



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

AMANDA VENANCIO FONTENELE

ENTRE MÁSCARAS E ROSTOS: UM ESTUDO SOBRE BOA NOITE PUNPUN

FORTALEZA

2023

AMANDA VENANCIO FONTENELE

ENTRE MÁSCARAS E ROSTOS: UM ESTUDO SOBRE BOA NOITE PUNPUN

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Fotografia e Audiovisual.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Gabriela Frota Reinaldo.

FORTALEZA

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

F763e Fontenele, Amanda Venancio.

Entre máscaras e rostos: um estudo sobre boa noite punpun / Amanda Venancio

Fontenele. – 2023.

81 f. : il. color.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte,
Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Fortaleza, 2023.

Orientação: Profa. Dra. Gabriela Frota Reinaldo.

1. Rosto. 2. Faces. 3. Máscaras. 4. Mangá. 5. Boa noite punpun.. I. Título.

CDD 302.23

AMANDA VENANCIO FONTENELE

ENTRE MÁSCARAS E ROSTOS: UM ESTUDO SOBRE BOA NOITE PUNPUN

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Fotografia e Audiovisual.

Aprovada em: 22/05/2023.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Gabriela Frota Reinaldo (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Antônio Wellington de Oliveira Junior
Universidade Federal do Ceará (UFC)

RESUMO

Considerando o rosto como uma interface fundamental nas relações humanas e na vida em sociedade e que, para existir, um rosto precisa interagir com outros rostos, refletimos no presente trabalho sobre o rosto no desenvolvimento do mangá Boa Noite Punpun, sobretudo na construção e desenvolvimento do protagonista, personagem cujo rosto, mesmo não revelado por completo, mostra muitas faces. Com base na iconologia de Belting, que considera imagem, corpo e mídia como uma tríade indissociável, e a estrutura narrativa dos quadrinhos, mídia majoritariamente imagética questionamos nesse trabalho como as imagens do rosto – e das faces – de Punpun acontecem e como o leitor pode participar nesse processo. Para cumprir tal tarefa, foi escolhido como metodologia uma revisão bibliográfica dos estudos referentes ao quadrinho e a análise das imagens do personagem principal com base nos campos científicos de estudo de imagem e rosto, dialogando com os estudos em história em quadrinhos. O objetivo principal foi propor uma reflexão sobre como o rosto, as faces e as máscaras comunicam através do ato de mostrar e ocultar, e como a leitura de Boa Noite Punpun pode evidenciar esse processo.

Palavras-chave: rosto; faces; máscaras; mangá; boa noite punpun.

ABSTRACT

Considering the face as a fundamental interface in human relations and life in society and that, in order to exist, a face needs to interact with other faces, we reflect in this work on the face in the development of the manga Boa Noite Punpun, especially in the construction and development of the protagonist, a character whose face, even if not completely revealed, shows many faces. Based on Belting's iconology, which considers image, body and media as an inseparable triad, and the narrative structure of comics, a mostly imagetic media, we question in this work how the images of the face – and faces – of Punpun happen and how the reader can participate in this process. To fulfill this task, a bibliographical review of the studies related to the comic and the analysis of the images of the main character based on the scientific fields of image and face study was chosen as a methodology, dialoguing with studies in comics. The main objective was to propose a reflection on how the face, faces and masks communicate through the act of showing and hiding, and how the reading of Boa Noite Punpun can highlight this process.

Keywords: Face; Faces; Masks; Mango; Good night punpun.

LISTA DE FIGURAS

| | | |
|-------------|--|----|
| Figura 1 – | Boa Noite Punpun..... | 10 |
| Figura 2 – | Peças de Dogu. Período Jomon, 1000-400 a.C. | 14 |
| Figura 3 – | Máscaras de teatro Noh..... | 17 |
| Figura 4 – | <i>Espetáculo Utsushi, ou Two Mirrors</i> , espetáculo da Companhia de Butoh Sankai Juku..... | 18 |
| Figura 5 – | Yamamba kogals..... | 18 |
| Figura 6 – | Ilustração de Yamamba por Matsuki Heikichi (Daikokuya), 1924; peça de teatro Yamamba encenada na 58th Kyoto University Noh Theater, 2014 máscara de Yamamba usada no teatro Noh; Capa da Revista Eggs de 2004..... | 19 |
| Figura 7 – | Corte de matéria. Os japoneses são felizes?..... | 20 |
| Figura 8 – | Boa Noite Punpun..... | 21 |
| Figura 9 – | Personagens do mangá Solanin..... | 22 |
| Figura 10 – | A girl on the Shore..... | 24 |
| Figura 11 – | Nijigahara Holograph..... | 26 |
| Figura 12 – | Capas originais de Boa Noite Punpun..... | 27 |
| Figura 13 – | Capas do primeiro volume de Boa Noite Punpun na edição original e nas versões italiana, francesa, alemã, espanhola e argentina..... | 28 |
| Figura 14 – | Capa, lombada, contracapa e orelhas de Boa Noite Punpun..... | 29 |
| Figura 15 – | Capas americanas de Boa Noite Punpun..... | 30 |
| Figura 16 – | Aiko e Punpun conversam sobre o fim do mundo..... | 31 |
| Figura 17 – | Punpun e Aiko se reencontram..... | 33 |
| Figura 18 – | Sachi reencontra Punpun em um bar..... | 34 |
| Figura 19 – | Boa Noite Punpun..... | 37 |
| Figura 20 – | Aiko, Punpun e colegas de escola..... | 38 |
| Figura 21 – | Boa Noite Punpun..... | 39 |
| Figura 22 – | Punpun, a mãe e o tio são mostrados com imagens bem parecidas..... | 40 |
| Figura 23 – | Sasaki Kojiro e Tenki conversam através de kanjis desenhados na areia..... | 41 |

| | |
|--|----|
| Figura 23 – Sasaki Kojiro e Tenki conversam através de kanjis desenhados na areia..... | 41 |
| Figura 24 – Alguns dos personagens que já atuaram como Capitão América..... | 42 |
| Figura 25 – Punpun em diferentes momentos do quadrinho..... | 43 |
| Figura 26 – Boa Noite Punpun..... | 45 |
| Figura 27 – Boa Noite Punpun..... | 46 |
| Figura 28 – Boa Noite Punpun. Ao lado direito, a mesma página na edição original..... | 47 |
| Figura 29 – Sachi mostra o rascunho do seu próximo personagem..... | 48 |
| Figura 30 – Sachi esboçando o retrato de Punpun..... | 50 |
| Figura 31 – Punpun e o retrato feito por Sachi..... | 51 |
| Figura 32 – Ralador de queijo sorrindo, de Paul David Galvin..... | 53 |
| Figura 33 – Da esquerda para a direita, o retrato original e algumas artes feitas por fãs..... | 54 |
| Figura 34 – "É assim... Que o meu rosto sempre foi?"..... | 55 |
| Figura 35 – As faces do pássaro..... | 56 |
| Figura 36 – Espetáculo Butoh intitulado <i>Kōsa – Between two Mirrors</i> , performado pela companhia de dança japonesa Sankai Juku..... | 58 |
| Figura 37 – Companhia de Butoh Sankai Juku..... | 59 |
| Figura 38 – O despertar do Tetraedro..... | 60 |
| Figura 39 – As faces do Tetraedro..... | 61 |
| Figura 40 – O tetraedro e a persona estável..... | 62 |
| Figura 41 – “No final, voltou ao normal...!”..... | 63 |
| Figura 42 – Punpun e o vizinho, Takashi Fujiwara..... | 64 |
| Figura 43 – "Eu ainda não sei o seu nome"..... | 65 |
| Figura 44 – Punpun "Tah" Fujiwara..... | 65 |
| Figura 45 – <i>Punpun e Fujikawa</i> | 66 |
| Figura 46 – Punpun observa o reflexo no espelho | 67 |
| Figura 47 – Michael Jackson, Marilyn Monroe, John F. Kennedy e Lady Diana são alguns dos famosos que teriam olhos sanpaku..... | 68 |
| Figura 48 – "Você sabe que eu já esperava há um bom tempo por esse momento"..... | 70 |

| | |
|--|----|
| Figura 49 – “Aiko, está tudo bem agora”..... | 71 |
| Figura 50 – Deus aos olhos de Punpun..... | 73 |
| Figura 51 – A face que, em um segundo, já é outra..... | 76 |

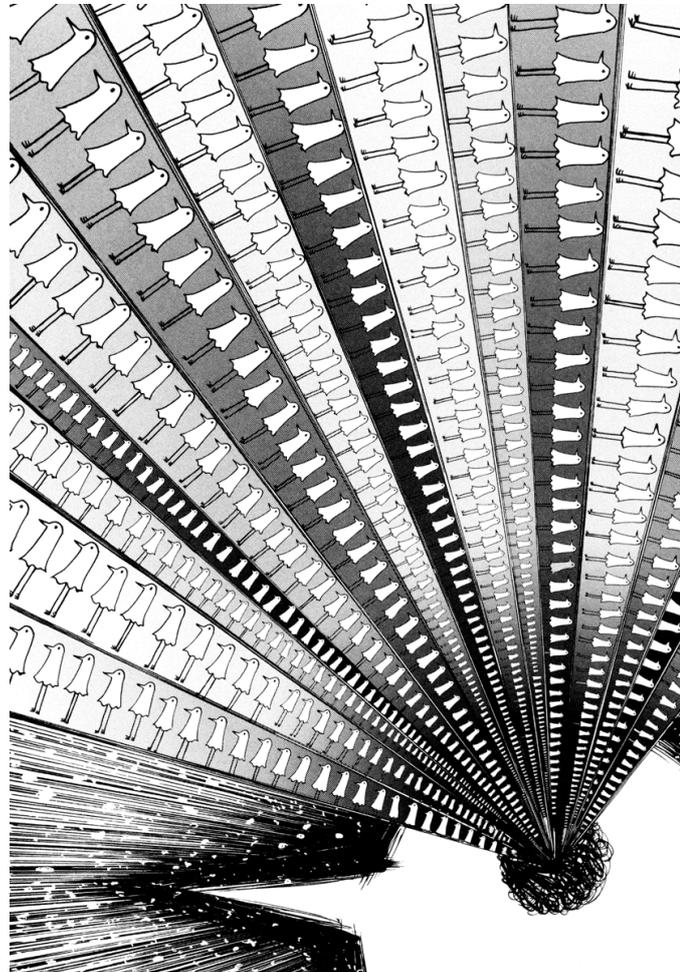
SUMÁRIO

| | | |
|--------------|---|-----------|
| 1 | INTRODUÇÃO | 10 |
| 2 | ENTRE MÁSCARAS E ROSTOS..... | 14 |
| 2.1 | Do Neolítico às subculturas de Tóquio: as máscaras japonesas | 14 |
| 2.2 | O mundo descontente de Inio Asano..... | 22 |
| 2.3 | Apresentando Boa Noite Punpun..... | 27 |
| 2.4 | A sinopse de Boa Noite Punpun..... | 30 |
| 2.5 | Quadrinhos, rosto e mídia..... | 35 |
| 2.6 | As faces de Punpun..... | 36 |
| 2.7 | Punpun e as instâncias narratológicas dos quadrinhos..... | 44 |
| 2.8 | O retrato incompleto e o herói em disponibilidade..... | 49 |
| 3 | AS FACES DE PUNPUN..... | 55 |
| 3.1 | O rosto no espelho..... | 55 |
| 3.1.1 | <i>O Pássaro.....</i> | 56 |
| 3.1.2 | <i>O Tetraedro.....</i> | 60 |
| 3.1.3 | <i>A “morte” de Punpun e os olhos sem rosto.....</i> | 63 |
| 3.1.4 | <i>Punpun mais escuro.....</i> | 69 |
| 3.1.5 | <i>A face de deus.....</i> | 72 |
| 3.2 | Uma história do rosto..... | 74 |
| 3.3 | O que vemos quando viramos o espelho..... | 77 |
| 4 | CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 79 |
| | REFERÊNCIAS..... | 81 |

1 INTRODUÇÃO

Boa Noite Punpun começou a me inquietar desde a primeira página, quando li o mangá pela primeira vez em 2017 e levei os meus questionamentos para a disciplina de semiótica, ministrada pelo Prof. Dr. Ricardo Jorge na graduação em jornalismo (UFC). Na época, o rosto não revelado me parecia absurdo, incômodo e, por vezes, até mesmo inaceitável. Três anos depois eu estaria voltando a estudar, como mestranda, Punpun e suas incógnitas. Mas, dessa vez, enquanto eu trabalhava na difícil tarefa de estudar um rosto que nunca aparece por completo, ainda precisei lidar com uma vastidão de rostos que, assim como o de Punpun, também estariam parcialmente encobertos.

Figura 1 – Boa Noite Punpun



Fonte: Asano Inio, 2007.

Refiro-me ao uso de máscaras e aos chamados Face Shields, equipamentos de proteção (chamados de EPs) que se tornaram de uso correntes a partir da pandemia de corona vírus. O primeiro caso do que viria a ser conhecido como Covid-19 foi registrado no dia 17 de novembro de 2019 em Hubei, próximo a cidade de Huan, na China. Mas só na primeira semana de 2020 as autoridades chinesas confirmaram a existência da nova variante de Corona Vírus¹. No Brasil, recebíamos as notícias sobre a propagação da doença pela China e Europa e, apesar dos dados preocupantes, nenhuma medida foi tomada pelo governo federal para preparar a população para se proteger do vírus.

Não demorou muito para que nós, assim como vários outros países, sentíssemos a necessidade de adotar medidas de distanciamento social, recomendadas pela OMS, a Organização Mundial de Saúde, como a única forma conhecida até o momento de evitar a contaminação. Dentre várias mudanças que reviraram as nossas vidas, a forma como interagíamos com o rosto foi uma delas.

As máscaras cirúrgicas (ou similares), usadas anteriormente apenas em ambientes e situações específicas, passaram a se tornar um item de necessidade básica no mundo todo para conter a propagação do vírus Covid-19. Além disso, o face a face com rostos parcialmente encobertos ou ocultos por completo, seja por máscaras cirúrgicas ou *icons* de identificação pessoal em perfis de redes sociais, fóruns e outras plataformas digitais, também se tornou algo muito comum. Com a adesão do *home office* e ensino remoto, muitas atividades que ocorriam presencialmente passaram a acontecer em chamadas de vídeo. Nestas, era comum encontrar pessoas que optavam por manter as câmeras e microfones desligados.

Conversar com uma foto estática ou mesmo um *icon* que não correspondia ao interlocutor não era algo inédito. Conversas em redes sociais, jogos *online* e fóruns ocorrem dessa maneira há décadas, mas nunca havíamos sido forçados, por questões de saúde e segurança, a nos limitarmos a esse tipo de mediação para nos comunicarmos com o outro.

A maior parte do meu mestrado ocorreu dessa forma. Minhas primeiras experiências com docência estão marcadas por rostos que continuam desconhecidos para mim: alunes que, além de não ligarem as câmeras, também não tinham fotos em

¹ Fonte: Primeiro caso de Covid-19 no mundo completa dois anos. Exame, 17 de novembro de 2021. Disponível em: <https://exame.com/ciencia/primeiro-caso-de-covid-19-no-mundo-completa-dois-anos/>

seus perfis (ou tinham outras imagens como paisagens, personagens de séries ou desenhos animados etc).

Mesmo os estudantes que tinham fotografias eram, por vezes, difíceis de alcançar: como entender o que eles estavam sentindo através de uma imagem estática? Estariam conseguindo me compreender? Quando fiz o estágio docente no segundo semestre de 2021, na disciplina de Teorias e Estética da Arte ofertada pela graduação de Cinema, me perguntava o que eu poderia fazer para ajudar a turma em um período tão complicado e compartilhava os meus receios com a Prof.^a Dr.^a Gabriela Reinaldo, que ministrava a disciplina na época e me acompanhou durante o estágio. A dificuldade era ainda maior com os participantes que também permaneciam em silêncio, com os microfones desligados.

Enquanto isso, eu também me escondia das câmeras e microfones quando estava na posição de estudante. Até me expressar por texto me causava ansiedade. Por outro lado, interagir com os meus pais, que moram comigo, também parecia desgastante, pois em alguns momentos precisava manter a distância – e, às vezes, usar máscaras – até mesmo em casa.

De repente, foi como se os questionamentos que eu fazia para Punpun tivessem se estendido para as pessoas fora do quadrinho. Mas, além das diferentes complexidades, dessa vez eu também era parte das interações sociais que, muitas vezes, pareciam um desgastante jogo de adivinhação. Eu também estava ocultando o meu próprio rosto e olhá-lo no espelho ou me enxergar pelas lentes das câmeras dos celulares ou da tela do computador (nas interações online) por vezes me causava um grande estranhamento.

Além disso, estudar rostos enquanto estávamos resistindo a uma doença que chegou a contabilizar mais de três mil de mortes diárias em abril de 2021² carregava camadas extras de angústia, luto e pesar.

