclusive, como ao final do combate, o demônio consegue absorver Gohan, e rouba para si os poderes que o jovem adquiriu em seu treinamento estático, o adjetivo da “inutilidade” se atém mais ao próprio personagem de Gohan do que para a história em si. Isso pois, um antagonista mais poderoso cria um agenciamento, aumenta o drama, pois agora Goku precisa enfrentar esse oponente.

Ademais, como será tratado adiante esse demônio que possuía elementos análogos ao esquema místico das imagens em sua caracterização, tanto em termos de personalidade, mas principalmente em termos de design e uso de linhas curvas que denotam uma flexibilidade e maleabilidade muito maior do Gohan, cujo design seguia no sentido oposto, isto é, no sentido de imagens heróicas, expresso pela mudança do design de seus olhos, muito mais “rígidos” segundo o alfabeto imagético de Toriyama. Dessa forma, mesmo sendo um antagonista violento (semelhante a um herói durandiano que enfrenta as variações) o antagonista de Gohan, mostrou em seu corpo, uma capacidade de variação muito maior do que alguém que passou vários capítulos cultivando uma prática análoga ao “*samādhi* através do ato de ficar continuamente sentado”.

E, isso se desenvolveu na trama não única e exclusivamente pela explícita capacidade de variação do corpo daquela criatura, mas também porque aquele ser soube identificar as variações da disputa, ao ponto de saber quando ele deveria enfrentar o fluxo natural do tempo (vulgo o agora) e planejar uma estratégia para o futuro. Gohan subestimou essa característica esquizóide de seu oponente em se tratando das formas de se lidar com o tempo, por achar que a inteligência da criatura era inferior e a diferença de forças entre os dois estava clara.



Figura 82: Após ter aumentado seus poderes absorvendo o irmão de Gohan e seus amigos, o demônio Majin Buu conta para Gohan que ele estava sentindo os poderes dele aumentando de longe, muito antes dele alcançar o campo de batalha e que ele preparou um plano no tempo exato para absorver os companheiros do filho de Goku para quando chegasse a hora de eles lutarem. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1995.

Fonte figura 82: *Dragon Ball Kanzenban Vol 33* (TORIYAMA, 2004, p. 178).

Ou seja, mais importante do que uma abordagem fixa, de acolhimento ou enfrentamento das variações, o que essa passagem exemplifica é a importância do corpo do lutador ser capaz de pressentir as variações do ambiente para saber os melhores momentos de como responder a tais inevitáveis variações. Em certos momentos é mais útil enfrentar o tempo do agora através de planos e estratégias, enquanto que em outros momentos é

preferível acolher as variações, ignorando o futuro e focando no agora e no oponente a sua frente e no que ele está fazendo. Por isso, mesmo que Gohan tenha um embasamento para ter ampliado seus poderes, seu adversário foi quem demonstrou possuir um *ki* mais desenvolvido, ao melhor navegar as flutuações do campo de batalha, mesmo em desvantagem ao enfrentar um oponente fisicamente mais poderoso. Por essa perspectiva o demônio estaria mais próximo das imagens do esquema sintético, que como o nome sugere, fazem a síntese das imagens de enfrentamento das variações do tempo e das imagens de acolhimento dessas variações. Nesse contexto, pode-se recorrer a alguns exemplos de imagens cíclicas que remetem a passagem das estações e aos ciclos vegetais, de modo a transformar o medo da morte e da passagem do tempo (DURAND, 2012, p. 296-297).

3.5.1- As linhas retas e curvas e os estilos de luta rígido e suave nas ilustrações de Toriyama

Não se pode deixar de citar como Toriyama fez uso dessa linguagem visual na luta de Goku contra a criatura Buyon (ブヨン) na torre dos músculos. Nesse combate é mostrado que Goku possui muita dificuldade em lidar com essa criatura cujo corpo possui uma consistência similar à borracha absorvendo e/ou rebatendo os golpes do garoto macaco.



Figura 83 (acima): Goku ataca Buyon com um soco que a princípio parece ter surtido efeito. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1986.

Figura 84 (abaixo): O quadro seguinte mostra que a elasticidade de Buyon apenas absorveu e rebateu o golpe não causando nenhum dano. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1986.

Fonte das figuras 83 e 84: *Dragon Ball Kanzenban Vol 5* (TORIYAMA, 2003, p. 70-71).

Todavia, antes de adentrar na torre, Goku lembra que precisou lidar com o frio da neve que cerca a arena de combate, isso porque a torre está localizada em uma região montanhosa. Assim, ao se deparar com aquela temperatura extrema pela primeira vez na vida, Goku, que não possuía nenhum tipo de roupa protetora contra o frio, acabou por congelar, literalmente e de uma forma exageradamente cômica.



Figura 85 (acima): Goku congelado no meio da neve. É importante destacar o uso de linhas retas e ângulos agudos nas formas de Goku nesse contexto. A agudeza dos seus tufo de cabelo é acentuada, as linhas que contornam sua boca também. Vale atentar também para o formato mais retilíneo dos balões que contém as onomatopeias, algo que será explorado mais a frente. Ademais, as onomatopeias em si *kachin* e *kochin* indicam uma rigidez análoga à de um metal como é possível notar na imagem seguinte. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1986.

Figura 86 (abaixo): O personagem do Supremo Sr. Kaiō (*Kaiōshin*, 界王神) ou Supremo Sr. Kaio no Brasil, arremessa para Goku um bloco do metal ficcional *kachinkō* ou “aço *kachin*” na tradução literal. Além do fato de esse metal possuir o nome de uma onomatopeia associada à rigidez, segundo a história, trata-se do metal mais rígido do de todo o universo. Indicando não só um trocadilho, mas também, a relação desse termo para com um estado físico de rigidez. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1994.

Fonte figura 85 (acima): *Dragon Ball Kanzenban Vol 4* (TORIYAMA, 2002, p. 176).

Fonte figura 86 (abaixo): *Dragon Ball Kanzenban Vol 32* (TORIYAMA, 2004, p. 128).

A forma como Toriyama ilustrou isso foi justamente através de linhas retas e ângulos agudos, mais especificamente formas geométricas que denotam reflexo da luz no corpo do protagonista (indicando a camada de gelo) em conjunto com o cabelo arrepiado do menino e também as linhas do contorno de seu rosto que ficaram mais angulosas. A adaptação animada dessa sequência optou por transmitir tal sensação em especial através do uso das cores, mas

em alguns closes é possível notar que os contornos circulares dos olhos de Goku ganharam um aspecto similar ao de um decágono ao invés de um círculo.



Figura 87: Close de Goku congelado, sendo salvo pela personagem Suno. A Forma como os animadores ilustraram seus olhos remetem quase à um decágono. As linhas curvas abertas que contornam o globo ocular de Goku deram lugar a linhas retas e ângulos mais fechados.

Fonte figura 87: *Dragon Ball episódio 35* (NISHIO, 1986).

Assim Goku resolve destruir umas das paredes da arena que faz com que a baixa temperatura congele o corpo de Buyon, permitindo que Goku possa finalmente derrotar a criatura.

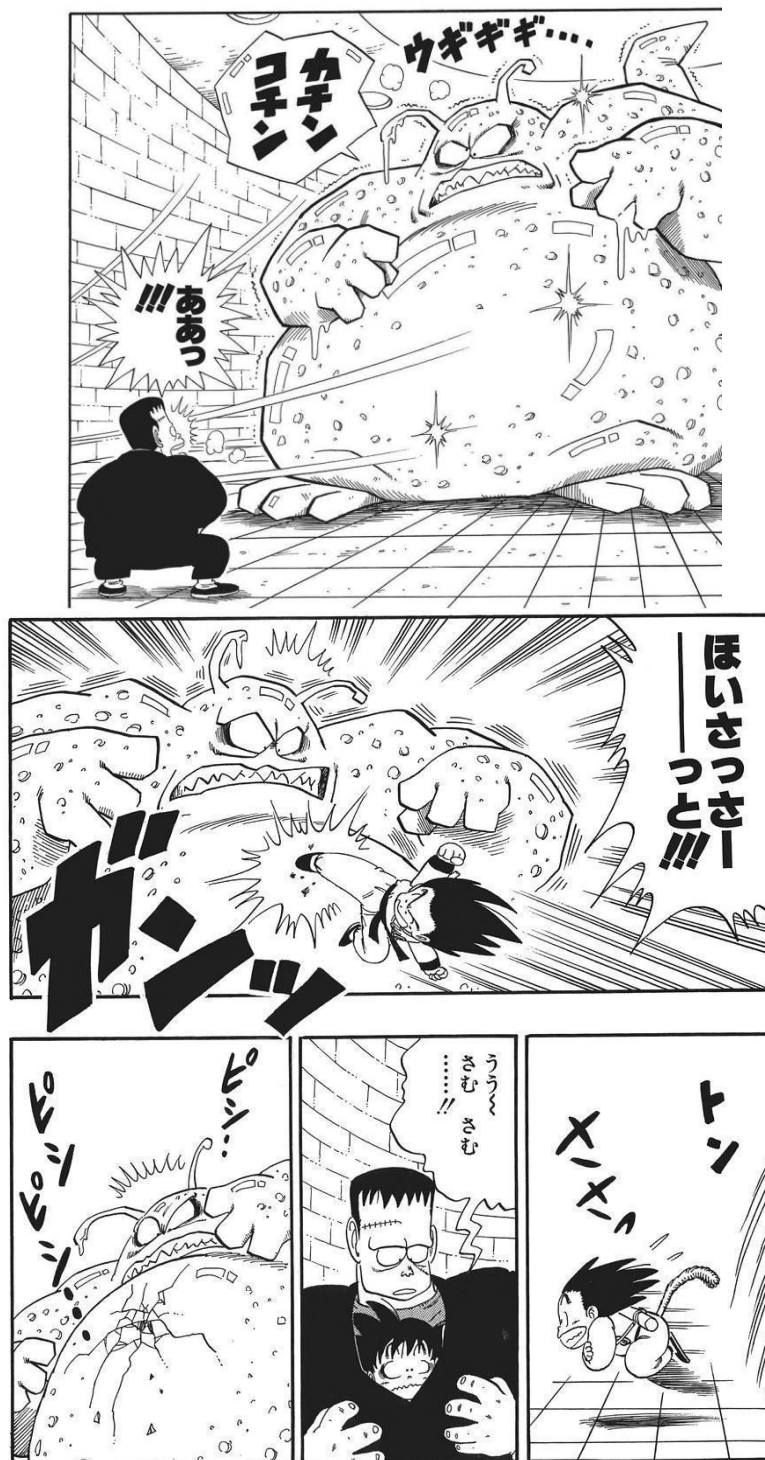


Figura 88: O corpo de Buyon congela após Goku destruir a parede da arena, permitindo assim a entrada do vento gélido. Toriyama utiliza linhas retas e ângulos acentuados para transmitir a rigidez do corpo do personagem em detrimento de sua curvilínea maleabilidade prévia. Novamente as onomatopeias de “kachin” e “kochin” foram empregadas. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1986.

Figura 89: Goku chuta o corpo congelado de Buyon que acaba sofrendo uma rachadura. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1986

Fonte figuras 88 e 89: *Dragon Ball Kanzenban Vol 5* (TORIYAMA, 2003, p. 86-87).

Vale destacar mais uma vez a relação que Toriyama emprega no uso de traços retilíneos e ângulos agudos com a ideia de “rigidez”. Isso ocorre porque Goku e sua salvadora

Suno, utilizam o termo em japonês *katai* (硬い), que pode ser entendido como duro, sólido, rígido e fora conjugado como “*kataku*” e escrito na forma de hiragana na página em questão. O hiragana, no caso, é um dos alfabetos fonéticos da língua japonesa. O termo “*kataku*” foi empregado para se referir à rigidez do gelo e do estado em que Goku se encontrava quando foi resgatado pela jovem Suno.



Figura 90: Goku tem uma epifania ao lembrar das palavras de Suno falando que Goku estava congelado. Vale destacar que no idioma original Suno utiliza o termo “*kataku*” para se referir à rigidez. Além disso, Suno também utiliza onomatopeias *kachin* e *kochin* para falar do estado congelado de Goku. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1986.

Fonte figura 90: *Dragon Ball Kanzenban Vol 5* (TORIYAMA, 2003, p. 83).

Assim, nesta passagem, a escolha da forma de expressar o congelamento através das linhas retas e ângulos acentuados dialoga também com o conceitos físicos do estado físico da matéria, mais especificamente do estado sólido que pode ser definido da seguinte forma:

“Estado condensado da matéria que se caracteriza por apresentar arranjo geométrico definido, no qual os átomos se distribuem regularmente em posições relativas fixas.”
(SOUZA, 2009, p.13).

Por sua vez, as principais características do estado sólido da matéria são:

- “- Fragilidade: facilidade de se quebrar;
 - Dureza: facilidade de riscar outros materiais;
 - Resistência: qualidade de suportar forças de tração sem se romper;
 - Elasticidade: tendência de retornar à sua forma original quando cessam as forças que o deformava.
 - Ductilidade e Maleabilidade: qualidade daquilo que é maleável, plasticidade;”
- (SOUZA, 2009, p.13).

É interessante que, apesar do elemento da rigidez, a primeira característica do estado sólido é também sua fragilidade e, no caso da história de *Dragon Ball*, esse elemento reforça a importância do acolhimento das variações através da flexibilidade.

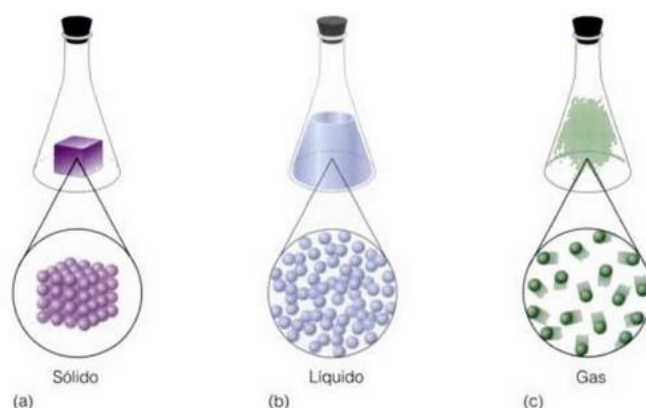


Figura 91: Uma ilustração conceitual retratando o comportamento das moléculas em cada um dos 3 estados físicos da matéria. No estado sólido as partículas possuem baixa variação espacial se encontrando praticamente fixas, e se concentram mais próximas umas das outras. No estado líquido, as partículas se deslocam mais, porém ainda em contato e por fim no estado gasoso elas se movem muito ao ponto de se distanciarem umas das outras (BURNS, 2002, p. 15). Sob a perspectiva do imaginário durandiano, essa forma de pensar o estado sólido pode ser encarada como uma imagem esquizóide, que enfrenta as variações do deslocamento espacial que compõem o tempo.

Fonte figura 91: Fundamentos de química (BURNS, 2002, p. 15).

Isso posto, deve-se destacar que existem outros antagonistas em *Dragon Ball* que Toriyama explorou visualmente a capacidade de variação de seus corpos no que concerne à densidade.

Como exemplo é possível trazer o personagem Cell, principal antagonista do arco dos humanos artificiais, explanado no capítulo 2. Esse personagem possui a capacidade de se transformar e mudar de forma e uma de suas primeiras aparências, após ele sair de um ovo, remete a uma de suas principais referências, uma cigarra.



Figura 92: Gohan, Bulma e seu filho Trunks encontram a casca da primeira forma de Cell após ter eclodido. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1992.

Fonte figura 92: *Dragon Ball Kanzenban Vol 24* (TORIYAMA, 2003, p. 217).

Dessa forma, não é surpresa que, conforme Cell se desenvolve, ele mantém a característica anatômica do exoesqueleto, tal qual o filo dos artrópodes de que as cigarras fazem parte. No entanto, conforme o antagonista se transforma ele vai ganhando características mais humanóides em seu design, porém sem perder diversas partes da carapaça que cobria seu corpo. Imagem essa inclusive, que está vinculada ao regime diurno (De acolhimento das variações do tempo) segundo Gilbert Durand. “(...) a fantasia do Regime Noturno conservará da técnica polêmica a preocupação da couraça, da preocupação da defesa (...)” (DURAND, 2012, p. 200). Contudo, é necessário relembrar nesse caso a perspectiva que Durand apresenta sobre símbolos em que eles não são nunca puros (somente de acolhimento ou de enfrentamento do tempo e da morte) e sim que estes estão sempre sujeitos às especificidades do contexto espaço temporal em que se encontram (DURAND, 2012, p.54).

Com isso, mesmo que a imagem em si da couraça a princípio possa se contrapor a violência da espada do herói durandiano, ao ser colocada em um antagonista monstruoso que mata inocentes para se fortalecer, ela reflete também o caráter esquizóide de um personagem que não quer receber diretamente em sua pele o impacto dos movimentos do tempo e da morte, mas sim, ele quer se separar das variações do espaço e de sua eventual finitude. Enquanto que um olhar superficial destacaria uma oposição entre a imagem da couraça com aquela da espada, uma análise contextualizada mostra que é justamente pelo “Ato da separação” que essa imagem supostamente protetora, se aproxima do arquétipo heroico de enfrentamento das variações.



Figura 93: Capa do capítulo 383 mostrando as diversas transformações de Cell. A última forma do personagem retratado nessa ilustração como a maior possui muito mais características humanóides do que se comparado com as anteriores. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1992.
Fonte figura 93: *Dragon Ball Kanzenban Vol 26* (TORIYAMA, 2003, p. 241).

E, quando tal armadura fora submetida aos poderosos golpes de Son Gohan, que na época havia ultrapassado os poderes de *super saiyajin* de seu pai, a carapaça daquele

poderosíssimo ser artificial não suporta e acaba por ser quebrada. Para retratar tal fragilidade, Toriyama utiliza um conjunto de linhas retas e ângulos agudos na carapaça onde o golpe foi aplicado em conjunto com ilustrações de fragmentos da carapaça voando.



Figura 94: Gohan acerta um chute na cabeça de Cell ao ponto de quebrar seu exoesqueleto. Existem até fragmentos voando próximos ao local do impacto.

Figura 95: A rachadura na carapaça de Cell após o Golpe. O capítulo dos quais as figuras 94 e 95 pertencem foi publicado originalmente em 1993.

Fonte figura 94: *Dragon Ball Kanzenban Vol 28* (TORIYAMA, 2003, p. 86).

Fonte figura 95: *Dragon Ball Kanzenban Vol 28* (TORIYAMA, 2003, p. 87).

Vale destacar, contudo, que em outro momento anterior, Gohan havia golpeado uma área coberta pela carapaça, porém a forma de retratar a rigidez daquela parte do corpo foi diferente. E, para retratar essa situação, Toriyama utilizou linhas mais curvas, transmitindo assim um efeito análogo ao de um tecido mole sendo golpeado. A escolha pela utilização das rachaduras, no exemplo anterior, corrobora com o aspecto dramático daquele ponto da narrativa que precisa mostrar Cell sendo humilhantemente derrotado de uma forma mais enfática e potencialmente decisiva. Logo, a escolha para serem utilizados recursos gráficos que reforcem a característica de fragilidade e facilidade de ser quebrado do estado físico sólido dialoga com as variações narrativas daquela passagem específica da história.

De forma análoga como a temperatura e a pressão vão ditar o estado físico da matéria, a dramaticidade e a intensidade humorística de determinada cena em *Dragon Ball* tem o poder de conduzir a forma de como o próprio “estado físico” do corpo do personagem será

retratado. No caso do exemplo do personagem Cell, a capacidade que ele possuía de enfrentar as variações com a rigidez de sua carapaça é colocada em cheque pela força de Gohan.

Outro ponto interessante que os dois últimos principais antagonistas de *Dragon Ball* possuem é sua capacidade regenerativa. Dessa maneira, Cell como seu nome implica é um ser artificial criado a partir das células de Goku e de seus amigos e rivais. Um deles é o personagem Piccolo, um alienígena que possui capacidade de regenerar seus membros tal qual uma lagartixa.



Figura 96: Piccolo regenera seu braço após ele ter sido arrancado em um combate. Kuririn comenta que parece uma cauda de lagartixa. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1989.
Fonte figura 96: *Dragon Ball Kanzenban Vol 14* (TORIYAMA, 2003, p. 150).

Devido a engenharia genética usada em sua criação, Cell possui uma versão estendida dessa capacidade, conseguindo regenerar seu corpo completamente a partir de uma única célula. Assim, ao longo do arco da animação, Cell chega a sofrer danos incomensuráveis em seu corpo e, ainda assim, consegue se recuperar em seguida.

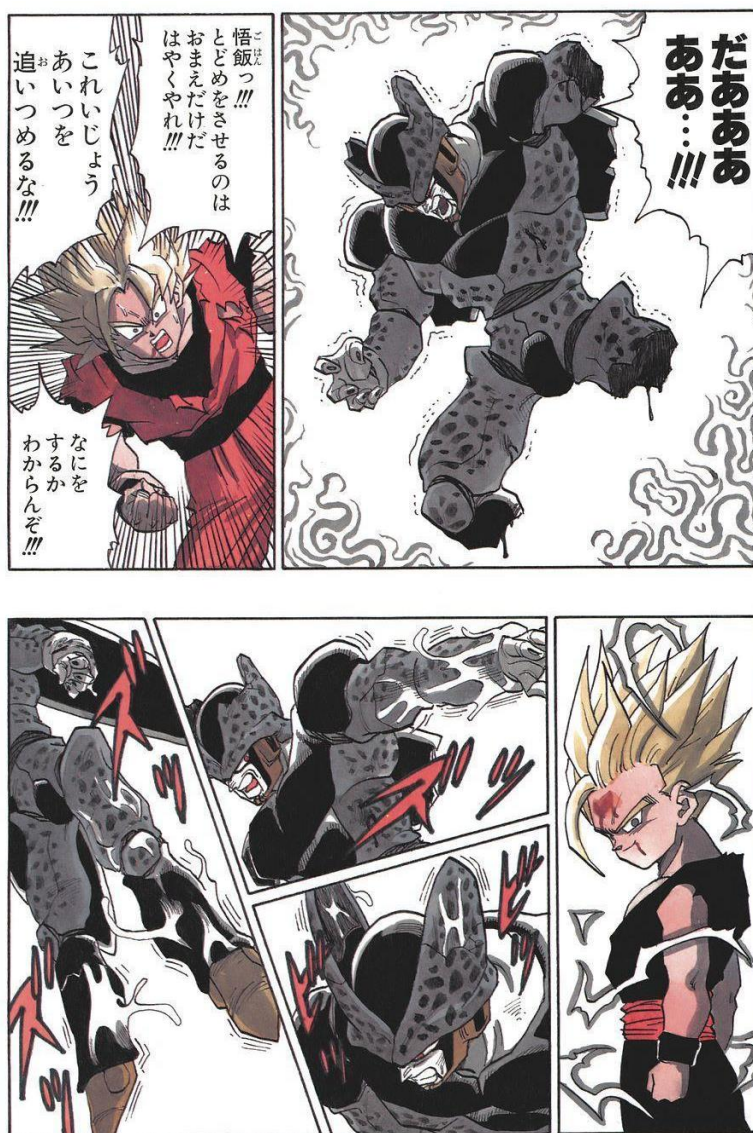


Figura 97: Goku suplica para seu filho para que ele termine a luta rapidamente. Por sua vez, Cell regenera seu corpo que havia sido ferido por um ataque de Gohan. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1993.

Fonte figura 97: *Dragon Ball Kanzenban Vol 28* (TORIYAMA, 2004, p. 81).

Algumas dessas situações foram ocasionadas pelo filho de Goku, Son Gohan. Portanto, a escolha de um ferimento que não arranca membros mas deixa uma espécie de “cicatriz” na couraça de Cell, serve como um indicador visual do estado de inferioridade desse vilão naquele momento. Muito provavelmente uma escolha pautada até aquele momento tendo os combates contra Piccolo como referência em que a regeneração era diretamente ligada a perda de membros e não a outros tipos de danos, como perfurações e queimaduras por exemplo. Somente depois da sequência em que Gohan chuta Cell que é revelado a extensão da capacidade regenerativa do personagem. Esta passagem inclusive é

possível que seja algo que Toriyama sequer havia planejado ainda, dado a natureza da publicação na revista Weekly Shonen Jump, que tal qual seu nome indicava publicava semanalmente capítulos novos de suas séries.

Ademais, uma marca visual de fragilidade no principal antagonista daquele arco possuía também uma função narrativa que era fazer Cell perder sua última e mais poderosa forma humanóide e reverter-lo para sua segunda forma que era menos poderosa.

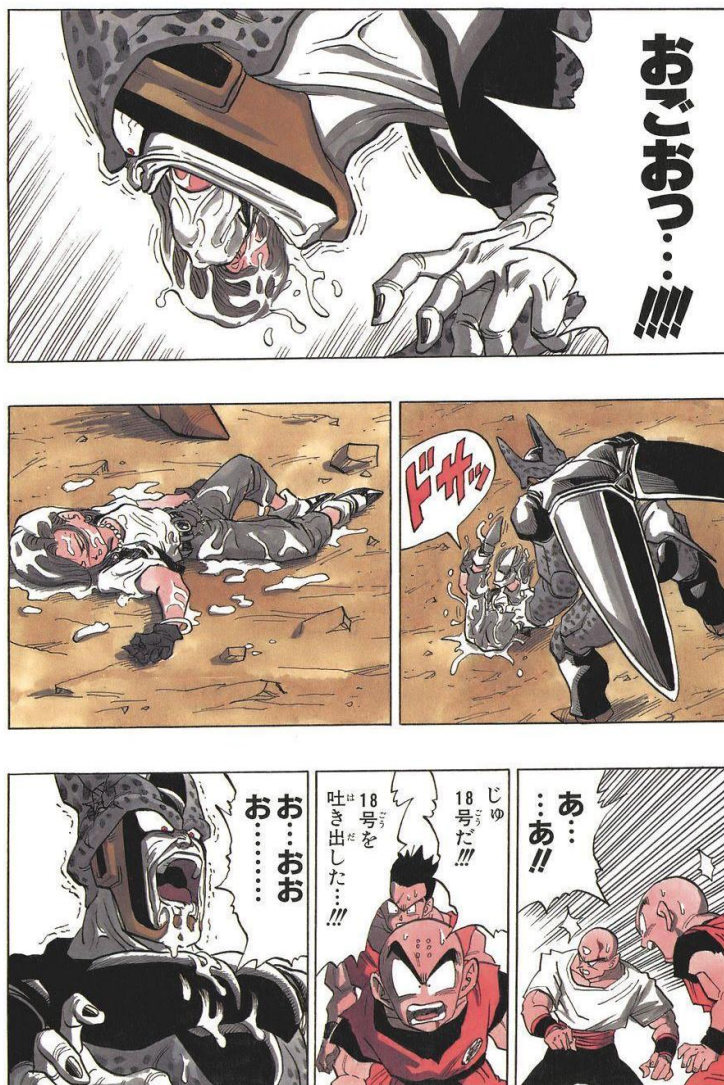


Figura 98: Cell regurgita a personagem Número 18 após receber os golpes de Gohan mostrados nas figuras 94 e 95. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1993.

Fonte figura 98: *Dragon Ball Kanzenban Vol 28* (TORIYAMA, 2004, p. 88).

Para se transformar em sua forma perfeita, Cell precisa absorver os humanos artificiais 17 e 18 como mencionado no capítulo 2 no item “2.2.3-O ki em *Dragon Ball*”. Dessa maneira, com Cell regurgitando a androide número 18, ele acaba por retornar a sua segunda forma. Deve-se destacar que essa passagem possui também a função de recuperar a

personagem da número 18, que havia sido removida da trama ao ser absorvida por Cell para que Toriyama possa utilizá-la futuramente no arco seguinte da história. E, para que esse processo de "ressurreição" de uma personagem morta fosse possível, ainda mais pelas mãos de um ser com capacidade regenerativa, era necessário que Toriyama desenvolvesse técnicas gráficas para gerar imagens que fossem capazes de invocar uma noção de “dor” e “fragilidade” até mesmo para um monstro como Cell.

A escolha de incluir rachaduras no corpo de Cell, invoca a imagem de um elemento em estado físico sólido, que fisicamente, por si só, já apresenta a característica da fragilidade, e trazer à tona tal característica nesse ponto específico da narrativa se provou como uma escolha acertada ao incluir uma espécie de calcanhar de Aquiles para um adversário aparentemente indestrutível, além de também o autor ter conseguido resgatar uma personagem de sua “morte narrativa”. Foi possível relacionar essa imagem à ideia de acolhimento digestiva que, na proposta de Durand: “O engolimento não deteriora, muitas vezes, mesmo valoriza ou sacraliza (...) O engolimento conserva o herói que foi engolido” (2012, p. 206).

Enquanto a imagem da carapaça de Cell evidenciava seu aspecto de separação para com as variações, o fato de ela ser “quebrável” dialoga com uma característica de eufemização presente em monstros arquetípicos que compõem imagens de acolhimento. Mais especificamente grandes, serpentes leviatãs, baleias e etc, justamente através do uso da imagem do engolimento, que preserva o herói intacto:

“(...) parece-nos que no caso do engolimento a sobredeterminação, além de um jogo de repetição podendo facilmente dar elementos rítmicos, contribui, sobretudo, para reforçar as qualidades eufêmicas do engolimento e, em particular, essa propriedade de conservar indefinidamente o engolido miraculosamente intacto. É por aí que o engolimento se distingue do morder negativo.” (DURAND, 2012, p. 216).

Dessa forma, a escolha da utilização das linhas retas e angulosas para denotar a fragilidade de uma couraça esquizóide que enfrenta as variações, serve como um prenúncio e reforço imagético que talvez a vítima do engolimento anterior estaria intocada, pois, se a armadura não era tão impenetrável e o inimigo poderia ser vencido, não seria de se espantar que os danos sofridos pela personagem número 18 seriam tão horríveis ou mesmo permanentes. Nesse contexto, é válido considerar que todas as imagens compõem a constelação em diálogo com o tom daquele instante da história, que traz o aspecto de

esperança de que a ameaça seria vencida, o que encontra suporte em uma das sínteses do pensamento de Durand, ao invocar o pensador Gaston Bachelard:

“Todo invólucro, todo continente, nota Bachelard, aparece com efeito como menos preciso, menos substancial que a matéria envolvida. A qualidade profunda, o termo substancial não é o que contém mas o que é contido. Bem vistas as coisas, não é a casca que conta mas a amêndoa. Não é o frasco que importa e sim a embriaguez.” (DURAND, 2012, p. 257).

Assim, as escolhas estéticas de Toriyama, guiadas por seu projeto poético específico o levaram a evidenciar esse aspecto de falta de importância da casca na constituição do antagonista em seu estado de fragilidade.

3.5.2-Majin Buu, o antagonista supremo do domínio da forma

Por fim vale mencionar o personagem Majin Buu, o último antagonista da obra original de Toriyama e também o demônio que Son Gohan teve de enfrentar após seu treinamento estático. Assim como Cell, Majin Buu transforma seu corpo em diferentes formas e possuía uma capacidade regenerativa. Todavia tal capacidade vem acompanhada de uma característica singular de maleabilidade que compõe o corpo desse ser. Enquanto Cell possui inspiração em artrópodes como a cigarra, Majin Buu possui um corpo muito provavelmente inspirado em goma de mascar, não somente pela sua cor rosada, mas principalmente pela forma como Toriyama ilustra a densidade do corpo desse antagonista, com destaque para quando Majin Buu é atacado.



Figura 99: Atenção, por se tratar de um quadrinho japonês, a ordem de leitura dos quadros é invertida, quando comparada aos quadrinhos brasileiros, logo, a ordem é da direita para a esquerda. Dito isso, os três primeiros quadros na coluna de cima mostram Majin Buu se regenerando de uma sequência de golpes infligidos por Vegeta.

Figura 100: Dois quadros mostrando Majin Buu se regenerando de uma rajada de energia que atravessou seu corpo. O capítulo dos quais as figuras 99 e 100 pertencem foi publicado originalmente em 1994.

Fonte figura 99: *Dragon Ball Kanzenban Vol 31* (TORIYAMA, 2004, p. 171).

Fonte figura 100: *Dragon Ball Kanzenban Vol 31* (TORIYAMA, 2004, p. 174).

A primeira forma de Buu já apresenta em seu elementos relacionados à característica acolhedora de variações das formas circulares. Ademais, ao se considerar a capacidade regenerativa desse demônio, como uma habilidade que “retorna” o corpo desse ser ao seu

estado anterior aos danos infligidos por seus oponentes. Na concepção de Durand, é possível vincular a circularidade ilustrada com o objeto da roda em si e suas variações espaciais cíclicas (DURAND, 2012, p. 247).

Enquanto o design segmentado do corpo de Cell (similar ao de um inseto) invoca o esquema heroico de Durand através da separação que compartimentaliza o corpo desse personagem, a característica (da gestalt) da continuidade circular de Buu fortalece o aspecto acolhedor de unidade e facilita a leitura da imagem em termos de pregnância, tornando o design de Majin Buu como algo de leitura muito mais rápida pelo interlocutor do que se comparado ao design da criatura Cell. Isso permite que a experiência de leitura do quadrinho de Toriyama seja mais fluida nas sequências que envolvem esse personagem (nesta forma específica no caso). Ainda, no que diz respeito a perspectiva da Gestalt sobre o design arredondado, imagens como “A bola, o sol e o olho, representados pela sua forma perfeitamente esférica e circular, sintetizam bem o conceito de um ponto como uma unidade singular e de forte atração visual” (GOMES FILHO, 2014, p. 42).

Além disso, a imagem do círculo está associada ao acolhimento uterino do esquema místico das imagens, segundo o entendimento de Durand:

“Bachelard estabelece um matiz muito sutil entre o refúgio quadrado que seria construído e o refúgio circular que seria imagem do refúgio natural, o ventre (...). As figuras quadradas ou retangulares fazem recair o acento simbólico nos temas da defesa da integridade do interior. O recinto quadrado é o da cidade, da fortaleza, da cidadela. O espaço circular é sobretudo o do jardim, do ovo, do ventre, e desloca o acento simbólico para as volúpias secretas da intimidade. Não há mais nada além do círculo ou da esfera que, para a fantasia geométrica, apresente um centro perfeito. (...) O espaço curvo, fechado, e regular seria assim por excelência signo de “doçura, de paz, de segurança”, (...)” (DURAND, 2012, p. 248).

Ao partir dessa perspectiva arquetípica que as imagens circulares invocam, Toriyama conseguiu incluir a característica da originalidade e principalmente do inesperado da construção cômica de Koestler (2014, p. 96), pois apesar da coloração rosada e formato corpóreo circular, Majin Buu se mostra, a princípio, um ser aterrorizador, que extermina tudo em seu caminho com um sorriso. Todavia, esse personagem é mais complexo do que um simples sadismo, pois Buu possui a mentalidade infantil de uma criança, que adora doces e odeia ser contrariada, porém possui a força sobre humana e a capacidade destrutiva de explodir planetas.

Essas características fazem com que esse personagem seja uma espécie de espelho distorcido de Son Goku. Como mencionado anteriormente, o nome do protagonista de *Dragon Ball* é a pronúncia japonesa do personagem do rei macaco da obra chinesa *Jornada ao Oeste*, e os ideogramas (悟空) podem ser entendidos como desperto/iluminado para o vazio (YU, 2012, p. 115). No caso de Goku, Toriyama utiliza essa premissa etimológica para explorar o aspecto ingênuo (e também caipira) de Goku, criando situações onde o protagonista não consegue se relacionar com as variações do espaço e, assim, gerar situações cômicas, em especial nos primeiros arcos. E, tal ingenuidade também se manifesta ainda na vida adulta de Goku, que não entende conceitos de relacionamento como o casamento por exemplo.



Figura 101: Goku adulto se lembrando de que quando criança ele fez uma promessa de que iria se casar com a personagem Chichi, mesmo que na hora da promessa ele não fizesse ideia do que significava aquilo. Ele apenas concordou na época, pois achava que se tratava de algum tipo de refeição. Todavia, como ele havia prometido, ele decide se casar com Chichi mesmo sem fazer ideia das implicações disso. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1988.

Fonte figura 101: *Dragon Ball Kanzenban Vol 12* (TORIYAMA, 2003, p. 101).

Esta passagem explicita a mente infantil de Goku. Uma possível faceta do esvaziamento da mente do protagonista, que não se prende a convenções sociais ou a técnicas de lutas diretas e necessariamente planejadas. Tal forma de caracterização permite que Goku cumpra tanto seu papel de personagem cômico, quanto de um lutador imprevisível. Todavia, mesmo com seu design arredondado inicial, que dialoga com tais características, Toriyama não conseguiu explorar tal “esvaziamento” da mente, através de sua personalidade infantil e maleavelmente imprevisível de forma tão certa quanto o trabalho de design presente no antagonista Majin Buu.



Figura 102 (acima): Majin Buu arranca um pedaço do seu corpo. Novamente vale reiterar que a leitura é feita da direita para esquerda de cima para baixo.

Figura 103 (abaixo): Majin Buu arremessa o pedaço de seu corpo em Vegeta que acaba por enrolar o personagem como se fosse uma enorme serpente. O capítulo dos quais as figuras 102 e 103 pertencem foi publicado originalmente em 1994.

Fonte figura 102 (acima): *Dragon Ball Kanzenban Vol 31* (TORIYAMA, 2004, p. 185).

Fonte figura 103 (abaixo): *Dragon Ball Kanzenban Vol 31* (TORIYAMA, 2004, p. 187).

Um ponto de aproximação entre os dois personagens, que vale ser citado, é seu apreço por comida. E como mencionado anteriormente, essa imagem do reflexo digestivo evoca o acolhimento das variações (DURAND, 2012, pg. 206-216). Essa característica de acolher variações se mostra como uma pista cada vez mais forte na presente pesquisa como um elemento importante para a construção de um personagem lutador dentro da narrativa de Dragon Ball. Mesmo que a princípio o arquétipo heroico e o adjetivo de “violento” estejam vinculados à imagens durandianas de enfrentamento das variações (DURAND, 2012, pg. 159), Toriyama mostra a importância das imagens do regime noturno para a construção de seus personagens combatentes, sejam eles monstros vilanescos, ou “heróis”. Assim, enquanto os punhos de Goku e Buu agem de forma esquizóide enfrentando as variações, o apetite voraz desses personagens acolhe as mesmas. Portanto, a presença forte dessas imagens arquetípicas reforça o aspecto do esquema sintético das imagens desses personagens.



Figura 104 (acima): Majin Buu se empanturrando de chocolate. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1994.

Figura 105 (abaixo): Goku faz uma pausa em seu treinamento para poder comer. Na página anterior, o mestre de Goku (A entidade Sr. Kaio) nota que é estranho um morto sentir fome (note a auréola na cabeça de Goku). Esse capítulo foi publicado originalmente em 1989.

Fonte figura 104 (acima): *Dragon Ball Kanzenban Vol 32* (TORIYAMA, 2004, p. 44).

Fonte figura 105 (abaixo): *Dragon Ball Kanzenban Vol 15* (TORIYAMA, 2003, p. 25).

No caso de Majin Buu sua constelação de imagens dá um passo além com sua habilidade mágica de transformar pessoas em alimento que ele devora, que é a capacidade, já

mencionada, de ele absorver guerreiros e roubar seus poderes para si, tal qual ele fez com Son Gohan o filho de Goku.

“(...) podemos ver em ação as sobredeterminações digestivas e alimentares, caras ao regime noturno da imagem, dado que o continente prototípico é o ventre digestivo, antes de ser sexual, experimentado quando da deglutição, polarizado pela dominante reflexa. Esta valorização digestiva do vaso leva a confundir qualquer recipiente com o estômago. (...) o gesto da descida digestiva e o esquema do engolimento, conduzindo as fantasias de profundidade e aos arquétipos da intimidade, subtendiam todo o simbolismo noturno.” (DURAND, 2012, p. 256).

Para se entender esse aspecto peculiar do personagem Majin Buu pode-se recorrer a Durand que, através da fundamentação desenvolvida pelo seu mestre Gaston Bachelard, reforça a ideia da relação entre a imagem do engolimento/alimentação com aquela da construção da identidade e isso se aplica perfeitamente à habilidade de Majin Buu, que faz com que aumentem não só seus poderes, mas também a sua bagagem de adaptações para ele se adequar às variações específicas das diversas arenas de batalha e de seus diversos oponentes, ao longo da história.

“(...) o princípio de identidade, de perpetuação das virtudes substanciais, recebe o seu primeiro impulso da meditação da assimilação alimentar, assimilação essa sobredeterminada pelo caráter secreto, íntimo de uma operação que se efetua integralmente nas trevas viscerais.” (DURAND, 2012, p. 257).

Além das imagens digestivas de acolhimento, Buu compartilha com Goku a ingenuidade infantil. Tal característica atua tanto comicamente, quanto em contextos focados em ação e expressos através de sequências de luta. A diferença é que o corpo arredondado e de densidade maleável de Buu explícita e expressa tal potencial e maleabilidade presente no vazio da mente infantil, que se mescla às variações do ambiente, por não estar presa a convenções e preconceitos prévios e o espaço vazio dessa mente acolhe as variações espaciais com uma perspectiva de descoberta e curiosidade. E, ainda, diferentemente da rigidez da anatomia do corpo de Goku, Majin Buu explora muito mais a potencialidade de um ser ilustrado em duas dimensões do que se comparado ao protagonista ainda preso a certas convenções de cunho mais naturalista, mesmo que inserido em um contexto fantástico. É essa complexa dinâmica de relações entre elementos de caracterização e desenho que fazem desse

personagem um fantástico antagonista final para o último arco de histórias do quadrinho original de Toriyama Akira.

A propósito do conceito acima apresentado, o filósofo francês Gaston Bachelard em seu livro “A terra e os devaneios da vontade” resume bem a relação entre a mente infantil com a maleabilidade terrosa da massa e, essa última é um bom análogo para com a constituição anatômica do personagem Majin Buu.

“Podemos assim separar as alegrias da amassadura e as alegrias da modelagem prova, a nossos olhos, que a imaginação material corresponde a uma atividade específica evidente. A amassadura é, certos ângulos, a antítese da modelagem. Tende a destruir as formas. (...). Mas naturalmente a tomada da forma, a modelagem, é uma tal alegria dos dedos, leva a tamanhas valorizações, que uma psicologia da imaginação dinâmica deveria estudá-la minuciosamente. Entretanto não iremos muito adiante nesse caminho. (...), só trataremos da modelagem em seus primeiros tratamentos, quando, quando a matéria se revela como um convite para modelar, quando a mão sonhadora usufrui as primeiras pressões construtivas. E inclusive só chamaremos a atenção nos limites do sonho e da realidade, tentando surpreender antes os sonhos de modelagem do que o sucesso de uma mão sábia e destra, hábil em repetir o modelo oferecido aos olhos. Modelagem! Sonho de infância, sonho que nos leva de volta à nossa infância! Foi dito frequentemente que a criança reunia todas as possibilidades. Crianças, éramos pintor, modelador, botânico, escultor, arquiteto, caçador, explorador. Há entretanto um meio, no centro mesmo da maturidade, de reencontrar essas possibilidades perdidas. Um meio? Quê! Seria eu um grande pintor? - Sim, você seria um grande pintor algumas horas, por dia. - Eu faria grandes obras? - Sim, faria grandes obras admiráveis, obras que lhe proporcionaram as alegrias diretas da admiração, obras que o levariam de volta aos tempos felizes em que o mundo causa admiração.” (BACHELARD, 2001, p. 75-76).

Além disso, Bachelard estabelece um diálogo com Platão que relaciona o ato de amassar a matéria mole com a destruição de imagens íntimas, tornando a matéria assim, apta para receber imagens externas (BACHELARD, 2001, p. 76). A passagem a que Bachelard se refere pode ser encontrada em um dos diálogos de Platão.

“É adequado assemelhar o receptáculo a uma mãe, o ponto de partida a um pai e a natureza do que nasce entre eles a um filho; e compreender ainda que, se a marca de impressão for diversificada e se apresentar à vista essa diversidade em todos os aspectos, o suporte que recebe o que vai ser impresso não estaria bem preparado se

não fosse completamente amorfo e desprovido de todos aqueles tipos que esteja destinado a receber. Se o receptáculo fosse semelhante a alguma das figuras que entra nele, cada vez que entrasse alguma figura de natureza contrária ou heterogênea, assumiria mal a sua semelhança, na medida em que estava a exhibir a sua própria aparência. Por isso, é necessário que aquele que recebe em si todos os gêneros esteja desprovido de todas as formas. É o que se passa, de modo idêntico, com os óleos que são perfumados artificialmente. Para fabricá-los, em primeiro lugar é necessário que se comece por tornar o mais inodoro possível os líquidos que vão receber as fragrâncias. É como aqueles que se dedicam a modelar figuras em superfícies moldáveis: não permitem que fique visível figura alguma que já lá estivesse, nivelando-as de antemão para que fiquem o mais lisas que lhes seja possível. O mesmo se passa com aquilo que deve receber várias vezes e de forma adequada e bela as representações de todos os seres eternos: é-lhe conveniente por natureza que seja desprovido de todas as formas. É por isso que dizemos que a mãe do devir, do que é visível e de todo sensível, que é o receptáculo, não é terra nem ar nem fogo nem água, nem nada que provenha dos elementos nem nada proveniente a partir deles. Mas se dissermos que ela é uma certa espécie invisível e amorfa (...), que tudo recebe, e que participa do inteligível de um modo imperscrutável e difícil de compreender (...), não estaremos a mentir. E visto que, a partir do que foi dito, é possível alcançar a sua natureza, eis o modo mais correcto de falar dela: a sua parte que está a arder aparece sempre como fogo, a que está húmida aparece como água, e a que aparece como terra e como ar fá-lo de acordo com as imitações que recebe de cada um.” (PLATÃO, 2011, p.134-136).

Vale destacar a passagem final da citação que Platão relaciona o devir com o potencial amorfo. E é essa passagem que melhor exemplifica a circularidade do design da criatura lutadora Majin Buu com a forma com que Toriyama retrata sua consistência anatômica única, ou talvez fosse melhor dizer falta de consistência. E, é justamente este aspecto amorfo que se encaixa perfeitamente no contexto de sequências de lutas contra Goku e seus amigos, pois implica num quase infinito potencial de formas, ou melhor formas não, maneiras de se adaptar às diferentes técnicas, golpes e abordagens de lutas que os protagonistas trazem para esse ser demoníaco circular com aparência e consistência de goma de mascar.



Figura 106: Reiterando que a leitura é feita da direita para esquerda de cima para baixo. Majin Buu (Após uma transformação em que ele ficou com um corpo magro e diminuto) muda sua anatomia para uma forma quadrangular análoga a uma pipa para poder desacelerar e recobrar sua postura. Após isso ele enfia sua perna na terra que estica e acerta Goku no rosto. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1995.

Fonte figura 106: *Dragon Ball Kanzenban Vol 34* (TORIYAMA, 2004, p. 92).

Se o oponente destrói o corpo do personagem Buu ao ponto de virar pó, o antagonista se regenera. Quando adversário supera seus poderes, Buu consegue absorve-los e assim, roubar a força deles. Quando Goku dá um chute nele, lançando-o para longe, ele consegue alterar sua anatomia para ficar com a espessura, formato e aero-dinamicidade de uma pipa e desacelerar sua queda. Ao ficar longe de Goku para revidar, Buu consegue esticar sua perna de chiclete para contra golpear. Se os treinamentos de práticas corporais de combate visam

desenvolver a sensibilidade corpórea para captar e responder às mais diversas variações do espaço, talvez Majin Buu seja o melhor exemplo de guerreiro versátil criado por Toriyama. Isso pois o campo de batalha que esse ser precisa estabelecer uma relação para lutar, é mais do que um terreno montanhoso, são as páginas ilustradas de um quadrinho de ficção, onde regras anatômicas e leis físicas não se aplicam. Assim sendo, o fato de Majin Buu ser o último antagonista do último arco do quadrinho de *Dragon Ball* faz todo sentido, pois é esse nível de capacidade de adaptação que Goku precisa superar para se tornar o melhor lutador do universo.



Figura 107 (acima): Majin Buu em sua forma inicial mais rotunda mostra de maneira bem infantil sua rotina nos diferentes cômodos de sua casa. É importante atentar a ausência dos kanjis em sua fala, para os diálogos desse personagem Toriyama utiliza apenas dos sistemas de escrita fonéticos do hiragana e katakana. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1994.

Figura 108 (abaixo): Majin Buu em sua última forma. Seu tamanho diminuto reforça ainda mais as características infantis do personagem. E diferentemente de suas formas anteriores ele não possui mais a capacidade de falar e se expressa somente através de ruídos. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1995.

Fonte figura 107 (acima): *Dragon Ball Kanzenban Vol 32* (TORIYAMA, 2004, p. 110).

Fonte figura 108 (abaixo): *Dragon Ball Kanzenban Vol 34* (TORIYAMA, 2004, p. 87).

Por fim, vale destacar que, no que tange à capacidade de transformação de Majin Buu, a forma final com que ele luta contra Goku, acaba por perder seu design circular e massivamente corpóreo, minimizando os aspectos aqui apresentados. Todavia, a diminuição de seu tamanho e o fato de ele perder completamente sua capacidade de fala, reforçam seus aspectos infantis de forma até mais explícita. Em sua primeira forma mais avantajada, Toriyama utilizava somente o alfabeto fonético japonês do hiragana para escrever os diálogos simples de Buu, remetendo à alfabetização e livros infantis possivelmente, uma forma muito interessante de caracterizar o aspecto infantil desse enorme personagem. Assim, ao fazer com que a forma final de Buu perca completamente a capacidade de falar e se expresse apenas por ruídos, Toriyama acaba por invocar a imagem de crianças em um estado anterior à alfabetização. Podendo tal escolha ser interpretada como uma espécie de esvaziamento potencial da mente que desconhece inclusive conceitos de moral, fazendo seu nome em japonês ser o Majin Buu “puro” ou *Junsui* (純粋) em japonês.



Figura 109: Similar ao que ocorreu com diversos oponentes de Goku, o primeiro Majin Buu que é introduzido na narrativa, em sua forma corpulenta acaba se convertendo num aliado. Nesse quadro ele luta contra sua contraparte maligna com anatomia infantil. Nesse caso ocorre um problema análogo ao que ocorreu com Cell que é o de informar visualmente para o leitor que o personagem aliado está perdendo a luta e sofrendo, mesmo que ele tenha capacidades regenerativas. Infelizmente Toriyama parece não apresentar nenhuma solução visual para transmitir tal informação. Nesse caso ele utiliza apenas do roteiro com coreografias mostrando que o Majin Buu rotundo sendo atacado e quando ele por sua vez consegue revidar, seus golpes se mostram como sendo não muito efetivos. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1995.

Fonte figura 109: *Dragon Ball Kanzenban Vol 34* (TORIYAMA, 2004, p. 123).

Isso também se dá pelo fato de que Toriyama separa Buu em dois personagens, a ingenuidade infantil fica com o corpo rotundo da primeira forma de Majin Buu apresentada na história enquanto que toda a curiosidade sem escrúpulos da mente infantil fica com o corpo diminuto. Em termos de desenho, Toriyama perde o aspecto de subversão que ele

possuía originalmente na apresentação do personagem ao fazer um antagonista circular ser maligno.

Em contrapartida não se pode negar que, nas diversas transformações de Buu, após sua primeira aparição corpulenta até sua última forma de puro mal, a criatura ganha e mantém, em maior ou menor grau, a característica da musculatura definida, principalmente através de linhas mais retilíneas e ângulos retos (figuras 78, 81 e 82). A relação desse aspecto pode parecer óbvia em termos de retrato visual de poder físico, porém ela é mais profunda e a ela será dedicado todo um segmento do presente estudo.

3.5.3-O experimento das formas dos balões de fala como reflexo da personalidade

Outro exemplo análogo a esses processos específicos à linguagem dos quadrinhos que Toriyama emprega é no formato dos balões de fala dos personagens. Isso fica explícito na figura 28 presente no segundo capítulo do presente estudo. Se por um lado os balões de fala de Vegeta possuem um formato com mais linhas retas, por outro lado os balões de fala de Goku são extremamente curvilíneos. Essa escolha reflete não só elementos que podem estar relacionados à uma perspectiva sobre sistemas de poder (possivelmente com raízes confucionistas), como também expressa as emoções e personalidades de cada um daqueles personagens, contrastando-os.

No caso específico da figura 28, o balão geométrico de Vegeta dialoga com seu ego inflado e também com seu posicionamento geográfico elevado na cena, neste caso uma imagem ascensional que se distancia das variações da terra e reforça as características violentas do rival de Goku. De forma similar, a espada, as imagens ascensionais como as montanhas, picos e escadas invocam o ato de separação tal qual uma lâmina (DURAND, 2012, p. 125-130), neste caso separando o céu da terra, ou no caso de Vegeta e Goku, um guerreiro de elite de um lutador de classe baixa.

Ainda, no que concerne a Goku, verifica-se que mesmo, em cenas em que o personagem está emocionalmente abalado como na figura 19, as linhas que denotam a fala do protagonista ainda são curvas mesmo que externalizando uma imensa variação, que reflete o estado psicológico do personagem, ao testemunhar a morte de seu melhor amigo Kuririn.



Figura 110 (esquerda): O personagem Trunks (Filho de Vegeta) conversa com Goku sobre a transformação em *super saiyajin* (Figuras 19 e 20). Goku responde que tinha dificuldade, porém que agora ele consegue controlar. Trunks então pergunta se Goku poderia mostrar sua transformação para ele e Goku aceita. O mais importante aqui é notar que os balões de fala são todos curvilíneos.

Figura 111 (direita): Trunks ataca Goku com sua espada. Ambos estão transformados em *super saiyajin*. Goku não se move diante do ataque de Trunks que intrigado questiona Goku sobre o motivo daquela atitude. O protagonista responde que sabia que Trunks iria parar, não havia intenção assassina por trás daquele movimento. O destaque dessa imagem é mostrar a diferença no formato dos balões dos personagens. Quando eles estão transformados, o formato dos balões é muito mais retilíneo do que se comparado à imagem 110. O capítulo dos quais as figuras 110 e 111 pertencem foi publicado originalmente em 1991.

Fonte figura 110 (esquerda): *Dragon Ball Kanzenban Vol 23* (TORIYAMA, 2003, p. 70).

Fonte figura 111 (direita): *Dragon Ball Kanzenban Vol 23* (TORIYAMA, 2003, p. 75).

Contudo, quando Goku se deixa dominar pela fúria vingativa e se transforma no lendário guerreiro de cabelos dourados, seus balões de fala passam a se assemelhar aos de antagonistas como Vegeta, Freeza (figura 19) e os humanos artificiais (figura 39). Apesar disso, vale mencionar que tal abordagem parece ter sido uma escolha posterior de Toriyama, pois figuras antagônicas anteriores ao surgimento de Vegeta parecem não empregar tal metodologia, como por exemplo o personagem Raditz (figura 1) e alguns antagonistas do segundo arco da história, no período em que Goku ainda era um menino (figura 46).

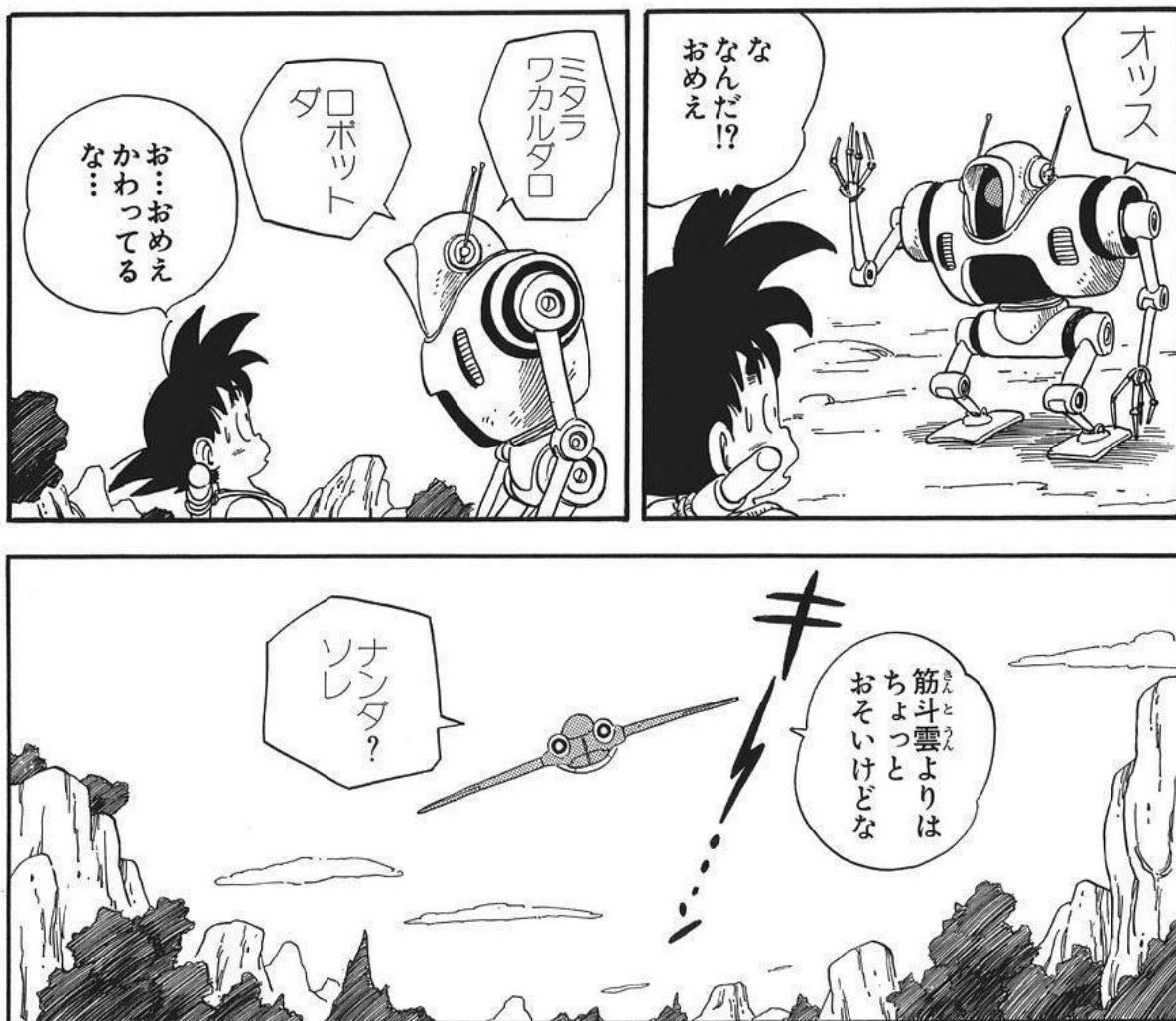


Figura 112 (acima): Goku conversa com um robô. Enquanto os balões do protagonista são arredondados, os balões do ser mecânico são retilíneos e angulosos.

Figura 113 (abaixo): Esse recurso se mostra muito útil como na situação retratada no quadro em questão. O robô pilota um avião onde Goku está de passageiro. Como a imagem oculta a posição dos personagens pela distância, o formato diferente em conjunto com o tipo de fonte denota para o leitor a quem pertence cada balão de fala. O capítulo dos quais as figuras 112 e 113 pertencem foi publicado originalmente em 1986.

Fonte figura 112 (acima): *Dragon Ball Kanzenban Vol 4* (TORIYAMA, 2002, p. 169).

Fonte figura 113 (abaixo): *Dragon Ball Kanzenban Vol 4* (TORIYAMA, 2002, p. 170).

Isso posto, deve-se salientar que, por algum motivo, o personagem Trunks (filho de Vegeta), ao estar transformado em *super saiyajin* como Goku, passa a apresentar, um balão mais arredondado. Todavia tal abordagem não possui nenhum motivo narrativo aparente, sendo que, anteriormente ele ao se transformar em *super saiyajin*, também ficava com o seu balão de fala mais retilíneo.



Figura 114 (esquerda): Trunks, em seu estado normal, sem estar transformado fala através de um balão retilíneo. Essa foi a primeira vez que isso aconteceu no quadrinho de Toriyama. Em alguns capítulos antes permanecia o padrão invertido que foi apresentado, onde somente no estado de *super saiyajin* ele e Goku teriam balões retilíneos. Contudo a escolha nesse instante específico pode estar relacionada ao estado emocional de Trunks que se encontra extremamente perplexo diante de uma atitude terrível de seu pai Vegeta.

Figura 115 (direita): Trunks transformado em *super saiyajin* se comunica através de um balão com contorno curvilíneo sem nenhum motivo aparente. Desse ponto em diante não haverá mais a utilização desse recurso para nenhum personagem que se transforma em *super saiyajin*, com exceção de Vegeta que independentemente de transformação é sempre retratado falando através de balões retilíneos. Algo que acaba mais por refletir sua personalidade ególatra, esquizóide e distanciada das variações do que uma transformação específica. O capítulo dos quais as figuras 114 e 115 pertencem foi publicado originalmente em 1992.

Fonte figura 114 (esquerda): *Dragon Ball Kanzenban Vol 26* (TORIYAMA, 2003, p. 82).

Fonte figura 115 (direita): *Dragon Ball Kanzenban Vol 26* (TORIYAMA, 2003, p. 87).

Próximo a esse capítulo do personagem Trunks, há uma passagem da história em que Goku está explicando para Gohan as limitações de concentrar seu *ki* de modo que seus músculos fiquem enormes e mais poderosos. Apesar do uso inconsistente desse recurso por Toriyama, tal escolha de abordagem estética do balão serve como uma espécie de prenúncio para um momento de destaque que vale ser reiterado é o quadro mostrado na figura 27. Nesse ponto da história, que se passa depois da explicação de Goku sobre músculos, Goku está

transformado em seus balões de fala, assim como o formato de seus olhos se aproxima de como ele era originalmente com cabelos pretos.

Independentemente da aplicação não tão cuidadosa quanto à questão do formato dos olhos, a escolha de retomar o formato arredondado tradicional dos balões de fala de Goku a partir desse ponto em diante da história, dialogam com o novo formato dos olhos do personagem e em conjunto eles reforçam aquela etapa de seu treinamento em sua complexidade, que expressa a importância do acolhimento das variações do tempo, tal qual o ermitão da tartaruga havia ensinado a Goku (figura 13).



Figura 116: Goku adquire uma forma de *super saiyajin* em que seus músculos ficam enormes. Todavia ele fala para seu filho Gohan que ele não seria capaz de derrotar seu oponente dessa forma. Isso pois, apesar dele ter aumentado sua força física, foi necessário sacrificar sua velocidade e dessa forma ele não seria capaz de atingir seu adversário. De qualquer forma, vale notar que transformado ou não Goku se comunica sempre com balões arredondados neste capítulo em diante. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1992.

Fonte figura 116: *Dragon Ball Kanzenban Vol 26* (TORIYAMA, 2003, p. 186).

Todavia, mais constante é o uso dos balões relativos ao estado emocional dominante dos personagens nas cenas. Na figura 37 por exemplo, Gohan, o filho de Goku, está preocupado e nervoso por estar adentrando ao território inimigo cheio de oponentes muito mais poderosos do que ele e o balão é ilustrado com traçado mais retilíneo do que se

comparado em outras cenas com esse personagem, que vale dizer, também possui os olhos ovalados com linha aberta, tal qual seu pai.

Finalizada a análise das ilustrações de Toriyama na versão em quadrinhos de DB, fica o questionamento “Do que isso diz respeito à animação em si?” Uma possível resposta, pode estar nas definições dessa linguagem apresentada no início do capítulo 3. Isso pois, como foi desenvolvido em tal tópico, a natureza dessa linguagem (que a difere daquela dos quadrinhos) é justamente a variação das imagens em relação à característica da persistência retiniana do olho humano.

Contudo, como mencionado no tópico sobre a pregnância da Gestalt, existem certas formas específicas de se relacionar os elementos compositivos das imagens que podem tornar as próprias imagens, dentro de cada quadro, como imagens mais acolhedoras (ou não) para com as variações. E, o fato do design do corpo do personagem ser ou não acolhedor a variações é essencial no contexto da produção de uma série de animação comercial televisiva, isso pois existe um verdadeiro exército de profissionais animadores que precisam ilustrar, animar e colorir tais corpos diversas vezes, para invocar a sensação de movimento para os olhos do espectador.

Explanada a importância da questão da forma para se entender como *Dragon Ball* dialoga com o conceito de *ki* e das imagens de acolhimento das variações tempo-espaciais, é possível então seguir para as análises das fichas de modelo que atuam como referências visuais dos corpos dos personagens, para os diversos animadores de *Dragon Ball*.

CAPÍTULO 4 - AS VARIAÇÕES DO CORPO DE SON GOKU

No capítulo anterior, foi desenvolvido um estudo sobre a linguagem da animação, a gestalt e as imagens no pensamento durandiano. Também foi apresentado um breve histórico do cenário da animação japonesa e de como certas particularidades permeiam a forma de produzir da Tōei Animation, estúdio esse, responsável pela transcrição das páginas de Toriyama para a animação. Por fim foi apresentado os principais conceitos da Gestalt e a partir deles foi possível analisar diversos elementos gráficos empregados por Toriyama que foram posteriormente transpostos para as telas. Ao se deixar claro que diversos recursos gráficos utilizados na animação de *Dragon Ball* já estavam presentes na sua versão original em quadrinhos, é possível então finalmente explorar os designs de personagem do protagonista Son Goku em sua encarnação animada.

Porém, antes das análises das fichas de modelo empregadas nas versões animadas de DB, é válido mencionar que, além das leis e conceituações da forma e suas propriedades na Gestalt, existem também as chamadas *categorias conceituais*.

“Além das leis da Gestalt, foram acrescentadas duas classes de categorias conceituais para complementar este sistema de leitura visual e torná-lo mais eficaz. As categorias conceituais fundamentais que têm como finalidade técnicas visuais (...). Essas categorias e suas respectivas definições foram extraídas de diversas áreas do conhecimento. Abarcam diversos autores e contemplam, principalmente, obras ligadas aos campos do design, das artes plásticas e da psicologia da percepção. (...) Importante ressaltar que essas categorias conceituais, ao serem utilizadas para juízos críticos, não deverão possuir conotações determinísticas. Elas poderão ser utilizadas de modo positivo ou negativo na leitura e interpretação da forma, em função da melhor ou pior organização visual inscrita no objeto de leitura. Isso se justifica porque quase toda formulação visual tem seu contrário e também está naturalmente relacionada com o controle de elementos visuais que dão lugar à configuração e à forma dos objetos. Dessa maneira, poder se-á utilizar os antônimos respectivos de cada categoria, quando for o caso, para as referidas leituras com apreciações positivas ou negativas, como por exemplo: harmonia e desarmonia, ordem e desordem, coerência, incoerência, opacidade e transparência e outras. As categorias conceituais escolhidas obviamente não esgotam o assunto; todavia, acreditamos estarem relacionadas neste sistema as mais importantes e suficientes para a leitura adequada de qualquer manifestação visual. Destacamos também que, dentro de todo o contexto deste sistema, impera um certo grau de subjetividade, (...). Importante anotar ainda

que algumas dessas categorias se desdobram e, muitas vezes, se entrelaçam e/ou se superpõe (como por exemplo: forma, harmonia, equilíbrio, contraste etc.). (...) Estas categorias têm como função, além de darem embasamento e consistência às leis da Gestalt, sobretudo com relação à sua lei básica da pregnância da forma, concorrer também como poderosas de organização formal nas estratégias compositivas, que suportam o sistema em termos dos rebatimentos levados a efeito nas diversificadas manifestações visuais dos objetos.” (GOMES FILHO, 2014, p. 49-50).

E, devido ao grande número desses elementos conceituais, naquilo que se refere às análises vindouras, cada categoria será invocada conforme a imagem analisada exigir.

