

LABIRINTOS SEM SAÍDA: A TRANSGRESSÃO DAS ESTRUTURAS NARRATIVAS NO MANGÁ *KASUTORO SHIKI*, DE SHINTARO KAGO

DOI: 10.33871/sensorium.2024.11.9482

Alexandre Rodrigues da Costa¹

Resumo: Neste artigo, analisamos as narrativas do mangá *Kasutoro Shiki*, de Shintaro Kago, com o objetivo de investigar como o uso do enquadramento, ao explorar os espaços vazios da página, rompe com a coerência entre personagens e acontecimentos, resultando na deformação tanto do espaço de representação quanto dos corpos presentes nele. A pesquisa parte de uma análise teórica, baseada em estudos sobre enquadramento e linguagem dos quadrinhos, como os de Jacques Aumont, Thierry Groensteen, Scott McCloud e Barbara Postema, que servem para compreender as especificidades formais e estruturais do mangá. Paralelamente, utilizamos textos de Georges Bataille, Gilles Deleuze e Wolfgang Kayser para explorar os processos de heterogeneidade, desterritorialização e desorientação visual nas narrativas de Shintaro Kago, que desafiam as convenções de tempo, espaço e corpo nos quadrinhos. A metodologia consiste em uma análise detalhada de exemplos gráficos de *Kasutoro Shiki*, conectando-os às teorias mencionadas, para identificar como o artista manipula a relação entre imagem e narrativa. Os resultados indicam que o trabalho de Shintaro Kago utiliza o grotesco e o *nonsense* para subverter expectativas visuais e narrativas, criando uma experiência desestabilizadora para o leitor. Nesse sentido, esta pesquisa inova ao trazer análises que integram a teoria dos quadrinhos com uma abordagem da imagem baseada em uma leitura crítica das estratégias narrativas e visuais que ampliam os limites tradicionais da arte sequencial.

Palavras-chave: enquadramento; monstrosidade; transgressão; grotesco, informe.

¹ Possui graduação em Letras pela Universidade Federal de Minas Gerais (1997), mestrado em Letras pela Universidade Federal de Minas Gerais (2001), com a dissertação "A construção do silêncio: um estudo da obra poética de Orides Fontela", e doutorado em Letras pela Universidade Federal de Minas Gerais (2005), com a tese "A transfiguração do olhar: um estudo das relações entre literatura e artes plásticas em Rainer Maria Rilke e Clarice Lispector". Em 2010 e 2011, desenvolveu pesquisa sobre as obras poéticas de Georges Bataille e Samuel Beckett como aluno de pós-doutorado junto ao Curso de Pós-Graduação em Estudos Literários da Faculdade de Letras da UFMG, financiado pela bolsa de pesquisa oferecida pela FAPEMIG. Organizou e traduziu *Poemas de Georges Bataille* (Editora UFMG, 2015) e *Corpos labirínticos: textos de Hans Bellmer* (Editora Gramma, 2019), financiado pela Demanda Universal FAPEMIG 2016. Atualmente, desenvolve pesquisas sobre o cinema experimental (found footage), séries de TV, animes e mangás, mais especificamente o *ero guro nansensu*, com projeto voltado para as obras de Shintaro Kago, Junji Ito, Takato Yamamoto e Toshio Saeki. Além do foco na cultura nipônica, ele mantém pesquisas sobre a artista alemã Sibylle Ruppert. É Professor de Educação Superior da Escola Guignard (Universidade do Estado de Minas Gerais) e do Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Artes (Universidade do Estado de Minas Gerais). <http://lattes.cnpq.br/1906952326422085>. <https://orcid.org/0000-0001-6346-701X>. rodriguescosta@hotmail.com

ENDLESS LABYRINTHS: THE TRANSGRESSION OF NARRATIVE STRUCTURES IN SHINTARO KAGO'S MANGA *KASUTORO SHIKI*

Abstract: In this article, we analyze the narratives of the manga *Kasutoro Shiki* by Shintaro Kago, aiming to investigate how the use of framing, by exploring the empty spaces of the page, disrupts the coherence between characters and events, resulting in the deformation of both the representational space and the bodies within it. The research is based on a theoretical analysis, drawing from studies on framing and comic book language by Jacques Aumont, Thierry Groensteen, Scott McCloud, and Barbara Postema, which help to understand the formal and structural specificities of the manga. In parallel, we use texts by Georges Bataille, Gilles Deleuze, and Wolfgang Kayser to explore the processes of heterogeneity, deterritorialization, and visual disorientation in Shintaro Kago's narratives, which challenge the conventions of time, space, and body in comics. The methodology consists of a detailed analysis of graphic examples from *Kasutoro Shiki*, connecting them to the aforementioned theories to identify how the artist manipulates the relationship between image and narrative. The results indicate that Shintaro Kago's work utilizes the grotesque and nonsense to subvert visual and narrative expectations, creating a destabilizing experience for the reader. In this sense, this research innovates by presenting analyses that integrate comic book theory with an image-based approach through a critical reading of the narrative and visual strategies that expand the traditional boundaries of sequential art.

Keywords: framing; monstrosity; transgression; grotesque; formless.

LABERINTOS SIN SALIDA: LA TRANSGRESIÓN DE LAS ESTRUCTURAS NARRATIVAS EN EL MANGA *KASUTORO SHIKI*, DE SHINTARO KAGO

Resumen: En este artículo, analizamos las narrativas del manga *Kasutoro Shiki* de Shintaro Kago, con el objetivo de investigar cómo el uso del encuadre, al explorar los espacios vacíos de la página, rompe con la coherencia entre personajes y acontecimientos, resultando en la deformación tanto del espacio de representación como de los cuerpos presentes en él. La investigación parte de un análisis teórico, basado en estudios sobre encuadre y lenguaje del cómic, como los de Jacques Aumont, Thierry Groensteen, Scott McCloud y Barbara Postema, que sirven para comprender las especificidades formales y estructurales del manga. Paralelamente, utilizamos textos de Georges Bataille, Gilles Deleuze y Wolfgang Kayser para explorar los procesos de heterogeneidad, desterritorialización y desorientación visual en las narrativas de Shintaro Kago, que desafían las convenciones de tiempo, espacio y cuerpo en los cómics. La metodología consiste en un análisis detallado de ejemplos gráficos de *Kasutoro Shiki*, conectándolos con las teorías mencionadas, para identificar cómo el artista manipula la relación entre imagen y narrativa. Los resultados indican que el trabajo de Shintaro Kago utiliza lo grotesco y el nonsense para subvertir las expectativas visuales y narrativas, creando una experiencia desestabilizadora para el lector. En este sentido, esta investigación innova al presentar análisis que integran la teoría del cómic con un enfoque centrado en la imagen, basado en una lectura crítica de las estrategias narrativas y visuales que amplían los límites tradicionales del arte secuencial.

Palabras clave: encuadre; monstruosidad; transgresión; grotesco; informe.

No desenho animado *Tom e Jerry*², geralmente observamos algo a princípio incomum, mas tratado com naturalidade, quando pensamos na maneira como as animações, ao simularem a *mise en scene* cinematográfica, reproduzem a noção de enquadramento. O enquadramento, que no cinema tradicional fornece a identidade e as características do personagem assim como o contexto no qual se situa a história, nesse desenho animado, é desvirtuado, no instante em que não vemos integralmente com quem Tom e Jerry “contracenam”. Em vários episódios da série, por exemplo, observamos o gato Tom ser chamado à atenção ou punido por um ser humano cujo corpo da cintura para cima não vemos devido ao enquadramento realizado pela animação. Diante dessas sequências, o telespectador, já condicionado pela forma como o quadro filmico é construído pelo cinema narrativo e comercial, pressupõe que as partes dos corpos que não aparecem em cena continuam a existir para além do recorte provocado por um suposto movimento de câmera simulado. Em outra animação, *A vaca e o Frango*³, o enquadramento é empregado como exclusão literal das partes que constituem os corpos dos pais desses personagens. A reação do telespectador é de riso diante do absurdo que o enquadramento gera, pois ele percebe que, para além dos limites do quadro, não há nada: os corpos dos pais da Vaca e do Frango só existem da cintura para baixo.

Devemos, no entanto, lembrar que o recurso de destacar determinadas partes do corpo e a consequente ficcionalização daquelas que foram excluídas não é um procedimento recente, restrito ao cinema e à fotografia, já que pode ser percebido mesmo nas primeiras manifestações da arte rupestre, conforme podemos ver na estalactite da caverna de Chauvet conhecida como *Pingente de Vênus*⁴, na qual um desenho representando a parte inferior de um corpo feminino está fundido à cabeça de um bisão. Em algumas obras de movimentos artísticos, como o maneirismo, notamos o uso proposital de um tipo de corte similar a esse. Em *A Madona com o Pescoço Comprido* (1535-1540), de Parmigianino (Girolamo Francesco Maria Mazzola), não vemos totalmente os corpos dos anjos que se amontoam à esquerda do quadro, já que seus membros se prolongam virtualmente para além do espaço físico da moldura, de modo que sua existência é assegurada pelo universo ficcional (diegese) criado na pintura e articulado pela mente do espectador. Se o desenho da estalactite de Chauvet parece constituir-se a partir da ambivalência entre o que é visto e não visto, essa configuração origina-se, talvez, como uma espécie de montagem realizada por meio de uma “estrutura de oposição entre a vida e a morte, que nos remete a um discurso representacional cuja função final é a mediação desses dois extremos” (FRITZ; TOSELLO, 2013, p. 311). O recorte, nesse sentido, funciona ao mesmo tempo como contenção e expansão do que se quer retratar, ao agregar imagens, a princípio, díspares.