Dessa forma, a presente pesquisa está sendo desenvolvida entre muitas faces e máscaras, mas tem como foco um rosto em específico: o de Punpun Onodera, protagonista do Mangá Boa Noite Punpun, de Inio Asano. Este trabalho busca analisar as imagens desse quadrinho, sobretudo na construção e desenvolvimento do

² Fonte: Balanço indica que 2021 foi o ano mais letal da pandemia no país. Jornal Nacional, 31 de dezembro de 2021. Disponível em: <https://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2021/12/31/balanco-indica-que-2021-foi-o-ano-mais-letal-da-pandemia-no-pais.ghtml>

protagonista, personagem cujo rosto, mesmo não revelado por completo, mostra muitas faces. Com base na iconologia de Belting, que considera imagem, corpo e mídia como uma tríade indissociável, e a estrutura narrativa dos quadrinhos, mídia majoritariamente imagética (GROESTEEN, 2013) questionamos nesse trabalho como as imagens do rosto – e das faces – de Punpun acontecem e como o leitor pode participar nesse processo. Para cumprir tal tarefa, foi escolhido como metodologia uma revisão bibliográfica dos estudos referentes ao quadrinho e a análise das imagens do personagem principal com base nos campos científicos de estudo de imagem e rosto, dialogando com os estudos em história em quadrinhos. Nosso objetivo é propor, a partir do quadrinho e sob a ótica dos estudos de imagem, reflexões sobre como o rosto, as faces e as máscaras comunicam através do ato de mostrar e ocultar, e como a leitura de Boa Noite Punpun pode evidenciar esse processo.

No primeiro capítulo, apresento o quadrinho Boa Noite Punpun (o qual faço referência, neste trabalho, com a sigla BNP), as motivações que guiam esta pesquisa e dou início a análise a partir de conceitos do campo de estudo das histórias em quadrinhos, como mostraçã e narrador (IBIDEM, 2013).

No segundo capítulo, investigo implicações do rosto ocultado na construção do personagem principal de Boa Noite Punpun, assim como a relação entre o rosto de Punpun, suas faces e a disponibilidade do personagem. Divido as imagens de Punpun em quatro fases, a fim de analisar as faces de Punpun e as transições entre elas, sob a ótica de Hans Belting (2017) e seus estudos relacionados à iconologia e as imagens do rosto.

Dentre a lista de figuras utilizadas nesta pesquisa, estão várias páginas de mangás. Mantivemos o sentido original de leitura dos quadrinhos japoneses (da esquerda para a direita). Além disso, o título Boa Noite Punpun pode ser mencionado através da sigla BNP.

Por fim, o presente trabalho é sobre quadrinhos e rostos, mas também sobre ser pesquisadora em um período tão sombrio e encontrar força e resistência na educação pública e pesquisa científica. Deste modo, esta pesquisa é dedicada as mais de 673 mil pessoas que perderam suas vidas durante a pandemia no Brasil e à dor de suas famílias. Suas vidas, histórias e rostos não podem ser esquecidos.

2 ENTRE MÁSCARAS E ROSTOS

2.1 Do Neolítico às subculturas de Tóquio: as máscaras japonesas

Quando penso em rostos e máscaras no Japão, sempre me lembro do que Sônia Bibe Luyten comentou durante a sua participação na banca de defesa da minha monografia, em 2018. Sônia, além de ser uma das primeiras mulheres a pesquisar quadrinhos no Brasil, também foi pioneira nos estudos sobre mangás e trabalhou como professora no Japão. Ao avaliar a minha pesquisa, disse que *Boa Noite Punpun* lhe lembrava as que os japoneses costumam usar. Segundo ela, seriam três: uma para a sociedade, uma para a família e outra para si. Evidentemente, Sônia referia-se a máscaras no sentido figurado – e aqui, recordamos que *persona* (esse termo que se refere a uma representação fictícia, ideal ou psicológica de alguém, palavra que dá origem à personalidade...) deriva do grego e, na língua original, significava máscara de teatro ou disfarce.

Desde a pré-história ao Japão contemporâneo, o país é povoado por máscaras. Os registros mais antigos já encontrados desses instrumentos estão entre os *Dogu* (figura 2), peças de argila confeccionadas durante a Era *Jomon*, o neolítico japonês (14000 – 400 BC). Dentre as pequenas esculturas que representavam o corpo humano, também estão rostos antropomorfizados (como uma figura com rosto felino) e figuras com marcas em baixo relevo na face, provavelmente fazendo alusão a incisões feitas com bambu na pele do rosto. Outra característica encontrada em várias esculturas *Dogu* são os olhos grandes e arredondados. (SANTOS, 2021).

Figura 2 – Peças de Dogu Período Jomon, 1000-400 a.C.



Fonte: Museu Nacional de Tóquio, Japão.

Antes de se consolidarem nas artes cênicas japonesas, as máscaras já eram usadas para esse fim em países como China, Índia e os Três Reinos da Coreia. Elas foram introduzidas no Japão por volta do século XI com o *Gigaku*, estilo de dança performado com máscaras e que provavelmente foi levado ao Japão através de artistas coreanos. Já ao *Bugaku*, que chegou no país durante o séc. XIII, são atribuídas origens diversas: dentre os tipos de coreografia que compõem o *Sa No Mai* (dançarinos da esquerda), aqueles que tinham as máscaras como parte da performance provavelmente vieram do oeste e sudeste da Ásia; as variantes *U no Mai* (dançarinos da direita), teriam como origem a Coreia e o nordeste da China (TAMBA, 1980).

No teatro, o *Noh* começou a ser desenvolvido no final do séc. XIII e se consolidou no séc. XIV. Aclamado pelo xogunato, a elite da época, o *Noh* pode ser considerado o nascimento do teatro tradicional japonês (GIROUX, 1987). Nesses espetáculos, deuses, espíritos e criaturas sobrenaturais são representadas no palco, como se estivessem atravessado a tênue divisa entre o mundo sobrenatural e o nosso mundo. Essas entidades se distinguem dos personagens humanos por meio de máscaras, que geralmente são usadas pelo *shite* (protagonista).

Figura 3 – Máscaras de Teatro Noh



Fonte: Museu Nacional de Tóquio, Japão.

Além desses exemplos de máscaras, que geralmente são mais evidentes e consideradas algo à parte do corpo, existem muitos outros artefatos e mecanismos que também operam entre expor e ocultar o rosto. Ainda no teatro tradicional, é válido mencionar o *Kyogen*, estilo de teatro voltado para o humor e que aborda o cotidiano do homem comum. As peças costumavam ser apresentadas durante os interlúdios do *Noh*, servindo como um intervalo cômico e um respiro em meio ao caráter sóbrio da

peça principal. Também era comum que um integrante de *Kyogen* atuasse nas peças de *Noh*.

Embora o *Kyogen* não utilize máscaras confeccionadas em madeira como o *Noh*, esse estilo de atuação se destaca por retratar as emoções dos personagens através de expressões faciais características do *Kyogen*. Para dominá-las, os atores precisam treinar durante décadas, e é por isso que os integrantes costumam iniciar o treinamento ainda crianças e só atuam nos papéis principais após 50-60 anos de prática (KUSANO, 2013).

O teatro Kabuki desenvolveu-se durante a Era Edo (1603-1867), período apontado pela pesquisadora em artes cênicas Darci Kusano como “o primeiro florescer de uma cultura genuinamente nipônica e plebéia” (IBIDEM, 2013, p. 09). Um dos elementos do Kabuki é a maquiagem *kumadori*, constituída por linhas pinceladas sobre uma base branca. Enquanto a tinta preta é utilizada para realçar elementos como olhos e sobrancelhas, as cores indicam traços de personalidade.

A pintura facial também é usada no *Butoh*, estilo de dança desenvolvido por Hijikata Tatsumi na década de 1950. Com movimentos orgânicos e minimalistas, mas também dramáticos e pesados, o *Butoh* fez parte dos movimentos de contracultura da época no Japão e refletia os tensionamentos em um país impactado pelas bombas nucleares e as consequências da derrota na Segunda Guerra Mundial, como a imposição política e cultural estadunidense (CURTIN, 2014). A tinta branca usada no rosto, tronco e membros, oculta os traços e limites do corpo, voltando a atenção do público para a alma que, se não fica completamente exposta, se tornam mais tangível através da dança.

Figura 4 – Espetáculo Utsushi, ou Two Mirrors, espetáculo da Companhia de Butoh Sankai Juku Utsushi, ou Two Mirrors, espetáculo da Companhia de Butoh Sankai Juku



Fonte:

Na contemporaneidade, as maquiagens dramáticas continuam presentes não só nos teatros, mas nos centros urbanos, sobretudo entre os jovens. Dentre diversas subculturas japonesas, as *Kogals* se popularizaram durante as décadas de 1990 e 2000 pelo visual *kitsch* e que ia de encontro com o ideal de beleza e comportamento feminino imposto pela sociedade nipônica na época.

Figura 5 – Yamamba kogals



Fonte: Egg Magazine, 2004.

Dentre as variantes de Kogal, as *Yamambas* ficaram conhecidas com esse título em referências à *Yamamba*, ou bruxa das montanhas, uma criatura sobrenatural do folclore japonês muito presente nas peças de *Noh*. Enquanto a bruxa das montanhas é identificada no teatro através da máscara específica do personagem, as *yamamba girls* são reconhecidas pelo rosto coberto por uma base de subtom quente e mais escura que a pele, como se mimetizasse um bronzamento artificial e que contrasta com o contorno e batom bem claros e marcados. O delineador, lentes de contato e cílios postiços criam a ilusão de olhos grandes e arredondados como os das protagonistas de anime (MILLER, 2004).

**Figura 6 – Ilustração de Yamamba por Matsuki Heikichi (Daikokuya), 1924; peça de teatro Yamamba encenada na 58th Kyoto University Noh Theater, 2014
máscara de Yamamba usada no teatro Noh; Capa da Revista Eggs de 2004**



Fonte: Matsuki Heikichi (Daikokuya).

Essas são apenas algumas das muitas máscaras do Japão. Várias outras poderiam ser mencionadas, incluindo aquelas que também são comuns no ocidente: procedimentos estéticos, cirurgias plásticas, ferramentas de edição de imagem e filtros em redes sociais povoam o nosso imaginário.

E mesmo que fosse possível eliminar todos esses elementos de modificação, ainda restaria uma máscara: o rosto em si. O rosto que está presente em todos os seres humanos, mas ao mesmo tempo é muito singular e possui particularidades de cada pessoa.

O indivíduo japonês não é o único a viver com máscaras: afinal, cada indivíduo permanece com o mesmo rosto durante toda a vida, mas, ao mesmo tempo, esse rosto está em constante transformação, modificado pelas emoções, pelo ambiente, pelas marcas do tempo e pelas experiências e pelas interações que temos com outros rostos (BELTING, 2017).

Figura 7 – Corte de matéria. Os japoneses são felizes?³



Fonte: Japan Times, maio de 2022.

Boa Noite Punpun nos faz entrar em contato com esse rosto que, mesmo não revelado por completo, mostra muitas faces. O mistério é abrigado em imagens enigmáticas, que variam desde formas simples com poucos elementos a traços dramáticos e sombrios. O quadrinho nos inquieta desde a primeira página, e para seguir em frente, é preciso estar atento a esses códigos. Mais do que isso: é impossível chegar ao final sem interpretá-los, sem recriá-los.

³ Fonte: Is Japan Happy? Exploring the nation's evolving views of well-being. Japan Times, maio de 2022. Disponível em <https://www.japantimes.co.jp/life/2022/05/30/lifestyle/japan-happiness-wellbeing/>

Figura 8 – Boa Noite Punpun



Fonte: Asano Inio, 2007, v. 1, p. 290.

Giuseppe Tomasi di Lampedusa, em *O Leopardo*, afirma que “a todos assim sucede, morre-se com uma máscara no rosto” (LAMPEDUSA, 1968, p. 63). Punpun vai além e nos lembra que, na verdade, a máscara está conosco desde o nascimento, permanecendo a mesma e, ao mesmo tempo, em constante mudança.

2.2 O mundo descontente de Inio Asano

Inio Asano iniciou sua carreira em 2000 como assistente de Shin Takahashi, autor de *Saikano*, um mangá *seinen* de drama e ficção científica. Com esse trabalho, ganhou no ano seguinte o Prêmio GX, uma premiação da editora Shogakukan para novos talentos.

Em 2003 estreou como mangaká com *What a Wonderful World* e no mesmo ano lançou *Nijigahara Holograph* (figura 11), que pode ser considerado seu primeiro mangá de sucesso. Mas foi com *Solanin*⁴, lançado em 2005, que Asano começou a se destacar ainda mais como mangaká. A história sobre um grupo de amigos lidando com a frustrante liberdade da vida adulta enquanto montam uma banda de rock foi nomeada em 2009 para os prêmios Eisner de Melhor Edição Americana de Material Internacional (Japão) e Harvey Award na categoria Melhor Edição

Americana de Mangá Estrangeiro. Em 2010, o mangá foi adaptado para filme *live action*, dirigido por Takahito Miki.

Figura 9 – Personagens do mangá *Solanin* (2005), de Inio Asano



Fonte: Asano Inio (2005).

⁴Solanin (ソラニン, 2005 - 2006). Publicado no Brasil pela L&PM em 2011.

Além de *Solanin, A Girl on the Shore*⁵ (imagem 10) e *Boa Noite Punpun* estão entre seus trabalhos mais famosos. Ao todo, Asano possui oito mangás publicados e um em andamento, além de um artbook.

Com exceção de *Ozanari-Kun*⁶, uma história de comédia, todos os mangás de Asano se encaixam no gênero Drama e geralmente são direcionados ao público adulto, ou *seinen*⁷ (incluindo *Dead Dead Demon's Dedededestruction* e *Yuushatachi*, mangás que possuem elementos cômicos). *Slice of Life*⁸ e Psicológico são outros gêneros presentes na maioria das histórias do mangaká. No entanto, Asano já expressou em entrevistas que não gosta de ver seus mangás associados a gêneros, pois crê que essas classificações limitam a percepção dos leitores.

O estilo de Asano é bem realista, com traços finos e muitos detalhes. O artista tem o hábito de dedicar grandes quadros para cenários, que muitas vezes ocupam páginas duplas, sem balões de falas, contendo personagens ou não. Muitos desses cenários são compostos com fotomontagem, recurso que também é utilizado em outros momentos.

5 Umibe no Onnanoko (うみべの女の子, 2009 - 2013).

6 Ozanari-kun (おざなり君, 2008 - 2011).

7 Os mangás, além de serem classificados por gêneros (drama, comédia, romance, etc.) também são classificados por demografia. A demografia de *Oyasumi Punpun* é *Seinen* (青年), que significa “homem adulto”. Mangás *seinen* são destinados para homens com a idade entre 18 e 40 anos.

8 *Slice of Life*: gênero que retrata o cotidiano, podendo estar relacionado à vida de um personagem, grupo, ou uma sociedade em específico.

Figura 10 – A Girl on the Shore



Fonte: Asano Inio. p. 145 e 46.

Asano é muito elogiado por produzir quadrinhos que fogem dos estereótipos dos mangás *mainstream* e retratam a vida dos jovens adultos de uma maneira mais realista, sem suavizar as partes ridículas e angustiantes. O jornal japonês *Yomiuri Shimbun* descreveu o universo de Asano como um “mundo descontente”. Mas que mundo seria esse, e onde exatamente ele estaria localizado?

De acordo com Ichiro Kawazaki,

[...] nascer japonês pode ou não ser uma benção, mas uma coisa certamente ele (ou ela) terá de enfrentar: uma severa batalha para sobreviver, desde o berço até o túmulo, porque, num país de mais de cem milhões de pessoas, onde as oportunidades são limitadas, a concorrência é a sina a ser encarada durante toda a vida (KAWAZAKI *apud* LUYTEN, 2012, p. 26).

Essa batalha é iniciada na escola, com um sistema educacional focado na memorização de dados e em repassar as condutas necessárias para se adaptar à sociedade. Desde a infância, há uma preocupação em buscar as melhores instituições de ensino para, assim, ter acesso a boas universidades e mais chances de ser contratado por uma grande empresa. Uma boa escola é um símbolo de status e os

pais geram muitas expectativas nos filhos. Muitas crianças e adolescentes possuem uma carga horária de estudos elevada, pois somado ao tempo que passam na escola, também costumam frequentar cursinhos extraescolares.

Ao chegar à fase adulta, os japoneses também encontram um cenário não muito animador: moradias com pouco espaço em cidades superpopulosas e frenéticas e empregos assalariados e exaustivos.

As cobranças e o estilo de vida estressante muitas vezes se manifestam por meio de sinais de apatia, indiferença e depressão, como já foi apontado por muitas companhias, principalmente entre os recém-ingressantes (LUYTEN, 2012). Os japoneses possuem até termos para designar certos padrões de esgotamento, como o *karoshi*, que foi inserido em 2002 no Dicionário de Inglês Oxford e significa literalmente “morte por excesso de trabalho⁹”.

O *Gogatsu Byou*, ou Doença de Maio, apesar de não se tratar realmente de uma doença, é uma condição que afeta muitos japoneses. Se o mês de abril é marcado pelo início da primavera, à volta às aulas (podendo trazer a transição entre uma escola e outra) ou o começo da vida profissional, em maio, principalmente após o Golden Week (um dos principais feriados no Japão), a empolgação diminui e dá espaço para a insegurança, conflitos internos e frustrações.

Outro fenômeno muito comum no Japão é o *Hikkikomori*, onde pessoas entre 15 e 39 anos passam por um extremo isolamento social. Geralmente eles não estudam, também não possuem um emprego e estão sem perspectiva em relação ao futuro.

