



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE LETRAS
DEPARTAMENTO DE TEORIA LITERÁRIA E LITERATURA

Pipipí Pópópó Oyasumi Punpun

Daniel Luis Arcanjo Pina

Brasília
2019

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE LETRAS
DEPARTAMENTO DE TEORIA LITERÁRIA E LITERATURAS

Pípípí Pópópó *Oyasumi Punpun*

Daniel Luis Arcanjo Pina

Monografia apresentada ao curso de Letras
Português e sua Respectiva Literatura da
Universidade de Brasília (UnB) como
requisito parcial para a obtenção do grau de
Licenciado em Letras.

Orientadora: Profa. Dra. Cíntia Carla
Moreira Schwantes.

BRASÍLIA

2019

AGRADECIMENTOS

Nesse momento de finalização de curso é importante lembrar o apoio que tive de toda a minha família ao longo da jornada que foi a graduação. Minha mãe, por ter insistido em lutar contra a burocracia quando a única resposta que tínhamos era o “não”. O meu pai por ter me acolhido em sua casa e ter paciência enquanto eu precisei me recuperar. Aos meus irmãos (Ana e Caio), que fazem com que me sinta em casa não importa onde estejamos.

Agradeço a minha professora orientadora, Dra. Cíntia Moreira Schwantes, por me aceitar de última hora e me mostrar que a calma gera tempo e o tempo gera calma.

À minha namorada, Lauane Campos, pelo companheirismo e motivação que me fizeram tomar novo fôlego para às próximas primaveras.

Aos meus amigos, Ronan, Aryel, Hugo e Botelho, com quem dividir a masmorra sempre foi uma alegria.

Aos meus heróis das artes, Inio Asano incluso, a quem me espelho e um dia entenderei.

Aos natais passados, por terem possibilitado a existência de novos períodos em minha vida.

Ao inventor da Lamotrigina, seja lá quem ele for.

E ao meu “eu passado”, que perseverou.

RESUMO

O objetivo do presente trabalho é analisar o mangá *Oyasumi Punpun* de Inio Asano, buscando evidenciar as características de arte pós-moderna em sua composição, para isso situaremos, inicialmente, o mangá como estilo do gênero de quadrinhos e as suas características contemporâneas de sua produção e do contexto no qual foi desenvolvido.

Palavras-chave: Inio Asano. *Oyasumi Punpun*. Mangá. Pós-modernismo. Pós-modernidade.

Abstract

The present work aims to analyze the manga *Oyasumi Punpun* by Inio Asano, attempting to bring to light the characteristics of post-modernist art in its composition; to make this possible, manga will first be situated as an style of comics genre and the contemporary features of its production in the context in which it was developed will also be presented.

Keywords: Inio Asano. *Oyasumi Punpun*. Mangá. Postmodernism. Good night Punpun.

SUMÁRIO

Capa	1
Contra capa	2
AGRADECIMENTOS	3
RESUMO	4
<i>Abstract</i>	<i>5</i>
<i>Sumário de Figuras</i>	<i>7</i>
INTRODUÇÃO	8
1. O mangá: Gênero e estilo	9
1.1 Modernidade, modernismo, pós-modernidade e pós-modernismo	10
1.2 O Japão e a pós-modernidade	11
1.3 O mangá e o pós-modernismo	12
2. One of the voices of his generation	14
2.1 Oyasumi Punpun	17
3.0 Metodologia de análise	18
3.1 Tempo	19
3.1.1 Pillow Shot	20
3.2 Espaço	22
3.2.1 Doodle	25
3.2.2 Traço pessoal	27
3.2.3 Fotorrealismo	29
3.2.4 Caricaturização	30
3.2 Enredo	31
3.3 Personagens	33
3.4 Narrador	35
4. Considerações Finais	37
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	39

Sumário de Figuras

Figura 1: Planos diversos	20
Figura 2: What a Wonderful World com cenário inteiramente analógico	23
Figura 3: Nijigahara Holograph com distorção de imagem causada pelo zoom	24
Figura 4: Solanin, personagens com borda recortada e inseridos em outra imagem.....	24
Figura 5: Desfoque em <i>Oyasumi Punpun</i>	24
Figura 6: Professores caricaturizados.....	25
Figura 7: Várias faces de Punpun.....	26
Figura 8: Sobrancelhas de Aiko Tanaka	27
Figura 9: Arlequina e Coringa por Alex Ross.....	30
Figura 10: Protagonista do mangá posterior retratada na camisa de um aluno	36

INTRODUÇÃO

“[...] uma arte superficial, descentrada, infundada, autorreflexiva, divertida, caudatária, eclética e pluralista, que obscurece as fronteiras entre a cultura ‘elitista’ e a cultura ‘popular’, bem como entre a arte e a experiência cotidiana.” Assim, Eagleton descreve a arte, ou a cultura, pós-modernista em seu texto *As ilusões do pós-modernismo* (1998. p.6) e assim também poderíamos começar a descrever parte de *Oyasumi Punpun* (2007), mangá de Inio Asano que será o nosso objeto de estudo, entendendo que pós-modernismo para fins de análise será compreendido pela definição de Lúcia Osana Zolin:

Um conceito ideológico amplo, alicerçado na infraestrutura industrial e econômica ocidental e na globalização, a partir dos anos 1960, que descreve profundas repercussões na expressão popular, na comunicação de massa, nas manifestações culturais, em geral – remete a traços que vão desde a ênfase na heterogeneidade, na diferença, na fragmentação, na indeterminação, até chegar à profícua desconfiança em relação aos discursos universais e totalizantes (ZOLIN, p.1, 2009).

Utilizando as proposições de Scott MacCloud sobre a arte sequencial, assim como os ensinamentos de Groensteen sobre a análise semiótica de quadrinhos, buscaremos os traços de composição pós-modernistas em *Oyasumi Punpun*, traçando paralelos com a teoria cinematográfica e a teoria literária, campos estes que o quadrinho habita sem que pertença a nenhum deles.

Na sessão 1 introduziremos o mangá enquanto estilo e esclareceremos o erro comum dos veículos de notícias sobre quadrinho, que é a utilização do termo “gênero” para se tratar de mangá utilizando Alfons Moliné como suporte para tal. Após isso o mangá será inserido em contexto mundial, levando em consideração a influência econômica e a sua participação na cultura japonesa, salientando o papel dos meios de produção. Na sessão 2 apresentaremos o autor, seu conjunto de obras e o nosso objeto de estudo. E por fim, na sessão de análise, serão separados os elementos macro da narrativa para que possam ter atenção individual e as suas características pósmodernistas sejam retratadas como possibilidades de toda a arte do período e não somente do corpus.

Assim como Inio Asano que busca iniciar sua obra com a frase “Boa noite, Punpun”, como uma espécie de rima temática de início de capítulos e anunciador de enredo, iniciaremos também para que o espírito da obra faça parte também da análise, sendo assim: “Boa noite, Punpun”.

1. O mangá: Gênero e estilo

O Mangá – história em quadrinhos japonesa – é o produto de cultura pop japonesa mais consumido no mundo e uma força literária de alta relevância para a contemporaneidade. Foco de três das maiores editoras da atualidade (*Shueisha*, *Kodansha* e *Shogakukan*), é, também, um estilo literário que se volta à massificação em cenário mundial. Apesar de constantes ajustes para se adequar ao contexto ocidental, traços fundamentais da cultura japonesa não são apagados: Temas do cotidiano japonês e folclore nacional são argumentos de enredo bastante comuns.

Antes de abordarmos as características do estilo é preciso distinguir Gênero literário e estilo literário. Enquanto gênero literário, as histórias em quadrinhos possuem diversos estilos de abordagem que podem variar dependendo da nacionalidade da obra, no entanto todos os estilos são fundamentados em características visuais; tipos de enredo; lógica de publicação e finalidade mercadológica, fazendo com que o estilo não fique atrelado ao país de origem ou a nacionalidade dos seus autores. O mangá como categoria de estilo, por exemplo, é visualmente marcante. Os olhos grandes e a leitura no sentido oriental são facilmente reconhecíveis, porém existe um mercado de autores brasileiros (Fábio Yabu, Marcelo Cassaro, Max Andrade etc) que produzem no estilo para o mercado brasileiro com as mesmas características visuais e de enredo. Essa é uma questão importante para que diferenciemos as características (macro) do gênero literário e (micro) do estilo literário. Entre outros estilos do gênero, podem ser citados: *Manhwa* (quadrinhos sul-coreanos), *Tebeo* (Quadrinhos espanhóis), Gibis (quadrinhos brasileiros), *Comics* (Quadrinhos norte americanos).

Entre as características superficiais do estilo mangá, segundo Alfons Moliné estão: os olhos grandes e pupilas brilhantes, inspirados pela admiração às animações da Disney por *Osamu Tezuka*, que popularizou os traços; a leitura em sentido oriental, da direita para a esquerda; os layouts inovadores dos quadrinhos; a distorção do tempo e espaço pela retratação de uma mesma cena em diversos ângulos simultâneos; a variedade de abordagens a gêneros de histórias e temas possibilitados pela indústria japonesa; a definição de um arco psicológico para a personagem, referente ao tempo cronológico da publicação; balões de pensamento quase inexistentes, e em quadros sem diálogos, normalmente, utiliza-se onomatopeias para identificar o ambiente como silencioso (MOLINÉ, 2004, p. 29).

Nenhum destes traços atualmente é exclusivo dentro do gênero quadrinhos, mas servirão como facilitadores da distinção entre esse e outros estilos. Atrelam-se ao mangá tais

características pela importância histórica na construção da forma. Todas elas em algum momento foram únicas dos quadrinhos japoneses ou inovadas pelo estilo, o que constitui meio mais simples de diferenciação para os leitores.

