# Algumas considerações sobre a estruturação gráfica das páginas do Mangá Samurai X

ANDRÉ LUIZ SOUZA DA SILVA*

**Resumo**

Nesse texto procura-se entender como os elementos gráficos presentes nas HQs ajudam a compor as páginas dos mangás. O intuito é verificar e analisar a construção do espaço das páginas da série Samurai X através de aspectos mais pregnantes, tais como, a sobreposição e o tamanho das imagens, o formato e a variação de dimensões dos quadrinhos, e também o formato, o posicionamento e o tamanho dos balões, das onomatopéias e das legendas. Usaremos como campo de provas alguns trechos desse mangá, nos momentos em que a ação se torna mais contundente através do confronto entre as personagens, tais como as ações corriqueiras e aquelas em que ocorre o combate físico entre os protagonistas e antagonistas.

**Palavras-chave**: história em quadrinhos; mangá; Samurai X.

**Abstract**

The purpose of this work is to understand how the traditional graphic elements of comic books are used to build the manga. More specifically, we will analyze how the page layout in this comics genre is designed using graphic strategies such as: image scaling and overlay; the shape and size of the frames; and the shape, size, and position of speech balloons, onomatopoeias, and captions. As a case study, we will analyze passages from the manga series Rurouni Kenshin some crucial moments when the action become more evident through the conflict among the characters, such as ordinary actions and also in scenes of physical combat between the main character and the antagonist.

**Key words:** comics; mangá; Rurouni Kenshin.

* **ANDRÉ LUIZ SOUZA DA SILVA** é Doutor em Comunicação e Cultura Contemporânea pela Universidade Federal da Bahia e Professor da Universidade do Estado da Bahia no curso de Desenho Industrial

Os elementos gráficos da série de mangá Samurai X, distribuídos ao longo das suas páginas, podem constituir um sistema de ações realizadas pelas personagens. A pesquisa desse sistema de ações é a possibilidade para que se possa levar em conta a questão da capacidade de narrar através do arranjo das imagens nessa série de mangá. Portanto, o estudo da série Samurai X tem um valor demonstrativo, por colocar em pauta certas questões de natureza mais estrutural sobre os marcos característicos da arte do mangá – como exemplo, o modo de exercer a narrativa, tendo como principal guia as imagens em vez dos textos dos balões e legendas.

A primeira observação que podemos fazer é que essa integração e interligação de vinhetas, balões, legendas, onomatopeias etc., no suporte de uma página, tem um papel diferenciado se comparado ao suporte da tirinha de jornal. Isso quer dizer que, no espaço da página, a distribuição desses elementos gráficos podem se realizar de forma que cada um deles ocupe um espaço específico. Essa especificidade da localização dos elementos gráficos na página tem em vista as apropriações consoantes com a necessidade retórica. É bom que se diga que, nesse caso, não há necessidade de seguir um ordenamento linear, tal como acontece no sistema de justaposição das tirinhas de jornais. De modo complementar, podemos dizer também que o estudo das páginas nos parece mais rentável quando se pensa no exame em que se empregam organicamente todos os elementos gráficos do sistema espaço-tópico, conforme pensado por Groensteen (1999).

O sistema espaço-tópico é parte da articulação das histórias em quadrinhos, e uma subdivisão arbitrária e sem autonomia do que se quer reconhecer num determinado momento, portanto ligada à heurística das HQs. Segundo o autor, a história em quadrinhos não é apenas a arte da fragmentação, da dispersão e da distribuição; ela é também conjunção, repetição e encadeamento. No interior do sistema espaço-tópico, ela se apropria e se organiza – ligada a uma distinção nas relações que poderiam se estabelecer entre as imagens. Assim, a apropriação do espaço por parte do criador das histórias em quadrinhos, a partir dos seus elementos mais pregnantes, estabelece o sistema guiado por duas instituições: (1) que as HQs devem ser compostas por imagens solidárias; e (2) que essas imagens precisam ser distribuídas no espaço disponível da página, de acordo com a necessidade do momento da narrativa.

**FIGURA 1:** Samurai X, nº 1, 2001, p.44

Todavia, vale ressalvar que, a priori, a função de cada um desses elementos gráficos permanece a mesma, tanto na dimensão da uma tirinha de jornal quanto no espaço da página. O balão, por exemplo, cumpre o seu papel de conter as falas das personagens; a onomatopéias, por seu turno, cumprem a tarefa da representação texto/visual que normatiza o som. Porém, na página de uma revista em quadrinhos, esses elementos gráficos são imbuídos mais frequentemente de um valor discursivo que nos leva a entender os acontecimentos narrativos.

