



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO-PPGC
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E CULTURAS MIDIÁTICAS**

A NARRATIVA DO HERÓI: UM MITO CHAMADO NARUTO

FRANCISCO ALVES DA SILVA

**João Pessoa
2019**

FRANCISCO ALVES DA SILVA

A NARRATIVA DO HERÓI: UM MITO CHAMADO NARUTO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba, área de concentração Comunicação e Culturas Midiáticas, como requisito parcial para obtenção do Grau de Mestre em Comunicação.

Linha de Pesquisa: Mídia, Cotidiano e Imaginário Orientador: Prof. Dr. Fellipe Sá Brasileiro

**João Pessoa
2019**

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

SFAn Silva, Francisco Alves da.

A NARRATIVA DO HERÓI: UM MITO CHAMADO NARUTO /
Francisco Alves da Silva. - João Pessoa, 2019.
126 f.

Orientação: Fellipe Sá Brasileiro.
Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCHLA.

1. Mito Oriental; Anime; Herói Shounen; Cultura Pop Japo.
I. Brasileiro, Fellipe Sá. II. Título.

UFPB/BC

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

ATA DE DEFESA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DO ALUNO
FRANCISCO ALVES DA SILVA

Aos vinte nove dias do mês de julho do ano de dois mil e dezenove, às dez horas, realizou-se no Auditório do DEMID, a sessão pública de defesa da Dissertação intitulada: "Do mito oriental ao herói pop japonês: Uma análise do processo criativo em Naruto", apresentada pelo aluno Francisco Alves da Silva, tecnólogo em Tecnologia em Design Gráfico, que concluiu os créditos exigidos para obtenção do título de MESTRE EM COMUNICAÇÃO, área de Concentração em Comunicação e Culturas Midiáticas, segundo encaminhamento do Prof. Dr. Thiago Pereira Falcão, Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB e segundo os registros constantes nos Arquivos da Secretaria da Coordenação da Pós-Graduação. O Prof. Dr. Felipe Sá Brasileiro (PPG/UFPB), na qualidade de orientador, presidiu a Banca Examinadora da qual fizeram parte os Professores Doutores Suelly Maria Maux Dias (DEJOR/UFPB) e Daniel Alvares Lourenço (IFPB). Dando início aos trabalhos, o Senhor Presidente Prof. Dr. Felipe Sá Brasileiro convidou os membros da Banca Examinadora para comporem a mesa. Em seguida foi concedida a palavra ao mestrando para apresentar uma síntese de sua Dissertação, após o que foi arguida pelos membros da Banca Examinadora. Encerrando os trabalhos de arguição, os examinadores deram o parecer final sobre a Dissertação, à qual foi atribuído o seguinte conceito: APROVADO. Os resultados pelo Prof. Dr. Felipe Sá Brasileiro, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos, e para constar eu, Prof. Dr. Felipe Sá Brasileiro (Secretário da Banca) lavrei a presente ata que assino juntamente com os demais membros da Banca Examinadora. João Pessoa, 29 de julho de 2019.

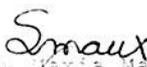
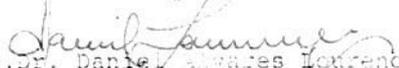
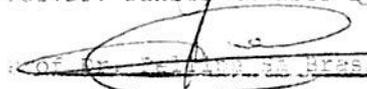

Prof. Dr. Suelly Maria Maux Dias

Prof. Dr. Daniel Alvares Lourenço

Prof. Dr. Felipe Sá Brasileiro
Presidente da Banca

FIGURA 1: Naruto Uzumaki - O Menino HOKAGE

"Então se liga, acredite em sua força e se levante. Sem essa de desistir, aceite a vida como ela é. Atravesse a montanha, o vale, o que quer que seja. Continue vivendo assim, sem nunca olhar para trás em sua jornada."



FONTE: https://aminoapps.com/c/naruto-shippuden-online/page/blog/naruto-uzumaki-a-crianca-da-profecia/baZW_a5fouB7q31DzmVv6ox3JX34RnaomJ

AGRADECIMENTOS

Gratidão a Deus pelo ânimo da vida, por nunca esquecer quem sou e por guiar-me pelo caminho certo.

Gratidão eterna a minha mãe, aos familiares e amigos, em especial a Fábio Pereira Alves (Ciências Biológicas – UFPB) Antônio Pereira Tavares Neto (Letrólogo - UPE) e Cientista Social - UFPB) pelas discussões acaloradas acerca das representações simbólicas e mitológicas no anime, fazendo com que esse trabalho ganhasse profundidade e serenidade acerca do mundo pop japonês, sobretudo aludindo Naruto como referência.