O procedimento do recorte praticado no *Pingente de Vênus* assemelha-se ao da pintura de Parmigianino, na medida em que ambas as obras se aproximam das técnicas de enquadramento da fotografia e do cinema, no que diz respeito à noção de recorte proporcionado pelo espaço de representação como delimitação daquilo que pode ser visto e, na ausência de suas partes, imaginado. Na obra paleolítica, a exclusão origina-se pela sugestão que a estalactite fornece sobre o que deve ser ou não desenhado, pois é o limite indeterminado da pedra que funciona como corte, para que o desenho do púbis e a cabeça do bisão integrem-se à sua superfície e nos sugira, ao mesmo tempo, a representação das partes de um corpo feminino e da cabeça de um animal.

No *Dicionário teórico e crítico de cinema*, Jacques Aumont e Michel Marie definem a impressão de realidade produzida na imagem percebida no enquadramento a partir de sua ilusão espacial: “correlativa à crença na realidade do campo como espaço em profundidade, e também em largura: o campo não para, portanto, nas bordas do quadro, mas prolonga-se indefinidamente para além de suas bordas, na forma do que é chamado de fora de campo” (AUMONT; MARIE, 2003, p. 42). O quadro

² *Tom e Jerry* (*Tom and Jerry*) é uma série animada de curtas-metragens, cujos 114 episódios foram criados por William Hanna e Joseph Barbera para a MGM, entre 1940 e 1958.

³ A animação *A Vaca e o Frango* (*Cow and Chicken*) tem um total de 52 episódios, divididos em 4 temporadas produzidas de julho de 1997 a julho de 1999 e exibidos no canal de TV a cabo Cartoon Network. A série narra as aventuras dos irmãos a Vaca e o Frango, que precisam lidar com o seu inimigo Red Guy, uma versão do Diabo que sempre se disfarça para tentar enganá-los.

⁴ Em francês *Pendant de la Vénus*.

nas histórias em quadrinhos sustenta-se nesse princípio de ilusão tridimensional, pois mesmo que o leitor não veja o corpo ou o objeto totalmente enquadrado, ele, por meio do imaginário, o prolonga no espaço bidimensional da página como fragmento de um espaço tridimensional. Evidentemente, há diferenças entre o enquadramento cinematográfico e o que é realizado nas histórias em quadrinhos, uma vez que o primeiro seleciona e ao mesmo tempo exclui enquanto o segundo, por meio do requadro⁵, “delimita uma área que se oferece ao registro do desenho” (GROENSTEEN, 2015, p. 50). Mas, como observa Thierry Groensteen, essas diferenças não são tão precisas assim:

A imagem preexistente na qual se inspira o quadro pode ser também outro quadro resultado da mesma mão, pertencente à mesma obra, na mesma prancha; nesse caso, a variante que o reenquadramento traz produz um efeito análogo àquele que produz, num filme, um zoom ou um movimento das câmeras (*travelling*, panorâmica) ... É só quando o autor reenquadra que ele atribui ao requadro a mesma função de extração própria do requadro cinematográfico. (GROENSTEEN, 2015, p. 52).

Por se constituir de uma narrativa pautada nos intervalos, com imagens imóveis e silenciosas, diferente do cinema, onde a ilusão de tempo é virtualizada pela impossibilidade de o olho humano distinguir um fotograma de outro, a narrativa nos quadrinhos opera por uma acumulação de sentidos derivada das lacunas entre os quadros e da seleção do que neles é representado. Assim, de acordo com Thierry Groensteen, “fechar o quadro é fechar um fragmento de espaço-tempo que pertence à diegese, para significar sua coerência” (GROENSTEEN, 2015, p. 50). No entanto, é a partir do não fechamento do quadro, da busca pela incoerência, ou seja, da possibilidade de transgredir o fragmento pensado como uma unidade espaço-tempo, que o mangaká Shintaro Kago constrói algumas de suas histórias.

Shintaro Kago é considerado um artista *ero guro nansensu*⁶, pois sua obra pode ser vista como combinação de temas relacionados ao erotismo, ao qual se somam o absurdo e o grotesco. A incoerência, que muitas vezes se evita nos quadrinhos, é valorizada pelos artistas do *ero guro nansensu* como um meio de criar realidades absurdas, onde os personagens são movidos por comportamentos que fogem aos padrões de normalidade estabelecidos pela sociedade. No caso de Shintaro Kago, ao falarmos de realidades absurdas, elas surgem, quando a materialidade gráfica não se limita à coerção do requadro, mas transborda para fora dele, violentamente, se desdobrando em narrativas múltiplas, que rompem com a linearidade e a verossimilhança.

Em quase toda sua obra, Shintaro Kago aplica estratégias específicas para a construção de suas narrativas que se amparam na diferença entre o enquadramento das histórias em quadrinhos e o dos vídeos como forma de ludibriar o leitor, conforme o próprio autor declara: “em mangás não há movimento como em vídeos. [...] A não ser que se mostre de propósito, o leitor não pode ver o que está além do quadro. Logo, se tiver algo que se queira esconder do leitor, basta deixar fora do quadro” (KAGO, 2024, p. 99-101). Em uma história intitulada “Formação de uma nação” (*Kokumin no sōsei*)⁷,

⁵ Embora o termo moldura também possa ser uma alternativa, preferimos usar requadro para pontuar a especificidade da delimitação realizada nas histórias em quadrinhos daquela da pintura.

⁶ O *ero guro nansensu* pode ser interpretado como um conjunto de tendências culturais baseadas no erótico, grotesco e *nonsense*, que surgiu na literatura, durante a década de 1920, no Japão, desaparecendo no final da década de 1930 e ressurgindo após a Segunda Guerra Mundial, no cinema, mangás, literatura, música e animes. De acordo com Jesús Palacios, o *ero guro nansensu* “é uma visão artística e literária cujo epicentro consiste em retratar um mundo de extremo erotismo, corrupção física e moral, decadência, deformidade e crueldade, que na sua essência última manifesta uma corrente de existência absurda, sem sentido e até niilista, onde o riso e o horror, o prazer e a dor, a celebração da carne e sua humilhação, o monstruoso e o sublime se confundem” (PALACIOS, 2018, p. 10).

⁷ “*Kokumin no sōsei*” (国民の創生), que traduzimos como “Formação de uma nação”, é uma expressão que pode ser usada para referir-se ao processo de criação ou estabelecimento de uma nação, bem como ao desenvolvimento de uma identidade nacional. Como veremos, o título em inglês “*Abstraction*” não possui nenhuma relação com o enredo da história de Shintaro Kago, que é exatamente o de surgimento de uma nação, como o título em japonês revela. Embora haja uma tradução do mangá *Kasutoro Shiki* para o inglês, os títulos das histórias que o compõem não correspondem, algumas vezes, aos seus enredos. Por isso, optamos por adaptar ou traduzir os títulos para o português com notas explicativas.

do mangá *Kasutoro Shiki*⁸, o autor explora os limites do enquadramento e a relação entre o fora de campo e o que permanece visível nos quadros de sua história como uma série de dilaceramentos que atingem tanto o plano diegético quanto o da construção da narrativa. O resultado da imbricação entre a representação do que ocorre fora e dentro do espaço enquadrado é o de uma perspectiva crítica e irônica sobre a própria definição do que vem a ser um mangá e, por extensão, a própria história em quadrinhos.

“Formação de uma nação” compõe com “Proliferação” (*Ekimae zōshoku*)⁹, “Blow-up” (*Burōappu*)¹⁰, “Sem necessidade de preocupação” (*Yō kokoro muyō*)¹¹ e “Memórias dos outros” (*Tsuioku no kanata*)¹², também publicados em *Kasutoro Shiki*, um conjunto que podemos considerar como experimentos voltados para o quadro a partir de sua relação com a construção da narrativa e a representação do corpo. Se, nas outras histórias que fazem parte de *Kasutoro Shiki*, o corpo humano é transgredido de várias formas, mas sem uma conexão profunda com a estrutura da narrativa, o que acontece em termos diegéticos nesses cinco *one-shots*¹³ se relaciona com o modo como os quadros são configurados na página. Assim, se eles são multiplicados, ampliados, repetidos e apontam para o que se passa fora deles por meio da ausência ou da presença de algo que foi desenhado nas sarjetas¹⁴ e nas margens, os corpos que neles são representados sofrem as consequências da forma como são enquadrados.

