

# Centro: Comunicação e Artes

## Curso: Comunicação

**Título:** A IMAGEM DO HERÓI NO MANGÁ. ☒

**Autores:** Venegas, S. Cardoso, I.S.

**Email:** sosovenegas@yahoo.com.br

**IES:** UNESA

**Palavra Chave:** Indústria Cultural Herói Arquétipos Quadrinhos Mangá

### Resumo:

Esse estudo sobre a imagem do herói no mangá tem como objetivo encontrar e analisar elementos ligados ao conceito de herói e passando também pelos conceitos de mito, arquétipo, ídolo, Indústria Cultural, mundialização da cultura e linguagem dos quadrinhos. Os mangás são os gibis ou histórias em quadrinhos japonesas e suas principais características são o dinamismo das histórias e personagens expressivos de olhos muito grandes. Os mangás shonen, voltados ao público jovem, são os que mais fazem sucesso e muitos protagonistas são super heróis. A palavra herói, etimologicamente, significa “guardião, defensor que nasceu para servir”. Normalmente todo herói tem um nascimento difícil, é treinado por um mentor, e passa por uma vida de lutas até obter a vitória. A vida do herói tende a ser classificada em três etapas: separação de seu lugar de origem, iniciação em sua vida de aventuras e combates, retorno a casa após vencer o mal. Nota-se que esse arquétipo de herói sempre esteve presente em várias culturas e sociedades do mundo e que esses arquétipos são formados por imagens que há muito tempo vêm dominando o pensamento coletivo tornando-se, assim, semelhantes entre todas as pessoas. A Indústria Cultural, responsável por fazer os conteúdos artísticos ou culturais se tornarem bens de consumo, faz uso constante de arquétipos, principalmente no cinema. Os personagens dos filmes e os atores que os interpretam têm uma vida perfeita que muitos desejam ter. Os jovens que lêem mangás também vêem os personagens dos mesmos como ídolos. O mangá traz influências das culturas japonesa, européia e norte-americana e os quadrinhos adotaram uma técnica cinematográfica de narrar história, seja ela de cunho existencial, político, satírico, metalingüístico através de balões, onomatopéias e enquadramento. Os mangás têm características particulares quanto a essa formatação. Os balões têm um formato redondo para diálogos e espiralado para gritos. Já as onomatopéias podem se referir a sons, condições de seres animados e inanimados ou sentimentos. O enquadramento possui uma média de um a oito quadrinhos por página e a ação transcorre numa seqüência parecida a um storyboard. Essas características podem ser encontradas nos três mangás escolhidos para o estudo de caso desse trabalho: Saint Seiya de Masami Kurumada, Dragon Ball de Akira Toriyama (ambos publicados no Brasil pela editora Conrad) e Kamen Rider de Shotaro Ishinomori. Em Saint Seiya, conhecido no Brasil como Cavaleiros do Zodíaco, o protagonista é um jovem órfão que é treinado por uma amazona, passa por vários combates para tornar-se o Cavaleiro de Pégaso e regressa ao seu país. Em Dragon Ball, um jovem extraterrestre se aventura pelo mundo após receber o treinamento de seu falecido avô adotivo. Em Kamen Rider, um homem é transformado em ciborgue por uma organização criminosa e é forçado a abandonar família e amigos para combatê-los. Nos três casos temos personagens que passaram por uma iniciação difícil e terminaram se envolvendo em aventuras e combates com o objetivo de alcançar a vitória conforme aponta a lenda padrão do herói. ☒