Meus cumprimentos aos colegas os quais significam essa jornada imprevisível durante toda narrativa rumo a concretização dessa formação acadêmica a nível de Mestrado.

Gratidão a professora Suelly Maux (UFPB) por acompanhar e participar de todo o processo que envolve a concepção deste trabalho tanto na qualificação e, agora, na em sua conclusão.

Ao professor, Daniel Lourenço (IFPB) por aceitar gentilmente o convite para a Banca de Defesa e, principalmente, por ser de grande inspiração para mim ao longo de minha vida acadêmica.

As queridas amigas da época de graduação - Jaqueline Oliveira, Izabella Felix, Kathelen Larissa, dentre outros amigos - incentivadores e motivadores, cujos mesmos somaram-se a minha trajetória, tornando minha jornada acadêmica menos solitária.

À coordenação do PPCG-UFPB em especial a Lenir Antunes e seu João, ambos, amigos queridos os quais tornaram minha trajetória mais sensível.

Agradecimento especial aos professores que guiaram meus estudos à luz dos meus desejos e objetivos, considerando meu percurso histórico e, por fim, deixo um agradecimento especial principalmente ao professor, Alberto Ricardo Pessoa, pois desde o início acreditou nesse projeto bem como na concretização desta meta.

Agradecimento especial ao meu Orientador Fellipe Sá Brasileiro, por aceitar seguir juntamente comigo o percurso final dessa jornada, para que o herói finalmente possa regressar como seu elixir. Jornada essa que se segue nas próximas páginas.

RESUMO

O presente estudo discute o processo de constituição do herói a partir da análise do anime Naruto. Com base em estudos de Campbell (1997), Luyten (2011), Yin (2015), dentre outros, verificamos como os animes e mangás se mostram como expoentes da cultura pop japonesa e como ela se relaciona com o mercado consumidor brasileiro. Sendo assim, vemos a força midiática na difusão de produtos culturais japoneses e como ela constrói uma identidade, construindo novas relações imaginárias no/do cotidiano ocidental das crianças e jovens. Para a construção deste projeto, nos propomos nos apoiar no método bibliográfico e no estudo de caso para compreendermos a transformação de um personagem criado sob um viés mitológico oriental se torna universal e comercial. Já no ponto de vista da criatividade, Panofsky (1982) nos ajuda a compreender quais são as estratégias criativas na concepção do herói pop japonês e identificar as marcas desse discurso nos personagens da série Naruto. Fizemos, no presente estudo, uma análise comparativa através da trajetória do protagonista da série com a associação mitológica da Raposa de Nove Caudas. Conclui-se que a estrita relação consumidor e produto dentro da cultura pop japonesa deve ser aprofundada para uma melhor compreensão do fenômeno, tendo em vista a sua considerável importância sociocultural na realidade brasileira.

Palavras-Chave: Mito Oriental; Anime; Herói *Shounen*; Cultura Pop Japonesa.

ABSTRACT

The present study discusses the process of constitution of the hero from the analysis of anime Naruto. Based on studies by Campbell (1997), Luyten (2011), Yin (2015), among others, we see how anime and manga show themselves as exponents of Japanese pop culture and how it relates to the Brazilian consumer market. Thus, we see the media force in the diffusion of Japanese cultural products and how it builds an identity, building new imaginary relationships in the western daily lives of children and young people. For the construction of this project, we propose to rely on the bibliographic method and case study to understand the transformation of a character created under an oriental mythological bias becomes universal and commercial. From the point of view of creativity, Panofsky (1982) helps us understand the creative strategies in the conception of the Japanese pop hero and identify the marks of this discourse in the characters of the Naruto series. In the present study, we made a comparative analysis through the trajectory of the protagonist of the series with the mythological association of the Nine-Tailed Fox. It is concluded that the strict relationship between consumer and product within the Japanese pop culture should be deepened for a better understanding of the phenomenon, considering its considerable socio-cultural importance in the Brazilian reality.

Key words: Myth Oriental; Anime; Hero *Shounen*; Japanese Pop Culture.