⁸ *Kasutoro Shiki* (かすとろ式) é um mangá composto de quatorze histórias independentes, publicado em 2005, no Japão, pela editora Ohta.

⁹ “*Ekimae zōshoku*” (駅前増殖) cuja tradução para o português é “Crescimento em frente à estação”, sugere um fenômeno ou situação em que algo está proliferando, se multiplicando ou crescendo rapidamente na área em frente a uma estação. Em contextos urbanos, é comum que as áreas em torno das estações tenham um desenvolvimento mais acelerado devido ao grande movimento de pessoas e ao acesso fácil ao transporte público. Optamos por traduzir o título apenas como “Proliferação” pelas características orgânicas desenvolvidas na narrativa.

¹⁰ “*Burōappu*” (ブローアップ) é adaptação em katana para a expressão em inglês “*Blow-up*”, que nesse idioma pode significar ampliação ou explosão. Utilizamos a expressão em inglês para o título pelo fato de ela ter esses dois significados explorados por Shintaro Kago ao longo de sua história.

¹¹ “*Yō kokoro muyō*” (要心無用) pode ser traduzido para o português como “não é necessário se preocupar” ou “não há necessidade de preocupação”. Optamos por “Sem necessidade de preocupação”.

¹² “*Tsuioku no kanata*” (追憶の彼方) pode ser traduzido como “Memórias dos outros”. Os kanjis 彼方 podem ser lidos como “*achira*”, alguém fisicamente distante do falante e do ouvinte, ou alguém ausente, mas conhecido tanto pelo falante quanto pelo ouvinte.

¹³ *One-shot* é uma história curta, entre quinze e sessenta páginas, publicada de forma isolada ou como parte de uma antologia. No Japão, os *one-shots* são chamados de *yomikiri* (読み切り), termo que se refere a um quadrinho publicado na íntegra, sem qualquer continuação.

¹⁴ De acordo com Barbara Postema: “os quadros emoldurados e a página onde eles são dispostos criam suas próprias lacunas, ou seja, os espaços que então separam os quadros, as sarjetas. As sarjetas são, literalmente, as lacunas da página, mas elas também marcam as lacunas presentes no nível seguinte do sistema. Conforme os quadros são justapostos nas páginas, eles criam uma sequência de imagens” (POSTEMA, 2018, p. 16). Como Shintaro Kago invade com seus desenhos o espaço da sarjeta, ou calha como também é conhecido, a justaposição dos quadros como sequência de imagens torna-se, por vezes, comprometida.



Figura 1. Shintaro Kago. Formação de uma nação. Kasutoro Shiki, 2005.

Essa estruturação da narrativa, a partir da alteração das características do quadro em uma história em quadrinhos e os efeitos que isso resulta no plano diégético, pode ser percebida em “Formação de uma nação”. O leitor, ao ler essa pequena narrativa, são dezesseis páginas apenas, encontra os quadros do mangá dispostos na forma de cubos, nos quais se processam acontecimentos estanques e em continuidade com os demais. Na primeira página (figura 1), nos deparamos com uma narrativa, a princípio simples: uma garota perde o anel nas águas do mar e o seu namorado dispõe-se a mergulhar para recuperá-lo. Nessa página, não há nada que chame muito atenção em termos de como os quadros estão organizados, uma vez que eles se apresentam tradicionalmente dispostos na forma de quadrados com as sarjetas os separando, com um número no canto superior direito de cada um deles. Como se trata de um mangá, a numeração, que começa do número um, segue crescendo da direita para a esquerda, continuando na fileira abaixo e seguindo o mesmo padrão, até completar seis quadros. Ao virar a página, o leitor é surpreendido por uma mudança na maneira como esses quadros estão desenhados e como os personagens, agora, estão representados neles.

Os seis quadros, ao serem desenhados de maneira perspectivada, assumem a forma de seis cubos (fig. 2), cujas faces exibem, ao mesmo tempo, continuidade e alterações na narrativa, como pode ser visto no quadro número quatro, no qual é mostrado que o mergulho do garoto não foi bem sucedido, similar a uma realidade paralela, enquanto que esse mesmo quadro, na primeira página, exhibe apenas o salto. Como os quadros que formam os cubos são adjacentes, os acontecimentos que sucedem em um complementam-se em outros. É o que podemos perceber ainda na segunda página, na qual o quadro cinco, representando o rapaz sob a água, tem o cenário aquático projetado, em continuidade, para o quadro nove, no qual vemos o casal de namorados mergulhados no mar e conversando. Esse espelhando entre as faces do cubo prossegue na página três, na qual, por exemplo, os quadros sete e onze oferecem a representação de duas mãos em detalhes, de maneira que mais à frente elas se encontrarão fundidas uma à outra ou quando o cenário aquático se prolifera para o quadro quinze, mas cujo diálogo ocorre em relação ao quadro quatorze, no qual o cenário é apenas um *close-up* de parte do rosto da garota.



Figura 2. Shintaro Kago. Formação de uma nação. Kasutoro Shiki, 2005.

Se uma possível definição de histórias em quadrinhos, conforme Scott McCloud, é a de “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada” (MCCLLOUD, 2005, p. 9), Shintaro Kago parece subverter essa definição, em “Formação de uma nação”, ao levar ao extremo a noção de imagens justapostas como o objetivo de constituir uma narrativa, quando trata os quadros como se fossem cubos mágicos, cujos movimentos modificam e criam narrativas simultaneamente alternativas. Os quadros, nesse sentido, permitem que a construção da narrativa tenha seus limites extrapolados, ao dilacerarem os corpos dos personagens por meio do enquadramento que realizam sobre eles. No entanto, a fragmentação do corpo com o propósito de sustentar a narrativa não é algo restrito a essa obra, mas possível de ser percebido, como observa Valérie Cools, em quase todos os mangás com uma ocorrência proporcionalmente maior do que nos quadrinhos ocidentais:

a segmentação de rostos e extremidades corporais é alcançada através do uso de planos de close-up, onde o enquadramento se concentra em um detalhe (geralmente os olhos ou um olho). Isso significa uma mudança frequente nos “ângulos de câmera” quando se trata de mangá, uma característica que tem sido frequentemente apontada. (COOLS, 2011, p. 74).

No entanto, em “Formação de uma nação”, Shintaro Kago satiriza esses usos da fragmentação, no instante em que não os emprega para dar dinamismo aos quadros e por extensão à narrativa, mas faz com que os quadros, como uma força silenciosa, ajam sobre os corpos dos personagens, subordinando-os a todo tipo de transformação por meio do dilaceramento e da junção. Na quarta página, por exemplo, observamos que a inclinação dos personagens para fora do quadro revela as mutilações que sofreram pelo corte do requadro (figura 3). No mangá de Shintaro Kago, esse tipo de corte prolonga o espaço ficcional para além do quadro, ao ser pensado como expressão do imaginário do leitor que ficcionaliza as partes excludentes, e afirma o diegético a partir dos corpos que se desdobram dos quadros e deles se libertam, para, como monstruosidades que abraçam o informe, mesclarem uns aos outros. Como os requadros tornam-se linhas impermanentes, pois, ao permitir que os corpos passem por eles, os mutilam e mesclam seus membros, deles surgem monstros resultantes do processo de permutação e espelhamento, como os troncos sem braços dos dois namorados que aparecem fundidos um ao outro, na página cinco, nos quadros onze e dezesseis. A partir desse momento, como vemos na página seis, as transformações provocadas pela possibilidade de romper os limites dos quadros tornam-se desenfreadas, de modo que os personagens se devoram ou

ultrapassam o espaço dos quadros, abandonando o conjunto dos seis cubos, cujo *layout* lembra um edifício de três andares, para irem a outros vazios com o mesmo número de quadros.



Figura 3. Shintaro Kago. Formação de uma nação. Kasutoro Shiki, 2005.

Os monstros surgidos dessas interconexões de quadros, sob o imperativo de uma transformação sem fim, transpõem seus espaços privados para os espaços oferecidos pelos novos quadros que se tornam receptores e multiplicadores do grotesco, dando origem à nova nação desse “arranjo ao nível da desordem” (BLANCHOT, 2010, p. 43). Os limites do quadro compostos de linhas de retas, que “capta(m) de maneira única os momentos cinéticos e estruturais do todo e de suas partes e, nesse aspecto, a linha é trajetória, movimento, colisão, fixação, corte e junção” (RODCHENKO, 1990, p 72), são, assim, instáveis, capazes de desestabilizar não só o movimento que engendra, mas que dele se desdobra. Paradoxalmente, o quadro, em “Formação de uma nação”, ao mesmo tempo que captura os corpos transgride sua anatomia, expurgando o excesso produzido para outros quadros na forma de monstros como elementos colocados em questão, na medida em que os limites que separam uns dos outros dissolvem-se e colapsam suas identidades.