As imagens que serão analisadas neste tópico do capítulo são ferramentas utilizadas pela equipe de animadores de *Dragon Ball*, mais especificamente as chamadas *model sheets* ou *setteiga* (設定画) em japonês. Essas fichas de modelo têm como função fazer parecer com que, os milhares de quadros ilustrados dos personagens de uma série animada, tenham um mínimo de coesão estética na versão final, dado que um verdadeiro exército de artistas trabalha para animar o movimento desses personagens como mencionado no início do capítulo 3 e com a Tōei animation isso não foi, nem é diferente, como também foi mencionado no breve histórico sobre esse estúdio.

“Há nos processos de criação de personagens um recurso da pré-produção chamado Model Sheet, que seria o plano de desenho do personagem. Há informações como aparência em ângulos de vista, expressões permitidas, cores, tamanho do personagem em relação a objetos e demais personagens, poses possíveis e decisões de desenho a serem adotadas e também evitadas. É a padronização visual e de animação para que uma equipe de artistas trabalhem no mesmo personagem e que passe a impressão de que um único animador trabalhou nele.” (SATO, 2015, p. 63).

O que é possível adiantar, dado tudo o que foi apresentado até então neste trabalho sobre a definição das fichas de modelo, é que tal ferramenta de produção industrial de ilustrações para animação acaba por agir de forma heroica/esquizóide diante da inerente variação presente nas diferentes vivências e habilidades particulares de cada animador.

Isso se deve ao próprio objetivo de tais “modelos”, que é o de minimizar as variações inevitáveis entre cada quadro necessário para construir o movimento animado feito por diversos profissionais. Esta minimização das operações de composição da animação poderia sim ser vista como análoga à imagens do regime diurno, por enfrentarem as variações através da padronização ao invés de acolhê-las. Em vista disso, é possível considerar que já existe um ruído na transcrição do quadrinho de Toriyama para a mídia animada, no que se refere ao tema do cultivo e desenvolvimento do *ki* explanado no capítulo 2 do presente estudo, mais especificamente nos itens “2.2.3-O *ki* em *Dragon Ball*” e “2.3.1-O cultivo de si em *Dragon Ball*”.

Através desses tópicos é possível relacionar o elemento da variação com o conceito do cultivo do *ki* e minimização do ego e sua diluição nas variações do espaço ao redor. Assim, uma característica da animação comercial industrializada de prezar pela consistência vai na contramão do aspecto de acolhimento das variações que uma narrativa focada em personagens cultivando seu *ki*, deveria possuir. Logo, um critério interessante a se pensar seria o de quais designs minimizam tal ruído propiciando um maior acolhimento das variações causadas por diferentes animadores e os diversos quadros que eles precisam ilustrar contendo os personagens lutadores de *Dragon Ball*. Para isso, optou-se por serem analisados os diferentes designs do protagonista Son Goku em suas diversas fichas de modelos que foram utilizadas pelas adaptações animadas de *Dragon Ball*.

4.1) ANÁLISE DA PRIMEIRA FICHA DE MODELO DE SON GOKU FEITA PELO DESIGNER MAEDA MINORU

A primeira ficha de modelo vem justamente do primeiro arco de história da primeira adaptação animada de *Dragon Ball* e para a qual Maeda Minoru é creditado como designer responsável. Como mencionado anteriormente, Maeda atuou na posição de designer de personagens das adaptações animadas de *Dragon Ball* de 1986 à 1993, além do fato desse artista ter atuado como designer na adaptação animada de Dr. Slump (figuras 8 e 47), o quadrinho anterior de Toriyama Akira que foi exibido originalmente entre 1981 a 1986. Dessa forma, deve-se entender que Maeda já possuía em seu traço uma capacidade de emular

as linhas mais arredondadas de Toriyama em sua estética inicial mais cômica e herdeira de seu trabalho em Dr. Slump.



Figura 117: Primeiro design de Goku para a animação de *Dragon Ball*.

Fonte figura 117: Imagem editada a partir de versão original presente no livro “*Dragon Ball compendio 3 guía de la animación*” (TORIYAMA, 2017, p. 202).

Com relação às leis da Gestalt, é possível, a priori, segregar a imagem do design de Goku em duas grandes unidades principais, a superior e inferior, tendo a faixa na cintura do personagem como seu ponto de divisão. A parte inferior é composta pela cauda de macaco e pelas pernas do personagem cobertas pela calça e por sua vez subdividida em pés cobertos pelo calçado comumente utilizado nos “filmes de kung fu” como *Operação Dragão* (1973) e *O mestre invencível* (1978), estrelados por Bruce Lee e Jackie Chan respectivamente, que

como mencionados no primeiro capítulo deste trabalho, foram de grande influência para Toriyama Akira e sua obra *Dragon Ball*.

Ainda, com relação às pernas do personagem, o item de menor pregnância desse primeiro design de Goku feito por Maeda é justamente a faixa na cintura expressa em diversas linhas que evocam a textura e maleabilidade do tecido, todavia em conjunto com as linhas da dobra da calça, toda a composição visual desse figurino da parte inferior acaba por minimizar a pregnância da imagem ao trazer diversos elementos para serem processados pelo espectador de *Dragon Ball*. O que minimiza levemente tal questão é a continuidade da relação entre a verticalização da faixa com a verticalização das próprias pernas de Goku. Vale destacar também o longa metragem *Dragon Ball Majin-jō no nemuri hime* (ドラゴンボール 魔神城のねむり姫) de 1987, conhecido no Brasil como *Dragon Ball: A bela adormecida no castelo amaldiçoado*. Nesse filme, Maeda alterou o design da faixa de Goku de modo a deixá-la mais simples, o que aumentou a pregnância do design como um todo e facilitou para que o personagem fosse desenhado pelos diversos animadores da produção. Deve ser ressaltado que esse filme é uma produção original da Tōei e não foi baseado em uma adaptação de nenhum roteiro prévio do quadrinho de Toriyama.



Figura 118: Quadro de animação do filme *Dragon Ball Majin-jō no nemuri hime* mostrando a alteração na faixa da cintura de Goku. Essa escolha acaba por aumentar a pregnância da imagem.

Fonte figura 118: *Dragon Ball Majin-jō no nemuri hime*.

Ainda, com relação a parte superior do design, o tronco de Goku pode ser novamente segregado em mais quatro grandes unidades, composta pelo peito, cabeça e pelos dois braços, estes últimos por sua vez segregados pela faixa nos punhos que separam as mãos do personagem. No que tange aos braços, as linhas do contorno de seus membros são curvilíneas, dialogando com o restante da composição como um todo e explicitando o contraste das formas curvas acolhedoras na perspectiva durandiana, as quais, segundo o autor francês, evocam a imagem uterina através do traçado circular (DURAND, 2012, p. 248). Nesse sentido, essa escolha gráfica evoca uma representação de um personagem infantil, mesmo que ele seja um lutador de kung fu com força sobre humana, a qual, por sua vez, é expressa através da musculatura que é indicada de forma mais sutil, através das linhas curvas que denotam a posição do bíceps.

Com relação ao tronco, a combinação da corda que segura o bastão nas costas de Goku com as diferentes linhas e hachuras que indicam as dobras do tecido, ou os ossos da clavícula de Goku acabam, de certa forma, por minimizar um pouco a pregnância do design, porém não tanto quanto a faixa da cintura. Todavia, essa mesma corda se une com a imagem do bastão nas costas do personagem através da lei da continuidade da Gestalt, o que propicia uma fluidez na leitura da imagem. Ainda, no tronco, aparecem linhas que indicam a presença da clavícula, logo abaixo do pescoço.

Por fim, observa-se a cabeça que pode ser segregada em cabelo e rosto, esse último por sua vez subdividido em olhos e boca. Uma das leis da Gestalt, indispensáveis de ser comentada, é a lei do fechamento introduzida anteriormente e discutida no tópico sobre os olhos de Goku e como eles mudam em sua transformação como *super saiyajin* (figuras 19 e 20). Contudo, o acolhimento das variações, que é análogo ao cálice durandiano, não se limita à circularidade uterina expressa através de linhas abertas nos olhos de Goku e, tal acolhimento também se estende às orelhas, as quais também se conectam com o rosto através de linhas abertas, por isso inclusive não foram elencadas na segregação da cabeça. Ademais, segundo Durand, a concavidade, até mesmo da orelha, pode estar relacionada com a imagem de acolhimento da vulva (DURAND, 2012, p. 241). Inclusive tal paralelo pode ser percebido pela função desses órgãos (ouvido e olhos) de acolher as variações de som e a luz. Por fim, as hachuras abaixo dos olhos atuam para marcar as bochechas do personagem, invocando sua juventude, e circularidade jovial, além de contrastar com as curvas das partes que compõem os olhos de Goku.

Com relação às categorias conceituais fundamentais da Gestalt, é possível mencionar uma certa desarmonia, em especial no cabelo espetado de Goku e, inclusive, o motivo deste elemento romper com a unidade da cabeça, como um todo, através da lei da segregação da Gestalt. A desarmonia, segundo Gomes Filho, pode ser definida como:

“Em síntese, é o resultado de uma desarticulação na integração das unidades ou partes constitutivas do objeto, daquilo que é visto. Ela pode se caracterizar pela apresentação de um ou mais dos seguintes fatores formais: desvios, irregularidades, sobreposições aleatórias de elementos, desproporcionalidades e desnivelamentos visuais, em partes ou no objeto como um todo.” (GOMES FILHO, 2014, p. 54).

Em conjunto com a desarmonia é possível mencionar também a categoria conceitual do desequilíbrio para se referir ao design do cabelo do protagonista de *Dragon Ball* nesse design de Maeda, sendo que esta pode ser definida como:

“É o estado no qual forças, agindo sobre um corpo, não conseguem equilibrar-se mutuamente. Uma composição ou um objeto formal ou visualmente desequilibrado parece acidental, transitório e, portanto, instável. Em uma composição ou num objeto, os elementos constitutivos apresentam uma tendência para mudar de lugar ou forma, a fim de conseguir um estado que melhor se relaciona com a estrutura total. Naturalmente, essa instabilidade pode ser utilizada como uma técnica compositiva para provocar, inquietar, surpreender ou chamar a atenção do observador. Obviamente aqui também valem as mesmas propriedades de simetria, assimetria, peso e direção e conceito de equilíbrio, ou seja, uma ou mais delas, podem concorrer para causar a sensação de desequilíbrio.” (GOMES FILHO, 2014, p. 61).

A “surpresa” dessa citação de Gomes presente na forma desequilibrada do cabelo de Goku corrobora também na expressão do elemento cômico do inesperado mencionado por Koestler (2014, p. 96). Outra categoria conceitual fundamental da gestalt que pode ser

identificada nos cabelos de Son Goku em relação ao resto de seu corpo é a do contraste pela agudeza:

“O contraste por agudeza está intimamente relacionado à clareza e à acuidade visual, que é a capacidade de discriminar estímulos visuais a fim de obter nitidez de expressão da forma. Essa característica predomina, sobretudo, em organizações formais geométricas. A agudeza se consubstancia por meio de contornos retos, precisos, de formas pontiagudas, rígidas, penetrantes e cortantes dos objetos. A agudeza, amiúde, produz uma sensação de tensão e até uma certa agressividade formal e, quase sempre, de grande impacto visual.” (GOMES FILHO, 2014, p. 73).

Na citação de Gomes sobre agudeza é possível relacionar esse conceito fundamental da Gestalt com a citação de Toriyama no capítulo 1 sobre as linhas retas e como elas transmitem rigidez (TORIYAMA, 2005, p. 91) e também na passagem do capítulo 3 sobre o personagem Cell e sua carapaça. Ademais, Gomes também utiliza o termo “agressividade” para se referir a tais formas retilíneas agudas, nesse caso, tal visão, pode refletir a “violência” que Durand utiliza para se referir ao arquétipo heroico que enfrenta as variações (DURAND, 2012, pg. 159), mais especificamente é espelho perfeito para a imagem da espada, a arma essencial do herói em diversos mitos que visa enfrentar, separar e minimizar as variações do tempo e da morte (DURAND, 2012, pg. 159-160). Reforçando a perspectiva da Gestalt “(...) formas pontiagudas e de arestas bem definidas, (...) dão também uma sensação de agressividade e um visual de grande impacto” (GOMES FILHO, 2014, p. 73). É necessário destacar também que o design dos cabelos de Goku reforçam o elemento esquizóide de luta e das práticas corporais de combate que o personagem desenvolveu em seu corpo. Contudo, em contraponto à essa agudeza dos cabelos de Goku, não se pode deixar de mencionar a presença da categoria conceitual do arredondamento da Gestalt:

“O arredondamento tem como característica perceptiva marcante a suavidade, a abrandura, a delicadeza e a maciez que as formas orgânicas geralmente transmitem. É um dos fatores que conduz, favorece e facilita a leitura visual, sobretudo, por causa

da presença de tais formas na natureza. A técnica do arredondamento está ligada ao fator da boa continuidade. Isso significa que, normalmente, os olhos percorrem de maneira tranquila a configuração do objeto, sem maiores dificuldades, quebras ou sobressaltos visuais.” (GOMES FILHO, 2014, p. 85).

Assim, verifica-se que o design anatômico predominantemente arredondado de Goku dialoga com imagens durandianas circulares e de acolhimento das variações, tal qual o útero (DURAND, 2012, p. 248). Ademais, essa escolha de traço permite também acolher as variações de traço dos diversos animadores envolvidos na produção da transcrição animada a partir da obra de Toriyama. Com isso posto, é possível passar a analisar a próxima ficha de modelo do protagonista Son Goku do designer de personagens Maeda Minoru.

4.2) ANÁLISE DA SEGUNDA FICHA DE MODELO DE SON GOKU FEITA PELO DESIGNER MAEDA MINORU

O modelo seguinte do protagonista de DB feito por Maeda é o que Goku utiliza seu icônico uniforme que ele recebeu de seu mestre, o ermitão da tartaruga para participar de um torneio de lutas, parte da trama essa que compõe o cerne do segundo arco de histórias da obra original de Toriyama e que fora adaptada na primeira versão animada de *Dragon Ball*. Esse arco em especial foi exibido originalmente no Japão de 28 de Maio de 1986 até 3 de Setembro do mesmo ano.



Figura 119: Segundo design de Goku para a animação de *Dragon Ball* feito por Maeda.

Fonte figura 119: Imagem editada a partir de versão original presente no livro “*Dragon Ball compendio 3 guía de la animación*” (TORIYAMA, 2017, p. 202).

No que tange às leis da Gestalt, permanece a mesma segregação da imagem do design de Goku em duas unidades, uma superior e outra inferior, onde novamente a faixa na cintura do personagem atua como ponto de ruptura. A parte inferior permanece praticamente a mesma do design anterior com uma notável variação, que é composta pela faixa na cintura a qual agora foi simplificada enormemente por Minoru em relação ao modelo anterior. Vale reiterar que o design analisado em questão foi desenvolvido para um arco de história originalmente exibido em 1986, enquanto que a já mencionada mudança da faixa para o design de Goku no filme *Dragon Ball Majin-jō no nemuri hime* foi feito posteriormente, dado que o longa metragem só havia sido exibido no ano seguinte. De qualquer forma, nos dois casos a simplificação desse elemento do vestuário não só traz facilidades para que os animadores possam ilustrar os quadros de movimento animado em diversos ângulos, como também aumenta a pregnância da imagem para o espectador que pode melhor absorver tal informação visual de forma mais ágil.

Com respeito à parte superior, nota-se que a mudança principal se encontra no tronco com a ausência do bastão preso nas costas do personagem, porém isso não necessariamente se traduz em um aumento de pregnância geral, pois agora existe o elemento da insígnia da

escola do mestre de Goku expresso pelo círculo com o ideograma da tartaruga em seu interior. Nas costas do personagem existe uma réplica desse brasão em uma versão maior. Ainda, na área do tronco é possível notar um encurtamento do pescoço de Goku, tornando sua silhueta mais compacta de modo geral do que àquela do design anterior.

Outro elemento que foi simplificado na parte superior do corpo de Goku foram seus braços, mais especificamente as linhas internas que indicavam a musculatura. Dessa forma a pregnância do design acaba por aumentar, dado à diminuição de elementos visuais a serem absorvidos pelo espectador, além de claro também facilitar para os animadores que não precisam se preocupar com mais um elemento do design nos diversos quadros necessários para invocar o movimento do personagem. Ainda, com relação aos braços, é possível notar também um aumento no comprimento das munhequeiras de Goku. Apesar disso, essas peças parecem ter sido simplificadas devido à ausência de linhas internas que denotam as dobras do tecido.

Ademais, na parte superior e mais especificamente no rosto do personagem, é possível destacar uma das maiores mudanças nesse design em relação ao anterior, que são os olhos de Goku, os quais ficaram muito maiores, contribuindo para uma maior expressividade das emoções do personagem (MCCLOUD, 2008, p. 216-217). Deve-se considerar também que a lei do fechamento da Gestalt permanece nesse elemento visual, porém o destaque agora é para a mudança através da lei da “proximidade” que aumentou em comparação com o modelo prévio de Maeda. Vale lembrar que a lei da Gestalt aumenta a pregnância da imagem, pois elementos ópticos próximos tendem a ser percebidos como unidades dentro do todo (GOMES FILHO, 2014, p. 34).

Ainda, no tocante às categorias conceituais da Gestalt, a percepção é que elas se mantiveram, com destaque para o arredondamento de forma geral e com relação mais especificamente aos cabelos do garoto símio, permanece o contraste pela agudeza, o desequilíbrio e a desarmonia. Uma novidade que deve-se destacar no design uniformizado de Goku é a categoria conceitual da clareza, que pode ser entendida da seguinte forma:

“Manifestações visuais bem organizadas, unificadas e, portanto, harmoniosas e equilibradas, apresentam uma tal ordem que se traduz em clareza, do ponto de vista de decodificação e compreensão imediata do todo. A clareza pode se manifestar

independentemente do objeto apresentar uma estrutura formal simples - com poucas unidades -, ou complexa - com muitas unidades compositivas. É uma técnica muito funcional, na qual se exige facilidade de leitura e rapidez de inteligibilidade do objeto.” (GOMES FILHO, 2014, p. 34).

Apesar de esse segundo design analisado possuir ainda a mesma quantidade de unidades compositivas, a pregnância dessas unidades, acabou por aumentar de forma geral e isso ocorreu devido às escolhas mencionadas anteriormente, como por exemplo, a simplificação da faixa na cintura e remoção do bastão nas costas do personagem. Mesmo com a inclusão das insígnias da escola da tartaruga no peito e nas costas do uniforme, a leitura se mostra muito mais clara do que a corda que prendia o bastão nas costas de Goku com um nó que ficava no lado esquerdo de seu tronco.

Além da clareza, outra categoria conceitual da Gestalt possível de ser percebida no modelo de Maeda é o da exageração:

“Trata-se de uma técnica que recorre, amiúde, a configurações extravagantes - muitas vezes de dimensões proporcionalmente imensas. busca, geralmente, criar enorme foco de atração visando a uma expressão visual intensa e amplificada, no todo ou em partes definidas do objeto. Em muitos casos, a técnica de exageração também predispõe à utilização de elementos visuais em profusão que, quando bem utilizados, podem conferir um caráter de riqueza visual e de chamamento da atenção do objeto.” (GOMES FILHO, 2014, p. 34).

A exageração já estava presente no design anterior de Maeda, em especial, nos cabelos de Goku, porém ela fica muito mais em destaque agora devido ao aumento do tamanho dos olhos do personagem em conjunto com suas madeixas. Feitas essas considerações, pode-se passar a analisar a ficha de modelo seguinte do designer Maeda Minoru, que trouxe mudanças significativas para a forma com que Goku era retratado.

4.3) ANÁLISE DA TERCEIRA FICHA DE MODELO DE SON GOKU FEITA PELO DESIGNER MAEDA MINORU

A ficha de modelo seguinte, feita por Maeda, mostra Goku já com um corpo mais adulto e desenvolvido, algo que Toriyama desejava implementar em sua história original, como mencionado no primeiro item do segundo capítulo do presente estudo. Esse design em particular fez sua estreia no penúltimo arco da primeira animação de *Dragon Ball*, que foi exibido originalmente entre 09 de Novembro de 1988 até 08 de Março de 1989.

Com relação às categorias conceituais da Gestalt, o arredondamento aparenta ter perdido um pouco de sua proeminência em especial na silhueta, dando lugar à algo mais longilíneo, o que faz sentido, pois o desenvolvimento vertical do personagem denota seu envelhecimento e a passagem de seu estado infantil para a vida adulta. Todavia, os cabelos mantêm o contraste pela agudeza, o desequilíbrio e a desarmonia.

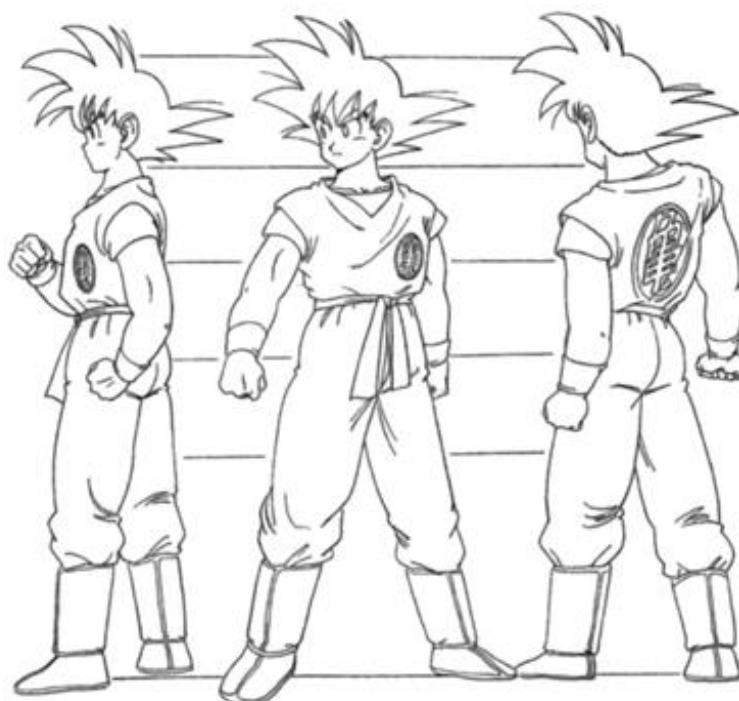


Figura 120: Terceiro design de Goku para a animação de *Dragon Ball* feito por Maeda.

Fonte figura 120: Imagem editada a partir de versão original presente no livro “*Dragon Ball compendio 3 guía de la animación*” (TORIYAMA, 2017, p. 203).

Com relação à análise da estrutura perceptiva do objeto, permanece a segregação em duas unidades principais (superior e inferior separados por uma faixa na cintura), porém com mudanças significativas, além da própria silhueta como um todo, devido ao crescimento corporal do personagem. Começando da parte inferior, Goku não mais utiliza um calçado simples como visto nos filmes de luta estrelados por Jackie Chan e Bruce Lee. Agora trata-se de algo mais complexo e de menor pregnância e que por sua vez também pode ser subdividido em unidades menores graças a um cordão na altura do tornozelo.

A princípio parece não ter havido uma grande mudança na quantidade de linhas nas calças que expressam as dobras do tecido, com exceção talvez, de alguns traçados mais próximos do cano do calçado de Goku, que parecem apertar e dobrar a calça. Ademais, na visão de costas do design do personagem, as linhas que indicam a parte de trás do joelho e seus respectivos movimentos parecem terem sido mais destacadas. Por fim, no que implica a parte inferior do design, as partes dependuradas da faixa na cintura, não mais ultrapassam a linha do cavalo da calça.

Com relação à parte superior do design, se mantém a insígnia da escola da tartaruga, tanto no peito, quanto nas costas, tal qual no modelo anterior. Vale notar também que as linhas nos braços que marcavam a musculatura de Goku no primeiro design de Maeda, retornam em conjunto com novas linhas nas costas das mãos de Goku possivelmente indicando os tendões.

Outra mudança notável é a adição de uma camiseta interna por debaixo do uniforme clássico de Goku. Essa peça do vestuário havia sido apresentada originalmente no quadrinho original de Toriyama como um elemento de treino que um dos mestres de Goku havia passado para seu discípulo.



Figura 121: Goku retira sua pesada camisa interna para poder se mover de forma mais livre e sem restrições. Seu adversário e rival Tenshinhan fica surpreso com o peso daquela peça de roupa que Goku usava para treinar e o fato de quando ela arrancou um pedaço do piso da arena ao atingir o chão. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1988.

Fonte figura 121: *Dragon Ball Kanzenban Vol 12* (TORIYAMA, 2003, p. 182).

Com relação ao rosto desse modelo de Goku é possível refletir mais profundamente sobre um elemento elencado na análise anterior e, mais especificamente, o tamanho dos olhos de Goku, com destaque para o diminuto tamanho de seu nariz, quando se faz uma análise comparativa. Tais características podem ser encontradas em diversos personagens e não só naqueles de origem nipônica. Fora a já mencionada característica da exacerbação dos sentimentos e o aumento da possibilidade de identificação com o interlocutor propiciada pelo aumento do tamanho dos olhos, existe outra questão que se associa com um dos temas centrais do presente estudo e também com o imaginário durandiano, que é o tempo, mais especificamente relacionado ao conceito biológico da neotenia (GOULD, 2008). Esse fenômeno evolutivo, pode ser compreendido como um processo progressivo de juvenilização

(GOULD, 2008). No caso do crescimento humano, a ponta da cabeça de um embrião se desenvolve mais rápido dentro do útero, do que se comparado à extremidade do pé (GOULD, 2008). Mesmo que um recém-nascido tenha uma cabeça proporcionalmente grande, quando comparada aos seus membros diminutos, ao longo de seu crescimento tal diferença relativa de tamanho é minimizada (GOULD, 2008). E, mesmo que a cabeça das crianças continue crescendo, tal mudança ocorre em uma taxa muito menor do que se comparado ao restante do corpo da pessoa (GOULD, 2008). Na própria cabeça da criança existem partes que se desenvolvem em velocidades diferentes, depois dos 3 anos de idade, o cérebro da criança cresce muito mais devagar (GOULD, 2008). O crânio bulboso de um bebê se converte em mais anguloso e em sua forma adulta (GOULD, 2008). Os olhos, por sua vez, se alteram pouco durante o crescimento, enquanto que a mandíbula da criança fica maior ao envelhecer (GOULD, 2008). Comparativamente, as crianças possuem cabeças e olhos maiores e mandíbulas menores, se comparados aos seres humanos adultos (GOULD, 2008).

Vale destacar nesse caso que o conceito da neotenia aborda a questão da permanência de características anatômicas infantis em seres adultos por um ponto distinto da Gestalt, dado que certos animais não humanos, como aves por exemplo, tendem a corresponder às características abstratas ao invés da gestalt (GOULD, 2008). Todavia, deve-se esclarecer quais podem ser algumas das implicações dessa abordagem de design de personagem para o corpo de Son Goku. E, nesse contexto, verifica-se que algumas respostas podem estar presentes no artigo *A biological homage to Mickey Mouse* (2008) do paleontólogo Stephen Jay Gould, onde o autor traçou um paralelo desse conceito com as mudanças do design do mascote da Disney ao longo dos anos.

Gould mostra que a personalidade arquetípica de Mickey em seu curta metragem de estréia; *Steamboat Willie* de 1928, era algo muito mais análogo a um pícaro do que ao personagem mais sério e apolíneo que ele se tornaria para contrabalancear as bobagens de seus companheiros Donald e Pateta (GOULD, 2008). Com isso posto, constata-se que o design inicial de Mickey, que possuía certas características mais próximas dos roedores, foi se alterando, conforme os roteiristas iam mudando sua personalidade (GOULD, 2008).

Assim, conforme Mickey foi ficando cada vez mais calmo, seu design ampliava certas características anatômicas infantis (GOULD, 2008). Em sua versão original seus braços eram mais, finos e seus olhos eram menores, porém, conforme os anos passaram, seus membros ficaram mais curtos e rechonchudos (GOULD, 2008). Algumas das alterações no corpo de

Mickey parecem ter ocorrido também com o design de Goku adulto. Uma dessas características anatômicas que se alteram de forma mais proeminente no Mickey Mouse foi justamente o tamanho dos olhos do personagem, que foram ficando cada vez maiores (GOULD, 2008).

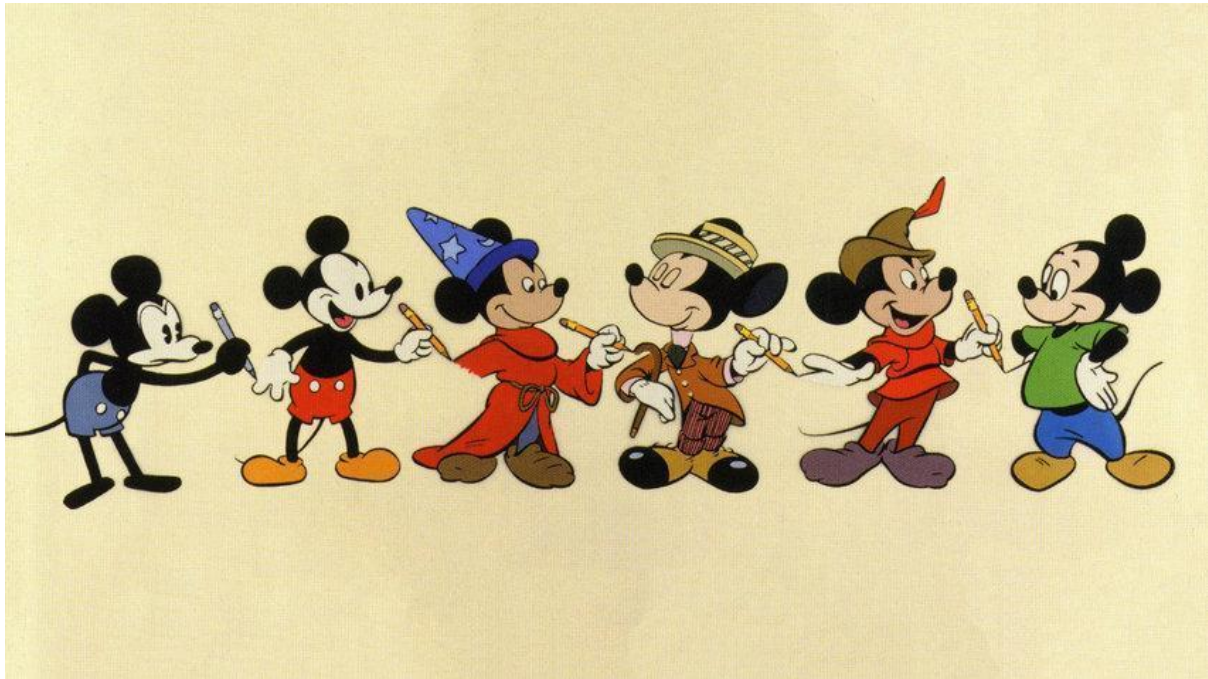


Figura 122: Diversos designs do personagem Mickey Mouse ao longo da história. É interessante atentar as suas mudanças corporais, em especial ao aumento do tamanho dos olhos do personagem.

Fonte figura 122: *Charting Artistic Evolution: An Essay in Theory* (SOBCHUK, 2018, p.70).

Isso posto, a dúvida que surge é quais poderiam ser algumas das consequências dessa escolha análoga à neotenia no design desses personagens? Gould (2008) procura responder a essa questão à partir da pesquisa de autores como Konrad Lorenz, que atribui certas respostas comportamentais dos seres humanos a certas características anatômicas ditas “infantis” (GOULD, 2008). Uma dessas respostas seria uma onda de ternura que tira a pessoa de um estado de alerta, uma expressão de uma vantagem evolutiva que teria como função o cuidado parental da prole (GOULD, 2008).

Além disso, vale reiterar uma passagem do já mencionado quadrinista Scott McCloud, que em suas análises gráficas de personagens com olhos grandes como Mickey e Goku,

também concorda com o fato de tal escolha de design de personagem fortalece o processo de identificação do interlocutor com aquela imagem (MCCLLOUD, 2008, p. 216-217).

Gould atenta também que não se pode excluir o fator ambiental, dessa resposta empática, como um comportamento que pode ser também ensinado e não se tratar apenas de algo instintivo (2008). Dessa forma, não podem ser ignorados também contextos, culturais e sociais específicos que podem interferir nessa relação de sentimentos afetivos por seres (humanos ou não) com características anatômicas consideradas “infantis”, como os olhos grandes e cabeças bulbosas.

Assim, é válido supor que manter uma característica que fortaleça a empatia do interlocutor para com o protagonista infantil, em seu novo corpo adulto, faz sentido, mesmo que de certa forma isso vá contra o que costuma ser percebido como desenvolvimento anatômico humano. Vale lembrar, afinal de contas, que Goku é revelado como sendo um alienígena da raça *saiyajin* na história. Além disso, o fato de ele ser um personagem ilustrado onde tais regras biológicas podem ser moldadas ao bel prazer do designer de personagens, do diretor da série etc, o que faz com esse corpo exerça a característica de acolher as variações do contexto em que ele está inserido.

No caso, não se trata de um ser humano de carne e osso e que usa técnicas de soco, pois necessita de seus pés firmes em um solo instável, mas sim de um corpo ficcional, ilustrado. Em tal condição bidimensional, Goku pode fazer uso dessa característica (o fato de ser ilustrado) para se conectar com o espectador através das mãos de seu designer para lidar da melhor forma possível com as variações espaço-temporais e, assim, prosperar dentro do contexto específico da animação. Dessa forma, é possível enxergar um diálogo dessa escolha de design neotênica com a questão de relacionar esse corpo que realiza movimentos de práticas corporais de combate, inspirado em práticas de origem chinesa e japonesa as quais cultivam o *ki*, para que seus corpos estejam mais receptivos à acolher as variações do espaço onde se realizam os movimentos de combate.

Explicando melhor o conceito acima; no que se refere à narrativa de *Dragon Ball*, talvez uma abordagem estética mais naturalista, que não se utilizaria de recursos como a neotenia em seu design de personagens adultos, não fosse capaz de realizar de forma mais profunda e complexa, a transcrição de uma história com personagens praticantes de técnicas corporais de combate que utilizam do cultivo do *ki* para seu aprimoramento. E, estes por sua

vez, podem ser interpretados como seres, visando sentir uma ausência de separação para com o espaço-tempo e relacionando suas próprias variações particulares para com as variações do tempo-espaço em que estão inseridos; o qual se encontra em constante e inevitável mutação.

Todavia, olhando por uma perspectiva do imaginário durandiano, a escolha de manter elementos infantis em seu corpo, podem ser interpretadas como uma abordagem heroica/esquizóide, pois tal escolha enfrenta a variação inevitável do tempo, na qual o passado, a infância e suas características como crânio bulboso e olhos grandes ficam para trás em detrimento de cabeças angulosas e brutas que se externalizam futuramente em outros elementos, como as rugas e as pegadas da passagem do tempo. Dessa forma e em conjunto com uma perspectiva de que os olhos grandes de Goku em seu corpo adulto tenham o potencial de invocar a mesma empatia que os espectadores tinham para com a sua contraparte infantil, essa escolha de tamanho ocular, sob a perspectiva durandiana, pode também ser interpretada como uma expressão visual da violência presente nas ações do arquétipo heroico que enfrenta os fluxos de variações tempo-espaço. Assim sendo, é possível seguir com o design seguinte feito por Maeda Minoru.

4.4) ANÁLISE DA QUARTA FICHA DE MODELO DE SON GOKU FEITA PELO DESIGNER MAEDA MINORU

A quarta ficha de modelo de Son Goku é também o primeiro design exclusivo da série *Dragon Ball Z* que estreou em 1989 e continuou adaptando a obra do quadrinho original a partir do capítulo 195 do quadrinho, pois os 194 capítulos anteriores já haviam sido direcionados para as telas na primeira adaptação animada. Obviamente Maeda Minoru permaneceu como o designer de personagens nessa segunda série, dando continuidade ao seu trabalho. Esse primeiro arco de DBZ onde esse quarto design do protagonista realizou sua primeira aparição, foi exibido originalmente no Japão em 26 de Abril de 1989 e durou até 7 de Fevereiro de 1990.

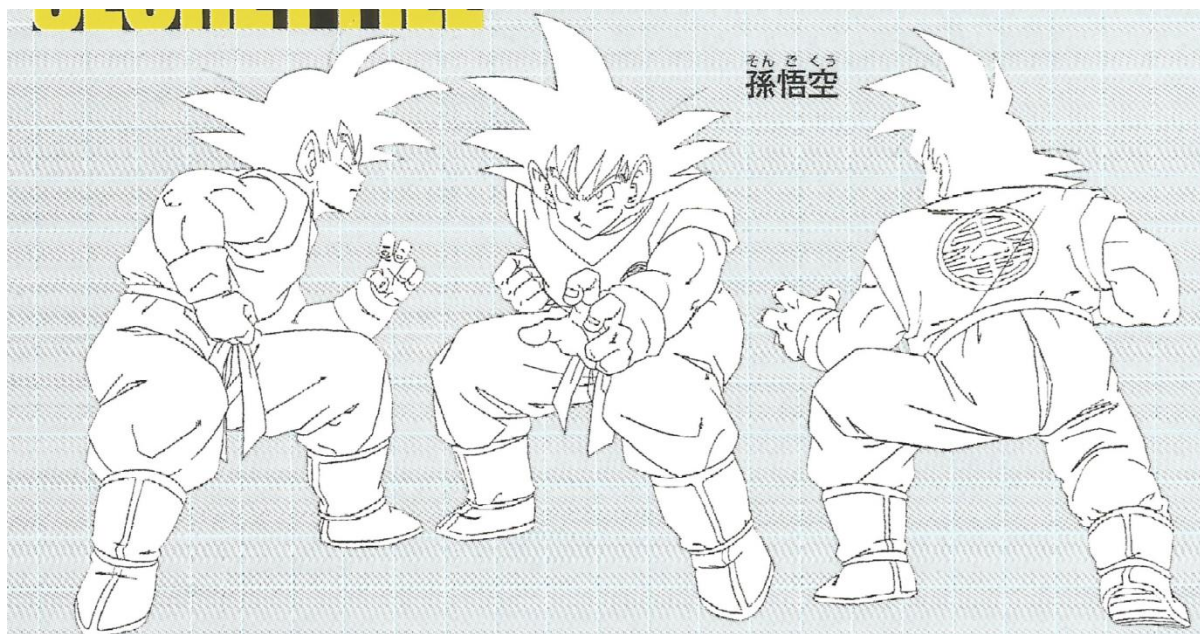


Figura 123: Quarta ficha de modelo analisada, porém essa imagem também se refere ao primeiro design de Goku para a animação de *Dragon Ball Z* feito por Maeda. Vale lembrar que DBZ é nome da continuação animada da primeira série *Dragon Ball* e apesar da mudança de nome e adições originais dos estúdios Tōei, ela continua adaptando o material presente no quadrinho de Toriyama.

Fonte figura 123: Imagem editada a partir de versão original presente no livro *Dragon Ball Super History Book 30th Anniversary* (TORIYAMA, 2016, p. 115).

Em se tratando das categorias conceituais da Gestalt, apesar de ainda ser possível detectar elementos sutis do arredondamento, de modo geral a silhueta parece se aproximar muito mais de um formato mais quadrilátero, denotando uma certa robustez como será abordado a seguir.

Com relação ao modelo em si, a estrutura perceptiva do objeto permanece segregada em duas unidades principais sendo elas a superior e a inferior, separadas ainda pela faixa na cintura. Contudo, é possível perceber que a silhueta de Goku deixa de ser longilínea como em sua estreia com um corpo adulto no último arco da animação clássica de *Dragon Ball* e fica mais atarracada de modo geral. Essa escolha faz sentido com um elemento narrativo específico que é o da técnica *kaiōken* (界王拳), ou punho do rei dos mundos em tradução literal. O personagem do Sr. Kaiō já havia sido introduzido no segundo capítulo do presente estudo, devido à sua personalidade brincalhona, porém essa técnica se mostra como algo muito mais sério, pois ela aumenta as capacidades corporais do usuário, incluindo velocidade e força, contudo o após um período breve de tempo o corpo do usuário da técnica fica desgastado a ponto de prejudicar sua mobilidade. Tal aumento de força havia sido visualizado originalmente por Toriyama como um aumento do tamanho dos músculos do personagem.



Figura 124: Goku utiliza uma versão três vezes mais intensa da técnica *kaiōken* em que sua força e musculatura se expandem. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1989.

Fonte figura 124: *Dragon Ball Kanzenban Vol 16* (TORIYAMA, 2003, p. 77).

Com relação à parte segregada inferior, vale destacar a aparente diminuição do comprimento dos calçados de Goku em detrimento no aumento da largura deste. Deve-se ressaltar também que a silhueta deles se alterou, ficando levemente mais angulosas na ponta, quando se compara com o formato arredondado presente no calçado do modelo anterior. Por fim, as calças e também as faixas na cintura, (mais especificamente as partes que ficam penduradas) receberam linhas internas para indicar dobras no tecido, diminuindo assim a pregnância desses elementos do design quando comparado aos modelos anteriores.

No que tange à parte superior, é possível notar no tronco um leve aumento da gola das vestes externas, revelando mais um pouco da camisa interna. Nos braços é notável a maior presença de linhas retratando a musculatura desses membros e, devido também ao relativo

encurtamento das mangas da camisa interna é possível agora inclusive notar que Maeda utiliza linhas para destacar a musculatura dos ombros de Goku. Ainda, em se tratando das mudanças do rosto do protagonista, destacam-se o aumento da orelha (que ficou mais “angulosa” na parte superior também), a diminuição da espessura das sobrancelhas e também a diminuição das pupilas do personagem, mesmo que o elemento neotênico do tamanho dos olhos em si continuem grandes.

Todavia um dos elementos mais interessantes agora apresentados é a sutil mudança nos cabelos de Goku, cujas linhas que formam os tufo arripiados, deixam de ser curvas e passam a ficar mais angulares. Tal escolha serve como um prenúncio das mudanças vindouras no design do personagem, que só se intensificaram cada vez mais ao longo de todo seu corpo. Todavia, vale lembrar que os cabelos do personagem permanecem com as categorias conceituais do contraste pela agudeza, o desequilíbrio e a desarmonia.

4.5) ANÁLISE DA QUINTA FICHA DE MODELO DE SON GOKU FEITA PELO DESIGNER MAEDA MINORU

A quinta ficha de modelo de Son Goku apresentada na imagem à seguir pertence à produção do longa metragem *Dragon Ball Z: Tobikkiri no Saikyō tai Saikyō* (とびっきりの最強対最強), conhecido no Brasil como *Dragon Ball Z: Uma vingança para Freeza*, e que originalmente estreou nos cinemas do Japão em 20 de Julho de 1991, ou seja, após o fim do primeiro arco de *Dragon Ball Z* na TV, quando a terceira ficha de modelo analisada anteriormente havia sido usada. Contudo, isso não significa que a quinta ficha de modelo de Goku foi utilizada desde o início do arco seguinte.



Figura 125: Quinto design de Goku para a animação de *Dragon Ball* feito por Maeda para o longa metragem *Dragon Ball Z: Tobikkiri no Saikyō tai Saikyō*.

Fonte figura 125: Imagem editada a partir de versão original presente no livro *Dragon Ball compendio 3 guía de la animación* (TORIYAMA, 2017, p. 264).

Destaca-se nesse caso que após a derrota de Vegeta, Goku e seus amigos partem para uma aventura em outro planeta no segundo arco de histórias de *Dragon Ball Z*, a qual conta com um total de 71 episódios exibidos originalmente no Japão entre os períodos de 14 de Fevereiro de 1990 até 11 de Setembro de 1991. Aparentemente, até o episódio 64 da série, os

animadores parecem seguir a quinta ficha de modelo de Goku e, é justamente no episódio seguinte, o qual mostra uma tomada vertical completa da chegada do protagonista ao campo de batalha alienígena, que as abordagens de ilustração parecem se alinhar com a quinta ficha de modelo de Maeda. Deve-se ressaltar que o episódio 65 foi exibido originalmente em 31 de outubro de 1990, porém, infelizmente não existem registros de fichas de modelos específicas feitas durante esse período da série de TV, de sorte que optou-se por considerar, na presente análise, a ficha de modelo utilizada nesse longa metragem de 1991, não só por ele se aproximar da interpretação artística da chegada de Goku no episódio 65, como também por ser um filme que foi produzido no intervalo do segundo arco de *Dragon Ball Z* como um todo que, conforme mencionado anteriormente, teve a sua exibição finalizada dois meses após a estreia do longa metragem nos cinemas.



Figura 126: Enquadramento de corpo inteiro de Son Goku no segundo arco de *Dragon Ball Z*. O supervisor de animação do episódio de onde esse quadro foi extraído é Ebisawa Yukio.
Fonte figura 126: *Dragon Ball Z* episódio 66.

No que se refere às categorias conceituais da Gestalt, o arredondamento tão presente nos designs de Goku criança parecem ter-se perdido por completo, com exceção de um ponto que será abordado a seguir. Um elemento importante para esta análise é o de que não serão consideradas as inclusões das hachuras que indicam, sujeira ou ferimentos de batalha, dado que os registros das demais fichas de modelo mostram o protagonista em situações mais “neutras” antes de ele ter-se engajado em um combate, proporcionando, assim, um melhor parâmetro de comparação e isento de alterações circunstanciais específicas, como ocorreu nesse modelo. Infelizmente não existem registros de fichas de modelo desse período específico da animação, sem ser este em que Goku havia sido ferido. Assim, elementos que por sua vez indiquem dobras nas roupas por exemplo serão sim levados em conta, tal qual nas demais análises.

Com respeito ao modelo em si, a estrutura perceptiva do objeto permanece segregada em duas unidades principais, sendo elas: a superior e a inferior, separadas ainda pela faixa na cintura que, por sua vez, aumentou consideravelmente em nível de detalhamento, não somente com linhas indicando as dobras do tecido, mas também há agora uma maior ênfase na tridimensionalidade da peça, mais especificamente, das partes dependuradas da faixa. Tal escolha incluindo o aumento gritante do detalhamento do tecido da calça, através também do recurso de uma maior quantidade de linhas, evocando tridimensionalidade e, no qual as dobras do tecido corroboram para uma diminuição da pregnância desse design como um todo. Ainda, no tópico da parte segregada inferior, a ponta das botas ficaram explicitamente angulosas e o cordão que separa a parte que cobre a canela de Goku também ganhou um maior detalhamento.

No que tange à parte superior, o tamanho da gola parece ter se mantido em relação ao último design, porém assim como a calça, a quantidade de linhas indicando as dobras do tecido se multiplicaram, incluindo nas mangas da camiseta interna, algo que não estava presente anteriormente. Ainda, no tronco e rumando em direção ao pescoço, percebe-se que houve um aumento muito significativo no detalhamento com o uso de linhas identificando as clavículas, os músculos esterno-cleido-mastóideos e também o pomo de adão de Goku.

Na cabeça, as pupilas aparentam terem sido diminuídas ainda mais, porém o tamanho dos olhos, como um todo, parece ter aumentado junto com a espessura das sobrancelhas. Ademais as orelhas parecem ter diminuído e ficado menos angulares também. O formato do cabelo aos menos nas três grandes pontas superiores explicitam a tendência do último design

de não mais serem linhas curvas contínuas enfatizando um aspecto ainda mais anguloso e retilíneo.

Mesmo assim, um dos elementos de maior destaque que foram alterados nesse design são os braços de Goku. A silhueta deles não mais se mostra como algo contínuo, mas os músculos parecem saltar para fora através de linhas curvas indicando a protuberância mesmo que o personagem esteja com o braço esticado. Além dos bíceps, tríceps, ombros e músculos do antebraço, é possível mencionar também um maior detalhamento nas munhequeiras e também nas mãos de Goku, isso ocorre através do emprego de linhas por Maeda que denotam as dobras do tecido e também, os músculos e ossos das mãos respectivamente.

Retornando ao tronco do personagem, outro elemento interessante de ser comentado nesse novo design é a mudança da insígnia nas vestes superiores, na qual o emblema com o ideograma da tartaruga é substituído pela por um emblema com o ideograma *go* (悟). Verifica-se que esse ideograma corresponde tanto à primeira sílaba do nome de Goku quanto seu significado pode ser entendido como “despertar” ou “iluminação”, conforme foi mencionado anteriormente no item “2.3.6-O cultivo de si em *Dragon Ball*” presente no segundo capítulo deste trabalho.

Dessa forma, essa leitura dupla pode ser interpretada como o fato de o protagonista estar se aproximando, ou mesmo de ele ter dominado, o estado de iluminação e, mais especificamente, a iluminação dentro de um contexto budista. Isso pode ser percebido pela perspectiva do professor Anthony Yu, responsável pela tradução em língua inglesa da obra *Jornada ao Oeste*. Segundo ele, o estado de Buda, ou a iluminação em si, é um processo que depende de que a pessoa consiga enxergar a sua própria natureza como Buda, isto é, como sua própria natureza original (YU, 2012, p.71).

A conquista de tal despertar por Goku teria sido alcançada potencialmente através de seu treinamento rigoroso, treinamento esse que pode ser visto como um paralelo à prática do cultivo do *samādhi*, pois Goku submerge na prática de seus movimentos, dissolvendo seu ego, sentindo a ausência da separação para com as mudanças do espaço.

Ademais, escancarar em seu peito a conquista desse “despertar” do ideograma “*go*”, pode ser também uma possível forma de dialogar com elementos budistas presente não somente na *Jornada ao Oeste*, mas também nas lendas associadas às práticas de combate desenvolvidas no mosteiro budista de Shaolin, lendas essas que foram remixadas e recontadas

em filmes de astros do cinema chinês que influenciaram o autor da obra original Toriyama Akira.

“Segundo conta a tradição, no ano 530 chega ao mosteiro um monge hindu chamado Bodhidharma que, depois de passar nove anos meditando em uma caverna em absoluto silêncio, ensinou aos seus discípulos uma série de exercícios que dariam origem ao kung fu. Bodhidharma também foi quem introduziu o budismo Chan na China, uma ramificação do budismo Mahayana, que ao ser introduzido no Japão, passou a ser denominado Zen-budismo.” (ACEVEDO, GUTIÉRREZ, CHEUNG, 2011, p. 39).

Vale reiterar novamente o item “2.3.6-O cultivo de si em *Dragon Ball*” do capítulo 2, pois nessa parte da tese discutimos como uma das formas para se cultivar o estado de uma mente “vazia/transparente” seria através da adoção de certas práticas específicas envolvendo movimentos explícitos ou não, sendo a meditação um exemplo dessas últimas. Outro ponto importante a se destacar é a questão da narrativa do Bodhidharma como progenitor do Kung Fu, estar ligada a mitos e tradições orais e não necessariamente à evidências históricas.

“(…), por mais estranho que possa parecer, uma infinidade de livros, documentários e outras fontes de informação têm apontado o templo de Shaolin como o “Lugar onde tudo começou”, ignorando a tradição marcial existente na China antes da suposta chegada de Bodhidharma. Não obstante, (...), a prática das artes marciais era algo comum, como não podia deixar de ser em um contexto de guerras e disputas territoriais frequentes. Os membros da ordem religiosa não estavam isentos de tais disputas e costumavam estar preparados para enfrentar um eventual ataque. O Livro de Wei (Weishu), compilado por Wei Shu entre os anos de 551 e 554, cita que, durante as incursões realizadas pelos Wei em templos próximos à Changhan (Xian) em 446, vários lotes de armas foram descobertos e confiscados. (...) Tudo isso contradiz a crença popular de que os monges desconheciam as artes de combate até que Bodhidharma lhes ensinasse suas práticas. A literatura atribui ao templo Shaolin a prática do kung fu, e em particular a de diversos estilos praticados na atualidade, provém de uma tradição oral que deve ser questionada até que se comprove

científicamente." (ACEVEDO, GUTIÉRREZ, CHEUNG, 2011, p. 40-41).

Dessa forma, essa escolha de design para incluir um novo brasão com o ideograma “go” possui o potencial de resgatar estes elementos culturais específicos, amarrando-os de forma mais explícita com a trajetória do personagem Son Goku que, como mencionado anteriormente, diz para um adversário que seu avô havia lhe ensinado “Kung Fu”. Resumidamente, tal escolha de design traz em sua forma elementos budistas com raízes na *Jornada ao Oeste*, nas práticas de cultivo do *samādhi*, e também na prática marcial de origem chinesa cujas lendas originárias inserem uma figura proeminente do budismo.

Todavia, existe outra perspectiva que se conecta de forma mais direta com a narrativa de *Dragon Ball*, isso porque, além do rei macaco da *Jornada ao Oeste*, o ideograma “go” é também o primeiro caractere do nome de Goku em japonês. E, o motivo de ele ser empregado em suas roupas de combate nesse arco específico da história, pode ter relação com o treinamento que Goku realizou nos primeiros capítulos.



Figura 127 (acima): O último quadro que o protagonista aparece no capítulo 112 de *Dragon Ball*. Goku sai em sua jornada de treinamento ao redor do mundo a pé a pedido de seu mestre, o ermitão da tartaruga, para que ele pudesse se fortalecer para o torneio que aconteceria dentro de três anos. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1987.

Figura 128 (abaixo): O primeiro quadro que Goku aparece no capítulo seguinte (113) do quadrinho de Toriyama. O quadro mostra Goku retornando de seu treinamento depois de três anos. Tal processo não é mostrado para o leitor. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1987.

Fonte figura 127 (acima): *Dragon Ball Kanzenban Vol 8* (TORIYAMA, 2003, p. 122).

Fonte figura 128 (abaixo): *Dragon Ball Kanzenban Vol 8* (TORIYAMA, 2003, p. 131).

A propósito, deve-se esclarecer que esse treinamento se destaca de outras sequências similares na série pelo fato de se tratar de um processo que Goku realiza sem a presença de um mentor. Contudo vale mencionar que no quarto arco de história da obra original é mostrado que o protagonista se direciona para uma jornada de treinamento sozinho; todavia ocorre uma elipse e acaba não sendo mostrado para o leitor esse processo. Nesse ponto reside a grande diferença dessa sequência específica de treinamento, pois é a primeira vez que o interlocutor acompanha o processo do protagonista de se fortalecer sozinho.



Figura 129: Goku mexe nos controles de gravidade de sua nave espacial. Como o planeta do Sr. Kaio, que o protagonista treinou no arco anterior possuía uma gravidade dez vezes maior que a gravidade da terra, Goku decide treinar com uma gravidade vinte vezes maior. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1989.

Fonte figura 129: *Dragon Ball Kanzenban Vol 17* (TORIYAMA, 2003, p. 171).

Além disso, tal processo singular de treinamento ganha até um destaque em retrospectiva pois no arco seguinte da obra de Toriyama, Goku é justamente colocado na

posição de mentor de seu filho. Assim, essa passagem pode ser interpretada como um marco necessário que Goku adquiriu, conquistando e se tornando mestre de si próprio; algo de extrema importância para ele estar pronto para a etapa seguinte de transmitir seus conhecimentos de práticas corporais e de cultivo para se alcançar o estado da iluminação/despertar para o vazio da mente, ou como os ideogramas japoneses do nome do protagonista se referem, *Gokū* (悟空). Explorada essa questão, é possível seguir com a análise do último design de Maeda Minoru.

4.6) ANÁLISE DA SEXTA FICHA DE MODELO DE SON GOKU DO DESIGNER MAEDA MINORU

O sexto design de Son Goku foi criado por Maeda Minoru é também a última ficha de modelo que se tem registros feitos por esse designer, antes de sua substituição por Yamamuro Tadayoshi. Esse novo design foi utilizado no quarto ato da série animada *Dragon Ball Z*, e o aspecto interessante é que este ato inclui um ato a mais que não estava presente na obra original de Toriyama. Esse arco, que traz o último design de Maeda, foi exibido inicialmente no Japão entre os períodos de 27 de Novembro de 1991 até 21 de Julho de 1993.



Figura 130: Último design de Goku para a série de animação de *Dragon Ball Z* feito por Maeda.

Fonte figura 130: Imagem editada a partir de versão original presente no livro *Dragon Ball compendio 3 guía de la animación* (TORIYAMA, 2017, p. 232).

A estrutura perceptiva desse design continua, mais uma vez segregada em duas unidades principais, sendo elas a superior e a inferior, separadas ainda pela faixa na cintura que pela primeira vez foge da estética presente em uniformes de práticas culturais japonesas de combate como karatê e judô, ao abandonar as partes penduradas. Se por uma lado isso deveria aumentar a pregnância do design ao reduzir a quantidade de elementos perceptíveis, (ainda mais pelo nível de complexidade que esse elemento havia atingido no design passado), por outro lado a maior espessura da faixa na cintura se converteu em um convite para poluí-la com uma enorme quantidade de linhas detonando as dobras do tecido.

Com relação à segregação inferior do design, nota-se, a primeira vista, que as calças podem aparentar terem tido o mesmo tratamento da faixa na cintura, porém ao serem comparadas com o modelo anterior, é possível perceber que não houve muitas alterações. De certa forma nas calças desse novo design fica evidente que a tridimensionalidade das calças do quinto modelo parece ter se esvaído um pouco.

No tocante ao calçado de Goku, o formato parece ter perdido levemente do aspecto angular, apesar de ele ainda se manter, de forma geral, extremamente retilíneo. A faixa que percorre o centro dessa peça aparenta ter aumentado em espessura também. E algumas hachuras surgem pela primeira vez, de forma mais aparente, na parte superior do calçado que cobre parte das canelas de Goku. Contudo, a maior alteração dessa peça, que diminui ainda mais sua pregnância, foi a inclusão de pequenos nós no centro do cordão e na altura do tornozelo que divide as duas sub-segregações do calçado.

Passando a analisar agora para a segregação superior do corpo de Goku, um destaque chama atenção para o tronco e, não é somente o aumento de linhas indicativas de dobras na roupa, mas a expansão do tamanho da gola das vestes externas, em um formato triangular ainda mais acentuado. E, pela primeira vez, a camiseta interna é retratada com dobras. Ainda, próximo da conexão dos ombros com o pescoço é possível notar que Maeda colocou dobras nas vestes externas que ajudam a denotar uma maior tridimensionalidade do design como um todo.

Em se tratando dos braços de Goku, verifica-se que houve uma grande mudança na silhueta, de modo que as linhas curvas proporcionadas pelos músculos, se tornaram angulares e, ademais, as linhas que denotam os bíceps, agora se fecham criando subdivisões dentro dessa segregação que é o braço, quase como se esses músculos específicos não fizessem parte daquele corpo e sim agissem como peças separadas, em destaque.

Um outro ponto interessante ao se observar a parte superior deste design é a diminuição do detalhamento na área do pescoço. A quantidade de linhas foi simplificada, incluindo a demarcação do pomo de adão. Vale também mencionar que as linhas angulares desse modelo se tornaram tão exacerbadas que os olhos de Goku parecem fugir da abordagem proposta por Toriyama nesse design, mas, em se tratando da interpretação dos animadores trabalhando nos episódios de *Dragon Ball Z*, eles parecem ter ignorado esse aspecto do modelo e continuado com a proposta de retratar os olhos de Goku com linhas abertas mesmo que o formato deles nesse modelo esteja de fato mais retilíneo do que os anteriores. Por fim, o cabelo do personagem Goku parece ter ficado mais volumoso e um pouco menos retilíneo, porém ainda com traços angulosos se comparado às curvas utilizadas nos primeiros designs.

Com isso posto é possível direcionar para fazer as análises das categorias conceituais fundamentais da Gestalt presentes nesse modelo de Maeda e, a primeira delas, que pode ser

encontrada nesse design, é a categoria da fragmentação, que pode ser definida da seguinte forma:

“A fragmentação é uma técnica de organização formal que geralmente está associada à decomposição dos elementos ou de unidades em peças separadas que se relacionam entre si, porém, conservando seu caráter individual. Expressa normalmente fracionamento, divisão, excitação, variedade e, dependendo do assunto, até uma certa agressividade visual. Como é evidente, essa técnica exige também um adequado controle visual para alcançar resultados expressivos ou satisfatórios.” (GOMES FILHO, 2014, p. 93).

A categoria da fragmentação pode ser encontrada explicitamente no design dos braços desse modelo de Goku e, mais especificamente em como as linhas retas separam pela primeira vez os bíceps do personagem do restante do corpo. A ideia do ato de separar presente nessa categoria atua como uma ponte para um diálogo com as imagens esquizóides durandianas, mais especificamente através da “agressividade visual” mencionada pelo autor Gomes filho, as quais têm um potencial para externalizar visualmente a característica da “violência” que Gilbert Durand atribui ao sistema de imagens diurnas ou heroicos, uma das principais imagens esquizóides.

Considerando a relação desse músculo com a potência de movimentos dos braços e capacidade de erguer objetos pesados e desferir golpes potentes como os poderosos socos de Goku, a utilização do conceito da segregação dos bíceps de Goku por Maeda parece se mostrar como uma escolha acertada, que já evoca, agressividade, violência e capacidade de separação e enfrentamento das variações mesmo com o personagem parado sem realizar movimentos de práticas corporais de combate.

Isso posto, outra categoria conceitual presente nessa abordagem específica de ilustrar a musculatura de Goku é o conceito da distorção, que pode ser definido da seguinte forma pela Gestalt:

“A técnica da distorção se caracteriza por deformação, desvirtuamento, mudança de sentido ou, ainda, por diferenças de ampliação formal em um mesmo objeto. Responde a um intenso propósito visual e que, quando bem manejada, produz respostas plásticas também muito intensas. A distorção força e dramatiza o realismo. É uma técnica utilizada em muitas atividades. Nas artes plásticas, na arquitetura, na publicidade, no design, nos quadrinhos, nas charges, no desenho de caricaturas e assim por diante.” (GOMES FILHO, 2014, p. 96).

A ideia da passagem acima de “dramatizar o realismo” é interessante pois, enquanto os modelos anteriores de Goku ilustravam a musculatura do personagem de modo mais naturalista com linhas abertas e curvas indicando as protuberâncias dos músculos flexionados, a escolha de uma abordagem distorcida se mostra como uma possibilidade de extrair e enfatizar a força e violência que esses tecidos podem impor através de técnicas corporais de combate. Tal abordagem reforça a perspectiva de que, em se tratando de narrativas ilustradas com a temática de artes corporais de combate (em especial àquelas de origem chinesa e japonesa), um design que utiliza técnicas de ilustração “distorcidas” possui o potencial maior de gerar em seu interlocutor uma sensação que o aproxima mais da experiência de um corpo físico praticando tais movimentos, do que um corpo ilustrado utilizando uma abordagem mais naturalista.

4.7) ANÁLISE DA PRIMEIRA FICHA DE MODELO DE SON GOKU FEITA PELO DESIGNER YAMAMURO TADAYOSHI

Em 6 de março de 1993 ocorreu a estreia do longa metragem *Dragon Ball Z Moetsukiro!! Nessen · Ressen · Chō-Gekisen* (ドラゴンボールZ 燃えつきろ!! 熱戦・烈戦・超激戦) nos cinemas japoneses e, no Brasil o filme ficou conhecido como *Dragon Ball Z: O Poder Invencível*. O fato interessante é que durante a produção deste longa, o animador Yamamuro Tadayoshi fez sua estreia na posição de designer de personagens, tendo sido responsável pelo novo design do protagonista Son Goku para esse filme. Partindo desse ponto com a estreia de um novo arco de *Dragon Ball Z* na TV previsto para estrear em 8 de Setembro de 1993, essa nova ficha de modelo criada por

Yamamuro viria a substituir os designs de Maeda Minoru. Deve-se mencionar que os designs dos demais personagens desse novo arco (como Vegeta, Piccolo, Gohan, etc) ficariam sob a responsabilidade de Nakatsuru Katsuyoshi.



Figura 131: Primeiro design de Goku para metragem *Dragon Ball Z Moetsukiro!! Nessen · Ressen · Chō-Gekisen* feito por Yamamuro.

Fonte figura 131: Imagem editada a partir de versão original presente no livro *Dragon Ball compendio 3 guía de la animación* (TORIYAMA, 2017, p. 232).

Sobre o design em si, isto é, a estrutura perceptiva do objeto, verifica-se que novamente ela pode ser segregada em duas unidades principais, uma superior e outra inferior, com estas por sua vez ainda subdivididas em, braços, cabeça, pernas e calçados, por exemplo.

Na parte inferior a quantidade de linhas indicando as dobras do tecido da calça aparenta ter diminuído, porém na altura do cano da bota, tais dobras foram ilustradas de uma maneira que se sobrepõem ao calçado, evocando, assim, uma característica de tridimensionalidade. Os calçados por sua vez parecem ter tido sua pregnância minimizada ainda mais, em decorrência do aumento de detalhamento através de hachuras, dentre elas, as linhas na parte superior do calçado que cobrem o peito do pé de Goku, trazem novamente a tridimensionalidade dessa peça e ao mesmo tempo que interrompem o fluxo de leitura da

linha que percorre verticalmente toda a parte frontal do calçado. Ademais, linhas foram acrescentadas no cordão ao redor do tornozelo, trazendo uma textura de corda para esse elemento do vestuário. Vale também mencionar que na parte superior do calçado, que cobre parte da canela de Goku, também foi acrescentada uma linha que interrompe a leitura contínua propiciada pela linha vertical, ao mesmo tempo em que reforça o aspecto da tridimensionalidade do design.

Antes da análise da parte superior do modelo deve-se destacar que a faixa que segrega as duas partes principais do design foram simplificadas através da diminuição da quantidade de linhas internas, aumentando assim sua pregnância em relação ao design anterior.

Partindo agora para a parte superior do modelo, observa-se que o tamanho da gola em “V” das vestes externas aparentemente diminuiu, não obstante a quantidade de linhas indicando as dobras do tecido tenha aumentado, contribuindo, assim, para a redução da pregnância da imagem. Ainda, analisando o tronco, percebe-se a sobreposição das linhas das vestes superiores sobre a faixa na cintura, o que fortaleceu a característica da tridimensionalidade e volume do modelo. Um ponto de alteração importante é com relação aos músculos do peito de Goku. Anteriormente Maeda indicava com linhas somente os ossos da clavícula do protagonista, Yamamuro, agora opta por substituir a retração desses elementos anatômicos em detrimento de enfatizar a musculatura peitoral do personagem. Dessa forma, o designer adicionou mais um elemento novo que evoca a força e a potência esquizóide de um lutador. Esta escolha é reforçada ainda mais pelas linhas retilíneas e da categoria conceitual da fragmentação explanada acima.

Em se tratando dos braços desse modelo, Yamamuro os deixou mais simplificados fazendo uso de uma quantidade menor de linhas internas e também de linhas abertas que não segregam a musculatura, mesmo que elas sejam ilustradas com traços retilíneos. Com relação ao pescoço, o detalhamento retorna a ser mais complexo, com linhas indicando o pomo de adão e uma maior quantidade de linhas que indicam a posição dos músculos esterno-cleido-mastóides. Por fim, com relação à cabeça desse design específico, as pupilas aumentaram, ficando mais alongadas, as orelhas diminuíram e agora no cabelo existem linhas internas na área da franja indicando uma sobreposição desse elemento sobre a testa de Goku, o que reforça assim uma das características de maior destaque que Yamamuro trouxe para a forma de se retratar o protagonista de *Dragon Ball*, que é a tridimensionalidade, isto é, a ênfase no volume daquele corpo ilustrado.

No que tange às características conceituais fundamentais da Gestalt, é possível identificar a características da “complexidade” que pode ser entendida da seguinte forma:

“A complexidade é uma formulação polissêmica, oposta ao conceito de simplicidade. Implica, quase sempre, uma complicação visual graças à presença de numerosas unidades formais na organização do objeto, tanto das partes como do todo em si. É um fator que ocorre para dificultar a leitura rápida de um dado campo perceptivo. Exige um maior tempo de observação, concentração e interpretação formal. Geralmente, o objeto apresenta de média a baixa pregnância da forma.” (GOMES FILHO, 2014, p. 80).

Apesar de a estrutura perceptiva do objeto deste design de Goku poder ser quebrado em duas grandes unidades, na área do tronco em especial peito e pescoço, é possível identificar novas subdivisões com as linhas mais internas dos músculos esterno-cleido-mastóideos, conectadas às linhas do queixo de Goku, e também às subunidades demarcadas pelas linhas que denotam os músculos do peito do personagem e, tudo isso fica evidente dentro da subunidade das linhas que marcam a gola das vestes externas do protagonista.