1.1 Modernidade, modernismo, pós-modernidade e pós-modernismo

É relevante dizer que o conceito de pós-modernismo é utilizado de formas diferentes e com finalidades diferentes entre os pesquisadores, o que o torna ambíguo. No entanto, para o este trabalho, leva-se em consideração a utilização do termo em torno da discussão artística, onde parece haver acordo entre os escritores. Para fins de análise, compreenderemos pós-modernismo pela definição de Terry Eagleton “A palavra pós-modernismo refere-se em geral a uma forma de cultura contemporânea, enquanto o termo pós-modernidade alude a um período histórico específico” (EAGLETON, 2011, p. 6).

O termo “pós-modernismo” legitimado por Lyotard em seu livro *A condição pós-moderna* (2011) é ligado à era pós-industrial. Na obra o autor preocupa-se com o estado do saber no novo paradigma científico acadêmico, que é transformado pela tecnologia e o imediatismo a partir de 1950. Os novos interesses na linguagem, para fins de aprimorar a mecânica de produção e informatização do processo técnico, entram em choque com o repasse imediato de informação e a emancipação epistemológica. De acordo com Lyotard, cria-se a incredulidade nas “metanarrativas” dos dispositivos legitimadores do saber, como: A ciência, religião e as instituições civis. A ideia da “verdade” e “poder” são vistas como totalizantes e por isso serão fragmentadas pelo descrédito as “metanarrativas”. O autor acredita que a associação da aquisição do conhecimento e a educação em longo prazo chegarão a um fim na era pós-moderna, causando a fragmentação da sociedade em um movimento antitotalitarista

O pós-moderno, enquanto condição da cultura nesta era caracteriza-se exatamente pela incredulidade perante o metadiscurso filosófico-metafísico, com suas pretensões atemporais e universalizantes (BARBOSA, 2018, p.7).

O modo que Lyotard coloca o conceito em seu livro pode gerar certa paranoia, em uma leitura rasa sobre o conceito. A partir de sua leitura é possível compreender que o conhecimento científico não corresponde a todo o conhecimento, estabelecendo uma espécie de pós-verdade. A criação de alvos imaginários, simplificações extremas de ideologias, tentativas de revisionismos históricos e relativização cultural são algumas das características atribuídas ao pós-modernismo. Essas críticas são totalmente validadas e constantemente

revisitadas por teóricos. Eagleton, em seu livro *As ilusões do pós-modernismo* (2011), ilustra as contradições pós-modernistas enquanto tenta destrinchar o conceito:

Há um tipo parecido de contradição incorporada ao pós-modernismo, que também é simultaneamente radical e conservadora. Uma característica marcante das sociedades capitalistas avançadas encontra-se no fato de elas serem tanto libertárias como autoritárias, tanto hedonistas como repressoras, tanto múltiplas como monopolísticas. E não é difícil descobrir a razão disso. A lógica do mercado é de prazer e pluralidade, do efêmero e descontínuo, de uma grande rede descentrada de desejo da qual os indivíduos surgem como meros reflexos (EAGLETON, 2011, p.108).

Neste trabalho, reconhecemos o mérito das críticas, no entanto, de modo algum se ambiciona analisar a pertinência da discussão sobre a existência, ou relevância, do pós-modernismo e tomar lados sobre a impossibilidade de autocrítica, extremismo ou superficialidade do termo. A análise do *corpus* se baseará no conceito em relação à possibilidade crítica para a teoria literária disposta nele, assim como em sua perspectiva sobre temas relevantes para discussão da contemporaneidade.

Sendo a crítica da arte o nosso foco neste trabalho, parafraseando Mike Featherstone em *Cultura do consumo e pós-modernismo* (1995), vale citar algumas das características que formam a literatura contemporânea e que podem ser encontradas no nosso objeto de estudo: a negação do limite entre a arte e o cotidiano (a introdução de mangás aclamados pela crítica em contextos prosaicos altamente democráticos); o colapso da distinção entre elite e cultura popular (à medida que, apesar dos mangás serem tratados como cultura de massa, também são reconhecidos como símbolo cultural japonês altamente valioso para a imagem global da nação); ecleticismo estilístico e a mistura de códigos: paródia, pastiche, ironia, e descontração; o declínio da noção de originalidade e genialidade do artista, e a sua reposição pela possibilidade da repetição de fórmulas; a ênfase na forma e não no conteúdo; A fragmentação do tempo em uma série de presentes perpétuos.

1.2 O Japão e a pós-modernidade

O Japão tem uma longa história de pobreza. Cerca de 70 % do seu território é constituído por montanhas. Os rios, embora numerosos, são curtos e rasos. O leito arenoso os faz parecer mais riachos, quando comparados aos do Brasil. [...] O inverno, em certas regiões, é muito rigoroso, com média anual de neve de quatro a seis metros.[...] O Japão tem 60 vulcões ativos e um sem-número de outros adormecidos (LUYTEN, 2012, p.11).

Geograficamente o Japão é pouco favorecido, e até meados de 1950 era um país de economia baseada em agricultura. O país sofreu, também, a perda da mão de obra agrária por conta do alistamento forçado para duas guerras em sequência: o confronto com China, entre

1937 e 1945, que culmina na rendição japonesa aos países Aliados durante a Segunda Guerra Mundial, de 1945 a 1950. Calcula-se que somente durante a Segunda Guerra o país tenha perdido 4,54% de sua população, a estimativa é de que 2,600,000 à 3,100,000 (MUSEUM, 2019) destes sejam Civis.

Após o período de guerras, o Japão é ocupado militarmente pelos Estados Unidos, no entanto, como expressado por Luyten, o período da dureza, além daquele da tradição histórica, já vinha atingindo os japoneses oito anos antes da ocupação norte-americana” (LUYTEN, 2012, p. 12).

A reestruturação da economia japonesa pós-guerra acontece com o auxílio dos Estados Unidos, que segundo Luyten (2012, p. 13) necessitava estabelecer uma “ponta de lança anticomunista” na Ásia. Para o Japão essa parceria econômica fez com o país focasse na produção de bens de consumo voltados ao mercado norte americano, fomentando assim não só a economia como a restauração da identidade nacional japonesa por meio do trabalho árduo, característica da qual o país se orgulha. A evolução da indústria e da economia japonesa só se consolida na década de 1960, onde o país passou a ser reconhecido mundialmente como potência econômica.

A abertura do país a recém-chegada cultura norte americana cria uma mudança no modelo de prosperidade, o intercâmbio cultural possibilitava o contato do público operário japonês com o estilo de vida americano: marcas de roupa, modelos de carro... Com isso o referencial de beleza foi, também, reajustado, dentro das possibilidades, ao modelo americano.

A mentalidade dos meios de comunicação também muda, as tiragens de revistas e jornais ficaram cada vez mais altas e variadas. “No campo das revistas e livros, em 1980, atingiu-se o volume de 4,3 bilhões de livros e revistas produzidos, dos quais 27 por cento, ou seja, 1,16 bilhão destinava-se a publicações de histórias em quadrinhos – os mangás” (LUYTEN, 2012, p.17).

1.3 O mangá e o pós-modernismo

Por si só mangás são um objeto de estudo interessante da condição pós-moderna. As características em comum com a arte pós-modernista são fundamentais para a produção no estilo e se tornaram inseparáveis. Segundo Mike Featherstone (1991), as principais características da arte pós-modernista são:

[...] a abolição da fronteira entre a arte e vida cotidiana; a derrocada da distinção hierárquica entre alta-cultura e cultura de massa/popular; paródia,

pastiche, ironia, diversão e celebração da “ausência de profundidade” da cultura; o declínio da originalidade/genialidade do produtor artístico e a suposição de que a arte pode ser somente repetição (FEATHERSTONE, 1991, p. 25).

Acompanhando a mídia japonesa pós-guerra, o mangá também conta com um nível de produção semanal extremamente alta. Isso cria um paradoxo entre descartabilidade e longevidade das histórias, pois o formato editorial – com seus almanaques semanais – é especificamente criado para ser descartável. A editoração de mangás é tão importante que molda a recepção da comunidade leitora no ambiente físico das cidades, algumas cidades possuem lixeiras específicas para que as antologias semanais sejam depositadas e eventualmente recicladas, do contrário tomariam muito espaço em outras lixeiras. Isso mostra que não só o mangá é economicamente importante, mas também culturalmente reconhecido. “Desse modo, as revistas de mangá são um produto descartável. É comum vê-las largadas nos metrô, trens e ônibus, nas próprias estações, depois de lidas” (LUYTEN, 2012 p. 34). Esse sendo somente um dos exemplos da abolição das fronteiras entre arte e vida contemporânea.

Primeiramente os mangás são publicados semanalmente, em antologias de até 500 páginas feitas com qualidade baixa e em papel jornal, caso alcancem certa popularidade semanalmente são relançados em formato de livro com papel e capas de melhor qualidade. Isto ajuda na democratização das obras dentro do estilo, independente do autor, qualquer obra possui a mesma lógica de publicação.

É também interessante notar que o mangá moderno é pensado para ser acessível a todas as idades e que possui uma cultura de repetição de temas e fórmulas. É possível ver adultos e crianças lendo as edições semanais em locais públicos como o metrô. As publicações são divididas em revistas focadas na divisão demográfica dos leitores, o que serve também como uma primeira divisão de temas e gêneros. De modo simplificado as revistas se dividem em: Shoujo, revistas de interesse do público feminino infantil, normalmente com temas românticos; Shounen, destinadas ao público masculino infantil, histórias de ação; Seinen, destinadas ao público adulto, com temáticas violentas ou altamente reflexivas; etc. Cada uma das divisões demográficas possui suas próprias fórmulas, que são constantemente repetidas fazendo distinções entre temas (*Naruto e Hunter x Hunter*, por exemplo, possuem praticamente a mesma história). Sendo assim, a influência do mercado sobre o desenvolvimento do mangá é somente mais uma das marcas pós-modernas.

Por conta das mudanças de produção e das tendências de consumo no mercado de mangás, hoje em dia as revistas *mainstream* usam o público-alvo diretamente como forma de classificar os mangás¹ (LIAO, 2016, p. 10,

¹ *Due to the change of production mode and tendencies of consumption of manga market, mainstream manga magazines nowadays use the targeted audience straightforwardly as the naming principle of manga*

tradução nossa).

