O PÓS-MITO DO HERÓI: Mangá One Punch

Janaina Freitas Silva de Araújo

Gabriela Gomes Melo

Danielly Amatte Lopes

Resumo: A fórmula narrativa a “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). Lançado como webcomic do autor ONE em 2009 e publicado como mangá de Yusuke Murata, One Punch Man conta com um protagonista que já alcançou suas metas e não se encaixa em nenhum outro estágio da Jornada do Herói que não o último – o herói ascendido. O presente artigo pretende analisar as características estéticas da narrativa e as mecânicas de roteiro que envolve a nova fórmula do herói encontradas em One punch man. Buscaremos responder, por meio da ótica do design, como a construção estética do personagem (character design) pode influir na compreensão de roteiro e alimentar a narrativa na adaptação midiática entre webcomic e impresso – apresentando o novo perfil do herói para os agora jovens adultos que consomem quadrinhos no Brasil.

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

1. INTRODUÇÃO: O MANGÁ ONE PUNCH MAN

One punch man é um mangá (história em quadrinho japonesa) 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 outro super herói - *Anpanman* (Fig 1) - este mais famoso em desenhos animados para crianças. O herói careca de roupas vermelho e amarela foi alterado, inspirando a criação de Saitama, o personagem principal.

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. O mangá tornou-se tão famoso e aclamado no Japão que chegou a ganhar animação em 2015 pelo estúdio *Madhouse* e publicações internacionais (Fig. 1).

Patrocínio:

Realização:

ARAÚJO, J. F. S.; MELO, G.G.; LOPES, D.A. O pós-mito do herói: mangá one punch In: *Anais Avia! Semana de Design da UFAL | 2ª edição*. Maceió-AL: Galoá 2017.

Figura 01 – Da esquerda para a direita temos: (a) Recorte da webcomic, Página 10, Capítulo 1. *One punch man* de ONE (2009). (b) Capa do álbum *Sore Ike! Anpanman Anpanman to Eiga no Uta* (2005) com o personagem Anpanman de Takashi Yanase lançada na televisão (1998) e (c) Capa da Enciclopédia de Heróis de *One punch man* lançada pela editora Shueisha (2015).

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, *One punch man* chamou a atenção de um já conhecido *mangaká* (autor de *mangá*), Yusuke Murata. 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. Esse processo de adaptação do roteiro seguiu o processo editorial japonês para histórias em quadrinhos – todavia traduzindo um conteúdo *online* para uma versão impressa.

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).

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 da jornada do herói.

2. A JORNADA DO HERÓI NO UNIVERSO DOS QUADRINHOS

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 comporiam 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 no quadro 01 a seguir.

Quadro 01 – Síntese contendo o detalhamento a respeito de cada volume da versão brasileira e sua relação com a jornada do herói. Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada.

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 super poderoso 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 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 extra	

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.

2.1 O PÓS-MITO DO HERÓI

Segundo Campbell (1992), a Jornada do Herói ou o Mito do Herói responde por esses anseios e é composto de algumas fases e sub-fases. 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 no quadro 02. 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).

Quadro 02 - Fases do Mito do Herói segundo CAMPBELL, J. *O herói de mil faces*. São Paulo: Editora Pensamento, 1992.

A Jornada do Herói <i>Elementos básicos do padrão arquetípico (CAMPBELL, 1992).</i>		
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.

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 declarou 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.

Podemos observar no quadro 03 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.

De acordo com o que foi apresentado no quadro 03 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 organização social de modo geral.

A seguir, trataremos com maior detalhe os aspectos que intensificam essa identidade do protagonista, o herói Saitama e como essas características são apresentadas por meio do desenho do personagem.

Quadro 03 - Análise comparativa entre os aspectos do modelo narrativo de Campbell e os elementos do mangá *One punch man*. Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada.

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 auxílio sobrenatural; → A passagem pelo primeiro limiar; → O ventre da Baleia. →	→O personagem já é um herói por hobby; →Ele em nenhum momento é chamado para salvar o mundo; →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; →A sub-fase 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	O caminho das provas; → O encontro com a deusa e A mulher como tentação; → A sintonia com o pai; → A apoteose; → A benção última. →	→As provações de Saitama são mais sociais que realmente desafios, visto que ele derrota qualquer um com um único soco; → Não há encontro com a deusa e nenhuma personagem feminina até o presente momento que provoque desejo no herói; A sintonia com o pai é rompida, pois Saitama faz tudo primeiramente por vontade própria que por terceiros; →A apoteose é uma etapa complexa, pois o herói já é auto suficiente, mas não possui carisma nem valores excepcionais; →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.
Fase 3: O retorno	A recusa do retorno; → A fuga mágica; → O resgate com auxílio externo; → A passagem pelo limiar do retorno; → Senhor de dois mundos; → Liberdade para viver. →	→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; →Ele é livre para viver sua vida e destaca sua autonomia de escolhas.