Outra característica conceitual fundamental da Gestalt que pode ser identificada no design de Yamamuro é a da profundidade:

“A profundidade se sustenta principalmente nas variações de imagens retilíneas, baseando-se em gradientes de estimulação ordinal. As impressões sensoriais que acompanham as percepções de profundidade ou de distância em uma superfície contínua e/ou por gradientes formados pela sucessão de planos podem ser chamadas de profundidade de perspectiva. A perspectiva geralmente apresenta sucessões de figuras identificadas em elementos diversos como linhas, planos, volumes, cores, texturas, brilhos, sombras e outros atributos, que concorrem para a visão tridimensional do objeto. Importante notar que o ângulo de tomada da perspectiva do objeto (feita geralmente por meio de fotografia ou de desenho) joga importante papel no significado que, eventualmente, deseja-se passar. Por exemplo, é sabido que tomadas feitas de baixo para cima geralmente dramatizam o assunto, sobretudo

quando associadas a variações angulares do próprio equipamento.” (GOMES FILHO, 2014, p. 97).

A categoria conceitual da profundidade desse primeiro design de Yamamuro, pode ser encontrada em elementos como a franja do cabelo e as dobras da roupa de Goku que se sobrepõem a outros elementos como a barra da calça sobre os canos das botas ou as dobras próximas do pescoço. Como mencionado anteriormente a respeito da escolha de ilustração e posicionamento de linhas, de modo a corroborar com a construção de uma percepção de volume e tridimensionalidade para o espectador, fazendo com que esse personagem lutador salte, ou melhor se destaque do cenário em que ele está inserido.

Isso posto, é importante saber quais seriam as consequências de separar a imagem de um lutador do espaço em que esse personagem está inserido. Deve-se lembrar nesse caso que, *Dragon Ball* foca em personagens lutadores que realizam movimentos baseados em práticas de combate de origem chinesa.

Para responder tal indagação é preciso resgatar os conceitos de *ki* de Tokitsu e Yasuo e, principalmente o intuito dos treinamentos do “cultivo” que seria o de minimizar o ego da pessoa, diluindo o ser em seu espaço, pois se o ego é reforçado, a sensação de *ki* diminui (TOKITSU, 2014, p.50). Vale destacar, conforme foi visto anteriormente, que Goku pode ser entendido como uma personagem que busca treinar para desenvolver seu *ki*.

Dessa forma se faz necessário também retomar a perspectiva do tempo explanada no segundo capítulo no item “2.1.1-O tempo como uma relação entre variações espaciais”, como o nome de uma relação entre variações espaciais, ou movimentos no espaço e que tal espaço (onde tanto ilustradores, quanto seus personagens lutadores estão inseridos) pode ser entendido como algo constituído por tais movimentos em constante variação. Essa questão sobre a passagem do tempo, é algo que o próprio Gilbert Durand encara como sendo inelutável (2012, p. 193-194). Assim sendo, é possível compreender tal escolha estética enfatizando a profundidade do corpo do personagem, como uma abordagem esquizóide, que enfrenta o fluxo de variações. E, isso ocorre porque tais escolhas de abordagem separam esse personagem lutador do espaço em que ele se encontra, ao invés de diluí-lo naquele ambiente, tal qual se esperaria de um corpo treinado no cultivo do *ki*.

Além disso e em termos de transcrição de narrativas focadas em praticantes de movimentos corporais de combate, a escolha de enfatizar o volume do corpo do lutador, faria mais sentido, na caracterização de personagens com um ego mais exacerbado, como Vegeta por exemplo, que é um personagem cuja personalidade acaba por ser reforçada e externalizada em imagem, ao ter seu corpo desenhado com a profundidade em destaque. Isso porque o ego sólido de Vegeta o destaca do espaço, mostrando que, apesar de um treinamento corporal rígido, seu *ki* não é tão desenvolvido quanto o do seu rival Goku.

No caso do protagonista, tal escolha visual de ilustrar seu corpo com profundidade acaba por enfatizar mais seu lado agressivo/violento do herói durandiano dentro dele (ao separá-lo visualmente das variações do espaço) e por consequência minimiza uma perspectiva complexa sobre as práticas corporais de combate, focando e enfatizando (através de escolhas estéticas como a profundidade) em uma faceta mais esquizóide e destrutiva desses movimentos.

Esta escolha não apenas minimiza visualmente outras características da personalidade de Goku, como também reduz a potência da imagem de certas práticas corporais (em especial advindas de países como a China), como um meio do cultivo do *ki*, onde o ego tende a ser minimizado e o indivíduo praticante pode sentir a “ausência de separação” para com o espaço, onde seu corpo está inserido, ao invés de destacar-se dele como ocorre na ilustração do modelo de Goku feito por Yamamuro Tadayoshi.

4.8) ANÁLISE DA SEGUNDA FICHA DE MODELO DE SON GOKU FEITA PELO DESIGNER YAMAMURO TADAYOSHI

Continuando com as análises das fichas de modelo feitas por Yamamuro Tadayoshi, será analisado a seguir um design que não foi necessariamente o segundo feito cronologicamente por Yamamuro, visto que ocorreram algumas produções anteriores feitas diretamente para o mercado doméstico japonês, além da série original *Dragon Ball GT* de 1996, apesar de esta última contar somente com os designs de Nakatsuru Katsuyoshi. A presente tese não irá analisar *Dragon Ball GT* devido ao baixo envolvimento do criador da obra original Toriyama Akira. Apesar de este ter ilustrado artes conceituais que serviram de

base para episódios da série, os episódios de GT, diferentemente de *Dragon Ball Z* não transcriavam nenhum material prévio dos quadrinhos de Toriyama, a série toda é uma produção original dos estúdios Tōei.

Com relação aos especiais produzidos exclusivamente para o mercado interno nipônico e, mais especificamente, o média-metragem *Ossu! Kaette Kita Son Gokū to Nakama-tachi!!* (オッス! 帰ってきた孫悟空と仲間たち!!) de 2008. Apesar dessa obra contar com o nome de Toriyama nos créditos, como o autor do argumento original do qual o roteiro foi baseado, infelizmente não foram encontradas fontes oficiais disponíveis das fichas de modelo dos personagens.

Vale mencionar que houve uma remasterização da série *Dragon Ball Z* conhecida como *Dragon Ball Kai* lançada em 2009 no Japão, que de fato contou com novas animações de abertura e encerramento, porém não existem registros das fichas de modelos usadas para essas pequenas sequências.

Dessa forma, seguindo a linha cronológica, a etapa seguinte das novas produções de *Dragon Ball* que contaria com novos designs seria o longa metragem *Dragon Ball Z: Kami to Kami* (*Doragon Bōru Zetto: Kami to Kami*, ドラゴンボールZ 神と神), lançado originalmente em 2013 e conhecido no Brasil como *Dragon Ball Z: A batalha dos deuses*. Existem diversas entrevistas relatando a participação de Toriyama na produção, além de ele estar creditado como autor da história do filme, apesar do roteirista ser Watanabe Yūsuke.

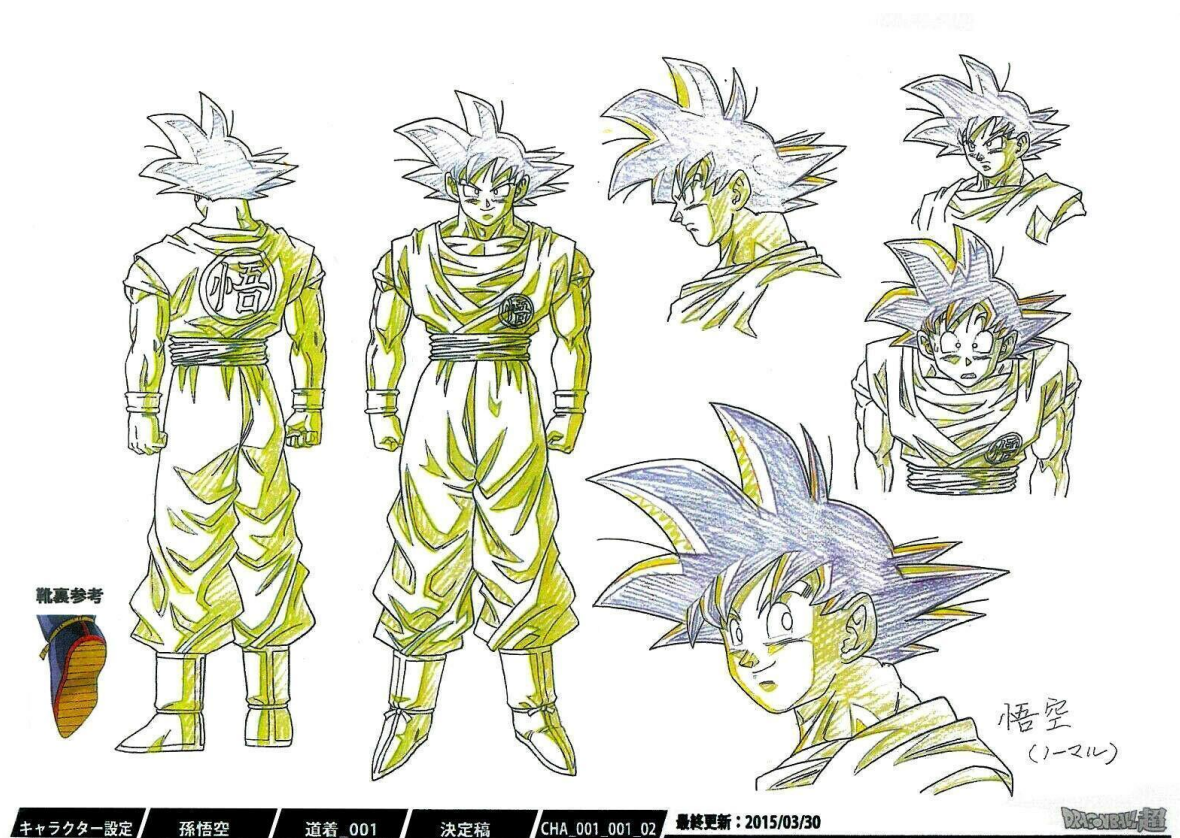


Figura 132: Design de Son Goku para o longa *Dragon Ball Z: A batalha dos deuses* feito por Yamamuro utilizado também em *Dragon Ball Super*, a série sucessora de DBZ.

Fonte figura 132: Imagem editada a partir de versão original presente no livro *Dragon Ball Super History Book 30th Anniversary* (TORIYAMA, 2016, p. 148).

Nesse longa metragem, a mesma ficha de modelo foi utilizada na série *Dragon Ball Super* de 2015, que também contou com os argumentos de Toriyama para o desenvolvimento da história. De qualquer forma, tanto no filme da batalha dos deuses, quanto nessa nova série, Yamamuro está creditado como responsável pelos designs.

Em se tratando do modelo em si, a estrutura perceptiva do objeto mais uma vez é segregada em duas grandes unidades, estas divididas pela faixa na cintura de Goku. Essa peça de vestimenta, por sua vez, parece resgatar a abordagem do último design de Maeda, pois o detalhamento certamente aumentou dado a maior quantidade de linhas indicando dobras do tecido. No entanto, um dos maiores responsáveis pela diminuição da pregnância do design foi o aumento do detalhamento do tecido das calças do protagonista. Tal escolha resultou também na dificuldade de se aplicar o sombreado dessa imagem em razão da forma como a luz reagiria ao incidir sobre tamanha complexidade de tecido. Portanto, essa abordagem acaba por dificultar uma maior coerência entre os diversos animadores dos episódios.

No que tange à parte superior do design, também é possível detectar uma diminuição da pregnância pelo tronco, não somente com o maior detalhamento pelo aumento da quantidade de linhas retratando as dobras da roupa, mas também pelo retorno da insígnia com o ideograma “go” no peito do personagem. A diferença desse elemento para com a presença dele no penúltimo design de Maeda Minoru, estava na questão de uma ausência de um embasamento narrativo, (a primeira vez que foi mostrado Goku treinando sozinho) fora a questão de um aumento na poluição visual tal como ocorre nesse modelo de Yamamuro usado em *Dragon Ball Super* e, a presença desse elemento visual descontextualizado narrativamente, corrobora ainda mais para a diminuição da pregnância do modelo como um todo.

No que diz respeito à imagem dos braços desse design, nota-se que houve um aumento considerável na quantidade de detalhamento através de linhas denotando os grupos musculares em especial nas áreas dos tríceps e dos ombros. Fora isso, a espessura das munhequeiras parece ter diminuído.

Antes de rumar para o pescoço e a cabeça, não se pode deixar de comentar o aumento da poluição visual na área do peito do modelo. Nesta área parece haver uma mescla da última abordagem de Yamamuro com Maeda, na qual os músculos do peito são segregados com linhas, porém existem agora hachuras internas que denotam a presença da clavícula. E, desse ponto seguindo para o pescoço, observa-se uma maior quantidade de detalhamento, que já era grande no design anterior, permanecendo porém, algumas linhas que agora são traçadas como hachuras, o que reduz ainda mais a pregnância do modelo.

Com relação à cabeça de Goku, nota-se que as suas orelhas diminuíram, e a linha abaixo dos lábios, que Maeda introduziu em seu penúltimo design, agora foi substituída por uma hachura corroborando com a tendência de sobrecarregar o modelo com informações visuais. Agora, um destaque interessante de se notar é a presença de um semitom nos cabelos que costumeiramente eram apenas preenchidos completamente com a cor preta, tal qual no quadrinho original de Toriyama.

Tal escolha de abordagem de incluir essa nova matiz durante o processo de colorização fortalece ainda mais a tendência do modelo anterior de Yamamuro no sentido de enfatizar o volume do design através da sobreposição. Todavia não se pode ignorar a questão que a adição de mais um elemento visual acaba também por fortalecer a tendência de

obliterar a pregnância desse design como um todo e, em especial, quando se comparada aos primeiros designs de Maeda.

Isso posto, é possível prosseguir com as análises das categorias conceituais fundamentais da Gestalt que podem ser encontradas nesse modelo de Yamamuro, sendo o primeiro deles o da profusão.

“A profusão é uma técnica visual que também é associada ao fator da complexidade polissêmica em termos de apresentação de muitas unidades informacionais na elaboração de um objeto ou de uma composição. Ela se distingue do fator da complexidade pelo fato de ser direcionada a objetos específicos. Ou seja, refere-se e identifica aquelas manifestações visuais que tendem à apresentação de elementos adicionais rebuscados, muitas vezes supérfluos, de detalhes ou motivos decorativos, que enfatizam uma obra, uma composição ou um produto, mediante o fator da ornamentação.” (GOMES FILHO, 2014, p. 81).

Nesse ponto é válido fazer o adendo que o autor Gomes filho atribui a categoria conceitual a obras que “Geralmente são ricas em significados, sobretudo simbólicos” (GOMES FILHO, 2014, p. 81), porém como mencionado anteriormente no exemplo da volta da insígnia com o ideograma de “go” no peito de Goku, não existe razão na narrativa para tal escolha de design diferentemente do ocorreu na obra original de Toriyama que Maeda adaptou para animação. Dito isso, o ponto de maior aproximação deste design de Yamamuro para com a profusão é a questão da quantidade de elementos inseridos e o fato de a maioria ser supérflua.

Existem outras duas categorias conceituais fundamentais que valem ser definidas para se analisar a presente ficha de modelo de Yamamuro, mas não pela presença destas e sim por sua ausência; sendo elas o contraste e o ajuste óptico. A primeira delas, segundo a Gestalt, pode ser compreendida da seguinte forma:

“A importância e o significado do contraste começa no nível básico da visão pela presença ou ausência da luz. É a força que torna visível as estratégias da composição

visual. É de todas as técnicas a mais importante para o controle visual de uma mensagem bi ou tridimensional. É também um processo de articulação visual e uma força vital para a criação de um todo coerente. Em todas as artes, o contraste é uma poderosa ferramenta de expressão, o meio para intensificar o significado e, portanto, para simplificar a comunicação. O contraste é também uma contraforça à tendência do equilíbrio absoluto, ele desequilibra, sacode, estimula e atrai a atenção. (...) O contraste, como estratégia visual para aguçar o significado, também é capaz de dramatizá-lo para fazê-lo mais importante e mais dinâmico. Por exemplo, se se quer que uma coisa pareça claramente grande, pode-se associar uma outra coisa pequena perto desta. Cada elemento visual oferece possibilidades múltiplas na produção de informação visual contrastada. Cada polaridade puramente conceitual pode associar-se mediante elementos e técnicas visuais que são, por sua vez, associados ao seu significado. O contraste pode ser utilizado, no nível básico de construção e decodificação do objeto, com todos os elementos básicos: linhas, tonalidades, cores, direções, contornos, movimentos e, sobretudo, com o fator de proporção e escala. Todas essas forças são valiosas na ordenação dos *input* e *output* visuais, realçando a importância crucial do contraste para o controle do significado e da organização visual da forma do objeto.” (GOMES FILHO, 2014, p. 62-63).

A importância da presença da categoria conceitual da Gestalt se revela pela definição anterior como um possível ponto de diálogo para com conceitos do imaginário durandiano e do cultivo de *ki*. Isso acontece pois, o “equilíbrio absoluto”, na perspectiva de Gomes Filho é visto como algo que minimiza a pregnância da forma consequentemente a prejudicar a absorção da informação visual pelo interlocutor.

Devido ao fato de os designs analisados estarem sendo usados para transcriar corpos de personagens lutadores que cultivam seu *ki*, em uma narrativa que trabalha temas presentes em práticas corporais de origem chinesa e japonesa, se faz necessário resgatar conceitos apresentados no segundo capítulo deste estudo, mais especificamente no item “2.2.4-O *ki* para além de *Dragon Ball*”. E, tal passagem apresenta a perspectiva de Yuasa Yasuo sobre a interrupção do fluxo de *ki*, que dentro de um contexto da medicina tradicional chinesa, essa estagnação pode-se externalizar como uma patologia (YASUO, 1993, p. 101-107).

Além disso, é necessário rememorar que a imagem heroica-durandiano, enfrenta as variações do espaço-tempo, com violência constante (DURAND, 2012, pg. 159). Isso posto, a ausência da categoria conceitual do contraste do presente modelo de Yamamuro, pode ser

interpretada como uma escolha de design esquizóide, que enfrenta as variações expressas visualmente pela presença de linhas curvas e circulares, que poderiam acolher as variações do tempo-espço (DURAND, 2012, p. 248), evitando assim, a estagnação. E, esta última originada de um fluxo de variação inevitável, presente em cada quadro animado e em cada traçado, de cada um dos diferentes animadores e, ademais, que o conjunto de linhas retas sem contraste desse modelo de Son Goku feito por Yamamuro Tadayoshi, não se mostra apto a acolher. Pode-se entender que isso tudo se deve à toda a rigidez e ao detalhamento supérfluo, sem um mínimo de contraste que esse corpo ilustrado apresenta.

Todavia, a discussão sobre o segundo design de Son Goku desenvolvido por Yamamuro Tadayoshi não se limita à ausência da categoria conceitual do contraste presente na Gestalt e, existe outra categoria conceitual fundamental mais especificamente àquela do “Ajuste óptico”, que também se encontra ausente desse modelo do protagonista de *Dragon Ball*.

“A técnica do ajuste óptico é utilizada de muitas maneiras, em diversos casos de configurações bi ou tridimensionais. Tem como pressuposto básico o alcance do equilíbrio e harmonia visual do objeto. O ajuste óptico funciona como um recurso inteligente que se aplica à configuração do produto ou em uma composição. Quer dizer, funciona como um refinamento no trato da forma do objeto e, em geral, se explica como um tipo de correção, ajuste ou controle visual, sobretudo nas linhas que contornam ou delimitam as organizações formais. O conceito de ajuste óptico na verdade remonta aos projetistas do passado que, já nos templos greco-romanos, utilizavam esta técnica para produzir efeitos harmoniosos e de equilíbrio visual nas suas obras. As colunas, por exemplo, eram dimensionadas com ligeiras curvaturas convexas para que, aos olhos do observador e a certa distância, parecessem retas. (...) em um bom design quase não existem linhas retas, e isso acontece, exatamente, para se eliminar o efeito das linhas côncavas ou convexas que as linhas retas costumam causar à nossa percepção visual. Guardadas as devidas proporções, este conceito pode se estender ao design de qualquer tipo de produto.” (GOMES FILHO, 2014, p. 101).

O intuito de invocar tais definições para a discussão do presente design visa destacar o fato de que tais categorias conceituais se mostram como ausentes dessa ficha de modelo de

Yamamuro, em especial devido à ausência das linhas curvas em detrimento de uma enxurrada de linhas retas. Tais escolhas prejudicam o design como mencionado na citação acima, além de remover o contraste no modelo através da minimização da variação de linhas, prejudicando assim, a pregnância da imagem com o acréscimo de informações visuais desnecessárias.

O caminho contínuo e gradual do aumento de detalhamento nos designs de Goku e o maior destaque na musculatura desse personagem, reflete a minimização cômica dos roteiros da obra original de Toriyama. Todavia, o modelo analisado anteriormente parece ter sido o ápice que Yamamuro conseguiu externalizar o aspecto esquizóide do lutador Son Goku (e também das práticas corporais que ele expressa em seus movimentos) de uma forma visualmente interessante sob a perspectiva da Gestalt.

Usando como referência os quadros de materiais diferentes dos quais Yamamuro Tadayoshi é creditado como supervisor de animação, é possível explicitar as diferenças de sua filosofia de design na animação dos personagens de *Dragon Ball* e um dos quadros pertence ao episódio 185 de *Dragon Ball Z* que foi exibido originalmente no Japão em 1993. É válido lembrar nessa análise que durante esse período o responsável pelos modelos dos personagens era Maeda Minoru, porém, nesse episódio específico, Yamamuro cumpria a função de supervisor de animação, além de animador de quadros chave. Em vista disso, verifica-se que se trata basicamente de um testemunho de como Yamamuro interpretava os designs de Maeda, adicionando categorias conceituais e minimizando detalhamento supérfluo nessa época, de modo que tal abordagem ao longo da série pode ter corroborado para com que ele fosse colocado como responsável pelos designs dos personagens nos longa metragens de DB à partir do mesmo ano de 1993.



Figura 133 (acima): Enquadramento fechado de Son Gohan. O supervisor de animação desse episódio de onde esse quadro foi extraído é o próprio Yamamuro.

Figura 134 (abaixo): Enquadramento fechado de Son Gohan em uma das sequências animadas do jogo *Dragon Ball: Ultimate Tenkaichi*.

Fonte figura 133 (acima): *Dragon Ball Z* episódio 185.

Fonte figura 134 (abaixo): *Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi* (SUMIYA, 2011).

O outro quadro por sua vez pertence à uma sequência que retrata o mesmo personagem (Gohan o filho de Goku) no mesmo contexto do episódio 185 de *Dragon Ball Z*, no entanto dessa vez trata-se de uma animação que faz parte de um jogo de videogame chamado *Dragon Ball: Ultimate Blast* (ドラゴンボール アルティメット ブラスト) lançado em 2011 no Japão. No Brasil e nos EUA o jogo foi nomeado como *Dragon Ball Z:*

Ultimate Tenkaichi (SUMIYA, 2011). Esse jogo reconta os acontecimentos de *Dragon Ball Z* e durante momentos específicos de transição entre certos estágios, vídeos de curta duração recontam cenas clássicas da adaptação dos anos 90 da obra de Toriyama através de novas animações originais feitas especialmente para esse jogo. Tais animações 2D presentes no jogo possuem Yamamuro creditado como diretor de animação e designer de personagens.

Essa comparação mostra, como já revelado em 2011 (ou seja antes do lançamento da Batalha dos deuses e da série *Dragon Ball Super*), os designs de Yamamuro já não traziam mais as categorias conceituais da Gestalt do contraste, do ajuste óptico, nem da profundidade mencionada na última análise. Ademais, a categoria conceitual da clareza presente nos primeiros designs de Maeda (em especial no segundo design de Goku criança), se mostram até mais ausentes do que se comparado aos demais designs mais retilíneos e detalhados que o corpo de Goku foi recebendo ao longo dos anos.

Um elemento onde tais ausências de categorias conceituais se faz óbvio é denotado nos olhos de Gohan. Na versão dos anos 90 de *Dragon Ball Z*, existem linhas curvas nas partes inferiores dos globos oculares e que contrastam com o restante das linhas retas predominantes do design. Por sua vez, o quadro do close de Gohan feito para o jogo de 2011, não apresenta tais linhas curvas abaixo dos olhos, apenas retas e tal ausência de contraste corrobora em criar uma imagem com pregnância menor.

Além disso, a posição inclinada dos olhos dentro do rosto de Gohan no quadro da série da década de 1990, ajuda não só a criar um maior dinamismo para imagem, como também evoca a tridimensionalidade daquele rosto. Isso se dá através das categorias conceituais do ajuste óptico e também do desequilíbrio. E, ainda, não se pode deixar de comentar que tal escolha corrobora e muito em externalizar o sentimento de raiva que o personagem está sentindo.

Por sua vez os olhos grandes, chapados, isentos de contraste e de um desequilíbrio dinâmico, presente no quadro de Gohan usado no jogo de 2011, peca pela ausência da retração do volume, Tal característica de tridimensionalidade poderia potencializar em retratar visualmente a raiva que o personagem estava sentindo naquele momento ao destacá-lo do espaço do cenário em que ele estava inserido, fortalecendo assim suas características esquizóides de separação das variações do ambiente.

Se a comparação desse quadro da animação de 2011 for feita com um quadro do episódio 184 de *Dragon Ball Z*, as diferenças ficam ainda mais explícitas. Vale atentar que o episódio 184 não conta com a presença de Yamamuro nos créditos, nem como animador de quadros chave e muito menos como supervisor de animação, pois, como esse episódio foi exibido originalmente em 1993, Maeda Minoru ainda atuava como o designer de personagens. Assim, verifica-se que tal quadro só foi invocado para essa comparação com o objetivo de mostrar as diferenças de abordagem de Yamamuro, mais especificamente a ausência das categorias conceituais do ajuste óptico e do contraste para ampliar o volume da imagem, assim como também a ausência da categoria conceitual da clareza, o que acarreta em uma diminuição da pregnância das ilustrações de Yamamuro desse período em diante, incluindo seus modelos usados no longa da batalha dos Deuses e na série *Dragon Ball Super*.



Figura 135: Enquadramento fechado de Son Gohan em um episódio de DBZ. O supervisor de animação creditado é Masunaga Keisuke. Vale destacar que além das linhas curvas na parte inferior do globo ocular, a sobrancelha também é retratada de forma curvilínea.

Fonte figura 135: *Dragon Ball Z* episódio 184.

Outra perspectiva que corrobora com a presente análise, pode ser encontrada nas palavras do professor de animação e ex-animador dos estúdios Disney, Walt Stanchfield

(1919-2000). Esse autor traz em seu livro *Drawn to life* (2009), certas passagens que são compatíveis com as definições de contraste e ajuste óptico apresentadas anteriormente e que claramente faltam no presente design de Yamamuro. Segundo Stanchfield, atentar para as linhas utilizadas na construção do desenho são essenciais para se conceber uma silhueta com poses claras e objetivas que não vão deixar dúvida para o espectador do tipo de movimento que o personagem está realizando (STANCHFIELD, 2009, p. 15). Em se tratando de um personagem que faz uso de práticas corporais de combate na narrativa de *Dragon Ball*, isso é um elemento de extrema importância, mas que infelizmente não se faz muito presente no modelo atual em análise.

Em testes de silhueta, onde não há sombreamento ou textura, tudo que resta para o ilustrador/animador é a linha, e é ela quem deve contar a história (STANCHFIELD, 2009, p. 15). A linha necessita de explicitar uma ação e também indicar as variações da estrutura da figura em movimento, é necessário clareza nos processos que ocorrem debaixo das vestimentas, do pêlo, ou da pele dos personagens (STANCHFIELD, 2009, p. 15). Um desenho de “linha” segundo Stanchfield, é na realidade um desenho de “forma”, pois segundo o autor, uma pessoa não anima “linhas” e sim “formas” (STANCHFIELD, 2009, p. 15). Linhas propiciam a construção das formas e também a variação destas em movimentos (STANCHFIELD, 2009, p. 15). Ademais, uma maior variedade de linhas agrega persuasão à forma (STANCHFIELD, 2009, p. 15), além de aumentar a pregnância da imagem através da categoria conceitual do contraste (GOMES FILHO, 2014, p. 62). Ademais, um uso consciente de diferentes espessuras de linhas adiciona textura e também uma sensação de volume, de algo que ocupa três dimensões (STANCHFIELD, 2009, p. 15), mesmo em se tratando de uma ilustração num papel. A aplicação de linhas de maior espessura em ilustrações em primeiro plano, auxiliam a indicar a proximidade daquela figura por exemplo (STANCHFIELD, 2009, p. 15).

A título de tornar mais claro o ponto anterior, deve-se levar em consideração a análise do modelo prévio de Yamamuro, que enfatizava a tridimensionalidade do corpo de Goku, e reforçava as características esquizóides da personalidade do protagonista e também das práticas corporais de combate que ele executava. Dessa maneira, a citação de Stanchfield mostra que empanturrar ainda mais o design anterior com ainda mais informação visual e linhas retas e, além disso, erradicar as linhas curvas, minando assim o contraste e o ajuste óptico presentes anteriormente, acabou por prejudicar a proposta do modelo anterior de

Yamamuro e também a visão particular desse artista sobre como pensar corpos de personagens lutadores em narrativas com temáticas de práticas corporais de combate. Mesmo que esta pesquisa apresente críticas à proposta de Yamamuro com base nos autores das referências bibliográficas, não se pode negar o óbvio aspecto esquizóide dessas práticas e movimentos transcriados em *Dragon Ball*, cuja narrativa é sim abarrotada de elementos esquizóides. Todavia, baseado na presente análise e mesmo ignorando as complexidades e potência acolhedoras da personalidade de Goku e de seus movimentos animados de luta, a abordagem de Yamamuro nos designs de *Dragon Ball Super* conseguem exprimir as facetas esquizóides da personalidade de Goku.

Ademais, vale deixar claro também que a minimização da tridimensionalidade do modelo de Goku de *Dragon Ball Super* não implica necessariamente que houve uma valorização de outros traços acolhedores da personalidade de Goku através desse design. Isso se deve à baixa pregnância pela profusão e excesso de detalhamento que minimizaram drasticamente a quantidade de espaço negativo no design, assim como a ausência das linhas curvas presentes anteriormente que, conforme mencionado anteriormente sob a perspectiva de autores como Gilbert Durand, explicitam visualmente o acolhimento das variações. Portanto, pode-se considerar sob essa perspectiva, que o design de Yamamuro de *Dragon Ball* parece inerte e isento de conexões tanto com uma proposta acolhedora e complexa do protagonista, de sua narrativa como lutador, como também falha em alcançar de forma plena a execução esquizóide clássica que ele havia conseguido exprimir em seu traço nos anos 90.

Mesmo o herói mais esquizóide, que arranca as muitas cabeças da serpente da variação, pode ainda ser visto como uma imagem dramática/sintética, que expressa elementos acolhedores para com o tempo e a morte. Apesar disso, durante seu confronto épico com o monstro escamoso, o herói precisa acolher as variações da serpente para saber quando é o melhor momento para atacar, para se esquivar, ou qual golpe é mais eficaz para ser utilizado, ou qual arma brandir, ou ainda, qual terreno pisar para melhor lidar com aquele antagonista. Ser plenamente esquizóide, como esse último modelo de Yamamuro exprime em ilustração, impede que os processos acolhedores inevitavelmente inerentes aos heróis esquizóides possam ser devidamente transcriados na forma de design. Compreende-se então que, o pouco que restava da complexidade do design anterior foi destruído de forma ainda mais contundente, soterrado por uma enxurrada de linhas retas e desnecessárias.

De certa forma, a abordagem de Yamamuro espelha a perspectiva de Vegeta sobre seu fortalecimento e treinamento em relação à Goku. Vegeta acredita que um treinamento ininterrupto, em linha reta, sem desvios é não somente a forma de superar seu rival Goku, como também a solução mais rápida para tal. Porém, como é mostrado na narrativa de Toriyama inúmeras vezes (figuras 13 e 27) pelos ensinamentos do ermitão da tartaruga, as pausas, os intervalos, os descansos, a hora de relaxar, comer, dormir e brincar são tão importantes quanto à dedicação extrema necessária nos momentos específicos do treinamento. Em um cenário onde tais elementos são diminutos e/ou ausentes, a tendência é que mesmo uma dedicação 100% exclusiva para o fortalecimento muscular, pode se perder e se mostrar mais insossa e ineficiente do que a abordagem de um lutador como Goku, que acolhe as variações e dedica uma porcentagem menor ao seu fortalecimento muscular, porém quando ele necessita usar de tal recurso violento, toda a sua bagagem de pausas e de acolhimento temporal se converte em um impacto muito mais eficaz do que a pureza esquizóide do treinamento de Vegeta.

As reflexões sobre a abordagem de design de Yamamuro mostram a importância dos ensinamentos do ermitão da tartaruga, não somente para um lutador que treina práticas corporais de combate, mas também um designer de personagens lutadores. As pausas, assim como as linhas curvas possuem o potencial de acolher as variações, contrastar e dialogar com rigidez esquizóide das linhas retas e por vezes superá-las em seus objetivos heróicos com uma maleabilidade e fluidez tal qual o corpo de antagonistas como os rotundos Majin Buu e Buuon.

Resumidamente, em se tratando da transcrição de um personagem que pratica o estilo de combate do ermitão da tartaruga, a escolha de incluir traços curvilíneos nas fichas de modelo indica a coerência do designer que deseja retratar a anatomia desse tipo de personagem combatente em sua complexidade.

É interessante destacar também que mesmo dentro do nicho dos animadores japoneses, essa abordagem de designs de Yamamuro parece não ter feito muito sucesso também. O animador Kameda Yoshimichi, famoso pelo seu trabalho na série *Fullmetal Alchemist Brotherhood* (IRIE, 2009), postou uma série de tweets em dezembro de 2012, onde ele reclamava, aparentemente ao se deparar com um dos trailers do longa *Dragon Ball Z: A batalha dos deuses*, o que faz sentido, dado a proximidade da data de lançamento do filme em 30 de Março de 2013 no Japão.



亀田祥倫

@59033ihcimihsoy

ドラゴンボール どしちゃった、、、

12:42 AM · 13 de dez de 2012 · Twitter for Android

5 Retweets

10 Curtidas



亀田祥倫

@59033ihcimihsoy

前田実さん時代の柔らかい絵柄にしてくれ...

12:43 AM · 13 de dez de 2012 · Twitter for Android

5 Retweets

7 Curtidas

Figura 136: Kameda posta em sua conta do twitter a frase “O que aconteceu *Dragon Ball*?”.
 Figura 137: Um minuto depois da primeira postagem, Kameda clama pela era dos designs mais suaves de Maeda Minoru.

Fonte figura 136: <https://twitter.com/59033ihcimihsoy/status/279053606085345281> acesso em 24/06/2022.

Fonte figura 137: <https://twitter.com/59033ihcimihsoy/status/279053894292742144> acesso em 24/06/2022.

Deve-se destacar no caso acima que Kameda é um animador de quadros chave em diversos episódios de *Fullmetal Alchemist Brotherhood* (IRIE, 2009) com sequências de ação espetaculares, como por exemplo o episódio 14 em que ele está creditado.



Figura 138: Código QR de uma cena da série animada *Fullmetal Alchemist Brotherhood* em que Kameda é creditado como animador.

Fonte figura 138: *Fullmetal Alchemist Brotherhood* episódio 14 Acesso em 18/06/2022.

Com isso posto, é possível rumar para uma investigação das implicações das mudanças do design do corpo do lutador Son Goku e, mais especificamente, quais poderiam ser algumas das consequências de ênfase imagética na musculatura desse personagem.

4.9) REFLEXÕES SOBRE AS FORMAS MUSCULARES DOS DESIGNS

Segundo o autor Kuriyama Shigehisa em seu livro *The expressiveness of the body and divergence of greek and chinese medicine* (2018), a opção de retratar corpos realçando os grupos musculares é um aprendizado do olhar anatômico do artista e envolve treinamento de conseguir associar o que o olho vê no corpo com o que o artista sabe sobre anatomia.

As produções artísticas gregas desempenharam um papel fundamental para a concepção da musculatura humana (KURIYAMA, 2018, p. 112). Um exemplo seriam as métopas de Parthenon, onde os músculos são construídos na figura como estruturas claras, salientes, e de fácil visualização (KURIYAMA, 2018, p. 112). Contudo, Kuriyama atenta para a perspectiva de tal concepção como uma construção que difere dos corpos observáveis, onde as estruturas musculares costumam estar ocultas (KURIYAMA, 2018, p. 112-115). Ser capaz de “enxergar” músculos seria uma capacidade adquirida, que depende de uma combinação de imaginação com o conhecimento de anatomia (KURIYAMA, 2018, p. 112-115).

Mesmo que a princípio Kuriyama enfoque na perspectiva europeia, como central na construção dessa concepção de corpo muscular, é importante deixar claro o contexto específico em que *Dragon Ball* foi criado. Toriyama Akira, é um artista que desenvolveu sua obra no Japão, porém sua posição geográfica não o protegeu de diversas influências, produções e tradições e concepções de corpo de outros países, como os EUA. Esse último, graças em grande parte ao imperialismo, como na ocupação militar durante o pós segunda guerra (SAKURAI, 2014, p. 197). De forma análoga a Toriyama, os artistas responsáveis pela adaptação animada, também estão sujeitos a uma multiplicidade de influências para além de seu território nacional.



Figura 139 (esquerda): Parthenon Metope.

Figura 140 (direita): Um diagrama indicando pontos de acupuntura e canais e alguns circuitos por onde o *ki* flui. Diferentemente da figura 139 não há uma ênfase em retratar os grupos musculares desse corpo quando o enfoque está no *ki*. Dito isso, os designs de Goku parecem que ao longo dos anos foram se aproximando muito mais da figura 139 do que da figura 140, no que se refere à forma de ilustrar corpos, mesmo que sejam corpos de um personagem que supostamente cultiva o *ki*. A leitura que Kuriyama traz desse tipo de corpo como o da figura 140 e de outros mapas de acupuntura e diagramas de práticas de cultivo, é o de que o abdômen avantajado desses corpos não seria um reflexo da meia-idade, mas sim uma espécie de oceano de vitalidade, localizado no abdômen inferior (KURIYAMA, 2018, p. 224). Dessa forma, talvez o corpo do personagem Majin Buu (figura 99) seja aquele que mais se aproxima de tal leitura de Kuriyama, fortalecendo ainda mais o fato de esse personagem ser o último obstáculo na jornada de Goku no quadrinho original de *Dragon Ball*.

Fonte figura 139 (esquerda): https://en.wikipedia.org/wiki/File:Centaur_and_Lapith_5.jpg acesso em 24/06/2022.

Fonte figura 140 (direita): *The body, self-cultivation, and ki-energy* (YASUO, 1993, p. 105).

A ilusão de que a musculatura se destaca de forma natural e corriqueira na observação da multiplicidade dos corpos humanos, segundo Kuriyama, teria suas origens na sua ênfase exagerada em manifestações artísticas, como pinturas e esculturas gregas, que enfatizavam essas estruturas anatômicas (2018, p. 116). De acordo com Kuriyama, tal abordagem estética, teria como função, estabelecer uma relação entre a imagem dos músculos, com uma noção de identidade (2018, p. 116).

Isso posto, vale destacar que a atração e a retratação dos grupos musculares antecede o reconhecimento anatômico dos músculos em meio as dissecações que compuseram o caldo cultural renascentista (KURIYAMA, 2018, p. 129). Artistas gregos construíram corpos com ondulações salientes em um período onde tais saliências ainda não eram entendidas como músculos, além disso, tais artistas também inseriram saliências em locais onde, anatomicamente, não havia nenhum músculo. (KURIYAMA, 2018, p. 131).



Figura 141 (esquerda): Cratera (um tipo de vaso) cuja arte é atribuída ao pintor de nióbida.

Figura 142 (direita): Personagem Tenshinhan sem camisa. Seus músculos abdominais são ilustrados de uma forma pouco convencional. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1987.

Fonte figura 141 (esquerda):

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Krater_Niobid_Painter_A_Louvre_G341.jpg acesso em 24/06/2022.

Fonte figura 142 (direita): *Dragon Ball Kanzenban Vol 08* (TORIYAMA, 2003, p. 180).

De acordo com Kuriyama, a inserção de ondulações salientes em áreas onde não deveriam existir músculos, sugere que os primeiros artistas visavam dar um visual específico para suas figuras, ao invés de retratar uma anatomia específica (2018, p. 134). Como na época não haviam estudos para embasar a nomenclatura para os grupos musculares, Kuriyama se utiliza de obras como o *Physiognomics* e, tal obra pode ser entendida como um tratado pseudo-aristotélico sobre a leitura de personagens à partir da descrição seu físico (2018, p. 134). Ainda, verifica-se que essa obra mostra que características como pés grandes, boa articulação e corpos fibrosos são vistos como positivas, em especial entre os heróis e, ademais, essa última característica em especial, segundo Kuriyama, continua sendo valorizada, não apenas pelos gregos no período clássico, mas também nos dias de hoje (KURIYAMA, 2018, p. 134).

A valorização da imagem de um corpo com físico definido seria também reflexo de uma sociedade que valoriza a classe dos guerreiros e também a dos atletas (KURIYAMA, 2018, p. 138). Um elemento que une esses dois grupos é o *agon*, o conflito, isto é, algo que exige esforço físico e que é expresso visualmente através do tensionamento dos grupos musculares (KURIYAMA, 2018, p. 138). Todavia, isso não isenta os corpos de pessoas desses grupos, de uma certa artificialidade presente no processo de obtenção de uma

definição muscular análoga a de um fisiculturista contemporâneo, ou de uma escultura grega da época (KURIYAMA, 2018, p. 138).

É importante destacar que os corpos dos fisiculturistas só são alcançados através de dietas rígidas e rotinas rigorosas de exercícios (GAINES, 1974). De acordo com Kuriyama, não há razão para crer que no caso dos corpos dos atletas gregos seria diferente, pois nenhuma rotina comum por mais rigorosa seria capaz de deixar essas pessoas com o mesmo físico de Heracles (KURIYAMA, 2018, p. 138-139). Kuriyama destaca que médicos e filósofos gregos eram críticos quanto a esse tipo de treinamento físico extremo, citando inclusive tratados hipocráticos que alertavam atletas de estarem em condições “boas demais” e que aquela situação não poderia persistir por muito tempo (KURIYAMA, 2018, p. 139). Tal leitura corrobora com a perspectiva durandiana de uma imagem heróica que busca enfrentar a manifestação do desgaste físico imposto pelo tempo.



Figura 143: Hércules Farnésio.

Fonte figura 143: https://pt.wikipedia.org/wiki/H%C3%A9rcules_Farn%C3%A9sio acesso em 24/06/2022.

Kuriyama remete a Platão, como um crítico desse processo de construção físico, e demonstra que esses autores diziam inclusive ser um percurso suscetível a doenças, em especial, se através dos menores desvios ou mesmo da falta de ênfase em educação sob a perspectiva filosófica (KURIYAMA, 2018, p. 139). Então, onde residiria o apelo da disseminação da imagem desse tipo de corpo? Ora o próprio Platão por exemplo era crítico a suavidade que um foco extremo no caminho da música poderia trazer ao homem (KURIYAMA, 2018, p. 139). Apesar de que Platão buscava uma espécie de equilíbrio entre o relaxamento e a tensão (2014), algo análogo ao que Goku aprendeu com seu mestre o ermitão da tartaruga (figura 13) e Goku transmitiu ao seu filho (figura 27).

Contudo, outros autores clássicos diversas vezes manifestavam críticas quanto a uma abordagem “suave” de concepção de ser em detrimento de uma valorização de perspectivas “rígidas” (KURIYAMA, 2018, p. 141). Um exemplo que Kuriyama faz referência vem do rei Cyrus. Quando foi proposto ao monarca que os persas deveriam abandonar suas terras e se mudar para planícies mais férteis, em resposta o rei disse que se eles seguissem tal plano a população deveria se preparar para ser governada por invasores (KURIYAMA, 2018, p. 141). Para Cyrus, terrenos suaves geram homens suaves, o fato de um terreno gerar bons frutos implicava que tal lugar não produziria bons soldados para esse governante (KURIYAMA, 2018, p. 141). Dessa forma, o povo optou por permanecer em suas terras áridas e ásperas (KURIYAMA, 2018, p. 141).

É necessário destacar que quem botou tais palavras na boca do rei persa foi o geógrafo e historiador grego Heródoto. Foi ele quem estabeleceu uma relação entre corpos firmes como sendo a anatomia dos conquistadores, enquanto que corpos moles pertenceriam a escravos (KURIYAMA, 2018, p. 141). Alguns tratados hipocráticos apresentados por Kuriyama, faziam relações diretas com terrenos macios e férteis com habitantes preguiçosos e covardes (KURIYAMA, 2018, p. 141). Enquanto que em um terreno seco, sujeito a um clima rígido e demais condições adversas, lá seria possível encontrar homens inteligentes, corajosos, enérgicos, vigorosos e de constituição rígida (KURIYAMA, 2018, p. 141).

Assim, é possível encontrar pontos de diálogo entre a forma de pensar o corpo como extensão do terreno com a pesquisa presente na dissertação “Os processos comunicacionais das imagens em complexidade: Uma leitura da espada em animações japonesas” (MONTASSIER, 2017).

“(...) o mestre artífice também pode ser visto como um transcriador. E, ao se relacionar e compreender seu entorno, ele precisa conhecer o terreno de seu ambiente

para saber o tipo de minério de ferro disponível, ele precisa também levar em conta as formas anatômicas dos espadachins, para saber se ele deve priorizar a capacidade de corte em prol da capacidade de perfuração da espada. Além disso, o mestre artífice quando observa, o cheiro do mar e detecta que suas criaturas sussurram idéias de que o couro da arraia e do tubarão podem ser usados para envelopar a empunhadura, o comportamento do carvalho e do bambu refletem a durabilidade da lâmina. E somente assim, fundamentado na natureza, é que o ferreiro pode reinstituir o corpo (ambiente) em suas criações, como no caso da espada japonesa. Para que o ferreiro possa “criar” ou seja sobrepujar a morte de certo modo, é necessário uma aproximação para com a terra, tal qual na descida lenta das imagens do regime noturno (...)” (MONTASSIER, 2017, p. 145).

A diferença da construção da espada apresentada no trabalho acima, em diálogo com historiadores como Stephen Turnbull e mestres de esgrima japonesa no Brasil como George Guimarães, é a minimização da complexidade expressa em racismo e xenofobia. Ao mesmo tempo que deve-se admitir que o terreno vulcânico do Japão com pouco minério de ferro de boa qualidade, levou os ferreiros daquele país a desenvolverem técnicas para criar espadas diferenciadas, isso não significa que elas eram necessariamente superiores se não levar em consideração a pessoa que as empunha e o contexto/campo de batalha em que essas armas são utilizadas.

A ideia de pensar no corpo como uma extensão do terreno é algo interessante e que pode ser relacionada com o universo das práticas corporais de combate japonesas. Infelizmente, o sistema de poder específico do contexto grego acaba por atribuir valores negativos à suavidade. Essa perspectiva não se limita aos terrenos férteis, mas também a corpos estrangeiros, em especial asiáticos. Dentro dessa estrutura social, além da diferença física, anatômica e muscular, pessoas advindas de territórios fora da Europa seriam vistas como sendo mais covardes que os europeus (KURIYAMA, 2018, p. 142).

Kuriyama enfatiza que essa perspectiva demonizava uma ideia acolhedora de tempo (KURIYAMA, 2018, p. 142). Tal visão de corpo estaria associada à “preguiça” (KURIYAMA, 2018, p. 142). Os corpos altos e torneados dos europeus seriam um reflexo de uma vivência em ambiente rígido, sendo esse um elemento central de sua identidade europeia (KURIYAMA, 2018, p. 142).

Essa perspectiva contrasta com a que é apresentada em *Dragon Ball* e seguida por Goku e seu mestre, como já mencionado anteriormente nas figuras 13 e 27 respectivamente e, onde a importância de uma abordagem acolhedora do tempo em que o corpo pode repousar,

resulta em uma força maior do que a abordagem utilizada por personagens como Vegeta; o rival de Goku, que treina de forma obsessiva e está sempre um passo atrás do protagonista em termos de habilidade de combate. Diferentemente da perspectiva grega de corpo, o roteiro de *Dragon Ball* também faz uso de imagens que estão relacionadas com o esquema místico das imagens durandianas, destacadas através de passagens em que Goku valoriza o “repouso”, a “pausa” e “descanso” tal qual os ensinamentos de seu mestre tartaruga.

A separação visual dos grupos musculares (que sequer haviam sido nomeados) nas imagens dos corpos gregos, refletem também uma visão de mundo esquizóide e de um sistema de poder específico que separa grupos de pessoas por sua etnia, localidade geográfica e também gênero (KURIYAMA, 2018, p. 142). Kuriyama comenta alguns textos que relacionavam os corpos femininos com características como fraqueza, frieza, pernas, tornozelos e pés pouco articulados refletindo uma covardia (2018, p. 142). O autor também coloca a característica da articulação, como um elemento muito importante na construção grega da imagem de corpo, antes da ascensão da consciência muscular (KURIYAMA, 2018, p. 143). Um corpo com articulações em destaque exalava vitalidade, distinguindo-se assim, da rigidez cadavérica, da imaturidade, dos fracos e covardes, dos asiáticos e também das fêmeas (KURIYAMA, 2018, p. 143).

No caso de *Dragon Ball* a construção de Goku vai em um caminho contrário dessa concepção de corpo. Um dos motivos para isso, está no fato de que é uma atriz, chamada Nozawa Masako, ser a pessoa quem dá a voz ao personagem Goku, em sua versão original em japonês. Goku é apresentado como um personagem masculino cujo corpo torneado, vai ficando com seus grupos musculares cada vez mais enfatizados ao longo da série original de Toriyama e também de suas adaptações animadas. Dito isso, em termos de esquema das imagens durandianas, a presença feminina de Nozawa na concepção do corpo de Goku através de sua voz, poderia estar mais vinculada às imagens que eufemizam as manifestações da morte e do tempo, e essas por sua vez estariam vinculadas ao esquema sintético das imagens que transformam tais manifestações. Um exemplo disso é justamente a presença do arquétipo andrógino nesse grupo, que faz a síntese das imagens masculinas e femininas (DURAND, 2012, pg. 291-292).



Figura 144: Cell esquiva de todos os ataques de Trunks que está com um corpo extremamente musculoso. Goku conseguiu atingir tal patamar também, porém ele explica para seu filho que tal abordagem seria ineficiente para tentar atingir o adversário (Ver figura 116). Esse capítulo foi publicado originalmente em 1992.

Fonte figura 144: *Dragon Ball Kanzenban Vol 26* (TORIYAMA, 2003, p. 184).

Vale reiterar a menção de Kuriyama sobre descrição dos músculos dos heróis dos mitos gregos e a abordagem de construir a imagem dos corpos dessa forma. Tais imagens, se distanciam da terra, se separando da variação atrás de uma noção de superioridade e que também pode se relacionar com a ideia da violência do herói durandiano (DURAND, 2012, pg. 159).

Em se tratando de imagens esquizóides em *Dragon Ball*, uma possível interpretação da perspectiva de Kuriyama até esse ponto sobre a construção da imagem do físico

musculoso, poderia ser encontrada no processo de treinamento rígido, algo explicitamente presente na obra de Toriyama. Um exemplo pode ser encontrado no arco em que Goku enfrenta os invasores *saiyajin*, mais especificamente quando o protagonista enfrenta Vegeta pela primeira vez (figura 28). A imagem da musculatura definida daqueles corpos no traço de designers como Yamamuro Tadayoshi por exemplo, poderia ser visto como uma imagem que condensa e traz para o corpo do personagem a cristalização de todo um Tempo de vida dele, dedicado a um processo de fortalecimento físico. Contudo, infelizmente, a utilização somente desses recursos gráficos como a segregação e destaque da musculatura do corpo ilustrado, acaba por não conseguir transcriar para as telas, a faceta de cultivo do *ki*, que pode estar presente no *shugyō* de Goku e dos demais personagens lutadores de *Dragon Ball*.

Essa incompatibilidade se deve ao fato de que, como explanado no item “2.3.6-O cultivo de si em *Dragon Ball*” o objetivo final do treinamento intensivo que constitui o *shugyō*, seria o de alcançar o estado de “não-mente” ou “não-ego”, onde a noção de indivíduo se dissolveria no espaço onde a pessoa se encontra. Porém, segundo os estudos de Kuriyama, a concepção da imagem do corpo de musculatura definida evoca uma noção que fortalece uma ideia de ser, de uma agente ativo que está separado do fluxo dos processos naturais (KURIYAMA, 2018, p. 144-151).

Sob a perspectiva das imagens durandianas, a ação esquizóide dialoga com os arquétipos heroicos e imagens de enfrentamento do tempo e da morte. Não apenas por serem formas de retratar os heróis clássicos dos mitos gregos, mas por representarem uma imagem de juventude e que traz uma carga de ações (treinamento rígido) que buscam retardar e minimizar os efeitos da passagem do tempo no corpo.

Isso remete a um aspecto do pensamento de Kuriyama, que relaciona a imagem dos músculos com ação, com o agenciamento do ser individual (KURIYAMA, 2018, p. 144). De acordo com essa concepção, os músculos aparentes do corpo, são vistos como estruturas que propiciam uma liberdade de escolha, distinguindo-se assim, dos movimentos involuntários (KURIYAMA, 2018, p. 144). Desse modo, os grupos musculares atuam como uma espécie de certificado que legitima um indivíduo como um agente ativo (KURIYAMA, 2018, p. 144).

Tal assertiva partiu dos estudos de Galeno ao observar que, ao mesmo tempo em que existem processos como a digestão no corpo, havia também atividades como falar e controlar a velocidade com que uma pessoa caminha, as quais são regidas pela vontade (KURIYAMA, 2018, p. 144). Com tais estudos e perspectivas em mãos, Kuriyama resume que o aumento da preocupação com os músculos, seria um processo relacionado ao surgimento da concepção de “ser” (2018, p. 144). O conceito de músculo cristaliza a ideia de uma vontade autônoma

(KURIYAMA, 2018, p. 144). A valorização dos grupos musculares no corpo humano seria um processo indissociável da preocupação do agenciamento do “si próprio” (KURIYAMA, 2018, p. 144).

É importante deixar claro que o termo original empregado por Kuriyama no final da citação é a palavra “*self*” em inglês. O autor destaca nas conclusões de seu capítulo sobre a construção da imagem de corpos musculosos na cultura grega como um elemento essencial no processo de autoconhecimento dos países entendidos como “ocidente”, e isso seria a separação entre processos naturais e ações voluntárias (KURIYAMA, 2018, p. 151). É possível relacionar tal concepção com a obra de Yuasa Yasuo utilizada no capítulo 2, mais especificamente no item “2.3.1-O cultivo de si em *Dragon Ball*” na passagem sobre o treinamento no teatro *nō*, em que ao final da citação Yasuo comenta da tendência de países do dito “ocidente” de conceber o corpo de uma forma dualista (YASUO, 1993, p.26).

É necessário reiterar também que, como mencionado anteriormente, a concepção grega de corpo também foi utilizada para justificar um sistema de poder que valorizava os corpos europeus masculinos em detrimento dos corpos femininos e dos corpos asiáticos por exemplo (KURIYAMA, 2018, p. 142-143). No que tange ao fenômeno de estudo *Dragon Ball*, tal perspectiva concretizada em imagens dos corpos dos personagens com a musculatura cada vez mais enfatizada e destacada pode ser uma ferramenta de explicitar o tom mais dramático que a história foi ganhando. Ademais, a personalidade de certos personagens, em especial do rival Vegeta, se beneficiam dessa abordagem específica de se ilustrar os corpos.

Mas isso não significa que o protagonista está isento, pois apesar de seu treinamento que valoriza uma perspectiva mística e acolhedora do tempo, o personagem ainda é mostrado como refém de certos estados emocionais em circunstâncias específicas, como por exemplo a fúria de Goku ao ver seu melhor amigo sendo assassinado na sua frente (figuras 19 e 20). E, em tal exemplo o aspecto esquizóide vinculado ao regime diurno e ao arquétipo heroico é melhor externalizado para o espectador através de uma imagem de corpo que traz a característica da “separação”, seja esta através dos grupos musculares delineados por traços retilíneos, seja pela utilização de iluminação e sombreamento. Estas últimas destacam o volume tridimensional da ilustração daquele corpo bidimensional, ou a consequência dessas escolhas estéticas, que segundo os estudos de Kuriyama, seriam uma noção do “eu” destacado da existência através da possibilidade da ação que impõe sua vontade, ao invés de se dissolver no movimento internalizado como mostrado na perspectiva de Yuasa sobre o *nō* e certas práticas corporais de combate.

Ainda, um ponto interessante sobre essa questão é como é possível enxergar uma possível aproximação com as características humorísticas que foram minimizadas por Toriyama no avançar de sua história de *Dragon Ball*. Isso pois, como mencionado no segundo capítulo, as teoria de Arthur Koestler mostram que existem características esquizóides que intensificam uma noção de separação do “eu” para com o entorno através por exemplo do ridículo, que aumenta a sensação de elevação e superioridade da pessoa sobre todo o absurdo cômico. Tal passagem é explicitada no item “2.3) O Humor como ponte entre *Dragon Ball* e a *Jornada ao Oeste*” do segundo capítulo.

Todavia, com a minimização das sequências de humor na história original (figuras 15 e 16 do capítulo 2) ocorre uma diminuição desse aspecto esquizóide da história. Tal minimização cômica pode ser vista como uma aproximação da motivação dos protagonistas. Isso ocorre em razão de Goku e seus amigos estarem inseridos no universo das práticas corporais de combate asiáticas, que inclusive invoca o cultivo do *shugyō*. E, o objetivo último dessa prática como mostrado no capítulo 2 no item “2.3.6-O cultivo de si em *Dragon Ball*” seria o de desenvolver o *ki* ao ponto de internalizar os movimentos treinados e executá-los sem a interferência de um “eu” consciente que precisa pensar para se mover. Contudo, isso não significa que o “ego” não tem sua função em *Dragon Ball*.



Figura 145: Os cinco primeiros quadros mostram Goku questionando Vegeta sobre seu plano, o rival por sua vez explica para o protagonista certos pormenores na forma de um roteiro expositivo. O mais importante dessa figura é o quadro de Goku surpreso com a capacidade de raciocínio e planejamento de Vegeta que levou em consideração diversas variáveis em seu plano. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1995.

Fonte figura 145: *Dragon Ball Kanzenban Vol 34* (TORIYAMA, 2004, p. 138).

Um exemplo disso pode ser encontrado tanto na figura 49, quanto em uma das últimas lutas da obra original de Toriyama em que Vegeta, não possui condições de lutar na linha de frente contra o antagonista principal Majin Buu, do mesmo modo que Goku. Dessa forma o rival desenvolve um plano que é essencial para a vitória dos protagonistas. Assim, a atitude esquizóide do personagem de enfrentar a passagem do tempo, ao levar em conta o futuro, permite que Goku (alguém com o ego minimizado e que consegue executar os movimentos melhor do que Vegeta) seja capaz de colocar em prática o plano com seu corpo no presente, ou seja, ao levar em conta a complexidade de contextos, constata-se que existe lugar para um “eu” destacado do ambiente, mesmo em uma narrativa que valoriza a experiência do *ki*.



Figura 146 (esquerda): Vegeta põe seu plano em andamento após pedir para seu rival Goku usar uma técnica específica da qual o próprio Vegeta já havia sido vítima quando ele era vilão tentando destruir a terra (Figura 28). Goku então, ergue os braços e começa a reunir a energia para lançar seu golpe final em Majin Buu. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1995.

Figura 147 (direita): Majin Buu percebe o que Goku estava fazendo e ataca, Vegeta então, se coloca entre os dois e procura ganhar o máximo de tempo possível mesmo que ele não tenha chances de vencer.

Fonte figura 146 (esquerda): *Dragon Ball Kanzenban Vol 34* (TORIYAMA, 2004, p. 157).

Fonte figura 147 (direita): *Dragon Ball Kanzenban Vol 34* (TORIYAMA, 2004, p. 164).

Com isso posto, pode-se inferir ao final que a escolha estética dos animadores de ilustrar os corpos dos personagens com musculatura destacada (que Toriyama absorveu a posteriori em seu quadrinho, como mencionado no capítulo 1 item “1.4.2- Tendências e pistas do projeto de Toriyama”) se mostra como uma oportunidade de reinstaurar a força do “eu” na história que estava enfraquecida pela diminuição humorística. E, tal abordagem se mostrou interessante em certa medida, em especial, para personagens como o rival Vegeta.

Porém, uma perspectiva narrativa mais complexa sobre as práticas corporais de combate acaba sendo minimizada, devido a falta de ênfase nas características acolhedoras da personalidade e forma de agir do protagonista Son Goku. É justamente no último capítulo do presente estudo que será mostrado como a questão do movimento sequencial desses diferentes tipos de corpos ilustrados (musculosos ou não) possui o potencial de resgatar o

aspecto acolhedor dessas práticas corporais que levem em consideração o acolhimento das variações presentes no cultivo do *ki*.

CAPÍTULO 5 - O CORPO ILUSTRADO EM MOVIMENTO

No capítulo anterior, foram apresentadas as análises de diversos designs do personagem Son Goku, que foram utilizados para fazer as adaptações animadas de *Dragon Ball*. Dessa forma, através da perspectiva da Gestalt, em conjunto com o imaginário de Gilbert Durand e as teorias de outros autores, foi verificada uma forte tendência de valorização da musculatura nos designs do principal personagem. Tal processo se iniciou nos últimos designs desse personagem por Maeda Minoru e foi gradualmente sedimentada no último design analisado de Yamamuro Tadayoshi. Essa abordagem resultou no oposto do que se esperava das formas de retratar o corpo de um personagem que cultiva o *ki* através do *shugyō*.

Esse resultado inesperado, pode ter ocorrido como consequência da utilização das linhas retas em detrimento das curvas e em conjunto com a ênfase no volume e perspectiva da forma. Essa abordagem resulta em um maior destaque dos corpos dos personagens lutadores, para com o cenário em que eles se encontram. Assim, deve-se entender que, tal escolha de abordagem visual, atua no sentido de dialogar mais com a personalidade de personagens rivais e antagonistas como Vegeta do que com a faceta mais acolhedora de Goku. Ainda, tais designs musculosos e esquizóides vêm no sentido de minimizar a possibilidade de pensar a transcrição de práticas corporais de combate (em especial aquelas de origem chinesa e japonesa que inspiraram *Dragon Ball*) como algo complexo para além da violência. E, nesse contexto, deve-se enfatizar que a faceta do cultivo do *ki* provoca uma minimização do ego e sua consequente diluição no fluxo de variações do espaço.

Isso posto, uma consequência das características descritas acima, seria pensar que os primeiros designs de Maeda Minoru (figuras 117, 119, 120 e 123) seriam os melhores exemplos de um corpo de um lutador (com um mínimo de musculatura desenvolvida), mas que ao mesmo tempo acolhe o fluxo de variações do *ki*, uma transcrição das características e práticas corporais de combate de origem chinesa e japonesa de uma maneira mais complexa.

O processo ocorreria através da utilização de diversos elementos, como por exemplo: As linhas curvas e seu acolhimento uterino de variações (DURAND, 2012, p. 248), bem como da utilização da categoria conceitual do arredondamento presente na Gestalt (GOMES

FILHO, 2014, p. 85) e, por fim, da alta pregnância e consequente minimização do detalhamento das vestes e grupos musculares de Goku.

A combinação desses elementos reforça a expressão dos aspectos mais acolhedores da personalidade de Goku e a forma como ele se relaciona com o *shugyō* presente na figura 27 por exemplo. Ademais, a minimização do detalhamento e da tridimensionalidade desses corpos propicia o alcance de uma maior fidelidade pelos animadores com capacidades, vivências e habilidades distintas e que podem ter dificuldade em emular a rigidez detalhada dos designs mais retilíneos e musculosos concebidos por Yamamuro.



Figura 148: Quadros do personagem Son Goku extraído dos episódios 86 a 91. Os nomes listados ao lado dos episódios são os dos artistas creditados como supervisores de animação de seus respectivos episódios. Apesar da existência de fichas de modelo do design de Goku, isso não impediu de forma plena que as variações particulares dos animadores se infiltrassem na forma de ilustrar o corpo desse personagem.
 Fonte figura 148: https://www.kanzenshuu.com/guides/ani_style/model04.png acesso em 10/08/2022.

Essa mencionada dificuldade dos animadores em lidar com modelos detalhados e abarrotados de linhas retas e angulosas pode ser confirmada em uma entrevista com o produtor Ogata Naohiro, que atuava como produtor para o estúdio Sunrise, famoso por suas animações envolvendo os complexos e detalhados robôs Gundam. Em uma entrevista para o site Anime! Anime! Ogata fala sobre a mudança do estúdio da animação tradicional em 2D para a proeminência cada vez maior de modelos em três dimensões feitos em computação gráfica para animações com a temática de robôs.



Figura 149: Quadros do robô Gundam da série *Iron-blooded orphans*. A baixa pregnância do design resulta em uma maior dificuldade para que ele seja animado.

Fonte figura 148: Gundam: Iron-blooded orphans episódio 5.

Além disso, segundo ele, o estúdio Sunrise é o único com capacidade de produzir sequências animadas envolvendo robôs em um nível tão alto, o que faz sentido, dado que a franquia *Gundam* existe desde 1979 (OGATA, 2018). O produtor afirma também que a Sunrise é subdividida em nove estúdios menores e que cada projeto de animação exige uma quantidade variável de modelos tridimensionais dos robôs em computação gráfica (OGATA, 2018). Segundo ele, o estúdio 3, responsável por séries como *Gundam: Iron-blooded orphans* (NAGAI, 2015), realiza quase que 90% de sua animação com métodos tradicionais feitos à mão, sem a necessidade de modelos em CG (OGATA, 2018). Apesar disso, Ogata explica a dificuldade crescente de encontrar animadores 2D tradicionais com a capacidade de lidar com tais fichas de modelos detalhados e complexos como dos robôs Gundam (OGATA, 2018). O problema é pior ainda entre os profissionais responsáveis pelos quadros intermediários (OGATA, 2018). Segundo o produtor, são poucos os jovens que aprendem a desenhar robôs tão complexos, enquanto que os veteranos estão envelhecendo a ponto de ficarem responsáveis por uma quantidade muito grande de quadros ilustrados, algo que pode levar a problemas de saúde (OGATA, 2018).

Sobre os animadores responsáveis pelos quadros intermediários, mais detalhes podem ser encontrados nos itens “3.1) Breve histórico e contextualização dos processos de animação” e no item “3.2.3- Perspectivas e particularidades sobre a produção e formas de se conceber os movimentos animados” e também na figura 55. Isso posto, é possível prosseguir com a introdução do arcabouço teórico necessário para se analisar os corpos ilustrados dos personagens lutadores de *Dragon Ball* em movimento.

5.1) O PLANO AUDIOVISUAL E AS VARIAÇÕES DO TEMPO

Como visto nos itens “2.1) O imaginário durandiano” e “2.1.1-O tempo como uma relação entre variações espaciais” foi mostrado através de autores como Greg Callender e Carlo Rovelli como a ideia de Tempo pode ser entendida, não como algo concreto e fechado, mas também como o nome de uma relação entre variações espaciais.

Nesse contexto, pode-se conceber que tal forma de pensar o tempo dialoga com a perspectiva do cineasta russo Andrei Tarkovski sobre a linguagem cinematográfica. E, isso se dá, não apenas pela valorização de planos longos em seus filmes, mas pela importância que ele atribui à passagem do tempo.

