

O pós-mito do herói: mangá *One punch man*

Danielly Amatte Lopes

Gabriela Melo

Janaina Freitas Silva de Araújo

Resumo: A fórmula narrativa “Jornada do Herói” é aplicada aos quadrinhos há anos, atingindo principalmente o público jovem com uma mecânica em que um protagonista deseja alcançar seus objetivos e deve ascender pelo processo de superação e autoconhecimento (REBLIN, 2008). O presente artigo pretende analisar as características estéticas da narrativa e as mecânicas de roteiro que envolvem a nova fórmula do herói encontradas em *One punch man*. Buscaremos responder aqui se a mecânica para representação do herói foi alterada e, se foi, como ela mudou nos últimos anos – apresentando o novo perfil do herói para os agora jovens adultos que consomem quadrinhos no Brasil.

Palavras-chave: mangá; A Jornada do Herói; *webcomic*.

The hero’s post-myth: On Punch Man manga

Abstract: The narrative formula “Hero’s Journey” has been applied to comics for years, reaching mainly young audiences with a mechanic in which a protagonist wants to achieve his goals and must ascend by the process of overcoming and self-knowledge (REBLIN, 2008). The present article intends to analyze the aesthetic characteristics of the narrative and the mechanics of script that involves the new formula of the hero found in *One punch*

Profa. Dr. Danielly Amatte Lopes (qsedani@gmail.com), Gabriela Melo (gabriela.melo@fau.ufal.br) e Janaina Freitas Silva de Araújo (jana.f.araujo@gmail.com). Universidade Federal de Alagoas, UFAL.

man. We will try to answer here if the mechanics for hero's representation have been changed and, if so, how it has changed in recent years - presenting the hero's new profile to the now young comic-book adults in Brazil.

Keywords: manga; *The Hero's Journey*; *webcomic*.

Introdução: o mangá *One punch man*

One punch man é um mangá publicado desde 2016 no Brasil pela editora Panini. Originalmente, a história foi lançada pelo autor ONE em 2009 em modelo de *webcomic* (fig. 1). O quadrinho chegou a 7.9 milhões de acessos em 2012, chamando atenção pelo roteiro de um herói diferente em meio a um cenário fantástico para heróis e super-heróis.

O título dado ao quadrinho de ONE foi inspirado no nome de um super-herói para crianças no Japão. *Wanpanman* (*One punch man*), e teve as características da apresentação gráfica baseadas em um outro super-herói - *Anpanman* (fig. 2) - este mais famoso em desenhos animados para crian-



Figura 1: Recorte da *webcomic*, Página 10, Capítulo 1. *One punch man* de ONE (2009). Fonte: *Webcomic One punch man* disponível em http://www.mangago.me/read-manga/onepunch_man_one/

Figura 2: Capa do álbum *Sore Ike! Anpanman Anpanman to Eiga no Uta* (2005) com o personagem Anpanman de Takashi Yanase lançada na televisão (1998). Fonte: álbum *Sore Ike! Anpanman Anpanman to Eiga no Uta* (2005)

ças no Japão. O herói careca de roupas vermelho e amarela foi alterado, inspirando a criação de Saitama, o personagem principal do *mangá*.

One punch man, após sua fase como *webcomic* foi publicado digitalmente na *Young Jump Web Comics* da editora *Shueisha* (2012), logo depois ganhando sua versão impressa pela mesma. O mangá tornou-se tão famoso e aclamado no Japão que chegou a ganhar animação em 2015 pelo estúdio *Madhouse* e publicações internacionais (fig. 3).

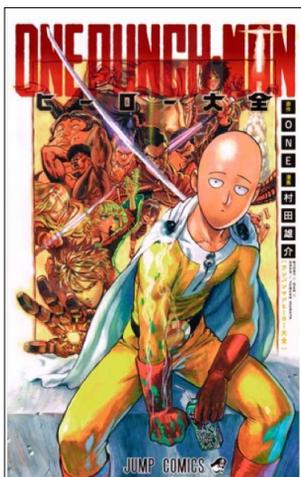


Figura 3: Capa da Enciclopédia de Heróis de *One punch man* lançada pela editora Shueisha (2015). Fonte: Enciclopédia de Heróis de *One punch man*, editora Shueisha (2015).