É interessante notar que, em “Sem necessidade de preocupação”, Shintaro Kago brinca também com o espaço exterior do quadro, ao prolongar os desenhos para além da borda, possibilitando que um mesmo quadro adquira duplo sentido (figura 4). Nessa história, Kanako-chan e sua amiga fazem compras em um *shopping*. A narrativa alterna, por meio do enquadramento, instantes em que ela vai ao banheiro, faz sexo e toma sorvete, de forma escatológica e absurda, como se tudo fosse parte de um sonho, conforme a própria personagem diz no final do mangá. Em “Sem necessidade de preocupação”, o diálogo que se estabelece entre o que é enquadrado e o que está fora do quadro torna-se delirante, no instante que o interior e o exterior modificam suas estruturas, a partir da descontinuidade do requadro, ou seja, há uma narrativa que é desenhada no centro da página, no *layout* composto de seis quadros, e outra, revelada entre as sarjetas e na margem da página. Em seu estudo sobre os quadrinhos, Thierry Groensteen afirma que “ao desenhista interessa essencialmente o que ele deseja colocar na imagem (ou seja, no seu requadro), não com o que ele deverá excluir” (GROENSTEEN, 2015, p. 51). Em “Sem necessidade de preocupação”, parece que Shintaro Kago vai contra esse princípio, uma vez que seu desejo de desenhar não se limita mais às linhas fixas e

determinadas pelo requadro, mas as extrapola, ao fazer com que elas se tornem fluidas, móveis e, (por que não?), orgânicas, de modo que, ao dar importância àquilo que seria excluído, ele consegue fazer com que o sorvete que o namorado de Kanako-chan toma converta-se em fezes ou o saco escrotal assemelhe-se à massa encefálica.

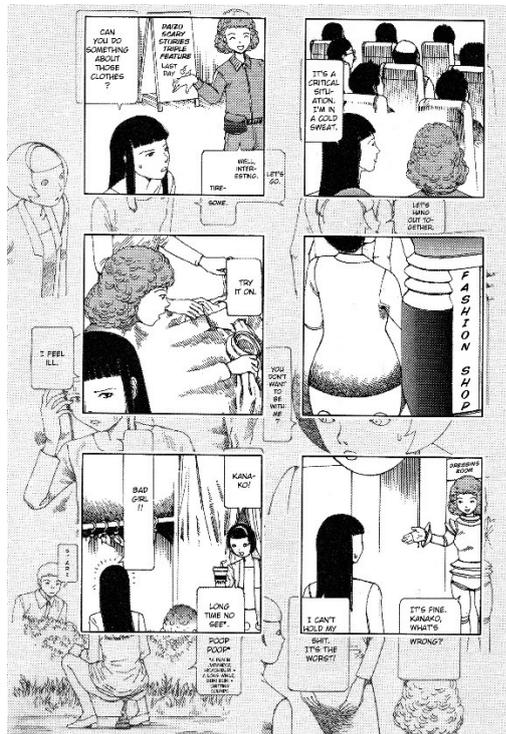


Figura 4. Shintaro Kago. Sem necessidade de preocupação. Kasutoro Shiki, 2005.

O jogo que Shintaro Kago estabelece entre o centro e a periferia do quadro lembra, em alguns aspectos, o grotesco praticado pelos renascentistas, quando o utilizavam na decoração de galerias e *loggias*, lugares que constituem o limite entre o interior e o exterior. Para os artistas do século XVI, o grotesco deixa de ser um mero ornamento, ao dialogar com o tema da obra, “rompendo suas hierarquias e papéis convencionais para se combinarem parcialmente” (CONNELLY, 2012, p. 40). Em “Sem necessidade de preocupação”, por meio de sutis deslocamentos do requadro em páginas aparentemente repetidas, o grotesco surge a partir de temporalidades distintas, de maneira que o que excede o quadro agrega-se à narrativa, mutilando os personagens, alterando cenários e objetos. O que está fora do quadro passa a ter tanta importância quanto o que está dentro (como as fezes ao longo narrativa que são trata como alimento pelos personagens), pois os movimentos dos requadros estabelecem uma desordem que se situa entre fronteiras, similar ao rizoma de Gilles Deleuze e Félix Guattari que não conhece centro e periferia, já que “qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 15)¹⁵. Se o grotesco pode ser definido como uma estrutura na qual, de acordo com Wolfgang Kayser, “as categorias de nossa orientação no mundo falham” (KAYSER, 1986, 159), em “Sem necessidade de preocupação”, tal desorientação ganha forma, em termos diegéticos, a partir da lesão causada no cérebro da personagem principal, quando sua cabeça é desenhada, fora do enquadramento, com uma parte faltando (figura 5). O absurdo que visualizamos seria, assim, um delírio seu, que só torna-se possível, no momento em que a estrutura narrativa invade o mundo diegético, dilacerando o cérebro da personagem e criando uma teia metonímica, na qual se evocam semelhanças entre massa encefálica, sorvete e fezes, de forma análoga ao que acontece com o olho em *História do olho*, de Georges Bataille: “um termo, o Olho, passa por variações através de um certo número de objetos substitutivos, que mantém com

¹⁵ Para Gilles Deleuze e Félix Guattari, o rizoma é definido pelos princípios de conexão, heterogeneidade, multiplicidade, ruptura a-significante, cartografia e decalcomania (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 11- 37).

ele a relação estrita de objetos afins (uma vez que são todos globulares) e contudo, dessemelhantes (pois são nomeados diversamente)” (BARTHES, 2003, p. 120-121).



Figura 5. Shintaro Kago. Sem necessidade de preocupação. Kasutoro Shiki, 2005.

Embora “Sem necessidade de preocupação” pareça, em um primeiro momento, não se assemelhar a “Formação de uma nação”, no que diz respeito à maneira como a comunicação entre os espaços interior e exterior se processa, em ambas as histórias a estrutura narrativa é organizada a partir da flexibilização do requadro como possibilidade de conexões entre o fora (sarjetas e margens) e o dentro do quadro. Em “Sem necessidade de preocupação”, os elementos dos quadros dialogam com aqueles que lhes são exteriores, por meio do deslocamento do requadro, similar à mobilidade da forma cúbica que os quadros adquirem em “Formação de uma nação”. Em ambas narrativas, o limite do quadro é comprometido pela forma como o requadro é desenhado, o que permite gerar tanto imagens diferenciadas quanto simultâneas. Os quadros, ao serem colocados em movimento, ganham outras funções que não apenas enquadrar e delimitar os acontecimentos, pois as linhas do requadro passam a funcionar como guilhotina, que permitem entrelaçar, por meio do corte e da junção, os corpos e os objetos, fragmentando suas identidades em prol da monstruosidade. Em seu livro *Filosofia do horror*, Noël Carroll interpreta esse processo de corte e junção, de modo estrutural, como fusão e fissão na formação dos monstros:

Como meio de compor seres horrorizantes, a fusão depende do amálgama, da combinação ou da condensação de elementos categóricos distintos e/ou opostos num monstro espaço-temporalmente contínuo. Em contraste, outro jeito popular de criar seres intersticiais é a fissão. Na fusão, elementos categoricamente contraditórios são fundidos, condensados ou sobrepostos em um ser espaço-temporal unificado cuja identidade é homogênea. Mas, na fissão, os elementos contraditórios são, por assim dizer, distribuídos por identidades diferentes, embora metafisicamente relacionadas. (CARROLL, 1993, p. 67)

Diferentes das criaturas da mitologia greco-romana, na qual esses seres são compostos por partes de animais e de seres humanos, os do mangá de Shintaro Kago originam-se da combinação dos corpos com outros corpos, membros e objetos. Essa combinação se processa por meio da fusão e da fissão,

uma vez que o corte do requadro simultaneamente gera simulacros e os funde com fragmentos de si mesmos, de outros seres e objetos, como acontece com o casal de namorados em “Formação de uma nação”. Como o quadro oferece diferentes tipos de enquadramentos, que variam de *close ups*, detalhes de objetos até representações de corpos inteiros dos personagens, a fusão e a fissão proporcionadas pelo corte do requadro criam monstrosidades, cada uma determinada pelo encaixe que os fragmentos têm uns sobre os outros. Desta forma, o mangá apresenta, por exemplo, uma criatura formada pelas partes de duas faces, uma na frente e a outra na traseira de um taxi, uma cabeça cuja nuca traz um pênis pendurado, um torso sem cabeça e braços fundidos a um par de pernas invertidas, todos esses monstros, quase impossíveis de serem descritos, migram, em “Formação de uma nação”, para quadros vazios, onde, sob o corte do requadro, que funciona agora como ferramenta da fissão, se multiplicam incontavelmente. Ao serem representados como uma corrupção da natureza, uma combinação do humano e do não-humano, os monstros revelam o grotesco como

algo angustiante e sinistro em face de um mundo em que as ordenações de nossa realidade estavam suspensas, ou seja: a clara separação entre os domínios dos utensílios, das plantas, dos animais e dos homens, bem como da estética, da simetria, da ordem natural das grandezas. (KAYSER, 1986, p. 20)