“O fator dominante e todo-poderoso da imagem cinematográfica é o ritmo, que expressa o fluxo do tempo no interior do fotograma. A verdadeira passagem do tempo também se faz clara através do comportamento dos personagens, do tratamento visual e da trilha sonora (...) É impossível conceber uma obra cinematográfica sem a sensação de tempo fluindo através das tomadas, mas pode-se facilmente imaginar um filme sem atores, músicas, cenário e até mesmo montagem.” (TARKOVSKI, 2010 p. 134).

Vale atentar que Tarkovski se mostrava crítico a diversas formas de pensar o cinema, como a valorização da narrativa e de aspectos simbólicos da imagem.

A tentativa de adaptar as características de outras formas de arte ao cinema sempre privará o filme da sua especificidade cinematográfica, e tornará mais difícil lidar com o material de maneira que permita a utilização dos poderosos recursos do cinema como arte autônoma. Acima de tudo, porém, tal procedimento cria uma barreira entre

o autor do filme e a vida. Os métodos estabelecidos pelas formas de arte mais antigas interpõem-se entre ambos. Isso impede, especificamente, que se recrie no cinema a vida da maneira como uma pessoa a sente e vê, ou seja, com autenticidade.” (TARKOVSKI, 2010 p. 21).

Dessa forma pode parecer contraditório a invocação desse autor para a presente pesquisa, dado a importância atribuída para elementos narrativos e as múltiplas leituras propostas para as análises imagéticas presentes na versão animada da obra de Toriyama. Contudo, devido ao papel chave atribuído ao fator temporal para a forma de interpretar as imagens durandianas e também a relevância do elemento “tempo” para se poder definir a linguagem da animação (primeiro item do capítulo 3), a importância que Tarkovski atribui ao tempo exprime um potencial para se pensar as variações de corpos dos personagens lutadores de DB que cultivam as suas variações do fluxo do *ki*.

“O tempo constitui uma condição da existência do nosso “Eu”. Assemelha-se a uma espécie de meio de cultura que é destruído quando dele não mais se precisa, quando se rompem os elos entre a personalidade individual e as condições da existência. O momento da morte representa também a morte do tempo individual: a vida de um ser humano torna-se inacessível aos sentimentos daqueles que continuam vivos, morre para aqueles que o cercam. O tempo é necessário para o homem, criatura mortal seja capaz de se realizar como personalidade. Não estou, porém, pensando no tempo linear, aquele que determina a possibilidade de se fazer alguma coisa e praticar um ato qualquer. O ato é uma decorrência, e o que estou levando em consideração é a causa que corporifica o homem em sentido moral. A história não é ainda o Tempo; nem o é, tampouco, a evolução. Ambos são consequências. O tempo é um estado: a chama em que vive a salamandra da alma humana. O tempo incorpora-se numa só entidade; são como dois lados de uma medalha. É por demais óbvio que, sem o Tempo, a memória também não pode existir. A memória, porém, é algo tão complexo que nenhuma relação de todos os seus atributos seria capaz de definir a totalidade das impressões através das quais ela nos afeta. A memória é um conceito espiritual! (...) Privado de memória, o homem torna-se prisioneiro de uma existência ilusória; ao ficar à margem do tempo, ele é incapaz de compreender os elos que o ligam ao mundo exterior (...). Quando os críticos e eruditos estudam o tempo da forma como este se manifesta na literatura, na música ou na pintura, mencionam os métodos de registrá-lo. Ao estudarem, por exemplo, Joyce ou Proust, examinarão a mecânica estética da existência no retrospecto das obras, e a maneira como o indivíduo que evoca lembranças registra sua experiência. Eles estudarão as formas das quais a arte se vale para fixar o tempo, ao passo que, aqui, estou interessado nas

qualidades morais e intrínsecas essencialmente inerentes ao tempo em si. (...) A consciência humana depende do tempo para existir. (...)” (TARKOVSKI, 2010 p. 64-65).

Ainda com respeito ao aspecto acima, Tarkovski por diversas vezes cita passagens de produções artísticas japonesas como o haikai por exemplo e, independentemente se sua visão condiz com as propostas artísticas originais, ou com a realidade sócio-cultural e tempo-espacial de onde tais obras foram desenvolvidas, o seu olhar específico pode estimular contribuições interessantes para a presente pesquisa.

Um exemplo interessante disso é quando esse autor cita uma reportagem feita pelo jornalista soviético Ovchinnikov falando sobre um “conceito estético” que na tradução em português do livro de Tarkovski, feita por Jefferson Luiz Camargo, é atribuída o nome de “*saba*” (TARKOVSKI, 2010 p. 66). Dado o significado na paráfrase de Tarkovski como sendo um termo que se refere à ideia de corrosão e à valorização do desgaste e de um “fascínio da antiguidade” e da marca do tempo (TARKOVSKI, 2010 p. 66-67). É muito provável que o cineasta estivesse se referindo ao termo “*sabi*” (寂) presente no nome da estética japonesa *wabi-sabi*.

A definição de *wabi-sabi* é extremamente complexa e muito dependente de variáveis contextuais, porém a professora Dra. Michiko Okano explorou formas de compreender tal fenômeno cultural japonês em sua complexidade em seu artigo intitulado *A estética wabi-sabi: complexidade e ambiguidade* (2018).

“Sabi vem do verbo sabu e, similarmente a wabi, tinha uma conotação negativa, a de se sentir solitário e triste. A inversão semântica aconteceu na época em que Fujiwara Teika (1162-1241) e Fujiwara Toshinari (1114-1204) inseriram esses vocábulos nos seus poemas com sentidos positivos. Toshinari empregou a palavra sabi pela primeira vez em 1170. Porém, o uso frequente da palavra sabi como representante de um estilo ou estética passou a ocorrer em meados da Era Edo (1603-1868). Atualmente, no Grande dicionário de cerimônia do chá a três cores consta que sabi é “algo envelhecido que possui gosto estético” e ainda se salienta que “wabi e sabi são facilmente confundíveis: os dois têm relação com uma beleza tranquila e triste”, conforme verificamos também nos dicionários já mencionados. No entanto, ao passo que wabi é relacionado à vida modesta e à exigência desse estilo dos praticantes, sabi é a beleza preexistente que brota naturalmente, e que, para ser percebida, requer um senso estético peculiar. Desse modo, wabi caracteriza-se por uma escolha de vida e de estilo, e sabi por ser algo natural, porque a passagem do tempo é inerente aos

homens. É uma estética que depende apenas de se desenvolver um certo olhar para discernir o belo na pátina dos anos.” (OKANO, 2018).

Com relação ainda à Tarkovski e, em especial, à interpretação que ele atribui à perspectiva do jornalista Ovchinnikov sobre tal abordagem estética de acolhimento dos índices de variação temporal, o cineasta diz:

“(...) os japoneses tentam dominar e assimilar o tempo como a matéria de que é formada a arte. A esta altura, é inevitável que nos lembremos daquilo que disse Proust a respeito de sua avó: “Mesmo quando pretendia dar a alguém um presente eminentemente prático, como, por exemplo, uma poltrona, um serviço de mesa ou uma bengala, ela sempre fazia questão de que fossem “velhos”, como se estes, purificados do seu caráter utilitário pelo desuso, pudessem nos contar como haviam vivido as pessoas nos velhos tempos, em vez de se prestarem à satisfação das nossas necessidades modernas”. Proust também fala da construção de “um vasto edifício de memórias”, e creio ser exatamente esta a função do cinema, que poderíamos definir como a manifestação ideal do conceito japonês de *saba*. Afinal, ao dominador esse material inteiramente novo - o tempo - o cinema se torna, no sentido mais pleno, uma nova musa.” (TARKOVSKI, 2010 p. 67).

Contudo, em se tratando especificamente das fichas de modelo de *Dragon Ball*, Maeda Minoru em seu terceiro design analisado neste trabalho, parece ter seguido o caminho contrário ao do acolhimento místico e noturno da pátina dos anos, quando adotou uma abordagem neotênica no design de Son Goku como visto no item “4.3-Análise da terceira ficha de modelo de Son Goku feita pelo designer Maeda Minoru” (figura 120).

Apesar disso, como mencionado no item “4.9) Reflexões sobre as formas musculares dos designs”, os designs dos corpos dos arcos finais de *Dragon Ball* carregam índices de variação temporal através de seus músculos definidos que expressam no presente um tempo passado na narrativa onde o personagem se dedicou ao treinamento e fortalecimento físico. Dessa forma, sob um olhar mais complexo, em conjunto com as perspectivas de Tarkovski e Okano, os designs de Yamamuro Tadayoshi possuem sim uma potência noturna e mística para acolher as variações do tempo-espço em conjunto com os aspectos esquizóides abordados anteriormente.

Essas características do citado design ficam ainda mais evidentes, pois as cicatrizes temporais de seus músculos não são ocultadas do espectador, pelo contrário, elas são

expostas de forma explícita, especialmente durante as sequências de clímax das batalhas, ocasião em que as vestes de Goku são convertidas em farrapos e ele luta sem camisa.

5.1.1- As cicatrizes do Tempo

Dando prosseguimento à perspectiva de Tarkovski sobre a relação intrínseca do Tempo com a linguagem cinematográfica, o cineasta russo diz:

“Pela primeira vez na história das artes, na história da cultura, o homem descobria um modo de *registrar uma impressão do tempo*. Surgia, simultaneamente, a possibilidade de reproduzir na tela esse tempo, e de fazê-lo quantas vezes se desejasse, de repeti-lo e retornar a ele. Conquistara-se uma matriz do *tempo real*. Tendo sido registrado, o tempo agora podia ser conservado em caixas metálicas por muito tempo (teoricamente para sempre). (...) O cinema foi explorado com o objetivo direto e sedutor de registrar o desempenho teatral; tomou o caminho errado, e temos de aceitar o fato de que ainda hoje sofremos as tristes consequências dessa atitude. Na minha opinião, o pior de tudo não foi a redução do cinema a mera ilustração: o mais grave foi o fracasso em explorar artisticamente o mais precioso potencial do cinema - a possibilidade de imprimir em celulóide a realidade do tempo. Na forma de que o cinema imprime o tempo? Digamos que na forma do evento concreto. E um evento concreto pode ser constituído por um acontecimento, uma pessoa que se move ou qualquer objeto material; além disso, o objeto pode ser apresentado como imóvel e estático, contanto que essa imobilidade exista no curso real do tempo. É aí que se deve buscar as raízes do caráter específico do cinema. Na música sem dúvida, a questão do tempo também é fundamental, embora sua solução seja muito diferente: a força vital da música materializa-se no limiar do seu total desaparecimento. A força do cinema, porém, reside no fato de ele se apropriar do tempo, junto com aquela realidade material à qual ele está indissolivelmente ligado, e que nos cerca dia após dia e hora após hora. O tempo, registrado em suas manifestações reais: é esta a suprema concepção do cinema enquanto arte, (...). Acredito que o que leva normalmente as pessoas ao cinema é o *tempo*: o tempo perdido, consumido ou ainda não encontrado. O espectador está em busca de uma experiência viva, pois o cinema, como nenhuma outra arte, amplia, enriquece e concentra a experiência de uma pessoa - e não apenas a enriquece, mas a torna mais longa, significativamente mais longa. É esse o poder do cinema: “estrelas”, roteiros e diversão nada têm a ver com ele. Qual é a essência do trabalho de um diretor? Poderíamos defini-la como “esculpir o tempo”. Assim como o escultor toma o bloco de mármore e, guiado pela visão interior de sua

futura obra, elimina tudo que não faz parte dela - do mesmo modo cineasta, a partir de um “bloco de tempo” constituído por uma enorme e sólida quantidade de fatos vivos, corta e rejeita tudo aquilo de que não necessita, deixando apenas o que deverá ser um elemento do futuro filme, o que mostrará ser um componente essencial da imagem cinematográfica.” (TARKOVSKI, 2010 p. 71-72).

Na passagem acima, Tarkovski comenta alguns pontos que valem a pena serem destacados. Um deles diz respeito à conservação do tempo que em teoria poderia ser para sempre e outro ponto diz respeito à ideia de imobilidade e de uma condição estática plena. Tal qual mencionado no item “2.1.1-O tempo como uma relação entre variações espaciais”, Gilbert Durand trabalha com a ideia da “inelutável mobilidade do tempo” (DURAND, 2012, p. 193-194). Dito isso, tais absolutos citados por Tarkovski, por mais que possam ser uma aproximação matemática da verdade sob uma perspectiva humana de passagem do tempo, não condizem com a perspectiva teórica do antropólogo francês. Fora isso e pensando na questão material da preservação temporal nos aparatos e mídias fílmicos, os quadros animados, tal qual os corpos musculosos ilustrados, também trazem com eles cicatrizes da passagem temporal, por mais que elas se apresentem cada vez mais “invisíveis” através da utilização de ferramentas digitais. Uma reflexão interessante acerca dessa questão pode ser encontrada no *Manifesto Ciborgue* de Donna Haraway:

“O chip de silício é uma superfície de escrita; ele está esculpido em escalas moleculares, sendo perturbado apenas pelo ruído atômico – a interferência suprema nas partituras nucleares. A escrita, o poder e a tecnologia são velhos parceiros nas narrativas de origem da civilização, típicas do Ocidente, mas a miniaturização mudou nossa percepção sobre a tecnologia. A miniaturização acaba significando poder; o pequeno não é belo: tal como ocorre com os mísseis ele é, sobretudo, perigoso. Contrastem os aparelhos de TV dos anos 50 ou as câmeras dos anos 70 com as TVs de pulso ou com as câmeras de vídeo que cabem na palma da mão. Nossas melhores máquinas são feitas de raios de sol; elas são, todas, leves e limpas porque não passam de sinais, de ondas eletromagnéticas, de uma secção do espectro. Além disso, essas máquinas são eminentemente portáteis, móveis – um fragmento da imensa dor humana que é infligida cotidianamente em Detroit ou Cingapura. As pessoas estão longe de serem assim tão fluidas, pois elas são, ao mesmo tempo, materiais e opacas.” (HARAWAY, 2000, p. 43-44).

Tal reflexão no âmbito específico da animação japonesa acaba por desvelar o problema da subvalorização dos profissionais da indústria de animação no Japão. Um pouco dessa situação degradante pode ser encontrado nos relatos da animadora Nakamura Ayane em uma reportagem postada no canal Asian Boss e intitulada “Underpaid and Overworked: Being an Animator in Japan” (2019). A animadora no caso conta que comumente um episódio de série de 20-30min costuma ter em média 3.000 quadros, sendo estes feitos manualmente, seja de forma digital ou analógica. Esse número também se confirma para a produção de DBZ nos anos 90 (TORIYAMA, 2005, p. 197) a qual era feita exclusivamente de forma analógica, como já foi mencionado anteriormente (figura 69), dado que a adoção de ferramentas digitais se deu a posteriori, nos anos 2000. Um exemplo de acetatos usados em *Dragon Ball* pode ser encontrado nas figuras 56 e 57, presentes no terceiro capítulo deste trabalho.

“Geralmente cada desenho animado de 30 minutos, confeccionava-se de 2.500 a 3.500 acetatos entre posições-chave e animações. Num cálculo por alto, para os 291 episódios de *Dragon Ball Z*, foram necessários cerca de 730 mil a 1,02 milhão de acetatos que, se fossem empilhados, atingiriam cerca de 100m de altura.” (TORIYAMA, 2005, p. 197).

Após a introdução das ferramentas digitais, como ocorre no caso da série *Dragon Ball Super* de 2015, o diretor Nagamine Tatsuya disse em uma entrevista para o site oficial de *Dragon Ball* que um episódio “normal” da série costumava empregar de 3.500 a 4.000 quadros, ou seja a quantidade máxima permitida para os episódios produzidos com ferramentas analógicas, torna-se a quantidade mínima de quadros permitidos com a introdução das ferramentas digitais na produção. No entanto, o último episódio da série duplicou essa quantidade (NAGAMINE, 2018). Segundo o diretor, a quantidade de quadros está diretamente ligada ao fato de a série estourar ou não o orçamento previsto e que ele próprio já havia sido criticado por seus superiores por fazer uso de 4000 quadros em um episódio da série *Magical DoReMi* de 1999 (NAGAMINE, 2018).

Voltando para a entrevista de Nakamura, a animadora ainda completa dizendo que, a quantidade de planos (que reúnem diversos quadros) pode variar por episódio de 300-600, sendo que um único plano com pouca movimentação pode levar para a animadora cerca de metade de um dia para ser finalizado, enquanto que cenas com muita movimentação podem levar até uma semana (2019). Para cada quadro, na data da postagem do vídeo em 2019,

Nakamura diz ter sido remunerada com o valor de 40 dólares e que, devido a essas condições extremas, os animadores costumam pegar trabalhos de diversos estúdios diferentes e sequer conseguem retornar para suas casas durante dias ou até mesmo meses, períodos em que eles acabam por dormir no ambiente de trabalho, mesmo sem sequer terem tempo de tomar banho, ou trocarem de roupa (2019).

Dessa forma, trabalhando diretamente em um estúdio por um ano, Nakamura Ayane diz que seu salário era de 500 dólares por mês, porém no período de lançamento do vídeo ela estava atuando como freelancer recebendo entre 550 a 600 dólares. E, apesar de trabalhar por volta de 15 horas por dia e sem folgas (2019), ela conseguiu um local minimamente adequado para morar em um dormitório mantido através de doações, através de um projeto voltado especificamente para animadores em situações similares e sem a capacidade de se manterem por conta própria (2019).

Isso posto, apesar de Tarkovski não ter dado atenção para a impermanência dos equipamentos e registro e captura fílmica, não se pode negar que ele reconheceu que mesmo objetos inorgânicos diante da câmera estão sujeitos a ação do Tempo.

“A imagem cinematográfica, então, consiste basicamente na observação dos eventos da vida dentro do tempo, organizados em conformidade com o padrão da própria vida e sem descurar suas leis temporais. As observações são seletivas: só deixamos que permaneça no filme aquilo que se justifica como essencial à imagem. Não que a imagem cinematográfica possa ser dividida e segmentada contra sua natureza temporal; o tempo presente não pode ser dela removido. A imagem torna-se verdadeiramente cinematográfica quando (entre outras coisas) não apenas vive no tempo, mas quando o tempo também está vivo em seu interior, dentro mesmo de cada um dos fotogramas. Nenhum objeto “morto” - uma mesa, uma cadeira ou um copo - enquadrado separadamente de todo o resto pode ser apresentado como se estivesse fora do fluxo temporal, como se fosse visto sob o ponto de vista de uma ausência de tempo. É preciso ignorar essa contingência para que se torne possível introduzir no filme um número qualquer de atributos de uma das artes contíguas. E, com sua ajuda, pode-se realmente fazer filmes muito bons; ocorre, porém que do ponto de vista da forma cinematográfica, esses filmes serão incompatíveis com o verdadeiro desenvolvimento da natureza, da essência e do potencial do cinema. nenhuma outra arte pode comparar-se ao cinema. Nenhuma outra arte pode compara-se ao cinema quanto à força, à precisão e à inteireza com que ele transmite a consciência dos fatos e das estruturas estéticas existentes e em mutação no tempo.” (TARKOVSKI, 2010 p. 77-79).

Como mencionado anteriormente, Tarkovski é extremamente crítico a produções cinematográficas que exploram outras facetas para além desse caráter de captura temporal da imagem, contudo ele também critica a utilização de recursos como a subdivisão da tela, uma maior valorização da simultaneidade do que da sequencialidade do tempo, mudanças de foco, etc. (TARKOVSKI, 2010 p. 77-83). E, é interessante que ao final da citação anterior, Tarkovski comenta que, para que certos recursos externos ao cinema, como a alegoria presente em poesias por exemplo (TARKOVSKI, 2010 p. 75), possam ser empregados cinematograficamente, seria necessário ignorar o peso inescapável do tempo e das marcas por ele deixado nos objetos, por sutis, ou miniaturizados que eles sejam, como disse Donna Haraway (HARAWAY, 2000, p. 43-44).

Assim, é possível argumentar que as fichas de modelo de Yamamuro Tadayoshi analisadas no capítulo anterior, utilizam dessa estratégia de ignorar e miniaturizar ao máximo possível as variações espaciais da forma do corpo de Son Goku, em especial através da predominância das linhas e ângulos retos e agudos. Isso ocorreu pois, quando comparados com a infinitude de pontos que compõem os traçados circulares (figuras 71 e 72), a abordagem geométrica de Yamamuro acaba por expressar assim um aspecto muito mais esquizoide, ao invés do acolhimento uterino do círculo (DURAND, 2012, p. 248).

5.1.2- Curadoria audiovisual das cicatrizes temporais

No que tange à especificidade cinematográfica da variação sequencial dos quadros em um movimento, um exemplo que se pode recorrer é aquele em que Tarkovski traz para explanar como se deve utilizar tal característica inerente dessa linguagem audiovisual para transmitir sensações específicas e destaca uma cena do filme *Os sete samurais* (1954) do diretor japonês Kurosawa Akira.

“Um vilarejo medieval japonês, onde se desenrola uma luta entre alguns cavaleiros e os samurais, que estão de pé. Chove torrencialmente, há lama por toda parte. Os samurais usam um antigo traje japonês que lhes deixa as pernas quase que inteiramente descobertas, e elas estão cheias de lama. E quando um dos samurais cai morto, vemos a lama sendo lavada pela chuva, e a perna que, aos poucos, vai se tornando branca, branca como o mármore. um homem está morto: trata-se de uma imagem que é de fato, livre de simbolismos, e assim deve ser uma imagem. Mas

talvez tudo tenha acontecido por acaso - o ator estava correndo, caiu, a lama foi lavada pela chuva, e aqui estamos nós, considerando o fato como uma revelação por parte do cineasta?” (TARKOVSKI, 2010, p. 84).

Basicamente o exemplo mostra como o contraste entre o movimento "inorgânico" da lama pela água da chuva reforça a “ausência de movimento” do corpo físico do guerreiro, dessa forma, a sensação de “Morte” é transmitida para o espectador através dessa relação entre movimentos presentes na tela. Contudo, a passagem final dessa citação comenta a questão do acaso, destacando que talvez o diretor Kurosawa não tivesse planejado tais acontecimentos e apenas observado e capturado tais imagens e costurado isso em sua montagem. Tal passagem é interessante, pois Tarkovski de fato enfatiza a questão da observação para a construção da imagem cinematográfica. “(...) um filme nasce da observação direta da vida; é esta, em minha opinião, a chave para a poesia do cinema. Afinal, a imagem cinematográfica é essencialmente a observação de um fenômeno que se desenvolve no tempo” (TARKOVSKI, 2010, p. 77).



Figura 150 (acima): Primeiro quadro do plano mencionado por Tarkovski do filme de Kurosawa. O personagem caído acabou de morrer com as pernas cobertas de lama.

Figura 151 (abaixo): Último quadro do plano mencionado por Tarkovski do filme de Kurosawa. A chuva termina de lavar a lama do corpo inerte. O contraste da relação entre a variação de movimento da lama, e a ausência de movimento do corpo, acaba por evocar a sensação de morte.

Fonte figuras 150 e 151: *Os sete samurais* (KUROSAWA, 1954).

Essa perspectiva leva a uma noção do processo de se “recortar” e descontextualizar, passagens da vida como o cineasta coloca, porém no caso da presente pesquisa, em se tratando da linguagem da animação, seus quadros compositivos passam por um processo cuja analogia mais próxima seria a construção do que uma descoberta de uma improvisação causal

da performance de atores diante de uma câmera em uma determinada locação. Logo, apesar de ainda haver pontos de diálogo por se tratarem de quadros imersos e sujeitos a variação temporal tal elemento acaba por a princípio distanciar a forma de pensar de Tarkovski para com a mídia animada. Dessa forma, seria possível propor uma aproximação entre a perspectiva temporal de Tarkovski para com a linguagem da animação. Essa relação pode ficar mais clara nas reflexões desse autor sobre o tópico da *mise en scène*.

“(...) *mise en scène* significa a disposição e o movimento de objetos escolhidos em relação à área de enquadramento. Para que serve? A resposta dificilmente será outra: serve para expressar o significado do que está acontecendo; nada mais do que isso. Mas definir dessa forma os limites da *mise en scène* equivale a seguir um caminho que leva a um único fim: a abstração. (...) O que é então *mise en scène*? Voltemo-nos para as grandes obras da literatura (...) o episódio final de O idiota, de Dostoiévski, quando o príncipe Myshkin chega ao quarto de Rogozhin e vê Nastasya Fillipovna, que foi assassinada e cujo cadáver, como diz Rogozhin, já cheira mal. No meio do enorme aposento, os dois sentam-se em duas cadeiras, uma diante da outra, tão próximo que seus joelhos se tocam. É assustador imaginar a cena. Nela, a *mise en scène* nasce do estado psicológico de personagens específicos, num momento específico, como uma afirmação única da complexidade de seu relacionamento. Então, para construir uma *mise en scène*, o diretor tem de trabalhar a partir do estado psicológico dos personagens, através da dinâmica interior da atmosfera da situação, e reportar tudo isso à verdade do fato diretamente observado e à sua textura única. Só então a *mise en scène* alcançará a importância específica e multifacetada da verdade concreta.” (TARKOVSKI, 2010, p. 84-86).

O entendimento de *mise en scène* de Tarkovski como uma forma de expressar a personalidade e questões psicológicas internas dos personagens através de seu posicionamento do espaço da tela pode ser uma ponte para dialogar com outros elementos teóricos utilizados no presente estudo, como por exemplo a questão do “ego” e sua relação com o fluxo de *ki* dos personagens, algo que foi discutido nos capítulos 2 e 4 e que poderia ser expresso de forma audiovisual através da variação espacial dos corpos dos personagens e também da forma como esses corpos lutadores são ilustrados.

A citação anterior pode também atuar em conjunto com os conceitos durandianos de entendimento das imagens pelas formas particulares e contextualizadas como estas se relacionam com as variações do tempo (DURAND, 1993, p. 95-97) e também com as perspectivas da noção de Tempo apresentadas nos itens “2.1) O imaginário durandiano” e

“2.1.1-O tempo como uma relação entre variações espaciais” em que essa grandeza física é compreendida como uma relação entre variações espaciais.

Além disso, levando também em consideração o capítulo 4 desta pesquisa, a etapa final deste estudo propõe analisar as variações do corpo dos personagens (em especial o protagonista Son Goku), em sequências de luta específicas, e assim averiguar a relação das variações daqueles corpos animados aos seus respectivos modelos. Quanto maior a fidelidade aos designs, menor é a variação embutida por cada animador. Tal questão fica ainda mais exacerbada levando em conta o processo utilizado pelo estúdio Tōei na animação de *Dragon Ball* de 12 quadros por segundo. Além disso, vale reiterar todo o processo de animação “*Pose to Pose*” (figura 55), também presente na versão animada de *Dragon Ball*, onde um grupo de profissionais costumam ser responsáveis pelos quadros chave e outro grupo de animadores ficam encarregados dos quadros intermediários do movimento.

Dito isso, a perspectiva de Durand sobre as variações temporais serem “inelutáveis” (DURAND, 2012, p. 193-194), as variações espaciais das linhas que constroem os corpos dos personagens lutadores de DB também se mostram como inescapáveis. No entanto, assim como o arquétipo do herói durandiano, a possibilidade do enfrentamento dessas variações, com o intuito de minimizá-las ao máximo possível, continua existindo. Ademais, o fato de os animadores serem fiéis, ou não, às respectivas fichas de modelo, não implica necessariamente em uma tradução plena dos conceitos de *ki*, presentes na narrativa.

Tarkovski, ao invocar *O idiota*, de Dostoievski, existe de fato uma potência e uma possibilidade de estabelecer uma ponte entre as variações espaciais dos elementos cênicos (incluindo o posicionamento de corpos no espaço e suas variações espaciais) com as diferentes emoções e estados psicológicos dos personagens. Contudo, no caso da adaptação animada de *Dragon Ball*, isso é algo que precisa ser observado em cada caso específico, ao longo de suas diferentes eras, animadores e materiais (digitais ou analógicos) que foram empregados para realizar o processo de transcrição das páginas de Toriyama para as telas.

É necessário atentar também que, no caso das análises das sequências animadas de *Dragon Ball*, mais importante do que o posicionamento dos corpos ilustrados no quadro, a questão mais importante é a variação dessas figuras. Como foi visto anteriormente no capítulo 3, um plano animado de um segundo pode conter 24 quadros ilustrados. Em se tratando de um movimento de combate animado, alguns planos de *Dragon Ball* podem conter 24 corpos ilustrados. Um dos intuitos da próxima etapa da presente tese é buscar relações entre esse fluxo de quadros com os conceitos de *ki* e também com a proposta narrativa que leve em conta a personalidade única dos lutadores em sua complexidade.

5.2) ANÁLISE DE SEQUÊNCIAS DA PRIMEIRA ADAPTAÇÃO DE *DRAGON BALL* DE 1986

A primeira sequência analisada pertence ao episódio 96 da primeira adaptação da obra de Toriyama para as telas cujo primeiro episódio foi ao ar em 1986. Esse episódio em específico foi ao ar originalmente em 1988 no Japão. A minutagem da sequência vai da marca dos 07 min e 05 seg até 07 min e 43 seg. O episódio é dirigido por Nishio Daisuke e conta com a supervisão de animação de Uchiyama Masayuki. Com relação aos animadores de quadros chave deste episódio, estão creditados Shida Naotoshi, Katada Akio e Kadota Hidehiko. Essa sequência de 38 segundos possui um total de 13 planos e não faz uso de nenhum corte para mostrar a reação dos espectadores, parte do motivo da escolha de tal sequência além da animação e coreografia. No total esta passagem possui 3 planos com 1 segundo de duração, 8 planos com 2 segundos de duração, 1 plano com 6 segundos de duração e 1 plano com 14 segundos de duração. Desses 13 planos, apenas 3 deles utilizam trechos animados em uma taxa de 24 quadros por segundo, ou seja a abordagem *full animation*. Abordagem essa preterida pelos estúdios Disney como mencionado no item “3.1) Breve histórico e contextualização dos processos de animação”.



Figura 152: Ficha de modelo do personagem Kuririn feita pelo designer Maeda Minoru.

Fonte figuras 152: Imagem editada a partir de versão original presente no livro *Dragon Ball compendio 3 guía de la animación* (TORIYAMA, 2017, p. 205).

O contexto da cena é um torneio de luta onde Goku e seu amigo Kuririn estão se enfrentando. Vale lembrar que, como explicado no primeiro item do capítulo 2, Kuririn é um colega de treino de Goku que se conheceram ao entrarem juntos para a escola do ermitão da tartaruga. No início Kuririn enxergava Goku como um rival, porém após a conveniência e a superação dos desafios do treinamento em conjunto, eles acabaram criando um forte vínculo de amizade.

A escolha dessa sequência em questão reflete tal contexto, pois no que tange aos designs, esse episódio foi feito durante o “reinado” de Maeda Minoru na posição de responsável pelas fichas de modelo de personagens e, no caso específico de Goku, os animadores precisam ficar o mais próximo possível da figura 119 e a supervisão de Uchiyama se provou extremamente competente nesse sentido; algo que ele teria dificuldade futuramente com o aumento do detalhamento dos designs de DB. E, ainda, como mencionado na análise desse design, Maeda fez um uso majoritário de linhas curvas e acolhedoras, minimizando ao máximo o detalhamento da ilustração e propiciando uma altíssima pregnância.

Como mencionado no item “3.5.2-Majin Buu, o antagonista supremo do domínio da forma” e nas figuras 71 e 72, as linhas curvas e formas circulares acabam por invocar uma imagem de acolhimento (DURAND, 2012, p. 248). Logo, mesmo em se tratando de uma sequência de luta com troca de golpes, o design per se dos personagens já expressa parte da relação de carinho que eles sentem um pelo outro.



Figura 153: Código QR contendo parte da sequência analisada do episódio 96 de DB. Corresponde a minutagem 07:08 até a marca dos 07:43. Essa versão disponível na internet acaba por cortar os dois primeiros planos da sequência.

Fonte figuras 153: <https://www.sakugabooru.com/post/show/31295> Acesso em 11/08/2022.

A cena abre com um plano detalhe dos pés de Goku correndo em uma taxa de 24 quadros por segundo, porém isso se trata de um loop com repetição de quadros. Todavia, o terceiro e o décimo terceiro plano possuem trechos em 24q/s sem reutilização de quadros. O “movimento de câmera” do cenário por sua vez, costuma estar sempre em uma taxa de 24q/s, por se tratar de uma imagem maior do que a tela e que pode ser deslocada sem a necessidade de alterar a sua ilustração novamente num mesmo plano, na maioria dos casos, embora existam exceções como será abordado mais adiante, especialmente nos longas de *Dragon Ball*.

A escolha de iniciar a sequência com um plano detalhe dos pés de Goku, ao invés de um plano mais aberto e que mostra o corpo inteiro dos personagens, também dialoga melhor com as imagens esquizóides durandianas pela questão do “recorte/separação” do corpo do personagem. Isso se assemelha à função de uma das principais imagens do esquema heroico que é a espada, cuja lâmina exerce a função de enfrentamento das variações temporais através da separação (DURAND, 2012, p. 165). Além disso, essa escolha de decupagem acaba por valorizar o aspecto mais violento do combate, contrastando com os designs arredondados e acolhedores das fichas de modelo de Maeda.

De todo esse trecho o plano mais interessante é sem dúvida o plano mais longo com 14 segundos de duração, pois se trata de um plano sequência mostrando os dois personagens enquadrados de corpo inteiro e trocando diversos golpes. Durante esse plano vale destacar que em 07 min 12 seg., quando Kuririn acerta um chute no estômago do protagonista, os animadores repetem o mesmo quadro ilustrado por 3 vezes minimizando assim a sensação de variação. Deve-se salientar nesse caso que tal escolha é costumeiramente adotada de modo

que em DB, os quadros costumam ser repetidos duas vezes. Logo, essa abordagem dos animadores pode ser entendida como esquizóide. Isso pois, ela enfrenta o fluxo de variação do tempo. A escolha de minimizar a variação do corpo do personagem, pode dialogar com o caráter violento do herói solar durandiano (DURAND, 2012, p. 159). Uma abordagem que se mostra muito acertada para se retratar o golpe do atacante Kuririn.

Vale destacar que as imagens cíclicas, que envolvem a característica da repetição, costumam estar vinculadas ao esquema sintético das imagens (DURAND, 2012, p. 296). Porém, dada a velocidade de variação deste ciclo, em menos de um segundo, acaba por fortalecer a faceta esquizóide dessa sequência de imagens. Ademais, o contexto do torneio de luta também reforça as características diurnas e heróicas desse plano audiovisual. Por fim, a repetição não altera a ilustração dos corpos. Tratam-se dos mesmos desenhos repetidos três vezes.

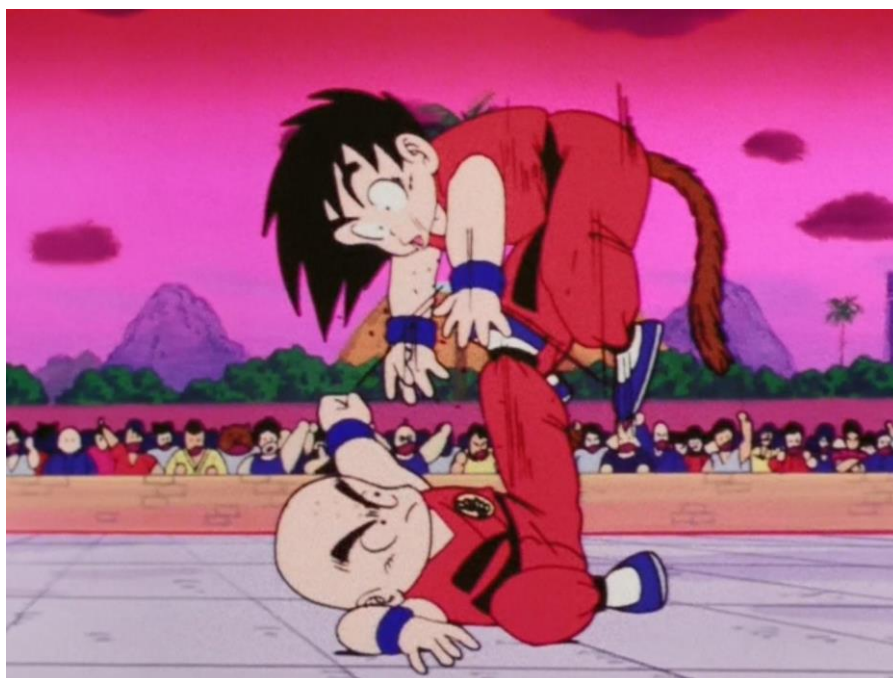


Figura 154: Quadro do episódio 96 de *Dragon Ball* que corresponde à minutagem 07:12. Kuririn acerta um chute em Goku e esse quadro se repete por três fotogramas. Tal ausência de variação dos corpos ilustrados acaba por evocar a sensação esquizóide de enfrentamento do fluxo de variações. Além disso, essa escolha também dialoga com a violência do arquétipo heroico durandiano, algo que condiz perfeitamente com um movimento animado de ataque.

Fonte figuras 154: *Dragon Ball* episódio 96.

Contudo, não se pode esquecer de que Goku e Kuririn são discípulos do ermitão da tartaruga e, segundo a narrativa de Toriyama, eles praticam o *shugyō* e cultivam seu *ki*. Dessa forma, a escolha de minimizar o fluxo de variações do corpo de Goku reflete também um estado de mal-estar do personagem. Algo que faz mais sentido, dado o contexto de que ele

está recebendo um golpe violento. Além disso, tal abordagem de animação, também dialoga com a perspectiva de Yasuo sobre o *ki*. Perspectiva essa, que coloca a estagnação do fluxo de *ki* como uma doença (YASUO, 1993, p. 101-107). No caso dessa passagem tal conceito é expresso através da repetição dos quadros ilustrados. Algo que pode ser visto como uma tentativa de minimizar as variações do fluxo natural e inelutável do tempo. Tal escolha de animação acaba por externalizar a força do chute de Kuririn. Fora isso, a reação em seguida de Goku está em 24q/s quando ele recobra seu fôlego.

Apesar de todas essas escolhas reforçarem o aspecto esquizóide, violento e que enfrenta o fluxo de variações, é necessário destacar a escolha do enquadramento aberto. Ao se colocar os dois personagens, de corpo inteiro na tela, no plano mais longo da sequência, existe um potencial de reforçar os aspectos arredondados e acolhedores dos designs dos protagonistas. Além de fortalecer também a narrativa e a relação de amizade entre Goku e Kuririn. Algo que é expresso na forma de uma rivalidade saudável. Diferentemente de outros combates presentes em *Dragon Ball*, essa passagem retrata uma luta em um torneio, uma competição com regras envolvendo um par de melhores amigos. Vale ressaltar que nessa parte da história, não estão em jogo, nem o destino do mundo e nem a vida dos participantes. Ainda, deve-se considerar que, tal abordagem contrasta com o primeiro plano da sequência. Plano esse, que enfatiza o aspecto esquizóide do ato da luta através de um enquadramento em plano detalhe dos pés de Goku.

Dando prosseguimento à análise, ainda é possível comentar o terceiro plano da sequência. Mais especificamente no minuto 07:15 até 07:16. Goku e Kuririn estão de frente um para o outro com posturas de ataque. Apesar de existir variação entre os quadros, invocando o movimento, ela é minimizada ao máximo, evocando assim, o caráter esquizóide de enfrentamento das variações.



Figura 155 (acima): Quadro do episódio 96 de *Dragon Ball* que corresponde à minutagem 07:15. Goku e Kuririn se preparam para se lançarem um contra o outro.

Figura 156 (abaixo): Quadro do episódio 96 de *Dragon Ball* que corresponde à minutagem 07:16. Os animadores antecipam o movimento, fazendo os personagens deslocarem seus corpos no sentido contrário de seus respectivos adversários. É necessário destacar a diferença na posição dos braços e tronco de Kuririn e principalmente na posição das pernas de Goku. Goku deixa sua perna ainda mais esticada no segundo quadro. Tais escolhas aumentam também o dinamismo da pose, além de antecipar o movimento de avanço dos personagens.

Fonte figuras 155 e 156: *Dragon Ball* episódio 96.

Ademais vale atentar que o leve movimento de inclinação dos dois personagens em direção oposta ao movimento que ocorrerá poderia ser encarado como a aplicação do princípio da “antecipação” utilizado pelos estúdios Disney. O intuito desse princípio é deixar claro para o espectador qual será o movimento e isso é alcançado através da inserção de um movimento anterior que precede a ação principal prestes a acontecer (THOMAS, JOHNSTON, 1984, p. 51). No caso da animação de um movimento de corrida, por exemplo, o movimento antecipatório, seria animar o corpo do personagem se agachando e em seguida se comprimindo como uma mola, para em seguida animar o movimento de ele sair em disparada (THOMAS, JOHNSTON, 1984, p. 52). A origem dessa abordagem remonta ao

teatro (THOMAS, JOHNSTON, 1984, p. 52-53) e, independentemente, da distância para com o palco, era necessário deixar claro para todos os espectadores o que estava acontecendo.

Na minutagem 07 min e 17 seg, Goku contra realiza um chute com duas sequência de três fotogramas repetidos em cada uma delas, durante as etapas de antecipação do movimento. Após a antecipação do movimento, o quadro do impacto do Chute de Goku em Kuririn em si é um só quadro ilustrado e os chutes seguidos estão em 24q/s, porém observa-se que foram utilizados reaproveitamento de quadros ilustrados anteriores do início deste trecho com as ilustrações de Goku antecipando seu golpe. Além disso, existe mais um plano, desses 13 totais que compõem a sequência, em que alguns trechos animados envolvendo a movimentação de Kuririn utilizam uma taxa de 24q/s.

No último plano da sequência (07:37-07:43), mais precisamente aos 07:41, Kuririn recebe um chute em que ocorre uma extrema minimização da variação de quadros dos corpos ilustrados de ambos os lutadores após receber um chute de Goku. Tal minimização da variação ocorre em especial devido à repetição de quadros ilustrados em dezessete sequências seguidas dentro do mesmo plano. A cada três fotogramas um mesmo quadro ilustrado é mantido e após sua segunda repetição o fotograma é substituído por um outro mostrando um novo quadro ilustrado que novamente será reprisado por três fotogramas e assim sucessivamente por dezessete vezes. Dessa forma, assim como ocorreu com Goku, tal passagem pode externalizar a interrupção do fluxo de variações do *ki* de Kuririn e a violência esquizóide de Goku.

Dessa forma, vale destacar que a escolha dessa sequência em particular do episódio 96, em detrimento de outras, se deu, não apenas pela animação e coreografia, mas também pelo fato de que, as fichas de modelo utilizadas nesse período serem os designs de maior pregnância produzidos por Maeda (figura 119). Tal fator estético, fortalece o contexto do roteiro por se tratar de uma sequência animada de luta entre dois amigos. Mesmo que os dois designs seguintes de Maeda tenham uma pregnância relativamente alta (figuras 120 e 123), a adição de elementos visuais, como a coisa interna e um calçado mais complexo diminui a pregnância do design por comparação com aquela da figura 119.



Figura 157: Código QR mostrando uma sequência de luta entre Goku e Piccolo. Este excerto foi extraído do episódio 146 de *Dragon Ball*.

Fonte figuras 157: <https://www.sakugabooru.com/post/show/184941> Acesso em 11/08/2022.

Mesmo que episódios como 146 de *Dragon Ball* apresentem uma sequência de luta até mais impressionante e sangrenta, o fato de ela fazer uso de designs de personagens permeados de linhas curvas acolhedoras, acaba por não externalizar ao máximo o potencial esquizóide do roteiro. A baixa segregação em unidades menores do design e a pouca ênfase na musculatura dos personagens, acabam não valorizando a brutalidade do roteiro, em termos de linguagem audiovisual.

Por outro lado, tais designs mais acolhedores podem ajudar a transmitir uma maior empatia para com o protagonista Son Goku. Ao mesmo tempo, esse tipo de abordagem estética quando aplicada aos seus adversários acaba por diminuir a tensão, horror, sentimento de agressividade e violência dos antagonistas. É válido atentar que, mesmo que no futuro, os antagonistas como Piccolo e Vegeta se tornem aliados de Goku, não existem elementos narrativos explicitados nas primeiras sequências de combate desses personagens, que já denotam tais arcos dramáticos.

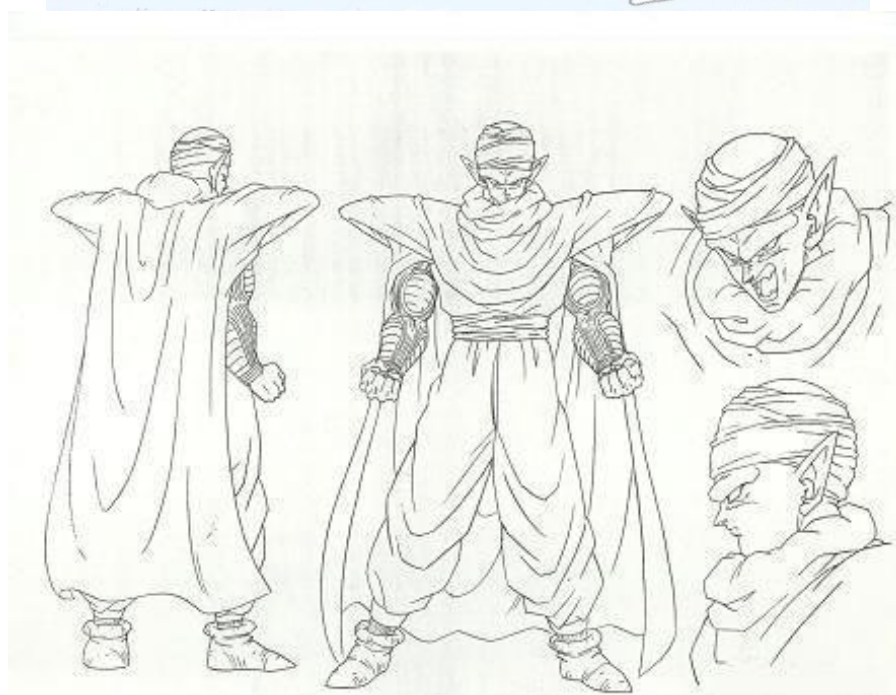


Figura 158: Ficha de modelo do personagem Kuririn feita pelo designer Maeda Minoru.

Figura 159: Ficha de modelo do personagem Piccolo atribuído ao designer Nakatsuru Katsuyoshi. Esse artista trabalhou ao lado de Yamamuro cuidando dos designs de todos os outros personagens que não eram o protagonista Son Goku para o último arco de *Dragon Ball Z*. Tal arco durou dois anos, indo de 1994 até 1996. O importante aqui é notar o aumento do detalhamento e da massa muscular nos braços do personagem.

Fonte figuras 158: Imagem editada a partir de versão original presente no livro *Dragon Ball compendio 3 guía de la animación* (TORIYAMA, 2017, p. 205).

Fonte figuras 159: Imagem editada a partir de versão original presente no livro *Dragon Ball compendio 3 guía de la animación* (TORIYAMA, 2017, p. 239).

Além disso, em suas respectivas batalhas iniciais contra Goku, esses antagonistas são apresentados como vilões. Eles não apresentam perspectiva de redenção nesses pontos específicos da história em que os designs arredondados e acolhedores de Maeda são empregados.



Figura 160: Código QR mostrando um trecho do episódio 148 de *Dragon Ball*. Esse episódio foi exibido originalmente em 1989. Durante esse período, as fichas iniciais de Maeda Minoru ainda eram utilizadas (Figura 120). Visando enfatizar o clímax da batalha entre Goku e Piccolo, certas abordagens gráficas foram utilizadas. Entre elas, é possível citar o acréscimo de detalhamento nos corpos dos personagens, através de ferimentos e sujeira. Tal escolha corrobora em diminuir a pregnância daqueles corpos ilustrados além de os destacar mais do cenário. Contudo, o elemento de maior destaque é a coreografia brutal. Tal exagero é necessário para minimizar as características acolhedoras dos designs de Maeda.

Fonte figuras 160: <https://www.sakugabooru.com/post/show/189722> Acesso em 11/08/2022.

Logo, tal abordagem visual acaba sendo dissonante com a proposta narrativa, diferentemente dos futuros designs mais esquizóides e musculosos desses personagens. Caso os designs de Nakatsuru, fossem utilizados em uma sequência com a mesma coreografia da figura 160, o resultado final teria potencial de externalizar características ainda mais esquizóides. Mesmo sem a parte de cima de suas vestes e com a musculatura exposta, os designs de Goku feitos por Yamamuro (figura 131) destacam ainda mais os grupos musculares dos personagens do que se comparado com a sequência mostrada na figura 161.

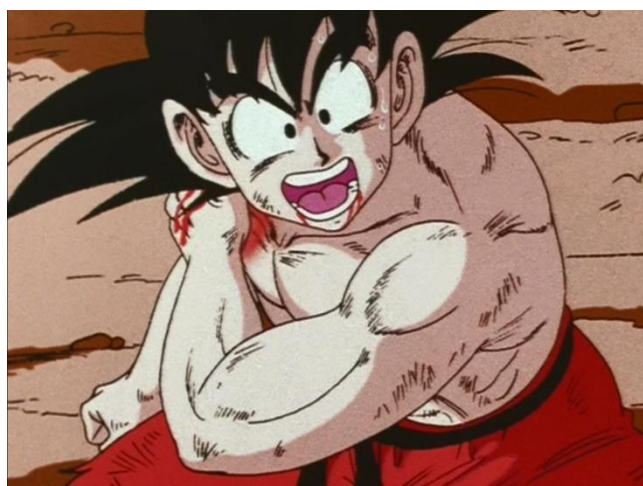


Figura 161: Um quadro da sequência de luta de Goku contra Piccolo no episódio 148 de DB. A musculatura do bíceps do personagem é demarcada por linhas curvas e “abertas”. Uma abordagem diferente foi empregada por Yamamuro em seus designs (figura 131).

Fonte figuras 161: *Dragon Ball* episódio 148.

Como mostrado no item “4.7-Análise da primeira ficha de modelo de Son Goku feita pelo designer Yamamuro Tadayoshi” Yamamuro segregou ainda mais as unidades musculares de seu design. O artista também se utilizou da categoria conceitual da complexidade e da profundidade para destacar aquela figura ainda mais. Dessa forma, um episódio como o 96, focado em uma disputa amigável entre dois companheiros, mostra-se como um roteiro mais apropriado para ser externalizado em designs acolhedores, Designs esses que são também arredondados e com baixa ênfase na musculatura dos corpos ilustrados.



Figura 162: Código QR mostrando uma sequência de luta de Goku contra Tenshinhan no episódio 97 de DB. Esse episódio foi exibido originalmente em 1988, quando as fichas de modelo utilizadas eram do artista Maeda Minoru (120). A violência retratada nessa passagem já supera o nível de agressividade da batalha entre Goku e Kuririn.

Fonte figuras 162: Episódio 148 de *Dragon Ball*.

Mesmo no caso da luta de Goku contra o personagem Tenshinhan, sua relação com o garoto símio não pode ser comparada com o afeto que Goku tem por Kuririn. Mesmo que o próprio Tenshinhan passe por um arco dramático antes do combate final contra o protagonista.

Tenshinhan altera da posição narrativa de um vilão que desejava se tornar um assassino e que não se importava com regras de torneios de lutas e faria de tudo para vencer e se torna um lutador honrado que deseja enfrentar seus adversário na melhor condição possível, para assim poder conhecer e testar os limites de suas capacidades como alguém que se dedica a práticas corporais de combate e que busca cultivar seu *ki*.

Para que fique mais claro o entendimento das consequências mostradas na sequência contida na figura 162, vale invocar a perspectiva do autor Scott McCloud.



Figura 163: O autor Scott McCloud compartilha sua perspectiva sobre designs de personagens mais caricatos.

Fonte figura 163: *Desvendando os quadrinhos* (MCCLOUD, 2005, p. 30).

Segundo o quadrinista, personagens ilustrados com uma abordagem mais abstrata e menos naturalista, tendem a convidar a percepção humana para preencher as lacunas daquela imagem (MCCLOUD, 2005, p. 36). Parte das consequências da redução do detalhamento e maior abstração do design de Goku feito por Maeda, é evocar uma maior identificação e empatia por parte do espectador para com aquele corpo ilustrado. Esta questão se intensifica ainda mais na sequência presente na figura 162, como também na figura 154. Esse processo pode ocorrer pela combinação do design de Goku com a situação de vulnerabilidade que o personagem se encontra nesses exemplos.

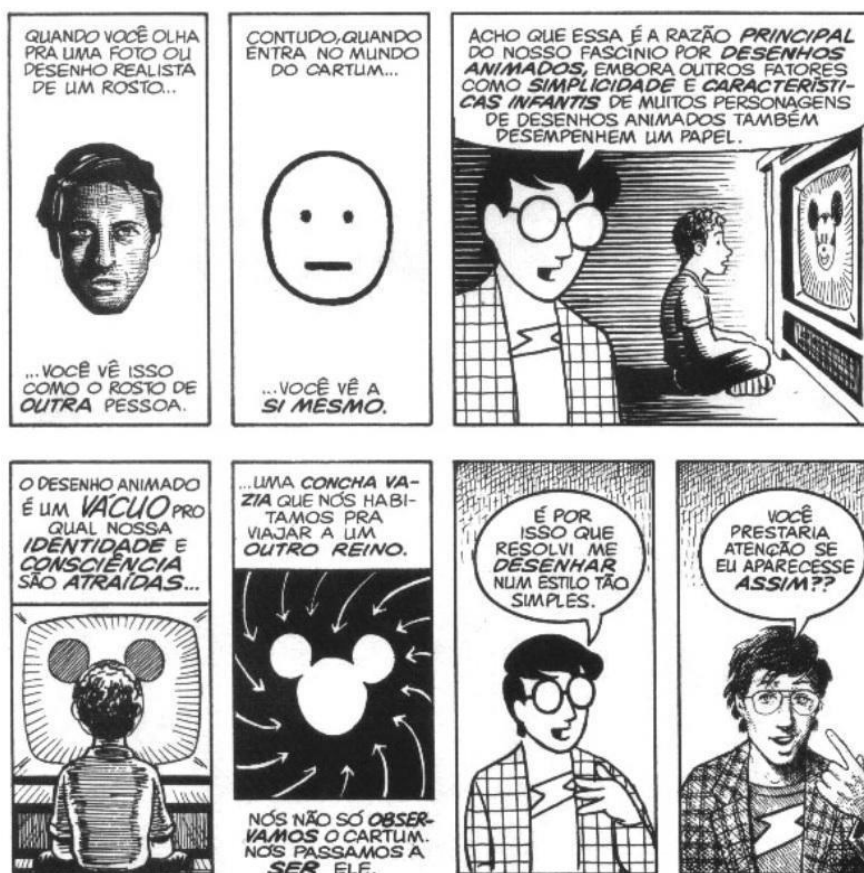


Figura 164: O autor Scott McCloud comenta as consequências da utilização de designs de personagens mais caricatos na percepção dos interlocutores.

Fonte figura 164: *Desvendando os quadrinhos* (MCCLOUD, 2005, p. 36).

Entretanto, apesar da coesão do design de Goku com seu contexto, a abordagem de menor detalhamento de Maeda acaba por não favorecer Tenshinhan, o adversário de Goku. Isso pois, seus golpes de ataque são animados através de um design que é também pouco detalhado e dominado por linhas curvas acolhedoras. Desse modo, a imagem esquizóide, do movimento de Tenshinhan é minimizada e a força da violência de seus golpes fica a cargo apenas da coreografia da sequência. Em contrapartida, apesar de desavenças iniciais, Goku e Kuririn se tornam amigos muito mais rápido ao longo do rígido treinamento com o Ermitão da tartaruga (figura 13).



Figura 165 (acima): Logo após o início do treinamento com o ermitão da tartaruga, Kuririn antagoniza Goku ao ponto de eles lutarem. A diferença aqui para a relação de Goku com os personagens Piccolo, Tenshinhan e Vegeta é a de que esses antagonistas desejam a morte de Goku. Por sua vez, Kuririn não simpatizava com Goku, mas isso nunca foi o suficiente para que o jovem de cabelos raspados desejasse a morte do garoto símio. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1985.

Figura 166 (abaixo): Três capítulos após o incidente da figura 165, Goku e Kuririn comemoram suas conquistas juntos ao término do treinamento. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1985.

Fonte figura 165 (acima): *Dragon Ball Kanzenban Vol 2* (TORIYAMA, 2002, p. 216).

Fonte figura 166 (abaixo): *Dragon Ball Kanzenban Vol 3* (TORIYAMA, 2002, p. 43).

Devido a todos estes pontos, o episódio 96 se mostrou muito apropriado em termos da relação forma e conteúdo animado e que aos mesmo tempo dialogassem com os conceitos explorados até o momento. Dessa forma, é possível prosseguir com a análise de sequências

animadas da série sucessora que já contava com os designs musculosos e detalhados feitos por Yamamuro Tadayoshi.

5.3) ANÁLISE DE SEQUÊNCIA DA SEGUNDA ADAPTAÇÃO DE *DRAGON BALL* DE 1989

Como mencionado anteriormente, *Dragon Ball Z* foi a segunda adaptação animada da obra original de Toriyama e ela continua adaptando o quadrinho original de onde a primeira versão animada parou; no caso ela parte do capítulo 195 e segue fazendo adaptações até o capítulo 519, o último da obra original. Se por um lado a primeira série contava com um total de 153 episódios de aproximadamente 20 minutos, incluindo a adaptação do primeiro capítulo até o capítulo 194 (e acrescentado diversos episódios e trechos com material original), *Dragon Ball Z* possui um total de 291 episódios com a mesma média de duração.

No capítulo anterior, consta a informação que em 1993 foi marcada a estreia do último arco televisivo de *Dragon Ball Z* e com ele a estreia da ficha de modelo do designer Yamamuro Tadayoshi (figura 131) que passou a ocupar a cadeira de Maeda Minoru, cujos designs haviam sido utilizados desde a primeira série animada até o fim do arco anterior. Vale rememorar que o design de Goku havia sido introduzido originalmente em um longa metragem de 1993 e mantido para este último arco da série televisiva, enquanto que o designer dos demais personagens foram feitos pelo artista Nakatsuru Katsuyoshi.



Figura 167: Primeiro design de Vegeta feito por Nakatsuru Katsuyoshi. Essa ficha de modelo compartilha diversas características em termos de Gestalt com o primeiro design de Goku feito por Yamamuro Tadayoshi (figura 130). Dentre as categorias conceituais da Gestalt presentes neste design de Vegeta, é possível citar a complexidade, a profundidade e também a fragmentação. Essa última segrega os grupos musculares do personagem em unidades menores.

Fonte figura 167: Imagem editada a partir de versão original presente no livro *Dragon Ball compendio 3 guía de la animación* (TORIYAMA, 2017, p. 232).

Isso posto, como a sequência analisada anteriormente fez uso daquele que pode ser considerado o design de Son Goku com a menor pregnância possível em termos da Gestalt, visando expandir as discussões, optou-se por analisar um episódio do último arco já com a mudança dos designers, onde a pregnância da imagem daqueles corpos é menor. Ademais nessa nova gestão de designs, predominam o uso das linhas e ângulos retos e agudos, da sobreposição e da ênfase no volume e tridimensionalidade da forma. Em termos de categorias conceituais fundamentais da Gestalt, foram identificadas aquelas mais associadas à

complexidade e à profundidade. Logo, a análise de uma sequência sob esses novos parâmetros pode evocar reflexões e discussões interessantes que contrastem com a análise anteriormente realizada. Ademais, deve-se ressaltar que assim como na primeira adaptação animada, *Dragon Ball Z*, que foi produzida na década de 1990, ainda faz uso de ferramentas analógicas de animação (figura 69), como tinta o acetato, entre outros (figuras 56 e 57), como o episódio 96 analisado anteriormente. Ainda, considerando o contexto da entrevista da animadora Nakamura Ayane, a produção de *Dragon Ball Z* empregava de 2.500 a 3.500 acetatos para seus episódios animados (TORIYAMA, 2005, p. 197).

Por fim, como a análise da sequência seguinte abrangerá uma sequência de combate de corpos ilustrados sob uma filosofia de design similar ao deste episódio, optou-se, para este item em questão, fazer a análise de uma sequência diferente, porém, que sob a ótica de teóricos como Gilbert Durand e o cineasta russo Tarkovsky, poderiam ser interpretados como uma das sequências mais violentas e esquizóides de toda a franquia de *Dragon Ball*. Trata-se do episódio 229 de *Dragon Ball Z* exibido originalmente em 1994 nas televisões japonesas.

Esse episódio foi dirigido por Hashimoto Mitsuo, e conta com Ishikawa Shingo na posição de supervisor de animação e o próprio designer da ficha de modelo de Goku empregada nesse arco Yamamuro Tadayoshi na posição de supervisor chefe de animação. Tal escolha resultou em um episódio em que os corpos ilustrados dos personagens são extremamente fiéis a suas respectivas fichas de modelo e também a filosofia de design de Yamamuro como um todo. Portanto, tratam-se de corpos que valorizam as formas musculares dos personagens e empregam as categorias conceituais fundamentais da complexidade e da profundidade. Deve-se destacar que dentre os animadores dos quadros chave, o supervisor Ishikawa está creditado em primeiro lugar, seguido pelos profissionais, Matsumoto Atsuhiko, Satō Shigeki, Jingū Miyako, Ogawa Mizue e Yokota Hiroyuki.

A sequência analisada do episódio 229 de *Dragon Ball Z* cobre a minutagem que corresponde a 07:33-11:53, resultando em uma duração total de 4 minutos e 18 segundos. A sequência possui um total de 65 planos, dos quais 8 deles possuem a duração de 1 segundo, 8 deles de 2 segundos, 16 planos de 3 segundos, 12 planos de 4 segundos de duração, 6 planos de 5 segundos, 5 planos de 6 segundos, 3 planos de 7 segundos, 1 plano de oito segundos, 2 planos de 9 segundos e 1 plano de 13 segundos de duração. Dos 66 planos, apenas 4 deles possuem sequências animadas em uma taxa de 24 quadros por segundo. Essa proporção é a de apenas 1 sequência a mais do que se comparado aos 3 planos da sequência do episódio 96 que possui uma quantidade total de planos muito menor e também uma duração total muito menor, visto que a sequência analisada do episódio 96 de *Dragon Ball* era dividida em 13

planos e possuía uma duração total menor que 40 segundos. Esses dados já indicam um sintoma, de que os corpos dos personagens envolvidos na sequência variam em uma proporção muito menor do que se comparado a sequência de combate analisada do episódio 96.

Enquanto a maior parte dos planos da sequência analisada do episódio 96 de *Dragon Ball* possui a duração de 1-2 segundos respectivamente, a maior parte dos planos da sequência analisada do episódio 229 de *Dragon Ball Z* possui de 3-4 segundos. E, mesmo que o plano de duração mais longa esteja de fato no episódio 96 com 14 segundos de duração, o episódio 229 ainda assim possui um plano com 13 segundos de duração, além de possuir também 17 planos com a duração intermediária entre 5-9 segundos. Por sua vez, a sequência analisada do episódio 96 possui apenas um plano nesse intervalo com a duração de 6 segundos. Isso posto é importante atentar para o fato de que, diferentemente da sequência do episódio 96, a presente sequência do episódio 229 de *Dragon Ball Z* possui vários planos com diálogo, algo de extrema importância para a trama do episódio como um todo.

Com relação a contextualização da sequência, o episódio 229 de *Dragon Ball Z* retrata o início da revanche entre o protagonista Son Goku e seu rival Vegeta. Vale destacar a palavra “início” pois o combate não chega a começar ao fim da sequência e nem do episódio em si. Basicamente trata-se de uma grande provocação de Vegeta para enraivecêr Goku e força-lo a lutar. Neste ponto da história a primeira disputa entre os dois rivais já havia ocorrido (figura 28). Após sua derrota na Terra, Vegeta precisou se aliar a Goku e seus companheiros, devido a coincidências de interesses, inimigos em comum, até que ao final ele se tornou praticamente um aliado. Contudo, isso não havia eliminado seu orgulho aristocrático de guerreiro de elite, o príncipe da raça alienígena dos *saiyajin* e, mesmo depois de quase uma década de seu primeiro encontro, o príncipe nunca aceitou o fato de que um guerreiro de classe baixa, como Goku, fosse capaz de superar seus poderes.

Ao final do arco anterior em sua batalha contra o monstro Cell (figura 93) Goku precisou se sacrificar. Porém, graças à personagem da velha vidente, a irmã do ermitão da tartaruga, o protagonista pode ser ressuscitado depois de sete anos treinando no pós-vida. Contudo, havia uma condição de que a estadia de Goku no mundo dos vivos só poderia durar um dia. Vegeta fica extremamente feliz pois ele terá uma chance de ter uma revanche contra seu rival em um torneio de lutas que ambos iriam participar.

Entretanto, toda a trama do arco se inicia em meio ao torneio antes que o segundo round possa acontecer. Trata-se da aparição do demônio Majin Buu (Item “3.5.2-Majin Buu, o antagonista supremo do domínio da forma”) que ameaça a segurança da Terra. Vegeta, não

se importa nem um pouco com essa ladainha e deseja resolver as coisas o mais rápido possível. No entanto, Goku e seus amigos precisam derrotar diversos aliados da facção de Majin Buu. Em meio a esse “contratempo” de sua revanche, Vegeta nota um fragmento dos poderes de Goku que haviam aumentado muito durante o período que ele esteve no mundo dos mortos. Esse fato em conjunto com correr do relógio e o prazo de Goku na Terra diminuindo, leva Vegeta a realizar um pacto com um demônio da facção aliada de Majin Buu. O príncipe dos *saiyajin* entrega seu corpo e alma em troca de poder com a condição que ele se voltasse contra Goku e seus amigos. Sedento por uma chance de se vingar, Vegeta aceita a condição e a partir desse ponto ele acaba atuando como um peão da facção de Majin Buu com o objetivo de deter Goku. O protagonista confuso tenta entender a situação e Vegeta procura deixar as coisas claras ao atacar a arquibancada do torneio de lutas onde eles originalmente teriam sua disputa. Enfurecido, Goku se transforma em *super saiyajin* (figuras 19 e 20) e aceita o desafio de seu rival.



Figura 168: Código QR contendo praticamente toda a sequência analisada do episódio 229. Infelizmente não foi possível encontrar tal passagem do episódio com o áudio original em japonês. Além da qualidade da dublagem em si, a adaptação do texto para o português está extremamente fiel ao original.
Fonte figuras 168: <https://www.youtube.com/watch?v=2BAAdCi8yfOE> Acesso em 12/08/2022.

Uma escolha gráfica muito interessante de Toriyama diz respeito a questão dos olhos do personagem Vegeta, em cima de algo já explorado no item “3.5- A maleabilidade da forma ilustrada como ferramenta de transcriar o *ki* para as páginas” e nas figuras 19, 20, 74, 75, 76, 77 e 78. Basicamente, Toriyama estabeleceu uma relação da forma geométrica mais angular com personagens vilanescos (como o próprio Vegeta) e/ou com momentos da narrativa em que protagonistas como Goku e seu filho Gohan, ficavam mais sérios, agressivos e violentos, tal qual a primeira vez que Goku se transformou no lendário *super saiyajin* e Toriyama comentou que ele visava transmitir a mesma sensação que ele teve ao testemunhar o olhar furioso dos personagens de Bruce Lee antes dele liberar seus golpes contra os vilões em seus filmes (TORIYAMA, 2016, p. 89).

No caso do contexto específico de Vegeta como um vilão “reformado” que retorna a sua personalidade vilanesca original, Toriyama enfatiza ainda mais a linha de contorno do globo ocular de Vegeta com uma espessura ainda mais grossa que o normal indicando de

forma ainda mais explícita que a linha que denota seus olhos estão "fechadas" diferentemente de Goku e seu filho.



Figura 169 (acima): Vegeta transformado em *super saiyajin*.