O volume de produção e a relevância das histórias é algo tão impressionante que a obra completa de Osamu Tezuka, precursor do mangá e anime moderno, é composta por 150 mil páginas de mangá divididas em 600 títulos e 60 trabalhos de animação, o autor é um dos prováveis responsáveis pela massificação do gênero. Em sua obra é possível ver as influências da estética modernista (vinda de leituras ocidentais que teve acesso durante a ocupação norte americana pós-Segunda Guerra) onde a sequência narrativa é linear, a ordem de quadros é simétrica e a construção da ação dentro deles é fluida. No entanto, suas obras vão ao longo do tempo sofrendo o processo de pós-modernização, onde é possível notar a existência de temas e hibridismo de técnicas mais comuns ao mangá contemporâneo.

Comparativamente, as vendas estimadas da revista *Shounen Jump* semana, em 1986, chegam a 4,5 milhões de exemplares e do conjunto de revistas de Maurício de Sousa [...] totalizam 2,5 milhões de exemplares mensais (LUYTEN, 2012, p. 32).

Apesar da constante repetição, a distinção de alguns títulos como clássicos independe de gênero ou fórmula, essa sendo uma informação muito importante, já que grande parte dos clássicos do mangá são *Shounen*, gênero conhecido por sua semelhança entre histórias.

A contestação da canonicidade na cultura contemporânea surgiu como resultado de uma investigação dentro dos processos e procedimentos institucionais, onde o texto é elevado, julgado como “arte” e então canonizado (CLIPPINGER, 2001, p. 46, tradução nossa).²

Como todo estilo, e gênero, literário é possível destacar os grandes clássicos, obras como *Dragon ball* de Akira Toriyama (1984) e *Saint Seiya* (1986) (no Brasil *Cavaleiros do zodíaco*) de Masami Kurumada, extremamente reconhecidos no ocidente principalmente por suas adaptações para anime, sempre virão em mente. Apesar de a formação de um cânone ser um dos pontos principais de contestação do pós-modernismo, por oferecer uma visão única sobre a relevância de obras literárias, o que segundo a condição pós-moderna caracteriza uma “metanarrativa”, é também uma realidade inegável dentro do gênero de quadrinhos, apesar de funcionar de um modo um pouco mais democrático para o mangá.

2. One of the voices of his generation

classifications (LIAO, 2016, p.10).

² *The contestation over canonicity in contemporary culture has erupted as a result of the investigation into the institutional processes and procedures by which a text is elevated, deemed, "art," and hence canonized* (CLIPPINGER, 2001, p. 46).

O *mangaka* Inio Asano se tornou uma das vozes de sua geração. Suas obras – histórias sobre juventude que poderiam ser muito estranhas ou embaraçosas para adultos – encontraram seu lugar em corações descontentes de adolescentes e jovens de 20 e poucos anos (OZAKI, [s. d]).³

Mio Ozaki, colunista do jornal *Yomiuri Shimbun*, intitula a publicação de sua entrevista com o *mangaka* Inio Asano de *The disaffected world of Inio Asano*. Nessa entrevista, em 2010, introduz formalmente o autor, que já era conhecido por *Solanin* (2005), e sua obra a um público que costuma não ter contato com os autores de mangá. A entrevista veiculada pelo jornal impresso de alcance nacional é também, após a tradução, a primeira vez que o ocidente tem contato com a visão do quadrinista sobre a própria obra. “Uma das vozes de sua geração”, é assim que Inio Asano é apresentado pelo entrevistador. Esse termo é normalmente utilizado pela mídia norte americana para rotular artistas cuja obra funciona como uma amostra do *zeitgeist*, podendo também ser utilizado para uma obra específica que também o ilustre: Bob Dylan, *Trainspotting* (1996) e Lena Dunham são somente alguns exemplos que podem ser utilizados. O autor também é aclamado mundialmente por sua técnica e características visuais, o que será analisado posteriormente neste trabalho.

Inio Asano, publicado pela primeira vez aos 17 anos, possui um conjunto de obras muito único, criado de um ponto de vista extremamente pessoal. Seus temas giram em torno de jovens que são, do ponto de vista adulto, disfuncionais, e das suas expectativas, assim como sobre a necessidade de se sentirem únicos. *Solanin*, sua primeira obra de destaque, conta a história do casal pós-graduado Meiko e Taneda, vivendo juntos em um apartamento enquanto percebem que não possuem objetivos de vida, expectativas para o futuro e que se encontram presos na rotina de trabalho adulta. A história se desenvolve assim que Meiko decide largar o emprego e entrar em um período sabático, vivendo do dinheiro de sua poupança e da assistência que seus pais dão a ela. Taneda, apoiando a decisão de Meiko, decide focar seus esforços em sua banda formada por amigos de faculdade. Grande parte desse mangá é sobre o lugar do jovem na sociedade, e o valor de sua própria individualidade. Todos os personagens estão em ângulos diferentes da mesma situação, buscando uma solução ou simplesmente refletindo sobre ser funcional, em uma perspectiva trabalhista. Sobre a obra o autor, em entrevista para a Anime News Network diz:

Eu acho que as séries que criei antes de *Oyasumi Punpun*, em particular, *Subarashii Sekai* e *Solanin*, focaram na noção de que os jovens

³ *Mangaka Inio Asano has become one of the voices of his generation. His work--stories of youth that would be too alien or embarrassing for full-fledged adults--has found a home in the hearts of disaffected teens and twentysomethings* (Mio Ozaki).

têm de que são inerentemente “especiais”. Com essas duas histórias, o enredo principal era sobre como, com o tempo, os personagens adotam as normas da sociedade e se adaptam a elas. Ao criar essas duas histórias, propositalmente fiz a autoconsciência do jovem personagem aparecer como parte de sua juventude e inexperiência[...] (ASANO, 2018, tradução nossa)

Na obra *A girl on the shore* (2016), Asano, trata sobre a iniciação sexual de Koume e Isobe. A história passa por temas como abuso sexual, a superficialidade de relações e vida escolar como meio principal de interação na adolescência. De um modo geral pode-se colocar esse quadrinho como um ótimo exemplo do conceito de amor líquido, como dito por Zygmunt Bauman “A misteriosa fragilidade dos vínculos humanos, o sentimento de insegurança que ela inspira e os desejos conflitantes (estimulados por tal sentimento) de apertar os laços e ao mesmo tempo mantê-los frouxos” (BAUMAN, 2004, p.8). A relação de sexo casual entre os protagonistas, que inicialmente serviria como um meio de experimentação, vira rapidamente um meio termo entre o sentimento de posse e afeto, revelando traumas passados e a volatilidade do relacionamento romântico, utilizando personagens jovens como ferramenta, mas sem limitar o tema com a escolha. No evento *Salón del Manga de Barcelona* em 2015 o autor comentou sobre as expectativas que possuía sobre o quadrinho e a recepção do tema pelos leitores:

Principalmente durante o começo, quando comecei a produzir mangá, eu pensava sobre as representações relacionadas à sexualidade como completamente normais, uma parte natural do cotidiano em que podemos entrar em situações sexuais. Para mim, o modo mais natural de ilustrar a realidade é me apoiar nessas caracterizações sexuais, então, alguém pode estar almoçando e uma cena e depois aparecer fazendo sexo naturalmente [...] Eu penso que fiz *A Girl On The Shore* no momento certo, pois eu fui capaz de atingir o último ponto sobre sexualidade que eu queria comunicar como um criador de mangás. Na época, eu pensei que não seria capaz de fazê-lo no futuro. Eu preferi declarar aquilo naquele momento em que eu ainda seria capaz de publicá-lo.⁴ (ASANO, 2015, tradução nossa).

A obra do autor atualmente é constituída de 20 quadrinhos, e 2 *datatables*, sendo desses 6 licenciados nos Estados Unidos pela empresa VIZ MEDIA, subsidiária das editoras *Shogakukan* e *Shueisha* sendo que em 2017 foi a maior editora de *Graphic novels* e quadrinhos nos Estados Unidos correspondendo à 23% do mercado, enquanto a editora DC

⁴ *Especially at the beginning, when I started making manga, I thought about sexually related descriptions as completely normal, a natural part of our day-to-day life where we might get into sexual situations. For me, the most natural way to portray reality is to lean on these sexual characterizations, so someone can appear having lunch in one scene, and then appear later having sex just as naturally. [...] I think I did A Girl on the Shore at the right time, because I was able to reach the last point regarding sexuality I wanted to communicate as a manga creator. At the time, I thought I wouldn't be able to do it in the future. I preferred to make that statement in that moment, when I still knew I was going to be able to publish it* (ASANO, 2015).

equivale 14% e a Marvel 10%. No Brasil 4 de seus títulos estão disponíveis, sendo estes: *Solanin* (2011); *Nijigahara Holograph* (2016); *A cidade da luz* (2017); *Boa noite punpun* (2018); (MAGULICK, 2017).

2.1 *Oyasumi Punpun*

“[...] uma arte superficial, descentrada, infundada, autorreflexiva, divertida, caudatária, eclética e pluralista, que obscurece as fronteiras entre a cultura ‘elitista’ e a cultura ‘popular’, bem como entre a arte e a experiência cotidiana” (EAGLETON, 1998, p. 6).

Observando a afirmação de Terry Eagleton sobre a arte pós-moderna e conhecendo *Boa noite Punpun*, chega a ser difícil não traçar o paralelo entre os dois. O quadrinho narra a vida de Punyama Punpun⁵, dos 11 aos 22 anos do personagem. A explicação mais simples e impactante que é possível fornecer sobre a obra, para que combine com o próprio conteúdo do texto, é: uma criança desenhada em forma de pássaro sem asas, quase em um *doodle* (rabisco), vivendo em um mundo fotorrealista, com enredo em moldes de *Bildungsroman* tragicômico apresentado em um formato de *slice-of-life*.