LISTA DE IMAGENS

FIGURA 1: Naruto Uzumaki - O Menino HOKAGE.....	4
FIGURA 2: Naruto libera o Chakra da Kyuubi pela primeira vez.....	27
FIGURA 3: Cosplay Sakura Card Captor.....	41
FIGURA 4: Naruto possuído pelo Chakra da Kyuubi.....	46
FIGURA 5: Naruto fugindo após pichar os símbolos dos Hokages.....	47
FIGURA 6: Naruto (bolinho de peixe do ramen).....	49
FIGURA 7: Espiral, Símbolo do clã Uzumaki.....	50
FIGURA 8: Aliança entre os clãs Uzumaki e Senju.....	51
FIGURA 9: Raposa de Nove Caudas.....	69
FIGURA 10: Compilação de ilustrações dos personagens (Parte 1).....	73
FIGURA 11: Compilação de ilustrações dos personagens (Parte 2).....	74
FIGURA 12: Naruto triste pois foi reprovado novamente na academia ninja.....	76
FIGURA 13: A sombra da Raposa assola o menino Naruto.....	81
FIGURA 14: Teste de graduação da academia ninja.....	83
FIGURA 15: Primeira fase do teste Chunin, prova escrita.....	84
FIGURA 16: Manto da Nove Caudas.....	86
FIGURA 17: Naruto de volta a Vila da Folha.....	87
FIGURA 18: Naruto Modo Sennin.....	89
FIGURA 19: Edo Tensei.....	91
FIGURA 20: Naruto perdendo a consciência, deixando a energia da raposa se manifestar.....	93
FIGURA 21: Recepção dos moradores da Vila da Folha após Naruto derrotar o Pain.....	96
FIGURA 22: Naruto Modo Kyuubi.....	97
FIGURA 23: Bijus comunicando-se com Naruto em uma plano psíquico.....	98

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1- Possibilidades de entender um mito	30
---	-----------

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
CAPÍTULO 1 – O PERSONAGEM POP JAPONÊS: O PODER DOS MITOS NO SÉCULO XXI	20
1.1 DA TRÍADE MÍTICA QUE NARRA A CULTURA POP ORIENTAL: MITO, HERÓI E SUPER-HERÓI NO IMAGINÁRIO CONTEMPORÂNEO	24
1.1.2 No imaginário da mente há um herói?	30
1.2 CULTURA POP JAPONESA: PASSOS E COMPASSOS DE UMA CIVILIDADE REFERENCIAL	34
1.2.1 Cultura Nipônica na Paraíba: a Paraíba no sistema midiático da cultura Japonesa	36
1.2 SIMBOLISMO E ICONOLOGIA DO HERÓI POP JAPONÊS: A LEITURA NA PERSPECTIVA DA IMAGEM	44
1.3.1 Como a simbologia perpassa toda a saga de Naruto	48
CAPÍTULO 2 – A RAPOSA MÍSTICA RECONFIGURADA NO ANIME	54
2.1 DO “CAMINHO DAS PEDRAS” AO MITO: ENTENDENDO SEU CONCEITO NA NARRATIVA NIPÔNICA.....	54
2.2 MITOS ORIENTAIS: ENTRE CRONOS E A NARRATIVA DOS CONCEITOS	55
2.3 O TEMOR DAS NOVE CALDAS AFRONTA O TEMPO NARRATIVO EM NARUTO: O MITO DA RAPOSA.....	61
2.4 DERIVAÇÕES DO MITO DA RAPOSA: ENTRE O DNA DO TEMPO E AS MITOLOGIAS	65
2.5 O MITO DA RAPOSA REPRESENTADA NO ANIME: O ROMPER DO SILÊNCIO ALERTA A VILA DA FOLHA	68
CAPÍTULO 3 – A JORNADA DO NINJA QUE NUNCA VOLTA ATRÁS COM SUA PALAVRA - NARUTO	75
O FIM DE UMA ESCRITA É APENAS O COMEÇO DE OUTRA	101
REFERÊNCIAS	105
GLOSSÁRIO	108
ANEXOS	110
ANEXO A: A LENDA DA PRINCESA DA LUA	110

ANEXO B: GENBU - UM DOS QUATROS DEUSES CELESTIAIS	114
ANEXO C: A ORIGEM DE SON GOKU.....	115
ANEXO D: A ÁRVORE DIVINA	117
ANEXO E: A IDADE DOS ESPÍRITOS	118
ANEXO F : A DESCIDA DA REALEZA PARA O JAPÃO.....	123

INTRODUÇÃO

Sabemos que a realidade que nos circunda é cheia de mistérios, símbolos e mitologias que narram nosso cotidiano ao mesmo tempo em que nos matura a uma vivência cercada de desafios. Um desses desafios está no cotidiano e no imaginário narrados pela condição pop da cultura japonesa a qual expressa nos mangás, animes, *live Actions* entre outros.