Figura 170 (abaixo): Vegeta transformado em *super saiyajin* após ter feito a barganha com a facção de Majin Buu. É importante notar a diferença na espessura da linha que contorna seus olhos que é muito mais grossa e evidente do que na figura 168.

Fonte figura 169 (acima): *Dragon Ball Z* episódio 281.

Fonte figura 170 (abaixo): *Dragon Ball Z* episódio 229.

Com relação à decupagem e aos enquadramentos específicos, nessa sequência, vale destacar o uso da *Plongée* e da *Contra-Plongée*. Enquadramentos esses que expressam uma

dinâmica de poder específica. O enquadramento em *Plongée* coloca a câmera apontada para baixo em posição de mergulho, onde o objeto é filmado de cima para baixo. Já na *contra-Plongée*, ocorre o inverso, onde a câmera é colocada num ponto mais baixo que o objeto, criando-se assim uma elevação deste em relação ao solo.

“Essa tomada também falseia a perspectiva: os vários planos, normalmente diferenciados, comprimem-se, e as personagens em primeiro plano parecem maiores. O contre-plongée magnífica os indivíduos, evoca a superioridade, o poder, o triunfo, o orgulho, a majestade, ou senão a tragédia e o pavor.” (BETTON, 1987 p.34-35).

Sob a perspectiva das imagens durandianas, a *Contra-Plongée* poderia estar vinculada ao esquema heróico das imagens, mais especificamente em conjunto com as imagens ascensionais como as montanhas e as escadas que se distanciam do fluxo de variações da terra rumo aos céus (DURAND, 2012, p.125-130). Portanto, tal escolha de enquadramento valoriza a personalidade esquizóide de Vegeta e seu estado mental específico dentro do contexto específico do episódio 229. Isso em conjunto com os designs retilíneos e musculosos de Nakatsuru e Yamamuro e a baixa variação dos corpos ilustrados desses personagens nos quadros que compõem o movimento animado, externalizam um fluxo de *ki* estagnado desses personagens, dialogando assim com a perspectiva de yasuo sobre o *ki* no contexto da medicina chinesa (YASUO, 1993, p. 101-107).



Figura 171 (acima): Vegeta enquadrado em *contra-plongée*. Durante esse plano, Vegeta havia acabado de atacar o personagem Gohan que havia tentado intervir no conflito entre Goku e Vegeta. Tal abordagem de decupagem acaba por reforçar as características esquizóides e violentas do personagem.

Figura 172 (abaixo): Vegeta em um enquadramento em *plongée*. A cena mostra o rival de Goku compartilhando seus sentimentos de frustração com o protagonista. O enquadramento dessa cena fortalece o estado emocional de inferioridade de Vegeta.

Fonte figuras 171 e 172: *Dragon Ball Z* episódio 229.

A estagnação do fluxo de *ki* dos personagens é realçada ainda mais graças aos designs de personagem empregados na época desse episódio, mas também graças a um dos doze princípios da animação empregados pelo estúdio estadunidense que influenciou os primórdios da Tōei Animation, trata-se da Disney e do seu princípio da “solidez do desenho”.

“É a capacidade do animador de representar um personagem em qualquer ângulo, passar a percepção de volume, proporção em cena, entre objetos e outros personagens. Evita que eles pareçam sem volume e profundidade ainda que em uma representação bidimensional. Pelo fato da computação gráfica e representação de imagens tridimensionais não existir na época da criação dos 12 princípios, Solid Drawing tinha um peso bem maior e portanto foi colocado na condição de princípio de animação. Este princípio é obrigatório aos animadores 2D, à animação tradicional ou digital. Pois um bom ilustrador não é necessariamente um bom animador tradicional, mas todo bom animador tradicional precisa ser um bom ilustrador. Pois manter a consistência de um personagem frame após frame e garantindo a continuidade do personagem é fundamental para a animação. O que está em jogo é a continuidade da aparência do personagem em movimento, respeitando-se suas massas e volumes além de transmitir a dinâmica do mesmo em ação. (...) De toda forma este princípio não ficou obsoleto, pois há uma aplicação expandida para ele. Mesmo um animador 3D, que utiliza-se totalmente do computador em seu processo criativo precisa de noções espaciais de desenho básico para modelar um personagem no ambiente tridimensional digital. Além disso é importante manter em mente que a relação das massas, dos ângulos e das interações dos personagens devem sempre estar afinadas. (...) Nas produções atuais em que a abstração gráfica tornou os personagens ainda mais simplificados, o princípio não foi simplesmente abandonado, pois não trata necessariamente de sempre fazer a representação natural ou realista, mas de dar a sensação de que o objeto em si tem volume e massa ao invés de parecer achatado como um cartaz.” (SATO, 2015, p. 63-64).

A percepção de volume propiciada por esse princípio da animação corrobora com uma sensação de que a imagem daquele corpo está destacada do cenário. E, nesse caso, funciona como algo que atua no sentido de expressar a personalidade particular de Vegeta com seu ego inflado. Ao mesmo tempo essas características dialogam com a ideia de *ki* “estagnado” de Vegeta, que enfrenta o fluxo de variações do espaço ao se destacar visualmente deste. Ainda, vale rememorar a perspectiva de *ki* do autor Tokitsu Kenji, explanada no segundo capítulo, mais especificamente no item “2.2.4-O *ki* para além de *Dragon Ball*” em que foi citado como o autor relaciona a ideia de cultivo do *ki*, com a diluição do ego no espaço. Dessa forma, Vegeta, em especial no contexto do episódio 229 de DBZ, é colocado no sentido completamente oposto, intensificando seu ego. Esse processo é

externalizado pela forma como seu corpo é ilustrado, com tamanha solidez que a sensação imagética é a de uma imagem esquizóide durandiana, que se separa do fluxo de variações do espaço. E, isso tudo é embasado pelo roteiro que faz Vegeta sujar suas mãos com o sangue de inocentes através de seu ataque na arquibancada.

Outra abordagem da animação esquizóide que enfrenta o fluxo de variação temporal que constitui a linguagem audiovisual da animação, é o reaproveitamento e repetição de quadros ilustrados nos planos. Ao menos 4 dos 66 planos repetem enquadramentos e quadros ilustrados, fora a utilização de 3 planos com sequências de quadros repetidos em *loop* para animar a movimentação dos cabelos dos personagens afetados pelo efeito do vento, mesmo que tal sequência esteja em uma taxa de 24 quadros por segundo. É importante destacar que tal abordagem, está embasada em um contexto de produção televisiva japonesa pós-influência da Mushi Pro de Tezuka, que disseminou diversas técnicas para conter gastos e acelerar a produção, como foi explanado no terceiro capítulo deste trabalho e, mais especificamente no item “3.2.1- As influências de Osamu Tezuka nas produções animadas japonesas”. No entanto, isso não nega o fato de que se tratam de escolhas que minimizam a variação corporal desses personagens lutadores que cultivam o *ki*. E, ademais, como mencionado anteriormente, tal abordagem esquizóide dialoga com a atmosfera de tensão do episódio e com a personalidade e o estado mental violento de Vegeta.

Consoante foi mencionado no início desse item e em contraste com a sequência analisada do episódio 96 de *Dragon Ball* que possuía a maior parte de seus planos com duração de 1-2 segundos, os planos dessa sequência do episódio 229 são muito mais longos. Todavia, isso não se traduz necessariamente em uma janela maior para variar os corpos ilustrados dos personagens através de variações entre os quadros que constituem o movimento animado. Pelo contrário, a variação dos corpos dos personagens é mínima, em especial pelo fato de eles não estarem lutando. Um exemplo da abordagem de animação “limitada” (ou seja abaixo da taxa de 24 quadros por segundo) pode ser encontrada logo no primeiro plano da sequência analisada.



Figura 173 (esquerda): Primeiro plano da sequência analisada do episódio 229. Trata-se de um enquadramento fechado no rosto de Vegeta. Esse plano corresponde à minutagem 07:33 do episódio 229. Com relação ao vídeo da figura 168 trata-se do segundo plano logo no primeiro segundo do vídeo.

Figura 174 (direita): O acetato onde Vegeta é ilustrado após ter sido deslocado fisicamente criando-se assim, a ilusão de um movimento de câmera horizontal. Vale atentar para a posição da escada no cenário que foi deslocado ainda mais ao canto esquerdo do quadro. Além disso, após o deslocamento do acetato, a orelha de Vegeta fica visível.

Fonte figuras 173 e 174: *Dragon Ball Z* episódio 229.

Outro exemplo pode ser encontrado no plano 44 dessa sequência, onde não há uma variação nos corpos ilustrados dos personagens enquadrados. A minutagem desse plano corresponde a 10:20-10:28 e possui a duração de 8 segundos, uma duração média muito maior do que a duração dos demais planos desta passagem em questão e também da duração média de planos da sequência do episódio 96 de *Dragon Ball* analisada anteriormente.

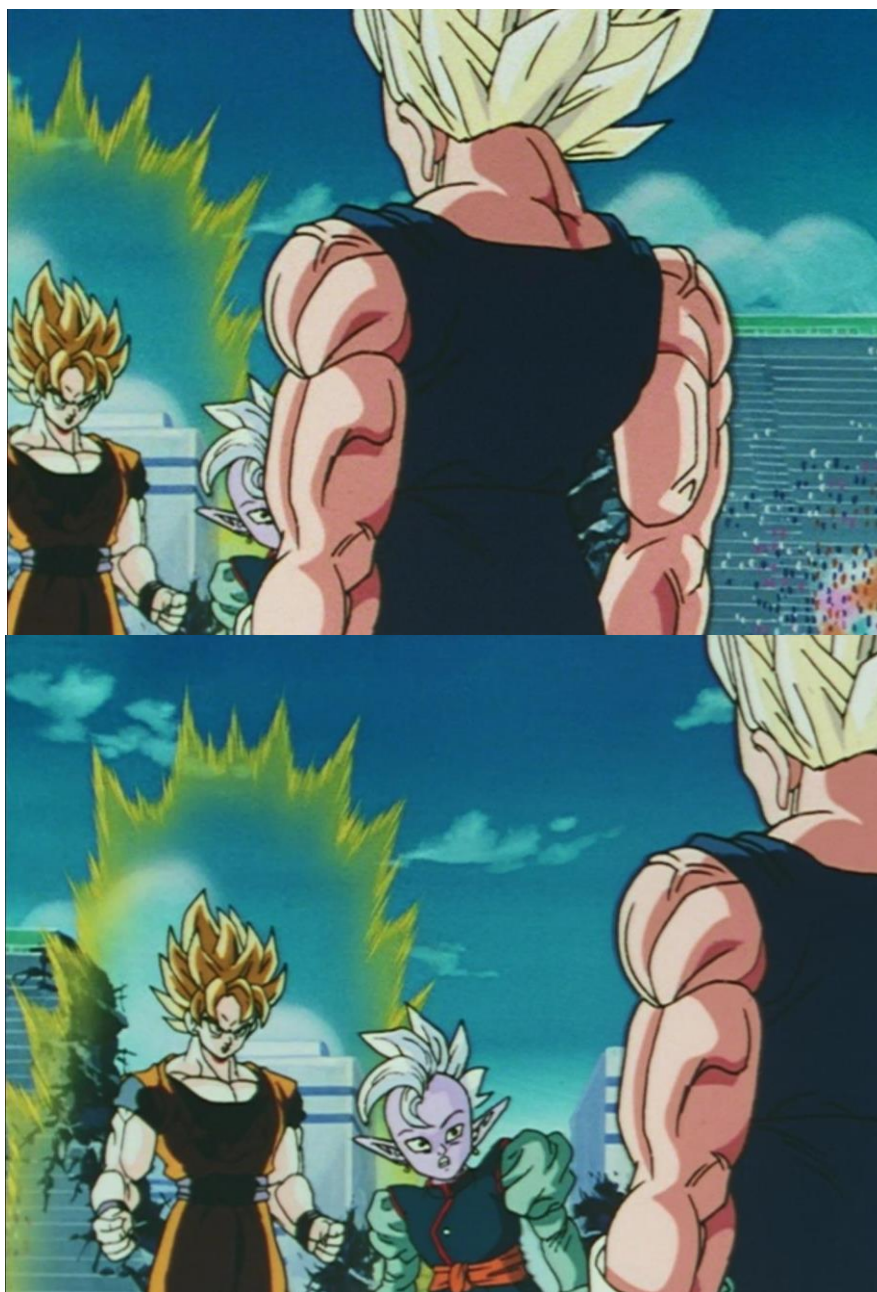


Figura 175 (acima): Plano de número 44 da sequência analisada no episódio 229. Esse plano corresponde ao intervalo 10:20-10:28 do episódio 229. No caso do vídeo da figura 168 a minutagem corresponde ao intervalo 02:47 até a marca dos 2:55.

Figura 176 (abaixo): O acetato onde o corpo de Vegeta é ilustrado é deslocado do centro para o canto direito do quadro.

Fonte figuras 175 e 176: *Dragon Ball Z* episódio 229.

Todavia, isso não significa que não houve movimento. No intuito de emular um movimento de câmera panorâmica no eixo horizontal, os animadores deslocaram fisicamente os acetatos (figuras 56 e 57), em especial o acetato do personagem Vegeta que está de costas. O acetato do rival de Goku é deslocado em direção à lateral direita da tela. Ao final do

“movimento de câmera”, Vegeta fica emoldurando o quadro com a musculatura detalhada de seu braço em destaque através de linhas retas e dois tons de sombra que realçam a solidez de sua forma física.

Isso posto, vale destacar que existem planos que combinam técnicas e apresentam a abordagem de deslizamento das camadas ilustradas com a variação “animada” dos objetos/corpos ilustrados nos quadros que constituem o movimento. Um exemplo pode ser encontrado no plano 33 da sequência analisada, e que corresponde à minutagem 09:23-09:28 do episódio 229 de *Dragon Ball Z*.



Figura 177 (acima): Plano de número 33 da sequência analisada no episódio 229. Esse plano corresponde ao intervalo 09:23-09:28 do episódio 229. No caso do vídeo da figura 168 a minutagem corresponde ao intervalo 01:50 até a marca dos 1:55.

Figura 178 (abaixo): O acetato onde o corpo de Vegeta é ilustrado é deslocado do centro para o canto direito do quadro. Além disso, a ilustração do cenário ao fundo também é deslocada horizontalmente.
Fonte figuras 177 e 178: *Dragon Ball Z* episódio 229.

Como é possível notar nas figuras, apesar de haver uma variação dos quadros ilustrados que compõem o movimento de Gohan (personagem de roupa preta), esse tipo de variação não acontece com os corpos ilustrados de Goku e Vegeta.

No episódio 229 de *Dragon Ball Z*, além da reutilização de quadros, sequências repetidas em *loop*, e planos estáticos, grande parte das sequências de movimentos utiliza essa abordagem de “deslizar” os acetatos contra o cenário pintado. Tal técnica de animação acaba emulando assim, movimentos de uma câmera física em um contexto de gravação *live action*. Mesmo com a limitação de quadros próxima, a sequência do episódio 96 acaba por variar bem mais os corpos ilustrados dos personagens do que se comparado ao episódio 229. Essa variação ocorre através de novas ilustrações feitas pelos animadores para construir o movimento animado dos personagens.

Essa dicotomia de “movimento estático” não altera o fato de que os corpos ilustrados dos personagens não estão variando, pois a ilustração no acetato é a mesma, e tal escolha de manter a imagem e deslocá-la imóvel/congelada no tempo através do espaço pode ser encarada como uma imagem esquizóide do esquema heroico da classificação durandiana. Isso pois ela “resiste” a inelutável variação do fluxo do espaço tempo. Tal abordagem de animação “limitada” em conjunto da supervisão de Yamamuro Tadayoshi que busca deixar os corpos ilustrados dos personagens fiéis a sua visão enfocada na musculatura, na complexidade dos designs, no detalhamento e no sombreamento acentuado, mostram-se como uma constelação de escolhas perfeitas para uma transcrição da atmosfera específica desse ponto da história e também da personalidade ególatra do rival Vegeta. Esse último por sua vez, que poderia ser interpretado como um personagem com o fluxo de *ki* muito mais estagnado em relação ao protagonista Goku e que expressa tal estagnação através de atos violentos, tal qual a imagem do herói durandiano (DURAND, 2012, pg. 159).

É justamente esse conjunto de características de animação, design, roteiro, caracterização e interpretação dos personagens que coloca essa sequência em particular do episódio 229 de *Dragon Ball Z* como uma das passagens mais violentas de toda franquia de *Dragon Ball*. Aqui a violência não se refere a golpes brutais, assassinatos, violência gráfica com sangue, vísceras e etc, embora tais elementos estejam presentes em uma quantidade muito maior em outros episódios da longa saga de Son Goku. A violência referida aqui, diz respeito à perspectiva do imaginário durandiano em um diálogo com outros autores, como por exemplo: Andrei Tarkovsky (no que diz respeito a forma de pensar o fluxo temporal entre os planos na linguagem audiovisual), Yuasa Yasuo (perspectiva do *ki* na medicina chinesa como um fluxo em variação que ao ser estagnado pode se manifestar de forma patológica), Tokitsu Kenji (entendimento da sensação de *ki* como um processo de variação sentido pelo

corpo que possui a capacidade de diluir o “ser” e seu “ego” no espaço em que este se encontra), Kuriyama Shigehisa (perspectiva de como a construção do “corpo musculoso” se interconecta como uma concepção de “ser” e do agenciamento do “eu”). A despeito disso, deve-se considerar que existem perspectivas que encaram tal abordagem de maneira contrária a que foi adotada em nossa análise.

5.3.1- Cinematismo acolhedor e o animetismo esquizóide

Enquanto o cineasta russo vê a passagem no tempo capturada nos planos como a característica definidora do cinema, o autor Thomas LaMarre enfatiza as diferenças entre o ato de se “desenhar movimento” e “mover desenhos” como duas formas de se compreender a arte da animação japonesa também conhecida popularmente como “animê” (CONDY, 2013, p.105). LaMarre é professor da Universidade Chicago e do departamento de Cinema e Estudos de Mídia. Um dos principais pontos de partida desse autor canadense se dá através das perspectivas do filósofo e urbanista francês Paul Virilio que estabeleceu uma relação entre os efeitos da percepção da velocidade (vistos da janela de um veículo em movimento por exemplo) com a imagem cinematográfica e, com base nisso, ele defende que isso poderia ser entendido como cinematismo (LAMARRE, 2009, p. 3-5). Para Virilio, o ponto de vista balístico remeteria a relatos de perspectiva geométrica e, como a utilização de pontos de fuga e de proporções escalares, fortalecem a noção de um sujeito racional se distanciando verticalmente do mundo e se separando dele (LAMARRE, 2009, p. 3-5).

A questão da perspectiva e sua relação com especificidades culturais de práticas corporais japonesas e como tal abordagem gráfica pode ser usado como ferramenta para distanciar corpos e objetos ilustrados dos seus respectivos espaços é um tema que será abordado mais adiante neste estudo. Isso posto, o conceito do cinematismo sob a perspectiva de LaMarre poderia ser relacionado com as imagens esquizóides durandianas, devido a questão do enfrentamento do tempo. No exemplo das imagens rápidas captadas pela janela dos veículos, não há tempo hábil para registrar as paisagens dependendo da velocidade do que se comparado a alguém se locomovendo naquele espaço de forma mais lenta.

Como explanado no item “2.1- O imaginário durandiano”, a função do agrupamento das imagens se dá através das formas particulares como elas lidam com manifestações da passagem do tempo e também da morte (DURAND, 1993, p. 95-97). Dessa forma, a perspectiva de que uma imagem de variação do espaço-tempo poder ser considerada uma imagem do esquema heroico que enfrenta as variações, pode a princípio parecer algo contraditório na visão durandiana. Uma análise similar foi realizada na dissertação “Os processos comunicacionais das imagens de complexidade: Uma leitura da espada em animações japonesas” (MONTASSIER, 2017) sobre as complexidades de imagens que acolhem a morte, as quais, a princípio, seriam classificadas como imagens do esquema místico.

“O elemento diferenciador da atitude é o fator tempo, estando vivo no presente uma pessoa que se relaciona com seu ambiente incluindo sua condição de ser humano vivente se adequará ao fato presente dela estar viva, contudo parte da condição de ser uma criatura vivente é o final derradeiro, a morte, logo ao se estar plenamente relacionado com a condição de vivente isso pode ser interpretado como o indivíduo estar relacionado com o fato de que ele irá morrer e quando essa ocasião chegar ele estará em paz pois essa condição de estar morrendo será seu novo “ambiente”, porém até que esse momento chegue o indivíduo é um vivente em paz com essa condição que não apressará sua própria morte, ele apenas a aceita no momento devido em que ela ocorre. Logo é possível interpretar que mesmo que a aceitação da morte seja um elemento crucial para as imagens agrupadas no regime noturno, isso não significa necessariamente que a morte deva ser apressada ou desejada imediatamente. A aceitação da morte se daria com relação à mortalidade em si, ou mesmo poderia ser interpretada dessa forma no momento que a morte se apresentar ao indivíduo. Dado que como discutido anteriormente a busca ativa pela morte, o desejo suicida, pode consequentemente levar ao compartilhamento desta para com terceiros.” (MONTASSIER, 2017, p. 193-194).

Dessa forma a atitude ansiosa de se desejar uma aceleração temporal (para a chegada da morte, ou de qualquer outro acontecimento), não poderia ser vista como uma imagem de acolhimento do ritmo particular das variações temporais. O ritmo das variações a nível macro do espaço é enfrentado em detrimento de um ritmo de variação temporal particular do ser individual. Assim como na análise da imagem dos corpos musculares por Shigehisa e na

visão de de Koestler e Tokitsu sofre intensificação do ego em detrimento das variações dos fluxos constituintes do espaço, as imagens de “alta taxa de variação” também poderiam ser encaradas como imagens esquizóides que enfrentam o fluxo temporal.

Dito isso, o contra ponto para LaMarre poderia ser encontrado em especificidades japonesas, da forma de se pensar animação para além da *full animation* da Disney (item “3.1 - Breve histórico e contextualização dos processos de animação”), ou seja, alternativas de animações para além da utilização de uma taxa fixa de 24 quadros ilustrados por segundo para retratar o movimento. Dentre essas alternativas, verifica-se que várias destas abordagens podem ser encontradas no episódio 229. Como exemplo é possível citar, a repetição de quadros, reaproveitamento de planos, minimização da variação dos corpos entre os quadros animados, e quando elas são utilizadas deve-se priorizar uma taxa de variação abaixo de 24 q/s e é claro a abordagem da movimentação “mecânica” dos acetatos sobre o cenário em um movimento de “deslizamento”. É necessário reiterar que técnicas como essas foram popularizadas pelo estúdio Mushi Pro do artista Osamu Tezuka.

Nesse contexto e utilizando como exemplo o longa de animação japonesa *Steamboy* (2004) de Ōtomo Katsuhiro, LaMarre define o “animetismo” como a ato de testemunhar lateralmente, ou transversalmente, os efeitos da velocidade, ao invés de percorrer ao longo da trajetória do movimento (LAMARRE, 2009, p. 6). Assim, uma das características do animetismo seria a divisão da imagem em vários planos distintos, resultando em uma imagem multiplanar (LAMARRE, 2009, p. 6). O interlocutor não mais se desloca no cenário e a sensação é a de um movimento de atravessamento, sendo essa características uma das principais diferenças entre o animetismo para com o cinematismo (LAMARRE, 2009, p. 7). Ademais, esse último tende a colocar o ponto de vista em um objeto se movendo em alta velocidade, como um trem ou um projétil (LAMARRE, 2009, p. 7). Outra abordagem do cinematismo é o de colocar o espectador na posição de alvo, onde a bala ou o veículo vão em direção ao interlocutor (LAMARRE, 2009, p. 7). O animetismo por sua vez não se desloca em profundidade, ele se move sobre as camadas, ou entre as superfícies (LAMARRE, 2009, p. 7). O nome que LaMarre atribui para o movimento entre os planos da imagem é “intervalo animético” (LAMARRE, 2009, p. 7).

Enquanto que cenas de perseguição de carro de filmes *live action* da década de 1960 como *007* podem minar a imersão do espectador, devido a clara separação entre a imagem do

carro para com o cenário, LaMarre enfatiza que essa seria uma característica importante e única da animação, uma característica própria daquele tipo de arte (LAMARRE, 2009, p. 8).



Figura 179: Código QR contendo uma sequência de perseguição do filme *007 contra o Satânico Dr. No* (YOUNG, 1962). Nos planos onde o protagonista está dirigindo diante da câmera, é possível notar a diferença de iluminação do veículo e do ator para com a camada de fundo do cenário. Tal abordagem acaba por explicitar a separação dos corpos para com o espaço.

Fonte figura 179: <https://www.youtube.com/watch?v=RO88NI16g84> Acesso em 13/08/2022.

Vale destacar que, para LaMarre, o cinematismo e o animetismo são potenciais características da imagem em movimento, ao invés de classificações taxonômicas rígidas e imutáveis (LAMARRE, 2009, p. 10). E, no caso específico das produções animadas japonesas convencionadas como “animê”, deve-se destacar que uma de suas principais características é a ênfase na abordagem do animetismo em detrimento do cinematismo (LAMARRE, 2009, p. 10). Como explicado anteriormente no capítulo 3, a influência de do estúdio Mushi Pro de Tezuka Osamu, alterou o paradigma das produções animadas japonesas, ao introduzir diversas técnicas de animação que visavam minimizar a quantidade de quadros ilustrados usados para construir o movimento. Isso posto, LaMarre afirma que não existe uma abordagem única de animação “limitada”, isto é, abaixo da taxa de 24 quadros por segundo usada pela Disney e nem uma versão “pura” de animação japonesa, ou como ela é conhecida popularmente “animê” (LAMARRE, 2009, p. 10).

De modo análogo, não existe um animetismo puro, tanto esse conceito, quanto o cinematismo, podem ser entendidos como tendências, ou melhor, como características potenciais da imagem em movimento (LAMARRE, 2009, p. 10). As duas tendências podem se fazer presentes em um mesmo filme, plano, ou até em um mesmo quadro audiovisual (LAMARRE, 2009, p. 10). O que LaMarre deixa claro é que segundo seus estudos existe uma tendência para o animetismo na animação japonesa (2009, p. 10). Esse último fator propiciado muito provavelmente pelas mudanças implementadas pelo estúdio Mushi Pro. Para LaMarre essas técnicas específicas que minimizam a quantidade de quadros e se opõem a uma tendência de um cinematismo puro da imagem, acarretam em reflexões sobre a tecnologia (2009, p. 10). Para LaMarre esse seria o principal fascínio acarretado pelas animações japonesas e uma chave para compreendê-las em sua complexidade, depende de

analisar como suas temáticas e narrativas se manifestam em imagens em movimento (2009, p. 10).

É muito importante como o autor enfoca nas complexidades de se pensar a animação japonesa e os termos de animetismo e cinematismo. Ademais, pensar nas especificidades da forma de movimento do fenômeno de estudo é um dos pré-requisitos da presente análise. E, mais relevante ainda é a contextualização da perspectiva específica de LaMarre sobre a questão tecnológica para se analisar e refletir as produções culturais animadas do Japão. Isso posto, deve-se esclarecer que o ponto de partida teórico e os autores adotados pelo presente estudo não são os mesmos de LaMarre. Devido às particularidades de *Dragon Ball*, conceitos presentes em obras e práticas culturais chinesas e japonesas ocupam mais os holofotes do que as reflexões e críticas à condição tecnológica moderna. Dado tal contexto, a relação estabelecida por LaMarre do “cinematismo” como uma imagem esquizóide e do “animetismo” também pode ser contestada tal qual o próprio autor fez com a constituição de planos específicos que segundo ele podem ser híbridos e não se tratam de classificações absolutas.

No caso da presente pesquisa um dos pontos mais importantes foi explanado no item “2.1.1-O tempo como uma relação entre variações espaciais”. Nesse item foram apresentadas as perspectivas sobre a grandeza temporal de autores como Craig Callender e Carlo Rovelli. Estes por sua vez, que compreendem o Tempo não como algo absoluto mas sim como o nome de uma relação entre variações espaciais, ou movimentos. Um exemplo a ser usado aqui, seria a relação entre a contagem de um ano com o movimento que o planeta Terra realiza ao completar uma órbita ao redor da estrela solar. Logo, como explorado anteriormente, planos que minimizam a variação espacial/movimento das imagens (no caso do presente estudo imagens de corpos ilustrados de personagens lutadores que cultivam seu *ki*) acabam por manifestar uma ação esquizóide de enfrentamento para com o fluxo de variações que constituem o “Tempo”. E, em paralelo à afirmação de Gilbert Durand, a presente pesquisa atua com a perspectiva da grandeza tempo (e suas variações constituintes) serem algo “inelutável” (DURAND, 2012, p. 193-194).

Mesmo que exista movimento através do deslocamento do substrato onde a imagem do corpo ilustrado foi construída, o corpo em si possui uma variação relativa menor do que se comparado a uma sequência animada composta por uma sequência de quadros ilustrados onde esse mesmo corpo é ilustrado novamente em outros ângulos e por outros profissionais.

A variação inerente do processo de animação é acolhida nessa abordagem. Além disso, mesmo se comparado a um corpo humano, uma pessoa pode ficar o mais estática possível e até diminuir seus batimentos cardíacos e, isso ainda assim não extinguirá os movimentos daquele corpo. Seu coração ainda bate, suas células, suas moléculas ainda se movem, pois a relação de elementos, órgãos e seres do que se entende por “corpo” não estão isentos da ação inelutável do Tempo.

Uma forma possível de como diferenciar a relação entre a quantidade de variações nos quadros, que animam os corpos dos personagens, com a variação do deslocamento espacial do acetato contendo a imagem desse corpo, seria analisar o contexto específico em que cada corpo ilustrado está inserido e de qual seria o parâmetro de medida. Segundo a leitura que LaMarre faz de Virilio, as imagens captadas no interior de veículos em alta velocidade poderiam ser encaradas como imagens de enfrentamento para com o fluxo de variação temporal. Dito isso, qual seria o parâmetro de comparação? O próprio corpo humano? O recorde mundial de um corredor olímpico? Ou a média de velocidade de todos os seres humanos? Tais indagações possivelmente surgem em torno de sua perspectiva de análise de problematizar a condição tecnológica.

Assim como a grandeza do tempo é construída através da relação entre variações espaciais, (uma rotação inteira da terra em torno de seu próprio eixo seria o equivalente a aproximadamente 24 horas por exemplo), seria necessário também estabelecer relações de comparações. Na história de *Dragon Ball*, os personagens conseguem se mover mais rápido que a velocidade do som e erguer toneladas sobre suas cabeças, de forma que a velocidade dos veículos atuais pode estar abaixo da capacidade daqueles personagens.

Possivelmente, uma bússola guia para se estabelecer quais as relações de comparação são mais adequadas para se definir qual abordagem específica de animação seria mais apropriada, seria justamente o contexto específico de cada episódio, cena ou sequência analisada. No caso do episódio 229, a sequência escolhida para análise é conduzida pelas ações violentas de um personagem ególatra que está ansioso para poder se vingar do protagonista, ao ponto de chantageá-lo com a morte de inocentes. Tal contexto sob a perspectiva durandiana constitui uma imagem extremamente esquizóide que enfrenta os fluxos de variações do espaço-tempo de forma explícita, em especial devido ao uso da violência, atmosfera de tensão, trilha musical, interpretação dramática dos personagens, designs de personagens, musculosos, abarrotados de detalhes e com uma colorização que faz

uso de dois tons de sombra; enfim, diversos recursos que destacam aqueles corpos ilustrados do cenário em que eles se encontram. Assim, a perspectiva de encarar os movimentos físicos dos acetatos, como uma abordagem de animação esquizóide, complementaria todo o contexto do projeto poético contido nas demais escolhas estéticas da sequência animada objeto do presente estudo.

Contudo, isso não significa de forma alguma que a presente pesquisa se propõe a colocar a abordagem de LaMarre sobre o deslocamento dos acetatos como algo errôneo, ou sem propósito dentro da análise das sequências animadas de *Dragon Ball*. Isso se justifica, pois existem sequências animadas em que uma abordagem que minimiza a variação dos corpos dos personagens poderia ser interpretada como algo que acolhe o fluxo de variação temporal e dialoga melhor com o contexto da sequência. Um exemplo disso pode ser encontrado no episódio 169 de *Dragon Ball Z*.



Figura 180: Código QR mostrando a sequência analisada do episódio 169 em sua versão dublada. Infelizmente tal corte específico da versão original não foi localizado. Contudo, vale dizer que a adaptação do texto consegue transmitir as intenções da versão original em japonês mesmo que existam certas mudanças pontuais. Além disso, esse vídeo não inclui os dois primeiros planos da sequência analisada. O primeiro deles mostra o movimento das nuvens no céu. Tal movimento foi muito provavelmente realizado através do deslocamento dos acetatos, pois a ilustração das nuvens não se alterou entre os quadros. O segundo plano excluído mostra Gohan (o filho de Goku) se deitando na grama através de uma sequência animada em uma taxa de 12 quadros por segundo.

Fonte figura 180: *Dragon Ball Z* episódio 169.

Esse episódio foi lançado originalmente em 1992 nas televisões japonesas. Ele é dirigido por Hashimoto Mitsuo e conta com a supervisão de animação de Uchiyama Masayuki. Com relação aos animadores de quadros chave deste episódio, estão creditados os animadores Ohara Tai'ichirō e o próprio supervisor Uchiyama. A sequência analisada em questão refere-se a minutagem de 20 minutos e 22 segundos até a marca dos 21 minutos 33 segundos, totalizando 1 minuto e 11 segundos. A sequência é dividida em 19 planos e nenhum deles apresenta trechos animados em uma taxa de 24 quadros por segundo. Dos 19 planos, apenas um deles possui a duração de 1 segundo, assim como apenas um plano possui a duração de 2 segundos, por sua vez 7 planos possuem a duração de 3 segundos, 5 planos possuem a duração de 4 segundos, 2 planos com a duração de 5 segundos, 2 planos com a

duração de 6 segundos e um único plano com a duração de sete segundos. Tais dados já mostram que quando comparado com a sequência de duração analisada do episódio 96, a duração média de planos é maior no episódio 169.

Com relação às fichas de modelo empregadas nessa época, trata-se do último design de Maeda Minoru, (figura 130). Todavia, nesse episódio específico, Goku está usando uma roupa diferente de suas vestes usuais de combate, além do fato de ele estar transformado em *super saiyajin*. Isso posto e levando em conta a abordagem de Maeda naquele período, a supervisão de Uchiyama parece ter minimizado parte do detalhamento e da categoria conceitual da fragmentação, expressa na musculatura dos personagens e, o melhor exemplo, seria na forma como o corpo do personagem Kuririn é ilustrado. As linhas retas que denotam sua musculatura, em especial dos bíceps, são minimizadas, fugindo assim da proposta da ficha de modelo de Yamamuro do personagem.

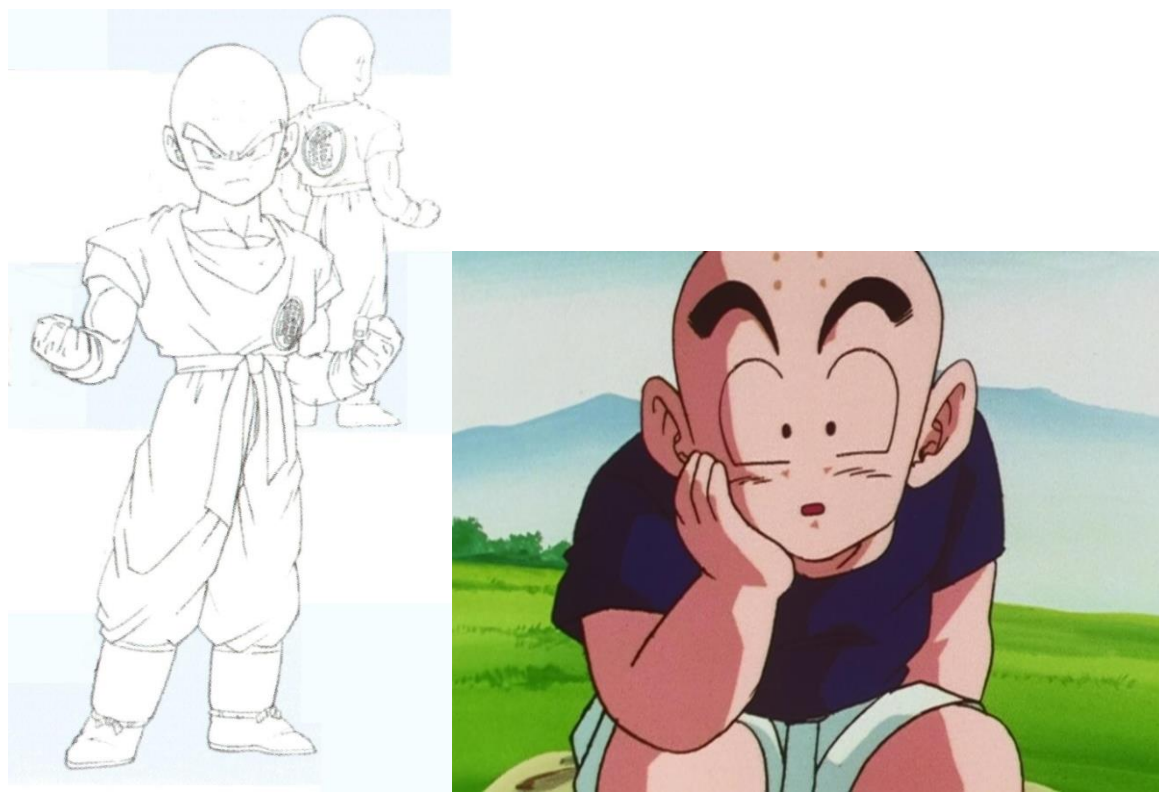


Figura 181: Ficha de modelo do personagem Kuririn feita pelo artista Maeda Minoru ao final de seus serviços como designer para *Dragon Ball Z*. Esse design foi utilizado em conjunto com a ficha de modelo de Goku apresentada na figura 130. Nesse ponto de sua carreira, Maeda já havia se afastado de sua abordagem original com linhas curvas e passou a adotar um maior detalhamento para os corpos dos personagens. Em conjunto dos traços mais retilíneos, Maeda empregou também a categoria conceitual fundamental da fragmentação presente na Gestalt. Tal categoria foi utilizada para segregar os grupos musculares dos personagens de forma a deixá-los em destaque.

Figura 182: Um quadro do episódio 169 que mostra o personagem Kuririn sentado e com roupas casuais. Sua musculatura não é acentuada como na ficha de modelo proposta por Maeda na figura 180. A abordagem de supervisão de animação feita pelo artista Uchiyama acaba por fugir das amarras rígidas dos designs de Maeda. Tal escolha gráfica do supervisor acaba por dialogar com a proposta mais descontraída do roteiro, presente na sequência analisada em questão. Contudo, é importante destacar que em alguns planos, o corpo dos personagens se aproxima mais da proposta original de Maeda.

Fonte figura 181: Imagem editada a partir de versão original presente no livro *Dragon Ball compendio 3 guía de la animación* (TORIYAMA, 2017, p. 239).

Fonte figura 182: *Dragon Ball Z* episódio 169.

No entanto, isso não significa que tal escolha foi uma abordagem negativa, pois, o aumento da pregnância da imagem através das linhas curvas e minimização do detalhamento muscular, está mais alinhado com a proposta do episódio e também com o estado emocional dos personagens. Afinal, eles não estão em combate e a utilização de um enfoque na musculatura não faria sentido. Ademais, vale lembrar das discussões do item “4.9. Reflexões sobre as formas musculares dos designs” onde através do autor Kuriyama Shigehisa, foi mostrado como a imagem do corpo muscular vai de encontro com a ideia da diluição do ser no espaço, algo também presente na proposta do episódio 169.

Em termos de roteiro, esse episódio em particular se passa logo após aquele do contexto mostrado na figura 27. Dessa maneira, logo após um treinamento duro Goku e seu filho Gohan resolvem sair para pescar e em seguida relaxar ao ponto de adormecerem na grama e se deixarem diluir na paisagem, mesmo estando transformados em *super saiyajin*. O intuito disso seria justamente o de minimizar o estresse da transformação e assim economizar energia pra quando eles precisam utilizar a força e energia daquela forma para o contexto do combate contra o antagonista Cell. Dessa forma, se a transformação de *super saiyajin*, devido ao seu design, em especial dos olhos (“3.5. A maleabilidade da forma ilustrada como ferramenta de transcriar o *ki* para as páginas” e figuras 19, 20, 74, 75, 76, 77 e 78) o fluxo de *ki* dos personagens nesse estado poderia ser encarado como algo mais “estagnado” do que se comparado ao estado fora da transformação, quando os olhos dos personagens são expressos com linhas mais curvas, acolhedoras e “abertas”.



Figura 183 (acima): Quadro do episódio 169 mostrando Gohan e seu filho Gohan deitados na grama. Kuririn sentado observa os dois enquanto a sombra das nuvens passa por cima deles.

Figura 184 (abaixo): Quadro do episódio 169 mostrando o deslocamento das nuvens. Vale atentar que tal movimento não se deu através de novas ilustrações de sombras das nuvens entre os quadros. Presume-se que o deslocamento das sombras das nuvens pelo quadro, tenha se dado através da movimentação física dos acetatos. O movimento das sombras das nuvens contrasta com a imobilidade dos corpos dos personagens.

Fonte figuras 183 e 184: *Dragon Ball Z* episódio 169.

Dessa forma tais atividades relaxantes praticadas em um estado de estresse, poderiam contribuir para transformar a estagnação do *ki* em um estado de “fluxo”, dialogando assim com as variações do espaço que constituem a existência e também o entendimento de Tempo. Assim, a escolha de minimizar a taxa de variação dos corpos (não há sequências em 24q/s por exemplo) está mais alinhada com o contexto mais “relaxante” onde o fato da percepção relativa de tempo pode ser transmitido para os espectadores como mais “lento” é preferível. Por “lento”, implica que haverá uma quantidade menor de variações relativas. Uma possibilidade de relação entre variações percebidas nessa sequência estaria no contraste entre as variações espaciais do corpo de Gohan em relação a falta de variação no corpo de Goku (Figuras 185 e 186), ou na variação da posição das nuvens ilustradas em relação a falta de movimentação de todos os personagens na cena (figuras 183 e 184).



Figura 185 (acima): Quadro do episódio 169 mostrando Goku e seu filho Gohan deitados na grama. Kuririn sentado observa os dois enquanto a sombra das nuvens passa por cima deles. Esse quadro evidencia a composição em camadas e o aspecto de “achatamento” das imagens, diminuindo assim o distanciamento entre o corpo ilustrado dos personagens para com o cenário. As camadas com a grama ilustrada intercalada com os corpos ilustrados dos personagens corrobora ainda mais no efeito de diluição daqueles seres em meio ao espaço.

Figura 186 (abaixo): Quadro do episódio 169 mostrando que o movimento de Gohan para se deitar na grama. Vale atentar que tal movimento se deu através de novas ilustrações. A animação de Gohan acaba contrastando com a imobilidade do corpo de seu pai Goku. É interessante destacar também que, a taxa de quadros em que o movimento de Gohan é construído é de 12 quadros por segundo em sua maior parte. Porém, assim que o personagem atinge o chão com seu corpo e ergue as pernas, folhas da grama voam. Enquanto o quadro de Gohan deitado com as pernas esticadas se repete por 10 quadros, o movimento das folhas ocorre com uma taxa de repetição muito menor. Desse modo, a minimização de movimento de Gohan reforça o movimento das folhas.

Fonte figuras 185 e 186: *Dragon Ball Z* episódio 169.

Ademais, a duração média mais longa dos planos dessa sequência (em comparação com a duração dos planos da sequência do episódio 96) enfatiza ainda mais a falta de

variação. Isso pois, tratam-se de planos longos com baixa variação de quadros ilustrados e, dessa forma, a longa duração do plano chama a atenção para essa “falta” de variação. Contudo, enfatizar a tal ausência de variação está melhor vinculado com a proposta do roteiro e com o estado emocional relaxado dos personagens. Isso tudo funciona, portanto, como um exemplo de como a minimização da variação dos quadros ilustrados pode também atuar como uma imagem do esquema místico que acolhe um fluxo temporal específico. E, mesmo partindo de um entendimento de tempo como uma relação constituída de variações espaciais, os planos dessa sequência que variam pouco espacialmente, podem ser considerados místicos ao invés de esquizóides, pois o contexto do episódio (roteiro, estado emocional dos personagens) evoca um tempo constituído de variações espaciais menores.

Ainda, esse tempo “lento”, constituído de uma quantidade menor, relativamente falando, de variações espaciais, pode ser entendido como um tempo “sentido” ou percebido em uma relação mais próxima entre as variações da tela para com as variações espaciais que compõem o tempo do espectador. Por exemplo, um filme de duas horas pode retratar décadas de história de um personagem, logo existe uma dissonância entre o tempo relativo do filme para com o tempo relativo do espectador.



Figura 187: Após Goku ter se transformado no lendário *super saiyajin* pela primeira vez (Figuras 19 e 20), o antagonista Freeza lança uma rajada de energia no planeta em que eles se enfrentam. Após o ataque, o vilão diz para o protagonista que restavam apenas cinco minutos para que o planeta explodisse. Fonte figura 187: *Dragon Ball Z* episódio 97.

Em *Dragon Ball Z* existe uma passagem infame em que o personagem Freeza afirma que o planeta Namek (a arena de batalha desse personagem em sua disputa contra o protagonista Son Goku), iria explodir em cinco minutos. A afirmação desse personagem acontece no episódio 97 de DBZ e apenas no episódio 106 é que a explosão acontece de fato. Não existe nenhum indício narrativo de que se tratava de um blefe do personagem Freeza, logo seria possível compreender que existe uma enorme diferença temporal entre o tempo retratado na tela desses 9 episódios de aproximadamente 20 minutos cada e o tempo do espectador diante dessa tela. No caso da sequência analisada do episódio 169, essa diferença é muito menor. O tempo sentido pelos personagens é muito mais próximo da variação temporal que o espectador vivencia.

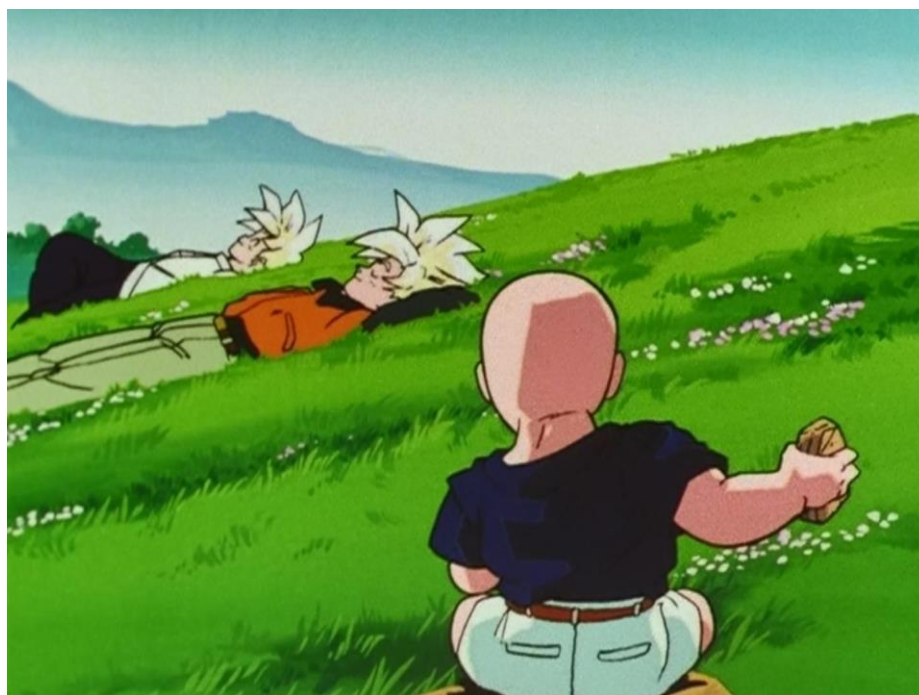


Figura 188: Kuririn prestes a jogar uma pedra na cabeça de Goku visando testar as capacidades do protagonista.

Fonte figura 188: *Dragon Ball Z* episódio 169.

Por fim, vale destacar que apesar da sequência do episódio 169 de fato possuir planos que evocam imagens acolhedoras da variação temporal, esta sequência, em grande parte, cumpre o papel de um contexto que será quebrado comicamente através de uma pedrada literal do personagem Kuririn. O diminuto amigo careca de Goku está sentado em uma pedra observando o estado tranquilo e relaxado do protagonista e seu filho. Contudo, Kuririn está

intrigado pois ele não entende como Goku pode estar tão tranquilo diante de uma batalha iminente contra o terrível antagonista Cell. Kuririn não compreende a perspectiva de Goku sobre o treinamento (figura 27) apesar de ele próprio também ter sido treinado sob a tutela do ermitão da tartaruga. O melhor amigo de Goku não entende a proposta de ampliar o fluxo de variação do *ki*, no estado estressante de *super saiyajin* que evoca a raiva e poderia ser encarada como um estado psicológico em que o *ki* do usuário fica estagnado.



Figura 189 (esquerda): Goku sendo atingido pela pedra lançada por Kuririn.

Figura 190 (direita): Goku grita de dor mesmo estando transformado em *super saiyajin*, para surpresa de Kuririn.

Fonte figuras 189 e 190: *Dragon Ball Z* episódio 169.

Devido a essa confusão, Kuririn acredita que Goku está fingindo e que de fato ele está atento, treinando e confiante de que ele poderá derrotar Cell. Visando confirmar suas suspeitas, Kuririn resolve atirar uma pedra na cabeça adormecida de Goku, que acaba acordando e gritando de dor. Tal passagem evoca a perspectiva de Arthur Koestler sobre o processo de criação humorístico em que, segundo ele, até mesmo as piadas mais sutis ou inofensivas, tendem a possuir um elemento agressivo, uma pouco de adrenalina, com o intuito de instigar uma resposta (KOESTLER, 2014, p. 95). E, ademais, tais sentimentos violentos estariam atrelados a egos assertivos e reações de agressão e auto-defesa (KOESTLER, 2014, p. 95). Desse modo, tal passagem acaba por fazer uma espécie de síntese da relação de acolhimento e enfrentamento do fluxo de variações e da diluição do ego em meio ao espaço, mostrando assim o potencial e a complexidade das sequências animadas de DB.

Dito isso, é possível rumar para a etapa seguinte de análise deste projeto envolvendo as produções da série *Dragon Ball Super*, realizadas já em um contexto em que as ferramentas digitais eram empregadas e a taxa máxima de quadros permitida durante a fase analógica das animações de *Dragon Ball* torna-se agora a quantidade mínima de quadros permitida na era “digital” dessa animação. Contudo, antes da análise das sequências animadas em si, não se pode deixar de abordar uma quebra de paradigma que ocorreu na abordagem das fichas modelos que possibilitou que as propostas de design de alta pregnância de Maeda Minoru finalmente pudessem acolher a imensa variação de quadros permitida pelas ferramentas digitais. E isso tudo foi graças ao novo designer de personagens que substituiu Yamamuro Tadayoshi.

CAPÍTULO 6 - O CORPO ANIMADO QUE SE APROXIMA E SE DISTANCIA DO ESPAÇO

No capítulo anterior foi introduzida a perspectiva do cineasta russo Andrei Tarkovsky sobre a relação específica do cinema com o plano audiovisual como um registro das variações temporais. Partindo dessa ótica, foram iniciadas as análises de sequências animadas das duas primeiras séries da franquia *Dragon Ball* que fizeram a adaptação do material original de Toriyama Akira. Vale destacar que até *Dragon Ball Z*, as animações eram produzidas sem o auxílio de ferramentas digitais e, como mencionado no item 3.3 e na figura 69, a forma de produção analógica de DB com base nos acetatos iria mudar na primeira década de 2000.

Como foi mostrado no capítulo anterior, até a década de 1990 havia uma limitação de 2.500 a 3.500 quadros ilustrados originais por episódio (TORIYAMA, 2005, p. 197). Tal limitação de produção levava *Dragon Ball* a minimizar a variação dos corpos ilustrados dos personagens durante as sequências animadas. Essa abordagem esquizóide de enfrentamento do fluxo de variações favorece o diálogo tanto com roteiros mais dramáticos encabeçados por personagens violentos, tais como Vegeta, quanto por dialogar com variações temporais mais lentas, como ocorreu no caso do episódio 169 de *Dragon Ball Z*.

Outro fator que não pode ser desconsiderado nessa análise, são as fichas de modelo específicas empregadas em cada época desses episódios e que contém uma maior limitação de quadros. Dessa forma, as sequências com atmosfera mais esquizóide, como é o caso da traição de Vegeta no episódio 229 de *Dragon Ball Z*, se beneficiam das fichas de modelo mais retilíneas e detalhadas de Yamamuro, nas quais os grupos musculares são segregados em unidades menores dentro daquele corpo ilustrado. No caso do episódio 96 que opera os designs iniciais de Maeda Minoru (figura 119), o roteiro que melhor dialoga com a combinação de quadros limitados e design arredondado, acolhedor e com baixa ênfase na musculatura do personagem, é um roteiro focado na relação de Goku com seu melhor amigo Kuririn. Isso posto, fica o questionamento se a abordagem de design inicial de Maeda fosse aplicada em um contexto posterior ao ano 2000 e em situações que permitiam um maior número de quadros animados disponíveis, o que aconteceria? Finalmente, nessas circunstâncias, a personalidade acolhedora de Goku seria traduzida para as telas? Ainda, as práticas corporais de combate poderiam ver suas facetas sintéticas e acolhedoras também

traduzidas em animação? Antes que tais perguntas possam ser devidamente respondidas é necessário primeiro analisar o trabalho realizado pelo designer que assumiu o cargo após Yamamuro Tadayoshi e sua abordagem de corpos musculosos, detalhados e expressos através de linhas e ângulos retos e agudos.

A primeira ficha de modelo ilustrada pelo designer Shintani Naohiro, foi utilizada para o longa-metragem *Dragon Ball Super: Broly* (NAGAMINE, 2018). Em se tratando das leis da Gestalt, é possível segregar o design em duas grandes unidades principais. Uma inferior e outra superior, ambas segregadas pela faixa na cintura, que, tal qual os primeiros designs de Maeda, retornam com as partes dependuradas. Tal escolha poderia ser encarada como um elemento que diminuiria a pregnância dessa imagem porém o detalhamento do design como um todo foi minimizado por Shintani, de maneira que tal abordagem não se converte em um problema muito grande.



Figura 191: Ficha de modelo do personagem Son Goku feita pelo designer Shintani Naohiro.
Fonte figuras 191: <https://dragonball.news/news/dbmfl23.html> acesso em 14/08/2022.

Com relação a parte inferior do design, o traçado dos calçados de Goku ficaram muito mais arredondados do que se comparado ao design anterior de Yamamuro. Ademais, o cordão que segrega o cano longo do calçado que cobre a canela de Goku teve seu detalhamento aumentado. Contudo, assim como a faixa da cintura, tal escolha não afeta de forma tão significativa a pregnância da imagem, pois se comparado ao último design de Yamamuro o design da calça de Goku na versão de Shintani simplificou imensamente o detalhamento das linhas que retratam as dobras do tecido. Além disso, o semitom que indica as sombras não estão presentes nessa ficha de modelo, o que contribui para aumentar muito a pregnância da imagem.

Na parte superior do design, o detalhamento nas vestes na área do tronco foi radicalmente minimizado também e por consequência reforçando a tendência geral do modelo de aumentar a pregnância do design. A insígnia com o ideograma “go” permanece ainda e, com a ausência do sombreamento, o volume e a tridimensionalidade do corpo de Goku é extremamente reduzido, remetendo em especial aos primeiros designs de Maeda Minoru (figuras 117, 119, 120 e 123).

No que tange aos braços do personagem, o detalhamento também foi extremamente reduzido, porém existem linhas curvas abertas indicando a posição de certos grupos musculares como bíceps e tríceps. As munhequeiras e principalmente as costas das mãos de Goku são as subunidades mais detalhadas desse design e com a menor pregnância, porém ainda assim se trata de um detalhamento menor do que se comparado aos da figura 125.

Por fim, com relação a parte superior, linhas curvas “abertas” na área do pescoço denotam a presença das clavículas e dos músculos esterno-cleido-mastóideos. E, na subunidade do rosto, por sua vez, a combinação dos traços mais curvilíneos, e minimização do detalhamento e relação de tamanho dos olhos com relação ao tamanho do nariz e boca e também as linhas que expressam o queixo, invocam novamente o conceito de neotenia presente na figura 120.

Inclusive de certa forma a presença dessas características neotênicas é exacerbada pela idade do personagem que na figura 120 teria por volta de 18 anos e sequer era pai, enquanto que no design de Shintani mostrado na figura 191 Goku já é avô e tem mais de 30 anos. Enquanto a minimização dos detalhes, e a valorização das linhas curvas em detrimento das linhas e ângulos retos e agudos acaba por internalizar características acolhedoras, como

visto no item “3.5.2-Majin Buu, o antagonista supremo do domínio da forma”, a presença da característica da neotenia acaba por trazer uma faceta esquizóide para o design como visto no item “4.3-Análise da terceira ficha de modelo de Son Goku feita pelo designer Maeda Minoru”.

Ao mesmo tempo que as formas curvilíneas e circulares possuem aquilo que, conforme as estruturas de Durand, poderíamos denominar potênciado acolhimento uterino (DURAND, 2012, p. 248), a neotenia surge como um elemento esquizóide no design que enfrenta as variações da inevitável passagem do tempo, ao querer manter características costumeiramente infantis no corpo adulto de Goku, como os olhos grandes e a mandíbula pequena (GOULD, 2008). Tal escolha de abordagem de design, nas mãos de diversos animadores diferentes e sob uma direção acurada pode ser utilizada para enfatizar mais ou menos tais características esquizóides ou de acolhimento dependendo do contexto das cenas específicas em que o personagem está inserido.

Por fim, vale mencionar também que, assim como as primeiras fichas de modelo de Maeda Minoru, (figuras 117, 119, 120 e 123), o design de Goku feito por Shintani também apresenta as seguintes categorias conceituais fundamentais da Gestalt: Arredondamento (explanada no item “4.1-Análise da primeira ficha de modelo de Son Goku feita pelo designer Maeda Minoru”); clareza (explanada no item “4.2-Análise da segunda ficha de modelo de Son Goku feita pelo designer Maeda Minoru”); exageração (também definida no item 4.2); Fora a desarmonia, o desequilíbrio e o contraste pela agudeza, todos esses presentes no cabelo de Goku e cujas respectivas definições também podem ser encontradas no item 4.1.

Em uma entrevista presente no site oficial de *Dragon Ball*, o designer Shintani Naohiro conta que ele não possuía muita experiência com personagens musculosos como o antagonista Broly (SHINTANI, 2018) que dá nome ao filme que ele trabalhou e que ao final da trama fica sem camisa com sua musculatura definida toda exposta.



Figura 192: Ficha de modelo do personagem Broly feita pelo designer Shintani Naohiro.
Fonte figura 192: <https://dragonball.news/news/dbmfl23.html> acesso em 14/08/2022.

O designer comenta também sobre a mudança de traço de Toriyama e da dificuldade de emulá-la. Isso posto, uma de suas preferências particulares eram os designs de Maeda Minoru. Logo, não é de se espantar, que seja possível encontrar tantas categorias conceituais fundamentais da Gestalt que estão presentes nas fichas de modelo de Maeda, dentro dos designs de Shintani. Porém, mesmo assim, ele afirma ter estudado também a abordagem de Yamamuro quanto aos designs de personagem de *Dragon Ball*. Ademais, em se tratando da anatomia de seus personagens, Shintani procurou também se aproximar da abordagem mais recente que Toriyama estava empregando em seus personagens, deixando-os mais magros e menos musculosos (SHINTANI, 2018).



Figura 193: Arte conceitual de Vegeta feita por Toriyama Akira para o longa metragem *Dragon Ball Z: A batalha dos deuses* (HOSODA, 2013).

Fonte figuras 193: *Dragon Ball A visual history* (TORIYAMA, 2019, p. 206).

Por fim vale destacar que Shintani não costumava empregar muito sombreamento em seus designs especialmente em sequências cotidianas (SHINTANI, 2018). Tal abordagem contrasta completamente com as escolhas estéticas de Yamamuro como visto na figura 132. Shintani, que também é creditado como supervisor chefe de animação no filme *Dragon Ball Super Broly*, utiliza o sombreamento com parcimônia, levando em consideração o contexto da cena, mais especificamente a presença ou não de batalhas. Desse modo, segundo ele, o aumento do sombreamento nos corpos dos personagens indica para o espectador que está na hora de uma sequência de ação, ademais, tal escolha de abordagem visual também acaba por destacar a musculatura dos personagens (SHINTANI, 2018).

Além disso, verifica-se que essas escolhas estéticas dialogam com as palavras de Toriyama no primeiro capítulo no item “1.4.2- Tendências e pistas do projeto de Toriyama”

onde o autor original comenta sobre a predominância de traços retilíneos nas versões animadas de seus personagens e como tal abordagem ajudava a expressar características de rigidez que combinavam mais com as sequências de combate (TORIYAMA, 2005, p. 91).

No caso específico do sombreamento, assim como foi discutido no item “4.7-Análise da primeira ficha de modelo de Son Goku feita pelo designer Yamamuro Tadayoshi” a tridimensionalidade do design de Goku, ou melhor, a característica conceitual fundamental da Gestalt da “profundidade” (GOMES FILHO, 2014, p. 97) contribui para externalizar visualmente para o espectador a separação do corpo daquele personagem lutador para com o espaço em que ele se encontra inserido.

Dessa forma, deve-se considerar que a constelação de recursos imagéticos corrobora na construção da imagem de um corpo lutador esquizóide separado das variações do espaço e que se expressa de forma violenta, tal qual o arquétipo heroico durandiano que enfrenta as imagens de variação do tempo e do espaço de forma violenta (DURAND, 2012, pg. 159).

No entanto, não se pode negar a alta pregnância dos designs de Shintani, em grande parte pela ausência de detalhamento, como o sombreamento, em adição ao predomínio de linhas curvas em detrimento das retilíneas. E, como exposto no item “3.5.2-Majin Buu, o antagonista supremo do domínio da forma” e nas figuras 71 e 72, tais imagens curvilíneas, na perspectiva durandiana favorecem a expressão do acolhimento uterino (DURAND, 2012, p. 248). Ademais, essas imagens estabelecem um contraponto para com a violência das linhas retas e da característica conceitual da profundidade, presente na Gestalt e expressa pelo sombreamento.

A primeira vista essa mescla de abordagens descrita acima, poderia se mostrar como contra-intuitiva, pois uma parece ser a antítese da outra. Contudo, como explicado no primeiro item do capítulo 4, a função de uma ficha de modelo de personagens é por excelência algo esquizóide, por se tratar de uma ferramenta de “padronização visual e de animação para que uma equipe de artistas trabalhem no mesmo personagem e que passe a impressão de que um único animador trabalhou nele” (SATO, 2015, p. 63). Logo, trata-se de algo que enfrenta as variações inevitáveis do processo de animação e as vivências inerentes, técnicas e ferramentas utilizadas por um exército complexo de animadores. Justamente pelo fato de se tratar de um “modelo” imposto hierarquicamente na escala de produção por um artista específico e que, em teoria, os animadores de quadros intermediários

e principalmente os animadores de quadros chave deveriam seguir. No entanto, devido à minimização do detalhamento em seus designs, em conjunto com outros fatores como o predomínio das linhas curvas, que acolhem as variações das mãos dos animadores, os designs de Shintani se mostram como verdadeiros “convites” para a variação imprescindível para um lutador que pratica o *shugyō* e cultiva o *ki*. Uma vez concluída a análise da ficha de modelo de Yamamuro, é possível finalmente rumar para uma sequência animada produzida já com as ferramentas digitais e que externalizou toda a potência acolhedora das fichas de modelo de Shintani.

6.1) ANÁLISE DE SEQUÊNCIA DO FILME *DRAGON BALL SUPER: BROLY*

O longa metragem *Dragon Ball Super: Broly* foi dirigido por Nagamine Tatsuya que também é creditado como um dos responsáveis pelo storyboard em conjunto com Karasawa Kazuya e Mitsuka Masato. O filme estreou nos cinemas japoneses originalmente em 2018 já contando com a utilização de ferramentas digitais de animação, como esperado pela declaração do vice-chefe do Tōei Animation Institute (figura 69).

A minutagem da primeira sequência analisada desse filme vai da marca dos 54 min e 31 seg até 56 min e 27 seg. O próprio designer de personagens Shintani Naohiro é creditado também como supervisor chefe de animação do longa. Entretanto, além de Shintani, também estão presentes os animadores Tsuji Miyako, Ide Takeo, o já mencionado Takahashi Yūya (figuras 64 e 65), Tate Naoki, Nakatani Yukiko e Watanabe Kōdai que estão creditados como supervisores de animação assistentes.

Essa sequência de 1 minuto e 56 segundos possui um total de 38 planos e faz uso de cinco planos para mostrar a reação dos espectadores da batalha que não foram levados em consideração em nosso estudo, dado o intuito dessa pesquisa de focar na variação dos corpos dos personagens envolvidos em combate. No total ela possui 10 planos com 1 segundo de duração, 11 planos com 2 segundos de duração, 2 planos com 3 segundos de duração, 3 planos com 4 segundos de duração, 3 planos com 5 segundos de duração, 1 plano com 8 segundos de duração e 1 plano com 12 segundos de duração.



Figura 194: Código QR contendo a sequência analisada do longa *Dragon Ball Super: Broly*. Essa versão disponível na internet acaba por cortar os planos de reação dos personagens que assistem e fazem comentários sobre o combate. A princípio para essa análise preliminar não foi incluída a sequência a partir da marca de 1:14 no vídeo.

Fonte figura 194: <https://www.youtube.com/watch?v=vHsWEZtrvo8> Acesso em 14/08/2022.

Tal qual a primeira sequência analisada onde Goku enfrenta Kuririn no episódio 96 da série original de *Dragon Ball* para a televisão, essa sequência do longa metragem também apresenta a maior parte de suas sequências com a duração de 2 segundos. A surpresa aqui é que mesmo em se tratando de uma versão cinematográfica após anos 2000, ou seja, com o uso de ferramentas digitais (figura 69), a versão dos anos 80 realizada com instrumentos analógicos como papel, lápis, acetato e tinta, possui um plano sequência mais longo .

Dos 38 planos que compõem a sequência, 15 deles apresentam trechos animados em uma taxa de 24 quadros por segundo, sendo que em apenas 2 deles, tal tipo de animação é utilizada em cenários ilustrados quadro por quadro, ou em efeitos dos poderes especiais como rajadas de energia. Dito isso, os demais 13 planos apresentam trechos animados de movimentação dos personagens em combate.

Com relação à contextualização narrativa, essa sequência é a única que será analisada que não apresenta a presença do protagonista Son Goku como um combatente. Todavia, existe uma razão para tal. Essa passagem do longa mostra um combate entre um personagem original chamado Broly que não estava presente na obra original de Toriyama, contra o rival de Son Goku, o príncipe dos *saiyajin* chamado Vegeta. Como discutido nos capítulos anteriores, Vegeta foi introduzido originalmente como um vilão de uma classe considerada hierarquicamente superior àquela de Goku. Imagetivamente, Toriyama externalizou tais questões através do uso de imagens ascensionais, que assim como a violência de Vegeta também são esquizóides (figura 28).



Figura 195: Ficha de modelo do personagem Vegeta feita pelo designer Shintani Naohiro.

Fonte figuras 195: Imagem editada a partir de versão original presente na revista *V Jump* volume 7 do ano de 2018 (SHINTANI, 2018, p. 87).