O período em que *One punch man* foi apenas conhecido como *webcomic* chama atenção principalmente pelo roteiro e por um traço que constantemente se assemelha a um *rafe*, sem cor, sem grandes preenchimentos ou sequer preocupações com representação detalhada da anatomia dos personagens ou dos cenários. É importante destacar que o formato de *webcomic* é uma abordagem recente de autores ao redor do mundo. *Webcomics* surgiram com a popularização das publicações online, incluindo desde pequenos quadros em tirinhas até sites especializados em seus lançamentos (como o *Spottoon*, por exemplo) e domínios próprios financiados pelos autores.

Ao alcançar a popularidade por meio de seus acessos, *One punch man* chamou a atenção de um já conhecido *mangaká*, Yusuke Murata. Murata

já havia produzido alguns quadrinhos publicados, destacando-se a obra de *Eyeshield 21* (2002-2009). Algumas alterações na apresentação gráfica do quadrinho foram feitas, mantendo-se, todavia, atenção ao segmento do roteiro de ONE e a apresentação dos elementos nas páginas originais feitas pelo mesmo. Uma das alterações realizadas foi o emprego de paleta de cores no protagonista com a predominância do amarelo no uniforme, mantendo-se a capa branca ao invés de vermelha.

Um dos aspectos mais perceptíveis da adaptação de Murata foi a escolha por manter um traço mais minimalista e simples, chegando até a ser cômico, em algumas cenas (fig. 4) do quadrinho. Em outros momentos, todavia, é possível observar a habilidade do *mangaká* no detalhamento, acrescentando mais características à expressão do protagonista conforme ele passa a se tornar menos apático às situações (fig. 5).

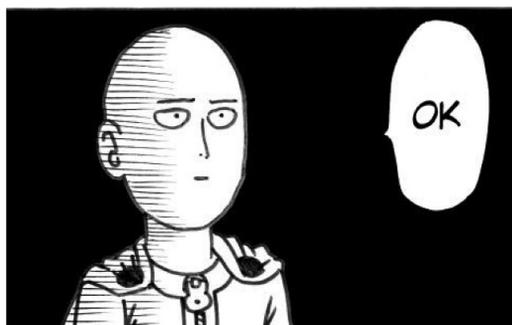


Figura 4: Recorte da Página 13, Capítulo 34 do mangá *One punch man*, publicado pela editora Viz Media (2014). Fonte: mangá *One punch man*



Figura 5: Recorte da Página 19, Capítulo 34.6 do mangá *One punch man*, publicado pela editora Viz Media (2014). Fonte: mangá *One punch man*

São os mesmos personagens desenvolvidos no *webcomic* e adaptados pelo traço de Murata que promovem a mecânica em *One punch man* e o desenrolar da trama em torno do protagonista. Esse processo de transição entre mídias *online* e *offline* não é comum entre obras de sucesso em quadrinhos japoneses clássicos se caracterizando como um fenômeno recente. A publicação *online* e a posterior distribuição da versão impressa da obra tornou-se um processo

mais lucrativo para as editoras com o auxílio de plataformas que permitem o acesso do usuário às obras, assim como a proliferação de redes sociais estimulando a discussão do assunto pelos fãs (JENKINS, 2009).

A aceitação do quadrinho pelo público *online* permitiu a visibilidade do mesmo e posteriormente sua publicação impressa. *One punch man* destaca-se também em seus elementos do roteiro e apresentação gráfica que serão apresentados e discutidos a seguir, incluindo-se aí uma abordagem sobre as relações entre roteiro e apresentação gráfica a jornada do herói.

A jornada do herói no universo dos quadrinhos

Reblin (2008) destaca que o estudo do papel do herói nas histórias de quadrinhos é proveniente de um processo intrínseco ao desenvolvimento social e seus valores, mimetizados para as obras e a representação do imaginário da figura do herói.

Assim, observar os valores e idéias manifestados nas histórias em quadrinhos é tão importante quanto analisar qualquer outra produção cultural, além de que a análise do processo social de constituição das histórias em quadrinhos também ser importante. Assim, é extremamente relevante a análise das histórias em quadrinhos, inclusive para compreender a sociedade e suas manifestações culturais (REBLIN, 2008).

Os volumes originais ainda estão em andamento, tanto na versão em *webcomic* quanto na impressa pela editora japonesa Shueisha. Nossa análise do material impresso é focada no resultado final do processo de adaptação entre o *webcomic* de ONE e a adaptação da narrativa por Murata. Dividida em 08 volumes, o mangá transita pelas etapas que compoariam a jornada clássica do herói, conduzindo o *plot* de cada volume em direção a dar vazão a uma das etapas dessa jornada, como podemos ver na Tabela 1 a seguir.