Tentando situar o leitor sobre essas primeiras linhas, pensamos ser interessante direcioná-lo para aquilo que nos agrada falar e refletir. A priori, pensemos no personagem Son Goku bem como outros mitos, como por exemplo os Kamis (Deuses do Japão), o Coelho na Lua e tantas outras mitologias. Além disso, é possível ver essas lendas em outros animes como em Naruto, quando o Terceiro *Hokage* invoca um macaco humanoide; *Enma* ou a *Bijuu* (monstro com caudas) de quatro caudas.

O mesmo ocorre com os mitos da Raposa de Nove Caudas, pois não só as vemos em Naruto, mas também em vários outros animes (Digimon, Pokémon, Inuyasha entre tanto outros). É essa mitologia que nos instiga, a saber quem é esse garoto (?), que mito é esse e qual a importância desse mito e desse personagem para os jovens ocidentais (?). Ou seja, entendemos que a figura de alguns heróis japoneses e a reconfiguração dos mitos e folclore japoneses devem ser ressignificados para que assim possamos entender a carga simbólica representada em um personagem pop o qual assuma a postura de herói atrelada ao nosso imaginário.

Como nos mostra Campbell (1994) ao referir-se a transcendência da figura do mito como um elemento atemporal e multicultural, quer dizer, uma referência a personagens figurativos de estereótipo altruísta os quais carregam em si, independentes de que cultura seja oriunda, a imagem idealizadora do que se conhece como o herói e sua respectiva jornada a ser trilhada.

O estudo ganha relevância por experiência de ofício. Se por um lado temos na academia um pequeno volume de pesquisas acerca da cultura japonesa, como Fenômeno Pop¹ por outro, há uma geração de discentes e futuros pesquisadores que são hoje influenciados e influenciadores deste tipo de conteúdo, logo vendo na academia uma oportunidade de ampliar os estudos sobre o imaginário pop japonês. Ao centrarmos nosso estudo em um personagem popular e de alcance universal como Naruto podemos construir hipóteses que apresentem

¹ Usamos o termo “Fenômeno Pop” para explicar algo que não é apenas um acumulado de manifestações culturais e artísticas, mas sendo também as muitas interpretações, reconfigurações/codificações feitas por esses artistas da cultura dita popular e de massa misturando a história com a modernidade, para assim ressignificá-la em um novo produto midiático.

respostas ou que justifiquem esse sucesso e a permanência desse fenômeno midiático para assim compreendê-lo não só enquanto produto midiático, mas também como um meio de universalização dos mitos orientais.

Ao iniciar essas primeiras linhas acerca do percurso metodológico, considera-se importante a necessidade de, primeiramente, reiterar a importância do Japão enquanto referência cultural, social, estética, criativa e mítica, por sua vez. Tendo em vista essa premissa, fica claro que nossa intenção é mostrar os caminhos os quais nortearam-nos durante toda trajetória.

Vejam os passos que serão abordados nesse trabalho: o primeiro passo é a Cultura Pop Japonesa. O intento é demonstrar, a partir de uma ampla leitura, recorrendo a autores consagrados e experientes nesse tipo de pesquisa e referência como Luyten (2011), Nagado (2011) e Sato (2007). Os autores versam sobre temas de extrema relevância para nossa pesquisa. Considerando o Japão dentre várias narrativas orientais; tanto os quadrinhos, as histórias narradas pela mitologia oriental somam-se para compor um grandioso projeto de cultura pop no país servindo de inspiração para todos os continentes, sobretudo o nosso, em específico aqui no Brasil. Do ponto de vista da presença da Cultura Pop japonesa no Brasil é bom salientar que estamos imersos diretamente em tal narrativa, isto por conta das inúmeras influências representadas no imaginário juvenil, cujo impacto consideramos positivo, pois tanto midiaticamente quanto fora dela, os brasileiros se veem representados naquilo que compõe o imaginário oriental, sobretudo, nos mitos. O vínculo entre o Brasil e o Japão mostra-se de maneira intensa, já que abrigamos a maior colônia de imigrantes japoneses no exterior.