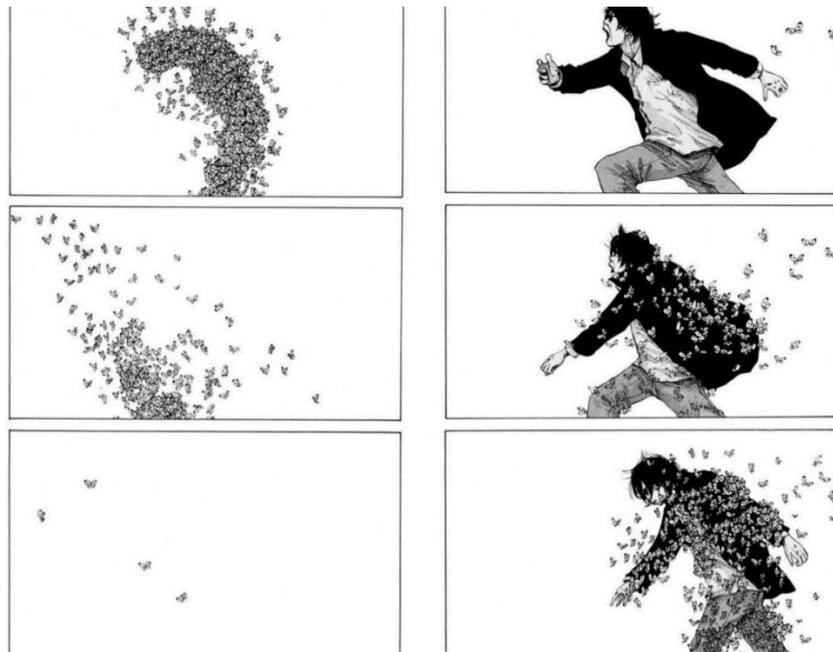
De acordo com David Le Breton (2018), mesmo entre aqueles que conseguem a tão almejada carreira profissional, “após terem se desgastado para serem bem-sucedidos, alguns entram no mundo do trabalho, mas rapidamente renunciam ao próprio engajamento a fim de viver uma suspensão social, assumindo às vezes alguns biscates e se contentando com pouco” (BRETON, 2018, p. 106).

É nesse universo que as histórias de Inio Asano são ambientadas. O mundo representado pelo mangaká, assim como o nosso, é povoado por indivíduos indecisos, entediados, sem coragem para abdicar das garantias da infância e adolescência e receosos em relação às obrigações adultas. Apesar da origem nipônica, muitos

9 O termo *karoshi* vem dos kanjis 過 (ka = excesso), 勞 (ro = trabalho) e 死 (shi = morte).

leitores de diversos países se identificam com esses quadrinhos. Afinal, os japoneses não são os únicos a viverem sob constante estado de alerta e a concorrência injusta da economia capitalista. Não é à toa que Asano é considerado uma “voz” da juventude atual.

Figura 11 – Nijigahara Holograph



Fonte: Inio Asano, p. 268 e 269.

As fronteiras desse mundo descontente ultrapassam o Japão e, com frequência, os limites do compreensível. Mas não se trata de um mundo fantástico, e sim um dos mecanismos utilizados por Asano com maestria para mostrar os sentimentos mais íntimos dos personagens; sensações tão abstratas que tornam o conhecido insuficiente para representá-las: é aí que entram as misteriosas borboletas de *Nijigahara Holograph*, o “coelho” de *Solanin* e tantos outros elementos de difícil tradução. Mas nenhum outro trabalho de Asano tensionou tanto esses limites quanto *Boa Noite Punpun*, um dos mangás mais famosos do quadrinista.

2.3 Apresentando Boa Noite Punpun

Boa Noite Punpun foi a primeira série publicada por Asano, com 13 volumes ao todo. Inicialmente foi publicado na *Weekly Young Comics* e, após o encerramento dessa revista, passou a ser lançado na *Big Comic Spirits*¹⁰. Ambas são publicações da editora *Shogakukan* e classificadas como *seinen*¹¹, ou seja, são destinadas ao público masculino adulto.

Figura 1 – Capas originais de Boa Noite Punpun



Fonte: Boa Noite Punpun.

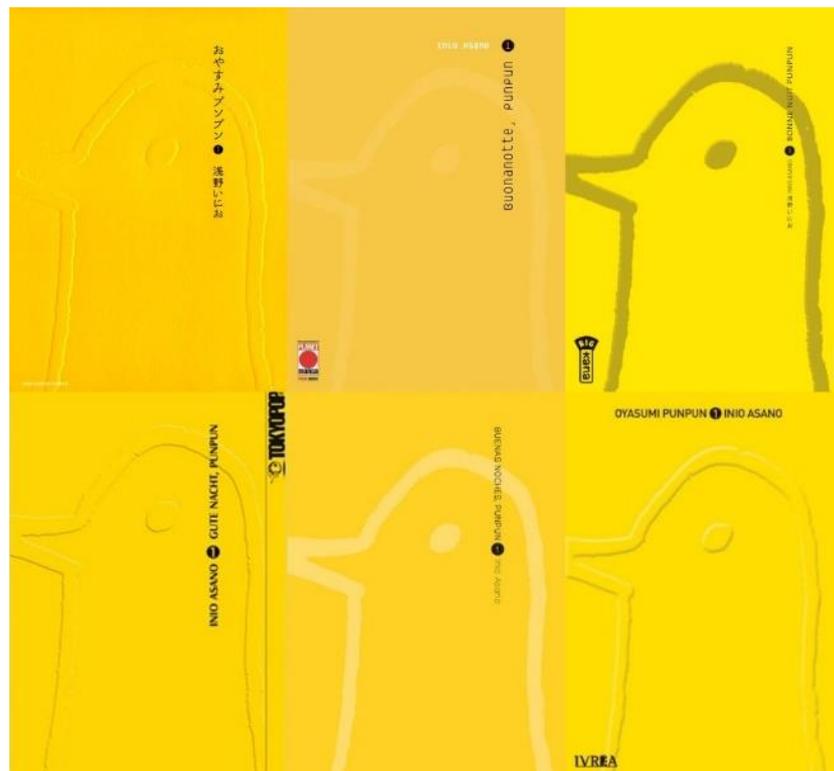
10Boa Noite Punpun (*Oyasumi Punpun*), assim como a maioria dos quadrinhos no Japão, foi publicado pela primeira vez em revistas: antes de serem lançados em volumes, os mangás costumam ser serializados em revistas com periodicidade semanal, quinzenal ou mensal e reúnem capítulos de várias histórias e autores.

11 Os mangás, além de serem classificados por gêneros (drama, comédia, romance, etc.) também são classificados por demografia (gênero e faixa etária). A demografia de *Oyasumi Punpun* é *Seinen* (青年), que significa “homem adulto”. Mangás *seinen* são destinados para homens com a idade entre 18 e 40 anos.

Concluído em 147 capítulos, *Boa Noite Punpun* foi publicado entre 15 de março de 2007 e 2 de novembro de 2013. Durante esse período, também foi lançado pela *Shogakukan* em compilações no formato *tankoubon*¹², totalizando treze volumes.

Boa Noite Punpun já foi traduzido e publicado em sete países (incluindo o Brasil) e foi indicado a prêmios como o 13º *Japan Media Arts Festival Awards* em 2009 e o *Eisner Award* na categoria Melhor Edição dos Estados Unidos de Material Estrangeiro – Ásia em 2017.

Figura 13 – Capas do primeiro volume de Boa Noite Punpun na edição original e nas versões italiana, francesa, alemã, espanhola e argentina

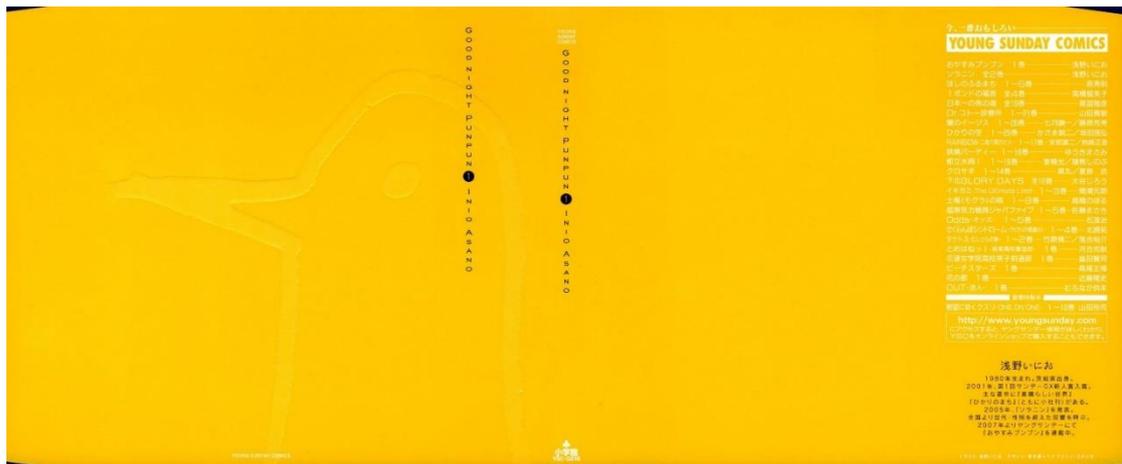


Fonte: Boa Noite Punpun.

12 Originalmente, o termo *Tankoubon* (単行本) era utilizado para livros ou encadernados que traziam histórias completas em um volume único. Posteriormente, foi adotado para os volumes de mangás, como uma maneira de diferenciar os volumes serializados dos capítulos publicados em revistas.

O projeto gráfico dos encadernados japoneses (padrão seguido também na edição francesa, italiana, alemã, argentina e espanhola¹³) não possui nenhuma ilustração estampada na capa, lombada e contracapa. As únicas informações impressas sob um fundo liso são o título, nome do quadrinista, número do volume e dados cadastrais. Mas a textura da capa revela uma imagem: o contorno de Punpun, formado por alto relevo que não destaca nada além de si próprio.

Figura 2 – Capa, lombada, contracapa e orelhas Boa Noite Punpun



Fonte: Boa Noite Punpun, vol.1 (ed. japonesa).

Antes mesmo de abrir o quadrinho, BNP já *brinca* com os nossos sentidos: Punpun está visível ou não? O que se esconde por trás da capa e contracapa que fornecem pouquíssimas informações além de uma cor chapada e um alto relevo com uma figura difícil de decifrar?

A Viz e a JBC, que publicaram BNP nos Estados Unidos e no Brasil, respectivamente, optaram por desenvolver projetos gráficos mais comerciais, com ilustrações impressas e sinopses. Tanto as capas americanas como as brasileiras podem ser mais “palatáveis” ou até mais agradáveis ao olhar, causam menos interrupções na interpretação; no entanto, elas também não exploram a experiência que as capas originais proporcionam.

13 O mangá foi lançado na Itália (*Buonanotte Punpun*) pela editora Panini Comics no período de 2011 a 2014, na França (*Bonne Nuit Punpun*) pela Editora Kana entre 2012 e 2014, na Alemanha (Gute Natch, Punpun!) entre 2013 e 2016 pela Tokyopop e na Espanha (*Buenas Noches Punpun*) pela Norma Editorial entre 2015 e 2016. Por fim, entre 2017 e 2019, a editora argentina Ivrea também publicou o quadrinho.

Figura 15 – Capas americanas de Boa Noite Punpun



Fonte: Boa Noite Punpun.

2.4 A sinopse de Boa Noite Punpun

Boa Noite Punpun traz elementos recorrentes nos trabalhos de Inio Asano e no gênero *Slice of Life*: cenas cotidianas são congeladas em belos quadros cheios de detalhes, como se o *mangaka* quisesse nos chamar a atenção para a beleza

existente nesses momentos tão negligenciados. Os dramas são tangíveis, realistas, fazem o leitor se identificar com os personagens.

O quadrinho retrata a história de Punpun, um pré-adolescente que deseja estudar planetas quando crescer. Em parte, esse sonho é alimentado pela vontade de fugir dos problemas que o afligem já na infância: desde o início do quadrinho, o protagonista demonstra ter várias inseguranças e uma autocobrança muitas vezes exagerada, que acentua as frustrações do personagem.

Os primeiros capítulos de BPN poderiam se assemelhar ao roteiro de vários romances para adolescentes e jovens adultos: um estudante meio melancólico, com problemas familiares e desmotivado pela escola está extremamente entediado. Porém, um evento inusitado poderá ser o início de uma mudança nessa vida estagnada: Punpun se apaixona à primeira vista por Aiko, uma garota recém-transferida para a escola dele. Quando Aiko lhe conta que a Terra se tornará um planeta inabitável, Punpun decide que vai se tornar um cientista espacial e buscar um planeta inabitado para onde ele e Aiko possam escapar.

Figura 16 – Aiko e Punpun conversam sobre o fim do mundo



Fonte: Boa Noite Punpun, vol. 1, p. 15.

Enquanto o colapso ambiental parece distante, Punpun e Aiko enfrentam, cada um, seu próprio fim de mundo particular: a mãe de Punpun é internada após ser agredida pelo marido. Punpun passa a morar com tio Yuuchi e não recebe muitas explicações sobre o que aconteceu ou o motivo para o seu pai sair de casa. O lar de Aiko também é um ambiente hostil: a menina mora com a mãe, que é bem abusiva e a espanca constantemente.

Ainda não é possível ir para outro planeta, mas talvez eles possam fugir para outra cidade. É isso que Punpun promete a Aiko, em uma tentativa de salvar a si próprio e protegê-la também. Mas mesmo algo tão simples, comparado a uma viagem espacial, é impossível para duas crianças, e Punpun fica muito frustrado e decepcionado consigo por não conseguir salvar a si mesmo nem cumprir a promessa feita à Aiko.

Esse é o primeiro de vários episódios que marcam a trajetória de Punpun com um ciclo semelhante: marasmo, insatisfação com o estado atual, a elaboração de um plano para mudar esse quadro e uma breve fase de alívio e estabilidade, que logo é seguida por frustração e insatisfação novamente.

Apesar de não aparecer durante vários capítulos, Aiko é uma peça-chave em BNP. Ela faz parte da primeira sequência de expectativas e decepções que o protagonista experimenta no início do mangá e o seu retorno, anos depois, desperta esses sentimentos em Punpun novamente, mas de maneira bem mais intensa. Esse reencontro desencadeia os eventos mais tensos e dramáticos do quadrinho e acaba sendo desastroso para ambos.

Figura 17 – Punpun e Aiko se reencontram



Fonte: Boa Noite Punpun.

Outra personagem central nesse mangá é Sachi, ilustradora e amiga de Punpun. O primeiro encontro entre os dois foi breve: Punpun visitou uma exposição de arte que continha um mural feito por ela. Anos depois, eles se reencontram por acaso em um bar e Sachi lembra de Punpun como o visitante que deixou um feedback inesperado sobre o seu trabalho: ao invés de uma opinião, Punpun deixara escrito uma pequena história que chamou a atenção da artista.

Figura 18 – Sachi reencontra Punpun em um bar



Fonte: Boa Noite Punpun, vol. 4, p. 211

Sachi diz que a história escrita por Punpun a inspirou e não só o incentiva a continuar escrevendo como propõe que trabalhem juntos usando esse material para criar um livro ilustrado. Punpun aceita após muita insistência. A partir daí, os dois desenvolvem uma relação profissional e afetiva. Contudo, quando os dois parecem estar bem próximos e Sachi acha que o conhece muito bem, Punpun desaparece e ela assume a tarefa de encontrá-lo mais uma vez.

Sachi traça o caminho até Punpun através de relatos de pessoas que o conheceram em épocas diferentes da vida dele, e enquanto Sachi percebe que ainda sabe muito pouco sobre o amigo, os leitores percebem que a percepção de Punpun sobre si próprio (ou, pelo menos, a percepção sobre ele de acordo com o narrador) é bastante distorcida e afetada por inseguranças e baixa autoestima. Sachi é crucial para que o leitor possa ter outra perspectiva sobre Punpun além da que é fornecida pelo narrador.

O mangá também possui enredos secundários: os relacionamentos de Yuuichi (figura 3), a amizade conturbada entre Seki e Shimizu, uma seita cujo líder,

Pégaso, se apresenta como um messias enviado para evitar o fim do mundo. Apesar dessas tramas se conectarem a Punpun, o presente trabalho terá como foco a história principal, sobretudo a construção do protagonista.

A evolução do protagonista, um adulto nas últimas páginas do quadrinho, passa por conflitos familiares, relacionamentos conturbados, experiências traumáticas e um quadro depressivo que, aos poucos, se torna grave e alarmante. As transições, constantes na vida e no psicológico de Punpun, se estendem a diversos elementos narratológicos do quadrinho, como o texto verbal e a forma como as ilustrações são mostradas no mangá. Mas sem dúvidas, o elemento mais transitório e mais complexo do quadrinho é a imagem, sobretudo a do protagonista.

2.5 Quadrinhos, rosto e mídia

Em uma entrevista cedida para o site Anime News Network, Inio Asano explica brevemente qual era o seu objetivo em Boa Noite Punpun:

Quando fiz "*Oyasumi Punpun*" eu estava criando um mangá sobre a psicologia humana, o qual poderia usar para explorar eu mesmo em um nível mental, projetando minha psique dentro da história. Tendo um mangá como forma de expressão, decidi por esse tipo de pássaro rabiscado como um código que me permitiria realizar experimentos com o ambiente e faria os leitores se identificarem com ele. Em relação às mudanças na forma de Punpun, não há qualquer significado em particular, apenas fiquei cansado de reusar a do pássaro.