Quadro sintetizando as publicações do mangá *One punch man* no Brasil

Volume	Plot da publicação	Número de capítulos	Etapa da jornada do herói (MARTINEZ, 1997) contemplada no volume
01	O herói Saitama é apresentado por meio de um salvamento e destruição de um dos inimigos da humanidade, um vilão que mal é apresentado e já é eliminado por um único soco do protagonista.	08 Capítulos + 01 extra	Chamado à Aventura
02	O leitor se depara com o problema da origem dos poderes de Saitama que relata ter ficado superpoderoso após realizar um treinamento comum cardio que o fez ficar careca também. Nesses dois volumes, também somos apresentados a um dos antagonistas do mangá, o ninja Sonic da Velocidade Sônica.	07 capítulos + 01 extra	Recusa do Chamado
03		05 capítulos + 02 extras	
04	São desenvolvidos os arcos com os vilões, do mangá. Ainda que o herói consiga derrotar todos os seus inimigos com um único soco, ele se vê em situações complicadas - associadas ao seu não reconhecimento pela sociedade na qual está inserido. Ele só consegue perceber isso devido ao seu encontro com o discípulo Genos e o desenvolvimento dos arcos com novos personagens.	04 capítulos + 01 extra	Travessia do Primeiro Limiar
05		05 capítulos + 01 extra	
06	Uma gama de novos personagens e seus superpoderes é apresentada.	05 capítulos + 01 extra	Testes, Aliados e Inimigos
07		03 capítulos + 03 extras	
08	Inicia-se o próximo arco da história e são aprofundadas as histórias por trás dos personagens apresentados anteriormente, classificando-os como aliados ou não.	03 capítulos + 03 extras	

Tabela 1: Síntese contendo o detalhamento a respeito de cada volume da versão brasileira e sua relação com a jornada do herói. Fonte: autoral, 2017

É possível, partindo-se da publicação brasileira, estabelecer alguns pontos de conexão entre o desenvolvimento da saga de *One punch man* e uma adequação/atualização da jornada do herói usada há tempos como recurso narrativo pelas histórias em quadrinhos. Essa adequação nos leva a ampliar as etapas da jornada, nos encaminhando para uma descrição posterior ao mito do herói, sobre a qual nos deteremos no tópico a seguir.

○ pós-mito do herói

A construção da ferramenta narrativa “A Jornada do Herói” é uma fórmula constantemente empregada para atrair públicos jovens, infanto-juvenil, por seu apelo pela aventura e por um protagonista construído para atender as necessidades de representação desse mesmo grupo. A figura do herói é vista como um indivíduo que inicialmente enfrenta um rompimento de sua vida cotidiana e parte em uma jornada em busca da própria ascensão e realização de objetivos. Ele é o protagonista e no decorrer dessa jornada será capaz de enfrentar desafios em busca de uma moral que fortaleça suas virtudes, sempre acompanhado por outros personagens secundários que o auxiliam em sua jornada. Reblin (2008) trata as histórias de heróis como histórias de encantamento, que estimulam o público na indústria impressa com histórias em quadrinhos e cinematográfica.

O mundo sempre precisou de ‘histórias de encantamento’, de histórias que envolvessem as pessoas e que preenchessem seus vazios existenciais, de histórias que fornecessem um sentido de direção para o qual cada um (de mãos dadas com outros) pudesse dirigir seu caminhar. As ‘histórias de encantamento’ oferecem princípios que podem constituir a identidade, proporcionar um senso de coletividade, transmitir também valores e normas morais (REBLIN, 2008).

Segundo Campbell (1992), a Jornada do Herói ou o Mito do Herói responde por esses anseios e é composto de algumas fases e subfases. O autor esquematizou essa estrutura de confecção de roteiro ao analisar mitos,

contos populares e de fadas de todo o mundo. As fases compreendem as etapas na Tabela 2. Essas fases foram apresentadas como método de organizar o roteiro e a linha cronológica de base para o desenvolvimento do herói e o posicionamento dos momentos de clímax da história, por inúmeras obras narrativas (MARTINEZ, 2008).