Essa desordem que Shintaro Kago explora a partir da combinação entre o corpo e os elementos que o cercam não se limita apenas à criação desse tipo de monstro exposto em “Formação de uma nação”, já que o próprio quadro se torna uma monstrosidade. Em “Proliferação”, o quadro é concebido por Shintaro Kago como um ser consciente que, diante da solidão de ser o único impresso na página, começa a se multiplicar (figura 6). A solidão, exaltada na cena, encontra contraste na representação explícita de um casal em ato sexual e na frase que emerge dos balões de fala, que não estão no interior do quadro, mas impressos nas margens: “Eu não faço nenhum sentido, se estou sozinho. Eu preciso de outros quadros” (KAGO, 2005, p. 111)¹⁶. A narrativa avança, no instante que o ato sexual, interrompido pelo fato de a garota não alcançar o orgasmo, é repetido nos quadros originados do primeiro. A forma como um quadro surge de outro lembra a cissiparidade, nome dado ao processo de reprodução assexuada de organismos unicelulares, que consiste na divisão de uma célula em duas por mitose, cada uma com o mesmo genoma da “célula-mãe”. Shintaro Kago acentua essas diferenças de reprodução, ao representar o quadro como uma célula assexuada, que traz em seu interior um casal fazendo sexo, como se fosse o genoma. De certa maneira, a forma como Shintaro Kago concebe o ato sexual nessa narrativa lembra as concepções do pensador Georges Bataille sobre sexo, para quem há uma diferença entre sexualidade e erotismo. Ao refletir sobre essa diferença, Denis Hollier, em seu estudo sobre a obra de Georges Bataille, assinala como a cissiparidade poderia se originar em organismos complexos:

Mais precisamente, devemos fazer uma distinção aqui entre erotismo e sexualidade – uma distinção que não é menos importante do que aquela entre cópula e cissiparidade. O erotismo é a presença na reprodução sexual (na medida em que produz vestígios) de seu outro, a cissiparidade (na medida em que implica a ausência ou, aqui, a obliteração do vestígio). Vida aprovada mesmo na morte. A obliteração do vestígio ou perda dentro do vestígio se refere à mesma coisa. Não é uma questão de retorno regressivo à cissiparidade (que poderia ser ilusória), mas um retorno da cissiparidade – seu retorno dentro do meio de seres complexos, organismos sexuais, enquanto a simples cissiparidade acontece em seres simples, organismos unicelulares. Um retorno, portanto, da cissiparidade dentro da composição, que, de agora em diante, ao se tornar complexa, também se torna perda: o labirinto é o lugar onde a cissiparidade retorna dentro da sexualidade. (HOLLIER, 1989, p. 69).

¹⁶ As falas dos quadros se dão em balões exteriores ao requadro enquanto as dos personagens ocorrem em seu interior.

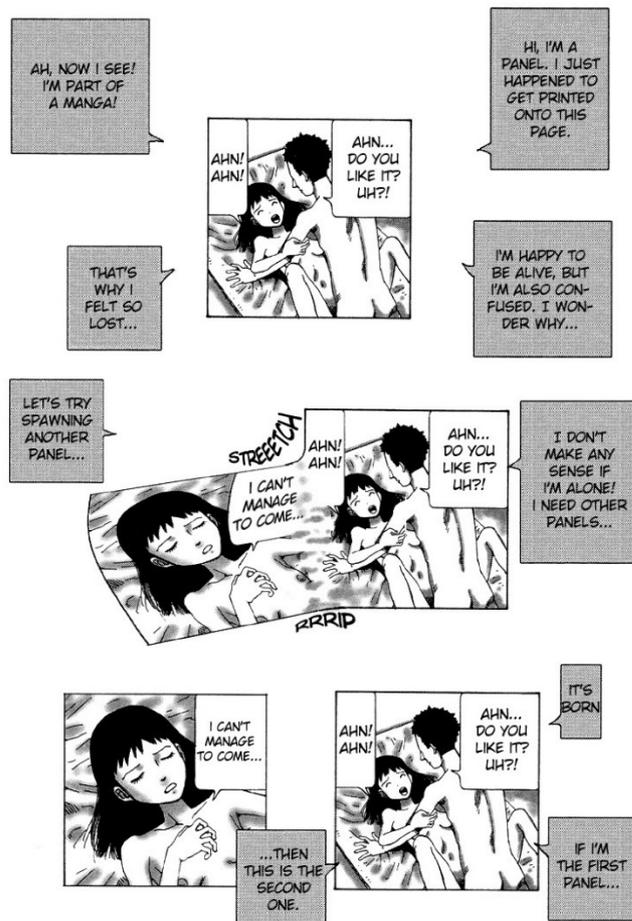


Figura 6. Shintaro Kago. Proliferação. Kasutoro Shiki, 2005.

Em “Proliferação”, a cada mitose dos quadros, seu genoma degenera, ou seja, os corpos dos personagens deformam-se e eles acabam tornando-se monstros. Como os descendentes dos primeiros quadros começam a sofrer mutações desenfreadas, o primeiro quadro observa que “a qualidade do DNA está degradando” (KAGO, 2005, p. 118). O absurdo no qual se transforma a narrativa acompanha esse processo, à medida que a mudança nos corpos, derivada da montagem de membros em lugares inusitados (no lugar do pênis e da vagina surgem mãos, um dedo indicador se converte em pênis), provoca distúrbios nos comportamentos dos personagens que os levam a agirem insanamente. A complexidade que resulta em falta, por meio da cissiparidade, torna-se sinônimo do próprio grotesco, uma vez que a fragmentação e a combinação, que lhe dão forma, “desfigura[m] o artefato reorganizando-o, retirando elementos de seus contextos e colocando-os em uma nova justaposição entre si” (HARPHAM, 2006, p. 25). Concebidos como serem vivos, os quadros movem-se na página, rasgando-se, ao proliferarem, de modo a transgredir os limites que os separam de um mundo em colapso, onde forma e não-forma, o eu e o outro, tornam-se indiferenciados, como ocorre no grotesco: “deparamo-nos agora com novas dissoluções: a suspensão da categoria de coisa, a destruição do conceito de personalidade, o aniquilamento da ordem histórica.” (KAYSER, 1986, 159). A visualidade grotesca que sustenta “Proliferação” pode ser percebida, assim, como um processo de divisão e reunião incessante dos requadros, que, ao ter seus limites dissolvidos, permitem que os indivíduos se dilacerem à medida que seus corpos sofrem as mutações causadas pelo processo de mitose dos quadros.

Em seu verbete sobre o informe, publicado na revista *Documents*, Georges Bataille afirma que “o informe não é apenas um adjetivo que dá um determinado significado, mas um termo que serve para

desclassificar, exigindo geralmente que cada coisa tenha sua forma” (BATAILLE, 1970, p. 217). Podemos estabelecer relações entre essa concepção do informe e o grotesco, na medida em que, de acordo com Geoffrey Galt Harphan,

O grotesco é um conceito sem forma: a palavra quase sempre modifica substantivos indeterminados como monstro, objeto ou coisa. Como substantivo, ele implica que um objeto ocupa múltiplas categorias ou que se situa entre as categorias; implica a colisão de outros substantivos, ou a impossibilidade de encontrar um sinônimo, nada mais. (HARPHAN, 2006, p. 3).

Essa possibilidade de envolver objetos de diferentes categorias e mesclá-los irrompe em uma desordem na taxonomia, que resultam em representações visuais ou literárias avessas à estabilidade de um sentido unificador. A forma como Shintaro Kago lida com o quadro encontra respaldo no informe, pois ele o representa como uma estrutura colapsada, fora de controle, que “nunca se estabelece dentro de um quadro ou uma imagem, mas sempre emerge de uma imagem, uma palavra ou coisas” (NOYS, 2000, p. 35). O informe, assim como os quadros que compõem “Formação de uma nação” e “Proliferação”, é um movimento sem parada, excessivo, que reconfigura as formas dos seres, ao desorganizar e ao levar ao colapso estruturas normativas, colocando-as sob o prisma da catástrofe.

A catástrofe como uma das manifestações do informe opera por meio de várias estratégias nos mangás de Shintaro Kago. Dentre elas, está a proliferação de quadros na página, que resulta na dissolução do limite imposto pelo requadro, o que permite que a diegese transborde para fora do enquadramento ou que componha, por meio da relação metonímica dos quadros com o espaço da página, imagens independentes e correlacionadas. Em “*Blow up*”, os quadros ao mesmo tempo que se detêm em detalhes dos corpos dos personagens, um homem e uma mulher, desdobram-se, a partir da semelhança, em objetos e situações as mais díspares (figura 7). Diante de uma série de conjecturas do personagem masculino sobre a composição da matéria e do universo, e da impossibilidade de encontrar um sentido final para o que define a realidade em termos microscópico e macroscópico, os quadros têm a proporção alterada pela metade a cada mudança de página, de maneira que, nas últimas páginas do mangá, eles são representados como pixels. À medida que os quadros têm o seu tamanho reduzido, a realidade torna-se volúvel a ponto de a anatomia dos personagens ser modificada, como após o personagem masculino sofrer um acidente, ter o pênis queimado e o oferecer para a parceira comê-lo, uma vez que seu membro transforma-se em uma banana. No final da narrativa, a pixelização continua até o momento em que contemplamos a representação do quadro de página inteira que abre o mangá, como parte de um processo que lembra um eterno retorno. No entanto, nas duas últimas páginas, o homem e a mulher, agora pertencentes a um mundo de pixels, tornam-se parte do jogo de arcade *Space Invaders*¹⁷. A catástrofe, o fim do mundo, resulta em um grande orgasmo da mulher, assinalado pelo título, “*Blow up*”, que, no caso desse mangá, pode ser traduzido simultaneamente como explosão e ampliação.