Em se tratando do longa metragem de 2018 *Dragon Ball Super Broly*, no qual Vegeta é colocado nos holofotes para enfrentar o antagonista do filme, a forma como os personagens e seus corpos são ilustrados fica diferente das fichas de modelo dos personagens. Segundo o próprio designer de personagens Shintani Naohiro, o diretor do filme, chamado Nagamine Tatsuya, concedia muita liberdade aos animadores do projeto e Shintani esperava que as particularidades individuais de cada um deles pudesse ser externalizada nessa animação.

A sequência em questão da luta de Vegeta contra Broly parece confirmar tal desejo do designer, pois, baseado nos vídeos do canal pessoal de Takahashi Yūya, a forma como os personagens são ilustrados durante essa sequência parece refletir muito mais a abordagem desse artista (creditado como um supervisor de animação assistente no filme) do que os designs de Shintani.



Figura 196: Código QR contendo um vídeo do canal pessoal do animador Takahashi Yūya. O vídeo é um tutorial de como ele ilustra os músculos dos personagens de *Dragon Ball*.

Fonte figuras 196: <https://www.youtube.com/watch?v=iQACAo4yonU> Acesso em 15/08/2022.

E tal escolha dialoga com toda a proposta que Shintani citou em sua entrevista mencionada anteriormente, em especial sobre a relação do sombreamento com as cenas de batalha (uma espécie de antecipação visual para o espectador) e do uso desse recurso imagético como um elemento visual para realçar a musculatura dos corpos desses personagens.

Essa sequência também faz uso de planos com repetição de quadros ilustrados e tal abordagem valoriza ainda mais a faceta esquizóide de *Dragon Ball* e das práticas corporais de combate que inspiraram a obra. Isso ocorre em conjunto com a arte detalhada e sombreada da sequência que valoriza a tridimensionalidade dos corpos daqueles lutadores. Além disso, a minimização da variação desses corpos nas sequências animadas, também dialoga perfeitamente com o ego inflado de Vegeta, tal qual foi mostrado anteriormente como na figura 49 por exemplo.

Como disse Tokitsu Kenji, ao se desenvolver a sensação do *ki* pelo corpo, o ego é minimizado e a noção de indivíduo é dissolvida no espaço em que ele está inserido (TOKITSU, 2014, p.50-52). Assim, a forma como o corpo de Vegeta é construído, desenhado com linhas retas e sombreamento realçado (que fortalece o volume e o aspecto tridimensional da sua forma), contribui para destacar a ilustração daquele corpo da ilustração do cenário/espaço em que ele se encontra. Ademais, rememorando a noção de tempo como uma relação entre inelutáveis variações espaciais, o ato de minimizar a variação daqueles corpos através da repetição de quadros também se mostra como um enfrentamento das variações naturais que estão especialmente presentes na linguagem da animação, a qual explicita tal variação para gerar o movimento animado (primeiro item do capítulo 3).

Basicamente, as lacunas de detalhamento das fichas de modelo de Shintani em conjunto com a direção de Nagamine, propiciaram uma abordagem visual particular em um longa metragem que, propositalmente varia a forma como os corpos dos personagens (em especial dos personagens lutadores) são ilustrados. No início do filme, Vegeta é animado através de ilustrações extremamente fiéis às fichas de modelo de Shintani com pouco detalhamento e praticamente sem nenhum sombreamento. Tal escolha minimiza o volume desses corpos aproximando-os do espaço e também dos conceitos de praticantes de artes corporais de combate que desenvolvem seu *ki*. Contudo, o contexto da cena é completamente diferente da sequência de luta de Vegeta contra o antagonista Broly. Isso pois, Goku e Vegeta já são rivais amigáveis durante essa etapa da história e o combate deles é uma expressão do treinamento físico deles, assim como no episódio 96 da série original, não existe nada muito extraordinário em jogo como o destino da terra e nem a vida dos personagens, são apenas

dois companheiros com poderes sobre humanos praticando seus golpes um contra o outro. O tom do roteiro é leve e a história é toda permeada por pequenas doses do humor característico de Toriyama.



Figura 197: Vegeta realiza um combate simulado contra Goku. Durante essa sequência inicial do filme *Dragon Ball Super: Broly*, os personagens, incluindo Vegeta, são ilustrados de forma muito mais fiel às fichas de modelo propostas por Shintani. A alta pregnância, as linhas curvas e arredondadas, a minimização dos detalhes e do sombreado, são algumas das características que imperam nos corpos ilustrados dos personagens durante essa sequência.

Fonte figuras 197: *Dragon Ball Super: Broly*.

Em contrapartida, na sequência de luta de Vegeta contra Broly, o tom se manifesta de forma muito mais séria, seja pela escolha da faixa musical dramática, ou do fato de que o adversário de Vegeta chega acompanhado do antagonista Freeza, (figuras 2 e 19). A faceta esquizóide de *Dragon Ball* é muito mais fortalecida do que se comparada a sequência inicial mostrando um treino amistoso de Goku contra Vegeta. Dessa forma, um personagem com ego inflado como Vegeta e uma arte com traçado retilíneo e sombreado como Shintani se mostram como escolhas perfeitas para externalizar para o espectador tais elementos heroicos durandianos presentes em *Dragon Ball*.

Dito isso, o fato de a sequência começar com um close no rosto de Broly se revela também uma escolha condizente com a proposta de mostrar uma sequência violenta protagonizada por um personagem ególatra que costuma agir de modo a enfrentar as variações do espaço-tempo. Vale lembrar que o recorte propiciado por enquadramentos fechados como planos detalhes e closes pode ser interpretado como um “corte”, tal qual a imagem heroica da espada durandiana (DURAND, 2012, p. 165).

Outros elementos interessantes presentes nessa sequência fílmica que podem ser destacados é o uso de “câmeras subjetivas” mostrando o ponto de vista de personagens específicos durante sua movimentação. Tais planos subjetivos dialogam com o conceito de cinematismo que foi abordado anteriormente e reiterando, o cinematismo segundo Virilio deve ser entendido como uma variação do perspectivismo (LAMARRE, 2009, p. 27). Esse regime visual, enfatiza uma percepção “balística”, onde o ponto de vista é aquele do próprio projétil se deslocando em alta velocidade (LAMARRE, 2009, p. 27). O foco do cinematismo está na velocidade e no movimento em profundidade e, para que isso seja mantido, é necessário que os objetos enquadrados na imagem estejam inseridos em uma escala específica, mesmo em situações onde a posição de visualização é alterada (LAMARRE, 2009, p. 27). Basicamente, trata-se de um processo que se busca manter o perspectivismo cartesiano em conjunto com variações de movimento da câmera ou dos diferentes pontos de vista (LAMARRE, 2009, p. 27).

Essa escolha de decupagem fortalece ainda mais a imagem já esquizóide dos corpos de Vegeta e Broly nessa sequência.



Figura 198: Plano subjetivo do personagem Broly atacando Vegeta. Na versão do longa metragem esse plano corresponde a minutagem 00:54:53 até a marca de 00:54:57. No vídeo presente no código QR da figura 194 a minutagem corresponde a marca dos 22 segundos do vídeo. Vale destacar também a forma como Vegeta é ilustrado no quadro. A predominância de linhas retas, detalhamento e sombras vai de encontro com a proposta de Shintani.

Fonte figuras 198: *Dragon Ball Super: Broly*.

No décimo quarto plano dessa sequência e mais especificamente na minutagem 00:55:16-00:55:21, Vegeta e Broly se atacam em alta velocidade deixando ondas de impacto pela tela. No vídeo contido na figura 194 a minutagem corresponde a marca dos 48 segundos. A utilização de tal recurso indica a velocidade e força dos golpes e minimiza o trabalho dos animadores que não precisam ilustrar as variações de corpos tão detalhados se deslocando no espaço em diversos ângulos diferentes.



Figura 199: Enquadramento em *Contra-Plongée* do personagem Broly ultrapassando Vegeta. Na versão do longa metragem esse plano corresponde a minutagem 00:55:10 até a marca dos 00:55:11. No vídeo presente no código QR da figura 194 a minutagem corresponde a marca dos 39 segundos do vídeo.
Fonte figuras 199: *Dragon Ball Super: Broly*.

Vale destacar também que a sequência faz uso de enquadramentos como *Plongée* e *Contra-Plongée* para designar visualmente a dinâmica de poder da cena. Por exemplo, no décimo plano, Broly ultrapassa Vegeta e fica na frente dele em uma *Contra-Plongée*, indicando uma superioridade e externalizando uma intimidação vinculada às imagens ascensionais durandianas como a montanha por exemplo que se distancia da imagem da terra e de suas respectivas variações espaciais (DURAND, 2012, p.125-130).

No oitavo plano dessa sequência, (00:55:00-00:55:02 na versão fílmica e 0:29 no vídeo da figura 194) Vegeta chuta Broly lançando-o para longe e parte dos movimentos de Vegeta estão animados em uma taxa de 24q/s enquanto que os movimentos de Broly estão em uma taxa menor de quadros. Tal exemplo acaba por valorizar com uma noção que prioriza as variações do corpo de Vegeta em detrimento à rigidez presente nos movimentos de Broly,

cuja variação é minimizada através da taxa de 12q/s. A consequência de tal escolha é minimizar as características esquizóides da personalidade de Vegeta que enfrentam o fluxo das variações.

Contudo, vale atentar também para o enquadrando desse plano, onde os corpos inteiros dos dois lutadores podem ser vistos em tela ao mesmo tempo. Ao mesmo tempo que tal escolha permite uma maior clareza ao espectador da coreografia de luta, ela acaba também por ir de encontro com a dramaticidade do contexto desse excerto da narrativa e da personalidade egolotra e esquizóide de Vegeta.

Em contrapartida, no plano 31 dessa sequência, (00:56:12-00:56:14 na versão fílmica e 0:50 no vídeo da figura 194) ocorre o inverso. Vegeta e Broly estão com as mãos entrelaçadas com um tentando sobrepujar o outro. Conforme Vegeta vai acumulando seus poderes, e apertando cada vez mais as mãos de Broly, o antagonista tenta se soltar das garras de Vegeta e seus movimentos são animados em uma taxa de 24q/s. Nesse plano a abordagem acaba por valorizar os aspectos esquizóides de Vegeta pois a variação dos quadros ilustrados que compõe seu corpo são minimizadas.



Figura 200: Vegeta e Broly em uma disputa de força onde um tenta deslocar o outro.

Figura 201: Apesar de ter esticado seus braços, a variação corporal de Vegeta é muito menor do que a variação de Broly. Este último por sua vez, tenta desesperadamente se soltar.

Fonte figuras 200 e 201: *Dragon Ball Super: Broly*.

Tal qual a descrição da cena de Kurosawa feita por Tarkovski sobre o movimento inorgânico da chuva e da lama contrastando a ausência de movimento de um corpo humano isento de vida, a alta variação dos quadros animados que compõe o corpo de Broly e seus movimentos culmina por reforçar, através de contraste, o quão diurno e heróico é o personagem Vegeta em sua luta contra a invencível variação. Tal plano, em sua abordagem

de ilustração detalhada e sombreada dos corpos dos personagens, em conjunto com o contraste de taxa de quadros animados por personagem em uma luta dramática em prol do destino da terra, atua no sentido de sobrepujar o aspecto acolhedor da decupagem ser expressa em um plano conjunto. Esse plano de dois segundos de duração se revela um dos grandes exemplos audiovisuais que melhor expressa e transcreve para o espectador a personalidade esquizóide, imóvel e ególatra do príncipe dos *saiyajin* dos quadrinhos de Toriyama, um guerreiro solar durandiano que luta ao máximo para combater as variações, mesmo em sua empreitada para defender o planeta que o acolheu e ele passou a chamar de lar.

6.2) ANÁLISE DA SEGUNDA SEQUÊNCIA DE *DBS BROLY*: GOKU X BROLY

A minutagem da segunda sequência analisada desse filme está contida na seguinte minutagem 01:02:39 até 01:04:28. Essa sequência de 1 minuto e 49 segundos possui um total de 43 planos e não apresenta nenhum plano que interrompa o fluxo da ação para mostrar a reação dos espectadores da batalha. No total ela possui 16 planos com 1 segundo de duração, 13 planos com 2 segundos de duração, 9 planos com 3 segundos de duração, 2 planos com 4 segundos de duração, 3 planos com 5 segundos de duração e 1 plano com 12 segundos de duração. Dos 43 planos, 16 deles apresentam trechos, com quadros dos personagens lutadores, animados em uma taxa de 24q/s.



Figura 202: Código QR contendo a sequência analisada do combate entre Goku e Broly. A princípio para essa análise preliminar, não foi incluída a sequência a partir da marca de 1:35 no vídeo.

Fonte figura 202: <https://www.sakugabooru.com/post/show/75550> Acesso em 15/08/2022.

Diferentemente da primeira sequência analisada mostrando um combate do rival Vegeta, a sequência estudada a seguir retrata o combate do protagonista Son Goku contra o antagonista Broly, que dá nome ao filme. No entanto e diferentemente da sequência anterior com Vegeta, o tom inicial dessa batalha aparenta ser muito menos dramático, seja pela escolha de trilha sonora que fica gritando os nomes dos personagens e seus golpes quase como torcedores em um estádio, ou pelas escolhas estéticas no campo da animação em si. Isso pois, diferentemente da abordagem anterior, os quadros ilustrados dos corpos de Goku e

Broly são muito mais fiéis aos designs propostos por Shintani do que se comparados na luta anterior contra Vegeta. Ou seja, mesmo em se tratando de uma sequência de ação, o detalhamento, sombreamento, e tridimensionalidade e volume desses corpos ilustrados são extremamente minimizados (quando comparados com a sequência de luta de Vegeta contra Broly) em prol de uma explícita variação. Tal variação dos corpos desses lutadores pode ser explicada através do primeiro dos doze princípios da animação, proposto pelos animadores da Disney; Frank Thomas e Ollie Johnston e, tal princípio é conhecido como “Amassar e esticar” (1984, p. 47).

“(...) esse princípio propõe que é necessário deformar as massas dos personagens a fim de gerar uma sensação realista de peso, de elasticidade e tornar a animação mais interessante. Foi considerado (...) o princípio mais importante, pois traz elasticidade aos personagens, contribui para que o personagem tenha maior apelo lúdico e expressão de textura e personalidade. Além disso confere ao personagem uma sensação realista de peso, volume, massa, flexibilidade e velocidade. Também é amplamente utilizado em expressões faciais e falas de personagens, pois permite maior expressividade.” (SATO, 2015, p. 46).

É possível encontrar paralelos anatômicos com esse princípio num corpo humano, por exemplo, através do movimento do bíceps ao se esticar ou contrair o braço (THOMAS, JOHNSTON, 1984, p. 48). Uma simples animação de uma bola atingindo o chão e se deformando com a queda e o rebote pode dar pistas para o observador sobre aquele objeto. Caso a variação do “corpo” dessa esfera seja acentuada, em comparação a sua posição inicial, isso pode indicar a densidade e materiais específicos que constituem aquele objeto,. Por exemplo, uma bola de borracha, pois, se fosse por exemplo, uma bola de boliche, a tendência para variação entre cada quadro da animação seria muito menor explicitando uma rigidez daquele material.

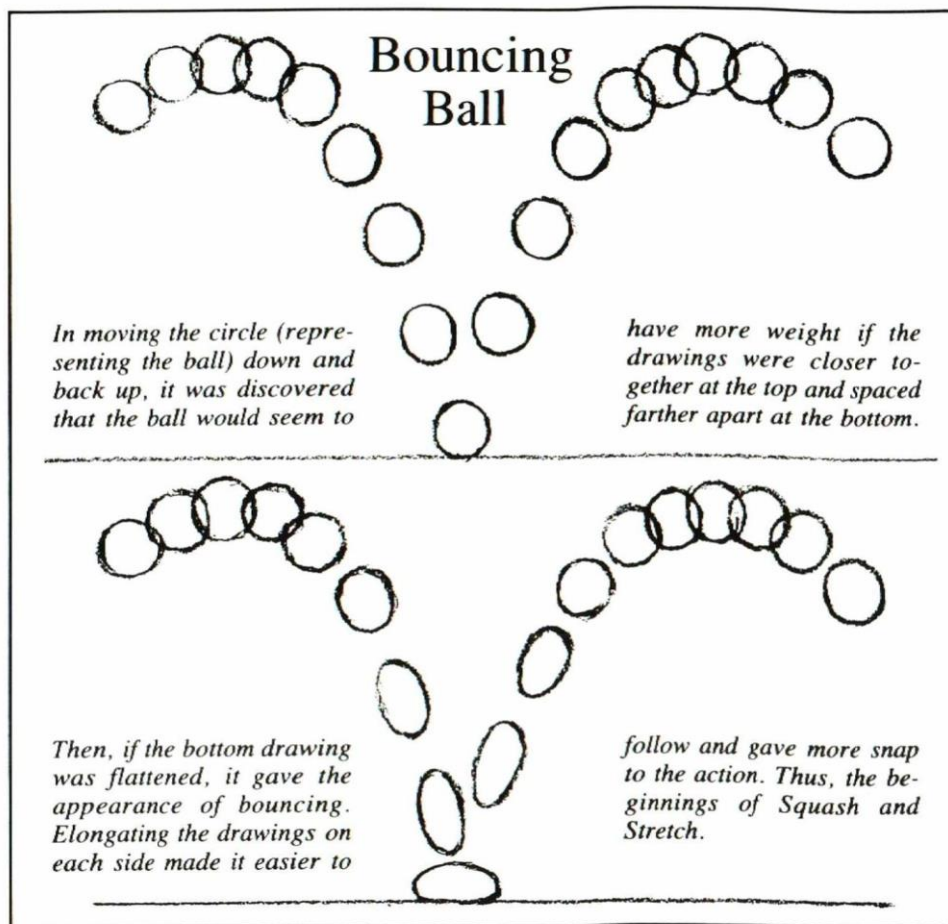


Figura 203: Exercício de animação de uma bola mostrando que na imagem de cima a bola animada transmite uma sensação de ser mais densa. Isso ocorre devido a dois fatores, o primeiro seria a baixa variação da forma de esferas. Em segundo lugar, se os desenhos fossem feitos próximos uns dos outros no topo do arco porém feitos mais separados ao estarem mais próximos do chão. Em contrapartida, a ilustração debaixo mostra a maior deformação da esfera ao fundo, fortalecendo a sensação do movimento e da maleabilidade do material da bola ilustrada.

Fonte figura 203: *The illusion of life: Disney animation* (THOMAS, OLLIE, 1997, p. 51).

Da mesma forma Johnston e Thomas apontam como esses recursos podem ser usados para explicitar a personalidade e emoções de um personagem animado. Além disso, esse princípio e fundamentos também poderiam revelar a personalidade do animador que desenvolveu tais variações (THOMAS, JOHNSTON, 1984, p. 49-51). Isso posto, verifica-se que o tipo de variação específica empregada nos corpos de Goku e Broly, através desse princípio do “esticar e amassar”, possui potencial de atuar como um reflexo não só de suas respectivas personalidades, como também do fluxo particular de “ki” de cada um deles. A variação de seus corpos ilustrados através dos quadros expressa se eles possuem uma tendência de acolher ou não, as variações tempo-espaciais, que constituem o espaço de combate em que esses personagens estão inseridos.



Figura 204: Goku movimenta seus braços. A forma escolhida pelos animadores para retratar a velocidade do movimento de Goku foi a de transformar o braço do protagonista em uma mancha disforme em meio a alguns quadros. Tal escolha explicita a variação corporal do personagem entre os quadros.

Figura 205: Goku recebe um soco no rosto. Nesse quadro, a ilustração do braço de Broly foi ilustrada com uma silhueta deformada e curvilínea. Essa abordagem pode ser encarada como outro tipo de tradução do efeito da persistência retiniana diferente daquela na figura 54. E assim como na figura 204 ela também acolhe o fluxo de variação dos corpos dos personagens lutadores.

Fonte figuras 204 e 205: *Dragon Ball Super: Broly*.

Anteriormente, foram apresentados quadros que os animadores construíram, explicitando o efeito da persistência retiniana (figura 53), ou aquilo que o animador Takahashi Yūya comenta na figura 68 sobre os quadros fantasma ou “*obake*”. Em tais

exemplos os artistas não se apegaram a noções rígidas de uma suposta “fidelidade anatômica” do corpo humano. Vale destacar, nesse caso, que mesmo que Goku, Broly e Vegeta sejam alienígenas *saiyajin*, sua anatomia é completamente baseada na anatomia humana. Dessa forma, deve-se admitir que mais importante do que tal tipo de fidelidade, são os efeitos transmitidos para o espectador que tal variação corporal dos personagens pode transmitir. Tal questão é algo que o próprio Toriyama conseguiu fazer em seu quadrinho com o personagem Majin Buu, como explanado no item “3.5.2-Majin Buu, o antagonista supremo do domínio da forma”.

Em se tratando das transcrições animadas de *Dragon Ball*, a sequência de luta de Goku contra Broly, foi possivelmente uma das primeiras e melhores instâncias em que melhor foi possível se aproximar da faceta mais acolhedora da personalidade de Goku. Mesmo sendo ele um personagem lutador, que faz uso de uma violência. A combinação dos designs de Shintani, com os quadros animados que explicitam a variação do corpo de Goku, puderam externalizar, as complexidades de práticas corporais de combate que inspiraram *Dragon Ball*. Complexidades essas, para além de suas características esquizóides, em especial aquelas relacionadas com o cultivo do *ki* e que são expressas através da linguagem audiovisual da animação.

A relação de tais quadros ilustrados sequenciais, que “desrespeitam” a anatomia seria, atuar como uma ponte para passar a sensação de “ausência de separação” de um corpo para com o espaço. Tal qual ocorreu com o personagem antagonista Majin Buu.

Enquanto Toriyama ilustrou e roteirizou Buu como uma criatura que faz uso pleno do fato de que o espaço de batalha em que ele está inserido é uma história em quadrinho. Os animadores responsáveis pela sequência de luta de Goku contra Broly, nesse filme, conseguiram ampliar a relação de Goku com o sua “nova” arena de batalha, que é a linguagem da animação. Por um lado, Toriyama criou Buu com uma personalidade maleável e infantil e a expressou com linhas curvas e poderes estranhos como regeneração e ter um corpo feito de uma material análogo à uma goma de mascar. Por outro lado, para Goku foi necessário que os animadores deixassem de lado a fidelidade anatômica humana e acolhessem uma variação quase que análoga à borracha.

E, no caso de um personagem lutador, com uma personalidade infantil e acolhedora, que graças ao seu treinamento com o ermitão da tartaruga (figuras 13 e 27) valoriza as pausas e ama mais o processo de fortalecimento e o ato da luta em si do que a vitória, tal abordagem, a princípio, não convencional e contra-intuitiva de se pensar a rigidez violenta, diurna e heróica de um lutador, mostra-se como mais acertada. Novamente, vale reiterar aqui que o

corpo de Goku não é humano, ele nasceu ilustrado com lápis e nanquim em folhas de papel e depois reencarnou em acetato e agora em pixels. Sua área de combate não é o octógono do UFC, mas sim a própria variação dos quadros animados que compõem a linguagem da animação. E, assim como Vegeta, Goku por vezes é ilustrado e animado como um guerreiro diurno que enfrenta o fluxo de variações e impõe seu ego e violência diante de seus oponentes (figuras 19 e 20). Contudo, nos instantes em que ele agiu de forma acolhedora, mesmo diante de um combate e colocando a sua vida em risco, nunca conseguiu ser plenamente transcriado em imagem, especialmente no contexto da animação.

Era como se os animadores tentassem aplicar em Goku sempre a mesma lógica heroica, de fluxo de *ki* estagnado e violento de Vegeta para um personagem com um personalidade completamente diferente. Tal consequência, além de não valorizar as diferenças e singularidades de cada personagem, também resulta em uma redução na complexidade do próprio ato de batalha e dos movimentos corporais de combate por ele inspirados.

Através dos quadros que explicitam a variação corporal de Goku evocando uma textura muito mais maleável do que a de um corpo humano, esse personagem lutador finalmente conseguiu exprimir os frutos de seu *shugyō*, ao diluir seu ego em meio ao movimento do espaço das variações dos quadros animados, que constituem sua arena de combate.

Vale atentar que, isso não significa nem que a personalidade de Vegeta e a utilização de abordagens estéticas específicas (designs de personagens com linhas retas predominantes, detalhamento excessivo, ênfase no volume e baixa variação do corpo ilustrado desse personagem em meio ao fluxo de quadros animados) se trata de uma escolha errônea. Trata-se apenas de uma perspectiva que leva em conta contextos específicos e que utilizar tal abordagem que valoriza mais personagens esquizóides como Vegeta sempre, pode prejudicar a transcrição plena de personagens lutadores como Goku e as complexidades de sua personalidade, de seus movimentos, e das formas de vivenciar as práticas corporais de combate.

Até a feitura do longa metragem *Dragon Ball Super: Broly*, a tendência usual das transcrições animadas de *Dragon Ball* era valorizar em demasia as facetas esquizóides das práticas corporais de combate, em detrimento de suas características acolhedoras de variação, tal qual o cultivo do *ki*. Esse último por sua vez extremamente presente na obra original de Toriyama sob sua lente cômica e devidamente transcrita nos aspectos acolhedores da personalidade de Goku. No entanto, até este momento, nunca haviam sido externalizadas em

imagem de forma tão contundente. Mesmo durante o auge dos designs mais acolhedores de Maeda Minoru, as ferramentas anóginas de animação, num contexto de produção seriada televisiva no Japão, não auxiliavam no processo de externalização das complexidades de Goku e seus movimentos.

Como visto na análise do episódio 96 da primeira série animada de *Dragon Ball*, ao mesmo tempo em que havia fidelidade aos designs de personagem acolhedores de Maeda, não havia variação corporal suficiente entre tais quadros animados. Assim, os corpos de Goku possuem silhuetas arredondadas e o detalhamento interno dos designs era minimizado, porém a baixa variação de seus corpos ilustrados em meio ao fluxo de quadros animados externaliza para os espectadores um certo nível de rigidez, esquizóide de enfrentamento de variações e consequentemente de uma certa estagnação no fluxo de *ki* desses personagens. Isso ocorre em decorrência da baixa variação de seus corpos, que parecia tentar dialogar mais com a arena real de um octógono dos lutadores de MMA do que com a arena fictícia da linguagem animada em que aqueles corpos arredondados estão inseridos.

6.3) ANÁLISE DE SEQUÊNCIA DE *DBS*: GOKU X JIREN

O episódio 110 da série *Dragon Ball Super* foi ao ar originalmente em 2017 nas televisões japonesas. A minutagem da sequência analisada vai da marca dos 12 min e 55 seg até 13 min e 52 seg. O episódio é dirigido por Tomioka Atsuhiko e conta com a supervisão de animação de Tate Naoki. Com relação aos animadores de quadros chave deste episódio, vale destacar a presença de Shida Naotoshi citado nos créditos do já analisado episódio 96 da primeira adaptação de *Dragon Ball* e também de Takahashi Yūya (figuras 63, 64 e 65) que está creditado como supervisor de animação assistente no longa *Dragon Ball Super Broly* e seu estilo de ilustração fica evidente na sequência de luta de Vegeta contra Broly. Essa sequência de 57 segundos possui um total de 27 planos e faz uso de cinco planos para mostrar a reação dos espectadores da batalha que não foram levados em consideração dado o intuito dessa pesquisa de focar na variação dos corpos dos personagens envolvidos em combate. No total ela possui 9 planos com 1 segundo de duração, 1 plano com 2 segundos de duração, 8 planos com 3 segundos de duração, 1 plano com 4 segundos de duração e 1 plano com 5 segundos de duração e 2 planos com 6 segundos de duração.

A sequência retrata a luta de Goku contra o personagem Jiren. O contexto a princípio parece o de um torneio de lutas análogo ao contexto da luta de Goku contra seu amigo Kuririn no episódio 96, porém, a diferença é a de que, por mais que existam regras nessa

competição, esse evento, criado pela entidade máxima do universo de *Dragon Ball*, coloca times de lutadores de diversos universos diferentes para se enfrentar ao mesmo tempo e conforme todos os membros de cada equipe são eliminados, o universo correspondente é apagado da existência pelo deus Zen'ō (全王). Logo, por mais que existam personagens e passagens cômicas durante os episódios que compõem o arco desse torneio dos universos pela sobrevivência, o tom da narrativa priorizado é de fato o drama. Mesmo que isso não apague a empolgação de Goku por enfrentar adversários poderosos que o levarão aos limites de sua capacidade. E, é justamente isso que ocorre no episódio 110, todavia para que fique claro os processos específicos de animação utilizados nesse episódio é necessário resgatar certos elementos apresentados anteriormente no capítulo 2 para que se possível entender o estado mental e psicológico de Goku durante essa sequência animada específica.

No item “2.3.1-O cultivo de si em *Dragon Ball*” do segundo capítulo deste estudo, foram citadas e explanadas diversas passagens dos estudos de Yuasa Yasuo sobre estados de consciência almejados por pessoas que se dedicam a práticas corporais de forma intensiva. Estados esses como o *samādhi* ou o *mushin* ou o *muga*, que assim como a descrição de Tokitsu Kenji sobre a sensação corporal que compõe o *ki*, diluíram o ego ao ponto de dissolver a noção de “eu” em meio às variações do espaço. Em se tratando de movimentos e práticas corporais específicas de origem japonesa, Yasuo invoca Zeami e sua perspectiva sobre os treinamentos para o teatro *nō*, e como nos estágios iniciais os praticantes acabam por estar conscientes demais de seus movimentos e como isso pode ser um entrave (YASUO, 1993, p. 25-26).

No entanto, ao alcançar um determinado estágio do treinamento, o fluxo dos movimentos pode desabrochar de forma mais contínua sem a interferência de uma ação esquizóide da mente consciente, isto é, em um estágio, no qual, além da compreensão racional dos movimentos, o próprio corpo os compreende (YASUO, 1993, p. 25-26). Assim como a sensação de *ki*, pode atuar como um método para se desenvolver e experienciar uma sensação de “ausência de separação” para com as variações do indivíduo em relação às variações que constituem o espaço em que tal indivíduo está inserido (TOKITSU, 2014, p.50-52), a concepção de Zeami sobre tal estágio avançado de treinamento corporal poderia ser interpretada como uma sensação de “ausência de separação” do corpo do praticante para com sua mente e, assim seus movimentos ficariam livres de racionalizações desnecessárias (YASUO, 1993, p. 25-26).

Para reforçar essa nossa inferência, no contexto de práticas corporais de combate é possível invocar as palavras do mestre espadachim Munenori Yagyū (1571-1646), cuja família foi responsável por instruir a família do xogum Tokugawa nas práticas de luta de espada. Dessa forma, em seus escritos sobre esgrima Munenori versa sobre conceitos do estado mental do Vazio e da “expulsão única” (YAGYŪ, 2013, p. 100) e, esse último pode ser entendido da seguinte forma:

“Alcançar o estado mental da Mente Única expulsando todos os pensamentos das técnicas que você aprendeu. Pensar em seus inúmeros treinos é também uma doença, você deve, portanto, expulsá-los e alcançar o estado mental da Mente Única. A expulsão Única é o domínio da verdade.” (YAGYŪ, 2013, p. 174).

É muito interessante a relação que o autor faz desses pensamentos conscientes que interrompem o fluir do movimento, com uma “doença” e, talvez uma ponte possa ser estabelecida com a ideia de *ki* no contexto da medicina chinesa, onde as interrupções de seu fluxo também são encaradas como manifestações patológicas (YASUO, 1993, p. 101-107).

“Nesses estados mentais, a essência da Expulsão Única está em se ver livre de várias coisas de uma vez. “Várias coisas”, nesse caso, significam a quantidade de doenças. Doenças, por sua vez, significam os males da mente. Na medida em que estão na mente, esses males precisam ser colocados juntos e então jogados fora, pouco a pouco. No budismo, isso é chamado “apego”, e é extremamente abominado.. Se sua mente é apegada e para em um lugar, você não enxergará o que está olhando e sofrerá uma derrota inimaginável. A pausa do espírito é chamada de doença. A mente que envolve esses vários males juntos é chamada de Expulsão Única. Expulsar os vários males de uma só vez deve ser feito para que não se negligencie Aquele Único Sozinho. Aquele Único Sozinho é chamado Vazio.” (YAGYŪ, 2013, p. 100).

Para o monge budista Takuan Sōhō, a ideia de apego, presente nas palavras de Yagyū, externaliza uma perspectiva de que o enfrentamento dos fluxos de movimento da mente seriam uma fonte de aflição, algo que faz bastante sentido em especial num contexto de combate arriscando a vida. “No budismo abominamos essa pausa e a permanência da mente em uma coisa outra. Denominamos essa pausa de “aflição”. É como uma bola carregada por uma corrente em movimento rápido: respeitamos a mente que flui dessa maneira e não para nem que seja por um instante em lugar nenhum.” (TAKUAN, 2013 p. 174).

Dessa forma é possível compreender que a ausência de tais doenças que geram obstáculos nos fluxos que constituem a mente podem propiciar um movimento mais livre de uma determinada prática corporal. No que tange especificamente à narrativa de *Dragon Ball*, parte dessas questões foi mostrada na figura 52 no treinamento de Goku e Vegeta com o mestre celestial Whis que, por sua vez, domina a técnica que permite que seu corpo se mova livremente sem a interferência de pensamentos patológicos que obstruem o fluxo direto para com seu corpo e movimentos. É justamente essa lição que ele tenta transmitir para seus discípulos, porém a personalidade de Vegeta se mostra muito distante do necessário para alcançar tal façanha, diferentemente de Goku, possivelmente devido ao seu treinamento com o ermitão da tartaruga.



Figura 206: Código QR contendo uma passagem do treinamento entre Goku, Vegeta e o mestre Whis no episódio 18 de *Dragon Ball Super*. Infelizmente o vídeo com a versão original em japonês foi removido, logo, optou-se pela utilização da versão dublada em português. A sequência mais relevante está contida no intervalo entre a marca dos 30 segundos de vídeo até 2:17.

Fonte figura 206: <https://www.youtube.com/watch?v=W53z1JkpFNY> Acesso em 16/08/2022.

No episódio 18 de *Dragon Ball Super* é transcrita para o roteiro da série parte das ideias expostas até o momento através das palavras do personagem Whis. Primeiramente ele sozinho enfrenta os dois personagens ao mesmo tempo e os derrota com uma facilidade extrema. Após isso, ele conta para eles que ambos (especialmente Vegeta) tendem a pensar demais e isso atrapalha na execução plena de seus movimentos de luta comprometendo a velocidade de execução dos golpes. Segundo Whis, o ideal seria que cada parte individual do corpo estivesse livre o suficiente para “tomar decisões independentemente”. Todavia, isso é algo extremamente difícil e que até mesmo deuses têm dificuldade em dominar tal técnica. No entanto, caso ela seja adquirida, o corpo do lutador seria capaz de se esquivar de qualquer situação perigosa que possa surgir em seu caminho. A sequência de diálogo se encerra com uma típica piada ao melhor estilo de Toriyama. Goku chama a atenção de seu mestre Whis que estava pisando em fezes e o mestre encabulado responde que de fato seus sapatos pareciam se mover por conta própria.

Isso posto, o episódio 110 procura traduzir em animação tais conceitos de práticas corporais japonesas para o contexto de *Dragon Ball*, pois é no instante de sua luta contra o personagem Jiren que Goku consegue finalmente minimizar seu ego ao ponto de erradicar as

doenças de sua mente, possibilitando um fluir mais saudável de sua mente para os movimentos e, permitindo assim que cada parte de seu corpo possa agir de forma livre tal qual seu mestre.



Figura 207: Código QR contendo a sequência analisada do combate entre Goku e Jiren. A princípio para essa análise preliminar, não foi incluída a sequência a partir da marca de 0:35 no vídeo. Outro ponto importante é o de que nesse vídeo os planos de reação dos personagens espectadores foram removidos.

Fonte figura 207: <https://www.sakugabooru.com/post/show/39922> Acesso em 16/08/2022.

Na mídia dos quadrinhos, o mais próximo que Toriyama conseguiu se aproximar de tais conceitos foi com através do personagem Majin Buu (item 3.5.2-Majin Buu, o antagonista supremo do domínio da forma). E, nesse caso, o autor combinou a potência da mentalidade infantil, que minimiza as doenças da mente e as expressou com um corpo ilustrado arredondado acolhedor e com uma constituição de goma de mascar. Logo a própria forma maleável daquele corpo lutador pode ser lida como um reflexo da potência de sua mente em fluxo livre das doenças mencionadas por Yagyū.

“Vazio significa a mente do oponente. A mente que não possui forma nem cor e está vazia. A frase “Enxergar o Vazio, Aquele Único Sozinho” nos ensina a ver o espírito do oponente. O budismo esclarece que essa mente é o Vazio. Embora existam aqueles que preguem que a mente é o vazio, os homens iluminados que verdadeiramente compreendem isso são raros.” (YAGYŪ, 2013, p. 100).

Essa perspectiva de Yagyū é interessante para se pensar no episódio 110 de *Dragon Ball Super* pois, o personagem Jiren, o adversário de Goku nesse episódio é alguém que assim como o mestre Whis já domina a técnica de erradicar as doenças de sua mente propiciando movimentos mais livres. Enquanto o protagonista Son Goku por vez acabou de alcançar tal estágio e não demonstra controle completo da técnica. Tanto que, ao final do combate, ele retorna ao seu estado normal e acaba sendo lançado para longe por Jiren.

Retomando a perspectiva sobre o *ki* de Tokitsu Kenji, se uma das consequências do ápice da sensação de *ki* é a dissolução da noção de “eu” em meio ao espaço em que o indivíduo está inserido (TOKITSU, 2014, p.50-52), faz sentido a frase da citação de Yagyū no contexto do combate contra Jiren, isso pois, a mente dele é esvaziada. E, se o próprio

Goku alcança um nível de cultivo de seu próprio ki em que o seu ego é dissolvido no espaço em que ele se encontra, os adversários desse protagonista lutador também fazem parte de tal estágio e as variações do corpo de Goku vão procurar dialogar e responder da melhor forma possível com as variações desse contexto, incluindo os movimentos e golpes desses adversários. Se a sua mente se dissolve em um espaço onde a mente de seu adversário é um Vazio disseminado no espaço, a sua mente poderia ser interpretada como algo que também se torna um vazio. O ápice do cultivo do *ki* sob a perspectiva de Tokitsu, e sua consequente sensação corporal plena de “ausência de separação” para com o espaço, poderiam colocar em cheque as divergências dos monges budistas, ou do mestre espadachim Munenori Yagyū sobre o fato da mente em estado de Vazio pertencer somente ao oponente, ou aos raros “homens iluminados”. Se ambas as mentes individuais em um mesmo espaço se evaporam, não existe razão para considerar separações nestes instantes.

Vale destacar que na maior parte das sequências de luta de Jiren, ele não demonstra emoções e costuma ser o mais lacônico possível, independentemente de seu adversário. Um possível sintoma do estado de Vazio de sua mente, em especial se tratando de um antagonista, pois sua empatia para com adversários e aliados é praticamente inexistente. É justamente ao final do arco nos episódios finais 129 e 130 mais especificamente, em que Goku domina a técnica de erradicar as doenças de sua mente e libertar seus movimentos, que Jiren é pressionado ao ponto de deixar seus sentimentos de fúria aflorarem e tornando-se a causa de sua derrota em conjunto de outras questões, como por exemplo a amizade de Goku e seus amigos que resulta em um espetacular trabalho em equipe.

Vale ser mencionado que a “amizade” é um dos três pilares que constituem o lema da revista *Shōnen Jump*, (onde *Dragon Ball* foi publicado originalmente) em conjunto com as palavras “esforço” e “vitória” (BORN, 2010). A combinação dos dois primeiros termos, (amizade e esforço) possivelmente remetem ao primeiro capítulo dos *Analectos* de Confúcio que enfatiza esses conceitos (CONFÚCIO, 2012, p. 2-3).

Por fim, vale mencionar a passagem narrativa em que Goku aprende instinto superior, a qual contribui para resgatar uma possível interpretação do romance *Jornada ao Oeste*, o que encontra respaldo em uma interpretação do tradutor Anthony C. Yu sobre a figura do rei macaco Sun Wukong. Nessa leitura, Yu acredita que o rei macaco possa ser lido como uma alegoria da mente do próprio monge Xuanzang (YU, 2012, p. 69-72). Dessa forma, os diversos demônios que surgem para ameaçar o monge em seu trajeto, poderiam ser vistos como potenciais análogos às “doenças da mente” que Yagyū invoca em seus textos. Ademais,

caso seja levado em consideração o significado dos caracteres do nome Wukong (悟空) do rei macaco, desperto/iluminado para o vazio, a cura para as doenças da mente se faz clara. O senso que se impõe nesse caso é que é preciso que o monge esvazie sua mente para assim alcançar a verdadeira doutrina budista.

6.3.1- A transcrição do Vazio para o corpo ilustrado de Son Goku

No episódio 110 é a primeira vez na história de toda a franquia de *Dragon Ball* que Goku alcança o estágio inicial da técnica que seu mestre Whis estava tentando transmitir. Técnica essa chamada de *Migatte no Goku'i* (身勝手での極意) adaptada em português como “instinto superior” e cuja tradução poderia ser interpretada como “domínio do automovimento”. E, em linguagem de animação este conceito surge transcrito em imagem através de algumas escolhas específicas, como por exemplo, a escolha dos animadores, em especial do supervisor de animação Tate Naoki, que decidiu se distanciar da ficha de modelo de Yamamuro Tadayoshi (figura 132).

Consoante foi analisado no item “4.8-Análise da segunda ficha de modelo de Son Goku feita pelo designer Yamamuro Tadayoshi”, a ficha de modelo de Yamamuro utilizada para a série *Dragon Ball Super*, possuía diversos problemas, sendo um dos principais o completo abarrotamento de detalhes nas vestes, sombreamento e na musculatura do corpo de Goku. A consequente minimização da pregnância dessa imagem que também pode ser encarada como um problema pela perspectiva da Gestalt se reflete na dificuldade dos animadores de serem fiéis a tais modelos complexos. Logo a abordagem de Tate de se distanciar desse modelo restritivo se faz coerente visando uma maior liberdade para a ele e a equipe responsável por animar o episódio 110 dessa série.

Além disso, a escolha de minimizar o detalhamento (do tecido e dos músculos) e o volume e tridimensionalidade do corpo de Goku, minimiza a separação do corpo desse personagem para com o cenário (apesar da aplicação de um efeito de aura que acaba por destacar o personagem do espaço). No entanto, um dos destaques deve ser dado para a questão de que, enquanto a sequência analisada do episódio 96 de *Dragon Ball*, produzido de forma análogica, possui apenas 3 de seus 13 planos com trechos animados em uma taxa de 24 q/s, o episódio 110 de *Dragon Ball Super* possui uma proporção muito maior. Assim, dos 27 planos do episódio 110, 11 deles apresentam trechos com quadros animados em uma taxa de 24q/s. A maior quantidade de quadros originais, permite que a variação do corpo de Goku

fique mais explícita em tela, dialogando melhor assim com uma ideia de fluxo mais saudável do *ki* e de movimentos mais livres que não enfrentam a variação como na maior parte dos planos do episódio 96. Apesar de que vale atentar que os designs de personagem de Goku são de fato mais arredondados e muito menos detalhados do que as ilustrações do corpo de Goku no episódio 110 de *Dragon Ball Super*. Todavia, tal minimização de detalhamento não resultou necessariamente em uma maior variação corporal de Goku entre os quadros ilustrados que constituem seus movimentos naquela luta contra o personagem Kuririn.



Figura 208 (acima): Plano fechado do protagonista Son Goku em batalha. É necessário atentar para a forma como esse quadro de animação foi ilustrado, repleto de detalhes, como os ferimentos e a gota de suor escorrendo. Ademais, o uso bem marcado de luz e sombra e um traçado de linha espesso, são elementos que combinados dão um caráter mais tridimensional para a figura. Vale ressaltar o fato de que essa imagem tem uma duração curta na tela. Esse quadro foi produzido na década de 1990 e fora colorido à mão numa película transparente e posteriormente fotografada, devido a isso a abordagem de animação mais limitada, com uma taxa de desenhos menor do que 24 quadros por segundo era preferível para a realização desses episódios. Ainda, decorrente disso, os episódios minimizavam as cenas de grande movimentação, em contrapartida os quadros ilustrados em geral podiam gozar de um maior detalhamento.

Figura 209 (abaixo): Plano fechado do protagonista Son Goku em um episódio exibido no ano de 2017. Nesse período, apesar de a animação ainda ser realizada à mão, sua colorização e finalização (Contorno do traçado do lápis) era realizado digitalmente. Dito isso, é possível notar uma diferença na quantidade de detalhes e no uso da iluminação se comparado à figura 3. A figura 4 perde um pouco da sua tridimensionalidade porém em detrimento de uma maior movimentação do personagem na tela, dado que um tempo menor era gasto para a ilustração e pintura de cada um dos quadros dado a abordagem escolhida de menor detalhamento em conjunto com a pintura digital que é realizada de forma mais rápida do que os quadros pintados à mão. Tal conjuntura foi algo marcante para uma franquia galgada na utilização de uma abordagem limitada de animação, com uma baixa variação de quadros, baixa no caso, deve ser entendida como abaixo dos 24q/s que costumam estar presentes na abordagem *full animation* dos estúdios Disney (Item “3.1 Breve histórico e contextualização dos processos de animação”).

Fonte figura 208 (acima): *Dragon Ball Z* episódio 90.

Fonte figura 209 (abaixo): *Dragon Ball Super* episódio 110.

Ainda, a maior variação corporal de Goku propiciada pela “fuga” que o supervisor Tate Naoki fez da prisão que é a ficha de modelo de Yamamuro, em conjunto com o uso das ferramentas digitais, permitiu que a maleabilidade e infantilidade da mente de Goku também fosse externalizada pelos movimentos de combate desse personagem lutador de uma forma nunca antes vista na história da franquía. O mais próximo disso foi o trabalho que Toriyama realizou com o antagonista Majin Buu nas páginas de seu quadrinho (item 3.5.2-Majin Buu, o antagonista supremo do domínio da forma). E, mesmo na versão animada, os designs retilíneos de Yamamuro e o uso de ferramentas analógicas nunca permitiu que o corpo de Majin Buu pudesse ter sua variação corporal particular, externalizada de uma forma tão plena.

Essa variação corporal entre os quadros animados permitiu que, a ausência da forma da mente budista (algo que Yagyū cita anteriormente) possa ser externalizada em movimento. Essa abordagem estética e de produção também corrobora num processo de revelar que, mesmo os corpos com a musculatura e tridimensionalidades minimizados e com alto grau de variação, possuem capacidade de traduzir em quadros animados conceitos e movimentos advindos de práticas de combate de origem chinesa e japonesa. Dessa forma, uma faceta um pouco mais complexa de tais práticas pode ser transcrita para a linguagem da animação. Faceta essa que foge do *status quo* da abordagem costumeiramente externalizada em imagem que dialoga muito mais com a personalidade esquizóide de personagens como o rival Vegeta.

Além da variação corporal ocasionada pelo aumento da quantidade de quadros, não se pode deixar de falar da variação corporal dos personagens dentro de um mesmo quadro “estático”. Com exceção da sequência de luta analisada de Goku contra Broly, as outras sequências analisadas procuram manter uma consistência na forma de ilustrar o corpo de Goku e dos demais personagens, mesmo em meio a movimentos mirabolantes, que ultrapassam a capacidade humana. No caso do episódio 110, o supervisor Tate Naoki e os demais animadores parecem não seguir uma abordagem tão conservadora, o que dialoga mais com outro dos doze princípios da animação, isto é, o exagero.

Alguns animadores que trabalharam com Walt Disney, acreditavam que quando ele reclamava da falta de exagero nas animações Disney, ele estava se referindo a uma necessidade de distorcer os personagens durante sua movimentação, porém não era esse o caso (THOMAS, JOHNSTON, 1984, p. 65). O estadunidense por vezes empregava o termo “realismo” para se expressar e isso levava a mais confusões ainda de animadores que exageravam o suficiente nos movimentos de seus personagens ilustrados (THOMAS, JOHNSTON, 1984, p. 65). Na verdade, o que Disney realmente desejava, ao empregar esse

termo, era uma caricatura do realismo, algo que fosse convincente e não quebrasse a verossimilhança (THOMAS, JOHNSTON, 1984, p. 65-66). Essa abordagem emprega uma perspectiva de que haveria uma essência a ser externalizada no movimento através de uma ênfase de uma característica ou do estado emocional do personagem, por exemplo (THOMAS, JOHNSTON, 1984, p. 65).

Um dos melhores exemplos da variação corporal através do exagero, (em um quadro com pouca variação) está na forma como o personagem Jiren foi ilustrado, enquanto ele antecipa um golpe em Goku. O ângulo do enquadramento em conjunto com uma certa distorção anatômica, a proporção do tamanho da cabeça em relação ao corpo aparenta estar menor, assim como o tamanho dos pés e dos punhos. Nesse exemplo a distorção corrobora em externalizar o estado de vazio da mente de Jiren onde seu corpo, mais especificamente seu braço, parece querer se mover de forma independente.



Figura 210: Quadro ilustrado de Jiren se preparando para golpear Goku. Além do princípio da antecipação, é possível detectar também o princípio do exagero nessa imagem. A pose extrema de Jiren (Roupa vermelha) é ilustrada de modo a deformar sua anatomia.

Fonte figura 210: *Dragon Ball Super* episódio 110.

Outro princípio da animação utilizado pelos estúdios Disney e que foram transcritos pelos animadores japoneses da Tōei no episódio 110 de DBS é o princípio da composição de cena ou *staging*. Esse princípio, assim como o princípio da antecipação, também pode ser encontrado na performance teatral e seu intuito principal é o de apresentar ideias de forma clara (THOMAS, JOHNSTON, 1984, p. 53). Trata-se de um princípio que busca otimizar a

forma de animar uma determinada ação para que fique o mais fácil possível de ser entendida pelo público a fim de que este possa ser afetado e compreenda a informação transmitida (THOMAS, JOHNSTON, 1984, p. 53). Essa informação, pode ser um sentimento específico ou um traço de personalidade por exemplo (THOMAS, JOHNSTON, 1984, p. 53). Esse princípio também leva em conta a questão da decupagem, visando descobrir qual o melhor tipo de enquadramento para transmitir essa informação (THOMAS, JOHNSTON, 1984, p. 53).

Por fim, outro ponto importante desse princípio é a questão da legibilidade da informação somente pela silhueta dos personagens (THOMAS, JOHNSTON, 1984, p. 56). Essa necessidade surgiu devido ao fato de que personagens como Mickey eram preenchidos apenas com as cores preto e branco, sem a presença de tons de cinza ou de sombreamento para minimizar o contraste ou delinear a forma (THOMAS, JOHNSTON, 1984, p. 56). Devido isso, era necessário que os animadores fossem claros na composição dos movimentos pela silhueta, para que a informação pudesse ser transmitida (THOMAS, JOHNSTON, 1984, p. 56). Se o mascote da Disney colocasse sua mão preta contra seu corpo preto não haveria como enxergar o movimento de seus dedos por exemplo.

Um dos exemplos do uso desse princípio pode ser encontrado, logo após o primeiro golpe da luta e que ocorreu logo após um chute desferido por Goku, havendo um close do rosto do protagonista com os olhos arregalados para indicar surpresa. Tal sentimento pode estar relacionado ao fato de que seu adversário Jiren desviou do golpe, porém dado a reação de espectadores à essa ação e o uso de um “fade para o branco” ao final de um plano subjetivo de Goku com ele iniciando seu golpe. O intuito do enfoque nessa reação muito provavelmente procura dialogar com o sentimento de surpresa de Goku em relação à velocidade de seu próprio corpo. Dessa forma, tal reação, enfatizada pela escolha de um enquadramento fechado, está mais alinhada com os ensinamentos do mestre Whis e os conceitos sobre práticas corporais japonesas expressas pelas palavras de Zeami e Yagyū, onde a ausência dos sentimentos patologicamente intrusivos permite um esvaziamento mental que liberta as partes do corpo da consciência, propiciando assim movimentos muito mais livres.



Figura 211 (acima): Close up de Goku logo após ter dado um chute em Jiren. No episódio 110 de DBS esse plano corresponde a minutagem 13:14. Por sua vez, na versão presente na figura 207 a minutagem corresponde a marca dos 00:04 segundos.

Figura 212 (abaixo): Ainda no mesmo plano da figura 211, Goku arregala os olhos. Tal escolha indica a surpresa do personagem para a forma como seu corpo está se movendo.

Fonte figuras 211 e 212: *Dragon Ball Super* episódio 110.

Outras passagens que também se utilizam da composição cênica para traduzir tais conceitos se encontram em dois momentos nos quais, após conseguir realizar movimentos de ataque e esquiva respectivamente que se equiparem aos de seu poderoso adversário Jiren, Goku para, abre seus punhos e olha para as palmas de suas mãos. Tal ação acaba por evocar

um sentimento de curiosidade e intriga com as ações realizadas por aquele corpo. Quando seus membros ficam livres da consciência para agir de forma autônoma a sensação poderia ser análoga ao de um espectador assistindo outra pessoa se movimentando.



Figura 213 (acima): Plano subjetivo de Jiren encarando Goku em *plongée*. Goku olha para sua palma. Esse plano corresponde à minutagem 13:38 do episódio 110 e 0:22 do vídeo na figura 207. Infelizmente esse quadro não valoriza a pose do protagonista em termos de silhueta devido a sobreposição de sua mão (Foco do olhar de Goku) contra seu corpo. Esse plano ocorre logo em seguida daquele mostrado na figura 210. Vale atentar para como a ilustração do corpo do personagem se afasta da proposta da ficha de modelo de Yamamuro (Figura 132) através da minimização do detalhamento e da diminuição da solidez do desenho.

Figura 214 (abaixo): Goku olha novamente para sua palma. Diferentemente do quadro da figura 213, esse quadro valoriza a silhueta do personagem aumentando muito a leitura da imagem.

Fonte figuras 213 e 214: *Dragon Ball Super* episódio 110.

Enquanto os corpos musculosos dos designs de Yamamuro externalizam as cicatrizes de um tempo dedicado ao aprimoramento corporal, a composição da cena de Goku surpreso com seus movimentos de luta através de pequenas ações acaba também, por desempenhar o mesmo papel, porém de uma forma diferente. Além disso, a rigidez muscular expressa através de linhas retas e sombreamento intensivo visando transmitir uma sensação de volume e solidez faz o espectador inferir que houve ali todo um processo de treinamento para se alcançar tal forma física.

Portanto, as ações de surpresa de Goku para com o “sucesso” de determinado movimento, o alcance e velocidade de seus golpes e esquivas, evocam não apenas os conceitos específicos de esvaziamento mental discutidos por Yagyū e Zeami, como também trazem uma sensação de que Goku superou as suas próprias expectativas do que ele acreditava ser o ápice de seu treinamento, naquele instante. Sua reação indica que seu corpo está mais rápido do que a velocidade de sua própria consciência. E, sem os venenos mentais interrompendo o fluxo direto da mente para com a expressão corporal que é o movimento, a velocidade de execução de seus golpes é tão grande que Goku só se dá conta do que ele acabou de fazer, após ele e seu oponente Jiren terem finalizado seus respectivos movimentos.

Em outras sequências Goku Vegeta e seus respectivos adversários parecem estar sempre no controle absoluto de suas ações. Mesmo o personagem Broly dominado pelo sentimento de fúria não apresenta esse “atraso” de consequência após a execução de um movimento e, na maioria dos casos, a consequência que executa o movimento parece caminhar em conjunto com a execução corporal de tal movimento. Logo, tal abordagem que traduz o conceito de mente vazia aos movimentos de Goku acaba por acrescentar mais uma camada de variação espacial, sendo esta, o deslocamento da mente consciente que outrora encontrava-se oculta em meio aos golpes e esquivas executados de forma direta.

6.3.2- O contexto para o retorno do corpo esquizóide

Vale destacar também a sequência final da luta do episódio 110, que ocorre após a minutagem informada anteriormente, pois existe uma abordagem estética empregada pela direção e pelos animadores que a princípio parece ir de encontro com as análises até o momento. No entanto, elas acabam por agregar complexidade à forma como as práticas corporais de combate e a personalidade do protagonista Son Goku são transcritas para a tela. A minutagem da sequência final de combate do episódio 110 corresponde ao período de

19 min e 19 seg até 20 min 53 seg. Ela conta com 46 planos, sendo nove deles planos de reação de personagens assistindo ao combate e quatro destes planos apresentam trechos animados em uma taxa de 24q/s.



Figura 215: Código QR contendo a sequência final do combate entre Goku e Jiren. Esse vídeo inclui os planos de reação dos personagens espectadores. A minutagem em que indica o início do ponto de análise se dá na marca de 1:26 do vídeo e finaliza em 2:59.

Fonte figura 215: <https://www.youtube.com/watch?v=gzdWfWIEMfM> Acesso em 16/08/2022.

As sequências anteriores do combate de Goku e Jiren nesse episódio se distanciavam das fichas de modelo de Yamamuro através da minimização dos detalhes e do sombreamento dos corpos dos combatentes Goku e Jiren, tal como ocorre com o primeiro plano da sequência final do combate, que também continua se distanciando dos designs de Yamamuro de *Dragon Ball Super*, ou seja da figura 132. Contudo, graças à abordagem de animadores como Takahashi Yūya (que está creditado como um dos animadores chave do episódio), a forma como o corpo de Goku ficou ilustrada nessa sequência final se aproxima muito mais da ficha de modelo que Yamamuro havia feito na década de 1990 para a série *Dragon Ball Z*, devendo-se lembrar que essa última foi produzida ainda com materiais e técnicas analógicas e que a antecederam a série do *Dragon Ball Super* da qual esse episódio 110 faz parte e que foi produzida com técnicas e ferramentas digitais.



Figura 216 (acima): Close das costas de Goku. Esse plano corresponde à minutagem 19:19 do episódio 110 e 1:26 do vídeo na figura 215.

Figura 217 (abaixo): *Over the shoulder* com Goku olhando para Jiren. O plano sequência dos quais os quadros das figuras 216 e 217 foram retirados, utiliza uma abordagem de ilustração mais detalhada para os personagens.

Fonte figuras 216 e 217: *Dragon Ball Super* episódio 110.

Tal abordagem estética dos animadores propiciadas pela direção de, num mesmo episódio, ilustrar o corpo do protagonista nos dois extremos de um espectro em termos de detalhamento, sombreamento e volume, corrobora enormemente em externalizar a complexidade de Goku e também das práticas corporais de combate que inspiraram seus

movimentos. Dessa forma, ao mesmo tempo em que a sequência inicial da luta dialoga com as imagens durandianas de acolhimento do fluxo de variações, o final do episódio não ignora os aspectos esquizóides também presentes nesse personagem e em seus movimentos.

Se por um lado a abordagem do longa metragem *Dragon Ball Super: Broly* acaba por simplificar as personalidades de Goku e Vegeta aos seus extremos através de uma abordagem de animação única e nunca antes vistas dentro da franquia, por outro lado o episódio 110 consegue traduzir conceitos complexos do budismo presente em práticas corporais japonesas, e também transcriar a personalidade complexa de Goku, ao acolher duas formas diametralmente opostas de ilustrar o corpo desse personagem lutador. E, mesmo com a valorização da faceta acolhedora de Goku, o seu lado esquizóide e violento não é ignorado. Portanto, ambas as formas de expressar Goku possuem um contexto específico em que elas fazem sentido de existirem dentro da narrativa.

No caso específico do corpo detalhado, permeado de sombras e com a tridimensionalidade enfatizada é para proporcionar maior relevância aos movimentos de ataque, representados mais por sequências de socos ou rajadas de energia. Ao contrário disso, nos momentos de destaque da sequência anterior que envolviam as esquivas e defesas de Jiren e principalmente de Goku, o enfoque da sequência final em que o personagem está com esse corpo detalhado que se destaca do cenário é justamente o enfrentamento ativo.



Figura 218: Goku começa a perder o estado de esvaziamento mental propiciado pelo "instinto superior". A indicação visual para externalizar tal mudança interna, são as cores dos olhos de Goku. Quando o personagem utiliza do instinto superior, seus olhos possuem uma coloração prateada (Figuras, 209, 211, 212, 216 e 217). Ao sair da condição de esvaziamento seus olhos retornam à cor preta. No episódio 110 o plano que corresponde a essa figura ocorre na minutagem 19:50. Por sua vez, no caso do vídeo contido na figura 215 se dá na minutagem 1:56.

Fonte figura 218: *Dragon Ball Super* episódio 110.

Em termos de narrativa isso é interessante pois, esse episódio é a primeira vez em que Goku conseguiu manifestar esse estado de esvaziamento mental, libertando seu corpo das amarras da consciência e deixando-o agir livremente. E, nessa sequência final do combate Goku começa a sair do estado do instinto superior, possivelmente devido às doenças da mente mencionadas por Yagyū que ressurgem para interromper o fluxo de seus pensamentos, reforçando o ego esquizóide do personagem e seu corpo e, assim, os seus movimentos de ataque passam a refletir tal processo de mudanças internas.

Ademais, Goku quebra o estado de estoicismo que ele estava manifestando desde seu “despertar para o vazio” e, naquele momento, ele passa a gritar conforme seus ataques ficam cada vez mais agressivos. Vale destacar que isso não significa que houve uma coesão estética com a proposta narrativa e nem com o estado mental de Goku. Na verdade, assim como ocorreu na sequência analisada anteriormente da luta de Goku contra Broly, as ilustrações do corpo de Goku nos quadros que compõem suas sequências de ataques voltam a ser ilustrados com pouco detalhamento (muscular e do vestuário) e sombreamento. Tal escolha resulta na diminuição do potencial esquizóide da imagem daquele corpo lutador, justamente no momento em que suas características heróicas e diurnas deveriam estar sendo valorizadas dado a natureza de seus movimentos.

É necessário deixar claro que, sob a ótica dos teóricos utilizadas até o momento, a escolha de retratar o corpo do protagonista Son Goku com pouco detalhamento pode de fato ser uma abordagem mais acertada em termos de refletir parte da personalidade acolhedora desse personagem, porém Goku é um personagem complexo e ele também está sujeito aos seus impulsos violentos e esquizóides (figuras 19 e 20). Dito isso, a escolha gráfica de como ilustrar o corpo desse personagem lutador em cada quadro que constitui seu movimento tem potencial de dialogar ou não com as propostas teóricas desse trabalho mediante contextos específicos.

No caso do exemplo do plano em questão, onde Goku está dando uma sequência de socos conforme ele grita e perde o estado mental de Vazio, a escolha de ilustrar o corpo desse personagem com pouco detalhamento fortalece aspectos acolhedores do personagem e isso acaba por não dialogar com o contexto agressivo desse plano específico, no qual o personagem está atacando. Isso ocorre pois, como analisado na sequência de luta de Vegeta contra Broly, o maior detalhamento, sombreamento e minimização da variação corporal do personagem lutador, acaba por destacar aquele corpo ilustrado em combate do espaço em que ele está inserido, algo que também pode dialogar melhor e reforçar o ego de tais personagens

e refletir um fluxo de *ki* estagnado. Vale destacar que, isoladamente, a abordagem de ilustração detalhada e sombreada do corpo de um personagem lutador não é algo errôneo e tem potencial de fortalecer aspectos esquizóides de uma narrativa. Em nosso entendimento, a oportunidade perdida do oitavo plano da sequência final da luta do episódio 110 foi justamente não ter reforçado o elemento de enfrentamento das variações de Goku através de um maior detalhamento de seu corpo, tal qual foi usado nos planos anteriores e posteriores.

Ademais e apesar de esse plano se tratar de um loop de seis quadros repetidos (minimização da variação) essa repetição está em uma taxa de 24 quadros por segundo. Dessa forma, deve-se considerar que tal abordagem pode, ao menos em parte, estar mais alinhada com a perspectiva de LaMarre sobre cinematismo. Segundo o autor, animetismo e cinematismo não são classificações rígidas, mas sim características dos planos audiovisuais na animação (LAMARRE, 2009, p. 10). Isso posto, verifica-se que o segundo plano dessa sequência do combate Goku *versus* Jiren, aplica uma abordagem híbrida. Ao mesmo tempo em que a taxa de quadros remete ao *full animation* dos estúdios Disney (SATO, 2015, p. 30), a repetição de quadros invoca as características da animação “limitada” e das influências do estúdio Mushy Pro de Tezuka (CONDY, 2013, p. 104).

Por outro lado, o aspecto interessante de tal escolha é reforçar a questão da “ineficiência” dos golpes de Goku naquele instante. Ao passo que um corpo com elevado detalhamento e uma baixa taxa de variação entre os quadros, segundo os autores e teorias apresentados, fortalece as características esquizóides dos personagens e de seus movimentos, enquanto que um corpo pouco detalhado, com traços curvilíneos e sombreamento minimizado, possui o potencial de transparecer uma sensação de maleabilidade excessiva durante movimentos de ataque. A consequência disso seria externalizar uma sensação de ineficiência de um golpe excessivamente “suave” do que o necessário para aquele contexto específico. Nesse contexto, tal escolha de abordagem faz sentido para um personagem que está “enfraquecendo” ao sair do estado de vazio da mente.

Um exemplo didático da situação descrita acima pode ser encontrado ao pensar no item “3.5.2-Majin Buu, o antagonista supremo do domínio da forma”. No caso, com relação ao personagem Majin Buu concebido por Toriyama, verifica-se que o designer fez uso das linhas curvas para evocar uma textura e densidade extremamente maleável e com um potencial enorme de mudar de forma. Tal escolha se mostrou muito acertada para traduzir a capacidade regenerativa desse antagonista e consequentemente gerar tensão nas sequências de luta em que ele estava envolvido, pois nada do que os protagonistas tentavam aplicar em termos de técnicas, golpes e estratégias pareciam ser capazes de sobrepujar tamanha

maleabilidade. Contudo, se Majin Buu fosse apenas um ser passivo, seu corpo indestrutível não seria um problema se ele fosse deixado em paz. Mas esse não é o caso, pois Buu é ativo em atacar e causar destruição e para isso Toriyama precisa utilizar de recursos gráficos como a predominância de linhas retas ou a ênfase na musculatura do personagem, à medida em que ele vai se transformando e ficando ainda mais violento e imprevisível. Mesmo na figura 103, os traços curvos que compõem o fragmento do corpo de Buu que enrola Vegeta como uma serpente, é ilustrado com um traçado mais retilíneo no instante em que o rival de Goku é capturado. Esta característica é reforçada também pela utilização das linhas retas ao redor do quadro que mostra a captura.

Ainda, um exemplo didático de tal relação complexa entre intenção autoral, contexto e formas corporais animadas pode ser encontrada em um relato do animador Yamashita Shingo. Em seu trabalho como animador de quadros chave para o episódio 167 da série *Naruto Shippūden* (2007), Yamashita conta que durante uma cena em que o antagonista chamado Pain recebe um soco do protagonista bem no meio do rosto, o animador não procurou animar tal ação de modo a referenciar o comportamento anatômico usual de um corpo humano ao ser atingido, mas sim emular no rosto do antagonista o mesmo efeito de variação uma bexiga d'água atingindo o solo em câmera lenta (YAMASHITA, 2019).



Figura 219: Código QR contendo uma entrevista com o animador Yamashita Shingo.

Fonte figura 219: <https://twitter.com/Crunchyroll/status/1100126074967547906> Acesso em 16/08/2022.

Yamashita conta que ele busca referências em outras fontes distintas como movimentos de objetos para poder transmitir as sensações de variação que ele deseja nos corpos de seus personagens (YAMASHITA, 2019). Como consequência disso, os resultados acabam sendo mais intensos do que se ele se baseasse nos mesmos efeitos que seriam provocados em um corpo humano. Assim, ele basicamente levou ao extremo o princípio do exagero na animação, o que resulta em variações corporais intensas nos personagens, mesmo que sejam levadas em conta questões como a gravidade e efeitos do vento (YAMASHITA, 2019).