Dessa forma, analisar uma cultura tradicional que transforma esses mitos em personagens pop universais, como esse fenômeno cria novas relações de imaginário em um público ocidental e sua influência no cotidiano é papel de pesquisadores da área de comunicação e informação; O segundo passo é o Imaginário. Bem, se já nos situamos teoricamente no que fomenta a Cultura Pop como parte da produção de valores de uma determinada nação, como a japonesa, enxergando nela o poder de persuasão já que é um fenômeno no mundo inteiro, claro que parte dessa construção cultural não ocorreria sozinha, precisariam de “fios condutores”, isto é, algo que pudesse e/ou possa significar o tempo das narrativas.

Nesse sentido, o imaginário mitológico como fomento as discussões aqui apresentadas e discutidas. Este percurso nos possibilitou uma visão dos processos de criação no que tange aspectos “íntimos” do imaginário mítico como os símbolos, os espaços, o tempo, as

personagens, etc., tudo isso para significar o processo de compreensão do tempo mítico na própria narrativa. E, obviamente, para nos conectar com eles, recorreremos a autores como Campbell (1997), Cassirer (1972), Cavalcanti (2015), Hamilton (1992) e outros. Estes autores abordam o imaginário mítico como um processo de reconhecimento de si para consigo a partir das referências arquetípicas do próprio processo imaginativo aguçado, pois pelas sinestésias da mente; este no anime Naruto torna-se mais “palpável” e significativo.

É positivo afirmar que os mitos são narrativas que o tempo significa e refaz conforme a necessidade da sociedade, da época em que esta se situa. Por essa razão sofrem inúmeras transformações ao longo da história da humanidade; terceiro passo: os Mitos. Uma vez pensado na Cultura Pop, no Imaginário como ferramenta indispensável a reflexão sobre mitos em sociedades como a japonesa, agora é o momento de apresentar sua contribuição a este trabalho.

Nesse ensejo, um detalhe importante: os símbolos presentes nas imagens. Gostaríamos de destacar essa particularidade (claro que outras se apresentam ao longo do texto) devido a sua importância simbólica. Essa simbologia se faz presente, sobretudo, no trabalho de Frutiger (2007). Esse autor dialoga com inúmeras mitologias capazes de explicar muitas das realidades e ficções tratadas ao longo desse caminho didático.

Por que apontamos Frutiger (2007)? Este autor nos mostra alguns passos para reflexão sobre sinais e símbolos, os quais presentes na narrativa de Naruto. Por outro lado, a relação dos mesmos com a juventude e sua reciprocidade com a cultura oriental presente na gastronomia, nos gestos ou até mesmo no comportamento; fato é que observamos bem essa realidade quando participamos de eventos Cosplay; 4º Passo: do Processo Criativo a Naruto: a jornada do herói. Neste último percurso nos atentamos a alguns elementos que constituem nossa caminhada. Naruto, ao ser pensado por seu criador, Masashi Kishimoto, nos legou uma importante contribuição no que se refere aos sentidos, isto é, a interpretação de ícones e símbolos presentes na narrativa.

Assim sendo, tanto o contexto histórico-cultural e objeto de pesquisa são fomentos da nossa sensível reflexão, basta sabermos que a criação do imaginário, de tudo que vemos, sentimos e sonhamos está presente na necessidade humana, que de tão plural, se ressignifica a cada passo no tempo, sobretudo, no tempo mítico. Essa dimensão sinestésica nos leva a algumas considerações, dentre elas no que cerne a pessoa de maior representatividade no campo da criatividade: Panofsky (1982), um dos mestres da Iconologia em todo o mundo. À medida em que se busca as interpretações dos elementos simbólicos os quais significam a narrativa do herói Naruto, também aponta-se o próprio Naruto como símbolo desse

pertencimento cultural abrangente. Para esse percurso pensou-se em Sato (2007) para, também, pensar o herói Naruto como um “sujeito-pop”, isto é, ele representa, para os fãs ocidentais, por sua vez, um “heroísmo-pop” tal qual a si mesmos.

Uma vez que os passos foram apresentados, e consideramos estes passos essenciais para esta dissertação, acrescentamos aqui um pouco da nossa visão acerca deste trabalho. Realizamos uma análise do personagem Naruto, um aprendiz de ninja que tem como missão se tornar o *Hokage*. O estudo é centrado no âmbito de um campo de reflexão sobre os estudos do mito do herói, a midiaticização e universalização dos mitos orientais através dos animes. O recorte do personagem Naruto se deu pelo fato de ser o personagem protagonista. Adendo a esse recorte, iremos usar base complementar os mangás publicados em 2007, por entendermos que o público que consome anime também acessa em sua grande maioria os mangás.