¹⁷ *Space Invaders* é um vídeo game arcade criado em 1978 por Tomohiro Nishikado para Taito no Japão. O objetivo é derrotar onda após onda de alienígenas descendentes com um canhão laser que se move horizontalmente para ganhar o máximo de pontos possível.

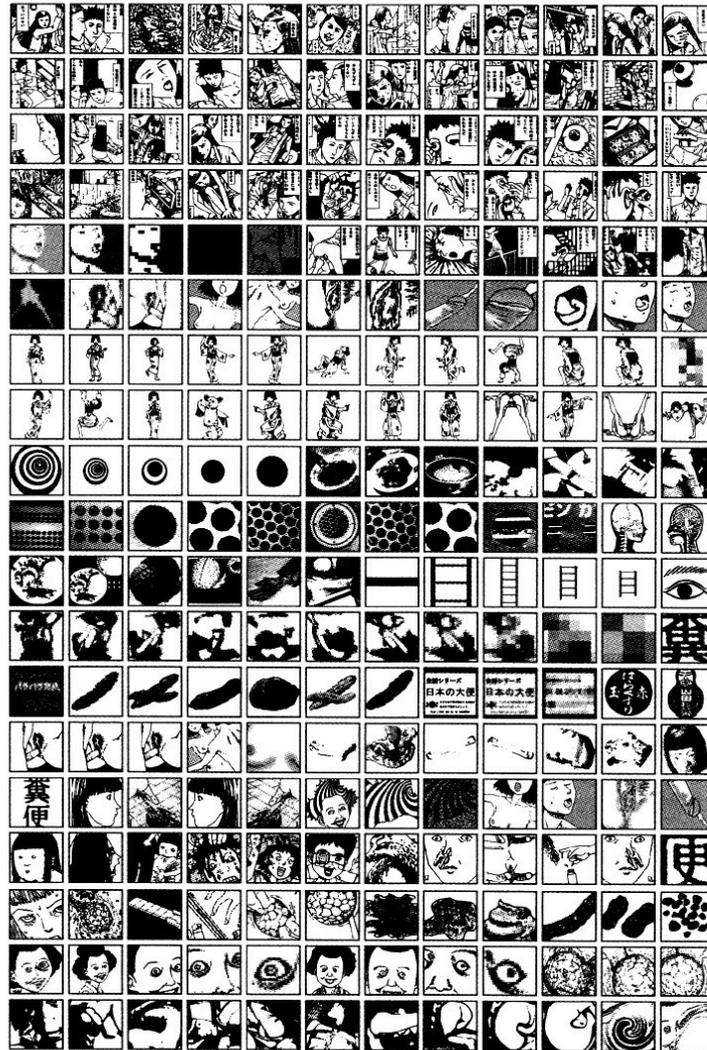


Figura 7. Shintaro Kago. Blow up. Kasutoro Shiki, 2005.

Em “Memórias dos outros”, a fragmentação e a multiplicação integram-se à diegese por meio do quadro engendrado como uma espécie de receptáculo de memória, que impregna a página, de modo que os personagens, sem a sua vontade, exibem sua vida privada aos outros (figura 8). Tudo começa quando a personagem principal, Misaki, sofre de uma doença chamada “quadrinite”¹⁸, que, ao copiar cada último quadro em que ela esteve, faz com que eles se amontoem dentro dos quadros seguintes, como uma espécie de *mise en abyme* descontrolada. De acordo com Dällenbach, a *mise en abyme*,

na medida em que resume ou cita o conteúdo de uma história, é um discurso que se refere a outro discurso e, portanto, pertence ao código metalinguístico; pois, ao integrar a ficção que ela resume, gera os meios para refletir sobre a ficção e, conseqüentemente, causa repetição interna (DÄLLENBACH, 1989, p. 55).

¹⁸ Em japonês a expressão é コマ蓄積病 (koma chikuseki-byou). A palavra “コマ” (koma) refere-se a quadros ou cenas, pertencentes a mangá ou a história em quadrinhos. Os kanjis “蓄積” (chikuseki) significam acúmulo ou armazenamento. “病” (byou) é um kanji para doença ou condição. Dessa forma, a expressão *koma chikuseki-byou* sugere uma “doença do acúmulo de quadros”. Preferimos criar o neologismo “quadrinite” por ser ao mesmo tempo conciso, transmitir a ideia de doença e manter o significado da expressão japonesa.



Figura 8. Shintaro Kago. Memórias dos outros. Kasutoro Shiki, 2005.

Para criar essa repetição, Shintaro Kago desenha, em cada página, de um a cinco quadros, nos quais quadros menores, imagens das memórias dos personagens, proliferam, ou como a tradução do texto japonês do primeiro quadro no mangá explica: “a doença do acúmulo de quadros é basicamente quando seus quadros não se tornam coisa do passado, mas ficam sendo arrastados para sempre” (KAGO, p. 170, 2005). O resultado desse acúmulo de quadros dentro de um quadro maior é que as ações passadas se oferecem para Misaki como acontecimentos atuais, já que a narrativa e a diegese são corrompidas por um tempo suspenso, no qual o presente, por meio da repetição, torna-se tanto passado quanto futuro¹⁹. Como a “quadrinite” é uma retenção da memória dentro dos quadros, ela se apresenta como passado que, ao se repetir, impede a continuidade e, assim, permite que os personagens espelhem²⁰ seu passado um para outro, pois

as fronteiras entre o interno e o externo, o dentro e o fora, o privado e o público, são porosas e fluidamente transformadoras, gerando medos sobre a potencial violação das fronteiras entre o interior e o exterior. Territórios fixos, então, desaparecem e são substituídos por uma série contínua e inescapável de desterritorializações e reterritorializações. Ficamos com distorções culturais grotescas, um corpo deformado, que são as metáforas para a contaminação individual, social e política. E essa combinação produz uma iconografia visual do corpo estrangeiro, do hospedeiro

¹⁹ No livro *Lógica do sentido*, Gilles Deleuze aborda o tempo sob essa perspectiva, quando explora a diferença entre Cronos e Aion, a partir de leituras dos textos estoicos. O filósofo francês define o primeiro como “presente sempre limitado, que mede a ação dos corpos como causas e o estado de suas misturas em profundidade” (DELEUZE, 2007, p. 64) e o segundo como “o passado e o futuro essencialmente ilimitados, que recolhem à superfície os acontecimentos incorpóreos enquanto efeitos” (DELEUZE, 2007, p. 64).

²⁰ A *mise en abyme*, cuja tradução para português seria “colocar em abismo”, é, de acordo com Lucien Dällenbach, “qualquer espelho interno que reflete toda a narrativa por meio de uma simples, repetida, ‘ilusória’ (ou paradoxal) duplicação” (DÄLLENBACH, 1989, p. 36).

e do parasita, e da presença invasiva de um poder externo que transforma o corpo em um estado desumano. (EDWARDS; GRAULUND, 2013, p. 57).

Essas transformações, em “Memórias dos outros”, evidenciam-se quando Misaki percebe a hipocrisia que a cerca, ao testemunhar adultério, assassinato e estupro, a partir das memórias dos outros, como, por exemplo, ao constatar que até mesmo a ordem social não é aquilo que imaginava ser, no momento em que vê nas memórias de um policial o estupro que ele cometera, ou ao descobrir que seu pai e sua mãe traem um ao outro (figura 9). Se, em um primeiro momento, ela é apenas observadora do comportamento grotesco da sociedade que a “quadrinite” revela, logo depois, ela se torna vítima dessas transformações sobre as quais não tem mais controle, ao ser violentada por um amigo pelo qual era apaixonada. O resultado é que Misaki sente vergonha ao perceber que suas memórias, como quadros de uma mangá, se expõem a outros na forma de pornografia. A seleção provocada pelo enquadramento da “quadrinite” se estabelece, assim, como metalinguagem, ao exibir os códigos que regem o que é um mangá, como, ao mesmo tempo, coloca o obsceno em cena por meio da exposição da memória que a personagem quer a todo custo esquecer.



Figura 9. Shintaro Kago. Memórias dos outros. Kasutoro Shiki, 2005.

Nesse sentido, se a metalinguagem se torna perceptível no jogo que Shintaro Kago cria a partir da memória como quadro que dialoga com a própria estrutura narrativa, essa função evidencia-se cada vez mais, quando elementos relacionados à censura japonesa são satirizados. As barras pretas usadas para cobrir os órgãos sexuais, comuns em obras japonesas que possuem sexo explícito, nesta história, além de cumprir essa função, são manuseadas por Misaki como *nori*²¹, uma folha retangular de alga comestível, em uma tentativa de devorar e, conseqüentemente, apagar o que lhe aconteceu, o que se torna impossível, já que a função de enquadramento e seleção do quadro impede que isso se cumpra.