Oyasumi Punpun é composto de 13 volumes e 147 capítulos que foram lançados em sua maioria semanalmente nas revistas *Weekly Young Sunday*, entre 2007 e 2008, e na *Big Comic Spirits*, de 2008 à 2013. A divisão entre revistas se dá pelo encerramento da *Weekly Young Sunday* devido ao baixo número de cópias vendidas. Apesar do encerramento, a editora Shogakukan transferiu os títulos da revista para à *Bic Comic Spirits*, assim podendo ser encerrados.

O mangá perpassa os traumas de Punpun, como a família disfuncional, o primeiro amor, ser estuprado e, por fim, nos é revelado que o distanciamento de um amigo é também uma parte importante do enredo. Além de Punpun, também acompanhamos sua família e amigos, todos possuem arcos completos em que enfrentam metanarrativas clássicas como a existência de Deus e demonstram o deslocamento social tão comum para a arte contemporânea.

Ignorando a dicotomia entre o bem e o mal, ao mesmo tempo em que a reforça, a moralidade é uma das questões que o mangá faz questão de borrar. Os clichês de promessa eterna e do primeiro amor chocados com um personagem principal disfuncional para o modelo de vida japonesa, paranoico e extremamente submisso ao próprio contexto, enquanto faz críticas profundas à organização social, são os principais argumentos de

⁵ Punpun (ブンブン), pode ser lido como uma onomatopéia para quando alguém está zangado. Somente Punpun e Aiko (愛子) parecem ter nomes com escrita significativa para a trama, sendo Ai = amor; Ko = infantil

construção narrativa.

A fragmentação da identidade das personagens é um dos pontos altos do texto, onde a todo o momento refletem sobre o que são relações humanas, as expectativas do mundo sobre eles e o mundo adulto no qual não se encaixam. É também demonstrada quando os personagens se confrontam com a ideia da existência de divindades ou um Deus único, sendo isso uma parte fundamental para compreender o processo de desenvolvimento de Punpun e a relação dos personagens com metanarrativas, sendo algumas delas: O primeiro amor, como algo essencialmente passageiro e necessário para que se amadureça; a existência de Deus, como entidade única e que torna o destino imutável.

3.0 Metodologia de análise

Para analisarmos o corpus é necessário que entendamos que histórias em quadrinhos se tratam de uma arte híbrida, tanto ligada ao cinema quanto à literatura, porém como posto por Groensteen (2007), não podemos pensar que é somente isso, uma vez que a simultaneidade das técnicas narrativas são o que transformam os quadrinhos em uma linguagem única.

No fim das contas, o que faz com que os quadrinhos sejam uma linguagem que não pode ser confundida com nenhuma outra é, por um lado, a simultaneidade da movimentação de todos os códigos (visuais e discursivos) que o constituem, e ao mesmo tempo, o fato de que nenhum desses códigos realmente o pertencem, conseqüentemente ele se especificam quando são aplicados à um “tópico expressivo”, que é o desenho⁶ (GROENSTEEN, 2007, p. 19).

Os métodos de análise variam entre as duas áreas de interesse, portanto grande parte das técnicas utilizadas, e aceções acerca da arte contemporânea, para a construção da obra virá também da teoria cinematográfica. É importante notar que o favorecimento de um campo teórico a outro, é um problema também comentado por Groensteen (2007, p. 21) que coloca como solução a procura de um equilíbrio que leve à coerência entre os campos sobre a a função semiótica dos elementos analisados.

Para a sistematização de análise dividiremos a obra em categorias macro de elementos narrativos (Tempo, espaço, enredo, personagens e narrador), onde serão comentados os modos de apresentação na obra e a ligação que criam com a crítica da arte pós-modernista.

⁶ At the end of the day, what makes comics a language that cannot be confused with any other is, on the one hand, the simultaneous mobilization of the entirety of codes (visual and discursive) that constitute it, and, at the same time, the fact that none of these codes probably belongs purely to it, consequently specifying themselves when they apply to particular ‘subjects of expression’, which is the drawing (GROENSTEEN, 2007, p. 19).

Fazendo dessa forma poderemos ter uma flexibilidade maior para tratar de ambas as áreas sem ser necessário nos esgotarmos em conceitos já solidificados para a análise de quadrinhos, como a iconografia redutiva de formas geométricas para a caracterização visual do personagem ou noção de velocidade e movimento criada por ranhuras e modulação do traço. O objetivo é de fato trazer a superfície uma leitura das técnicas pós-modernistas utilizadas na construção da narrativa e não a análise semiótica total do texto.

3.1 Tempo

O tempo em *Oyasumi Punpun*, provavelmente, é um dos elementos narrativos mais clássicos e pouco experimentais, em termos de quadrinho. Apesar do Autor já ter trabalhado com a distorção temporal da não linearidade, característica comum para a arte contemporânea, em outra obra (*Nijigahara Holograph*), talvez pela necessidade de uma publicação longa, aqui a escolha recaiu na maneira mais linear possível, se apoiando somente em flashbacks, resquício da herança cinematográfica dos quadrinhos.

De acordo com MacCloud, o tempo dentro das histórias em quadrinhos é estabelecido pelo seu signo mínimo, O quadro. Seja qual for a cena ou ação, ela estará disposta em um quadro podendo variar em forma, cor ou existência, nesse caso se tratando de quadros vazados (sem bordas). O mangá é conhecido pela diagramação inovadora e o excesso de enquadramentos de um só momento, flexibilizando, assim, o tempo decorrido na ação, criando o efeito de dramatização da cena ou uma espécie de *Slow-motion* do cinema. O tempo nos quadrinhos também pode ser criado pela disposição dos balões dentro de um mesmo quadro, dando a ideia de ações consecutivas, apesar de estarem em um mesmo quadro, o que deveria significar que ocorrem simultaneamente. Nesse caso, a ordem de leitura vai determinar o tempo cronológico das ações em um mesmo quadrinho, ou seja, em um quadro com 5 balões haverá uma ordem de leitura para eles, indicada pela ordem e formato dos balões apresentados, criando assim uma cronologia para os acontecimentos em uma única distorção de tempo.

Como dito, *Oyasumi Punpun* possui uma limitação na experimentação com o tempo. A organização dos quadros é estática, poucas mudanças na forma dos quadros ocorrem, até mesmo por não ser uma história de ação constante. Temos então x tipos de quadro: Página inteira, ou dupla: é onde ocorrem normalmente os planos gerais, que funcionam principalmente para passar a ideia de isolamento no mangá, ou um plano inicial, para que nos situemos sobre onde ocorre a história; horizontais: podem se tratar de um plano médio (estabelecer o tema e o ambiente), ou um plano americano, que revela expressões sem

direcionar a um tema; verticais: comumente são em primeiro plano, concentrando-se em um rosto e o plano detalhe/primeiríssimo plano, que possuem enfoque no impacto visual e emocional, podendo estabelecer o contexto ou participar do tema.

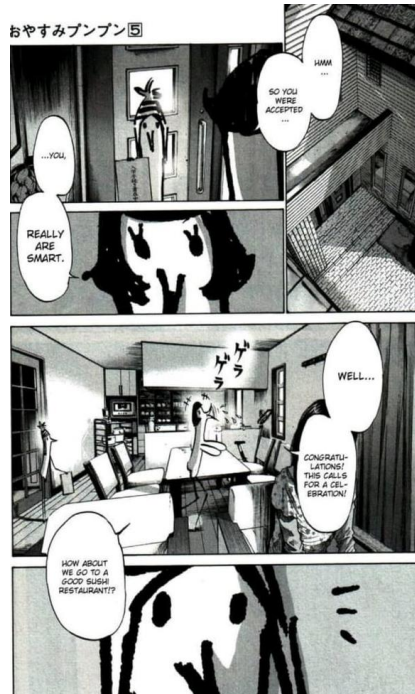


Figura 1: Planos diversos em *Oyasumi Punpun*

Temos então duas peculiaridades sobre os quadros do mangá: os quadros de fundo preto e os de borda preta, ambos possuem ligação com a construção do tempo psicológico do personagem principal ou do personagem do qual o capítulo narra. Os quadros de fundo preto podem se apresentar em qualquer formato anteriormente mencionado. Em grande parte do tempo eles são exclusivos do narrador, este comunicando-se, ou não, de forma escrita. Os momentos de exceção acontecem ligados a outros personagens, que não punpun, normalmente representando o pensamento da personagem. Há ainda outra peculiaridade, os quadros de borda preta. Esses funcionam para estabelecer de fato o tempo psicológico da ação, por vezes compondo flashbacks ou a simples imaginação do Punpun. É importante frisar que não necessariamente a imaginação se limita a esses quadros, sendo eles ligados principalmente a memórias traumáticas ou a participação de Deus.

3.1.1 *Pillow Shot*

Deborah Shamoan, em seu artigo *Films on Paper: Cinematic Narrative in Gekiga* (P.21, 2011), nos dá uma referência interessante para que entendamos as diferenças entra a composição japonesa de quadrinhos, o pillow shot. MacCloud e Eisner assumem em suas propostas de conceituação da arte sequencial que existe uma ligação muito óbvia e ao mesmo

tempo subentendida entre quadrinhos e cinema. É comum se comparar a composição de quadros em folha como frames de películas de cinema, sendo essa somente a comparação superficial do assunto. Pode-se ainda comparar os ângulos de enquadramento, as noções de tempo diegético, ou não, e também, em uma visão pós-moderna, as relações entre produção, produto, mercado e consumidores.

Shamoon nos dá um histórico sobre a existência do *gekiga* como movimento de contracultura, criado em 1960, nos quadrinhos japoneses que na época era focado em histórias leves, principalmente infantis. Isso limitava autores que procuravam um escopo maior de temas para serem tratados e eventualmente a experimentação na arte. Alguns dos artistas participantes do movimento foram Yoshihiro Tatsumi, Kazuo Koike e Goseki Kojima.