Na prática, o autor de HQ, se tiver potencial criativo para isso, pode moldar tais elementos para reforçar os sentimentos das personagens, para expressar mais contundentemente as forças da natureza, e assim por diante. Uma vinheta, por exemplo, pode ser contornada por linhas irregulares, no intuito de passar para o leitor a noção de expansividade ou explosão que um determinado momento da história precisa sugerir. Em outro trecho da narrativa, o autor pode compor uma situação em que a personagem rompa os limites do requadro e invada o espaço de outras vinhetas, a fim de que nos convençamos, por exemplo, da necessidade da personagem em superar qualquer obstáculo no cumprimento do seu dever. FIGURA 1

Essas possibilidades, entre tantas outras que poderíamos enumerar, só existem porque a página, tida como um suporte retangular, e porque não dizer regular, na composição de uma revista ou álbum, é considerada pelo criador como um elemento que participa efetivamente da construção da história. Dito de outro modo, enquanto a tirinha é um contêiner em que os elementos gráficos normalmente ficam confinados para que não se confundam com os outros tipos de textos que comparecem em uma página de jornal, no suporte da revista a HQ é representada graficamente de

maneira mais livre, em que o autor pode tirar proveito do suporte. Exemplos tais como uma dupla página ou o simples ato de virar uma página e passar para a outra trazem em sua própria estrutura física a potencialidade de uma exploração sensório-motora por parte do leitor. Assim, a narrativa é moldada a essa estrutura física, para que as ações se desenrolem no tempo certo, para que se possam instaurar as expectativas dos grandes lances da história, e assim por diante.

Na série Samurai X, nós podemos contemplar essas possibilidades de composição gráfica subordinada ao fluxo dos acontecimentos que a narrativa propõe. Assim, os elementos gráficos desse mangá são articulados ao longo da série, a partir das suas características ímpares, e funcionam através do princípio de solidariedade dos ícones. Essa articulação e solidariedade icônica[1] visam construir uma narração coerente com as ações desenvolvidas pelas personagens. Essas ações podem ser classificadas de ações miúdas e grandes ações, embora em um primeiro momento possam ser vistas como unidades autônomas, se implicam e se complementam ao longo da história.

Tanto as ações miúdas (afazeres coloquiais), ao modo denominado por Roland Barthes (1967), quanto as grandes ações (geralmente combates físicos e confrontos) decorre da reflexão sobre os modos de articulações possíveis na narrativa, a partir da configuração das imagens.

**FIGURA 2:** Samurai X, n.° 35, 2002 p.35

Essa relação entre as ações na série Samurai X são moduladas não só pelos tipos de desenhos hiperbólicos, ou por anamorfoses, como também essas representações são distribuídas com duplo propósito. O primeiro deles diz respeito à criação de possibilidades singulares de leitura e que, ao aproveitar o suporte da página, consegue sugerir em alguns casos e impor em outros novos trajetos que saiam da linearidade, isto é, do caminho da direita para esquerda, ao modo da escrita japonesa, e de cima para baixo. Essas disposições inusitadas dos elementos gráficos nas páginas são o guia principal para a constituição narrativa da série Samurai X. FIGURA 2

São justamente essas diagramações subordinadas às exigências de um determinado momento narrativo que possibilitam a criação de um específico tom ou clima da história. Em outros casos, também o modo diferenciado de compor a página potencializa as ações

[1] Se tomarmos as características morfológicas de uma personagem de história em quadrinhos, perceberemos, por exemplo, que sua representação conserva traços comuns em diferentes vinhetas, o que é essencial para o reconhecimento do leitor, mas apresenta novos traços, que estarão de acordo com seu estado de humor ou com os movimentos necessários para desempenhar uma ação.

físicas das personagens. Nas ações miúdas, que se caracterizam pelo desenvolvimento dos afazeres cotidianos, uma diagramação de página em que uma personagem aparece destacada de algum modo tem muitas vezes o objetivo de promover sua descrição no plano morfológico. O destaque está, indubitavelmente, em fazer com que o leitor reconheça melhor a personagem através do desenho.

Melhor do que qualquer outra vinheta nessa página, o desenho do herói da Figura 2 sintetiza uma representação paradigmática, conforme pensado por Barthes (1968). Porém, por se tratar de uma narrativa, esse desenho cumpre outra tarefa, dessa vez ligada ao encaminhamento narrativo. Primeiro, é necessário admitirmos que o significado desse desenho seja a representação do motivo principal da página, e que os outros elementos gráficos ali encontrados giram em torno dele.