Aqui vale um registro de categorização. O termo anime aqui utilizado na dissertação se refere às animações japonesas, enquanto os mangás são histórias em quadrinhos, impressas ou escaneadas e publicadas online. Nesse caso, tanto o anime quanto mangá analisados possuem a mesma história, reconfigurada para as respectivas linguagens. Para mais, onde está a importância deste trabalho?

A intenção na produção deste trabalho é de entendermos como os mitos adentram o cotidiano e o imaginário dos jovens ocidentais reconfigurados em figuras pop. Historicamente, percebemos os mitos em culturas e sociedades diferentes, encontramos diversos símbolos e simbologias presentes como forma de representação de uma identidade. Dentre estes símbolos e simbologia, percebemos a presença de seres míticos e mitológicos os quais trazem uma carga simbólica e cultural muito forte, dando significado aqueles que compartilham os hábitos e costumes de uma determinada cultura. Aqui, uma ressalva: certamente que a cultura grega é uma das mais difundidas a nível mundial, porém, a cultura japonesa tem estado cada vez mais presente na sociedade ocidental.

Através dos animes e mangás vemos os mitos orientais constantemente expostos e reconfigurados nos heróis pops presentes no cotidiano e imaginário dos jovens. Um exemplo disso encontra-se no personagem Son Goku (do anime e mangá *Dragon Ball*), inspirado em um conto chinês: *Jornada ao Oeste* onde o principal personagem é o rei ou deus macaco. Assim sendo, o nome tradicional do personagem é Sun Wukong, bem como outros mitos, os Kamis (Deuses do Japão), o Coelho na Lua e tantas outras mitologias. Além disso, é possível ver essas lendas em outros animes como em *Naruto*, quando o terceiro *Hokage* invoca um macaco humanoide, *Enma*, ou as *Bijuus* (bestas com caudas) de quatro caudas. Dessa forma, vê-se a representação do Deus macaco.

O mesmo ocorre com os mitos da raposa, não as vemos apenas em Naruto, mas também em vários outros animes (Digimon, Pokémon, Inuyasha entre tanto outros). É essa mitologia que nos instiga, a saber, quem é esse garoto, que mito é esse e qual a importância desse mito e desse personagem para os jovens ocidentais (?). Ou seja, entendemos que a figura de alguns heróis japoneses e a reconfiguração dos mitos e folclore japoneses devem ser ressignificados para que assim possamos entender a carga simbólica representada em um personagem pop o qual assuma a postura de herói atrelada ao nosso imaginário, como nos mostra Campbell (1994) ao referir-se a transcendência da figura do mito como um elemento atemporal e multicultural. Ou seja, entende-se que personagens figurativos de estereótipo altruísta carregam em si, independentes de que cultura seja oriunda, a imagem idealizadora do que se conhece como o herói e sua respectiva jornada a ser trilhada.

Para realizar este projeto vamos nos apoiar no método bibliográfico e no estudo de caso. Inicialmente, nos propomos através da Pesquisa Bibliográfica a descrever a base histórica desses mitos para entendermos como se deu essa reconfiguração do mito em um herói pop. Salientamos, pois, que a plataforma investigada é o anime, porém, o recorte é o protagonista. Além disso, usamos também o estudo de caso, onde o propósito é reunir informações, detalhes e sistemáticas sobre um fenômeno centrado na compreensão da dinâmica do contexto real.

As tradições, as escolas de pensamento, os autores abordados como parte dessa discussão são: Campbell (1997), Luyten (2011), Yin (2015), dentre outros. Estes autores têm teorias para nos auxiliar quanto ao anime e mangá como um produto disseminador da cultura pop japonesa pelo mundo. Onde, na análise, utilizaremos os dados coletados para traçar uma linha comparativa (painel semântico) da história do personagem e sua associação mitológica com a Raposa de Nove Caudas através da jornada do herói em Campbell, sobretudo, em seu livro “O Herói de Mil Faces” (1997), o qual nos orienta quanto a significação do herói e sua respectiva jornada a ser trilhada.

Esta pesquisa debruça-se exatamente sobre a temática (mitológica), entretanto, dedica-se em um estudo aprofundado de como a trajetória de um personagem da Cultura Pop, conseguiu instituir o mito da raposa em legiões de fãs em todo o mundo, fazendo de sua imagem muito além de um símbolo comercial, mas também ideológico.