A Jornada do Herói <i>Elementos básicos do padrão arquetípico</i> (CAMPBELL, 1992)		
Fase 1: A partida	Fase 2: A iniciação	Fase 3: O retorno
<i>O chamado da aventura</i> Evento que muda a vida do herói	<i>O caminho das provas</i> Provações e Metamorfose	<i>A recusa do retorno</i> Transmitir conhecimento obtido aos pares
<i>Recusa do chamado</i> Hesitação/Declinação pelo chamado	<i>O encontro com a deusa</i> Conhecendo o sexo oposto	<i>A fuga mágica</i> O herói precisa de ajuda para retornar ao cotidiano
<i>O auxílio sobrenatural</i> Figura mestra que dá força ao herói	<i>A mulher como tentação</i> Tentações do sexo oposto	<i>O resgate com auxílio externo</i> Alguns personagens podem ser usados para dar motivação ao protagonista
<i>A passagem pelo primeiro limiar</i> O portal realidade x experiência	<i>A sintonia com o pai</i> Herói enxerga sua missão no mundo e se desliga de valores passados	<i>A passagem pelo limiar do retorno</i> Retorno para casa Reino místico x cotidiano
<i>O ventre da baleia</i> Exílio do cotidiano Processo de internalização	<i>A apoteose</i> Liberdade para evolução de consciência	<i>Senhor de dois mundos</i> Ele é o herói que vive com o povo, mas protege todo mundo, vivendo entre dois mundos
	<i>A benção última</i> Desafio final de transcender os ícones	<i>Liberdade para viver</i> Nova vida Novas experiências Nova biografia

Tabela 2: Fases do Mito do Herói segundo CAMPBELL, J. O herói de mil faces. São Paulo: Editora Pensamento, 1992. Fonte: autoral, 2017

Ao lermos as etapas propostas por Campbell vemos claramente uma estrutura bastante utilizada pela cultura pop, resultando em tantos heróis

como conhecemos. Em quadrinhos japoneses publicados como parte do gênero *shounen* (histórias para jovens garotos) é comum encontrar uma trama que apresenta o protagonista como figura leal, esforçado, repleto de força de vontade e apreço pela família e amigos. Algumas dessas características não são observadas no protagonista Saitama em *One punch man*. O herói por hobby, como ele mesmo declarada no volume 1, admite que quis se tornar um herói para ficar mais forte e por própria ambição, sem nenhum motivo muito glorioso por trás disso.

Na narrativa de “A Jornada do Herói”, o herói não surge com todos os seus poderes, há um processo geralmente crescente, ou seja, no decorrer do roteiro. Conforme ele alcança o autoconhecimento e suas virtudes são acentuadas, os poderes surgem. Saitama já é apresentado como um super-herói, um homem que consegue derrotar seus inimigos com apenas um soco, não havendo assim espaço para evolução ou lapidação de poderes e virtudes.

O desenvolvimento do protagonista também depende de outros fatores como a existência de antagonistas. O antagonista, ou vilão, será uma peça responsável por, através do contraste claro entre suas intenções e atitudes, enfatizar as qualidades do herói. Tal mecânica torna “A Jornada do Herói” uma mecânica maniqueísta, dificilmente abrindo brechas para dupla interpretação das atitudes do antagonista¹. Esse herói bom e nobre, confrontado a um antagonista também unidimensional não se parece com Saitama. Nosso protagonista não tem nem as características e nem a jornada que tradicionalmente forma o herói, mas é, ainda assim, o herói da trama.

O protagonista já possui superpoderes, mas não parece simpatizar com nenhuma causa ou motivação. Não há nobreza, não há mundo a ser salvo, não há glamour. Diferentemente de “A Jornada do Herói”, em que os protagonistas justificam sua luta em busca da paz e da satisfação do coletivo, provendo um final feliz, *One punch man* apresenta um herói que

1. Pode existir, contudo, arcos no roteiro que preveem o processo de redenção. A redenção pode ocorrer até mesmo com o protagonista, considerando que este, no início da trama, é um indivíduo como qualquer outro, representando o jovem leitor que deseja realizar seus objetivos e se encaixar no padrão apresentado da moral.

já se encontra vivendo seus dias em uma existência pacata do cotidiano. Seguindo por esse caminho de análise, notamos que a jornada apresentada em *One punch man* segue não apresentando ao leitor as etapas postuladas por Campbell (1992). Em uma observação comparativa, sintetizamos essas “não-entregas” a seguir.

Podemos observar na Tabela 3 uma análise comparativa entre os elementos da Narrativa Clássica da Jornada do Herói defendida por Campbell (1992) e os elementos do mangá de *One punch man* observados no desenvolvimento do roteiro, do volume 1 ao 8.