Bem-humorado, Asano brinca ao falar que “pretendia atrair os leitores fazendo eles acharem que Punpun era fofo, e então frustrá-los (risos)”. Em um tom mais sério, complementa que queria mostrar ao público o quão profundamente um mangá poderia retratar a realidade.

Construir o protagonista dessa forma foi uma escolha arriscada e que impactou no número de vendas, que diminuía a cada evento dramático. Diferente de *What a Wonderful World* e *Solanin*, em que torcemos pelos protagonistas até o final, Punpun comete “erros” (do ponto de vista comercial) questionáveis e que colocam em xeque a empatia do leitor. Em compensação, isso acrescentou mais camadas ao personagem, que não é simplesmente um héroi, mocinho ou vilão, já que é vítima e agressor.

Punpun é colocado em cenários e situações não apenas alarmantes e perigosos, mas eticamente complexos. Asano desejava desafiar a si próprio criando situações extremas no quadrinho, como, por exemplo, o que fazer sob o ataque de uma pessoa armada com intenção de matar. São tramas que esperamos nunca vivenciar pessoalmente e que não podemos supor, com exatidão, como reagiríamos se eles se concretizassem.

Após entregar obras que já abordavam com sensibilidade com questões psicológicas, Asano utilizou a caracterização atípica de Punpun para explorar mais profundamente diversas nuances da psique humana. O mangaká afirma que não teria conseguido criar várias cenas do quadrinho se tivesse optado por desenhar Punpun com um rosto humano. E ao fazer isso, o quadrinista não desafiou apenas a si próprio, mas também os leitores.

Analisar um personagem cujo rosto nunca pude ver por completo é, muitas vezes, escrever no escuro. Mas ao longo desses anos estudando BNP, uma das primeiras lições aprendidas foi que iluminar Punpun por completo destruiria esse quadrinho. São as sombras, o silêncio e, principalmente, o rosto oculto que tornam esse mangá uma experiência de leitura tão singular.

Tal como Asano, acredito no potencial que os mangás possuem para mostrar os sentimentos mais íntimos do ser humano. *Boa Noite Punpun* só pode ser o que é graças a linguagem e estrutura narratológica dos quadrinhos.

Além dessas instâncias, outro elemento também é essencial para a experiência que *Boa Noite Punpun* proporciona: o rosto em si. Rosto que, para Hans Belting, não apenas faz parte do corpo e está na mídia, mas também imagem e mídia (BELTING *apud* REINALDO, 2019). É através dele, seja na sua ausência ou nas suas muitas faces, que Punpun se torna um espaço de possibilidades e criação. Portanto, a presente pesquisa busca analisar o rosto no desenvolvimento de *Boa Noite Punpun*, sobretudo na construção e desenvolvimento do personagem principal.

2.6 As faces de Punpun

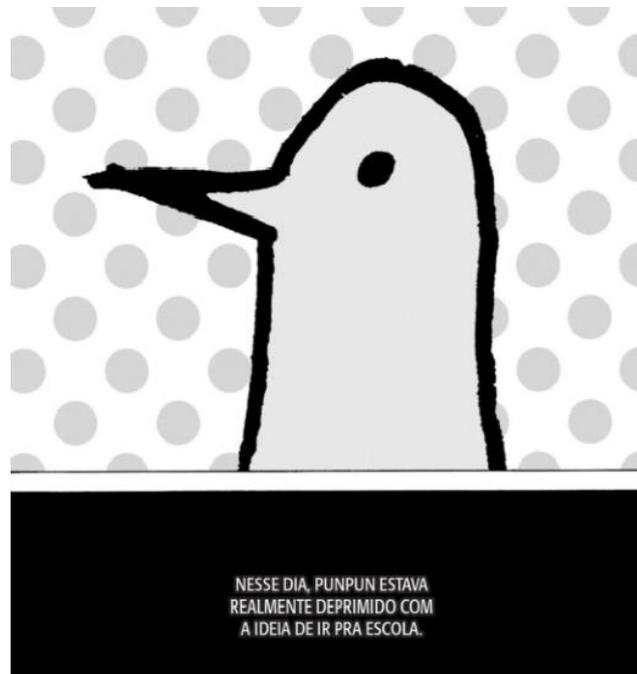
“Nesse dia, Punpun estava realmente deprimido com a ideia de ir para a escola”. Essas são as primeiras palavras em *Boa Noite Punpun* e a partir delas já é possível supor, principalmente se o leitor já for familiarizado com a obra de Inio Asano,

que temas como juventude e sofrimento psicológico provavelmente estarão presentes nos próximos capítulos.

Contudo, a imagem posicionada antes dessas palavras e que introduz o protagonista aos leitores faz o oposto (figura 20), acendendo um questionamento que continua flutuando até as últimas páginas do mangá.

É assim que o personagem mais importante de *Boa Noite Punpun* é apresentado ao leitor: ao invés de uma caracterização realista de um ser humano, como podemos ver nos protagonistas dos mangás anteriores de Asano, Punpun é mostrado em uma imagem cartunizada, com traços simples e poucos elementos. Para alguns (e eu me incluo), esse desenho lembra um pássaro.

Figura 19 – Boa Noite Punpun



Fonte: Boa Noite Punpun, vol. 1, p. 03.

Se o leitor tiver em mãos a edição brasileira, encontrará na contracapa uma breve sinopse, com algumas informações sobre o personagem principal:

Punpun é um garoto normal, que vive feliz com a sua família. Um dia, Aiko Tanaka é transferida para a sua escola. Foi paixão à primeira vista! Voltando juntos para casa, ela conta que no futuro “a Terra vai se tornar um planeta inabitável.” É nessa hora que Punpun decide ser cientista espacial. Porém, bem quando encontra seu objetivo na vida, a sua realidade começa a desmoronar. (Sinopse da edição brasileira de Boa Noite Punpun, publicada pela editora JBC).

A sinopse presente na edição americana é ainda mais sucinta, com algumas frases soltas espalhadas pela contracapa:

Conheça Punpun Punyama. Ele é um garoto mediano em uma cidade mediana.

Ele quer ganhar um prêmio Nobel e salvar o mundo.

Ele quer que a garota que ele gosta goste dele também.

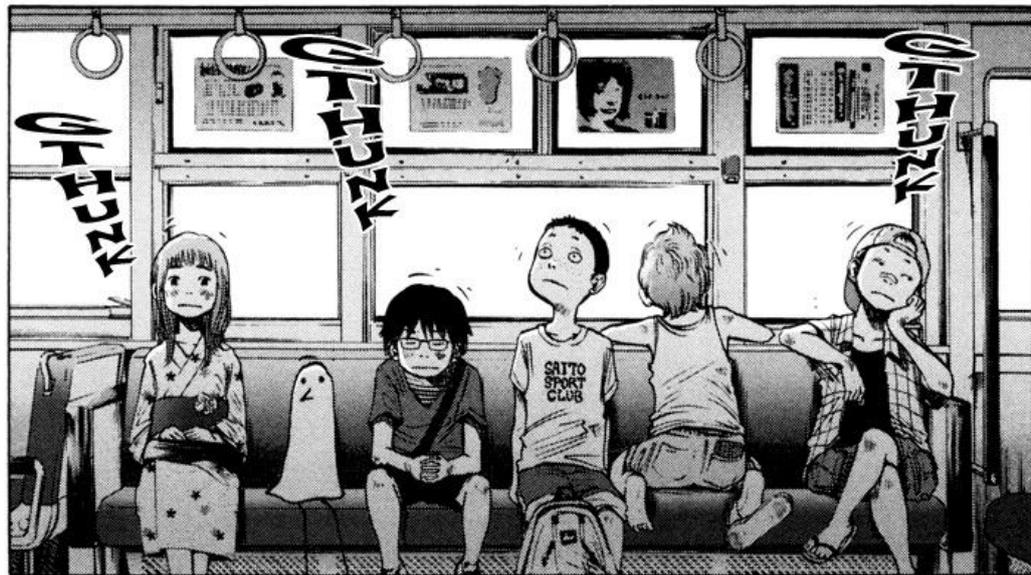
Ele quer encontrar pornô.

É isso que ele quer, mas o que ele consegue?

(Sinopse da edição americana de Boa Noite Punpun, publicada pela editora Viz Media).

No entanto o quadrinho não faz qualquer menção ao fato de que Punpun é mostrado para o leitor de uma maneira atípica. O que vemos, representando o protagonista desse mangá, não é uma ilustração verossímil de um garoto.

Figura 20 – Aiko, Punpun e colegas de escola



Fonte: Boa Noite Punpun, vol. 1, p. 211.

As interações entre Punpun e os demais personagens deixam perceptível que ele é um pré-adolescente, assim como os colegas de escola. Ninguém demonstra espanto algum ao vê-lo: esse estranhamento é experimentado apenas pelos leitores. Por algum motivo, Punpun é mostrado para nós por meio de uma imagem que não corresponde ao que é visto pelos personagens no universo diegético.

Figura 21 – Boa Noite Punpun



Fonte: Boa Noite Punpun, vol.3, p. 41.

Enquanto o texto verbal descreve Punpun como um indivíduo, à princípio, bem comum, as ilustrações geram desconforto: além de não coincidir com o esperado, a imagem de Punpun parece não corresponder a qualquer outra coisa. Alguns leitores acham a imagem semelhante à um pássaro ou um fantasma, mas não há uma correspondência de fato. Não é possível classificar, com exatidão, o que seria essa imagem.

O quadrinho não oferece muitas explicações sobre como seria a aparência de Punpun. Nem mesmo os parentes fornecem pistas, pois todos são mostrados com imagens muito semelhantes a do protagonista, exceto pelo acréscimo de alguns acessórios que distinguem os membros da família (tio Yuuichi, por exemplo, usa óculos e gorro).

Figura 22 – Punpun, a mãe e o tio são mostrados com imagens bem parecidas



Fonte: Boa Noite Punpun, v. 1, p. 75.

Personagens que não falam ou falam apenas em poucas ocasiões não são raridade nos quadrinhos. Essa característica pode ser um traço da personalidade do personagem, como é possível observar em Jin, o integrante taciturno e reservado de *Samurai Champloo* (2005), e em Takashi “Mori” Morinozuka, o introvertido anfitrião de *Ouran High School Host Club* (2006).

Na comédia, muitas vezes é um dos elementos que constrói o humor, algo que fica bem nítido em *Tonari no Seki-Kun* (2010), cujo um dos protagonistas é uma criança que faz várias brincadeiras para se distrair durante a aula, mas nunca é chamado a atenção pois está sempre em silêncio.

Há também os personagens que não falam devido a alguma condição permanente ou passageira. Shouko, de *A Voz do Silêncio* (2013), e Sasaki Kojiro, de *Vagabond* (1998), são ambos personagens surdos e quase não apresentam balões de fala pois se comunicam de outras formas, como a Língua Japonesa de Sinais e a

escrita. Nezuko, de *Demon Slayer*, era capaz de se comunicar através da fala até ser atacada por um demônio; já a Kisa, de *Fruits Basket*, fica em silêncio durante um longo período por conta de um bloqueio emocional.

Figura 23 – Sasaki Kojiro e Tenki conversam através de kanjis desenhados na areia



Fonte: Vagabond, vol. 16, p. 34.

Personagens que ocultam o rosto também são comuns nos quadrinhos. As máscaras dos super-heróis, por exemplo, enquanto funcionam como um instrumento que protege a identidade do indivíduo e de suas famílias, também agem como símbolos de identificação dos heróis. Nos quadrinhos da Marvel, algumas alcunhas como Homem de Ferro, Capitão América e Homem Aranha já pertenceram a vários personagens, seja devido a existência de universos paralelos ou através de uma sucessão na mesma linha do tempo.

A ocultação/revelação do rosto também gera questionamentos éticos e políticos nesses universos, como em *Guerra Civil*, saga escrita por Mark Millar e ilustrada por Steve Mcniven. Publicada entre 2006 e 2007, *Guerra Civil* gira em torno da Lei de Registro de Super-Humanos, imposta após um trágico acidente envolvendo

heróis, que foram culpados pelo ocorrido. A lei exigia que os heróis revelassem suas identidades e fossem supervisionados pelo governo.

Um dos momentos emblemáticos da saga foi o posicionamento simbólico do Homem-Aranha, que a fim de demonstrar apoio à lei, retirou a própria máscara pela primeira vez em frente ao público e às câmeras, revelando ser Peter Parker.

Figura 24 – Alguns dos personagens que já atuaram como Capitão América



Fonte: Painel confeccionado pela autora.

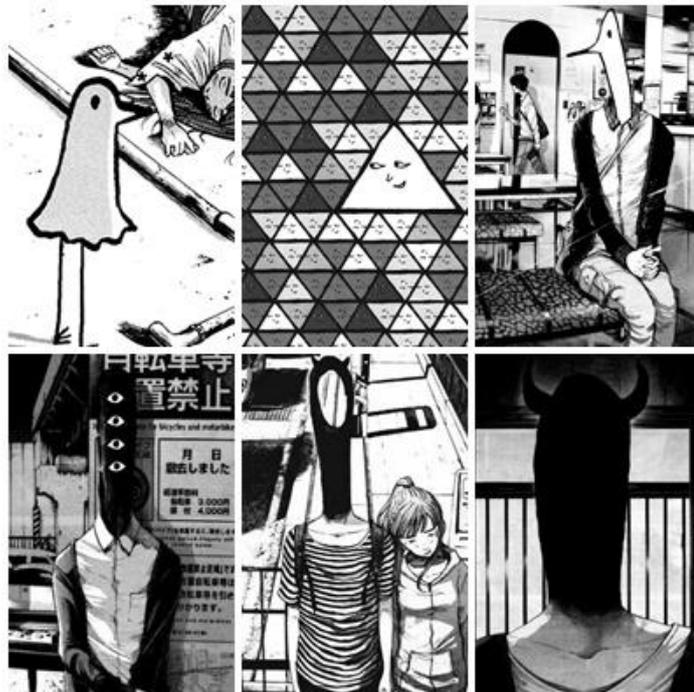
Contudo, três características tornam Punpun diferente dos personagens mencionados (e até de seus parentes, embora sejam visualmente semelhantes); a primeira delas é que o personagem principal de BNP não possui balões de fala, mas é possível deduzir, pelas interações com outros personagens, que Punpun se comunica utilizando a voz. O quadrinho mostra, em alguns quadros e páginas,

pequenos símbolos saindo do que seria a boca de Punpun durante diálogos com outros personagens, que respondem posteriormente. É como se as palavras de Punpun não estivessem ausentes, mas codificadas, sem nenhuma instrução sobre como devem ser lidas ou traduzidas.

Para sabermos o que Punpun está falando, pensando ou mesmo sentindo, precisamos recorrer ao narrador observador, cuja única função nesse quadrinho é repassar essas informações sobre o personagem. São raros os momentos em que BNP apresenta um narrador descrevendo algo não relacionado ao protagonista. Ele também repassa falas atribuídas a Punpun, geralmente sinalizadas com aspas.

A impermanência também torna o processo de interpretar Punpun ainda mais complexo. A imagem de Punpun muda com bastante frequência; algumas caracteriza duram um quadro, outras representam Punpun durante vários capítulos. Algumas imagens, aquelas que permanecem por mais tempo, sintetizam fases do personagem, já que as principais mudanças no modo como ele é mostrado ocorrem em momentos cruciais da história, quando o protagonista passa por experiências que afetam diretamente a personalidade dele ou quando Punpun decide adquirir uma postura diferente em relação ao próprio futuro.

Figura 25 – Punpun em diferentes momentos do quadrinho



Fonte: Boa Noite Punpun.

Na segunda metade do quadrinho, Punpun é mostrado com um corpo humano, semelhante aos demais personagens. Porém, o mistério continua resistindo no rosto não revelado e nas faces estranhas e indefinidas.

Esse rosto – ou a ausência dele – não se iguala aos antropomorfismos tão comuns em quadrinhos, nem aos personagens que cobrem partes do rosto para não serem identificados; Punpun é um ser humano e seu rosto está a mostra para as pessoas que convivem com ele. Porém, a imagem de Punpun que os indivíduos no universo diegético têm acesso provavelmente não é a mesma que é mostrada para os leitores.

2.7 Punpun e as instâncias narratológicas dos quadrinhos

Já foi observado que a caracterização atípica em Punpun instiga diversos questionamentos sobre a aparência do personagem, como qual seria o motivo para a aparência do protagonista nunca ser revelada por completo ou porque os balões de fala também ocultos para o leitor.

Sem os balões de fala e um rosto que expresse emoções como estamos acostumados a interpretar, Punpun é mostrado para nós durante a maior parte do quadrinho sob a ótica de um outro. Esse aspecto pode ser observado mais atentamente a partir das instâncias narratológicas dos quadrinhos e algumas particularidades dessa mídia majoritariamente imagética.

Uma das instâncias narratológicas que se destaca em BNP é o narrador, entidade que atua como um observador e ocupa os blocos de texto que não estão nos balões. O narrador é uma das principais fontes de informação sobre Punpun e mediador entre os leitores e o protagonista.