O desenho de herói de imagem-chave, porque é através dessa imagem que se estabelece a tabularidade, em que todos os outros elementos gráficos presentes são articulados a favor da narrativa. É a partir dela que se tem a possibilidade, em primeira instância, da realização de uma leitura multivetorial, em que o embate entre o protagonista e o antagonista decorre a partir do momento em que o herói realiza ações aparentemente sem importância, como posar diante do seu inimigo, por exemplo.

A partir desse exemplo, é possível afirmar que nenhuma ação representada na série Samurai X é gratuita ou isolada de outros acontecimentos, mesmo que possa aparentar isso em um primeiro momento. Ainda que, em um determinado momento da história, as ações miúdas na série Samurai X, por vezes, possam aparentar uma pequena historieta, ainda assim não podem ser consideradas como adendas propriamente ditas, pois, como um vagão de um trem, esse tipo de ação encontra-se no meio de ações decisivas, realizadas pelas personagens.

Isso acontece porque a principal característica da série Samurai X é justamente essa intercalação entre as ações miúdas e as grandes ações. O principal eixo de análise das grandes ações na série Samurai X é a função das anamorfoses encontradas nesse mangá. Enquanto nas ações miúdas, as anamorfoses das personagens se aproximam mais de tipos "caricatos", que cumpriam o papel de expressar caracteres psicológicos das personagens, nas grandes ações essas anamorfoses cumpriam outro papel para a economia narrativa.

**FIGURA 3**: *Samurai X*, nº 49, 2003, p.54

Já as anamorfoses nas grandes ações servem também como uma forma de evidenciar os atributos físicos das personagens: o movimento da luta, a

força empregada de um golpe etc. Porém, apesar da expressividade contundente das personagens, proporcionada pelas anamorfoses, elas são trabalhadas também na perspectiva do suporte, isto é, na perspectiva da página da história em quadrinhos.

De modo exemplar na FIGURA 3, notaremos que todos os elementos gráficos necessários são concebidos em torno da imagem anamórfica. Essa imagem, consequentemente, torna-se o ponto principal da página estudada, e, portanto, mote para que iniciemos a nossa leitura.

Tal imagem foi concebida pelo autor para se adequar como um encaixe análogo à peça de um quebra-cabeça, nas dimensões da página. Ou, dito de outra forma, tal imagem visa acompanhar, em sua estrutura, a verticalidade da página.

Deixamos claro, entretanto, que, embora as anamorfoses nas grandes ações na série Samurai X possam ser detectadas ao longo da narrativa, elas não constituem um traço obrigatório para a representação das personagens nessas circunstâncias. Nosso intuito foi colocar em pauta a discussão da natureza da representação visual, tanto nas ações miúdas quanto nas grandes ações, bem como os papéis dessas ações e suas implicações recíprocas no desempenho e na coerência do contexto narrativo.

Em suma, podermos dizer que as anamorfoses nas ações miúdas estão mais próximas das "caricaturas". Todavia, mais importante do que uma discussão sobre a produção da comicidade ou não nessas representações, o que deve ser posto em relevância aqui é a recorrência dessas representações para conotar os estados psicológicos das personagens (euforia, raiva, medo, decepção etc.) e a implicação desses estados para a caracterização de cada personagem ao longo da história.

Já nas grandes ações, existe outra nuance, embora as anamorfoses possam representar também os estados de ânimo das personagens. No caso das grandes ações, elas funcionam de forma mais evidente como uma espécie de reforço das possibilidades de cinestesia na ação: saltos explosivos, movimentos precisos, corridas em grande velocidade e assim por diante. Para que isso aconteça, é necessário não só uma integração entre os elementos gráficos, por meio do sistema espaço-tópico, mas também uma utilização produtiva, ao modo pensado por Peeters (1998), do próprio suporte – da própria página.

A utilização produtiva representa um engendramento em relação à história, pois a organização da página acaba por ditar o fluxo narrativo. Sobre a utilização produtiva o próprio Peeters (1998, p.68) reconhece que é difícil traçar uma linha divisória entre ela e a utilização retórica.

Na utilização produtiva é possível haver mais de um trajeto para a leitura da página, e por não existir necessariamente uma única possibilidade de vetor, a narrativa é construída de acordo com as escolhas possíveis de quem vê as páginas.