Análise comparativa entre os aspectos do modelo narrativo de Campbell e os elementos do mangá <i>One punch man</i>		
Narrativa Clássica da Jornada do Herói Modelo de Campbell (1992)		Rupturas na Narrativa Clássica Elementos do mangá <i>One punch man</i>
Fase 1: A partida	O chamado da aventura Recusa do chamado	O personagem já é um herói por hobby; Ele em nenhum momento é chamado para salvar o mundo;
	O auxílio sobrenatural A passagem pelo primeiro limiar	Ele não recebe nenhum auxílio sobrenatural; Não há um primeiro limiar para ele, pois tudo para Saitama é tedioso, já que ele consegue vencer seus inimigos com um soco;
	O ventre da Baleia	A subfase do ventre da Baleia pode até existir se considerarmos o período relatado por Saitama sobre seu treinamento durante 3 anos (mas esse período não é apontado em uma linha cronológica linear).

Fase 2: A iniciação	<p>O caminho das provas</p> <p>O encontro com a deusa e A mulher como tentação</p> <p>A sintonia com o pai</p> <p>A apoteose</p> <p>A benção última</p>	<p>As provações de Saitama são mais sociais que realmente desafios, visto que ele derrota qualquer um com um único soco;</p> <p>Não há encontro com a deusa e nenhuma personagem feminina até o presente momento que provoque desejo no herói;</p> <p>A sintonia com o pai é rompida, pois Saitama faz tudo primeiramente por vontade própria que por terceiros;</p> <p>A apoteose é uma etapa complexa, pois o herói já é autossuficiente, mas não possui carisma nem valores excepcionais;</p> <p>A benção última não ocorre de maneira clássica, visto que o verdadeiro clímax são os vilões poderosos e a possibilidade de serem páreo para Saitama.</p>
Fase 3: O retorno	<p>A recusa do retorno</p> <p>A fuga mágica</p> <p>O resgate com auxílio externo</p> <p>A passagem pelo limiar do retorno</p> <p>Senhor de dois mundos</p> <p>Liberdade para viver</p>	<p>O retorno é a fase na qual Saitama se encontra, o personagem vive uma vida entre o cotidiano e sua procura por algum adversário à altura - herói por hobby;</p> <p>Ele é livre para viver sua vida e destaca sua autonomia de escolhas.</p>

Tabela 3: Análise comparativa entre os aspectos do modelo narrativo de Campbell e os elementos do mangá *One punch man*. Fonte: autoral, 2017

De acordo com o que foi apresentado na tabela 3 acima, podemos perceber como o desenvolvimento do roteiro e a representação do protagonista de *One punch man* o coloca mais próximo de um herói que já atingiu a redenção, a última fase da jornada de Campbell (1992). Essa etapa refere-se a “O retorno”, uma fase em que o herói já alcançou seu último limiar de força, mas encontra dificuldades em se associar com indivíduos comuns e na or-

ganização social de modo geral. A seguir, trataremos com maior detalhe os aspectos que intensificam essa identidade do protagonista, o herói Saitama.

Protagonista: o assalariado Saitama

Assim como foi discutido anteriormente, o protagonista em *One punch man* realiza quebra do padrão do herói clássico. Essa ruptura pode ser abordada a partir de alguns aspectos do enredo. Diferentemente de heróis convencionais, que já nascem com superpoderes ou habilidades excepcionais, Saitama, nosso protagonista, era um sujeito comum. Comum, pois, assim como o estereótipo do jovem japonês, ele buscava ser um *salaryman* e contribuir como indivíduo produtivo da sociedade segundo os preceitos daquilo que se esperava dele e de todos os jovens comuns de seu colégio. Essa seria, segundo Reblin (2008) uma característica de todo herói, já que este apresenta uma vida dupla.

A vida dupla é um mecanismo de defesa que visa preservar a vida corriqueira do super-herói e evitar, também, que ele seja perseguido no trabalho, no dia-a-dia. Assim, o super-herói possui duas vidas que se correlacionam: a vida ‘comum’ e a vida fantástica. Para cada uma delas, o super-herói mantém uma identidade e um aspecto da personalidade. Portanto, o super-herói é uma pessoa que se apresenta de duas formas diferentes (REBLIN, 2008).

É interessante pontuar que o protagonista, em um dos volumes do mangá em que é apresentado um extra sobre sua infância, revela que seu sonho era se tornar um herói. Todavia, o início da trama também o mostra à procura de um emprego como assalariado. Encurralado pela realidade de não conseguir se tornar sequer o que a sociedade esperava dele, Saitama resolve se tornar forte por si mesmo. E daí começa uma das rupturas do enredo com “A Jornada do Herói”. O protagonista escolhe mudar e o esforço que possibilita essa mudança parte apenas dele. Saitama parte para um treinamento intensivo e autodidata. Esse processo apenas é citado durante

o mangá (figura 6), mas a narrativa não chega a entrar em detalhes sobre o treinamento. Isso por sua vez priva o leitor de acompanhar o exato momento da quebra de limiares, rompendo com o que traz Campbell (1992) em sua obra, pulando uma das etapas da jornada.