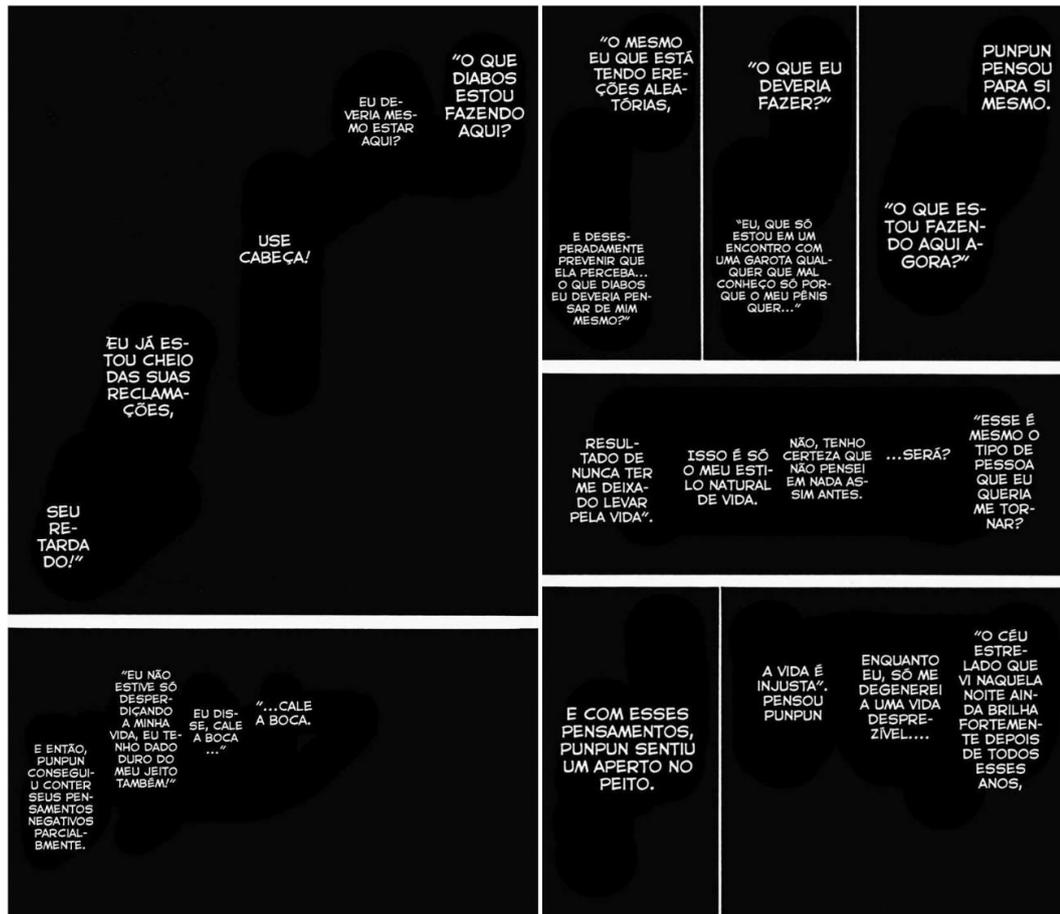
Figura 3 – Boa Noite Punpun



Fonte: Boa Noite Punpun, vol. 3, p. 242 e 243.

Nas HQ's, esses blocos de texto são conhecidos como recordatórios, muito utilizados para acrescentar descrições, relatos e até percepção dos personagens. Em BNP, eles aparecem com frequência, tanto dividindo espaço com as imagens como ocupando quadros e até páginas completas nas quais o texto com os comentários do narrador se destacam contra o fundo preto (figura 26).

Figura 4 – Boa Noite Punpun

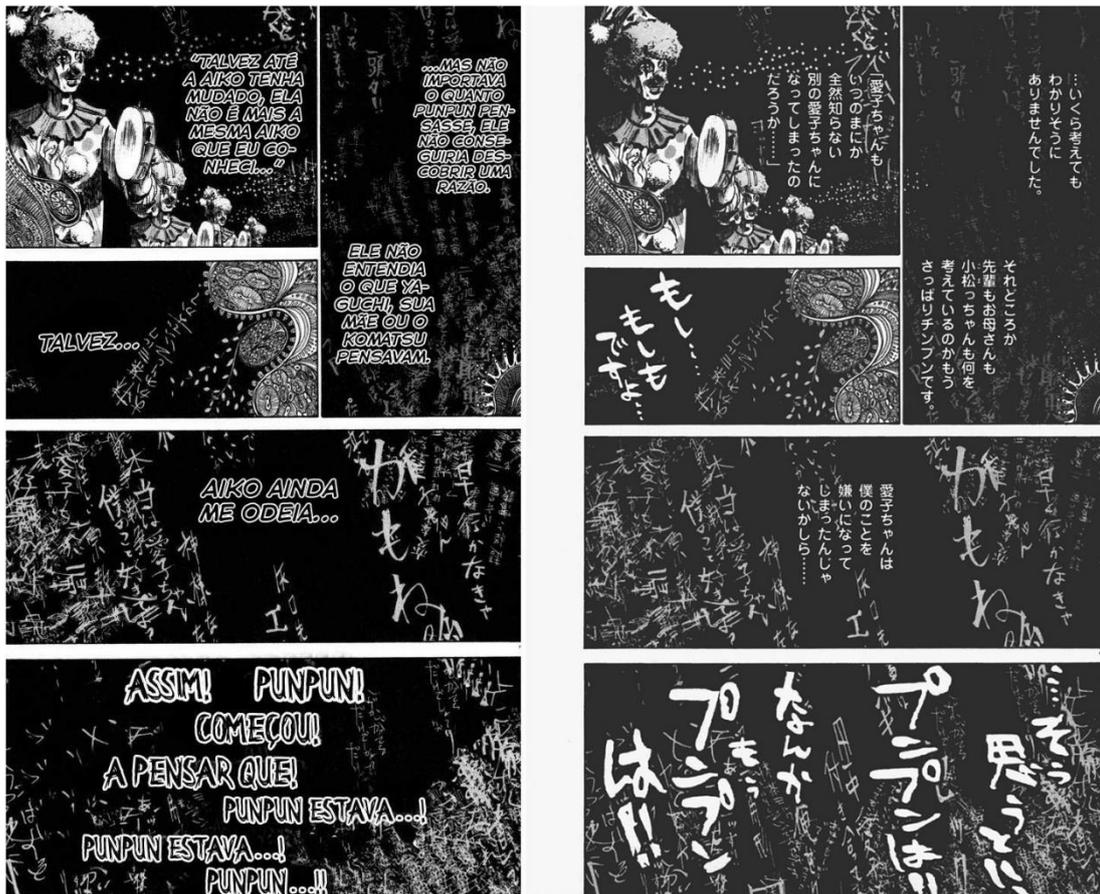


Fonte: Boa Noite Punpun, vol. 3, p. 242 e 243.

A ausência de ilustrações, por si só, torna várias dessas páginas mais dramáticas, e por que não, também muito imagéticas – afinal, letras também são imagens, representações gráficas dos sons do alfabeto. Nos quadrinhos, não escutamos, mas visualizamos os sons. Ademais, a escrita japonesa é muito imagética, composta por dois sistemas silabários e os kanjis, ideogramas de origem chinesa que remetem às imagens dos objetos representados por eles.

Em *Boa Noite Punpun*, texto e imagem se mesclam nos recordatórios correspondentes ao narrador: em alguns quadros, a fonte fica diferente e as alterações não se limitam a troca de tipografia, mas a uma modulação nos traços das letras, cujas linhas uniformes ficam irregulares, rabiscadas, se fundem aos traços bagunçados no fundo. Assim como as mudanças que ocorrem na caracterização do protagonista, as variações no texto dos recordatórios correspondentes ao narrador também expressam o estado psicológico do personagem, sobretudo quando esse está sentindo raiva, rancor, desespero e outras emoções destrutivas.

Figura 28 – Boa Noite Punpun. Ao lado direito, a mesma página na edição original



Fonte: Boa Noite Punpun, vol. 2, p. 29.

Desse modo, as modulações nos recordatórios também fazem parte do conjunto de imagens que formam Punpun, uma vez que não só o que está escrito, mas a forma como as palavras são mostradas passam informações sobre o protagonista. E na falta de um rosto e expressões faciais comunicando emoções como estamos acostumados a ver, detalhes como a modulação na tipografia usada nos recordatórios se tornam ainda mais significativos.

Já a parte iconográfica dos quadrinhos, a qual Thierry Groesteen se refere como mostração ou mostrador (GROESTEEN, 2013), também constitui um olhar peculiar sobre o personagem e atua de modo quase paradoxal: ao não mostrar Punpun como o ser humano que ele é, passa uma informação que não corresponde a ao esperado de acordo com a descrição do personagem, mas por outro lado deixa explícito desde o começo da história que a aparência verdadeira do personagem não é a imagem mostrada ao leitor.

Ao invés de tentar se aproximar da ilusão de que não há intervenções ou angulações no que é mostrado e contado na história, como costuma ocorrer nos quadrinhos, BNP deixa bem explícito desde o início que o mostrador e o narrador não são instâncias neutras. Ambos apresentam pontos de vista.

Para muitos leitores, essas perspectivas correspondem ao olhar de Nanjou Sachi. Embora a hipótese não seja confirmada em BNP, a ilustradora e quadrinista, no final do último volume, mostra um rascunho com o que a personagem aponta como o possível protagonista do seu próximo quadrinho.

Figura 29 – Sachi mostra o rascunho do seu próximo personagem



Fonte: Boa Noite Punpun, vol. 7, p. 280.

Sachi é a personagem que mais se esforça para conhecer Punpun. Quando o protagonista some sem deixar explicações, a quadrinista reúne os fragmentos que podem ajudá-la a encontrá-lo e, a partir disso, percebe que ainda havia várias versões do amigo que ela nunca tinha visto.

Ainda que Sachi esteja, de fato, envolvida com as angulações da história, não é possível afirmar com exatidão que versão de Punpun está sendo contada para nós. Seria o olhar de Sachi sobre o amigo ou o ponto de vista de Punpun sobre si próprio, interpretado pela quadrinista? Os eventos estão sendo mostrados enquanto acontecem ou estamos lendo um recorte do que já ocorreu? Essas são apenas algumas possibilidades de interpretação para BNP, considerando de fato Sachi como a enunciativa do quadrinho.

No entanto, essas interpretações ainda deixam margem para muitos questionamentos, sobretudo em relação às imagens e ao rosto de Punpun. E para completar esse rascunho inacabado, BNP, assim como qualquer outra obra da nona arte, precisa da contribuição do leitor para conectar as lacunas e interpretar as ausências.

1.8 O retrato incompleto e o herói em disponibilidade

Antes do rascunho no *sketchbook*, que Sachi apresenta como uma ideia, ainda sem nome, para um futuro trabalho, o caderno da ilustradora já havia se destacado devido a uma imagem de contornos mais definidos: um retrato de Punpun, o único mostrado no quadrinho. Esse retrato foi feito à mão por Sachi durante um período descontraído que ela e Punpun passaram juntos, em que Sachi desenhava o rosto dele à lápis usando o próprio Punpun como modelo.

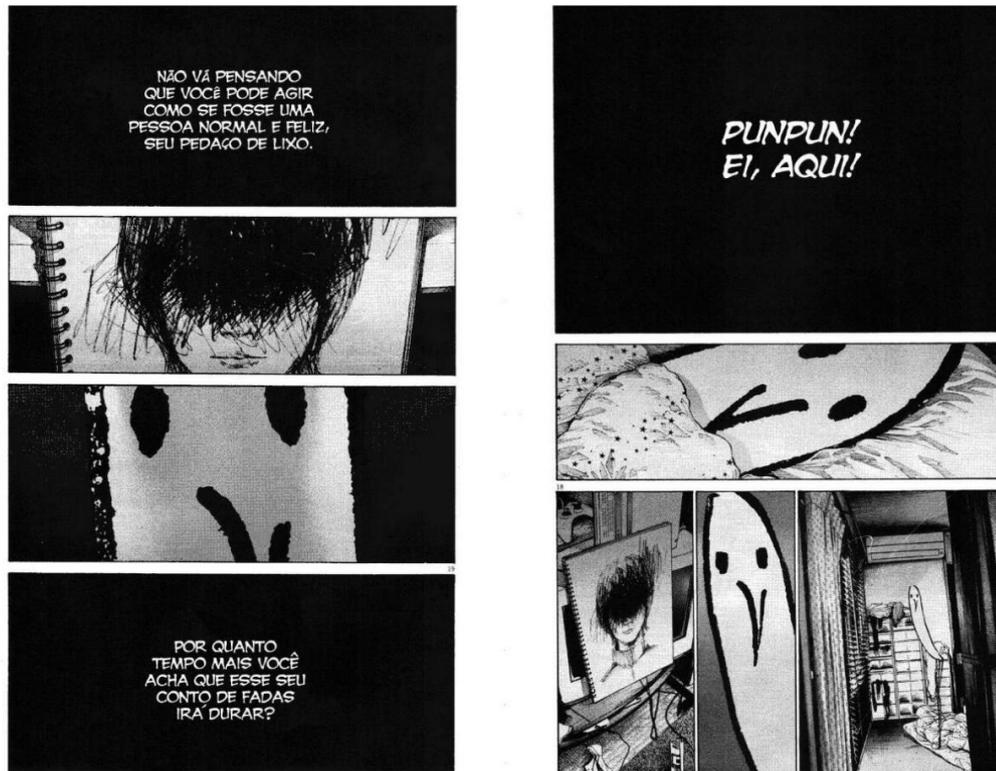
Figura 5 – Sachi esboçando o retrato de Punpun



Fonte: Boa Noite Punpun, vol. 4, p. 396.

O retrato não fica intacto por muito tempo: no mesmo capítulo (cap. 88), iniciado com uma sucessão momentos alegres e agradáveis que os dois compartilharam, termina com Punpun se questionando se realmente merece essa felicidade. Nesse momento de crise, o retrato feito por Sachi é mostrado novamente, já finalizado, mas a parte superior está completamente rabiscada. Punpun observa o retrato atentamente.

Figura 31 – Punpun e o retrato feito por Sachi



Fonte: Boa Noite Punpun, vol. 4, p. 398 e 394.

Apesar de ter sido feito tendo o rosto de Punpun como referência, não é possível identificá-lo nesse retrato. O rosto no *sketchbook* poderia ser de Punpun, mas também poderia pertencer a qualquer outra pessoa com características semelhantes às que ainda estão visíveis no caderno.

Esse retrato pode não revelar muito sobre o indivíduo Punpun, mas sintetiza bem o Punpun personagem. De acordo com o professor de literatura Fernando Segolin (1978), há personagens que só se definem na incompletude. O autor refere-se àqueles presentes na literatura pós-moderna “cuja ações permanecem na maioria, possíveis, sem jamais se realizarem definitivamente [...]” (IBIDEM, 1978), como o Barão da novela homônima de Branquinho de Fonseca, escrita em 1942.

No caso de Punpun, a incompletude não está presente apenas em suas ações, mas também no seu corpo, rosto e imagens. Em 147 capítulos, nem mesmo o nome do protagonista é revelado, Punpun é apenas mais um dos códigos cifrados que o compõem. E dentre esses contornos indefinidos, o rosto é a fronteira mais tensionada no personagem; quando pensamos que o quadrinho finalmente irá mostrar não as partes, mas o todo, sem encobri-lo, o ato é encerrado sem um *grand finale*.

Mas essa incompletude está longe de ser algo que empobrece o

personagem ou a narrativa. Ao contrário, a incompletude, no caso da obra que estamos estudando, torna o personagem ainda mais complexo e misterioso. No ensaio *O Narrador*, escrito em 1936, Walter Benjamin já apontava que

Metade da arte narrativa está em, ao comunicar uma história, evitar explicações. [...]. O extraordinário, o miraculoso é narrado com a maior exatidão, mas o contexto psicológico da ação não é imposto ao leitor. Ele é livre para interpretar a história como quiser, e com isso o episódio narrado atinge uma amplitude que falta à informação. (BENJAMIN, 1936, posição 3124).

Muito presente no meio artesão, a narrativa era considerada por Benjamin, de uma certa maneira, uma forma artesanal de comunicar, construída à partir de muitas mãos e que não se interessava em contar informações exatas ou fazer um relatório da coisa narrada, mas “mergulhar a coisa na vida do narrador para em seguida retirá-la dele. Assim, imprime-se na narrativa a marca do narrador, como a mão do oleiro na argila do vaso” (IBIDEM, 1936, posição 3156).

Embora BNP não seja exatamente uma história passada de pessoa para pessoa, é um quadrinho que só se completa com as marcas de quem está lendo. Ao deixar várias questões não respondidas, algumas delas beirando o fantástico, BNP dá liberdade ao leitor para recorrer às próprias experiências, sensações, memórias e até imagens para construir a sua interpretação. Essa janela de possibilidades e a participação do leitor enriquece ainda mais o quadrinho.

Quanto ao rosto de Punpun, este talvez seja o maior mistério e o maior milagre do mangá. Isto porque rostos são irresistíveis para os seres humanos: reconhecê-lo é um traço evolutivo do *Homo Sapiens* e essa capacidade é tão instintiva que o cérebro humano forma imagens de rostos mesmo em objetos inanimados. Do mesmo modo, ao nos depararmos com um rosto encoberto, seja parcialmente ou por completo, temos a tendência a tentar imaginar como esse rosto seria. (LEONE, 2018).

Figura 32 – Ralador de queijo sorrindo, de Paul David Galvin¹⁴

¹⁴ Fonte: <https://www.gettyimages.com.br/detail/foto/cheese-grater-smiling-imagem-royalty-free/169768885?adppopup=true>. Acesso em 30/11/2022.