3. 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 ao estereótipo do jovem japonês, ele buscava ser um *salaryman* (funcionário público) 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.

É interessante pontuar que o protagonista 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* (Fig. 2), 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 etapas da jornada.

Figura 02 – À esquerda imagens do Capítulo 11, página 7, e a direita, imagens do capítulo 11, página 08.

Durante o processo de transformação do herói – processo este que não faz parte do *mangá*– a motivação de Saitama é apresentada como algo pessoal. 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 jovem adulto, 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 assume seus objetivos e o percurso que deve percorrer para alcançá-los, ele é o próprio mentor. Ele se torna um herói, mas mesmo assim, não é reconhecido como tal (Fig. 4), pois apesar de suas inegáveis habilidades ele não é carismático e não é popular. A sociedade chega a recriá-lo, torcendo para que desista de ser um herói (Fig. 3). Podemos observar como a construção do personagem (*character design*), do herói, e o processo de adaptação da *webcomic*, feita por Murata, sempre coloca em destaque o emprego de outros personagens, ou do próprio ambiente, para manter a narrativa fluindo.

Figura 03 – À esquerda cenas do Capítulo 14, páginas 17 e 18 e a direita cenas do capítulo 22, páginas 23 e 36.

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 trama, 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.

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, que está acostumado a consumir material com as mesmas referências.

Um dos vilões no volume 1 do *mangá* faz referência a um dos vilões da obra de Arika Toriyama, *Dragon Ball* (1984-1995) (Fig. 04); no volume 2, é apresentado um antagonista gigante semelhante a um dos vilões de outro *mangá*, *Shingeki no Kyojin* (lançado em 2009) de Hajime Isayama (Fig. 05).

Figura 04 - A esquerda, capítulo 186, página 1, do mangá *Dragon Ball*; a direita, capítulo 1, página 5 de *One Punch Man*.

Figura 05 - A esquerda, capítulo 1, página 55, do mangá *Shingeki no Kyojin*; a direita, capítulo 3, página 6 de *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, a demanda de atualizar o gênero a um público formado não só por adolescentes, mas também por jovens adultos.

4. 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 sobre 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, um novo método de apresentar e construir o personagem – influenciado pela nova ótica do design editorial para *mangás*.

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 podem ser influenciados pela mesma de modo a produzirem comportamentos retratados nesta.

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 a variação do traço do herói e a variedade de biótipos) auxiliam na tênue interpretação de um gênero *seinen* (quadrinho japonês para homens adultos). O pós-mito do herói, portanto, implicaria, nesse caso, em uma nova abordagem sobre a construção do quadrinho japonês para que 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. Shueisha Inc. Japão. Volume 1, 2012.

_____. One punch man. Editora Panini Brasil Ltda. Brasil. Volume 1, 2016.

_____. One punch man. Editora Panini Brasil Ltda. Brasil. Volume 2, 2016.

_____. One punch man. Editora Panini Brasil Ltda. Brasil. Volume 3, 2016.

_____. One punch man. Editora Panini Brasil Ltda. Brasil. Volume 4, 2016.

_____. One punch man. Editora Panini Brasil Ltda. Brasil. Volume 5, 2016.

_____. One punch man. Editora Panini Brasil Ltda. Brasil. Volume 6, 2017.

_____. One punch man. Editora Panini Brasil Ltda. Brasil. Volume 7, 2017.

_____. One punch man. Editora Panini Brasil Ltda. Brasil. Volume 8, 2017.

REBLIN, I. A. Para o alto e avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis. Porto Alegre, RS. Editora Asterisco, 2008.

Sobre os autores:

Janaina Freitas Silva de Araújo (graduanda), UFAL <jana.f.araujo@gmail.com>

Gabriela Gomes Melo (graduanda) UFAL <gg_melo@live.com>

Danielly Amatte Lopes (Prof.^a Orientadora, Doutora), UFAL <danielly.lopes@fau.ufal.br>