A partir do exposto, dividimos esse trabalho em três partes: no primeiro, trataremos do poder dos mitos na cultura nipônica através dos personagens pop. Em segundo momento, relataremos esse poder se relaciona entre os fãs da produção cultura japonesa no contexto paraibano como o HQPB, o Cosplay Nordeste, eventos esses que acontecem anualmente onde

vemos a representação da cultura pop japonesa no grupo de estudos Nippon Super, onde se palestra sobre cultura japonesa e seu foco é mais voltado para o cinema Tokusatsu (live action japonês). Também encontramos na Paraíba a presença de grupos como K-pop, J-pop e K-dramas (João Pessoa), ou seja, no referido estado. Já é possível encontrar uma gama de discursos acerca da cultura pop japonesa e suas relações com o mundo ocidental.

No segundo capítulo trataremos do Mito da Raposa e suas representações em personagens pops, referenciados na sociedade nipônica; como esses mitos ressoam e se diluem no imaginário do personagem Naruto, assim como em outros personagens de histórias diferentes.

No terceiro capítulo abordaremos as relações de cotidiano e imaginário do personagem Naruto, quais mitos encontramos no protagonista que leva o nome da série, enfatizando o mito da Raposa de Nove Caudas, que se encontra como trama central na jornada do personagem.

CAPÍTULO 1 – O PERSONAGEM POP JAPONÊS: O PODER DOS MITOS NO SÉCULO XXI

Em geral, as múltiplas facetas do cotidiano se apresentam em “forma de texto”, isto é, narra a vida e as mitologias de modo a compor um conjunto de ideias que se interligam e significam o homem. Em determinados momentos da História vê-se que a mitologia, sobretudo, a greco-romana, nos apresenta a forma como a raça humana se conectava com a natureza em épocas passadas. Tal concepção, sugere que através dessa mitologia podemos estabelecer essa relação entre o homem do passado, dito civilizado?

Assim sendo, nossa proposta é refletir acerca de alguns mitos que se somam a nossa proposta fulcral aqui apresentada enquanto reconhecimento da cultura pop japonesa em relação a visão ocidental. Uma das primeiras coisas a serem ressaltadas acerca do Japão é que o país, culturalmente falando, está banhado por um emaranhado de mitos os quais formam o pensamento místico do seu povo, pensamento este, o qual significa a razão de ser do japonês, assim como todos os países.

Historicamente, há uma série de narrativas que revelam uma realidade “espinhosa”, cuja tradição e virtude - atributos incontestáveis de seus valores culturais – significam a honra do herói nipônico, por assim dizer, o próprio japonês. A forma de ser, o comportamento, a linguagem, a historicidade, entre outros, reafirma esse constructo humanizador, quer dizer, o sentimento de pertença revela-se na alteridade e no processo de reconhecimento do outro como parte de um aprendizado coletivo.

A realidade, considerando a historicidade do lugar, fora imperativamente pobre, isto é, via-se, segundo aponta Luyten, (2011), um emaranhado de conflitos que alteravam a vida do japonês desde os tempos antigos: a localização geográfica, as estações do ano, a forma de aquisição de alimento em detrimento das condições naturais do tempo e da natureza, os inúmeros vulcões que permanecem ativos, ainda, o que suscita atenção máxima a todo instante no território.

Tais alterações, como mencionadas, estão para a capacidade de adaptação dos orientais em relação a natureza a qual os alimentam e os significam culturalmente. Percebe-se pois, que essa relação com a natureza os fazem mais fortes já que muitos arquétipos são externados de forma a representarem o heroísmo japonês em suas eminências históricas, elevando-os a um estado de espírito guerreiro, cujas forças vêm da terra em seu sentido mais amplo.

Compreende-se em Luyten (2011, p 11) “[...] que sempre tiveram uma forte tradição de austeridade oposta à ostentação, sempre vista como uma virtude já que não podia ser evitada, num país que é basicamente pobre”, isto é, algumas peculiaridades sugerem uma narrativa não fácil de trilhar historicamente, mas que nos permite perceber alguns dos “porquês” em relação a sua cultura, a qual tornou-se vasta e significativa em todo o mundo, sendo digna de reflexões das mais diversas ordens, inclusive acadêmicas. Tendo isto em vista, sugere-se que:

[...] o verdadeiro interesse dos mitos está no fato de nos fazerem remontar a uma época em que o mundo era jovem e as pessoas tinham uma forte ligação com a terra, as árvores, as flores, as montanhas e os mares, tudo muito diferente daquilo que nós próprios somos capazes de sentir. (HAMILTON, 1992, p. 03)