Fonte: Paul David Galvin.

Processo semelhante ocorre em BNP: creio que é praticamente impossível ler esse quadrinho sem imaginar, ao menos uma vez, como seria o rosto de Punpun, tentar conectar os fragmentos que o mangá fornece e criar mais uma face para o personagem. Dessa forma, o leitor é inserido na narrativa, não apenas interpretando a história e o personagem, mas como uma espécie de co-autor, criando imagens que complementam o quadrinho e a experiência de leitura.

Alguns fãs externalizam essas imagens por meio de *fannarts*, incluindo ilustrações feitas a partir do retrato cuja autoria é atribuída a Sachi. Mas passando para o papel ou não, todo leitor de BNP acaba criando um retrato de Punpun, mesmo que seja apenas mentalmente. E se a cada leitura Punpun ganha mais faces, a quantidade delas se torna imensurável.

Figura 6 – Da esquerda para a direita, o retrato original e algumas artes feitas por fãs



Fonte:

Estes retratos não destacam apenas a incompletude de Punpun, mas também a disponibilidade. Com ele, os leitores podem se colocar, por um breve momento, na posição de Sachi, e, partindo da hipótese que a ilustradora é a criadora da história, podemos considerar que os leitores também são, em parte, um pouco co-criadores de BNP.

3 AS FACES DE PUNPUN

Eu não tinha este rosto de hoje,
assim calmo, assim triste, assim magro,
nem estes olhos tão vazios,
nem o lábio amargo.

Eu não tinha estas mãos sem força,
tão paradas e frias e mortas;
eu não tinha este coração
que nem se mostra.

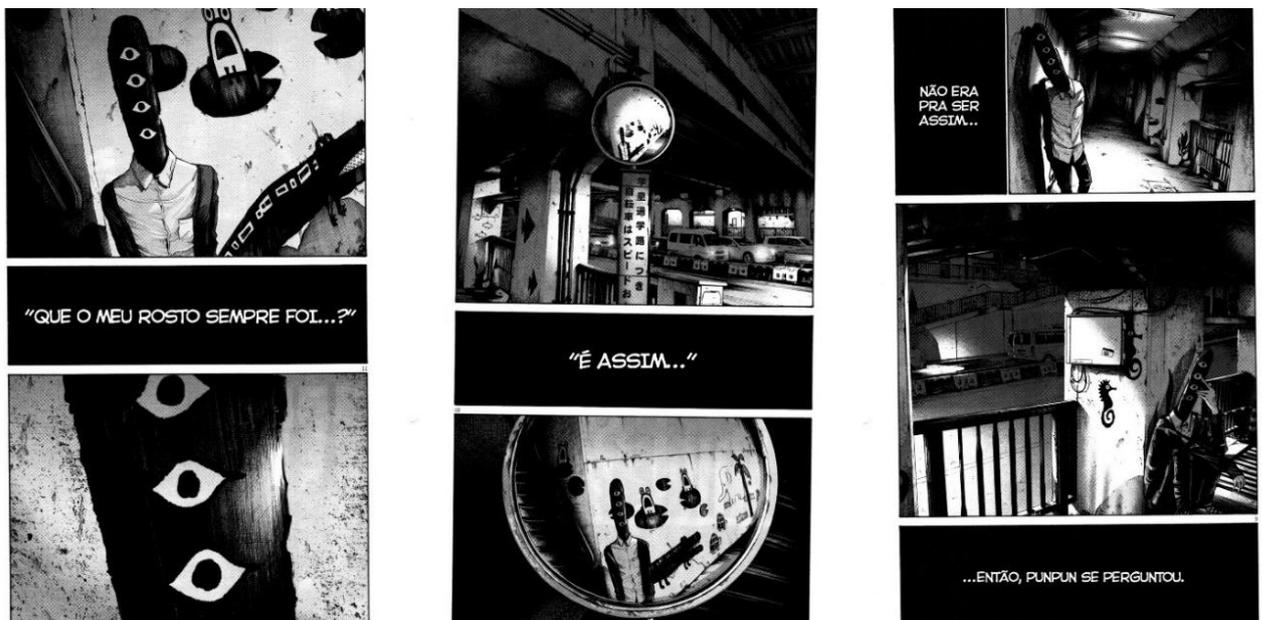
Eu não dei por esta mudança,
tão simples, tão certa, tão fácil:
Em que espelho ficou perdida
a minha face?

Retrato (Cecilia Meireles)

3.1 O rosto no espelho

Como já foi observado no capítulo anterior, a aparência de Punpun não provoca reações em seus colegas, namoradas ou parentes. A primeira observação sobre a imagem de Punpun parte do próprio personagem, em meio a uma crise existencial.

Figura 7 – "É assim... Que o meu rosto sempre foi?"



Fonte: Boa Noite Punpun, vol. 5 p. 271, 272 e 273.

A figura do pássaro pode estar relacionada a *Tsubasa Wo Kudasai*, uma canção popular japonesa que Punpun e seus colegas cantam na escola. Muito utilizada nas cerimônias de graduação, a música fala sobre o desejo de ter asas e, assim, encontrar liberdade no céu. Punpun, mesmo em seus sonhos infantis, almejava ser livre, fosse por meio da conquista de um planeta ou simplesmente fugindo para outra cidade. Mas, ainda criança, ele se frustra ao perceber que é incapaz de escapar de sua realidade problemática, assim como não pode ajudar outra pessoa a fazer o mesmo.

É importante notar que, já na primeira caracterização, a imagem de Punpun é bem versátil e mutável, possuindo muitas variantes. Deste modo, compreendemos que além do pássaro ser uma das imagens de Punpun, ele também gera um dos conjuntos de faces que compõem o protagonista.

A composição com poucos elementos, sem preenchimento e um contorno simples também possui semelhanças com a caracterização típica dos praticantes de Butoh, que assim como Punpun, é uma arte difícil de definir. Desenvolvido por Tatsumi Hijikata nos anos 1950 no Japão, o Butoh já nasce a partir de uma amálgama de referências e gêneros: expressionismo alemão, balé, jazz contemporâneo, teatro Nô, literatura francesa e japonesa são algumas das influências presentes no Butoh. Hijikata sempre foi contra as várias tentativas de definição para a sua arte e uma das razões para isso é que o Butoh é a antítese da rigidez, está em constante mudança e dificilmente se encaixaria por completo em uma categoria artística (SIENKIEWICZ; RHINEHART, 2021).

**Figura 9 – Espetáculo Butoh intitulado *Kōsa - Between two Mirrors*,
performedo pela companhia de dança japonesa *Sankai Juku***



Fonte: Isto é, 7 de novembro de 2022¹⁵.

A pintura também faz parte do estilo e é feita na pele, que é coberta por tinta branca da cabeça aos pés (figura 34). A técnica reduz os traços que individualizam o sujeito para que a atenção do público se volte mais para as emoções que estão expostas através dos movimentos. Além disso, a cobertura branca funciona como uma superfície que possibilita a criação de novas imagens, como as pinceladas ou rastros de tinta sem forma definida que também fazem parte da maquiagem e pintura do Butoh.

¹⁵ Em turnê mundial, companhia de dança japonesa Sankai Juku se apresenta no Teatro Alfa. Disponível em <https://istoe.com.br/em-turne-mundial-companhia-de-danca-japonesa-sankai-juku-se-apresenta-no-teatro-alfa/>. Acesso em 10 de abril de 2023.

Figura 37 – Companhia de Butoh Sankai Juku



Fonte:

Assim como no Butoh, a não definição faz parte da construção de Punpun. Mais do que isso, o personagem se desenvolve a partir da impermanência e um conjunto de imagens, tal qual a arte de Hjikata. Essa indefinição provoca estranhamento mesmo entre dançarinos e leitores de quadrinhos experientes.

E se no Butoh a superfície coberta de branco ajuda a canalizar a atenção dos expectadores para os sentimentos ali expressos, talvez o protagonista de BNP seja apresentado com o preenchimento em branco e poucos elementos internos na caracterização com o intuito de expor algo que, que, com imagens típicas de um garoto e um rosto, o quadrinho seria incapaz de mostrar.

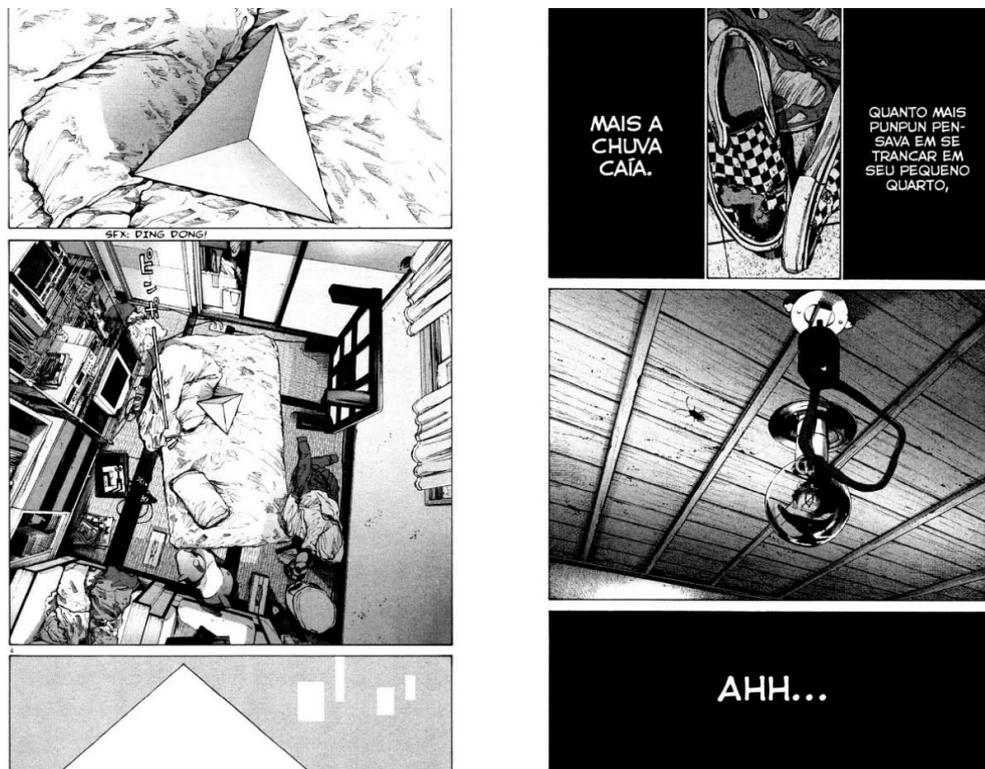
Os traços simples do pássaro contrastam com os sentimentos complexos do personagem; também possuem potência para gerar várias imagens, tanto as que estão visíveis no quadrinho como as que são criadas mentalmente pelo leitor. Por fim, Punpun “pássaro” não tensiona apenas os limites do corpo e das emoções humanas, mas também dos quadrinhos e de como personagens podem ser visualmente desenvolvidos na nona arte.

3.1.2 O Tetraedro

O capítulo 77 (quarto volume na edição brasileira) é iniciado com o tocar de uma campainha em meio a uma manhã chuvosa. É o proprietário do apartamento recém alugado por Punpun, checando se está tudo bem com o inquilino e o imóvel.

Punpun demora um pouco para sair do quarto. Os quadros com o narrador aparecem primeiro e, através deles, sabemos que o personagem acabou de acordar. Porém, eles não avisam que, ao virar a página, encontraremos um tetraedro na cama bagunçada, que finalmente se levanta e abre a porta.

Figura 38 – O despertar do Tetraedro

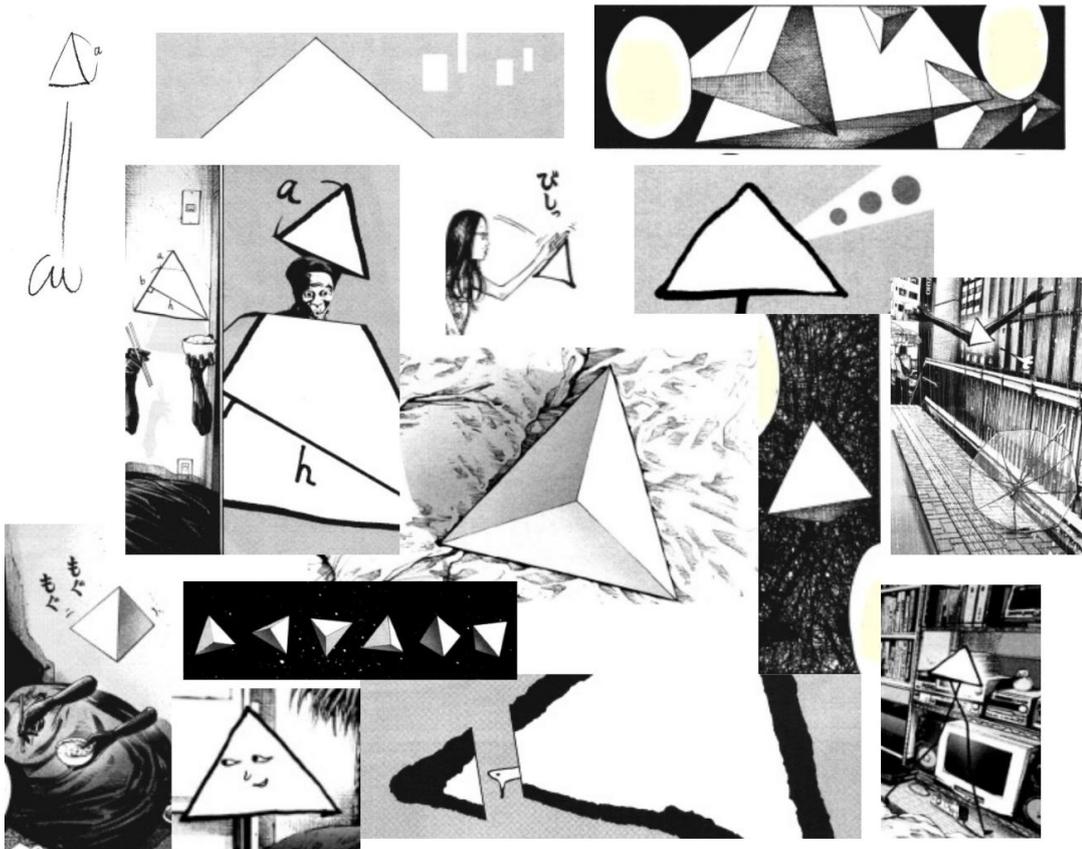


Fonte: Boa Noite Punpun, vol. 4, p. 187 e 188.

Para Punpun, o barulho da chuva e até a visita inesperada são descritas como “mais um dia”, mas para o leitor há uma mudança bastante acentuada. Se o Pássaro ao menos remetia há um ser vivo e tinha elementos que poderiam ser considerados um rosto, o Tetraedro lembra algo saído do reino mineral. Extremamente lisa, a imagem de Punpun atinge o auge da simplificação quando o Tetraedro é reduzido, com frequência, a uma única face, o triângulo.

Nessa fase, Punpun não apresenta um corpo e quando os membros são desenhados, podem estar ligados diretamente ao tetraedro ou flutuar, como se estivessem ligados a um corpo invisível. Não há elementos que remetem a boca ou aos olhos, exceto em alguns quadros onde Punpun assume uma expressão sarcástica que parece mais um carimbo do que algo que faz parte do personagem.

Figura 39 – As faces do Tetraedro



Fonte: Painel com recortes de Boa Noite Punpun, vol.4, confeccionado pela autora.

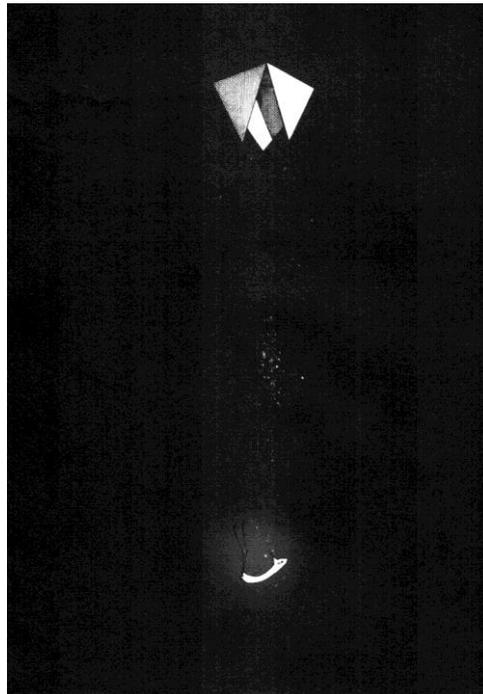
A mudança de Pássaro para Tetraedro acompanha transições menos aparentes, que ocorreram gradualmente no ambiente familiar de Punpun e em seu desenvolvimento pessoal. Punpun estava com aproximadamente dezoito anos, ou seja, entre a adolescência e vida adulta e alguns capítulos após a morte de sua mãe. Melancólico e sem expectativas em relação ao próprio futuro, seu emprego não o motiva, faz apenas o mínimo para garantir sua sobrevivência e acha desnecessário ter sonhos, pois não acredita que eles podem se concretizar. O falecimento da mãe, com quem nunca teve um bom relacionamento, é mais uma ruptura que Punpun tem dificuldades para processar.