²¹ *Nori* (海苔) é uma palavra japonesa que se refere a um tipo de alga marinha comestível, geralmente da espécie *Porphyra*, que é seca e processada em folhas finas e flexíveis. É um ingrediente amplamente utilizado na culinária japonesa, especialmente em pratos como *sushi* e *onigiri* (bolinhos de arroz), onde as folhas de *nori* são usadas para envolver ou cobrir o arroz.

Esse aspecto flutuante e ambivalente do quadro, explorado por Shintaro Kago, é levado ao extremo, no instante em que as memórias de outras pessoas começam a se misturar com as de Misaki. O “eu” perde sua unidade, pois os limites que o definem entram em colapso e os indivíduos passam a ser “difícilmente reconhecíveis como humanos, eles se aproximam de alguma espécie mais abaixo na escala evolutiva ou ontológica, rumo a falta de forma, primitivismo ou bestialidade” (HARPHAM, 2006, p. 11-12). Assim, o dilaceramento da identidade provoca, em “Memórias dos outros”, uma confusão estrutural tanto no plano diegético quanto na forma como a narrativa é construída, labirinto do qual Misaki não consegue escapar, já que a pluralidade e a impossibilidade de encontrar o seu “eu” levam-na à loucura (figura 10).

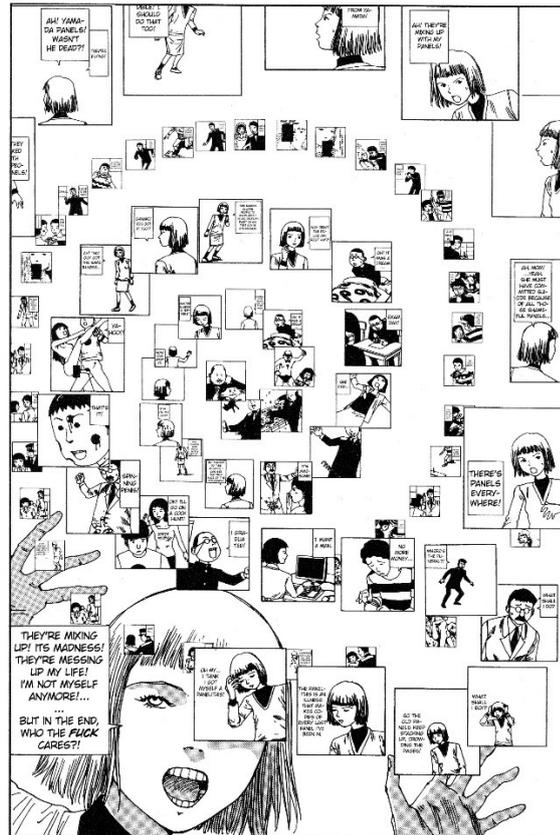


Figura 10. Shintaro Kago. Memórias dos outros. Kasutoro Shiki, 2005.

Cercada por memórias que não são dela, dilacerada por um tempo que flui, mas também retém, a existência de Misaki passa a ser informe e rizomática, no sentido de que o excesso de quadros na página não apenas a desorienta como não permite que ela se diferencie dos outros, já que sua existência se torna informe e como tal “é o incerto que se espalha por todos os lugares” (BATAILLE, 1970, p. 217). Dessa maneira, Misaki literalmente está dispersa nas páginas do mangá, ao ter sua memória fragmentada e misturada com as de outros, de forma que, como em um rizoma, ela agora pertence a “uma multiplicidade [que] não tem nem sujeito nem objeto, mas somente determinações, grandezas, dimensões que não podem crescer sem que mude de natureza” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 15). Ao inserir quadros dentro de quadros, repeti-los, movê-los no espaço da página, Shintaro

Kago enfatiza essa multiplicidade a partir da desterritorialização da memória²², pois ela não tem mais um único sujeito como morada, mas, agora, é coletiva, está em todos lugares, mas nunca em um. Visualmente, ele consegue estabelecer essa multiplicidade e desterritorialização por meio da descentralização na página, ao permutar os quadros que vão sendo desenhados ao longo da história e ao burlar com a ordem de leitura e escrita japonesa, que é da direita para esquerda. A medida que a narrativa avança em “Memórias dos outros”, mais informe ela vai se tornando, de modo que a junção de múltiplos quadros dentro de um mesmo quadro rompe com o desenvolvimento cronológico e cria uma tessitura de tempos indistintos, no qual cada quadro tem sua representação e unidade relativizada a partir da proximidade com outros quadros. A contaminação, desse modo, não acontece apenas entre os personagens, mas a partir da suspensão da diferença que os quadros têm entre si, que se converte em uma transgressão da própria narração. Se, de acordo com Thierry Groensteen, “não podemos criar uma ligação entre enunciados visuais que não são distintos” (GROENSTEEN, 2015, p. 55), Shintaro Kago parece problematizar essa colocação, ao estabelecer conexões entre elementos visuais indiferenciados, ou seja, propositalmente o artista busca tornar os quadros indistintos, confusos, a partir da semelhança que eles podem ter um com o outro, por meio da repetição e da justaposição. Dessa forma, no instante em que os recortes que os requadros trazem não obedecem a uma cadeia de causa e efeito, a narrativa cada vez mais fragmenta-se até que o limite do sentido se converte em *nonsense*.

Não apenas em “Memórias dos outros”, mas em “Formação de uma nação”, “Proliferação”, “Blow up” e “Sem necessidade de preocupação”, percebemos o quadro concebido como “um espaço de contaminação tensa em que dois modos de ser invadem um ao outro, contaminam um ao outro, comprometem-se mutuamente, enquanto conservam paradoxalmente a integridade de sua oposição” (LIBERTSON, 1995, p. 212). Essa invasão que um quadro realiza sobre outros ocorre quando as fronteiras delimitadas pelo requadro tornam-se comprometidas e o espaço à sua volta, nesse caso a sarjeta, passa a ser tão importante quanto o que está dentro do quadro. Talvez isso ocorra, porque o interesse de Shintaro Kago recai em aspectos que dizem respeito à maneira como o grotesco, o *nonsense* e o erótico se articulam por meio de imagens, nas quais os procedimentos de construção da narrativa são subvertidos.

Se, por exemplo, para a teórica Barbara Postema, “as sarjetas são facilmente despercebidas e construídas com esse propósito, como os espaços entre as palavras, (POSTEMA, 2018, p. 83), Shintaro Kago subverte essa proposição, ao fazer com que seus personagens ultrapassem o limite do requadro e invadam o espaço da sarjeta. Tais transgressões incorporam uma noção de incompletude, já que, nos mangás que analisamos, é possível notar que a fragmentação da narrativa se torna labiríntica na medida em que ela não se dirige para um fim, mas permanece aberta. Como os quadros concebidos não se amparam em uma ordem pautada na progressão, sustentada pela dialética e síntese das imagens, Shintaro Kago explora os espaços vazios como forma de romper com a coerência entre personagens e eventos, de modo que repetições, colapsos e intermitências são utilizados para enfatizar a falta de coesão entre as imagens, que oscilam entre ordem e desordem, em um sentido muito próximo ao que Gilles Deleuze abordou sobre o conceito de imagem-tempo: “a questão não é mais a da associação ou da atração das imagens. O que conta é, ao contrário, o interstício entre imagens, entre duas imagens: um espaçamento que faz com que cada imagem se arranque ao vazio e nele recaia” (DELEUZE, 2005, p. 216). A sarjeta, como espaço vazio, possibilita, assim, uma contínua mutação dos quadros, quando ela, ao ser invadida, desestrutura a narrativa impedindo que as situações culminem na resolução dos conflitos, o que de certa maneira é uma das características do *nonsense*.

Uma das influências do *nonsense* na obra de Shintaro Kago, como ele mesmo já declarou em entrevistas, é o grupo inglês Monty Python, cuja série *Monty Python's Flying Circus*, foi ao ar na

²² Para Gilles Deleuze e Félix Guattari, no rizoma, “as multiplicidades se definem pelo fora: pela linha abstrata, linha de fuga ou de desterritorialização segundo a qual elas mudam de natureza ao se conectarem às outras” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 16).

BBC de 1969 a 1974. Estratégias para transmitir ideias ininteligíveis, utilizadas por esse grupo inglês, também são empregadas pelo artista japonês em seus mangás, como, por exemplo, a metalinguagem e a quebra da quarta parede²³. Tais procedimentos, somados a outros²⁴, possibilitam ao mangaká conceber a justaposição de quadros distintos em termos de interrupção e descontinuidade, similar ao que encontramos em obras do cinema experimental. Assim como o cinema experimental, que ostenta a descontinuidade entre os planos, opõe-se ao cinema hollywoodiano, amparado na montagem griffithiana²⁵, os mangás de Shintaro Kago rompem com as narrativas tradicionais, no instante em que podemos interpretá-los como obras experimentais, nas quais o *nonsense*, articulado com o erotismo e o grotesco, ressalta o excesso, o gasto inútil que não gera um significado preciso²⁶, mas é capaz de, na sua proliferação de sentidos, afirmar o erro, quando a desordem permite que “cada elemento se converta em seu contrário incessantemente” (BATAILLE, 1971, 219).