Figura 6: À esquerda imagens do Capítulo 11, página 7, e à direita, imagens do capítulo 11, página 8. Fonte: mangá *One punch man*

Durante o processo de transformação do herói – processo este que não faz parte do mangá– a motivação de Saitama é apresentada como algo pessoal que resulta em satisfação pessoal. Portanto, o protagonista deseja se tornar forte, por ele ansiar se tornar um herói e derrotar monstros mais fortes que ele e não por algum motivo nobre como ocorre na jornada tradicional do herói. Para Saitama, a satisfação pessoal supera o que tradicionalmente é apresentado em heróis de quadrinhos *shounen* onde o herói possui valores morais que o colocam em uma posição de importância na sociedade.

Saitama também é um personagem jovem adulto, de 25 anos, preocupado em pagar as contas de sua residência, desempregado, “herói por hobby”. Nesse ponto, também é possível observar a ausência de um mentor – elemento comum na fórmula de “A Jornada do Herói”. O protagonista por si mesmo assume seus objetivos e o percurso que deve percorrer para alcançá-los, ele é o próprio mentor. Saitama se torna um super-herói,

mas, mesmo assim, não é reconhecido como tal, pois apesar de suas inegáveis habilidades ele não é carismático e não é popular com a sociedade que chega ao ponto de recriá-lo, torcendo para que o homem desista de ser um herói (figura 7).



Figura 7: À esquerda cenas do Capítulo 14, páginas 17 e 18 e a direita cenas do capítulo 22, páginas 23 e 36. Fonte: mangá *One punch man*

Saitama é confrontado repetidas vezes sobre seu papel como herói, sua obediência à organização de heróis, os registros desta sobre suas capacidades e como sua colocação na classificação de heróis pela organização é muito mais significativa que sua identidade de fato. Toda essa mecânica se reflete em um roteiro psicossocial que o herói enfrenta em sua existência e que é muitas vezes mascarado por doses de humor e ironia pelas cenas ilustradas no mangá.

Percebe-se então que, em *One punch man*, o protagonista não se encontra em nenhum outro estágio de “A Jornada do Herói” senão o último – o herói ascendido, a Fase 3, O retorno. Seu poder letal fica claro na obra, assim como a ausência do discurso motivacional presente na fórmula tradicional de construção da figura do herói. Não há menção da figura de familiares ou amigos no início da trama², nos levando a ver sua jornada como terminada, sem motivações para uma ruptura ou outra característica que não as do herói ascendido.

É possível notar ainda que a figura do herói, seguindo o modelo proposto por Campbell (1992), está muito mais evidenciada no ciborgue Genos, discípulo de Saitama, que está constantemente sendo representado como uma figura que busca a quebra de seu limiar para chegar a superar seu mestre. A ruptura está no protagonismo. Genos é, mesmo possuindo característica de um herói clássico, um personagem secundário e não o fio condutor da trama. Mas não é apenas na construção do protagonista e seu discípulo que há uma ruptura com os estereótipos tradicionais do herói presentes nos quadrinhos, isso se dá também na representação gráfica de outros heróis presentes no universo.

One punch man é repleto de heróis e super-heróis que mantêm o funcionamento da sociedade. Há na história o emprego de diferentes biótipos, características dos quadrinhos desenhados por Yusuke Murata³, refletindo também outro aspecto que tratamos nesse artigo: não “glamurização” do herói. Por muitas vezes, as narrativas gráficas do gênero *shounen* buscam aproximar a representação do protagonista com o ideal de herói buscado pelo público. Essa representação reforça o que Reblin afirma quando analisa que:

2. Não há a priori, pois posteriormente o mecanismo da narrativa trabalha diversos personagens secundários que alimentam as motivações do protagonista.

3. Sua obra anterior, *Eyeshield 21* (2002 a 2009), escrita por Riichiro Inagaki e publicada na mesma revista de *One punch man*, trata de um enredo de esportes – futebol americano – e conta com uma gama de diferentes personagens e características anatômicas, assim como variadas expressões.

Assim, o corpo possui um sentido social e um sentido cultural, tornando-se um produto sociocultural, o que significa que nem todo o comportamento do ser humano se desenvolve em sua relação com a natureza, nem é herdado geneticamente. Para sobreviver, o indivíduo precisa aprender, o que é só possível devido à capacidade que ele possui de ‘criar sistemas de símbolos, como a linguagem’ (REBLIN, 2008).