Essa utilização produtiva é importante para entendermos como ocorre a integração das ações miúdas e as grandes ações na narrativa da série *Samurai X*. Usamos exemplarmente uma passagem em que o herói, enlutado, se deixa levar pela melancolia e, sentindo culpa por não conseguir proteger as suas amadas – Tomoe e Kaoru, em duas épocas distintas da sua existência. Figura 4.

FIGURA 4. *Samurai X*, nº 50, 2003. Mosaico com as 12 páginas que compõem o intervalo das páginas 13 a 24.

No exemplo é possível identificar os elementos gráficos mais pregnantes da passagem da história em que o herói – Kenshin – encontra-se em estado de desolação no Vilarejo dos Párias. Caracterizamos de ações miúdas todo o apanhado de atividades realizadas por Kenshin nesse período, as quais envolvem as conversas com o Velhote e as memórias do herói.

Além da importância desses elementos gráficos para a construção retórica dessa parte da história, podemos notar também que esses mesmos elementos e suas variáveis acabavam por se replicar em outro trecho da série, na qual o herói volta ao convívio dos seus aliados, regressando justamente no momento em que a sua presença se faz necessária – uma vez que, nesse trecho da narrativa, o herói precisa salvar um dos seus amigos, que padecia após lutar contra um vilão.

Constatamos que esses elementos replicados, tais como a moldura preta e o brilho da espada, ajudavam o leitor a construir uma ponte entre dois momentos distintos na narrativa da série *Samurai X*. Esses elementos extrapolavam o mero valor simbólico assim como a sua discursividade presente em cada página analisada. Assim, eles não constituíam simples recursos usados pontualmente pelo autor, mas serviam também para dar a coerência necessária nas ações desempenhadas pelo protagonista em pontos remotos da história.

Notamos que essa coerência de princípio gráfico se realiza, sim, pela solidariedade icônica das imagens, tal como enunciada por Groensteen (1999). Porém, podemos perceber que na série Samurai X a solidariedade icônica, tão vital para fluxo narrativo das HQs, tinha a particularidade de não se dar necessariamente por imagens vizinhas, através do sistema espaço-tópico.

Groensteen, ao proclamar o sistema espaço-tópico, em seu livro homônimo, nos leva ao entendimento de que a sua funcionalidade só se realiza em um espaço, em um lugar, e que, no caso, a página da história em quadrinhos é o suporte que dimensiona a análise.

**Considerações finais**

Sem invalidar o reconhecimento da página como lugar de realização da solidariedade icônica, acreditamos que, no caso da série Samurai X, é possível que haja também uma dependência recíproca entre os ícones não sequenciados. Ainda assim, é possível construir ligações entre instantes separados dentro de uma mesma narrativa, se nós consideramos como sistema espaço-tópico não só a página, mas também a própria revista. Essa não sequencialidade traz como saldo um tipo de leitura em que precisamos rememorar os ícones mais pregnantes e

associá-los dentro de uma perspectiva simbólica ao longo da história.

É bom que se lembre que, apesar do trato distinto para as grandes ações, não se tem a intenção aqui de propor uma separação entre esse tipo de ação e as ações miúdas. Ao contrário, o objetivo é demonstrar a possibilidade de reintegrar, no alcance do aceitável, as questões ligadas às ações triviais àquelas ligadas às grandes empreitadas do herói e seus aliados na narrativa da série *Samurai X*. Pensamos nessa reintegração, sobretudo porque partimos da crença de que as ações miúdas, ao cumprirem na maioria dos casos o papel de descrição das personagens (conhecimento de hábitos, temperamentos etc.), cumprem também um papel preponderante para que o leitor entenda a lógica de funcionamento das ações realizadas (principalmente pelo protagonista) diante de um conflito decisivo na história.

**Referências**

BARTHES, Roland. **As sucessões das ações. In: A aventura semiológica.** Trad. Mario Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 1967, p. 153-166.

FRENAULT-DERUELLE, Pierre. Du lineaire au tabulaire *In: Communications*, nº 24. Paris: SEUIL, 1976, p. 7-23.

GROENSTEEN, Tierry. **Système de la bande dessinée.** Paris: PUF, 1999.

PEETERS, Benoît. **Lire la Bande Dessinée.** Paris: Camps Flammarion, 1998.

SILVA, André. **O herói na forma e no conteúdo - análise textual do mangá Dragon Ball e Dragon Ball Z.** Salvador: FACOM/UFBA, 2006.

WATSUKI, Nobuhiro. **Samurai X – Rurouni Kenshin** (ed. 1-56). São Paulo: JBC, 2001.