Dito isso, é interessante notar como as variações corporais ilustradas de forma semelhante podem externalizar sensações diferentes dependendo do contexto da obra e do projeto poético dos artistas responsáveis. Dessa forma, constata-se que tanto a animação de

Goku em sua luta contra Broly, quanto o rosto do antagonista Pain animado por Yamashita quanto o corpo de Majin Buu nas páginas de Toriyama, externalizam variações corporais “maleáveis” e “elásticas”. Contudo, as variações de Goku em sua luta contra Broly externalizam sua personalidade acolhedora, as variações do rosto de Pain transmitem a força do soco do protagonista Naruto em seu rosto e as variações do corpo de Majin Buu criam tensão para os leitores e desespero para os protagonistas que precisam derrotar um ser com um corpo aparentemente indestrutível.

Ainda, utilizando a animação de Yamashita como exemplo e, mesmo que sua lógica de construção das variações daquele corpo fazem sentido, isso não remove as consequências de que tal maleabilidade análoga esteja presente também no corpo do personagem atacante. Em teoria, faria mais sentido se o protagonista Naruto apresentasse uma variação corporal menor em seus quadros animados e também faria ainda mais sentido se o corpo dele apresentasse um detalhamento e sombreamento mais enfatizado. Ademais, observa-se que tais escolhas além de destacar o corpo do personagem atacante do cenário, reforçariam seu ego de forma visual, resultando assim em uma imagem esquizóide de enfrentamento das variações, algo perfeito para se construir um corpo aplicando um movimento violento de ataque, como é o caso do golpe que transforma o rosto de seu oponente em uma bexiga d'água. No entanto, não é isso o que ocorre, pois Yamashita possui uma abordagem específica de animação que é extremamente acolhedora às variações e, como consequência, existem sequências narrativas mais adequadas a tal abordagem e movimentos animados menos adequados.



Figura 220: Quadro de um plano em que Goku faz um movimento rápido com o braço. A velocidade é traduzida em imagens através de certas abordagens gráficas. Entre elas vale citar a deformação anatômica, a utilização de linhas curvas, e a minimização das sombras do detalhamento. O animador Takahashi Yūya se refere a esse tipo de abordagem como “fantasma”. No longa DBS Broly o plano que corresponde a essa figura ocorre na minutagem 01:05:22. Por sua vez, no caso do vídeo contido na figura 202 a minutagem corresponde à 2:29.

Fonte figura 220: *Dragon Ball Super: Broly*.

No caso de *Dragon Ball*, existe uma segunda sequência na luta de Goku contra o personagem Broly em que o personagem se transforma em *super saiyajin* (figura 19 e 20). Tal transformação acaba por externalizar as facetas mais esquizóides de Goku como explicado no item 3.5 do capítulo 3. Essa sequência possui uma duração de 1 minuto e 3 segundos e é dividida em 32 planos e ela corresponde à minutagem de 01:04:28 até 1:05:31 do filme *Dragon Ball Super: Broly*. Em termos de coreografia de luta, além de esquivas e bloqueios, Goku ataca o personagem Broly e, mesmo ele estando transformado em um estado que fortalece suas características esquizóides e realizando ações violentas, o tipo de ilustração que compõe os quadros animados de seus movimentos são realizados com pouco detalhamento, diversas linhas curvas, alta taxa de variação entre os quadros e pouquíssima ênfase no volume e na tridimensionalidade de seu corpo. Conforme foi explanado na análise desta sequência, tal escolha é extremamente benéfica para externalizar a personalidade única de Goku com sua faceta acolhedora, que nunca havia sido expressa antes em movimento com tanta variação. Contudo, ao mesmo tempo essa mesma variação prejudica a transmissão dos movimentos e golpes de ataque, movimentos esses que são esquizóides e que visam enfrentar o fluxo inelutável das variações.



Figura 221: Código QR contendo parte de uma sequência de luta entre os personagens Goku e Broly. O longa metragem *Dragon Ball Super: Broly* possui diversos profissionais ligados ao campo da animação computadorizada. Dentre esses profissionais é possível listar o diretor Makino Kai, o supervisor de animação computadorizada Saitō Takuya. Além deles, os animadores Miura, Taka'aki e Nakanishi Shingo, estão creditados como líderes da animação em computação gráfica do filme. Isso posto, é muito provável que a sequência que corresponde a minutagem 1:07 até 1:40 do vídeo, contenha a sequência animada em computação gráfica do filme. Essa suposição se deve em grande parte à ausência de variação nos corpos dos personagens entre os quadros. No longa *Dragon Ball Super: Broly* a sequência que corresponde ao vídeo contido no código QR, ocorre na minutagem 01:10:54 até a marca de 01:13:06.
Fonte figura 221: <https://www.youtube.com/watch?v=wYV03waE1-E> Acesso em 16/08/2022.

Vale destacar contudo que, conforme os poderes de Broly vão sendo liberados, Goku realiza mais duas transformações em que ele fica mais poderoso ainda e, a partir de sua segunda forma se inicia uma sequência de luta feita em computação gráfica através de modelos em três dimensões. Tal escolha acaba por reforçar os aspectos esquizóides de Goku naquela luta, devido à ausência de variação corporal entre os quadros, o que faz sentido para aquele contexto e os tipos de movimentos de ataque que ele realiza. A animação de um modelo 3D não passa pela variação inerente ao processo das ilustrações quadro a quadro da animação tradicional 2D, onde o corpo do personagem em movimento precisa ser redesenhado diversas vezes e por profissionais diferentes, responsáveis por quadros chaves e pelo grupo de animadores responsáveis pelos quadros intermediários (item 3.1 e figura 55). Todavia, a proposta do presente estudo é analisar as sequências animadas 2D, com corpos ilustrados em duas dimensões imersos em tais processos de variação. Ademais, não se pode negar o caráter experimental e mercadológico de tal uso dos modelos 3D, pois os dois filmes anteriores de *Dragon Ball*, *A batalha dos deuses* de 2013 e *A ressurreição de Freeza* de 2015 também empregaram tais recursos. E, em 2022, o filme *Dragon Ball Super: Super Hero* (KODAMA) foi realizado todo através do uso de modelos 3D.

A relação da forma como o corpo de Goku e seu adversário são ilustrados e a relação dessas imagens com o estado mental dos personagens e os tipos específicos de movimento que eles realizam, é justamente um dos principais motivos para o destaque do episódio 110 de *Dragon Ball Super*. A coreografia do combate das duas primeiras sequências de luta, especialmente da primeira, é focada especialmente na velocidade dos lutadores e em seus reflexos e capacidades de esquiva. E todos esses movimentos são expressos com corpos

desenhados com um detalhamento, sombreamento e volume bem menor do que proposto pelas fichas de modelo de Yamamuro.

Além disso, no final da primeira sequência da luta de Goku contra Jiren, quando o protagonista se esquivava de um golpe e em seguida o ataca, o golpe de Goku não é mostrado. Para o espectador, é apresentado apenas o arranhão na bochecha de Jiren após o contato ter sido realizado. Nesse caso, verifica-se que houve uma elipse daquele movimento. Uma escolha extremamente apropriada, pois a imaginação dos espectadores pode criar uma imagem de enfrentamento com características muito mais esquizóides em suas mentes. O ataque nesse caso não tem tanta importância, tanto que o antagonista Jiren consegue se esquivar ao primeiro chute de Goku e, ainda, Goku se esquivar de um soco de Jiren e, quando ele ataca em resposta, Jiren golpeia o punho do protagonista. Portanto, golpes acertando partes vulneráveis dos corpos adversários e a ideia de dor e impacto são secundários nessa sequência inicial. E, a consequente maior crítica para a abordagem do supervisor do episódio 110, Tate Naoki, é justamente durante as sequências de troca de socos de Goku contra Jiren, na segunda (minutagem 1:15 da figura 207) e também na terceira sequência de luta desse episódio (minutagem 1:37 da figura 215).

A ausência de sombreamento faz falta para transmitir o impacto e a violência esquizóide, porém, a intenção parece ser a de que nenhum deles está se acertando. Isso ocorre, pois a reação emocional de ambos os personagens em estado de esvaziamento da mente é a de um certo laconismo. Ao final do episódio, quando Goku está para perder seu estado de instinto superior, ele remonta a uma abordagem padrão sobre práticas corporais de combate. Tal perspectiva se manifesta através de uma abordagem esquizóide de enfrentamento das variações com ilustrações de um corpo com design musculoso e sombreamento marcado, de maneira que a abordagem estética acaba por agir como um prenúncio visual de que Goku ainda não domina o processo de esvaziamento da mente de forma plena e que devido a isso ele acaba sendo derrotado ao final do episódio.



Figura 222: Código QR contendo parte de uma sequência de luta entre os personagens Goku e Jiren. No episódio 130 de *Dragon Ball Super* a sequência que corresponde ao vídeo contido no código QR, ocorre na minutagem 06:15 até a marca dos 7 minutos, porém sem a presença dos planos de reação dos espectadores.

Fonte figura 222: <https://www.sakugabooru.com/post/show/47780> Acesso em 17/08/2022.

Mais adiante, no episódio 130 Goku atinge o estado pleno de esvaziamento mental, porém não existe uma relação tão intrínseca entre a forma como o corpo do personagem é ilustrado com os tipos de movimentos específicos que ele realiza, tal qual como ocorre no episódio 110. Na verdade, no episódio 130, apesar de existirem sequências em que, os movimentos de esquiva de Goku são animados através de quadros com seu corpo ilustrado de forma pouco detalhada, existem também diversas sequências em que Goku ataca com esse mesmo tipo de corpo e tal escolha tende a minimizar o impacto e a rigidez necessária para melhor transmitir a força do golpe. Um recurso empregado para minimizar tal efeito foi o contraste.



Figura 223: Quadro de um plano em que Goku acerta um soco no estômago de Jiren. Tate Naoki está creditado em primeiro lugar na lista de animadores de quadros chave. E assim como na sequência inicial do episódio 110 sua abordagem transparece. A minimização do detalhamento e do princípio da solidez se distanciam da proposta das fichas de modelo de Yamamuro (Figura 132). Isso posto, a forma encontrada pelos animadores para se transmitir a violência do golpe de Goku está na deformação do corpo de Jiren. No episódio 130 de DBS esse plano corresponde à minutagem 6:20. Por sua vez, o vídeo contido no código da figura 222 coloca esse plano na marca dos 0:05 segundos.

Fonte figura 223: *Dragon Ball Super* episódio 130.

Ao acertar um soco no estômago de Jiren, mesmo estando com um corpo representado por um detalhamento menor do que se comparado a ficha de modelo de Yamamuro (figura 132), a forma como a sensação de impacto é transmitida nesse caso é acentuar a variação do corpo golpeado de Jiren ainda mais em comparação ao do protagonista atacante.



Figura 224: Código QR contendo parte de uma sequência de luta entre os personagens Goku e Jiren. No episódio 130 de DBS a sequência que corresponde ao vídeo contido no código QR, ocorre na minutagem 17:12 até a marca dos 17:59.

Fonte figura 224: <https://www.sakugabooru.com/post/show/47784> Acesso em 17/08/2022.

Outro plano interessante presente no episódio 130 é justamente uma abordagem oposta àquela de Yamashita. Enquanto o animador da série *Naruto* enfatizou o efeito resultante da força do golpe sobre o rosto do personagem Golpeado, os animadores do episódio 130 de DBS utilizaram de ilustrações detalhadas com pouquíssima variação para retratar um close do rosto de Jiren levando um soco de Goku.

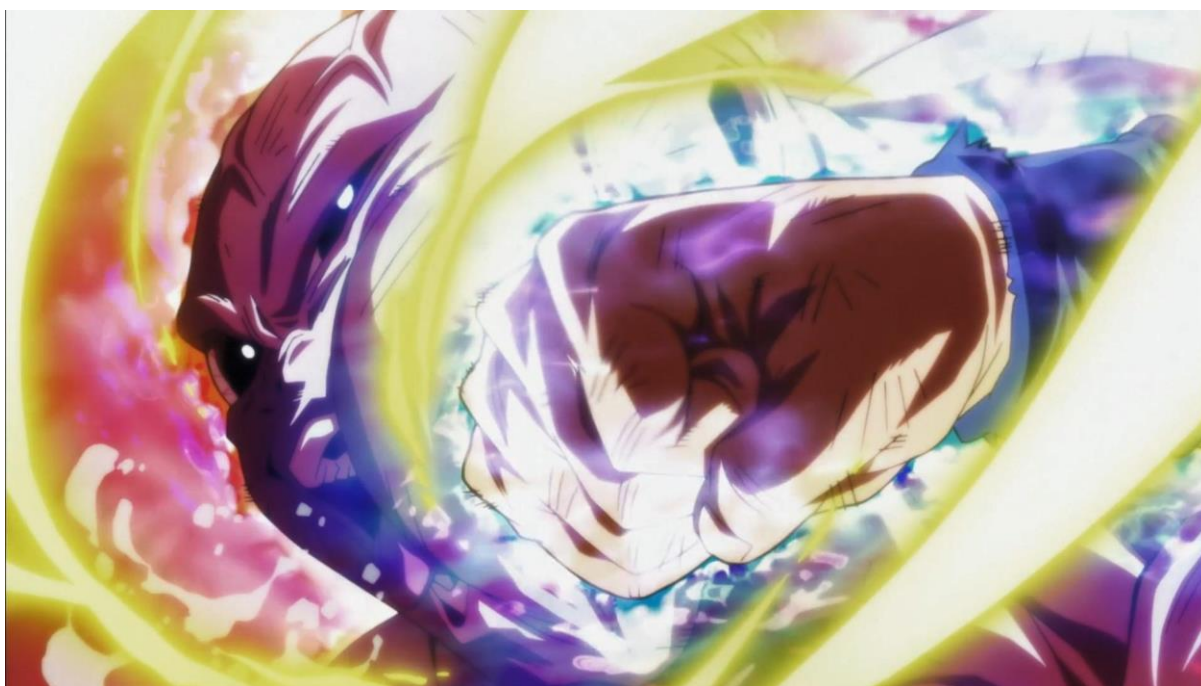


Figura 225: Quadro de um plano em *close*, onde Goku acerta um soco no rosto de Jiren. Esse plano apresenta uma ilustração estática. As variações ocorrem apenas nos efeitos digitais das respectivas auras dos personagens. Nem mesmo a saliva voando da boca de Jiren é alterada. Tal escolha de abordagem baseada nos teóricos e discussões do presente estudo se mostram perfeitas para transmitir a violência desse movimento de Goku. No episódio 130 de *Dragon Ball Super* esse plano corresponde à minutagem 17:18. Enquanto isso, o vídeo contido no código da figura 224, coloca esse plano na marca dos 0:05 segundos.

Fonte figura 225: *Dragon Ball Super* episódio 130.

Tal escolha acaba por enfatizar a rigidez, força e violência do punho de Goku em detrimento dos efeitos resultantes de tal golpe em seu adversário.

6.4) A CONCRETIZAÇÃO ESPACIAL DO KI

Isso posto, qual seria a razão de elementos gráficos como o sombreadamento, o volume acentuado e a tridimensionalidade atrapalharem a sensação do fluxo de variação que compõe o *ki* e resultam em sensações esquizóides que enfrentam o fluxo de variações? Uma possível resposta poderia ser encontrada nas palavras do produtor Ogata Naohiro mencionada anteriormente (no primeiro item do capítulo 5) e, segundo ele, animadores mais novos têm dificuldade em lidar com fichas de modelos com uma abordagem muito detalhada e repleta de traços retilíneos, tais quais os robôs da série Gundam. Logo fichas de modelo com uma pregnância maior e consequentemente com um detalhamento menor, e com a presença de características conceituais fundamentais como o “arredondamento” acabam por compor designs de personagem mais “amigáveis” do que se comparados às fichas de modelo de Yamamuro por exemplo.

Contudo, existe outra perspectiva que pode ser explorada dentro da temática particular das práticas japonesas e que dialoga melhor com o conceito de *ki* e trata-se da espacialidade *Ma*. A professora Dra. Michiko Okano traz em sua tese *Ma: entre-espço da comunicação no Japão – um estudo acerca dos diálogos entre Oriente e Ocidente* reflexões e diferentes formas de se apreender tal conceito complexo e específico. A dificuldade em conceituar o *Ma* de forma ampla, fora de contextos específicos reduzindo assim toda a complexidade e carga cultural por detrás do termo levou a autora (através de conceituações teóricas peirceanas) a entender tal fenômeno como “um signo e processo de mediação característico da cognição e percepção entre os japoneses” (OKANO, 2007) que ela designa como “espacialidade *Ma*”.

“O *Ma* manifesta-se freqüentemente como espaço vazio, o que gera um mal-entendido no Ocidente: problemas para traduzir, de uma semiosfera para a outra, um termo carregado de semântica cultural. Deve-se lembrar que há uma contradição na aceção mais comum do termo “vazio” na língua portuguesa: onde não tem nada, e contém ar. Ora, se o ar é um elemento essencial e necessário para a nossa sobrevivência, não se pode considerá-lo como nada. (...) O *Ma* pode ser correlacionado ao *mu* e *kû* budistas. *Kû* (vazio) é a teoria central da Escola *Madhyamika*, do pensador *Nagarjuna*, para quem o mundo é formado por *kû* e *shiki* (vazio e forma): para que a forma se torne existência, deve haver também a não-forma e isso se aplica à impermanência das coisas. Quando *Bodhidharma* chegou à China, o Imperador *Wu* teria lhe perguntado: “O que é o budismo?”, *Bodhidharma* respondeu-lhe: “Um grande vazio”, que longe de significar a negação de qualquer

conteúdo, faz referência ao grande vazio infinito, isto é, à própria totalidade. A invisibilidade se torna, assim, não oposta à visualidade, no sentido dualista de ver e pensar o mundo, mas estritamente correlacionada ao terreno da visibilidade onde há possibilidade de se conceber a coexistência dos opostos. Desse modo, o espaço vazio físico, apesar de invisível, pode conter possibilidades de ser pleno na sua semântica. Talvez seja mais apropriado no Ocidente, para evitar mal-entendidos, afirmar que Ma é um espaço radicalmente disponível, em vez de denominá-lo como vazio. Ou seja, uma disponibilidade a mutações, num entendimento do mundo como sistema, onde há um entrecruzamento entre diversas variáveis e dinâmicas e a sua organização atualiza-se na sua construtibilidade, que é sempre passageira.” (OKANO, 2007, p. 17-18).

Vale destacar ainda nesse tópico que o termo *kū*, mencionado na citação anterior se refere ao ideograma 空, que está presente no nome do rei macaco Sun Wukong e também em sua versão japonesa Son Gokū, o protagonista de *Dragon Ball*. Ademais, é válido destacar a perspectiva que Okano traz de tal ideia de Vazio no contexto budista sobre as discussões a respeito da espacialidade *Ma*. Mais importante do que encarar esse “vazio” como uma ausência seria o de concebê-lo como um espaço com uma potência de ser preenchido. Dessa forma, sob a perspectiva do imaginário durandiano as imagens noturnas e místicas de acolhimento das variações do espaço - tempo poderiam ser análogos interessantes para se pensar a espacialidade *Ma*. Alguns exemplos que cabem mencionar aqui seriam o cálice vazio pronto a ser preenchido, a imagem do útero, da caverna do círculo etc. Contudo, é de extrema importância destacar a questão contextual, tanto para as imagens durandianas quando em imagens para se pensar a espacialidade *Ma*, pois classificações rasas feitas a priori erradicam as complexidades desses fenômenos.

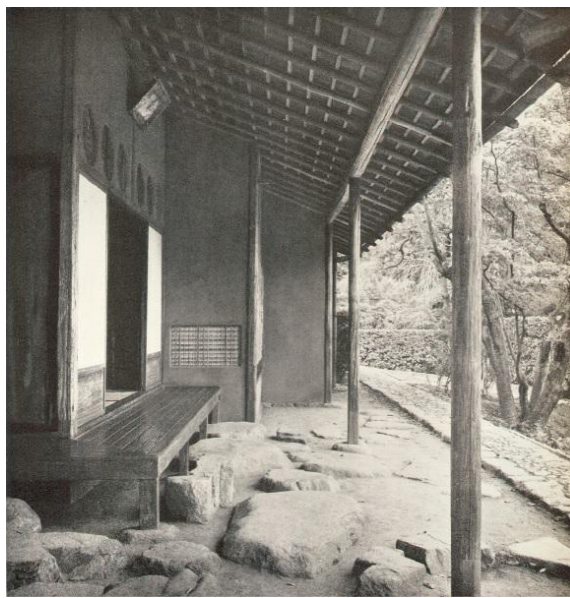


Figura 226: Fotografia de uma espécie de “corredor-terraço” denominado *engawa*. A função desse intervalo espacial arquitetônico, seria o de estabelecer uma ponte, entre o ambiente interno e o ambiente externo das casas tradicionais japonesas (OKANO, 2007, p. 68).

Fonte figura 226: Vila imperial de Katsura extraído da tese *Ma: entre-espço da comunicação no Japão – um estudo acerca dos diálogos entre Oriente e Ocidente* (OKANO, 2007, p. 68).

Um exemplo didático da espacialidade *Ma* no campo da arquitetura pode ser encontrado na análise de Okano sobre a área do *engawa* presente em certas construções japonesas.

“O *engawa* (...) é um elemento que cria uma espacialidade ambígua, pois pode ser considerado interno, já que possui uma cobertura, mas também externo, porque além de possuir a vedação separadora, o pavimento de madeira distingue-se do piso interno de tatami. O fechamento vertical, portanto, determina que seja algo pertencente ao externo, mas os elementos horizontais, tanto a cobertura, quanto o nível do piso, indicam-no como espacialidade interna. A porta de correr translúcida, *shôji*, pode ser removida para permitir uma melhor integração interno-externo. Essas casas possuem uma dupla vedação à noite, para se ter uma melhor proteção, quando se fecha a casa com portas de madeira sobre *shôji*. Observa-se que o uso do *engawa* é múltiplo, o que permite acomodar uma visita informal, ser lugar para crianças brincarem, para pessoas de idade tomarem sol ou tirarem uma soneca ou ainda para a família inteira se refrescar numa noite quente de verão. *Engawa* apresenta-se como uma extensão do ambiente interno, mas invadida pelos elementos externos: pela luz, pelo vento e pela visão da paisagem externa. Cria-se, assim, uma zona ambivalente de conexão, entendida tanto como externa quanto como interna, preñhe de possibilidades de ações, isto é, uma espacialidade *Ma*.” (OKANO, 2007, p. 68-69).

Em se tratando da linguagem audiovisual, um exemplo notável da manifestação da espacialidade *Ma*, pode ser encontrado nas palavras do diretor Miyazaki Hayao em uma entrevista para o crítico de cinema estadunidense Roger Ebert. O crítico comenta que ele adora trechos que ele denomina como "movimento gratuito" nos filmes de Miyazaki, passagens essas que segundo o crítico, não são ditadas pela história (EBERT, 2002). Alguns exemplos seriam de personagens que apenas se sentam e olham para a paisagem, suspiram, movimentos esses que não almejam avançar a trama, mas sim evocar uma sensação específica de tempo, espaço e de identidade (EBERT, 2002). É nesse ponto que Miyazaki invoca o termo *ma*, que ele traduz como "Vazio" (EBERT, 2002). Segundo o diretor, tais passagens de intervalo espaço temporal, são introduzidas de modo intencional em suas obras (EBERT, 2002). O propósito de tais inserções seria o de criar um ritmo, pois, para Miyazaki, a ação ininterrupta, sem intervalos para respirar, resulta em um estado de entorpecimento para o espectador (EBERT, 2002). Essa interpretação pode aproximar a ideia de *ma*, da narrativa de *Dragon Ball* devido a forma como o protagonista Son Goku e seu mestre o ermitão da tartaruga valorizam os intervalos entre os períodos do treinamento intensivo (figuras 13 e 27).

Okano atenta que a espacialidade *ma*, não se manifesta apenas nas artes visuais, mas também nas artes corporais, mais especificamente nas práticas corporais de combate japonesas.

“A utilização do vocábulo Ma, acontece, por exemplo, nas artes marciais, na Era Edo (1603-1868). O Ma era considerado necessário para essa arte, porque é justamente a sua correta utilização que possibilita derrubar o adversário e na falha desta, pode-se perder a própria vida. A estratégia adotada para a luta era roubar o Ma alheio, isto é, aquele intervalo de descuido do adversário em que ele permite a entrada da espada sem ter tempo de defender-se. Também é imprescindível não deixar escapar o seu Ma ao inimigo, o que garantiria a vitória.” (OKANO, 2007, p. 21).

Ainda, no tópico das práticas corporais de combate, o já mencionado autor Tokitsu Kenji possui um capítulo inteiro em seu livro sobre o *ki* dedicado à questão da espacialidade *ma*.

“Esse termo é geralmente traduzido como “distância, separação, intervalo temporal, fluxo psicológico.” Está fortemente ligado à noção de cadência, porque *ma* também significa “intervalo entre cadências” (...) O *ma* é um espaço em que seres humanos projetam seu *ki* e desse modo circunscreve o efeito que o espaço tem sobre várias interações que ocorrem dentro dele. A projeção do *ki* se torna estável através de sua harmonização com outros elementos. (...) Se tivermos a experiência de treinar um arte marcial no imenso espaço de um ginásio moderno e também num *dojo* de dimensões clássicas, não sentimos vividamente a diferença na ambientação espacial? Realizamos os mesmos movimentos técnicos, mas a sensação não é a mesma. Por quê? Ao longo do tempo, a arquitetura do *dojo* clássico adquiriu as dimensões que combinam apropriadamente com o *ki* das pessoas que nele praticam sua disciplina. Assim, por trás do fenômeno do *ma* encontra-se a maneira particular pela qual seres humanos estão se expressando, afirmando-se ou se testando, manifestando sua existência física através de uma sensibilidade que vai além dela. (...) A sensibilidade que percebe *ki* é obscurecida pelo esforço especulativo. É nesse sentido que a prática de *ki* se aproxima da meditação Zen, que busca a realização do não pensamento. É um fato que o desenvolvimento da sensação de *ki* depende fortemente da atitude mental da pessoa. Se a pessoa vê o braço, a mão ou os dedos, seu corpo toma forma em termos do nome apropriado dado a cada parte do corpo. Desse modo, ela concebe seu corpo racionalmente, o que é muito diferente de senti-lo “como se” estivesse tocando uma montanha distante. A sensação da expansão do corpo está além da racionalidade verbal. Assim, a natureza da atividade mental é diferente na atividade da especulação verbal e no exercício de desenvolvimento do *ki*. Em outras palavras, no exercício de *ki* devemos ir além da limitação semântica da linguagem. o uso de imagens é mais efetivo que o uso de palavras. Por essas razões, podemos pensar em *ma* como uma concretização espacial do *ki*.” (TOKITSU, 2014, p. 85-86).

A citação de Tokitsu propicia uma perspectiva que conecta o conceito de espacialidade *ma*, com as noções desse autor sobre o *ki*. Logo e de forma resumida, pode-se entender a espacialidade *ma* como um intervalo no espaço-tempo, onde a sensação do fluxo de variações que constituem o *ki*, se manifesta. Apesar de o diretor Miyazaki Hayao ter explicado sua perspectiva de como traduzir tal questão no fluxo imagético de seus filmes, resta ainda a dúvida de como traduzir tais conceitos de práticas corporais de combate japonesa para cada quadro ilustrado que compõem a linguagem audiovisual da animação. Parte dessa resposta pode ser encontrada nas análises que Okano traz sobre as artes plásticas japonesas:

“A primazia do movimento pode ainda ser visualizada nas técnicas desenvolvidas na pintura: se o Ocidente fez uso da perspectiva para a sua representação espacial, na mesma época, a técnica fukinuke yatai (construções sem cobertura), juntamente com un-en (nuvens e fumaças), foram as estratégias adotadas pelos japoneses.” (OKANO, 2007, p. 58).

Um exemplo dessa passagem pode ser encontrado na pintura *Rakuchu Rakugai Zu* de Kanō Eitoku.

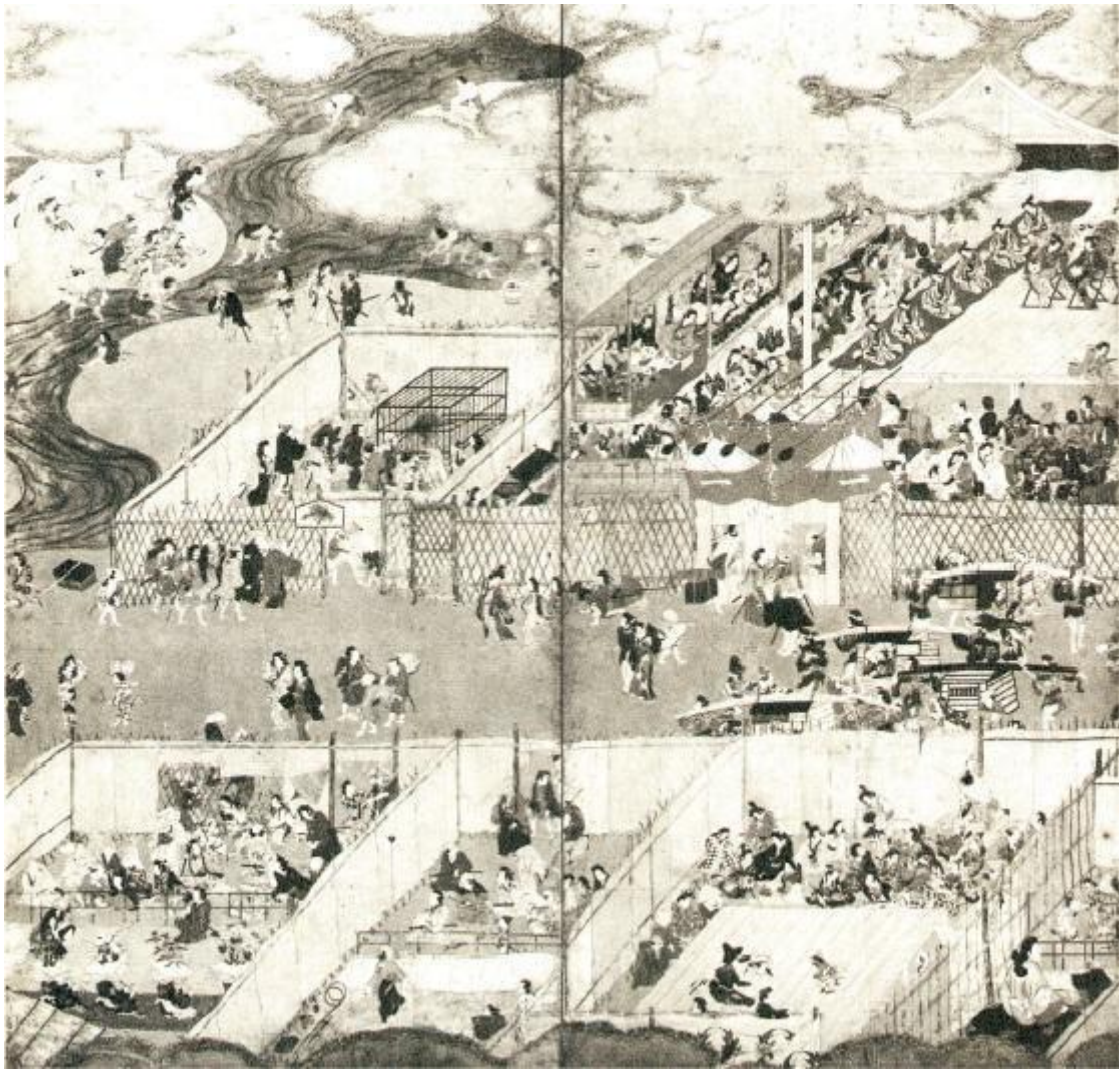


Figura 227: Pintura *Rakuchu Rakugai Zu* de Kanō Eitoku.

Fonte figura 227: Imagem extraída da tese de doutorado *Ma: entre-espço da comunicação no Japão – um estudo acerca dos diálogos entre Oriente e Ocidente* (OKANO, 2007, p. 58).

Segundo a interpretação de Okano sobre a pintura de Kanō:

“(...) as construções e as pessoas, em vista aérea, têm o mesmo peso no seu tratamento, pois o pintor, em vez de fixar-se num único ângulo, torna-se movente, obtendo como resultado, uma visão sequencial de várias espacialidades desejadas. E assim, os objetos no espaço não possuem uma única referência: as figuras humanas descritas nessas obras não coincidem com o ponto de vista das construções adotado pelo artista, e, conseqüentemente, privilegia a obtenção do melhor ângulo para o registro do drama idealizado. (...) Desse policentrismo emerge a imagem que privilegia a vida dos seres humanos, intermediada por nuvens que criam uma espacialidade intervalar entre o artista e a paisagem retratada. A presença desse elemento esfumaçante permite uma seleção das cenas a serem mostradas e revela que o essencial não se faz por meio da apresentação do todo, mas da “relação entre as partes”. A sequência dessas imagens, muitas vezes não contíguas, é apreendida e processada pelos olhos da mente que dispõe essas figuras em um diagrama e cria uma espacialidade única na qual a comunicabilidade marca uma forte presença e, assim, o receptor é convocado a participar na construção dessa comunicabilidade. Se a organização do espaço ocidental é predominantemente inscrita pela proporção regida por rigor geométrico e matemático, que se expressa pela linearidade e pela simetria, o espaço japonês pode ser distinguido, além do movimento, por assimetria, aliada ao descentramento e à organicidade. A rejeição à visão de um observador único, fruto do enfraquecimento do sujeito individual, e a adesão a uma sociedade peculiar baseada em grupocentrismo refletem-se na linguagem espacial como “lococentrismo”, em oposição ao antropocentrismo, e na preferência por composição dos espaços celulares em vez da visão panorâmica e totalizante. O homem não era compreendido como sujeito central como se o mundo girasse em seu redor, mas apenas como um elemento de mediação entre o Céu e a Terra, a estabelecer o equilíbrio entre eles.” (OKANO, 2007, p. 59).

Ainda, no intuito de aproximar manifestações artísticas tradicionais do Japão com a linguagem da animação, o autor Thomas LaMarre faz um paralelo através da questão da profundidade das imagens. Primeiramente o autor atenta para a diferença entre o suporte, de modo que não é possível igualar o efeito da profundidade fotográfica com aquela produzida na animação (LAMARRE, 2009, p. 17). Essa última também não está de acordo com a “perspectiva monocular” da teoria do aparato do cinema e nem com as técnicas de composição da chamada perspectiva geométrica (LAMARRE, 2009, p. 17). Desse modo, LaMarre propõe uma aproximação da profundidade em camadas presente em animações japonesas com as xilogravuras japonesas (*ukiyo-e*) do período Edo (LAMARRE, 2009, p. 17). Os artistas dessas obras estampavam várias camadas de cor no papel, adicionando assim, efeitos de profundidade a um esboço delineado em preto (LAMARRE, 2009, p. 17). Para

LaMarre essa aproximação poderia ser um dos motivos que fizeram diversos autores recorrerem a gravuras do período Edo como um antecessor para as animações japonesas (LAMARRE, 2009, p. 17-18). Todavia, diferentemente do *ukiyo-e*, a linguagem da animação precisa lidar com a questão do movimento que permeia suas diferentes camadas (LAMARRE, 2009, p. 18). É necessário atentar que LaMarre, em momento algum, afirma que as xilogravuras japonesas não possuem sensação de movimento, o autor somente enfatiza as diferenças e especificidades entre o movimento animado e o movimento das impressões em blocos de madeira (LAMARRE, 2009, p. 18).

No caso específico de animações que faziam uso do acetato (figuras 56 e 57), LaMarre atenta para a questão da interferência da absorção da luz de acordo com a quantidade de camadas empilhadas dessas folhas transparentes (LAMARRE, 2009, p. 16-17). As camadas inferiores de acetato, que foram inseridas primeiro, quando vistas através das camadas superiores, costumam ter suas cores originais alteradas, ou melhor percebidas de uma forma diferente, devido à diferença de luz absorvida (LAMARRE, 2009, p. 17). Ademais, o processo de iluminação que resgate as cores originais é muito mais complexo (LAMARRE, 2009, p. 17). É possível iluminar o espaço entre as camadas ao se separar as folhas (LAMARRE, 2009, p. 17). Nos primórdios da animação, os artistas faziam uso da luz natural, ao ilustrarem perto de janelas por exemplo (LAMARRE, 2009, p. 17). Com a introdução de novas ferramentas, como o acetato, foi possível então, introduzir iluminação entre as camadas, aumentando assim a luminosidade e a clareza através delas, e propiciando também a recombinação das camadas e a transformação das relações entre elas (LAMARRE, 2009, p. 17). Isso posto, antes das reflexões de tais conceitos sobre os corpos ilustrados em *Dragon Ball*, é necessário primeiro elencar e definir o conceito de “perspectiva” nas artes plásticas.

6.4.1- A perspectiva geométrica e a separação corpo/espaço

Para a conceituação desse recurso visual será utilizado a obra *A perspectiva como forma simbólica* do crítico e historiador de arte alemão Erwin Panofsky. O termo “perspectiva”, segundo a etimologia original latina, pode ser entendido como “ver através de” (PANOFSKY, 1999, 31). Ao longo de sua obra Panofsky mostra as mudanças da utilização desse recurso ao longo da história e isso é importante, pois da mesma forma como o reducionismo orientalista deve ser evitado em se tratando de manifestações culturais de países asiáticos como o Japão e China, manifestações artísticas do dito “ocidente” também

estão sujeitas a particularidades específicas que dialogam com seus respectivos contextos espaço temporais. Isso posto, para Panofsky, a definição mais didática para se compreender a perspectiva seria a seguinte:

“(...) imagino a imagem (de acordo com a definição da <<janela>>) como uma secção transversal plana feita através da chamada pirâmide visual; é o olho o vértice desta pirâmide e ele está ligado aos pontos isolados que fazem parte do espaço a representar. Como a projecção relativa destes <<raios visuais>> determina a posição aparente dos pontos que lhes correspondem na imagem visual, terei apenas de desenhar o plano e o alçado de todo o sistema, por forma a determinar que a figura surgirá na superfície de intersecção. O plano dar-me-á a extensão, o alçado a altura. Combinados estes valores num terceiro desenho, ser-me-á fornecida a projecção perspectiva por que ansiava (...). Num quadro construído assim, isto é, através daquilo que Dürer definiu como uma <<intersecção plana e transparente de todos os raios provenientes do olho e que recaem sobre o objecto que se vê>> (...), são provenientes as leis que passo a referir. Em primeiro lugar, todas as perpendiculares ou <<ortogonais>> se encontram no chamado ponto de fuga central, que é determinado pela perpendicular tirada a partir do olho para o plano do quadro. Em segundo lugar, todas as paralelas, independentemente da direcção que tomem, possuem um ponto de fuga comum. Se estiverem num plano horizontal, o seu ponto de fuga estará sempre naquilo que se designa por horizonte, ou seja, na linha horizontal que atravessa o ponto de fuga central. Além disso, se as linhas paralelas formarem um ângulo de 45 graus com o plano do quadro, a distância existente entre seu ponto de fuga e o ponto de fuga central igualará a distância que vai do olho ao plano do quadro. Por fim, há a considerar que as dimensões iguais diminuem progressivamente, á medida que se dá o afastamento no espaço. Deste modo, se considerarmos que se conhece o ponto de partida do olhar, será possível calcular qualquer parcela do quadro, a partir da que a antecede ou da que se lhe seguir (...). Para garantir a existência de um espaço homogêneo, a <<perspectiva central>> lança mão dos dois pressupostos tácitos fundamentais, a saber: vemos com um olho imóvel; a secção transversal plana da pirâmide visual pode ser tomada por uma reprodução apropriada da nossa imagem visual pode ser tomada por uma reprodução apropriada da nossa imagem óptica. De facto, ambas as premissas dão corpo a abstrações bastante audaciosas da realidade, considerada aqui <<realidade>> como a genuína impressão óptica subjetiva. A verdade é que a estrutura de um espaço infinito, imutável e homogêneo, em resumo, um espaço puramente matemático, difere em muito da estrutura do espaço psicofisiológico: << A percepção ignora o conceito de infinito, a partida tornado restrito por determinados limites espaciais impostos pela nossa faculdade perceptiva. Relativamente ao espaço perceptual, não

se pode falar de infinito, nem, de tão pouco homogeneidade. A homogeneidade do espaço geométrico assenta, principalmente, na ideia de que todos os elementos desse espaço, os <<pontos>> nele reunidos, constituem simples indicadores de posição, privados de conteúdo independente próprio fora desta relação, da posição que ocupam em relação uns aos outros. Na sua relação recíproca, esgota-se-lhes a realidade, realidade que não é substancial mas funcional. Como estes pontos não possuem qualquer tipo de conteúdo, como se tornaram, simplesmente, a expressão de relações ideais, não chegam a levantar o problema da existência de diversidade no conteúdo. A sua homogeneidade implica unicamente semelhança de estrutura, baseada na sua função lógica comum, no objetivo e no sentido ideais, também comum, no objectivo e sentido ideais, também comuns. De onde concluímos que jamais o espaço homogêneo é o espaço dado. É sim espaço criado pela representação. O conceito geométrico de homogeneidade pode, de facto, expressar-se no postulado segundo o qual será possível desenhar, a partir de todos os pontos do espaço, figuras semelhantes em todas as direcções e de todas as dimensões. Não há ponto algum do espaço da percepção imediata em que este postulado se concretize. Não nos deparamos com uma rigorosa homogeneidade na posição e na direcção, a cada lugar cabe o seu modo próprio, o seu valor específico." (PANOFSKY, 1999, 31-33).

É importante atentar que Panofsky procura mostrar que não existe uma relação de equidade entre a construção matemática da perspectiva com a percepção da existência captada pela visão humana. E, tal qual na obra de Kanō Eitoku, existe um recorte em detrimento de escolhas de como o interlocutor pode apreender a imagem e, em ambos os casos (em maior ou menor grau), isso não se traduz em uma “fidelidade” ao funcionamento da captação e tradução das imagens pelo globo ocular e pelo sistema nervoso do espectador.

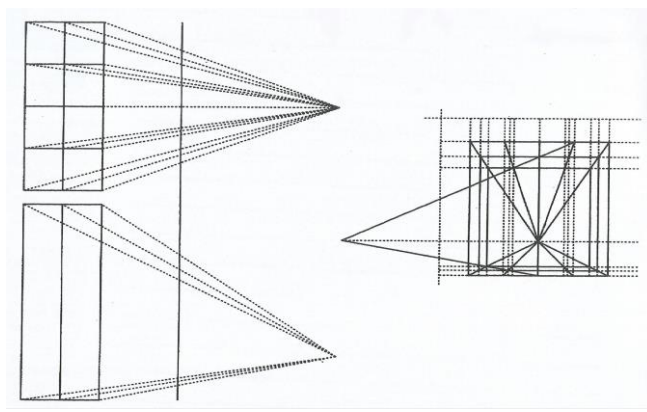


Figura 228: Diagrama que retrata a perspectiva linear “moderna” de um espaço retangular (PANOFSKY, 1999, 33). O diagrama superior esquerdo retrata o plano, já o inferior esquerdo mostra o alçado, e por fim, a imagem da direita mostra a “imagem perspectiva conseguida através da combinação dos segmentos traçados na <<linha de projecção>> (PANOFSKY, 1999, 33).

Fonte figura 228: A perspectiva como forma simbólica (PANOFSKY, 1999, 33).

Como foi apontado no item “4.8-Análise da segunda ficha de modelo de Son Goku feita pelo designer Yamamuro Tadayoshi” e mais especificamente durante a explanação da categoria conceitual fundamental do ajuste óptico presente na Gestalt, na qual foi mostrada a importância da aplicação das linhas curvas nas composições, deve-se considerar que, em seu livro, Panofsky expande tal processo como sendo algo com a função de dialogar melhor com a anatomia humana e, mais especificamente, a curvatura ocular.

“A representação perspectiva exacta é uma abstracção sistemática conseguida a partir da estrutura deste espaço psicofisiológico. Tornar real, através da representação do espaço, exactamente a homogeneidade e a ausência de limites alheios à experiência directa do mesmo espaço, eis o resultado da representação da perspectiva e, mais do que resultado, o objectivo que esta se propõe atingir. Em certo sentido, a perspectiva muda o espaço psicofisiológico em espaço matemático. Renega as diferenças entre a parte da frente e a parte de trás, a direita e à esquerda, entre os corpos e o espaço que eles medeia (o espaço <<vazio>>), e assim sendo, a soma de todas as partes do espaço de todos os seus conteúdos são congregados num <<quantum continuum>> único. Deixa no esquecimento o facto de vermos não com um olho imóvel, mas com dois olhos, em movimento constante, que geram um campo de visão esferoidal. Não toma em consideração a diferença imensa que há entre a <<imagem visual>>, psicologicamente condicionada, através da qual tomamos consciência do mundo visível, e a <<imagem da retina>>, condicionada mecanicamente, que se imprime no olho físico. Verifica-se, na nossa consciência, uma tendência equilibradora muito particular, originada no trabalho da visão e do tacto, para atribuir aos objetos apercebidos tamanho e forma definidos, adequados. Por esta razão, a mesma tendência vai no sentido de ignorar, ou, pelo menos, de não conceder grande importância às distorções a que a retina sujeita tamanhos e formas. Digamos, finalmente, que a representação perspectiva ignora a circunstância capital de esta imagem da retina, se não considerarmos a sua <<interpretação>> psicológica posterior e o facto de os olhos se moverem, construir uma projecção numa superfície côncava, não numa superfície plana. Registe-se assim, e já a um plano factual muito inferior, pré-psicológico, uma discrepância básica entre a <<realidade>> e a sua representação. Isto aplica-se igualmente, como é óbvio, ao funcionamento, em moldes análogos, da máquina fotográfica.” (PANOFSKY, 1999, 34).

É muito interessante como Panofsky também invoca o aspecto inelutável das variações espaciais presentes no próprio corpo humano, mais especificamente o movimento dos olhos e como este interfere na forma como percebemos as imagens. Assim, a escolha de

se construir a perspectiva através apenas de linhas retas e ignorando a movimentação e a curvatura ocular, poderia ser encarada como uma abordagem esquizóide, que enfrenta o fluxo de variações e movimentos da percepção das imagens, reduzindo assim suas complexidades e possibilidades de leitura. Em contrapartida, a aplicação das linhas curvas pode ser vista como a expressão acolhedora dos fluxos de variações do espaço, em uma imagem que expressa um diálogo da forma com as variações espaciais dentro do corpo do ilustrador e, mais notadamente, de seus olhos. De certo modo tal abordagem gráfica também pode ser vista como a expressão da “ausência de separação” entre o corpo e seus movimentos (mais especificamente o movimento da mão que ilustra) com a mente que concebe as formas ilustradas, além de claro, das já mencionadas características acolhedoras das formas curvilíneas e circulares, segundo o imaginário durandiano.

“De facto, se mesmo hoje em dia, só alguns há que se aperceberem da existência das referidas curvaturas, esse facto deve-se, em parte, ao hábito, que o ver fotografias reforça, da representação perspectiva linear. Esta representação é apenas compreensível para um sentido muito específico, diria mesmo, um sentido especificamente moderno do espaço, ou, se quisermos, do mundo. Numa época em que a percepção era ditada por uma concepção espacial consubstanciada na perspectiva puramente linear, impunha-se a redescoberta das curvaturas do nosso (chamamos-lhe assim) universo óptico esferoidal. Mas, numa época em que imperava o hábito de ver em perspectiva, perspectiva que não era a linear, a existência dessas curvaturas não levantava dúvidas. Isto acontecia na Antiguidade, na Óptica e na Teoria da Arte (bem como na Filosofia, embora apenas sob a forma de analogias), em que são constantes as referências a linhas rectas vistas como se fossem curvas e a linhas curvas vistas como se de rectas se tratasse. Outras observações feitas apontam a necessidade de colunas se subordinarem à entasis (relativamente fraca, em geral, na Época Clássica), para não parecerem inclinadas e a necessidade do epistílio e o estilóbato serem construídos curvos, de modo a não parecerem vergar ao peso. E é bem verdade que os resultados práticos destas descobertas estão comprovados nas curvaturas do templo dórico (...). A óptica da antiguidade, que levou à concretização destas ideias, opôs-se, inicialmente, à perspectiva linear. Se foram então compreendidas, de maneira tão lúcida, as distorções, as distorções esféricas da forma, tal compreensão radica em, ou, pelo menos, corresponde a um reconhecimento, mais significativos ainda, das distorções das grandezas. Também nesse campo a teoria Óptica da Antiguidade se ajusta melhor do que a perspectiva do Renascimento à estrutura factual da impressão óptica subjectiva. A Óptica da Antiguidade entendia o campo de visão como uma esfera (...). Sustentava por isso as grandezas aparentes (isto é, as projecções dos objectos dentro desse campo esférico) são, sempre e

exclusivamente, determinadas, pela amplitude dos ângulos de visão, não pela distância a que os objectos estão do olho. Logo, a relação entre as grandezas não se pode exprimir em medidas de comprimento simples, só pode ser expressa em graus de ângulo ou de arco (...). Já no oitavo Teorema, Euclides prevê e <<anula>>, de forma explícita, qualquer ponto de vista contrário. Afirma ele que a diferença aparentemente verificada entre duas grandezas iguais, apercebidas de distâncias diferentes, não é determinada pela proporção dessas distâncias e sim pela proporção, menos discordante, dos ângulos de visão (...). Esta teoria é diametralmente oposta à que subjaz à representação da perspectiva moderna, já conhecida através da máxima de Jean Pélerin, (...) (<<as quantidades e as distâncias variam proporcionalmente>>) (...). Não será acidental que deparemos com paráfrases, com traduções até de Euclides, feitas durante o Renascimento, nas quais o Oitavo Teorema foi suprimido por inteiro ou submetido a tais <<correções>> que o sentido original se perdeu (...). Sem dúvida que se fez sentir a contradição entre a *perspectiva artificialis*, ou *communis*, defendida por Euclides, e a *perspectiva artificialis*, que se desenvolveu entretanto. A primeira mais não procurou do que a formulação matemática das leis da visão natural, ligando, assim, a grandeza aparente ao ângulo de visão. Contrariamente a ela, a segunda tentou estabelecer um método que se provasse útil na representação de imagens em superfícies bi-dimensionais. Esta contradição só poderia ser resolvida com a rejeição do axioma dos ângulos. Assim, o reconhecimento do axioma implica que a criação de uma imagem perspectiva é, em rigor, tarefa impossível, pois não restam dúvidas quanto ao facto de uma esfera se não poder apresentar numa superfície.” (PANOFSKY, 1999, 36-37).

Em adição à questão corporal específica, minimizar a perspectiva dos quadros com corpos ilustrados dos personagens lutadores de *Dragon Ball*, também se mostra como uma possibilidade de transcriar o conceito de *ki* sob a ótica de Tokitsu, em especial, o processo de diluição do indivíduo no espaço e, principalmente em um espaço curvilíneo, circular que reinstaura o macro espaço esférico da terra para dentro dos quadros bidimensionais que constituem a arena de batalha do plano audiovisual. Apesar disso, vale destacar que, como mencionado ao final da citação anterior de Panofsky, a escolha consciente de suprimir o oitavo teorema de Euclides no contexto renascentista visava que a transcrição dos objetos em imagens dialogasse com o novo espaço do plano bi-dimensional, no qual diversos objetos do mundo material iriam renascer como ilustrações.

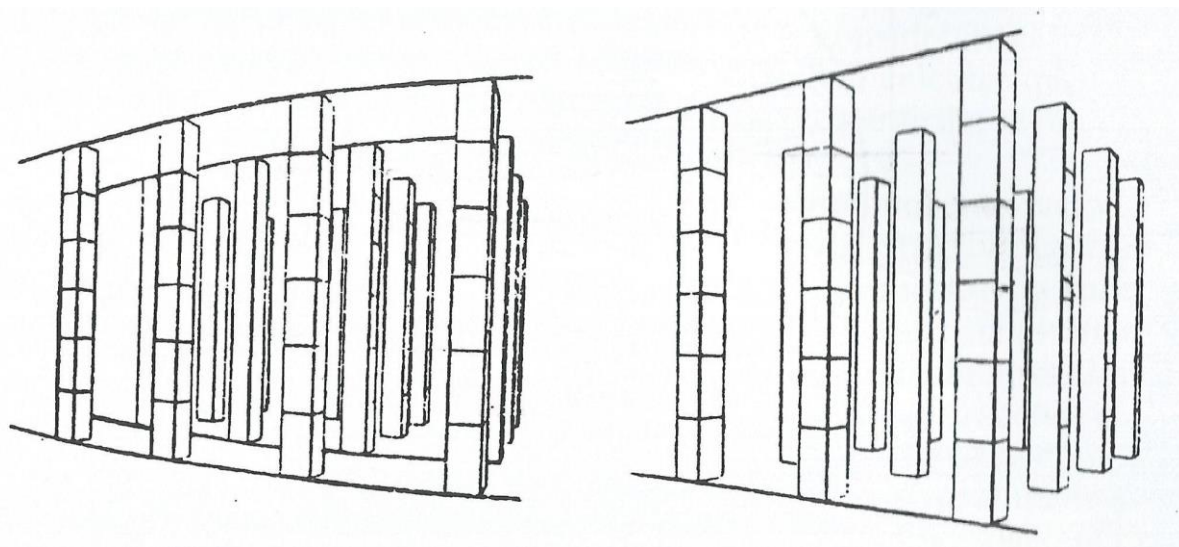


Figura 229: Diagrama que mostra a construção de pilares através da perspectiva subjetiva/curva (esquerda) e com a perspectiva linear/esquemática (direita) (PANOFSKY, 1999, 36).

Fonte figura 229: *A perspectiva como forma simbólica* (PANOFSKY, 1999, 36).

Por mais que existam diferenças de abordagem em relação à construção do espaço na antiguidade e no renascimento, vale destacar que não eram todos os casos em que imperava a abordagem de um “ponto de fuga”. Um exemplo interessante nesse caso seria através da técnica da “espinha de peixe” ou do “eixo de fuga”, técnica essa que segundo Panofsky teve “um lugar central na representação espacial da Antiguidade” (PANOFSKY, 1999, 40).

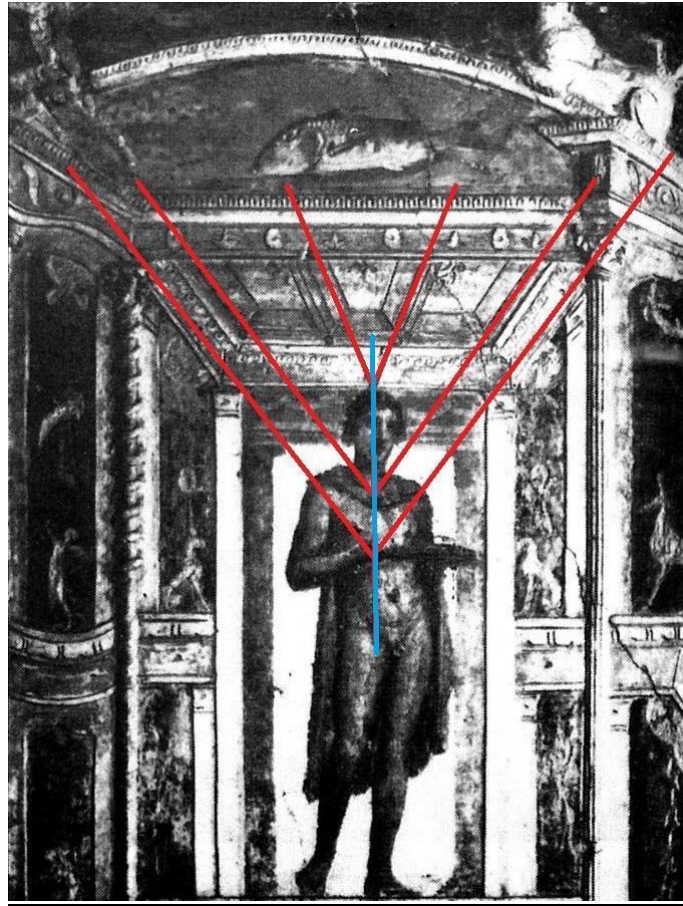


Figura 230: “Fragmento de decoração de uma parede, em estuque e tinta, de Boscoreale, pertencente ao <<quarto estilo>>, século primeiro a.C.” (PANOFSKY, 1999, 135). A linha azul indica a posição do eixo de fuga.

Fonte figura 230: Imagem modificada a partir da original encontrada em Nápoles, Museo Nazionali (PANOFSKY, 1999, 135).

Sobre essa abordagem do eixo de fuga e seus desequilíbrios e contradições, Panofsky diz:

“A representação do ponto de fuga moderno distorce a extensão, a profundidade e a altura em proporção constante, definindo, assim, sem margem para equívoco, o tamanho aparente de um qualquer objecto, tamanho que corresponde a sua grandeza real e à sua posição relativamente ao olhar. Reside aqui a vantagem imensa do método moderno e a razão de ter sido tão intensamente procurado. Segundo o princípio do eixo de fuga não é possível verificar-se a distorção constante, porque não há validade na organização dos raios.” (PANOFSKY, 1999, 40-41).

No tange a obra *Dragon Ball* de Toriyama, um exemplo interessante que combina abordagens é a página que introduz a última transformação do antagonista Cell. A princípio o que chama a atenção seria uma composição em camadas sobrepostas, dos elementos, porém a

forma como a cratera do chão é ilustrada invoca uma maior complexidade. Isso pois, é possível detectar a existência da linha do horizonte ao fundo, indicada pela tridimensionalidade da cratera, porém ocultada pela posição do corpo do personagem Cell no centro. Todavia, o ângulo e a posição das nuvens e dos rochedos ao fundo indicam a presença de linhas que conduzem o olhar do espectador até um possível eixo de fuga localizado no tronco do personagem Cell. Não se pode deixar de mencionar também as linhas presentes nos olhares de Kuririn e do androide 16. Contudo, mais impressionante que isso é a forma como Toriyama utiliza as hachuras de textura para também conduzir o olhar do leitor até Cell. Texturas essas presentes tanto no cenário rochoso, como nas folhas das árvores e também na armadura do androide 16.

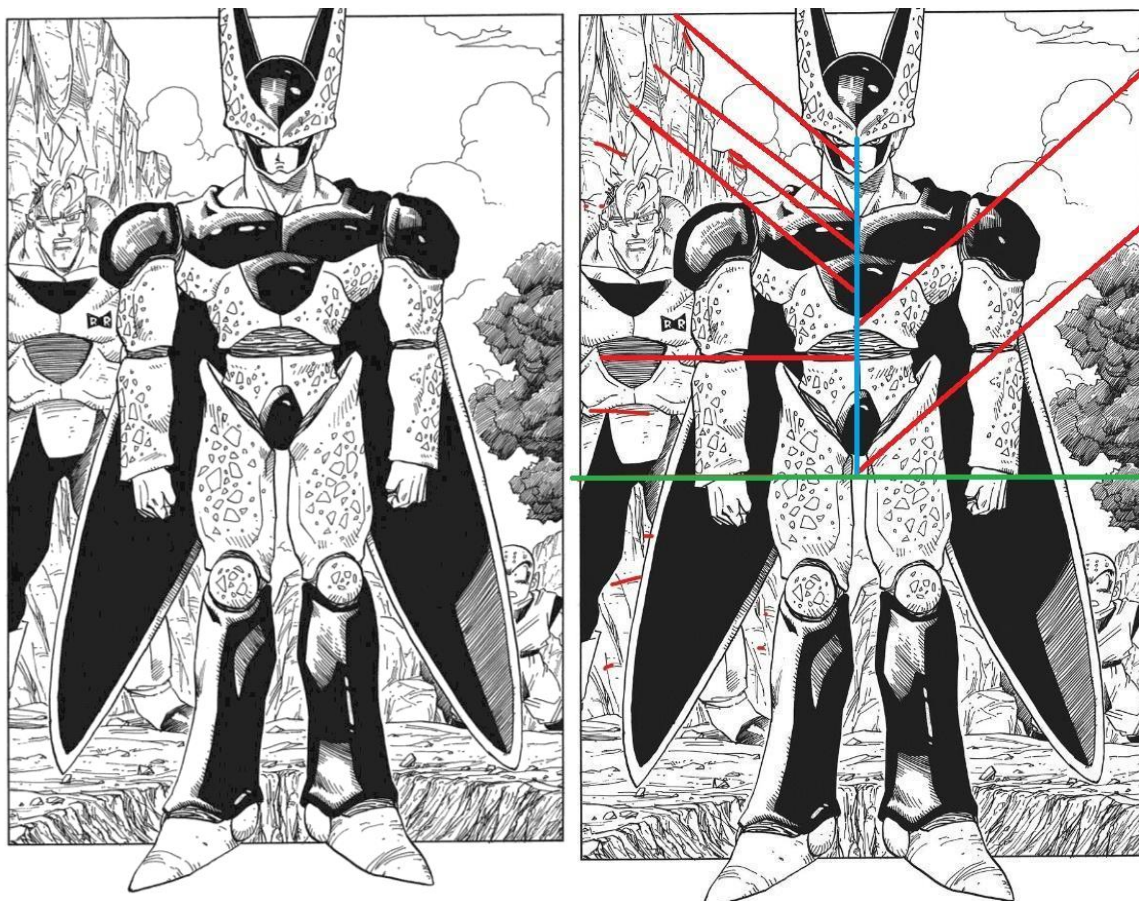


Figura 231: O personagem Cell alcança sua última forma. O capítulo de onde essa figura foi apresentada foi publicado originalmente em 1992.

Figura 232: Indicação do eixo de fuga no tronco de Cell em azul e também da linha do horizonte na altura das coxas do personagem em verde. As demais linhas em vermelho rumam até esses locais.

Fonte figura 231: *Dragon Ball Kanzenban Vol 26* (TORIYAMA, 2003, p. 113).

Fonte figura 232: Imagem modificada pelo autor a partir da original presente no quadrinho *Dragon Ball Kanzenban Vol 26* (TORIYAMA, 2003, p. 113).

Em se tratando de exemplos da adaptação animada, é possível comparar a figura 210 com a figura 233. Apesar de ser possível identificar um ponto de interesse no quadro da figura 233, esse elemento não implica necessariamente na existência de uma perspectiva acentuada. Uma composição em camadas seria uma lógica mais interessante de se pensar tal imagem.



Figura 233: Goku e Vegeta em combate. A linha vermelha indica a posição do horizonte retratado de forma curvilínea. Tal escolha aproxima a abordagem da perspectiva subjetiva (Figura 229 no canto esquerdo). A linha verde por sua vez, indica um eixo de fuga. Linhas convergentes para o corpo dos personagens podem ser detectadas no posicionamento dos elementos do cenário. As nuvens, o cume dos rochedos convergem para o eixo de fuga no centro do quadro, onde os personagens se encontram. Esse episódio possui Yamamuro Tadayoshi nos créditos de supervisor de animação. Dessa forma, as ilustrações dos quadros tendem a ser fiéis a sua proposta de design de personagem (Figura). A combinação das características específicas dos designs de Yamamuro e Nakatsuru corroboram com a construção de uma imagem onde os corpos dos personagens lutadores se destacam do cenário. Uma comparação das pernas de Goku nessa figura, com as pernas de Goku na figura 210.
Fonte figura 233: *Dragon Ball Z* episódio 232.

Além da questão do eixo de fuga e das linhas de enfatizam a perspectiva da figura 233, é necessário destacar também os designs dos corpos dos personagens. A minimização dos detalhes do corpo de Goku na figura 210 aproxima o personagem da camada do cenário.

Em contrapartida, na figura 233, o princípio da solidez do desenho, e conceitos fundamentais da Gestalt como a "profundidade" acabam por propiciar uma imagem que se separa do espaço, tal qual a espada durandiana (DURAND, 2012, p. 170-172). Dessa forma tais abordagens estéticas acabam por reforçar as características violentas das imagens esquizóides durandianas presentes em passagens específicas da narrativa de *Dragon Ball*.

Isso posto, mais importante do que contabilizar a quantidade de formas de olhar os corpos ilustrados em relação a abordagem mais acolhedora de Kanō, o ponto de maior importância do emprego dessas técnicas que se conecta diretamente com a atual pesquisa é justamente a forma de pensar imagens que se dissolvem ou não no espaço, tal qual diz Tokitsu em seu entendimento sobre o cultivo do *ki*.

“A perspectiva é por natureza uma espada de dois gumes: se cria o espaço que permite que os corpos dêem a impressão de aumentar plasticamente e de possuir movimento, possibilita também a expansão da luz no espaço e a dissolução pictórica desses mesmos corpos. A perspectiva gera a distância entre os seres humanos e as coisas.” (PANOFSKY, 1999, 63).

E, em se tratando de *Dragon Ball*, uma animação produzida por um estúdio japonês, que se apropriou de abordagens da estadunidense Disney e as transcreveu para seu próprio espaço, levando em conta as particularidades de seus animadores, é justamente um tensionamento entre tais vertentes gráficas de construção de corpo ilustrado que enriquece as passagens específicas da imensa história de *Dragon Ball*. Em passagens protagonizadas pelo rival Vegeta, o princípio da solidez do desenho, em conjunto com outros recursos como a perspectiva mais acentuada, e a baixa variação do ilustrado entre os quadros, mostra-se uma abordagem condizente com a personalidade egocêntrica desse personagem e também do estado estagnado do seu fluxo de *ki* que é traduzido em movimentos violentos de ataque, destacando aquele corpo do espaço em que ele se encontra.

Por sua vez, uma abordagem gráfica mais curvilínea, que acolhe as variações do corpo ilustrado de Goku entre os quadros parece ser uma abordagem acurada para transcrever a personalidade leve e alegre desse protagonista que cultiva o seu *ki*. Ou seja, a minimização da perspectiva nas imagens dos corpos ilustrados de Goku no episódio 110, propiciam uma transcrição mais embasada visualmente nos conceitos de esvaziamento mental de Zeami, Yagyū e de Tokitsu, ao enxergar o processo de cultivo como algo que minimiza a força do ego, dissolvendo o indivíduo no espaço em que ele se encontra. Ainda, a minimização do

detalhamento, menor sombreamento do corpo ilustrado em conjunto com a consequente multiplicidade de olhares propiciada pela falta de uma perspectiva clara, corroboram no processo de diluição da imagem daquele corpo lutador em meio ao cenário.

Com relação ao uso ou não de abordagens gráficas que aproximam o corpo, ou objeto ilustrado do cenário, o artista pop Murakami Takashi destaca que uma das características da animação japonesa é justamente o oposto, isto é, a ausência de tridimensionalidade, algo que ele cunhou como “*superflat*” e que pode ser entendida como uma união de camadas de modo “super achatado”, com pouca ênfase na perspectiva ou no volume das imagens (CONDY, 2013, p. 93). Murakami inclusive acredita que essa característica de achatamento das camadas, por exemplo entre objeto e cenário, pode inclusive ser uma possível ponte para se relacionar as animações japonesas com abordagens empregadas por certos artistas plásticos de renome do arquipélago nipônico (MURAKAMI, 2000). Dessa forma, ao usar como exemplo o animador Kanada Yoshinori, Murakami diz que a característica especial de Yoshinori é a habilidade de ele produzir efeitos como os dos gravuristas em madeira Santetsu, Shohaku, e Hokusai, porém em imagens de navios de guerra, tanques, robôs e garotas (MURAKAMI, 2000, p. 15). Deve-se entender que tal perspectiva sobre as particularidades da animação japonesa inclusive influenciou a própria produção artística de Murakami, dado que o artista japonês elimina efeitos de profundidade em suas obras (LAMARRE, 2009, p. 126). Uma das formas como Murakami obtém tal efeito é através da aplicação plana de cor (LAMARRE, 2009, p. 126). Além disso, os traços pretos que contornam suas figuras se destacam mais que as texturas (LAMARRE, 2009, p. 126). O resultado disso segundo LaMarre é uma “composição plana” que ele nomeia de imagem “superplanar” (LAMARRE, 2009, p. 126).