Assim como continua Reblin (2008), o corpo carrega marcas das técnicas corporais como um produto sociocultural. Ele reflete um tipo de linguagem específica, uma linguagem corporal que transmite os hábitos de um grupo de pessoas, do indivíduo, seu modo de vida, sua postura, como dorme, entre outros aspectos pertinentes ao resultado de uma série de influências socioculturais. A representação gráfica do protagonista e do restante dos personagens ajuda a construir o reconhecimento do mesmo como diferente dos outros ali representados.

O herói por hobby, Saitama, é representado constantemente por um traço diferente do restante dos personagens da história – mais simplista, minimalista como vemos na figura 8. Esse contraste intencional permi-

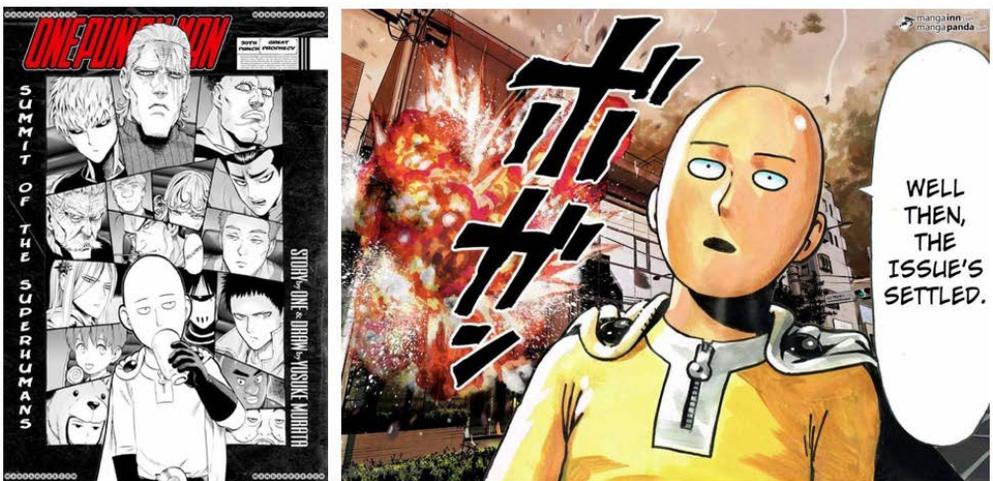


Figura 8: À esquerda cena do Capítulo 30, página 2. À direita cena do capítulo 21, página 46. Fonte: mangá *One punch man*

te enfatizar Saitama como o protagonista, do restante dos personagens, assim como surpreender o leitor quando o mesmo é desenhado de forma mais elaborada – dramatizando situações em que ele precisa de destaque em suas falas ou quando seu superpoder é percebido pelos outros.

Até mesmo nas páginas que são coloridas (figura 8), é possível observar o contraste dos elementos oriundo da expressão gráfica do *mangaká* – o cenário bem detalhado e a expressão do protagonista sem detalhes. Até mesmo nas tirinhas curtas e na orelha dos volumes comercializados no Brasil o protagonista aparece com traço simples, uma cabeça oval sem grandes detalhes de profundidade. É importante salientar que há ainda um cuidado em prender o leitor e dar a ele elementos com os quais consiga se conectar.

Assim como as histórias de multiversos da *DC Comics* e da *Marvel*, em *One punch man* é comum encontrar referências a uniformes ou personagens inspirados em super-heróis já criados. Esse tipo de cuidado com as referências parece aproximar o leitor da obra a julgar que este está acostumado a consumir um material com as mesmas referências.

Não são apenas os heróis que fazem referência a outros heróis já criados – seja no nome, na aparência ou na escolha da paleta de cores do uniforme ou no desenho do uniforme; os antagonistas também são inspirados em alguns personagens famosos de histórias que foram publicadas ou que fizeram sucesso no Japão – atingindo ao imaginário e repertório do público que as consumiu.

Um dos vilões no volume 1 do mangá, por exemplo, faz referência a um dos vilões da obra de Arika Toriyama, *Dragon Ball* (1984-1995) (fig. 9); no volume 2, o mangá apresenta um antagonista gigante semelhante a um dos vilões de outro mangá de sucesso recente mundial, *Shingeki no Kyojin* (lançado em 2009) de Hajime Isayama (fig. 10).