A autora defende que a influência da técnica “*pillow shot*” é uma das influências principais para o conceito de formação de tempo, quebra e construção da narrativa nos mangás. A técnica criada por Yasujirō Ozu, consiste em durante um diálogo, ou qualquer outro momento de tensão, retirar o foco visual dos personagens e mover para uma imagem ambiente que não pode ser vista no plano anterior. Funciona como uma espécie de plano de estabilização, sendo que esse acontece para situar o ambiente em que o enredo acontece, ou que tem relevância para ele. Apesar de serem similares em construção conceitual, eles se diferem muito em suas utilizações

O objetivo do *pillow shot* é mais o de propiciar uma atmosfera do que estabelecer o local da ação ou fazer o enredo avançar. Também não é motivado por nenhum dos atores na tela, ou seja, não é algo na altura dos olhos do personagem (SHAMOON, p. 22, tradução nossa).⁷

A técnica de Ozu se baseia na noção primordial das artes japonesas que a abstração e a representação podem ocorrer simultaneamente. Quando a técnica é posta em prática há a extensão do tempo não diegético, causando uma sensação única de suspensão do tempo, essa qualidade pode servir tanto para aliviar a tensão quanto para estabilizá-la. A idéia se aproxima do efeito Kuleshov a medida que a imagem intermediária pode representar de modo abstrato os ânimos do diálogo ou a simultaneidade com o ambiente calmo. Essa técnica é marcante para o cinema japonês o fazendo parecer mais longo ou mais tenso que a expectativa ocidental assim como no mangá que também são conhecidos pela construção de tensão dos quadros por diversas técnicas, sendo estas somente uma delas.

⁷ *The purpose of the pillow shot is to set a mood rather than to establish the location of the action or move the plot forward. Also, it is not directly motivated by any of the actors on screen; that is, it is not an eye-line match to something a character is looking at* (SHAMOON, p.22).



Ilustração 1: Pillow shot

Sendo popular no mercado de mangás é de se esperar que ela também apareça nas obras de Inio Asano, *Oyasumi Punpun* não é exceção. A importância de mencionarmos tal qualidade é estabelecer mais uma vez a pós-modernidade dentro do hibridismo de técnicas de composição na obra.

3.2 Espaço

Inio Asano é conhecido por sua técnica que mistura o fotorrealismo com retoques manuais e traços finos em personagens que fogem ao estereótipo dos mangás contemporâneos. O processo de produção foi descrito por ele em um minidocumentário intitulado *Urasawa Naoki no Manben (2015) (Os ensaios sobre mangá de Naoki Kurasawa)*. Naoki Kurasawa⁸, o entrevistador, é um mangaka renomado, influente tanto no oriente quanto no ocidente. Seu programa busca detalhar a rotina de trabalho de *mangakas* por quem ele tem certa admiração ou simples curiosidade sobre as técnicas utilizadas. O programa acompanha 1 semana de trabalho de cada mangaka com menor nível de intromissão possível, onde após isso o entrevistador e mangaka analisam as imagens em conjunto, comentando as técnicas e o contexto de trabalho apresentados. Utilização de diferentes canetas, higiene da estação de

⁸ Naoki Kurasawa, é o mangaká de obras celebradas, como: *20th Century Boys*; *Pluto* e *Monster*. Em janeiro de 2019 foi indicado para o Hall da Fama do prêmio Will Eisner.

trabalho, influências na obra e a comparação com o *modus operandi* dos dois são alguns dos temas recorrentes.

A técnica de Asano para cenários é desenvolvida a partir de locais reais retirados de fotos que ele mesmo obtém. Primeiramente, como de costume em mangás, se faz um *name*, ou rascunho de quadros e diálogos. Após, é feita a curadoria das imagens e o encaixe delas nos quadros. Grande parte do trabalho é sobre o processamento de fotos: primeiro se transicionam as cores, de colorido para preto e branco; depois são retirados os tons médios enquanto o brilho é ajustado, o que faz com que a foto fique com linhas marcadas e com o branco puro. A finalização é feita analogicamente, adicionando detalhes e imperfeições que tornam o cenário verossímil.

Podemos ver a evolução dessa técnica ao longo dos seus mangás, onde *What a wonderful world* (2004), *Nijigahara Holograph* (2005) e *Solanin* (2005) possuem um aspecto mais digitalizado, sem tanto processamento e composição manual feita digitalmente. O efeito dos cenários nesses mangás torna os personagens um pouco deslocados e conseqüentemente perde-se verossimilhança.

Figura 2: *What a Wonderful World* com cenário inteiramente analógico



Figura 3: Nijigahara Holograph com distorção de imagem causada pelo zoom

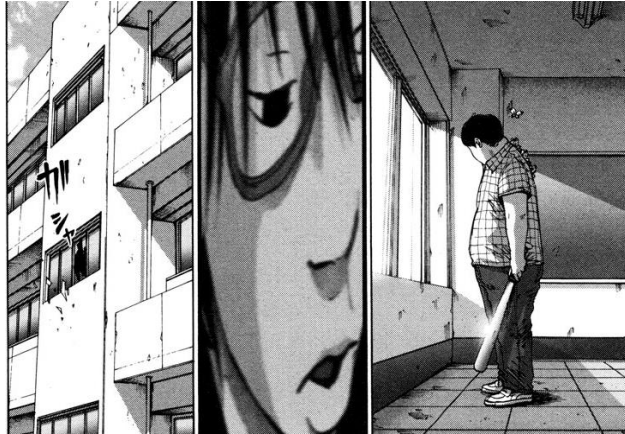
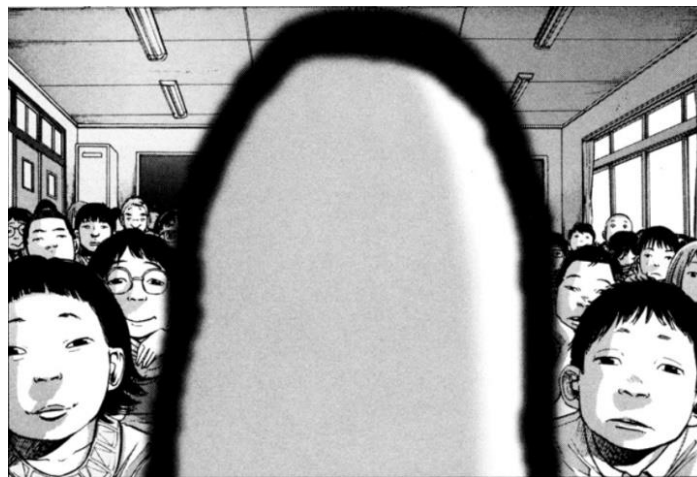


Figura 4: Solanin, personagens com borda recortada e inseridos em outra imagem



Figura 5: Desfoque em Oyasumi Punpun



Oyasumi Punpun apresenta justamente a transição para o detalhamento analógico. No início de sua publicação é comum ver certos amadorismos como na figura 5, no qual é possível ver o desfoque que seria utilizado para dar profundidade ao campo de visão, sendo também um artifício para disfarçar a distorção acrescentada à imagem quando redimensionada. O que poderia ser facilmente contornado refazendo o desenho manualmente na proporção final. Toda essa explicação técnica é necessária para diferenciar os 4 níveis técnicos que compõem a visualidade e, conseqüentemente, a temporalidade da obra.

Os 4 níveis técnicos são: *doodle* (rabisco), mangá (traço pessoal), fotorrealismo (cenários) e caricaturização. Cada um possui uma sorte de modulações no traço que influencia diretamente o tempo psicológico e o diegético, o que modifica a interação do leitor com a obra. Por vezes o salto entre os traços é abrupto e parece não fazer diferença alguma para o enredo. Esses momentos não parecem fazer parte do tempo diegético na obra por não parecem ser a percepção do personagem sobre a sua realidade, uma vez que sempre que acontece nenhum dos personagens reage de alguma forma.

Figura 6: Professores caricaturados



3.2.1 Doodle

Para explicar a utilização do *doodle* na obra, convém nos apoiarmos às conceituações de *Maccloud* sobre a representação através da simplificação ícones pictográficos:

A universalidade da imagem do cartum, quanto mais cartunizado é um rosto, mais pessoas ele pode descrever. [...] O desenho animado é um vácuo pro qual nossa identidade e consciência são atraídas, uma concha vazia que nós habitamos pra viajar a um outro reino. Nós não só observamos o cartum. Nós passamos a ser ele (MCCLOUD, p. 31-36).

Apesar de *Maccloud* denominar cartum, hoje em dia cartuns são ligados aos desenhos animados americanos, não necessariamente são ligados à ideia da simplicidade do traço. Por isso, utilizaremos aqui a nomenclatura *doodle*, palavra que depende unicamente da simplicidade do signo

para que se efetive o sentido desejado.

Punpun sendo representado em diversas formas, em sua maioria *doodles*, nos dá a noção de que à medida que o personagem principal vai sendo humanizado, mais animalesco ele se torna. Pois, no momento em que há a modificação do traço do personagem, também ocorrem uma série de decisões de moralidade duvidosa, no enredo, e situações criadas pelo instinto bruto de sobrevivência.

Figura 7: Várias faces de Punpun



De acordo com Inio Asano não só Punpun e sua família que deveriam ter sido feitos como *doodles*, mas sim todos os personagens, no entanto, por decisão do editor, somente o núcleo familiar do personagem terminou com essa aparência. O objetivo, expresso diversas vezes por Inio Asano, era exatamente o que MacCloud descreve, a possibilidade de transportar o leitor para o lugar do Punpun, para que houvesse uma identificação e uma participação mais simbiótica entre os dois. O mesmo efeito acontece com o restante da família Onodera, tendo cada um deles um micro enredo próprio: Tio Yuichi, com seus problemas de relacionamentos amorosos e a Mãe de Punpun, com sua tendência suicida e permissividade para com o ex-marido. A única diferença entre Punpun e sua família é o nível de autonomia confiada somente à composição dos personagens. Enquanto Punpun não possui balões de diálogo, os outros possuem.