O personagem assume uma postura ainda mais negativa após o ressurgimento de Aiko, que, durante um longo período, era apenas uma lembrança constante. Após anos sem nenhuma notícia sobre ela, Punpun consegue avistá-la por alguns instantes, mas é o suficiente para supor que Aiko está vivendo bem e evoluindo positivamente, enquanto ele sente exatamente o oposto sobre si próprio. Punpun passa a questionar seus atos e escolhas nos últimos anos e se cobra bastante.

É após esses eventos que Punpun decide se mudar para o apartamento onde a transição entre Pássaro e Tetraedro acontece. É perceptível que o personagem está ainda mais introspectivo, buscando ignorar as próprias inseguranças e frustrações consigo mesmo.

O Tetraedro ilustra bem esse período do personagem e a postura que ele tenta adotar para lidar com eventos complexos e dolorosos. Dentre os poliedros, o tetraedro é o mais simples e mais estável de todos, assim como o triângulo quando se trata de formas geométricas. Levando todos esses aspectos em consideração, é possível aferir que o tetraedro simboliza uma fase em que o personagem tenta se defender ao máximo dos problemas que tanto o atormentavam, adquirindo uma postura neutra e sólida.

Figura 10 – O tetraedro e a persona estável



Fonte: Boa Noite Punpun, vol. 4, p.328.

Contudo, o Tetraedro de Punpun não resiste por muito tempo: com a intervenção de Sachi, que consegue convencê-lo a não ignorar os próprios sentimentos, é mostrado que o Pássaro ainda estava ali, escondido, e que o Tetraedro era apenas uma casca. Ou, melhor dizendo, uma máscara.

3.1.3 A “morte” de Punpun e os olhos sem rosto

Dois anos se passaram desde que Punpun se mudara para o apartamento, quando a filha do proprietário o avisa que o contrato de aluguel havia expirado. O fim do contrato também marca o prazo para uma promessa que Punpun havia feito a si mesmo quando assinou o documento: se a vida dele não mudasse até a renovação do contrato, ele se mataria. Punpun começa a se perguntar sobre o que ele havia feito nos últimos dois anos e a autoavaliação o leva a crer que nada havia melhorado.

Figura 11 – “No final, voltou ao normal...!”



Fonte: Boa Noite Punpun, vol. 5, p. 186 e 187.

Punpun cumpre sua promessa no capítulo 99, em uma sequência alegórica onde morte e nascimento se complementam. Dentro de seu próprio quarto, Punpun escuta Takashi “Tah” Fujiwara, seu vizinho, transando com a namorada no apartamento ao lado. Os diálogos e barulhos lascivos fazem Punpun começar a pensar sobre como, diferente de si próprio, Takashi seria uma pessoa bem-sucedida; uma suposição construída com base apenas em breves encontros no corredor e sons que vazam pelas brechas do isolamento acústico.

Figura 12 – Punpun e o vizinho, Takashi Fujiwara



Fonte: Boa Noite Punpun, vol. 5, p. 42.

Em seguida, Punpun é mostrado se masturbando. O excitamento sexual se mistura ao desejo por Takashi “Tah” Fujiwara. Não pelo indivíduo em si, mas pela imagem de sucesso que Punpun idealizou a partir dele. Tanto o casal como Punpun chegam ao clímax, e após o gozo e o orgasmo (ou *la petit mort*, como chamam os franceses), Punpun morre e renasce nas páginas seguintes: o protagonista assume a identidade e o nome de Takashi “Tah” Fujiwara, em uma tentativa de eliminar o seu eu indesejável e reiniciar o próprio universo.

Figura 13 – "Eu ainda não sei o seu nome"



Fonte: Boa Noite Punpun, vol. 5, p. 214.

No capítulo 99, Punpun é mostrado pela primeira vez com tronco e membros caracterizados como um corpo humano. O pescoço e a cabeça continuam com o traço mais simples e o bico que, nesse ponto do quadrinho, já é familiar para os leitores. Porém, essa caracterização de Punpun se difere do Pássaro não só pelo corpo e roupas, mas porque representa mais do personagem, onde ele tenta ser uma versão diferente de si mesmo. E para alcançar esse objetivo, Punpun mimetiza uma concepção idealizada de outra pessoa.

Figura 14 – Punpun "Tah" Fujiwara



Fonte: Recortes de Boa Noite Punpun, vol. 5. Painel confeccionado pela autora.

Contudo, essa versão se desestabiliza rapidamente em mais uma crise ligada a Aiko. Os personagens se reencontram de novo por acaso quando Punpun está com a namorada atual, que o conheceu como Takashi Fujiwara. Para além de um momento embaraçoso que pode surpreender até mesmo aos leitores, esse encontro é também um confronto entre a versão que Punpun quer ser e uma testemunha de quem o protagonista realmente era e talvez ainda seja.

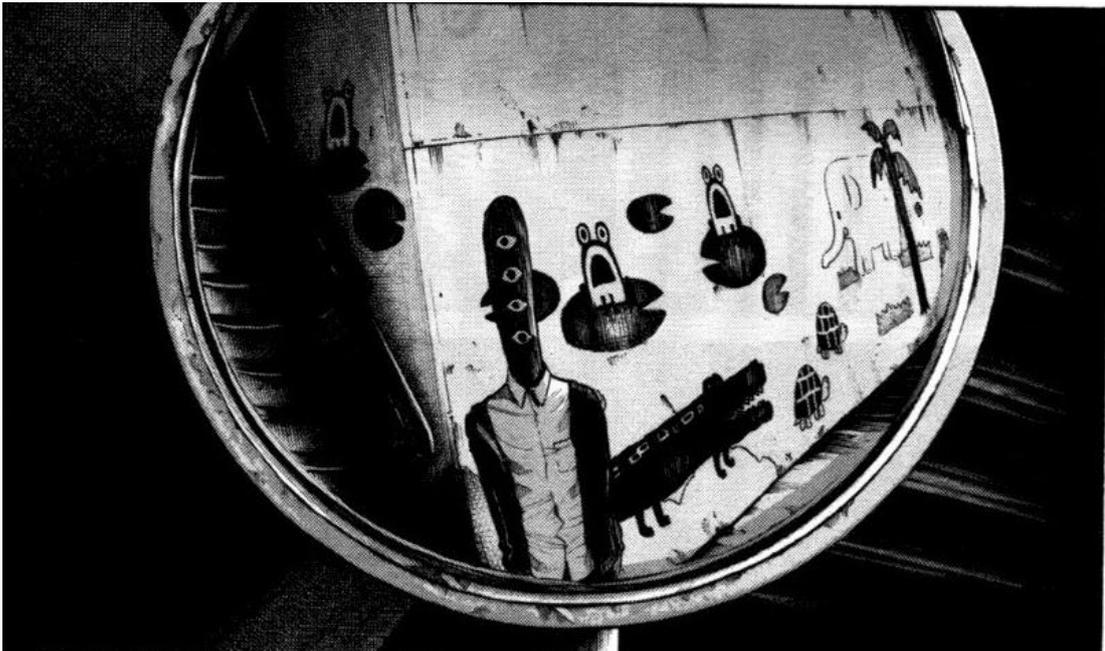
Figura 15 – Punpun e Fujikawa



Fonte: Boa Noite Punpun, vol. 5, p. 233.

Após o reencontro, a nova persona de Punpun se desestabiliza, assim como a caracterização atual do protagonista. Essa instabilidade é mostrada graficamente a partir do capítulo 102, no qual a namorada de Punpun sugere que gostaria de apresentá-lo para a família. Sem falar nada, Punpun sai da casa dela correndo, mas para subitamente em frente a um espelho-bolha na rua (figura 34). A estranha figura que o encara de volta, com quatro olhos enfileirados verticalmente, leva Punpun a fazer o questionamento mencionado no início deste tópico: “é assim... que o meu rosto sempre foi?” (figura 28).

Figura 16 – Punpun observa o reflexo no espelho



Fonte: Boa Noite Punpun, vol. 5. p.272.

É durante essa transição entre o Punpun “Takashi” e o Punpun com quatro olhos que vemos pela primeira vez uma observação sendo feita sobre a imagem do personagem. Também é válido destacar que esse questionamento, de acordo com o narrador, parte do próprio protagonista e que ao fazer a pergunta, Punpun não está olhando para o próprio rosto, mas para o reflexo dele.

Ademais, é a partir dessa versão que Punpun passa a ter a cor preta como preenchimento ao invés do branco. Punpun já tinha aparecido com o preenchimento preto na caracterização do pássaro, mas apenas em alguns quadros. Porém, dessa vez, preta é predominante e vai se manter nas próximas caracterizações, como veremos no tópico seguinte.

Assim com as outras transições do Punpun, essa não acontece ao acaso. A imagem de Punpun oscila entre a versão “Takashi” e a com quatro olhos, que geralmente se manifesta em situações nas quais o protagonista entra em choque com si próprio - não a versão bem-sucedida que o protagonista quer ser, mas o Punpun que sonhava com planetas quando era criança. Não é à toa que os quatro olhos se abrem com mais frequência quando Punpun está com Aiko. Tanto o vizinho como a namorada de Punpun conviveram pouco com ele e Punpun mantém uma relação distante com ambos, mas Aiko o conhece o suficiente para desestabilizar a atuação de Punpun.

Os olhos, únicos elementos que ocupam o espaço onde estaria o rosto do personagem, parecem bem abertos, o que pode remeter a sensação de alerta e espanto. Mas além disso, o formato deles se assemelha ao que no Japão é conhecido como *sanpaku* (三白)¹⁶, olhos cujo branco da esclera fica visível acima ou abaixo da pupila. Há a superstição de que pessoas com olhos *sanpaku yin*, que possuem espaço visível acima da pupila, estariam destinadas a passar por eventos trágicos que podem inclusive causar a morte do indivíduo. Por conta disso, a superstição é frequentemente associada à morte de pessoas famosas, como Michael Jackson e Marilyn Monroe. Já *sanpaku yang*, olhos com a esclera à mostra abaixo da pupila, indicariam propensão a atos impulsivos (SANTOS, 2020).

Figura 17 – Michael Jackson, Marilyn Monroe, John F. Kennedy e Lady Diana são alguns dos famosos que teriam olhos sanpaku



Fonte: Imagem retirada do site Japão em Foco.

16 Três brancos (tradução livre).

Em alguns países do leste asiático, incluindo o Japão, há também a crença de que o número quatro é agourento e atrai má sorte. A escrita japonesa é composta por dois sistemas silabários e os kanjis, ideogramas chineses que podem ser lidos com a pronúncia do mandarim (*onyomi*) ou a nipônica (*kunyomi*). O número quatro (四), na leitura *onyomi*, tem a mesma pronúncia da palavra morte, embora sejam escritos com kanjis diferentes. Devido a essa associação, o número costuma ser evitado ao numerar mesas em reuniões sociais e até salas e andares em hospitais (SURNANI; FIRMANSYAH; MALIK; ROHMAYANI, 2020).

Tanto a tetrafobia como a teoria dos olhos *sanpaku* não possuem comprovação científica e nem todos os japoneses acreditam nelas. No entanto, ao olhar atentamente para a caracterização de Punpun e os quatro olhos, essas imagens, comumente associadas a tragédias e morte, adicionam mais camadas à narrativa do quadrinho e a construção do personagem principal. Ademais, como se realmente fossem um mal presságio, os quatro olhos antecedem alguns dos eventos mais aterradores de BNP.

3.1.4 Punpun mais escuro

No volume 6, Aiko e Punpun se unem novamente e retomam a ideia que não conseguiram pôr em prática quando eram crianças: fugir juntos da cidade onde vivem e dos problemas que os afligem. O roteiro e o destino são os mesmos, mas Punpun e Aiko estão mais velhos e os conflitos, violências e frustrações acumuladas durante anos tornam a execução do plano e a convivência muito mais dramática e agressiva para ambos.

Os dois últimos volumes de BNP (a partir do cap. 111) contém os eventos mais extremos e com mais dilemas éticos do quadrinho, como o desastroso rompimento entre Aiko e sua mãe abusiva. Acompanhada de Punpun, Aiko se despede da mãe, que reage agressivamente e ataca ambos, atingindo a própria filha com facadas.

Figura 48 – "Você sabe que eu já esperava há um bom tempo por esse momento"



Fonte: Boa Noite Punpun, vol 6, p. 47, 48 e 49

Para proteger Aiko, já bastante ferida, de um golpe que poderia ser fatal, Punpun avança sobre a mãe dela, sufocando-a com as próprias mãos.

A reação de Punpun poderia ser considerada legítima defesa, mas como ele . Ele isenta Aiko de qualquer culpa e reafirma para Aiko (ou seria para si?) que tudo vai ficar bem, mas essas palavras contrastam com a imagem do personagem, que muda novamente: os tons escuros continuam e parecem ocupar o rosto de Punpun por completo; não há nenhum elemento visível no rosto, apenas o preenchimento em preto chapado, sem texturas ou traços. Na cabeça, há apenas pequenos chifres no topo.

Figura 49 – “Aiko, está tudo bem agora”



Fonte: Boa Noite Punpun. vol. 6, p. 63 e 64.

Inio Asano, em entrevista para a editora argentina Ivrea, explicou que os chifres são uma referência a uma das lendas relacionadas ao Triângulo do Amor ou Triângulo do Verão, um asterismo pelas estrelas Vega, Altair e Deneb que fica visível no céu oriental pelas manhãs de primavera. Inio Asano se refere a versão chinesa, onde Vega e Altair são Zhīnǚ e Niúláng, ou a Tecelã e o Cuidador de bois, amantes separados pela Via Láctea, tendo Vega como companhia e ponte entre eles.

De fato, a lenda está presente no quadrinho desde os primeiros capítulos, embora na versão japonesa: a princesa tecelã Orihime, filha do rei celestial, se apaixonou por Hikoboshi, um criador de vacas. Apaixonados, os dois esqueceram seus afazeres e o pai de Orihime, insatisfeito, separa o casal, ordenando que cada um ficasse de um lado da Via Láctea. Porém, ao ver a tristeza da filha, o rei permite que eles se encontrem uma vez por ano, durante a sétima noite de verão.

A lenda deu origem ao *Hanabata Matsuri*, ou festival da sétima noite, onde os japoneses comemoram queimando fogos de artifício e fazendo pedidos, celebrando a esperança. Também conhecido como Festival das Estrelas, o evento é mencionado no início do mangá, quando os personagens ainda são crianças e não

conseguem ver os fogos, mas acabam tendo acesso a uma vista privilegiada da Via Láctea.

Assim como Orihime e Hikoboshi, Aiko e Punpun passam muito tempo separados e buscam um ao outro, mas apesar das expectativas e desejos, o encontro final deles não gera desdobramentos positivos. É a antítese da lenda, perceptível tanto na evolução da dinâmica entre eles como na imagem de Punpun.

3.1.5 A face de deus

A existência ou não de um deus onipotente e o fim do mundo são temas recorrentes em BNP desde o primeiro capítulo, tanto no enredo principal como nos enredos secundários. Os personagens têm relações distintas com o que deus representa; enquanto uns não acreditam, outros são indiferentes e há também aqueles que creem estar diante de um novo messias e o seguem em uma missão para evitar o apocalipse.

Deus é mencionado pela primeira vez quando o tio de Punpun, observando como o sobrinho está confuso e desamparado, o ensina que se ele falar “querido deus, querido deus, brilha brilha lá no céu”, deus apareceria para ajudá-lo. A invocação parece funcionar, pois a partir disso o quadrinho mostra diálogos entre Punpun e uma suposta divindade, representada por uma cabeça flutuante cujo rosto é o de um ser humano com cabelos crespos, provavelmente japonês.

Mas o que Punpun recebe não é generosidade e acolhimento, mas indiferença, sarcasmo e reprovação. Além de comentários hostis, esse deus também o incentiva a praticar atos que ultrapassam os limites do que é moralmente aceitável, incluindo ações que podem prejudicar outras pessoas e a si próprio.



Fonte: Boa Noite Punpun, vol.1, p. 10.

Como Le Breton explana no ensaio “A Invenção do Rosto”, ficar frente a frente, face a face com o outro denota uma relação de igualdade, algo que só pode existir quando não há discrepância de poder entre as partes. Tornar o rosto de deus inacessível aos olhos ressalta a diferença entre o humano e o divino (BRETON, 2019). Além disso, o rosto confere individualidade, e isso colocaria limitações no inefável.

Portanto, é no mínimo curioso que em Boa Noite Punpun ocorra essa inversão: enquanto o rosto de Punpun nunca é revelado por completo para nós, Deus

não só possui um rosto visível para os leitores como também é um rosto previsível, sem nenhuma característica excêntrica como vemos em tantos outros elementos e personagens do mangá.

Essa troca começa a fazer mais sentido quando o Próprio Punpun conclui que, na verdade, o Deus para o qual ele recorre desde criança é uma invenção humana, mais especificamente dele próprio. Esse momento de descoberta ocorre enquanto Punpun se olha em um espelho; no reflexo, vemos o rosto que reconhecemos como Deus desde o início do quadrinho.

Esse deus é limitado, falho e incapaz de ajudá-lo, mas parece conhecer Punpun a fundo, se levarmos em conta todos os comentários negativos que ele faz sobre o protagonista. Mas seriam essas palavras confiáveis? Não sabemos ao certo o quanto as duras críticas de Deus estão certas sobre Punpun; tampouco podemos aferir com certeza de onde partem essas afirmações. Contudo, assim como as observações do narrador, Deus deixa exposto um ponto de vista, um ângulo sobre o personagem, e que pode ser o modo como Punpun enxergava a si próprio.