Figura 9: À esquerda, capítulo 186, página 1, do mangá *Dragon Ball*; à direita, capítulo 1, página 5 de *One punch man*. Fonte: *One Punch Man* e *Dragon Ball*



Figura 10: à esquerda, capítulo 1, página 55, do mangá *Shingeki no Kyojin*; à direita, capítulo 3, página 6 de *One punch man*. Fonte: *Shingeki no Kyojin* e *One punch man*

Sendo assim, percebemos que *One punch man* é uma obra que flerta com a ruptura, mas ainda assim faz uso de recursos capazes de atrair seu público. Atribuímos essa necessidade de ruptura e até mesmo uma narrativa com estrutura de “pós-mito” do herói, à demanda de atualizar o gênero a um público formado não só por adolescentes, mas também por jovens adultos.

Considerações Finais

A ideia do pós-mito do herói abrange novos horizontes para o roteiro, principalmente dentro da perspectiva de uma sociedade mais oriental que ocidental. Apresentar um herói que não age sob ideais ou princípios que são constantemente repetidos para o público e que envolvem aspectos gerais regidos pela moral e pela ética – família, amigos, sonhos, ambições – é uma característica diferencial do quadrinho de *One punch man*, o que caracteriza sua ruptura com jornada do herói proposta por Campbell. Entretanto, a jornada clássica do herói não é totalmente dissociada da obra, pois características da mesma podem ser identificadas como evidenciamos no decorrer deste trabalho. No entanto as etapas dessa jornada foram absorvidas e adaptadas para uma forma não linear gerando uma nova abordagem com um herói não glamurizado e mais próximo de um público de jovens adultos.

As referências encontradas e apresentadas anteriormente podem ser influência da globalização nos quadrinhos e a tentativa de se adequar a um mercado mais universal, inclusive pela inserção de diferentes tipos anatômicos que não o padrão japonês. Tal iniciativa pode distanciar o público original da representatividade na obra, ou pode ser influenciado pela mesma de modo a produzir comportamentos retratados nesta.

A transição do formato de *webcomic* para um mangá impresso não é um processo tradicional nos quadrinhos japoneses, mas o mesmo tem sido bastante frequente nos últimos anos, principalmente na Ásia com o advento de plataformas que permitem a visualização desses quadrinhos e sua propaganda independente. *One punch man*, todavia, não alcançou seu grande público mundial apenas pelo roteiro original de ONE, mas pela arte do *mangaká* já consagrado, Yusuke Murata.

A revista na qual é publicado *One punch man* possui classificação *shounen*, contudo, os aspectos da narrativa que já foram citados (características do herói e do mecanismo de enredo) assim como aspectos gráficos (como emprego do *gore*, a variação do traço do herói e a variedade de bi-

ótipos) auxiliam na tênue interpretação de um gênero *seinen*. O pós-mito do herói, portanto, implicaria, nesse caso, em uma nova abordagem sobre a construção do quadrinho japonês para que o quadrinho alcançasse as novas características do público que consome este produto.

Referências

- CAMPBELL, J. *O herói de mil faces*. São Paulo: Editora Pensamento, 1992.
- JENKINS, H. *Cultura da convergência*. Editora Aleph, 2009.
- LUYTEN, S. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Estação Liberdade, 1991
- MARTINEZ, M. *Jornada do Herói: a estrutura narrativa mítica na construção de histórias de vida em jornalismo*. 2008.
- ONE & YUSUKE M., *One punch man*. Japão: Shueisha Inc. Volume 1, 2012.
- _____. *One punch man*. Tamboré, SP: Editora Panini Brasil Ltda. Volume 1, 2016.
- _____. *One punch man*. Tamboré, SP: Editora Panini Brasil Ltda. Volume 2, 2016.
- _____. *One punch man*. Tamboré, SP: Editora Panini Brasil Ltda. Volume 3, 2016.
- _____. *One punch man*. Tamboré, SP: Editora Panini Brasil Ltda. Volume 4, 2016.
- _____. *One punch man*. Tamboré, SP: Editora Panini Brasil Ltda. Volume 5, 2016.
- _____. *One punch man*. Tamboré, SP: Editora Panini Brasil Ltda. Volume 6, 2017.
- _____. *One punch man*. Tamboré, SP: Editora Panini Brasil Ltda. Volume 7, 2017.
- _____. *One punch man*. Tamboré, SP: Editora Panini Brasil Ltda. Volume 8, 2017.
- REBLIN, I. A. *Para o alto e avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis*. Porto Alegre: Editora Asterisco, 2008.