3.2.2 Traço pessoal

Moé significa ter uma resposta afetiva ao personagem fictício (GALBRAITH, 2014, p. 5, tradução nossa).⁹

Inio Asano não é somente conhecido pela experimentação com a hibridização de técnicas. O seu traço comum, compartilhado por todas as obras, também é um dos motivos da apreciação dos críticos, principalmente pela diferenciação na composição dos seus personagens.

Figura 8: Sobrancelhas de Aiko Tanaka



Apesar da invasão do estilo *moé* nos quadrinhos e animações japonesas, o autor preocupa-se em criar personagens com características visuais fora do padrão de beleza japonês. Patrick W. Galbraith, em *The moé manifesto*, apresenta um trabalho extenso de entrevistas com diversos pesquisadores, consumidores e criadores participantes da cultura *moé*.

Linguisticamente falando, *moé* é a forma nominal do verbo *moéru*, que significa arrebentar um broto, ou rebento. Há uma vitalidade jovial para o mundo, refletida no seu uso em poesia japonesa, desde o século oito. *Moé* também pode ser um nome próprio, o que em mangás, animes e jogos é tipicamente reservado para jovens garotas. O mundo é pronunciado *moé* (com o ‘e’ acentuado separadamente como em ‘eh’) (GALBRAITH, 2014, p. 5, tradução nossa).¹⁰

⁹ *Moé*, means an affectionate response to fictional character (GALBRAITH, 2014, p. 5).

¹⁰ Linguistically speaking, *moé* is the noun form of the verb *moéru*, meaning to burst into bud or to sprout. There is a youthful vitality to the word, reflected in its use in Japanese poetry from early as the eighth century. *Moé* can also be a given name, which in manga, anime, and games is typically reserved for young girls. The word is

Como expresso no livro, a cultura *moé* vai além de um ideal estético. O autor se refere a ela como a possibilidade de humanos terem uma relação de afeto com personagens fictícios. De modo geral, é ligado à sensação de fofura desperta por qualquer objeto, figura ou pessoa. Esse é um evento altamente documentado. Em 22 de outubro de 2008, Takashita Taichi elaborou uma petição virtual para que o casamento com personagens virtuais fosse legalizado no Japão. O autor argumenta que, apesar de parecer uma performance brincalhona de um *otaku*, é também um forma de legitimação do movimento cultural e a aceitação pela sociedade de indivíduos com esses interesses. “For the record, Honda doesn’t care about legal recognition of his marriage [...]” (GALBRAITH, p.8).

Normalmente a cultura *moé* está ligada aos *otakus*, aficionados em cultura pop japonesa, no entanto, no ocidente também existem vários nichos que criam uma identidade coletiva ou que buscam expressar algo parecido, apesar de serem marginalizados socialmente. Esse é o caso da cultura *Bronie*, a cultura de afeição emocional a personagens da série *My Little Pony* e da cultura *Furrie*, a cultura de se identificar com um animal antropomorfo cartunizado, muitas vezes se liga à prática de *cosplay*. Ambos os grupos, *otakus* e *bronies*, apesar de terem interesses em comum, representam dois nichos diferentes e extremamente distantes. Grande parte da não aceitação a esses grupos se dá pela fetichização de seja quais forem seus interesses, gerando parafilia e a produção de extenso conteúdo pornográfico em redes sociais e fóruns.

Para nossa pesquisa consideraremos *moé* esteticamente nos mangás, assim listando algumas características frequentes para as personagens. Elas devem expressar: Fofura, inocência, beleza, apelo sexual e infantilidade. Sobre a questão do apelo sexual e infantilidade, é importante notar que a cultura *moé* é altamente ligada à sexualização infantil, sendo constantemente encontrada em mangás eróticos, principalmente em *lolicons* (categoria específica de revistas pornográficas com menores de idade). Além disso, muito se tem discutido no Japão sobre pornografia infantil ligada à mangás e suas implicações legais. Apesar das controvérsias, *moé* é uma tendência na cultura pop japonesa e representa uma nova onda visual extremamente influente nas novas obras criadas pela indústria.

De um modo geral os mangás *seinen* favorecem a autoria e autonomia para o estilo de desenho que o autor propõe na sua história, o que torna o gênero um campo cinza, em relação aos apelos visuais do seu recorte demográfico. Inio Asano, enquanto criava a história

pronounced moé (i.e., with the final “e” sound stressed separately as ‘eh’ (GALBRAITH, 2014, p.5).

conceitualmente, pretendia se afastar da ideia do *moé* ao mesmo tempo em que atraía leitores usando isso como artifício:

Eu queria atrair os leitores ao *Punpun*, porque eles imaginaram que seria uma história fofa, e eu os chatearia (risos). Eu queria dizer ao leitor: “Aqui está um tipo diferente de mangá. Veja como a realidade dos mangás pode ser aprofundada” – Inio Asano (MANGABROG, 2014, tradução nossa).¹¹

Esta utilização da visualidade serve como uma crítica e ao mesmo tempo como um profundo conhecimento da lógica de publicação e do público leitor. É interessante notar que todas as personagens de *Oyasumi Punpun*, sejam eles do núcleo principal ou não, possuem falhas na aparência e de modo geral não se encaixam nos padrões de beleza importados dos Estados Unidos para o Japão. Aiko possui sardas e sobrancelhas grossas; Sachi, uma pinta no rosto; Shimizu está sempre com o nariz escorrendo; Seki, uma cicatriz no rosto; Punpun se torna grotesco ao longo da história e ainda todos eles possuem a fisionomia mais próxima da real japonesa: baixa estatura, olhos pequenos, corpos pouco avantajados e cabelos pretos. Apesar de não ser uma regra para todos os personagens, mesmo quando se extrapola não se chega aos padrões visuais de outros mangás que têm tendência de traduzir o ideal de beleza americano.

3.2.3 Fotorrealismo

Como técnica, a fotografia mudou o panorama artístico mundial, permitindo que a pintura não mais precisasse somente retratar a realidade, já que a fotografia poderia fazer isso muito melhor e de forma mais imediata. O fotorrealismo enquanto movimento estético é uma evolução da Pop Art, que busca uma alternativa à arte abstrata, minimalismo e expressionismo, que eram extremamente populares durante o movimento. O fotorrealismo, como recurso artístico, possui um longo histórico de marginalização dentro das artes visuais, se opondo ao realismo e ao mesmo tempo ao expressionismo, ainda que admitindo traços de ambos os movimentos.

Apesar da técnica ser de raro uso, a sua utilização é sempre lembrada pela arte de Alex Ross¹², que é conhecido pela sua exímia capacidade técnica. De modo geral o fotorrealismo é reconhecido como um movimento artístico puramente norte-americano, com

¹¹ *I wanted to take the readers coming to the book because they thought Punpun was cute, and upset them. (laugh) I wanted to say to the reader, “Here’s a different kind of manga. Look at what kind of depths of reality manga can plumb”* (MANGABROG, 2014).

¹² Alex Ross, é um quadrinista famoso por seus trabalhos na *Marvel* e *DC comics*. Conhecido pelas obras: *Marvels*; *O reino do amanhã* e *Terra X*, em 1997 ganhou o prêmio Will Eisner.

pouca influência fora do continente. Inio Asano, provavelmente, é um dos únicos japoneses que a utilizam em um contexto de quadrinhos mainstream.

Figura 9: Arlequina e Coringa por Alex Ross



O cenário fotorrealista de Inio Asano, em conjunto com o design simples do personagem principal, cria uma sensação de deslocamento, que proporciona mais uma camada interpretativa para a obra. O deslocamento do personagem principal para com o mundo pode demonstrar o desconforto emocional sentido constantemente por ele, e também serve como uma ponte entre o leitor e a qualidade evocativa que o *doodle* traz. O personagem principal não se encaixa na visualidade de seu mundo, no entanto, a visualidade criada pelo autor se assemelha à nossa, então há mais uma camada de esforço para que o leitor se sinta imerso na história.

3.2.4 Caricaturização

Modo de representar personagens e objetos que destaca certas características, deformando os, para expressar alguns de seus aspectos em detrimento de outros (BARBIERI, 2017, p. 67 *apud* FONTENELE, 2018).

A caricatura na obra é normalmente ligada a personagens secundários, apesar de poder acontecer no círculo familiar de Punpun e no próprio personagem. O estilo serve para

expressar momentos de reações exageradas de personagens secundários, e funciona também como camada de ambiguidade principalmente no início da obra.

Quando tratamos dos personagens secundários ela normalmente acontece em momentos desconexos em que não há reação dos demais personagens participantes da cena, o que cria uma ligação com a função da caracterização de Punpun e sua abstração.

A linha modulada é muito mais informativa que a linha plana: e mais informativa não apenas significa que nos proporcione mais dados. As informações que uma imagem proporciona são, com efeito, vividas no nível de emoções e de envolvimento. Uma imagem pode ser mais informativa no sentido de que nos proporciona uma maior possibilidade de envolvimento, de que nos joga na situação com maior intensidade (BARBIERI, 2007).

A falta de seriedade desses momentos remete às primeiras ambições do autor, que quando ainda criança desenhava mangás de comédia, e também a uma de suas referências Sakura Tamakichi, conhecido por Mantama Nikki e suas representações de emoções exageradas em personagens simplórios

3.2 Enredo

A diversidade de temas dentro da obra torna impossível a discussão aprofundada sobre todo o enredo então focaremos na presença da representação de Deus e sua evolução na obra. Como proposto por Lyotard, tempos pós-modernos são tempos marcados por metanarrativas. Em *Oyasumi Punpun* uma das mais sérias, e constantemente retratadas, é a da figura divina, sendo ligada também à ideia de religiosidade. Analisaremos aqui o metarrelato da presença divina no personagem *Afro God*, assim como a percepção de alguns personagens sobre a possibilidade da existência de um Deus e sua relação com a religiosidade, sendo esse o ponto principal da evolução da Personagem Aiko Tanaka. *Afro God* é provavelmente o personagem mais estável em toda a narrativa, sua personalidade não sofre mudanças e suas características são, em comparação ao resto da obra, as mais consistentes dentre os personagens. Ele é normalmente apresentado como uma colagem fotográfica de um rosto masculino com cabelo afro flutuando sem corpo, o que adiciona uma camada de surrealismo para a obra. Suas falas são sarcásticas e demonstra ter personalidade manipuladora. Durante a obra apresenta somente duas expressões, sorridente e preocupado, sendo a segunda apresentada somente na segunda parte da obra.