O rosto inefável e extraordinário, nesse quadrinho, não é o de Deus, mas o de um ser humano cujo nome também é indizível. Passar pela agonia de nunca o enxergar por completo é um lembrete de que o mesmo ocorre com nós mesmos: por mais que o rosto esteja sempre tão próximo de nós, somos incapazes de vê-lo. E somos incapazes de nos conhecermos por inteiro.

3.2 Uma história do rosto

Ler Boa Noite Punpun e se debruçar sobre as questões envolvendo as faces do protagonista é um exercício consciente de interpretar o rosto, suas sombras e opacidade. É importante frisar que isso não se deve apenas ao rosto encoberto e nunca mostrado por completo no quadrinho, mas também porque o rosto humano, por si só, tem sua própria opacidade. Não à toa vem instigando questionamentos há séculos no campo da filosofia, antropologia, biologia e história da arte.

Charles Darwin, em *The Expression of the Emotion in man and animals*, analisa o rosto sob o ponto de vista evolutivo. A partir da análise em pacientes que haviam perdido o movimento de músculos faciais, Darwin observou que ação combinada desses músculos era a responsável por gerar todo o espectro de expressões. Reconhecer expressões e rostos podia fazer a diferença na

sobrevivência do indivíduo, o que fez essa habilidade se tornar um traço evolutivo nosso (LEONE *apud* REINALDO (2020). Ademais, as expressões faciais e a interação entre rostos é uma comunicação que antecede a linguagem falada.

Entre o séc. XVI e início do séc. XIX, a modernidade e a crescente individualização do homem no ocidente “o rosto assume o lugar do sujeito” (COURTINE; HAROCHE *apud* REINALDO). A fisiognomonia, arte de ler o homem a partir de características faciais e expressões (COURTINE; HAROCHE, 2016), embora sem comprovação científica, passou a fazer parte da cultura e das normas da sociedade europeia e foi utilizada como instrumento de controle e repressão social. Com base na crença de que o rosto poderia “revelar o coração”, a fisiognomonia buscava uma suposta transparência do corpo: interpretar o externo e visível para alcançar o que está invisível.

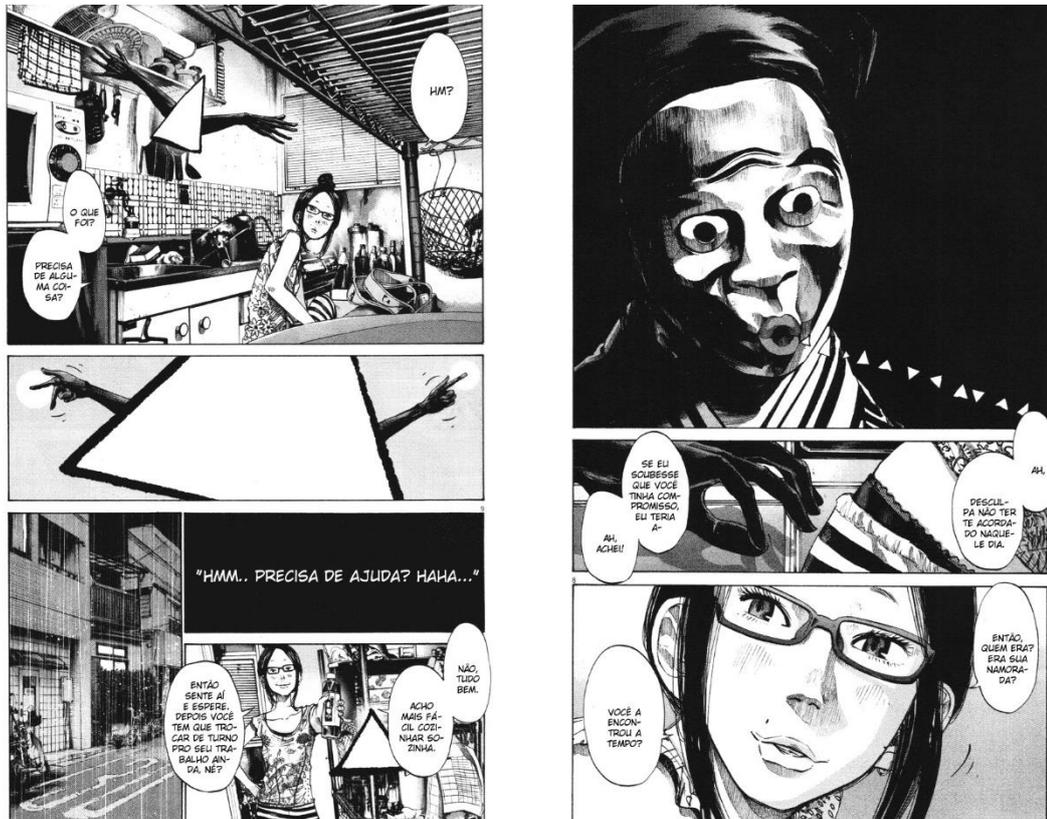
A origem da palavra pessoa, do latim *persona*, significa disfarce ou máscara de teatro¹⁷, “a aparência externa de um ser humano atuando no palco” (HOBBS *apud* BELTING, 2017, p. 28). Para Belting (2017), a história do rosto é também uma história de máscaras, sendo o próprio rosto uma delas. Se evolutivamente o ser humano desenvolveu a capacidade de reconhecer rostos, o modo como os interpretamos é uma construção social e cultural. Os movimentos faciais são uma função do corpo, mas as expressões e os modos de reação a determinadas situações também são códigos que aprendemos culturalmente e mesmo a tentativa de passar naturalidade é uma performance.

Atrelado aos estudos sobre imagem desenvolvidos pelo autor, o rosto também se enquadra na tríade imagem, corpo e mídia, pois além de ser um meio (do latim *media*) que veicula imagem, além da imagem em si, as expressões faciais, o olhar e até mesmo a voz, aliada às expressões, geram infinitas faces ou máscaras (*ibidem*, 2017).

A caracterização de Punpun demonstra de forma poética a duplicidade do rosto: enquanto oculta e engana, também mostra o que não poderia ser revelado sem as faces – ou máscaras – do protagonista. Se o ser humano é um ator da própria face, Punpun não é o único indivíduo a ter máscaras. Os rostos dos outros personagens também mudam de acordo com as emoções, eventos e intempéries. No entanto,

apenas Punpun, cujo rosto permanece “oculto” até o final do quadrinho, evidencia essa característica. O quadrinho nos conduz a crer que a imagem de Punpun esconde algo e duvidamos não só dela, mas também do narrador; contudo, confiamos nos demais personagens, assim como temos o hábito de confiar no rosto, mesmo quando sabemos que ele é dúbio.

Figura 19 – A face que, em um segundo, já é outra



Fonte: Boa Noite Punpun, vol. 4, p. 252 e 253.

Punpun também destaca o rosto como veículo e mídia que gera inúmeras imagens. As figuras incluídas neste trabalho são apenas uma parte do conjunto de faces mostradas no mangá. Algumas aparecem apenas em um pequeno quadro em meio a duas páginas (figura 52), mas assim como expressões faciais que duram segundos, são suficientes para afetar a interpretação (REINALDO, 2020).

3.3 O que vemos quando viramos o espelho

Em *Boa Noite Punpun*, um simples espelho bolha em uma rua deserta é o suficiente para causar uma das cenas mais catárticas do quadrinho, com Punpun questionando o que vê no reflexo. A cena torna-se extraordinária não só porque o protagonista está questionando o próprio rosto, mas porque finalmente o quadrinho parece estar em sintonia com a estranheza que o leitor experimenta desde o início da história.

Vilém Flusser lembra em *Ficções Filosóficas* (1998), no ensaio *do espelho*, que "todo aquele que reflete está interessado no espelho. O espelho é por definição, um instrumento que reflete, que especula (de *speculum* = espelho)" (FLUSSER, 1998, p. 67). Apesar de reconhecer que a importância de sua face reflexiva, é a outra face, coberta por uma fina camada de nitrato de prata, que atrai a atenção do autor. Embora opaca, é graças a ela que o espelho é capaz de refletir. Sem ela, a luz atravessaria o vidro como faz nas janelas.

Ao inverter o espelho, no entanto, não há nada para ver na superfície opaca. O resultado a princípio não surpreende, mas Flusser vê na oposição do espelho uma metáfora para o homem enquanto ser que reflete e que está em oposição, em posição negativa (*ibidem*, 1998). Nas palavras de Flusser, o que distingue o ser humano dos demais seres é, nas palavras do autor,

[...] um ser que não permite que aquilo que sobre ele incide (as coisas que nos cercam) passe por ele. Formula sentenças que negam. Esta é a resposta que articula contra o mundo que o cerca. E pode fazê-lo graças ao nada que o fundamenta. O homem é um ser fundamentado pelo nada. O nada é o nitrato de prata que faz do homem o que ele é: espelho (FLUSSER, 1998).

Em *Face and Mask – a Double History* (2017), Belting afirma que a face é mais palco do que espelho (BELTING, 2017). O mundo vê o indivíduo pelo rosto, e na tentativa de mostrarmos a nós mesmos, produzimos várias máscaras, o que leva o autor a questionar se criamos um “si” apenas para poder expressá-lo (*ibidem*, 2017).

De qualquer forma, se as faces refletem códigos que praticamos desde a infância, o *self* não pode ser capturado e mostrado através das imagens criadas pelo rosto. Por mais que o indivíduo tente expressar a si mesmo, o que ele expõe é uma persona em atuação.

Boa Noite Punpun contorna esse impasse ao mostrar o que há de mais cru e interior em um indivíduo não através de expressões faciais que seriam rapidamente identificadas, mas com imagens indefinidas, de difícil compreensão e que, no fim, talvez nem tenham explicações exatas. Faces mutáveis e tão instáveis quanto o *self* pode ser.

Apresentar o personagem central do mangá dessa forma, mantendo o rosto dele “oculto”, também induz o leitor a não se ater apenas ao que está à mostra, mas também enveredar pelo lado opaco, ou como diria Flusser, inverter o espelho. Duvidar o indubitável é uma tarefa difícil, mas Flusser aponta caminhos para inverter o espelho. Dentre eles está a poesia; com sua capacidade de criar sentenças originais a partir do nada, a poesia seria o nitrato de prata do pensamento (*ibidem*, 1998).

Na árdua tarefa de virar o espelho, BNP nos auxilia a dar o primeiro passo, pois a caracterização poética do protagonista, sem a face confiável que estamos acostumados a ver nos rostos dentro e fora dos quadrinhos, cria estalos e dúvidas desde o início, expõe a existência da máscara. E sabendo que ela existe, podemos nos desafiar a encará-la pelo verso.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Antes do desenvolvimento desse estudo, Boa Noite Punpun, assim como outros trabalhos do Inio Asano, já era aclamado entre os leitores e críticos de histórias em quadrinhos pela sensibilidade, narrativa e personagens bem elaborados. A presente pesquisa reconhece esses aspectos, mas também destaca o potencial desde mangá para o campo dos estudos de imagem, sobretudo do rosto.

Ao ocultar o rosto do personagem, o quadrinho nos possibilita ter acesso a camadas do protagonista que provavelmente não ficariam em evidência se o rosto de Punpun estivesse a mostra. Asano tinha como objetivo em BNP fazer um trabalho experimental que o permitisse, como quadrinista, explorar um grande escopo de sentimentos, incluindo aqueles que ainda estão no estado mais bruto e que não se encaixam perfeitamente nas normas e condutas criadas pela sociedade. Para representar graficamente esse si, as imagens indefinidas cumpriram o objetivo de modo que um rosto humano não poderia mostrar.

A construção poética do protagonista não só desafia o leitor a interpretar as faces, mas também o incentiva a criar imagens. Se o um rosto só existe e é desenvolvido na presença de um outro, as imagens estáticas dos quadrinhos só se conectam e ganham movimento sob o olhar do leitor. No caso de Punpun, ambos os processos ocorrem juntos.

Às vezes a parte mais difícil de uma pesquisa é saber exatamente quais perguntas precisam de respostas, mas Boa Noite Punpun, desde a primeira página, já nos guia para questionamentos que provavelmente não faríamos se o protagonista fosse construído da maneira como estamos habituados a ver nas histórias em quadrinhos. A partir do protagonista e as faces de um rosto nunca revelado, Boa Noite Punpun nos conduz até a dubiedade do rosto, nos instiga a estranhar algo que somos acostumados a confiar.

Para além das inquietações e questionamentos trazidos na presente pesquisa, Boa Noite Punpun ainda têm muitas camadas que podem vir a ser estudadas em trabalhos futuros, como as questões relacionadas a saúde mental e psicológica, que já são apontadas na presente pesquisa. Punpun também seria um rico objeto nos estudos de tradução e transcrição, assim como no campo da semiótica, sobretudo nas categorias da fenomenologia de Charles S. Peirce.

Questões relacionadas a saúde mental e psicológica perpassaram essa pesquisa e podem vir a ser aprofundadas em trabalhos futuros.

REFERÊNCIAS

- ABAD DE LOS SANTOS, R. Ritualidad y representación antropomorfa en el Japón Neolítico -sobre las figuras dogū del período Jōmon. **RAPHISA. Revista de Antropología y Filosofía de lo sagrado**, [S.l.], v. 5, n. 1, jun. 2021.
- ASANO, Inio. **A girl on the shore**. Nova Iorque: Vertical Comics, 2016.
- ASANO, Inio. **Boa noite punpun**. São Paulo: JBC, 2018. v. 7.
- ASANO, Inio. **Nijigahara holograph**. São Paulo: JBC, 2016.
- BELTING, Hans. **Face and Mask: a double history**. Princeton: Princeton University Press, 2017.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: obras escolhidas**. São Paulo: Brasiliense, 2017. 297 p.
- BRETON, David le. **Desaparecer de si: uma tentação contemporânea**. Petrópolis: Vozes, 2018.
- BRUBAKER, Ed; EPTING, Steve; GUICE, Butch; D'ARMATA, Frank. **Captain America vol. 34**. Nova Iorque: Marvel Entertainment, 2010. v.
- CURTIN, Catherine. **Recovering the Body and Expanding the Boundaries of Self in Japanese Butoh: hijikata tatsumi, georges bataille and antonin artaud**. Contemporary Theatre Review, [S.l.], v. 20, n. 1, p. 56-67, fev. 2010.
- EWING, Ai; DAVIS, Alan; FARMER, Mark; ROSENBERG, Rachelle. **Avengers – Ultron Forever vol. 1**. Nova Iorque: Marvel Entertainment, 2015.
- FLUSSER, Vilém. **Do espelho**. In: *Ficções Filosóficas*. São Paulo: EdUSP, 1998.
- GROESTEEN, Thierry. **Comics and narration**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2013.
- INOUE, Takehiko. **Vagabond**. São Paulo: Panini Brasil, 2017. v. 14.
- KEATINGE, Joe; KOWALSKI, Piotr; EDWARDS, Neil; MAGYAR, Rick; MAJOR, Guy. **What if? Age of Ultron vol. 4**. Marvel Entertainment, 2014.
- KUSANO, Darci. **Teatro tradicional japonês**. São Paulo: Fundação Japão, 2013. 14 slides, color.
- LAMPEDUSA, T. **O Leopardo**. 3 ed. São Paulo: Editora Difel, 1963.
- LEONE, Massimo. **The semiotics of the medical face mask: east and west**. Shanghai: Shanghai University, 2020.
- LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2012.

MILLAR, Mark; MCNIVEN, Steve. **Guerra civil**. Barueri: Panini Books, 2010.

MILLER, Laura. Youth fashion and changing beautification practices. *In*: MATHEWS, Gordon; WHITE, Bruce (Orgs.). **Japan's changing generations: are young people creating a new society?** Londres: RoutledgeCurzon, 2004. cap. 5. p. 83-97.

REINALDO, Gabriela. Maquiagens e mídias: o rosto como tela. *In*: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 29., 2020, Campo Grande. **Anais [...]**. Campo Grande: UFMS, 2020.

REINALDO, Gabriela. Rosto na mídia e rosto como mídia: as contribuições de Hans Belting para o estudo do rosto. **Revista Famecos**, [S.l.], v. 26, n. 2, p. 32442, dez. 2019.

SANTOS, Daniele. "Agora está morrendo muita gente mesmo": algumas notas sobre o mez da gripe, de Valêncio Xavier. **Revista Scripta Alumni**, [S.l.], v. 23, n. 2, p. 40-58, 2020.

SEGOLIN, Fernando. **Personagem e anti-personagem**. São Paulo: Cortez & Moraes, 1978.

SHALVEY, Declan; O'HALLORAN, Chris. Edge of Venomverse. **Venomverse - War Stories** vol. 1. Nova Iorque: Marvel Entertainment, 2017.

SUNARNI, Nani; FIRMANSYAH, Eka Kurnia; MALIK, Zulfi Abdul; ROHMAYANI, Yani.

Contrastive approach to numeric usage in Japan and in the abjadun method.

Humanities & Social Sciences Reviews, Bandung, v. 8, n. 3, p. 928-939, jun. 2020. Disponível em: <https://mgesjournals.com/hssr/article/view/hssr.2020.8397>. Acesso em: 25 abr. 2023.

TAMBA, Akira. The use of masks in the nō theatre. **The World of Music**, [S.l.], v. 22, n. 1, p. 39-52, 1980. Disponível em <http://www.jstor.org/stable/43560651>. Acesso em 24 fev. 2023.