A “aplicação plana” da cor corrobora na aproximação/mescla dos objetos com o cenário, tal qual como o autor comenta na citação anterior e, de maneira a minimizar o efeito de profundidade. Este aspecto inclusive foi criticado na análise da segunda ficha de modelo de Yamamuro Tadayoshi (Item 4.8 e figura 132). Isso pois, a aplicação dos tons intermediários enfatizando as sombras confronta-se com a ideia de Tokitsugu de diluição do ego de um praticante de artes corporais de combate que cultiva seu *ki*. Nesse sentido, a sequência animada da luta de Goku contra Broly se aproxima mais dessa abordagem do que a sequência de luta de Vegeta contra Broly, onde dois tons de sombra são aplicados sobre o corpo dos personagens lutadores, distanciando-os assim do espaço onde ocorre o combate.

Por fim, existe outro recurso gráfico presente na primeira sequência do episódio 110 que se coaduna com as ideias de hierarquização de tamanho (consequentes da perspectiva

matemática). Tal recurso seria a minimização da variação das linhas que constroem os corpos dos personagens, independentemente da distância. Um exemplo didático sobre tal questão pode ser encontrado nas palavras do autor Lúcio De Franciscis dos Reis Piedade Filho em seu trabalho *Precursor de um mundo sem sombras – O estilo de Hergé e a escola franco-belga dos quadrinhos* (2009).

“(...) a contribuição de Hergé para a arte gráfica reside na gênese e na consolidação de um estilo marcado pela linha clara, de traços simples e espessura regular, bem como na quase total ausência de sombras. Dessa maneira, o belga estabeleceu mudança significativa no estilo dos quadrinhos. (...) Com Tintim, grande sucesso internacional e deflagrador da “escola belga” dos quadrinhos, Hergé influenciou toda uma geração de artistas, incluindo os franceses. O estilo aplicado pelo desenhista em sua obra, como foi dito anteriormente, é marcado por traços simples, de linha clara e espessura regular, idênticos para todos os elementos do desenho. Apresenta, também, cenários em que quase não se vêem sombras. Tais características foram retrabalhadas por diversos desenhistas, que delas se apropriaram. Evidencia-se, então, a importância de Tintim.” (PIEADADE FILHO, 2009).

É interessante, nesse caso, que mesmo se tratando de uma história em quadrinhos, a aproximação de *Dragon Ball* com *Tintim* (em termos gráficos) ocorreu não com a obra original de Toriyama das décadas de 1980 e 1990, mas sim com a adaptação animada de 2015 produzida já com recursos digitais. Nesse caso, essa abordagem da “linha clara” dialogou completamente com a proposta de diminuir o distanciamento corporal dos lutadores para com a arena de combate, transcriando assim, a ideia de cultivo de *ki* de Tokitsu Kenji. Um exemplo dessa questão pode ser percebido na comparação da figura 208 com a figura 209. Mesmo que exista uma variação mínima na espessura das linhas na figura 209, ela é muito menor do que se comparada com as variações de linhas na figura 208.

É também interessante destacar que a minimização de variação das linhas constituintes dos corpos, a princípio poderia ser encarada como uma abordagem esquizóide de ilustração que visa enfrentar o fluxo de variações. Contudo, sob a luz das discussões de Okano, Panofsky, Murakami, Condry, LaMarre, Piedade Filho e Hergé, tal minimização propicia uma alternativa à lógica hierarquizante da perspectiva que cria categorias de distanciamento dos objetos para com o espaço através das espessuras das linhas. E, tal lógica classificatória pode ser encarada como análoga às imagens ascensionais durandianas que são esquizóides (DURAND, 2012, p.125-130), nas quais o cume está mais próximo dos céus e,

por consequência, mais distante das variações terrenas e de seus ciclos vegetais. Ademais, esta lógica de classificação dialoga também com a lógica de separação presente nas imagens heróicas das armas como nas lâminas das espadas (DURAND, 2012, p. 165).

Dessa forma, é a combinação de todos esses elementos gráficos que em diálogo com a personalidade de Goku e do roteiro do episódio 110, em específico, que o conceito de Vazio de Zeami e Yagyū pode ser transcrito em imagens “achatadas” com potencial de dialogar melhor com o conceito da “espacialidade ma” e possivelmente expressando assim o *ki* desse personagem lutador através da “concretização espacial do *ki*” (TOKITSU, 2014, p. 85-86), onde o corpo do praticante de artes corporais de combate dilui seu ego no espaço (TOKITSU, 2014, p.50-52) e a imagem de seu corpo animado, pode transmitir para o espectador, a sensação de “ausência de separação” para com o fluxo de variações que compõem a existência.

6.4.2- O movimento animado de esquiva dilui o corpo no espaço

Um ponto muito importante de se destacar é a questão da especificidade contextual presente na relação corpo e movimento de Goku na sequência analisada do episódio 110, quando comparada à sequência do longa de 2018 em que Goku enfrentou o personagem Broly. Enquanto na versão cinematográfica, as sequências de luta de Goku mantêm de forma mais constante uma fidelidade aos modelos do designer Shintani Naohiro (com predominância de linhas curvas, pouco detalhamento e sombreamento) ao mesmo tempo em que propicia uma variação corporal mais explícita do design de Goku entre os quadros animados através dos tais obake, ou imagens fantasmas como dito por Takahashi Yūya (figura 68), a animação do episódio 110 segue por um caminho um pouco diferente.

No caso da versão televisiva, existe uma “fuga” por parte dos animadores, como o supervisor Tate Naoki das fichas de modelo rígidas e detalhadas de Yamamuro Tadayoshi (figura 132). Em conjunto com isso, como foi mencionado anteriormente, na sequência final da luta em que Goku começa a perder o seu estado mental de “Vazio”, a sequência animada opta pela utilização de animadores que valorizam o detalhamento e a musculatura do corpo de Goku, através de designs mais pregnantes do que a Figura 132, tornando-se algo mais próximo do design anterior de Yamamuro (figura 131), que respeita mais as categorias conceituais da Gestalt. Assim, tanto a abordagem do longa DBS Broly, quanto do episódio 110 da série respeitam a personalidade de Goku, em especial sua faceta acolhedora que nunca havia sido plenamente traduzida através da variação corporal entre os quadros.

Mesmo que os primeiros designs de Maeda minimizem o detalhamento e o aspecto tridimensional do corpo do protagonista de *Dragon Ball*, isso não necessariamente se traduzia em variação corporal entre os quadros, como visto na análise da sequência do episódio 96 da primeira série animada de *Dragon Ball*. Vale o destaque, nesse caso, que, em termos de sequências animadas de luta, tal passagem analisada é uma das mais impressionantes e de maiores destaque desta primeira série. No entanto, devido a limitações de métodos de produção e também das ferramentas analógicas de animação, as variações corporais do jovem Goku são extremamente limitadas quando comparadas aos quadros “fantasmas” e distorções que o corpo de Goku apresenta no longa *Dragon Ball Super: Broly* animado já com o auxílio de ferramentas digitais.

Contudo, mesmo que, tanto o episódio 110 quanto o longa *Dragon Ball Super* tenham passagens onde o corpo de Goku é ilustrado de forma detalhada e onde sua variação corporal entre os quadros ilustrados é minimizada, é somente no episódio 110 que existe uma relação mais específica com os tipos de movimentos que o protagonista realiza. Enquanto no longa *Dragon Ball Super* Goku ataca, se esquivava e defende golpes de seus adversários em sequências longas com um tipo de animação constante (em geral fiel aos designs de Shintani com pouco detalhamento e alta variação entre os quadros), a abordagem do episódio 110, em especial nas duas sequências iniciais realizam um casamento das variações do corpo ilustrado de Goku (corpo esse com pouco detalhamento e pouca solidez e sombreamento) com movimentos específicos de esquiva. E, ademais, a abordagem oposta na sequência final do episódio 110, onde as ilustrações do corpo de Goku são mais detalhadas, com a solidez e sombreamento em destaque e associadas aos movimentos de ataque desse personagem.

Vale explicitar nesse caso que a segunda sequência do episódio 110 refere-se a minutagem dos 14:21 até a marca de 15:45 do episódio. Ela conta com 31 planos sendo que quatro deles focam na reação de espectadores ao combate de Goku e Jiren. Dos 31 planos, 12 deles apresentam sequências animadas em uma taxa de 24 quadros por segundo. Essa sequência pode ser encontrada no código QR da figura 207. A minutagem do vídeo contido naquele código corresponde a marca dos 0:35.

Dessa forma, os movimentos esquizóides de Goku, que enfrentam o fluxo das variações são transcritos em animação através de quadros que minimizam a variação e imagens de um corpo destacado/separado do cenário, o que reflete perfeitamente o estado mental do protagonista ao final do episódio em que ele perde o estado de “Vazio” de sua mente. Portanto e lançando mão da interpretação de *ki* pelo autor de Tokitsu Kenji, poderia ser dito que o ego de Goku foi intensificado, fazendo com seu processo de diluição no espaço

fosse interrompido, ou sob a perspectiva de Yuasa sob as práticas medicinais chinesas, o fluxo de *ki* de Goku teria ficado “estagnado”, deixando de dialogar com as variações do espaço.

Em contrapartida, na primeira sequência do combate onde Goku desperta sua mente para o “Vazio” libertando seu corpo das doenças da sua mente, a escolha gráfica que impera em meio a sequências de movimentos rápidos, que vale destacar, inclui movimentos esquizóides de ataques, como por exemplo o chute inicial, porém como mencionado anteriormente não há planos de contato desses golpes que resultem em “danos” ao oponente atingido.



Figura 234: Os punhos de Goku e Jiren se chocam. No episódio 110 o plano correspondente a essa figura pode ser encontrado na minutagem 20:19. Por sua vez, na sequência contida no código QR da figura 207 a minutagem corresponde a marca dos 0:17 segundos.

Fonte figuras 234: Dragon Ball Super episódio 110.

O único indício de que Goku acertou um golpe em Jiren ocorre no final da primeira sequência, porém ele fica subentendido para os espectadores, através apenas da ação do adversário de Goku em que ele limpa marcas de arranhão de seu rosto, após um movimento rápido de Goku. Os demais movimentos das duas sequências iniciais do combate de Goku contra Jiren são focadas majoritariamente em movimentos de esquiva e bloqueio. Isso posto, as escolhas gráficas que enfatizam o achatamento/aproximação do corpo ilustrado de Goku para com o cenário em que ele luta, acabam por transcriar de maneira exemplar os conceitos das práticas corporais de combate japonesas e chinesas, sob a perspectiva dos autores citados

até o momento como Tokitsu, Yagyū etc, e na qual o Vazio do espaço imagético se manifesta como a concretização espacial do *ki* do personagem, diluindo as variações que compõem o corpo de Goku em meio as variações constituintes do espaço em que esse personagem lutador que cultiva o *ki* está inserido.

Para se entender melhor a concepção do design de Goku, pode-se recorrer ao animador Yamashita Shingo que criou um movimento animado, onde um corpo ilustrado variava entre os quadros de modo análogo a uma bexiga d'água, visando invocar uma sensação de maleabilidade e ausência de rigidez e resistência e transmitir assim a força de um golpe que tal personagem recebeu em seu rosto. Dessa forma, algo análogo pode ser interpretado no caso dos movimentos de Son Goku no episódio 110 de *Dragon Ball Super*. E, em se tratando do protagonista de *Dragon Ball*, a forma como o corpo do personagem foi ilustrado nessa passagem retratando as sequências de bloqueios e esquivas, acaba por dialogar mais com as sensações de variação de um objeto bidimensional, algo que ocupa um volume menor do que o de um corpo humano, com uma solidez irrisória tal qual uma folha de papel sulfite.

Portanto, a estratégia do supervisor de animação Tate Naoki e dos demais animadores responsáveis pelas sequências iniciais de esquivas e bloqueios de Goku pode ser interpretada como uma espécie de “ocultação” do “eixo Z” do corpo do protagonista. A sensação de “ausência de separação” de Goku é tamanha que dado todo o embasamento teórico apresentado até o momento, seria possível interpretar a forma como os movimentos de esquiva foram animados, como a expressão do fato de que Goku, se dissolveu em seu ambiente bidimensional. O personagem não ocupa o eixo z no mundo material. São abordagens gráficas dos artistas que criam a ilusão de volume, solidez e separação do espaço. De forma mais específica, a diluição de Goku no cenário acontece de forma mais explícita durante a animação os movimentos de esquiva do personagem (no caso do episódio 110 de DBS). E, decorrente disso, ele recolhe/remove tal ponto fraco de seu corpo e, seu adversário Jiren acaba tendo que golpear uma folha sulfite de perfil com a silhueta de Goku. Tal representação do corpo de Goku seria mais difícil de ser acertada e golpeada do que se comparado a um corpo humanóide de carne e osso (algo que Goku e Jiren nunca foram). Assim, mesmo que não seja uma prática corporal de origem chinesa ou japonesa, vale mencionar, nesse caso, um possível paralelo com um movimento da prática corporal brasileira, através das palavras do mestre Nestor Capoeira.

“Além da ginga e da movimentação em pé, outra característica típica da capoeira é a movimentação no chão. (...) A movimentação no chão também proporciona ao capoeirista uma “intimidade” com o solo. (...) Finalmente descer ao chão pode ser uma maneira de se afastar ou se aproximar de um oponente. Pode ser também uma forma de se esquivar de um golpe, abaixando-se, para depois fugir, ou contra-atacar, ou derrubar. Dois elementos básicos da movimentação no chão são a negativa (“negar” o corpo ao ataque adversário) e o rolê (rolar).” (CAPOEIRA, 2017, p. 401-402).

De modo análogo e apesar de que Goku não faça uso de movimentos “no chão”, é possível interpretar que a abordagem gráfica empregada pelos animadores nos movimentos de esquiva de Goku nos episódios 110 resultam em uma negativa do corpo desse personagem ao seu adversário Jiren. Ademais, a citação sobre a “intimidade com o solo” sob a ótica durandiana poderia ser interpretada como uma imagem de acolhimento das variações vegetais presentes na terra, em oposição às imagens ascensionais que buscam se distanciar do solo. E, isso não apenas reforça a perspectiva desse trabalho e da necessidade e importância de imagens dos esquemas místico e sintético em meio à constelação de imagens heroicas de combate, como no caso específico de Goku, revela como o trabalho dos animadores mostrou a faceta mística e sintética de Goku que acolhe as variações na forma de movimentos animados de luta e não de imagens clichês e óbvias vinculadas ao esquema místico e sintético.

Melhor explanando o assunto acima, ou seja, mesmo se tratando de uma imagem macro de um combate, os "heróis" durandianos lutadores necessitam também de imagens de acolhimento de variações para que eles possam lutar e eventualmente derrotar seus adversários monstruosos. A imagem macro da luta em si que aparenta ser meramente heroica e diurna possui, sob essa ótica, facetas, místicas e / ou sintéticas de acolhimento das variações. Logo, trata-se também de uma imagem complexa e os animadores do episódio 110 de *Dragon Ball Super* conseguiram traduzir tal complexidade de modo específico ao vincular escolhas estéticas a movimentos específicos em contextos narrativos específicos com um protagonista com uma personalidade, histórico e estado mental específicos. Na verdade, é um personagem que graças ao seu treinamento com o ermitão da tartaruga, valoriza os processos do *shugyō*, ao ponto de esvaziar sua mente e libertar seu corpo e movimentos da prisão da intenção consciente e, mesmo assim, reside nesse personagem a capacidade de

acolher seus adversários como ele fez diversas vezes ao longo da história, inclusive com o personagem Jiren no último episódio de *Dragon Ball Super*.

Isso posto, constata-se que os movimentos esquizóides, de ataque, realizados por Goku e demais personagens em diversas sequências analisadas nesse trabalho, (incluindo o episódio 110) evocam sensações de extrema separação para com o cenário. E, isso se dá através da perspectiva, da ênfase no volume e no sombreamento e na minimização das variações corporais entre os quadros ilustrados que constituem o movimento de combate. Tais escolhas de design transmitem a sensação de que tais personagens estão com seu ego em destaque e seu fluxo de *ki* estagnado tal qual um metal ou uma rocha. Contudo, isso se mostra como uma escolha extremamente útil para se transmitir visualmente em linguagem de animação, a sensação da rigidez e violência de um golpe para o corpo do espectador. Esse último que, por sua vez, capta através de seus sentidos os fluxos de variações e estagnações dos corpos dos personagens lutadores e de forma consciente, ou não, realiza uma síntese de tais processos com os respectivos projetos poéticos dos diretores, animadores, designers, etc.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Um ponto muito importante e que é imprescindível que fique claro ao final da presente tese, é o de que este estudo não pretendeu afirmar que a transcrição de conceitos como o da espacialidade *ma*, o *mushin*, *ki* e *shugyō* foram intencionais por parte dos artistas envolvidos na adaptação animada de *Dragon Ball* e nem pelo próprio autor Toriyama Akira. Contudo, como mostrado no segundo capítulo do presente trabalho, diversos, termos, temas e conceitos são citados nominalmente na obra original de Toriyama com os mesmos caracteres japoneses. Isso posto, o intuito desse trabalho era o de estabelecer pontos de diálogo e reflexões para se discutir se a versão animada de *Dragon Ball* poderia ser vista como uma obra que transcriba conceitos de práticas culturais das quais ele cita e/ou faz referência.

Como mencionado nos primeiros capítulos deste trabalho, o protagonista de *Dragon Ball*; Son Goku, afirma ter sido treinado nas artes do “kung fu”. Um aspecto interessante relacionado a essa questão e que se relaciona com as análises das sequências animadas dessa série, é a percepção tanto fabulosa quanto histórica, das diferenças por contexto geográfico nos movimentos presentes nos diferentes estilos desse conjunto de práticas.

“Outra classificação bastante conhecida do kung fu é a que diferencia os estilos do Norte e do Sul, tomando como elemento geográfico separador o Rio Yangtsé, que com seus quase 6.400 quilômetros de extensão cruza grande parte da China de leste a oeste. As diferenças entre ambos os grupos de estilos podem ser compreendidas sem esforço graças à famosa expressão “pernas do Norte, punhos do Sul” (nan quan bei tui), que indica que os estilos do Norte dão mais ênfase ao uso das técnicas com as pernas - pontapés -, ao passo que os estilos do Sul dão mais ênfase às técnicas com as mãos - socos. A expressão popular faz uma referência aos habitantes que vivem na região Norte, de estatura maior, que por viverem em regiões abruptas possuem pernas fortes e, além disso, em geral usam roupas grossas no tronco, braços, e mãos, o que dificulta o movimento. Por sua vez, os habitantes do Sul são de estatura menor, habitam regiões quentes que lhes permitem usar menos roupas e, além disso, vivem sobre solos macios ou instáveis como costas, plantações de arroz, ou barcos, condições que não favorecem o uso das pernas e sim dos braços e mãos. (...) Contudo, nem a diferenciação entre estilos do Norte e do Sul está muito correta nem as explicações “geográficas” são suficientes para entender a complexa estrutura de elementos que determina as diferenças técnicas entre os inúmeros estilos de luta chinesa. (...). Em uma hipotética reconstrução de um “mapa dos estilos de kung fu”, poderíamos observar que os estilos do Norte são muito mais numerosos que os do Sul, em uma proporção de aproximadamente de dez para um. (...), a pobreza da

região norte, e em especial da área correspondente à província de Shandong, fez com que surgissem diversos bandos de criminosos e revoltas nessa região, o que levou tanto os protagonistas quanto aqueles que foram afetados pelos atos de pilhagem e rebeldia, nessa região em suas proximidades, a enfatizar a prática marcial. Por sua vez, a região sul do país viveu períodos de maior estabilidade e prosperidade econômica e cultural em relação ao Norte, fato que não havia favorecido a criação de estilos de kung fu. Um exemplo dessa realidade é que, durante a dinastia Song do norte (960-1127), um grande número de oficiais do Sul alcançou altos cargos no governo graças a essa prosperidade, em oposição ao olhar invejoso dos correspondentes do Norte." (ACEVEDO, GUTIÉRREZ, CHEUNG, 2011, p. 91-92).

Tal perspectiva pode corroborar em contextualizar as análises das sequências animadas de *Dragon Ball*, como algo também dentro de uma dinâmica relacional entre o espaço e a variação dos corpos ilustrados dos personagens. É necessário destacar que o “Espaço” mencionado não se refere apenas aos cenários ilustrados presentes na animação, mas se refere também aos elementos narrativos. A trama, o estado emocional dos personagens, o fato de os designers e animadores terem ou não conhecimentos de práticas de combate, do tipo de ferramentas utilizadas, dos prazos de produção, do limite de quadros animados permitido, do orçamento, da quantidade de animadores de quadros chave, de intervaladores etc. Esse conjunto de fatores forma o substrato que dialoga com a forma como o corpo dos personagens lutadores em *Dragon Ball* são ilustrados.

Assim e com base nessas características contextuais é possível então empregar a lente do imaginário durandiano (em conjunto com uma pletora de autores) para se averiguar se os movimentos pendulares de aproximação e distanciamento do cenário, que os corpos ilustrados realizam, estão reforçando, ou estão se confrontando com tais características que permeiam o projeto poético da obra de forma macro. Isso posto, por mais que o senso comum tenha propagado o clichê de práticas corporais de combate, como sendo algo única e exclusivamente esquizóide, destituído de complexidades ou facetas místicas e sintéticas, é necessário atentar para o outro lado também. E, como mencionado ao final do quarto capítulo, a abordagem esquizóide em si não é algo errôneo no contexto da transcrição em imagens dos movimentos das práticas corporais de combate. E, ademais, tal perspectiva possui um lugar em *Dragon Ball* de extremo destaque, como por exemplo no episódio 229 de *Dragon Ball Z*, no qual o personagem vingativo Vegeta conduz a trama.

No entanto, visando traduzir as complexidades dessa prática e da personalidade do protagonista Son Goku, outras abordagens se fazem necessárias para se adquirir uma melhor compreensão dessa obra de animação. Essas abordagens, nas quais a faceta mística e acolhedora de Goku é externalizada, seja durante seus momentos de relaxamento traduzidos nos movimentos mecânicos dos acetatos pela câmera, ou nas sequências de esquiva em meio a um combate que decidirá a existência de múltiplos universos.

Mais importante do que uma teoria universalizante de transcrição de práticas corporais de combate para a linguagem da animação, o que a análise de *Dragon Ball* mostra é que um imenso repertório, de narrativas, personagens, roteiros, estados mentais, designs de personagens, ferramentas analógicas, ferramentas digitais, diretores, autores, animadores de quadros chave, intervaladores, coloristas, etc., propiciam maiores chances de pontos de encontro em meio ao caos da variação, onde a ausência de separação pode-se manifestar e o estado mental do personagem e o projeto poético presente na narrativa se diluem na forma como o corpo ilustrado é animado. Afinal, o fluxo pendular de aproximação e distanciamento das variações que constituem os corpos ilustrados para com as variações que constituem o espaço, partem de um substrato prévio. Portanto, quanto maior essa biblioteca, maiores são as chances de existirem sequências animadas nas quais o processo de diluição do ego dos personagens no conjunto do contexto possa ser devidamente transcrito em quadros animados.

Uma possível lente para se visualizar tal questão pode ser encontrada em textos sobre o mundo natural. Recurso de visualização esse, que inclusive faz sentido no universo específico das práticas corporais chinesas entendidas como Kung fu, devido à presença dos estilos imitativos que utilizam os movimentos dos animais como inspiração (ACEVEDO, GUTIÉRREZ, CHEUNG, 2011, p. 102). O especialista em técnicas de Kung fu “internas” Hong Yixiang diz:

“Nós seres humanos não somos como os outros animais, não possuímos garras ou caninos afiados... Somos animais mais frágeis. Quando a garça bate suas asas, existe uma forma e uma intenção, a forma é o movimento das asas, a intenção é a de voar, e nós imitamos essa intenção com nossos punhos...” (ACEVEDO, GUTIÉRREZ, CHEUNG, 2011, p. 102-103).

É necessário destacar nesse caso a questão dos movimentos dos animais serem inspirações de “intenções” e não uma mera imitação direta de forma explícita. De acordo com

a perspectiva do autor americano Tim Cartmell, tradutor de obras clássicas sobre Kung fu, além de ser um especialista em técnicas de kung fu “internas”: “(...) as formas animais do *xingyi quan* não se baseiam na imitação, mas representam uma certa energia e atitude específica, que ensinam ao praticante como se mover para depois serem aplicadas no combate.” (ACEVEDO, GUTIÉRREZ, CHEUNG, 2011, p. 102).

Contudo, em se tratando do contexto da animação, a mera transposição explícita da lógica operacional dos movimentos de um corpo humano de carne e osso para o contexto da variação de quadros ilustrados, pode não ser o suficiente para se transcriar tal “intenção”. O termo “energia” empregado por Cartmell pode ser útil para estabelecer uma ponte com perspectiva de “*ki*” de Tokitsu. Além do entendimento corriqueiro de “energia”, o *ki* poderia ser interpretado como uma sensação corporal das variações que compõem o espaço, onde o indivíduo está inserido (TOKITSU, 2014, p.50). Assim, tais práticas corporais poderiam ser vistas como um processo de transcrição das variações corporais de certas criaturas para um novo substrato que seria o corpo humano que realiza os movimentos de tais práticas corporais. Isso posto, não seria possível uma reprodução explícita justamente pela diferença anatômica, entre outras questões.

Outro autor interessante de ser invocado para esse contexto é o francês François Jacob em seu livro *O Jogo dos possíveis* (1989). O autor doutorou-se pela Sorbonne e atuou como professor de genética celular no Collège de France.

“A evolução não tira do nada suas novidades. Trabalha sobre o que já existe, quer transformando um sistema antigo para lhe dar uma nova função, quer combinando diversos sistemas para com eles arquitetar um outro mais complexo. O processo de selecção natural não se parece com nenhum aspecto do comportamento humano. Mas se quisermos lançar mão duma comparação, deverá afirmar-se que a selecção natural actua, não à maneira dum engenheiro, mas dum engenheiro (bricoleur); um engenheiro que ainda não sabe o que vai fazer, mas que recupera tudo o que lhe vem às mãos, os objectos mais heteróclitos, pedaços de cordel, bocados de madeira, papelões velhos, tudo o que eventualmente lhe possa fornecer materiais; um engenheiro que, em suma, aproveita aquilo que encontra à sua volta para daí tirar algum objecto utilizável. O engenheiro não se mete ao trabalho enquanto não juntou os materiais e os utensílios que exactamente convém ao seu projecto. O engenheiro, ao invés, desenrasca-se com o rebotalho. Os objectos que ele produz não se enquadram, as mais das vezes, em nenhum projecto conjunto. São os resultados de uma série de acontecimentos contingentes, o fruto de todas as ocasiões que se lhe atolaram para enriquecer o seu bricabraque. Como acentuou Claude Levi-

Strauss, os utensílios do engenheiro, ao contrário dos do engenheiro, não podem ser definidos por nenhum programa. Os materiais de que dispõe não tem uma finalidade precisa. Cada um deles pode servir para mais de um fim. Nada mais têm em comum do que o facto de uma pessoa deles poder dizer: <<Isto pode sempre ser útil?>> Para quê? Depende das circunstâncias. (...) Este tipo de operação pouco difere do que faz a evolução quando produz uma asa a partir de uma pata ou um pedaço de orelha com um fragmento de maxilar. (...) Para Darwin, as estruturas novas são elaboradas a partir de órgãos preexistentes que, originalmente, estavam encarregadas de uma dada tarefa, mas que progressivamente, se adaptaram a funções diferentes. Nas orquídeas, por exemplo, existia uma espécie de visco que, a princípio, retinha o pólen sobre o estigma. Após leve modificação, este visco permitiu que o pólen se colasse ao corpo dos insectos, os quais puderam, desta sorte, assegurar a fecundação cruzada.” (JACOB, 1989, p. 71-73).

Esta perspectiva abre as possibilidades das fontes de onde os artistas podem extrair inspiração para transcriar as variações corporais de seus lutadores ilustrados e que são retratadas nos três exemplos descritos a seguir. No primeiro, é notável a abordagem que Toriyama usou para construir o personagem Majin Buu, cujo corpo tem a densidade e textura de goma de mascar (item “3.5.2-Majin Buu, o antagonista supremo do domínio da forma”). No segundo exemplo, deve-se destacar o processo que o animador Yamashita Shingo fez para representar o rosto do vilão Pain na série *Naruto*, utilizando as variações de uma bexiga d'água para transcriar a força de um soco das telas para o corpo dos espectadores que sentem tal variação. E, por fim, chama a atenção a gama de variações do design de Son Goku durante suas sequências de esquiva no episódio 110 de DBS, nas quais o corpo do protagonista é ilustrado de forma mais “achatada”, como uma folha de papel sulfite. Portanto e em vista de todo o exposto acima, constata-se que em todas essas situações descritas é necessária uma escolha gráfica que evoque a ausência de separação daquele personagem para com a sua condição de uma criatura digital feita de pixels em uma tela e não um corpo humano de carne e osso.

Tal abordagem estética foi utilizada pelo próprio Toriyama Akira no contexto cômico da sua obra anterior *Dr. Slump*, como mostrado nas figuras 8, 47 e 48. A diferença, para com DB, seria o fato de que, além da mídia quadrinística, o foco do roteiro seria no humor. Porém, como apontado no item “2.3) O Humor como ponte entre *Dragon Ball* e a *Jornada ao Oeste*” sob a perspectiva do autor Arhur Koestler, a existência de lógicas operacionais do humor que envolvem a agressividade e que também, distanciam o indivíduo do espaço onde ele se encontra (KOESTLER, 2014, p. 53-55). Uma lógica análoga foi transposta para o contexto da

linguagem animada de *Dragon Ball* e utilizada de forma destacada no longa DBS: Broly e no episódio 110 de *Dragon Ball Super*. A diferença está na questão que, além do elemento humorístico, a narrativa faz um uso massivo de sequências de ação, inspiradas por práticas corporais de combate.



Figura 235: Código QR mostrando uma sequência de luta de Goku contra Vegeta. A passagem foi extraída do episódio 232 que foi exibido originalmente em 1994. O designer Yamamuro Tadayoshi é creditado como supervisor de animação do episódio.

Fonte figura 235: <https://www.sakugabooru.com/post/show/25197> Acesso em 14/08/2022.

Por mais que as práticas em Shōrin-ji kempō de Yamamuro Tadayoshi sejam um louvável acréscimo ao seu trabalho de designer e animador, é necessário se alcançar algo mais importante do que apenas a tradução direta da lógica de ausência de separação corpo/espço do mundo real para as telas. Enfim, um verdadeiro lutador animado precisa diluir seu Ser em sua condição de criação ilustrada bidimensional, para que, só assim, seu *ki* possa fluir e despertar uma percepção mais profunda e abrangente por parte dos espectadores.

Ademais, em adição às especificidades da mídia animada, não se pode ignorar as particularidades culturais, históricas e geográficas do fato de *Dragon Ball* ter sido produzido no Japão durante diversas décadas, com mudanças tecnológicas e também influências geográficas e culturais advindas de outros países como os EUA e a China por exemplo. Esse último através das obras que influenciaram Toriyama diretamente, como os filmes de kung fu de Bruce Lee e Jackie Chan e também o romance *Jornada ao Oeste*. A animação de *Dragon Ball* realiza um processo dinâmico de diálogo com essas influências e as transcria através das especificidades da animação.

Em termos das contribuições da presente pesquisa, pode-se aventar que os resultados coletados poderão ser utilizados no ensino de técnicas de animação, tanto em cursos técnicos, como em disciplinas de instituições de ensino superior. Ainda, as análises desenvolvidas nesta tese podem proporcionar aos alunos uma perspectiva mais ampla e que abrange uma maior complexidade do campo de influências das animações. Além disso, os dados e as reflexões presentes neste estudo podem contribuir também no processo de criação de artistas do campo da animação e também das áreas de ilustração, como no caso de quadrinistas.

No que tange à área acadêmica, a metodologia aplicada na presente tese e as análises sobre as diferentes aplicações de abordagens de ilustração de acordo com tipos específicos de violência, pode ser um possível ponto de referência para investigar outros fenômenos relacionados a esse tema. Um exemplo seria o capítulo do quadrinho *O evangelho do coio*, pertencente a série *Homem-Animal* (MORRISON, 2015). A história apresenta um Coio antropomorfizado e ilustrado de forma caricata chamado Ardiloso. O coio está cansado da violência de seu mundo cartunesco, onde seus irmãos vivem se matando e, mesmo com a capacidade de se regenerarem, como se nada tivesse acontecido, Ardiloso decide ir até a presença do deus artista que governa seu mundo para suplicar pelo fim daquele ciclo de violência. A divindade aceita, porém, para que aquilo fosse possível, o coio deveria carregar o peso daquela paz ao ser banido para outra realidade. A nova casa do Ardiloso era o mundo dos super-heróis da *DC Comics*. Apesar de haver uma estilização no traço dos personagens, os desenhos dialogam muito mais com uma estética naturalista, do que se comparado ao mundo original do Ardiloso. E, ainda que dotado da capacidade de se regenerar, a violência que o coio é submetido nesse novo mundo é muito mais gráfica. Assim, constata-se que o detalhamento das sequências de violência possuem uma pregnância muito menor do que a forma como os ferimentos do Ardiloso eram desenhados originalmente. Além disso, o aumento da quantidade de informação daquela imagem acaba exigindo do interlocutor um tempo maior e maior lentidão para que aquela imagem de violência possa ser devidamente lida e absorvida.



Figura 236 (acima): Quadro do Coiote Ardiloso em sua forma caricata original.

Figura 237 (abaixo): Quadro do Coiote Ardiloso em sua nova forma após ter sido enviado para o universo dos heróis da DC. O estilo de ilustração do personagem passa a ser mais detalhado e com uma pregnância muito menor do que se comparado a sua versão original.

Fonte figura 236: *Homem-Animal: O evangelho do Coiote* (MORRISON, 2015, p. 136).

Fonte figura 237: *Homem-Animal: O evangelho do Coiote* (MORRISON, 2015, p. 137).

O próprio quadrinho do *Dragon Ball* possui sequências análogas em que dois personagens diferentes recebem golpes que arrancam seus dentes. Porém, devido à diferença na forma como as sequências são ilustradas, novas perspectivas teóricas podem ser aplicadas para esmiuçar seus respectivos contextos e problematizar a aplicação dessa diferença.



Figura 238 (acima): Goku arranca um dente do personagem Yamcha com seu chute. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1985.

Figura 239 (abaixo): A personagem Videl perde alguns dentes após receber uma joelhada na boca. Esse capítulo foi publicado originalmente em 1993.

Fonte figura 238 (acima): *Dragon Ball Kanzenban Vol 1* (TORIYAMA, 2002, p. 157).

Fonte figura 239 (abaixo): *Dragon Ball Kanzenban Vol 30* (TORIYAMA, 2004, p. 81).

Além disso, a questão explorada nesta tese sobre a forma dinâmica como os personagens se mesclam ou se distanciam do cenário, também pode ser uma lente para se analisar animações puramente cômicas e sem a temática de artes corporais de combate. Séries como o *The Ren & Stimpy Show* (KRICFALUSI, CAMP, 1991) e *Bob Esponja Calça Quadrada* (HILLENBURG, 1999) fazem uso de um recurso análogo, pelo qual planos mais detalhados e com uma pregnância menor são inseridos como a conclusão de uma piada visual.



Figura 240: Código QR que mostra um compilado de cenas cômicas da série de animação *Bob Esponja*. O clímax de diversas piadas visuais é expresso através de ilustrações com uma pregnância menor do que aquela presente nas demais sequências dos episódios em que os personagens estão se movimentando.

Fonte figura 240: <https://www.youtube.com/watch?v=WJ0J5cEj7Ls> Acesso em 08/09/2022.

Um exemplo brasileiro no contexto de animações para internet são as produções do autor Leonardo Amaral em seu canal de *Youtube* chamado *Rabisco*. Seu portfólio inclui paródias de *Dragon Ball*, na qual após cada corte entre os planos, os personagens de Toriyama são redesenhados e animados de forma completamente diferente da anterior. De certo modo, pode se dizer que Amaral elevou a abordagem de ilustrações cômicas de Toriyama (figuras 8, 47 e 48) até as últimas consequências, em se tratando de animação. Contudo, seria necessário uma análise mais aprofundada para se identificar especificidades e padrões em sua abordagem. Um exemplo da presente tese seria a relação entre as ilustrações detalhadas e o menor fluxo de quadros com movimentos de ataque, como por exemplo, foi o caso do episódio 110 de *Dragon Ball Super*. Dito isso, é possível que exista algum critério do tipo de abordagem específica de ilustração que Amaral emprega com a piada que o autor está construindo. Todavia, para solucionar tal questionamento, um estudo mais aprofundado seria necessário.



Figura 241: Código QR de uma das paródias de *Dragon Ball* feitas pelo animador Leonardo Amaral. Basicamente apenas o áudio dublado com as músicas e efeitos sonoros foi mantido e toda a animação foi refeita.

Fonte figura 241: https://www.youtube.com/watch?v=T_HCjihcDsQ Acesso em 08/09/2022.

Outro fenômeno de estudo que pode ser beneficiado das informações e métodos do presente estudo são os videogames. Não apenas as transcrições de *Dragon Ball* para essa mídia, mas o próprio gênero de jogos de luta tem um potencial de ser analisado sobre um viés análogo ao desta tese. Algumas pistas dessa possível aproximação podem ser encontradas em uma palestra da artista Mariel Cartwright, em que ela conta sobre o processo de animação do jogo *Skullgirls* (ZAIMONT, COX, BARTHOLOW, 2012) no qual ela atuou na posição de animador chefe. A animação das personagens é em 2D e foi feita à mão, e segundo Cartwright, sua equipe buscou seguir os princípios da animação, como por exemplo o

princípio da antecipação, o princípio da composição de cena através do uso de silhuetas (Figure 242). Um dos pontos mais interessantes é quando a animadora comenta do uso de uma quantidade menor de frames durante a animação de um movimento de ataque, onde ela percebeu que uma quantidade menor de quadros foi a melhor opção para expressar aquele golpe (CARTWRIGHT, 2016). Tal abordagem dialoga com os resultados obtidos da presente tese, em especial nas análises de sequências animadas envolvendo o personagem Vegeta.



Figura 242: Código QR da apresentação da animadora Mariel Cartwright em que ele explica seu processo de criação no jogo *Skullgirls* (ZAIMONT, COX, BARTHOLOW, 2012).

Fonte figura 242: <https://www.youtube.com/watch?v=Mw0h9WmBlsw> Acesso em 08/09/2022.

Outro ponto interessante é o conceito que Cartwright traz de “*hitstop*”, ou uma pausa após um golpe (Figure 242). Basicamente o conceito segundo ela seria o de repetir a ilustração do impacto do golpe por alguns quadros, pois tal escolha de animação resultava em um golpe que transparece uma força muito maior do que se essa mesma ilustração tivesse um tempo de tela menor (Figure 242). Essa abordagem confirmada por Cartwright dialoga com uma das cenas analisadas no capítulo 5, pertencente ao episódio 96 (figura 154), na qual o chute de Kuririn em Goku é animado através dessa mesma lógica. Para a animadora Mariel Cartwright, os golpes animados sem a utilização dessa abordagem de repetir os quadros de impacto por mais tempo, resultava em golpes que transmitiam uma sensação de serem mais fracos do que se comparados as sequências animadas com repetição de quadros de impacto (Figure 242).

Em se tratando da análise de corpos ilustrados e as dinâmicas de valorização da musculatura pelo prisma de Kuriyama Shigehisa, deve-se considerar que existem outros quadrinhos japoneses que utilizam dessas dinâmicas de formas que poderiam ser consideradas problemáticas. Um exemplo é uma sequência da animação japonesa *My Hero Academia* (NAGASAKI, ŌKUBO, MUKAI, 2016), na qual o personagem Fat Gum fica mais poderoso ao queimar sua gordura instantaneamente, resultando em uma mudança em seu design de personagem, que valoriza mais a sua musculatura.



Figura 243 (acima): Personagem Fat Gum.

Figura 244 (abaixo): Personagem Fat Gum após usar sua habilidade de queimar toda sua gordura de uma vez transformando-a em um golpe poderoso.

Fonte figura 243 (acima): *My hero academia* episódio 68.

Fonte figura 244 (abaixo): *My hero academia* episódio 72.

Deve-se entender também que essa discussão não se limita apenas ao campo da animação. Em uma entrevista o ator Temuera Morrison comenta que foi vítima de gordofobia por parte dos fãs da série *Star Wars* e que ele procurou mudar sua dieta e fazer mais exercícios como resposta.



Figura 245 (esquerda): Código QR mostrando a entrevista do ator Temuera Morrison. Na minutagem 5:27 o ator conta da questão de como a imagem de sua mudança corporal foi recebida pelos fãs de *Star Wars*.

Figura 246 (direita): Sequência de luta do personagem Boba Fett interpretado pelo ator Temuera Morrison. Apesar da ausência de elementos gráficos, o nível de violência dessa sequência é maior do que se comparado a outras cenas em que Morrison atuou na franquia *Star Wars*.

Fonte figura 245 (esquerda): <https://www.youtube.com/watch?v=dBiJibR6WDw> Acesso em 08/09/2022.

Fonte figura 246 (direita): <https://www.youtube.com/watch?v=bwgn6mfZvN0> Acesso em 08/09/2022.

Além disso, em seu retorno para a franquia em um episódio da série *Mandalorian* (FAVREAU, 2019), o fez buscar externalizar os aspectos violentos do personagem de Morrison. A escolha de uma coreografia de luta mais violenta, possivelmente dialoga melhor com a leitura de agenciamento do ser, que Kuriyama atribui a imagem do corpo musculoso. Mesmo sem o elemento visual da musculatura, a forma de agir do personagem acaba por invocar ideias e concepções que a imagem da musculatura definida externaliza.



Figura 247 (esquerda): Imagem promocional do filme *Star Wars Episódio II: O ataque dos clones* (LUCAS, 2002). O poster mostra o personagem Jango Fett interpretado por Temuera Morrison. O filme foi lançado originalmente em 2002.

Figura 248 (direita): Quadro do sexto episódio da segunda temporada da série *The mandalorian* (FAVREAU, 2019). A figura mostra o ator Temuera Morrison, já mais velho interpretando o personagem Boba Fett, um clone do personagem Jango Fett que ele interpretou anteriormente.

Fonte figura 247 (esquerda): *Star Wars Episódio II: O ataque dos clones*.

Fonte figura 248 (direita): Episódio 6 da segunda temporada da série *The mandalorian*.

Outro desdobramento que poderia ser explorado mais a fundo é a construção da identidade masculina no personagem Son Goku. Ao mesmo tempo em que seu corpo adulto traz toda a carga de agenciamento masculino em sua musculatura cada vez mais desenvolvida, a pessoa que dá voz a esse personagem é uma mulher, a atriz Nozawa Masako. Uma possível relação com as imagens andróginas arquetípicas do imaginário durandiano poderia ser uma rota possível de análise em conjunto com teóricos da voz como Paul Zumthor.

Por fim, a presente tese também pode contribuir no sentido de trazer um enfoque acadêmico para os profissionais da indústria de animação, por suscitar e ampliar as discussões sobre suas efetivas contribuições artísticas e também sobre o problema da desvalorização desses profissionais na indústria, como visto no caso da animadora Nakamura Ayane. Deve-se esclarecer, nesse caso, que existem grupos de fãs ao redor do mundo incluindo no Brasil, que celebram o trabalho de animadores individuais fazendo um trabalho de curadoria e catalogação impressionante nas redes e, por vezes através das próprias redes sociais, conseguindo descobrir a autoria de cortes específicos, algo que não é explicitado nos créditos das animações. Exemplos dessas páginas são o *sakugabooru* (2017) e o *Sakuga Brasil* por exemplo (2021). Sem páginas como essas, não seria possível, por exemplo, atribuir os planos específicos ao animador Tate Naoki, que está creditado sim no episódio 110 de *Dragon Ball Super*, porém sem esse nível de especificidade. Dessa forma cria-se uma maior aproximação do público aficionado por animes para com esses profissionais, o que pode atuar não só na valorização do trabalho deles, mas também na divulgação de programas de auxílio, como o dormitório de Nakamura, sustentado através de um projeto de *crowdfunding* conhecido como *Animator Dormitory Project* na plataforma *Patreon* (2021). E, ainda, deve-se ressaltar que todas essas ações se desenvolvem na esperança de que ocorram mudanças estruturais nessa história para que o trabalho desses profissionais seja devidamente respeitado e valorizado, o que se alinha e está em consonância com a temática explorada na tese em apreço.

REFERÊNCIAS

007 CONTRA O SATÂNICO DR. NO. Direção: Terence Young. Metro Goldwyn Mayer. 1962.

ACEVEDO, W.; GUTIÉRREZ, C.; CHEUNG, M. Breve história do Kung Fu. São Paulo: Madras, 2011.

A LENDA DO MESTRE INVENCÍVEL. Direção: Yuen Wo-ping. Seasonal Film Corporation. 1994.

ANAZ, S.; ANTONIO, L.; AGUIAR, G.; LEMOS, L.; FREIRE, N.; COSTA, E. Noções do imaginário: perspectivas de Bachelard, Durand, Maffesoli e Corbin. Em: Revista Nexi. PUC. São Paulo. n.3. 2014.

ANIMATOR DORMITORY. patreon.com, 2021. Disponível em: <<https://www.patreon.com/user?u=22353512>>. Acesso em: 28 de Outubro de 2021.

ARQUIMEDES BUSCA WIKIPEDIA. wikipedia.org, 2022. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Arquimedes>>. Acesso em: 19 de Junho de 2022.

ASIAN BOSS. Underpaid and Overworked: Being an Animator in Japan | THE VOICELESS #23. Youtube, 14 de Outubro de 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Tyj-XnVKQI8>> Acesso em: 28 de Outubro de 2021.

ARAÚJO, A., F.; TEIXEIRA, M., C. S. Gilbert Durand e a pedagogia do imaginário. Em: Letras de hoje. Porto Alegre. V.44, n.4. 2009.

BACHELARD, G. A terra e os devaneios da vontade Ensaio sobre a imaginação das forças. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BLAIR, P. Cartoon Animation. Mission Viejo: Walter Foster, 2020.

BOB ESPONJA CALÇA QUADRADA. Direção: Stephen Hillenburg. Paramount. 1999.

BORGES, P. M. Traços ideogramáticos na linguagem dos animês. São Paulo: Via Lettera 2008.

BORN, C. A. In the footsteps of the master: Confucian values in Anime and Manga. Em: ASIA Network Exchange. v. 17, n. 2, 2010.

BRITO, Q. G.; GUSHIKEN, Y. Animê: o mercado de animações japonesas. XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste. Cuiabá: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. 2011.

BURNS, R. A. Fundamentos de química. Pearson Educación: Londres, 2002.

CALLENDER, C. O tempo é uma ilusão? Em: Scientific American Brasil, Rio de Janeiro, ano 8, nº 98. Duetto, p. 42-49, 2010.

CAMBRIDGE DICTIONARY. dictionary.cambridge.org, 2021. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/movement>> Acesso em: 28 de Outubro de 2021.

CAMPOS, H. Transcrição. Rio de Janeiro: Perspectiva, 2013.

CAPOEIRA, N. Capoeira: O novo manual do jogador. Rio de Janeiro: Edição do Autor, 2017.

CHONG, A. Animação digital. Porto Alegre: Bookman, 2011.

CONFÚCIO. Os Analectos. São Paulo: Editora Unesp, 2012.

CYNARSKI, W. J. SKOWRON, J. An analysis of the conceptual language used for the general theory of martial arts - Japanese. Em: Polish and English terminology, “Ido Movement for Culture. Journal of Martial Arts Anthropology”, vol. 14, n. 3, p. 49-66, 2014.

DE FARIA, M. L. História e narrativa das animações nipônicas: algumas características dos animês. Actas de Diseño, Buenos Aires, Março 2008. 150-157.

DURAND, G. Estruturas Antropológicas do Imaginário: introdução à arquetipologia geral. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

DURAND, G. A imaginação simbólica. Lisboa: Edições 70, 1993.

DRAGON BALL. Direção: Okazaki Minoru, Nishio Daisuke. Tōei Animation. 1986.

DRAGON BALL: A BELA ADORMECIDA NO CASTELO AMALDIÇOADO. Direção: Nishio Daisuke. Tōei Animation. 1987.

DRAGON BALL SUPER. Direção: Nagamine Tatsuya, Ryouta Nakamura. Tōei Animation. 2017.

DRAGON BALL SUPER: SUPER HERO. Direção: Kodama Tetsurō. Tōei. 2022.

DRAGON BALL Z. Direção: Nishio Daisuke. Tōei Animation. 1989.

DRAGON BALL Z: A BATALHA DOS DEUSES. Direção: Hosoda Masahiro. Tōei Animation. 2013.

DRAGON BALL Z: O PODER INVENCÍVEL. Direção: Yamauchi Shigeyasu. Tōei Animation. 1993.

DRAGON BALL Z: O RENASCIMENTO DA FUSÃO. Direção: Yamauchi Shigeyasu. Tōei Animation. 1995.

DRAGON BALL Z: O RENASCIMENTO DE FREEZA. Direção: Yamamuro Tadayoshi. Tōei Animation. 2015.

DRAGON BALL Z: UMA VINGANÇA PARA FREEZA. Direção: Hashimoto Mitsuo. Tōei Animation. 1991.

Dragon Ball Z Fukkatsu no F - Inside Tōei Animation. Youtube, 2015 Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=nwIexj-fGJs>> Acesso em: 28 de Outubro de 2021.

DRAGON Ball Z: Ultimate tenkaichi. Direção: Sumiya Satoshi. Namco Bandai Games. 2011.

Dragon Ball Z - Toei Animation Tour - Raw Footage (2005). Youtube, 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Kr8aHpN4j8Q&t=665s>> Acesso em 23/10/2021.

EBERT R. Hayao Miyazaki interview: <<https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>> acesso em 17 de Agosto de 2022.

FULLMETAL Alchemist Brotherhood. Direção: Irie Yasuhiro. Bones. 2009.

GAINES, C. Pumping iron: The art and sport of bodybuilding. Nova York: Simon and Schuster, 1974).

GOMES FILHO, J. Gestalt do objeto. São Paulo: Escrituras, 2014.

GOULD, S. J. A biological homage to Mickey Mouse. Em: Ecotone, v. 4, n. 1, p. 333-340, 2008.

GUNDAM: IRON-BLOODED ORPHANS. Direção: Nagai Tatsuyuki. Sunrise. 2015.

HARAWAY, D. Manifesto ciborgue: Antropologia do ciborgue. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

HARVEY, P. The Symbolism of the Early Stūpa. Em: Journal of the International Association of Buddhist Studies. University of Wisconsin. Madison. vol. 7, n. 2. p. 67-94, 1984.

ISRAEL, D. Do mito ao mangá: O fluxo entre mitologia, história e Dragon Ball. Dissertação de Mestrado em Processos e Manifestações Culturais, Novo Hamburgo: FEEVALE, 2017.

Inside Tōei Animation Part 1. Youtube, 2008. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Q4ByyRYgyZw> Acesso em: 28 de Outubro de 2021.

Inside Tōei Animation Part 2. Youtube, 2008. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=8oxP_otu4Yc&t Acesso em: 28 de Outubro de 2021.

JACOB, F. O Jogo dos possíveis. Lisboa: Gradiva, 1989.

JONES, V.; HASAN, H. The greatest greek philosophers - Archimedes: Innovative Mathematician, Engineer, and Inventor. Nova York: Rosen Publishing, 2016.

KAMEDA, Y. Twitter - Twitter, 2012 Disponível em: <https://twitter.com/59033ihcimihsoy/status/279053606085345281> Acesso em: 24 de Junho de 2022.

KAMEDA, Y. Twitter - Twitter, 2012 Disponível em: <https://twitter.com/59033ihcimihsoy/status/279053894292742144> Acesso em: 24 de Junho de 2022.

KANO, J. Energia mental e física: escritos do fundador do Judô. São Paulo: Pensamento, 2008.

KOESTLER, A. The act of creation. La Vergne: Last century media, 2014.

KURIYAMA, S. The expressiveness of the body and the divergence of Greek and Chinese medicine. Nova York: Zone Books, 2018.

LAMARRE, T. The anime machine. Minneapolis: University of Minesota Press, 2009.

LEÃO, L. Memória e método: complexidades da pesquisa acadêmica em processos de criação. In: VENTURELLI, S.; ROCHA, C. (org.). Mutações, confluências e experimentações na arte e tecnologia. Brasília, DF: Ed. UNB, 2016. p. 118-127.

LEÃO, L. Processos de criação em mídias digitais: passagens do imaginário na estética da transcrição. In Anais do 9. Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. Brasília: PPG Arte/IdA/UnB, 2010.

LEÃO, L.; SALLES, C. A pesquisa em processos de criação nas mídias: três perspectivas. Disponível em: <
http://www.academia.edu/1013008/A_PESQUISA_EM_PROCESSOS_DE_CRIACAO_NA_S_MIDIAS_TRES_PERSPECTIVAS>. 2011. Acesso em 10/9/2021.

LUCENA JÚNIOR, A. Arte da animação: Técnicas e estética através da história. São Paulo: Senac, 2005.

MACHADO, R. Abstracionismo, montagem construtiva e militarismo na geração de Tagawa Suihou e do mangá pré-Segunda Guerra Mundial. Em: Revista Memore, v. 7, n. 3, p. 139-163, 2020.

MARTINEZ, O. O. L. Criteria for defining animation: A revision of the definition of animation in the advent of digital moving images. In Animation: An Interdisciplinary Journal, 10(1), 42-57, 2015.

MATRIX RELOADED. Direção: Lilly Wachowski, Lana Wachowski. Warner Brothers. 2003.

MCCLLOUD, S. Desenhando quadrinhos. São Paulo: M. Books, 2008.

MCCLLOUD, S. Desvendando os quadrinhos. São Paulo: Mbooks, 2005.

MERRIAN-WEBSTER. Merrian-webster.com, 2021. Disponível em: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/martial%20arts>>. Acesso em: 18 de setembro de 2021.

MICHAELIS. michaelis.uol.com.br, 2021. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=movimento>> Acesso em: 28 de Outubro de 2021.

MÍNGUEZ-LÓPEZ, X. Folktales and Other References in Toriyama's Dragon Ball. Em: Animation, an Interdisciplinary Journal, vol. 9, n. 1, p. 27–46, 2014.

MIYAMOTO, M. O livro dos cinco anéis. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

MONTASSIER, R. A. Os processos comunicacionais das imagens de complexidade: Um leitura da espada em animações japonesas. Dissertação de Mestrado em Comunicação e semiótica, São Paulo: PUC, 2017.

MORRISON, G.; TRUOG, C.; HAZLEWOOD, D.; GRUMMET, T. Homem-Animal: O evangelho do coioote. São Paulo: Panini, 2015.

MURAKAMI, T. Superflat. Tóquio: Madra, 2000.

MY HERO ACADEMIA. Direção: Kenji Nagasaki Tomo Ōkubo, Masahiro Mukai. Bones. 2016.

NAGAMINE, T. Em: DBMFL第22回は、映画『ドラゴンボール超 ブロリー』の制作を指揮する長峯監督にインタビュー！. dragonball.news, 2018. Disponível em: <<https://dragonball.news/news/dbmfl22.html>> Acesso em: 28 de Outubro de 2021.

NARUTO SHIPPŪDEN Direção: Date Hayato. Pierrot. 2007.

NITOBE, I. Bushido: Alma de Samurai, São Paulo: Tahyu, 2005.

OGATA, N. ガンダムブランドを支えるDNAとは？
サンライズ設立46年の歩み、今後の展望小形Pが語る【インタビュー】 em:
<<https://animeanime.jp/article/2018/12/20/42241.html>> acesso em 10 de Agosto de 2022.

OKANO, M. A estética wabi-sabi: complexidade e ambiguidade. Em: ARS. Unifesp. São Paulo. n.32. 2018.

OKANO, M. Ma: Entre-espço da comunicação no Japão Um estudo acerca dos diálogos entre ocidente e oriente. Tese de Doutorado em Comunicação e semiótica, São Paulo: PUC, 2015.

OSHIMA, H. O pensamento japonês, São Paulo: Editora Escuta, 1992.

OS SETE SAMURAI. Direção: Kurosawa Akira. Tōhō. 1954.

ŌTSUKA, E. “An Unholy Alliance of Eisenstein and Disney: the fascist origins of otaku culture”. Em: Mechademia. University of Minnesota Press. Volume 8, 2013, p. 251–277.

ŌTSUKA, Y. em: CONDRY, I. The Soul of Anime. Durham: Duke Press , 2013.

ŌTSUKA, Y. Ritoru Nimo no yabō. Tóquio: Tokuma Shoten, 2004.

ŌTSUKA, Y. Sakuga Asemire. Tóquio: Kodansha, 2001.

O VAPOR WILLIE. Direção: Walt Disney, Ub Iwerks. Walt Disney studios. 1928.

PANOFSKY, E. A perspectiva como forma simbólica. Lisboa: Edições 70, 1999.

PAULINO, L. A. & CAI, L. em: LAOZI. Dao de jing. São Paulo: Editora Unesp, 2016.

PÉREZ, M. H. Manga, anime y videojuegos: Narrativa cross-media japonesa. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2017.

PIEIDADE FILHO. Precursor de um mundo sem sombras – O estilo de Hergé e a escola franco-belga dos quadrinhos. Em: V Encontro de história da Arte -IFCH. Unicamp. São Paulo, 2009.

PLATÃO. A república. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2014.

PLATÃO. Timeu-Crítias. Coimbra: CECH, 2011.

ROVELLI, C. Forget time. FQXI essay. Disponível em: <<http://fqxi.org/community/forum/topic/237>>. 2008. Acesso em 10/9/2021.

SAKUGABOORU BUSCA NAOKI_TATE_DRAGON BALL_SUPER. sakugabooru.com, 2017. Disponível em: <<https://www.sakugabooru.com/post/show/39922>>. Acesso em: 28 de Outubro de 2021.

SAKUGA BRASIL PÁGINA INICIAL. sakugabrasil.com, 2021. Disponível em: <<https://sakugabrasil.com/>> Acesso em: 28 de Outubro de 2021.

SAKURAI, C. Os japoneses. São Paulo: Contexto, 2014.

SALLES, C. A. Gesto inacabado: processo de criação artística. São Paulo: Intermeios, 2014.

SALLES, C. A. Processos de criação em grupo: diálogos. São Paulo: Estação das Letras, 2017.

SALLES, C. A. Redes da criação - Construção da obra de arte. Vinhedo: Editora Horizonte, 2008.

SATO, L. M. Os 12 princípios da animação: da adesão à sua subversão. Dissertação de Mestrado em Comunicação e semiótica, São Paulo: PUC, 2015.

SCHIPPER, K. The taoist body. Berkley: University of California Press, 1993.

SCHODT, F. L. The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the manga/anime revolution. Berkley: Stone Bridge, 2007.

SEGAWA, K. Manga e anime masters: Drawing fantastic female fighters - Bringing fierce female characters to life. Clarendon: Tuttle, 2020.

SHIGENORI, N. em: YASUO, Y. The body, self-cultivation, and ki-energy. Albany: State university of New York Press, 1993.

SHINTANI, N. DBMFL第24回は映画『ドラゴンボール超 ブロリー』の作画監督 新谷直大さんにインタビュー！ em: <<https://dragonball.news/news/dbmfl23.html>> acesso em 14 de Agosto de 2022.

SHINTANI, N. V Jump volume 7. Tóquio: Shūeisha, 2018.

SIFIANOS, G. 'The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren', In Animation Journal 3(2): 62–6, 1995.

SILVA, T. A poética Imaginária do videogame: As passagens e as traduções do imaginário e dos mitos gregos no processo de criação de jogos digitais, Dissertação de Mestrado em Comunicação e semiótica, São Paulo: PUC, 2014.

SINEDINO, G. em: LAOZI. Dao de jing. São Paulo: Editora Unesp, 2016.

SINEDINO, G. em: Confúcio. Os Analectos. São Paulo: Editora Unesp, 2012.

SOLOMON, C. Art of e Animated Image, An Anthology. Los Angeles: American Film Institute, 1987.

SOBCHUK, O. Charting Artistic Evolution: An Essay in Theory. Tese de doutorado em literatura comparada, Tartu: University of Tartu, 2018.

SOUZA, A. M. G. P. Fundamentos da físico-química. São Cristóvão: CESAD-UFS, 2009.

STANCHFIELD, W. Drawn to life: 20 golden years of Disney master classes. Nova York: Routledge, 2009.

STAR WARS EPISÓDIO II: O ATAQUE DOS CLONES. Direção: George Lucas. 20th Century Fox. 2002.

STEAMBOY. Direção: Ōtomo Katsuhiro. Tōhō. 2004.

SUMIYA, S. Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi. Tóquio: Namco Bandai Games, 2011.

TAKAHASHI, Y. ドラゴンボールに学ぶ筋肉の描き方【削除覚悟】 How to draw muscles learned from Dragon Ball. Youtube, 2020 Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=iQACAO4yonU>> Acesso em: 15 de Agosto de 2022.

TAKAHASHI, Y. 【マトリックス】作画監督がアクションシーンを描いてみた "The Matrix" Action Scene Drawing. Youtube, 2020 Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=y8X6dBJW2mw>> Acesso em: 18 de Junho de 2022.

TAKAHASHI, Y. 【酔拳2】作画監督が教えるアニメ業界に生き残るためのアクションシーン上達法 Action scene drawing. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ir2DKCmakf8>> Acesso em: 18 de Junho de 2022.

TAKUAN, S. Em: YAGYU, M. A espada que dá vida: Ensinaamentos secretos da casa do shogun. São Paulo: Cultrix, 2013.

TARKOVSKI, Esculpir o tempo. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

THE MANDALORIAN. Direção: Jon Favreau. Disney. 2019.

THE REN & STIMPY SHOW. Direção: John Kricfalusi, Bob Camp. Paramount. 1991.

THOMAS, F. OLLIE, J. *The illusion of life: Disney animation*. Nova York: Hyperion, 1997.

TOKITSU, K. Ki e o caminho das artes marciais. São Paulo: Cultrix, 2014.

TOKITSU, K. The Complete Book of Five Rings. Boston: Shambhala Publications, 2011.

TORISHIMA, K. Torishima Kazuhiko em: BARDER, O. Shaping The Success Of 'Dragon Ball' And The Origins Of 'Dragon Quest' em: <<https://www.forbes.com/sites/olliebarder/2016/10/15/kazuhiko-torishima-on-shaping-the-success-of-dragon-ball-and-the-origins-of-dragon-quest/#c2675db25e55>> acesso em 20 de Outubro de 2021.

TORIYAMA, A. Akira Toriyama Super Interview 2nd Round — The Unpredictable Story em: <<https://www.kanzenshoo.com/translations/daizenshoo-2-akira-toriyama-super-interview>> cesso em 20 de Outubro de 2021.

TORIYAMA, A. Dragon Ball. Tóquio: Shūeisha, 1984.

TORIYAMA, A. Dragon Ball: A visual history. São Francisco: Viz Media, 2019.

TORIYAMA, A. Dragon Ball compendio 3 guía de la animación. Barcelona: Planeta Cómic, 2017.

TORIYAMA, A. Dragon Ball Kanzenban Vol 03. Tóquio: Shūeisha, 2001.

TORIYAMA, A. Dragon Ball Kanzenban Vol 04. Tóquio: Shūeisha, 2002.

TORIYAMA, A. Dragon Ball Kanzenban Vol 05. Tóquio: Shūeisha, 2003.

TORIYAMA, A. Dragon Ball Kanzenban Vol 06. Tóquio: Shūeisha, 2003.

TORIYAMA, A. Dragon Ball Kanzenban Vol 12. Tóquio: Shūeisha, 2003.

TORIYAMA, A. Dragon Ball Kanzenban Vol 22. Tóquio: Shūeisha, 2003.

TORIYAMA, A. Dragon Ball Kanzenban Vol 27. Tóquio: Shūeisha, 2004.

TORIYAMA, A. Dragon Ball Kanzenban Vol 29. Tóquio: Shūeisha, 2004.

TORIYAMA, A. Dragon Ball Kanzenban Vol 30. Tóquio: Shūeisha, 2004.

TORIYAMA, A. Dragon Ball Kanzenban Vol 32. Tóquio: Shūeisha, 2004.

TORIYAMA, A. Dragon Ball Super History Book 30th Anniversary. Tóquio: Shūeisha, 2016.

- TORIYAMA, A. Dragon Ball The Complete Illustrations. São Francisco: Viz Media, 2016.
- TORIYAMA, A. Dragon Ball volume 5. São Paulo: Conrad, 2005.
- TORIYAMA, A. Dragon Ball volume 14. São Paulo: Conrad, 2008.
- TORIYAMA, A. Dragon Ball Z # 18. São Paulo: Conrad, 2002.
- TORIYAMA, A. Dragon Ball Z: A lenda de Son Goku. Conrad, 2005.
- TORIYAMA, A. Dr. Slump v. 1. Barueri: Panini Brasil, 2017.
- TORIYAMA, A. Dr. Slump v. 6. Barueri: Panini Brasil, 2018.
- TORIYAMA, A. Dr. Slump v. 7. Barueri: Panini Brasil, 2018.
- TORIYAMA, A. Dr. Slump v. 11. Barueri: Panini Brasil, 2019.
- TORIYAMA, A. Marusaku #1. São Paulo: Conrad, 2006.
- TORIYAMA, A. Marusaku #2. São Paulo: Conrad, 2007.
- TORIYAMA, A. Mangaka: Lições de Akira Toriyama. São Paulo: Conrad, 2002.
- TORIYAMA, A. Dragon Ball Super History Book 30th Anniversary. Tóquio: Shūeisha, 2016.
- TORIYAMA, A. Dragon Ball Z: A lenda de Son Goku. São Paulo: Conrad, 2005.
- TURNBULL, S. Samurai the world of the warrior. Oxford: Osprey publishing, 2003.
- UCHIDA, MOTTA, Uruwashi o espírito do judô. São Paulo: Évora, 2013.
- VINGADORES. Direção: Joss Whedon. Disney. 2012.

WELLS, B. Frame of reference: Toward a definition of animation. In *Animation practice, process & production*, 1(1):11–32, 2011.

WILLIAMS, R. *The animators survival kit*. Reino Unido: Farrar, Straus and Giroux, 2009.

WINKLE, J. M.; OZMUN, J. C. Martial arts: an exciting addition to the Physical Education curriculum. Em: *JOPERD*, Chicago, v. 74, n.4, p.29- 35, 2003.

WÚ, C. *Jornada ao oeste o nascimento do rei dos macacos*: São Paulo: Conrad, 2008.

WÚ, C. *Jornada ao oeste as batalhas do rei dos macacos*: São Paulo: Conrad, 2010.

WU, J. C. *Yin Fú Jing: Tratado sobre a união oculta*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.

WU, J. C., W. J. SOUZA, M. C. *I Ching o tratado das mutações*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2015.

XU, K. 徐鍇. XU, S. 許慎. *Shuowen jiezi xizhuan 說文解字繫傳* (Comentário anexo a discursos sobre a prosa refinada para explicar ideogramas). Beijing: Zhinghua Shuju, 1998.

YAGYU, M. *A espada que dá vida: Ensinaamentos secretos da casa do shogun*. São Paulo: Cultrix, 2013.

YAMAGUCHI, Y. *Nihon no anime zenshi*. Tóquio: Ten Books, 2004.

YAMASHITA, S. Enjoy a charming interview with Shingo Yamashita, the animator behind the *Naruto vs. Pain* scene in *Shippuden*! Twitter, 2019. Disponível em: <<https://twitter.com/Crunchyroll/status/1100126074967547906>> Acesso em 17/08/2022.

YASUO, Y. *The body, self-cultivation, and ki-energy*. Albany: State university of New York Press, 1993.

YU, A. C. The journey to the west Volume I. Chicago: The University of Chicago Press, 2012.

YU, A. C. The journey to the west Volume II. Chicago: The University of Chicago Press, 2012.

YU, A. C. The journey to the west Volume III. Chicago: The University of Chicago Press, 2012.

ZAIMONT, M.; COX, I.; BARTHOLOW, P. Skullgirls. Nova York: Autumn Games, 2012.