Além deste Deus, há também o Deus do cocô de shimizu e o mestre, uma representação de pegasus um personagem líder da seita religiosa Centro de Saúde Cosmo. Todos eles servem como interpretações individuais da ideia de divindade, cada uma com um

função pessoal de existir. Para Punpun o *Afro God* funciona como guia, alguém que na infância ele podia buscar quando se deparava com dilemas morais ou questionamentos sobre a vida adulta. Suas opiniões são todas negativas e sempre pende para o caos nas decisões em que participa. Ele é invocado, ao menos inicialmente, pela frase “Deus, Deus, *tinkle hoi*” que foi ensinada pelo seu tio Yuiichi em um momento anterior ao início da trama, remontado por um flashback.

Ao longo da história é dito pelo Pai de Punpun que, o momento de criação do Deus, foi um dia traumático para Punpun. Ele havia fugido de casa com o amigo Watanabe para pegar uma estrela cadente, algo que Watanabe havia dito para os amigos da escola que era capaz. Punpun se perde do amigo e acaba sendo encontrado em outra cidade, e Watanabe é atropelado por uma moto, não se ferindo muito no processo. Após isso, ele diz que Punpun mudou a personalidade, indo de um aluno inteligente, popular e falante, para uma criança introvertida com dificuldades para socializar, se comunicar e que se culpabilizava facilmente.

O deus do cocô de Shimizu é um mecanismo de enfrentamento criado por ele para lidar com a morte de sua mãe durante a infância, há também outras alucinações que funcionam da mesma forma: A mão da mãe do personagem, que sempre aparece para lhe dar tchau quando sai de casa, Óvnis e monstros. Com exceção da mão da mãe, todas as alucinações aparecem como *doodles*.

A ideia de individualização é uma das marcas da pós-modernidade, seja para fugir de metanarrativas ou para formar subculturas, o individualismo é uma das bases do pensamento pós-moderno. Em *Oyasumi Punpun* vemos um esforço narrativo para demonstrar a pessoalização do conceito de divindade e a flexibilidade que pode haver nele, para Punpun e Shimizu a representação parte da fragmentação da personalidade dos personagens, fazendo assim um comentário social sobre saúde mental também e sobre a subjetividade dos valores morais.

Traçando uma linha cronológica da presença do Deus, em comparação com as mudanças de forma que o punpun sofre, podemos ver uma junção de arcos. Enquanto Punpun possui uma forma estável durante a infância, Deus apenas o aconselha quando o personagem solicita seu apoio, mesmo quando aparece em momentos não solicitados não interage com Punpun e a medida que a sanidade do protagonista vai se deteriorando, Deus passa a ter intromissões constantes. Ele passa a aparecer para incentivar o personagem em momentos de desespero ou de pensamentos suicida, sendo que um dos ápices de seus incentivos é durante o encontro com Azusa, em que faz uma investida sexual indevida e pensa sobre abusar sexualmente dela. Esse momento acontece simultaneamente à doença de sua mãe, a qual ele

se mostra desinteressado e esquivo sobre assunto. Após isso Deus propõe à Punpun que se suicide.

Ao longo do mangá vemos a personagem de Deus se mesclar lentamente com a personalidade de Punpun, por vezes ela aparece retratada nos olhos de Punpun ou como sua cabeça, toda essa construção culmina em uma página dupla com o rosto de Deus, surpreso pela primeira vez, durante o assassinato da mãe de Aiko enquanto diz “Bom dia, Punpun”. A partir de então Deus deixa de aparecer e Punpun é representado com a face preta e chifres, tornando-se violento e assertivo, assim como cínico e inescrupuloso, pensando ativamente sobre suicídio, assassinato e abusando fisicamente de Aiko. Este momento é extremamente importante no arco de Deus, pois só vemos Punpun voltar ao normal após retirar o próprio olho como representação da presença de Deus.

Para Punpun Deus é a personificação de seu cinismo e niilismo, ele funciona como a centralização de características negativas da personalidade de Punpun e os entendimentos negativos que possui de sua experiência social. Já para Shimizu, representa uma fuga social baseada na personalidade caridosa de sua mãe e de sua intuição sobre conflitos. A ideia da religiosidade na pós-modernidade parte da ênfase da subjetividade de interpretação individual dos dogmas religiosos, ou seja, o contexto cultural e trajetória pessoal são mais importantes do que as atividades religiosas impostas ao cotidiano por religiões.

3.3 Personagens

As sociedades atuais estão sempre em processo de mudanças, causando assim a fragmentação e descentralização dos sujeitos. (PESSOA, 2013)

A velocidade de evolução das tecnologias, o impacto econômico e cultural desestabiliza o sujeito pós-moderno, uma vez que o contexto social se modifica rapidamente e os conceitos consolidados sobre a própria realidade vão sendo pouco a pouco fragmentados, criando assim uma desconfiança constante do contexto e de si mesmo. A desconfiança nas metanarrativas gera um contexto novo de entendimento da realidade, nenhuma cultura ou ciência é dominadora do progresso humano, então se procura um ambiente de coexistência entre as religiões, culturas e linguagens científicas. Essa é a definição de pluralismo cultural, que é uma das principais características do pós-modernismo, pode ser vista também na análise do capítulo anterior onde Deus possui características cristãs assim como budistas e taoistas. Sendo assim pensemos em outra possibilidade de fragmentação:

Não há atualmente identidades sólidas e bem definidas como antes, e diante

dessas mudanças estruturais, o sujeito que antes se encontrava socialmente estabilizado hoje vive uma crise de identidade que faz parte de um processo mais amplo no qual o mesmo está inserido, e o resultado de tudo isso é um sujeito contemporâneo fragmentado. (PESSOA, p.4, 2013)

Concordando com Ana Augusta Pinheiro Pessoa, entende-se aqui que a identidade surge da interação que é realizada entre o homem e a própria sociedade (2013. p.4). Então analisando o conceito de fragmentação na narrativa de *Oyasumi Punpun* podemos separar duas camadas de interpretação: o próprio enredo e a visualidade da obra.

A autocrítica expressada por Punpun quando ele se olha no espelho vai muito além do aspecto visual: ele julga a si mesmo e a própria existência, geralmente com depreciação. Ele também se pergunta se as pessoas ao redor dele o enxergam da mesma forma. (FONTENELLE, p.52, 2018)

Tratando unicamente da camada visual temos a representação mais óbvia que é a mudança da caracterização de Punpun baseada em crises de identidade constantes. De acordo com o enredo o personagem toma outras formas modificando, não apenas o rosto, mas todo o corpo do protagonista. Normalmente quanto mais descentralizado o personagem, mais diferente da forma original de pássaro ele estará. Sendo assim poderíamos traçar um espectro do estado mental de Punpun, sendo: Pássaro, estado normal; tetraedro, apático; Preto com 4 olhos: Fingindo ser outra pessoa; Preto com chifres: culpabilização e intensificação de suas características negativas. Preto com chifres e buraco no meio: esvaziamento emocional.

Trata-se, assim, de um sujeito fragmentado que, diante da sociedade, se apresenta não apenas com uma identidade, mas sim, com várias, ajustando-se a cada processo de mudança realizada pela sociedade. (PESSOA, p.5, 2013)

Focando na transformação para tetraedro, para fins de exemplificação, naquele momento Punpun, já está em sua juventude, tendo passado pelos seguintes eventos: a fuga de casa, quando Yuiichi o ensina a invocar Deus; O distanciamento de seu pai; a promessa para a Aiko que foi quebrada; as tentativas de suicídio de sua mãe; o distanciamento de Aiko com o fim do colegial; A fuga de Yuiichi; Ser estuprado por Midori Ookuma, sua tia; seu primeiro encontro, onde tenta abusar sexualmente de Azusa e a morte de sua mãe, todos esses foram eventos traumáticos que terminam com Punpun morando sozinho após a morte de sua mãe, enquanto pensa que seria um bom lugar para morar com Aiko que, naquele momento, não via há anos.

Cada um destes eventos mudam a personalidade do personagem significativamente.

Quando o pai sai de casa, Punpun, se defronta com a possibilidade do seu pai não ser uma pessoa boa. O estupro sofrido, e o próprio período da adolescência, o levam a ter um pensamento mais animalesco sobre as mulheres, culminando na tentativa de abuso à Azusa e a repetição obsessiva de termos sexuais, assim como o exibicionismo público, ações que não haviam sido antecipadas na narrativa, ou seja, não eram fundamentos da personalidade original de Punpun. Talvez uma experiência social concreta, em qualquer um de seus círculos sociais, possibilitasse a fundação da constituição moral de Punpun, no entanto, o enredo fraciona constantemente as influências pessoais do protagonista que se molda em torno do contato social que tem.

3.4 Narrador

Se o narrador é um agente essencial em uma história ou não, o que não se pode negar é a função de intermediário que ele possui entre a história e o leitor, expressando um ponto de vista sobre o que está sendo contado (GROENSTEEN, 2015 *apud* Fontenele, 2018).

Concordando com Amanda Fontenele¹³ em *Além do reflexo do espelho* (2018), assumimos que a utilização do termo narrador para o estudo de quadrinhos não é funcional, tendo em vista que a narração infere uma tradição verbal enquanto os quadrinhos são principalmente narrativas visuais. A articulação de imagem e texto necessita de um segundo ponto de vista, proposto por Gaudreault como *Mostrador*, que corresponde ao agente que passa o ponto de vista em que a história se desenvolve e não o que repassa o enredo de forma textual. Essa diferenciação é extremamente importante para o estudo do *corpus* aqui proposto, pois em dado momento da história surge a possibilidade do enunciador ser a personagem Sachi.