Esse erro, que se traduz em *nonsense*, não se estabelece apenas nos aspectos experimentais como Shintaro Kago lida com a linguagem dos quadrinhos, mas na violência com que aborda a representação do corpo. Nos cinco mangás que analisamos, “Memórias dos outros”, “Formação de uma nação”, “Proliferação”, “*Blow up*” e “Sem necessidade de preocupação”, a transgressão não se limita aos quadros, requadros, sarjetas ou *layout* das páginas, mas é aplicada à própria representação do corpo, que é mutilado, mesclado, duplicado e deformado de diversas maneiras. Não condicionado à narrativa, esse trabalho com o desmantelamento do corpo também é explorado por Shintaro Kago em seus *art books*, por meio de desenhos de uma página, na qual situações grotescas e absurdas conectam-se ao erotismo, quando típicas representações de garotas adolescentes desenhadas no estilo *kawaii*²⁷ têm seus corpos mutilados e despedaçados de formas inusitadas. Ao optar por transgredir a representação do corpo e o sistema de linguagem das histórias em quadrinhos, Shintaro Kago ampara-se no excesso como instabilidade inerente, intrínseca à sua leitura da sociedade como estrutura sustentada pela catástrofe²⁸. A subversão da imagem, então, reside na sua capacidade de enfatizar as ruínas das relações sociais, ao criar uma rede de indeterminações que se opõe a um espaço narrativo e a corpos tanto organizados quanto idealizados, transformando-os em um território de incertezas e

²³ A quarta parede é a barreira imaginária que existe, por exemplo, entre o palco e a plateia no teatro, ou entre a tela e o espectador no cinema. Quando essa parede é “quebrada”, os personagens se voltam diretamente para o público, reconhecendo sua presença e interagindo com eles.

²⁴ Trocadilhos, silêncios em momentos inoportunos, repetições, falta de conclusão, interpretações equivocadas, humor negro, ironia e sarcasmo estão entre esses procedimentos.

²⁵ De acordo com Ismail Xavier: “lembramos que as alternativas de ação diante da montagem ocorrem esquematicamente em dois níveis articulados: (1) o da escolha do tipo de relação a ser estabelecida entre as imagens justapostas, que envolve o tipo de relação entre os fenômenos representados nestas imagens; esta escolha traz consequências que poderão ser trabalhadas num nível (2), o da opção entre buscar a neutralização da descontinuidade elementar ou buscar a ostentação desta descontinuidade. Dependendo das opções realizadas diante destas alternativas, o “efeito de janela” e a fê no mundo da tela como um duplo do mundo real terá seu ponto de colapso ou de poderosa intensificação na operação de montagem” (XAVIER, 2005, p. 24-25).

²⁶ Semelhante ao que acontece com o cinema experimental, Shintaro Kago cria suas narrativas fundamentadas no erro, no gasto e no excesso, como Jean-François Lyotard define o acinema, uma escrita de movimentos que se situa entre “a extrema imobilização e a extrema mobilização” (LYOTARD, 1986, p. 356), e que, ao contrário do cinema comercial, não “surge do esforço para eliminar movimentos aberrantes, gastos inúteis, diferenças de consumo puro” (LYOTARD, 1986, p. 351).

²⁷ Em seu livro *The Otaku Encyclopedia: An Insider's Guide to the Subculture of Cool Japan*, Patrick W. Galbraith explica o significado de *kawaii*: “*Kawaii*: fofo. Como essa palavra aparece em quase todas as conversas entre garotas japonesas, geralmente é uma das primeiras palavras que os fãs de anime aprendem. Pode ser a palavra mais comum no Japão, e os gritos constantes de ‘*Kawaii! Kawaii!*’ usados pelas garotas para descrever quase tudo podem, às vezes, ser enjoativos. Desde a década de 1970, as empresas têm criado produtos direcionados ao mercado *shōjo* (garotas jovens) e difundido a mensagem de que *kawaii* é bom. Agora, espera-se que as mulheres japonesas sejam *kawaii*. No Japão, *kawaii* é um culto quase universal que se manifesta em tudo, desde cães de estimação e estrelas pop até mascotes de desenhos animados e mercadorias” (GALBRAITH, 2009, p. 116).

²⁸ Para Georges Bataille, na condição humana, “o pensamento vive a aniquilação que o constitui como uma vertiginosa e infinita queda, e assim não tem somente a catástrofe como seu objeto, sua estrutura é a catástrofe, ela se absorve na nada que a suporta e ao mesmo tempo deixa escapar” (BATAILLE, 1970, p. 94).

de perda, labirinto onde o significado é constantemente contestado e reinterpretado, onde, diante da falta de sentido, não há possibilidade de se encontrar nem mesmo a saída.

REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas: Papirus, 2003.
- BARTHES, Roland. A metáfora do olho. In: BATAILLE, Georges. *História do olho*. Tradução de Eliane Robert Moraes. São Paulo: Cosac Naify, 2003.
- BATAILLE, Georges. *História do olho*. Tradução de Eliane Robert Moraes. São Paulo: Cosac Naify, 2003.
- BATAILLE, Georges. *Oeuvres complètes I*. Paris: Gallimard, 1970.
- BATAILLE, Georges. *Oeuvres complètes III*. Paris: Gallimard, 1971.
- BLANCHOT, Maurice. *A conversa infinita 3: a ausência de livro, o neutro, o fragmentário*. Tradução de João Moura Jr. São Paulo: Escuta, 2010.
- CARROLL, Noël. *A Filosofia do Horror ou paradoxos do coração*. Campinas: Papirus: Ed, Unicamp, 1993.
- CONNELLY, Frances S. *The grotesque in western art and cultures: the image at play*. New York: Cambridge University Press, 2012.
- COOLS, Valérie. The Phenomenology of Contemporary Mainstream Manga. *Image & Narrative*, Vol 12, Nº 1 (2011).
- CROWLEY, Patrick; HEGARTY, Paul (Orgs.). *Formless: way in and out of form*. Bern: Peter Lang, 2005.
- DÄLLENBACH, Lucien. *The Mirror in the Text*. Translated by Jeremy Whiteley with Emma Hughes. Chicago: The University of Chicago Press, 1989.
- DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*. Tradução de Eloisa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Editora Brasiliense, 2005.
- DELEUZE, Gilles. *Lógica do sentido*. Tradução de Luiz Roberto Salinas. São Paulo: Editora Perspectiva, 2007.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia, vol. 1*. Tradução de Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. São Paulo: Editora 34, 1995.
- EDWARDS, Justin; GRAULUND, Rune. *Grotesque*. London, New York: Routledge, 2013.
- FRITZ, Carole; TOSELLO, Gilles. From gesture to myth: Artists' techniques on the walls of Chauvet Cave. *Aurignacian Genius: Art, Technology and Society of the First Modern Humans in Europe*. Proceedings of the International Symposium, April 08-10 2013, New York University.
- GALBRAITH, Patrick W. *The Otaku Encyclopedia: An Insider's Guide to the Subculture of Cool*. Tokyo: Kodansha, 2009.
- GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Tradução Érico Assis. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.
- HANSEN, Maria Fabricius. *The Art of Transformation: Grotesques in Sixteenth-Century Italy*. Rome: Edizioni Quasar di Severino Tognon, 2018.

- HARPHAM, Geoffrey Galt. *On the grotesque: strategies of contradiction in art and literature*. New Jersey: Princeton University Press, 2006.
- HOLLIER, Denis. *Against architecture: the writings of Georges Bataille*. Trad. Besty Wing. Massachusetts: The MIT Press, 1989.
- KAGO, Shintaro. *Kasutoro Shiki*. Tokyo: Ohta Publishing; 2005.
- KAGO, Shintaro. *Pedacinhos*. Tradução de Luiz Claudio Bodanese. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2024.
- KAYSER, Wolfgang. *O grotesco*. Tradução de J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- LIBERTSON, Joseph. Bataille and communication: savoir, non-savoir, glissement, rire. In: BOLDT-IRONS, Leslie Anne (Org.). *On Bataille: critical essays*. Albany: State University of New York, 1995.
- LYOTARD, Jean-François. 1986. "L'Acinema". Tradução de Jean-François Lyotard. In: ROSEN, Philip (Org.). *Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader*. New York: Columbia University Press, 1986.
- MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Tradução de Helcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 2004.
- PALACIOS, Jesús (Org.). *Eroguro, horror y erotismo en la cultura popular japonesa*. Asturias: Satori Ediciones, 2018.
- POSTEMA, Barbara. *Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos*. Tradução de Gisela Rosa. São Paulo: Editora Peirópolis, 2018.
- RODCHENKO, Alexander. The Line. In: *Art into Life: Russian Constructivism 1914-1932*. Washington, Seattle: Henry Art Gallery, 1990.
- XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2005.