No texto narrativo a voz de quem narra os fatos é primordial, pois é ela quem configura o discurso [...] Nesta estrutura comunicativa do contar a identidade do narrador é fundamental (FERRARI, p.3, 2011).

A indicação de que Sachi seria a narradora do mangá implica um comentário metaficcional do autor, ao passo em que a própria escrita da obra depende de um personagem para que se efetive e gera um rastro da estratégia de composição do enredo e do próprio mangá como mídia, assim como deixa óbvia a possibilidade de manipulação do enredo por parte do narrador e mostrador.

A metaficção tende, sobretudo, a brincar com as possibilidades de significado e de forma, demonstrando uma intensa autoconsciência em relação à produção artística e ao papel a ser desempenhado pelo leitor que, convidado a adentrar tanto o espaço

¹³ Graduada em jornalismo pela Universidade Federal do Ceará, e participadora do *podcast Molho Shoujo*.

literário quanto o espaço evocado pelo romance, participa assim de sua produção. [...] isto acontece pelo controle explícito e autoconsciente da figura do narrador/autor inscrito no texto que parece ordenar, através da manipulação desse texto, uma única perspectiva – única e fechada. (Reichmann, p.1. [s.d.]

A presença da metalinguagem no texto nos dá a possibilidade de irmos mais a fundo nos rastros que o autor deixa no narrador, mostrador e enredo. No enredo temos uma autocrítica feita por Sachi ao seu mangá anterior *Solanin*. O autor referencia a própria obra nesse momento, mas com comentários negativos à ela que não correspondem às críticas reais, seja para compor enredo ou expressão de opinião. Ainda se tratando de autorreferência é possível identificar Punpun em uma das páginas de fim de capítulo de *Solanin*, e em *Oyasumi Punpun* no último capítulo vemos a protagonista de seu mangá posterior estampada na blusa de uma das crianças, sendo esse um dos rastros trazidos pelo mostrador (FIGURA 10).

Figura 10: Protagonista do mangá posterior retratada na camisa de um aluno



O posicionamento metaficcional do narrador é sustentado como *foreshadow* por todo o enredo. Punpun, não fala por si só; Punpun, não pensa sem a mediação do narrador e existe a narração de eventos em que o protagonista não esteve presente o que já indicaria que ele não poderia ocupar o posto de narração.

4. Considerações Finais

Entendemos então que o mangá sendo uma arte híbrida, pode-se dizer que constitui um sistema único de linguagem, sendo assim altamente relevante para os estudos de crítica de arte produzida do período pós moderno.

Sua lógica de produção, a cultura de seu consumo e o prestígio atingido no ocidente, mesmo sem perder suas características íntimas relacionados à vivência japonesa e o folclore, tornam o mangá um ótimo exemplo de arte multiculturalista eclética pós-moderna (Nooteboom, 2016).

É possível perceber tais características no objeto analisado por este trabalho, pois ele fala da experiência de vida japonesa em metáforas e uma em mídia extremamente localizada, desde o sentido de leitura até suas interpretações de signos, mas ainda assim exprime o zeitgeist do jovem contemporâneo, seja ele oriental e ocidental.

Em *Oyasumi Punpun* vemos o ecleticismo de técnicas gerarem um ambiente para que o enredo se desenvolva com maior profundidade, mostrando assim a união das características visuais e textuais que são o principal objetivo do quadrinho, mas que também demonstram a contemporaneidade do gênero.

O surrealismo atingido por Inio Asano, ao criar o seu personagem principal como um simples *doodle*, torna o estranhamento uma das características fundamentais para a leitura da obra, fazendo também com que suas outras técnicas narrativas, como o *pillow shot*, se aproveitem ao máximo da abstração necessária para a sua leitura.

A tentativa de quebra de metanarrativas sempre esteve presente na obra, seja o clássico primeiro amor que deveria funcionar como uma questão passageira e positiva para a construção de sua personalidade, ou a inconstância contemporânea sobre temas que se transformam constantemente impedindo que o sujeito tenha tempo para solidificar uma moralidade linear.

Apesar do trabalho não tocar no obscurantismo de metáforas constantes, como o boneco daruma, e o paralelo entre o *tanabata* e o primeiro amor do protagonista, acreditamos que a análise presente funcione como uma boa abertura dos estudos da obra.

“Boa noite, Punpun” é a rima temática constante para a finalização de um volume ou um arco da obra. Mas por outro lado pode funcionar como a possibilidade de abertura de um novo capítulo e a continuação da história, gerando também a sensação de incompletude, principalmente por só vermos “Bom dia, Punpun” ser dito em um único momento que representa a virada total ao niilismo e a aceitação de suas características negativas na obra.

sendo assim nada mais justo que encerrar o presente trabalho com a sensação de incompletude e a possibilidade, positiva, de retrabalhar o texto de modo mais aprofundada, então:

“Boa noite Punpun”

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ASANO, Inio. **A girl on the Shore**. Tokyo: Vertical Comics, 2016.
- ASANO, Inio. **Nijigahara Holograph**. Tokyo: Weekly Young Sunday, 2005.
- ASANO, Inio. **Solanin**. Tokyo: Weekly Young Sunday, 2005.
- ASANO, Inio. **What a wonderful world**. Tokyo: Weekly Young Sunday, 2004.
- BARBOSA, Wilmar do Valle. Tempos pós-modernos. In: LYOTARD, Jean-françois. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2018. p. 7-7.
- BAUMAN, Zygmunt. **Amor líquido**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- BERENGUERAS, Josep M. **Mis personajes son mi reflejo en cada momento**. 2015. Disponível em: <<https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20151030/inio-asano-salon-manga-entrevista-4633104/>>. Acesso em: 26 jun. 2019.
- CLIPPINGER, David. Canonicity. In: TAYLOR, Victor E.; WINQUIST, Charles E.. **Encyclopedia of postmodernism**. Londres e Nova York: Routledge, 2001. p. 46-47.
- EAGLETON, Terry. **As ilusões do pós-modernismo**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- FEATHERSTONE, Mike. **Cultura de consumo e Pós-modernismo**. São Paulo: Studio Nobel, 1991.
- FONTENELE, Amanda Venâncio. **Além do reflexo no espelho: Uma análise do protagonista do mangá *Oyasumi Punpun***. 2018. 80 f. Monografia - Curso de Comunicação Social-jornalismo, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2018.
- GALBRAITH, Patrick W. **The Moé Manifesto**. Tokyo: Tuttle, 2014.
- KURUMADA, Masami. **Saint Seiya**. Tokyo: Shonen Jump, 1986.
- LIAO, Wei-Chun. **The Ambiguous Ciphers in Asano Inio's Manga *Oyasumi Punpun***. 2016. Dissertação de mestrado – Graduate Program of Foreign Literatures and Linguistics, Hsinchu, Taiwan, República da China, 2016
- LUYTEN, Sonia Bide. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 2. ed. São Paulo: Hedra, 2012. 219 p.
- LYOTARD, J.-F. **A condição pós-Moderna**. Trad. Ricardo Corrêa Barbosa. Rio de Janeiro: José Olympio, 2018
- MAGULICK, Aaron. **Viz Manga Sales are Destroying DC, Marvel in Comic Market**. 2017. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20171010022449/goboiano.com/viz-manga-sales-are-destroying-dc-marvel-in-comic-market/>>. Acesso em: 8 out. 2017.
- MARINO, Vinicius. **Inio Asano e a “voz” da nossa geração**. 2016. Disponível em

<<http://www.finisgeekis.com/2016/04/04/inio-asano-e-a-voz-da-nossa-geracao/>>. Acesso em 30 mai. 2018.

McCloud, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. 1. ed. São Paulo: Makron Books, 1995

MOLINÉ, Alfons. **O Grande Livro dos Mangás**. São Paulo: JBC, 2004.

MUSEUM, The National Wwii. **Research Starters: Worldwide Deaths in World War II**.

Disponível em: <<https://www.nationalww2museum.org/students-teachers/student-resources/research-starters/research-starters-worldwide-deaths-world-war>>. Acesso em: 26 jun. 2019.

OLIVEIRA, Amanda L. Jacobsen de; FIORUCI, Welling Ricardo. O sujeito fragmentado no pós-modernismo: vida e época de Michael K, de J. M. Coetzee. **Linguagens e Interfaces**, v. 1, n. 1, p.1-5, fev. 2014.

OZAKI, Mio. The disaffected world of inio Asano. **Yomiuri Shimbun**. Otemachi, Chiyoda Tóquio, p. 1-2. 16 abr. 2010. Disponível em:

<<https://archive.is/20100424192155/http://www.yomiuri.co.jp/dy/features/arts/20100416TDY11T02.htm>>. Acesso em: 17 jun. 2019.

SHAMOON, Deborah. Films on Paper: Cinematic Narrative in Gekiga. *In*: PERPER, Timothy; CORNOG, Martha. **.) Mangatopia: Essays on manga and anime in the modern world**. California: Greenwood, 2011.

SILVERMAN, Rebecca. **Interview: Goodnight Punpun Creator Inio Asano**. 2018. Disponível em: <<https://www.hgsanime.com/2018/06/entrevista-de-inio-asano-oyasumi-punpun.html>>. Acesso em: 20 maio 2018.

TORIYAMA, Akira. **Dragon Ball**. Tokyo: Shonen Jump, 1984.

TRAINSPOTTING. Direção de Danny Boyle. Reino Unido: Channel - Four Films Figment - Films The Noel Gay - Motion Picture Company, 1996. P&B.

URASAWA Naoki no Manben. [s.i]: Nhk Educational Tv, 2015. Son., color. Legendado.

Série Urasawa Naoki no Manben. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=swBhVx9X4n8>>. Acesso em: 26 jun. 2019.

HUTCHEON, L. Narcissistic narrative: the metafictional paradox. 2 ed. New York: Methuen, 1984.