Dando continuidade à reflexão, observa-se que o homem, a natureza e os feitos heroicos estão interligados, quer dizer, dialogam entre si a partir de alguns conectivos os quais alinhados ao pensamento de pertença e misticidade heroica. Assim:

Quando se fala de feitos heroicos do passado histórico japonês, deve-se atribuí-los exclusivamente aos membros da classe guerreira – os samurais – e aos *daimios*, que mantinham vastas camadas de servos subjugados com mãos de ferro. Mesmo a nobreza não tinha vida fácil. Há toda uma tradição de vida espartana no Japão. Não havia o costume do consumo de carne (considerada impura pelo budismo) e, além do arroz e do peixe, nem sempre fartos, havia poucas alternativas de cardápio nacional, composto de algumas raízes, verduras e frutas dependendo da estação e do maior ou menor rigor climático. (LUYTEN, 2011, p. 12)

A classe guerreira – os samurais – estão para alguns arquétipos simbólicos que constituem o homem em sua grandeza: a lealdade, a coragem e a honra, logo a identidade simbólica do Japão. O Arquétipo está para uma estrutura primária, básica, isto é, trata-se de um “pacote de comportamentos” os quais são “impressos” desde o nascimento, melhor dizendo, trata-se de um comportamento construído.

Como exemplo, podemos citar a figura de Tetis, um dos símbolos mitológicos que nos ajuda a compreender os “comportamentos” aludidos anteriormente. Trata-se de uma nereida, a mais bela de todas as cinquenta filhas de Nereu, o deus marinho e Doris. Criada por Hera, a grande deusa mãe do Olimpo, esposa de Zeus, cuja mesma externava doçura e ternura à mesma pelo fato de que acolhera seu filho Hefesto quando o jogara no mar mediante suas

deficiências físicas. Contudo, resistente e corajosa, nega-se ao amor de Zeus, o todo poderoso, em fidelidade a deusa Hera.

O mito de Tetis e seu filho (Hefesto) simboliza esse inconsciente o qual verticaliza o desejo da divindade como suspiro à imortalidade; a eternidade é um desejo sagrado entre os deuses. Para tanto, as limitações “freiam” esses desejos e os tornam parte de um constructo humano, logo, símbolos do arquétipo iminente da morte.

O arquétipo da guerra é muito presente na narrativa japonesa e suas marcas de discurso ressoam na cultura ocidental, haja visto que as mitologias sustentam a amálgama de ideias às quais assistem o homem desde tempos remotos.

Em Campbell (1997 p. 15) os mitos “florescem”, quer dizer, são revividos. O fato de estarmos caminhando a uma reflexão sobre o mito japonês, em especial analisando o anime Naruto, já significa reviver alguns dos mitos que o compõe. Assim sendo, é possível perceber que o mito está para uma “[...] abertura secreta através da qual as inexauríveis energias do cosmos penetram nas manifestações culturais humanas.” Isso significa que as inúmeras formas de heroísmo se manifestam em diferentes épocas e contextos históricos.

Ao tratar-se do Japão como recorte medular é importante destacar, também, que a ascensão do mesmo ocorreu por um sistema rígido de educação. No mangá japonês é importante destacar que o gênero emerge a partir de uma atmosfera histórica, cuja natureza aponta para diversas crises as quais estremeceram o país em décadas passadas.

No decorrer da história e com os avanços sociais, educacionais e estruturais e tecnológicos essas similitudes acabaram propiciando um novo projeto de imagem nipônica, sobressaindo-se amplamente a educação.

Os jovens oriundos desse novo momento puderam ampliar seus horizontes intelectuais, criativos e foram receptivos para outras singularidades as quais os colocavam cada vez mais em evidência. Ao mesmo tempo puderam conhecer com mais afinco suas raízes histórias, seu passado e sua relação com o tempo presente estando em condições de pertença a partir de então.

O imaginário simbólico começou a refletir no cotidiano nipônico a partir do mangá, pois:

[...] os desenhistas japoneses estabeleceram sua independência das produções ocidentais [...], isso porque aliada à sua própria tradição de ilustração no formato dos quadrinhos ocidentais, os japoneses souberam adaptar, ou seja, ajaponesar o conteúdo das histórias para o gosto local. (LUYTEN, 2011, p. 17)

Essas impressões sugerem a ascensão cultural, começando a abarcar um público versátil, capaz de expandir o seu vocabulário imagético e simbólico em si mesmo, já que a cada edição dos mangás uma nova leitura de mundo se afirmaria.

Tanto, editores autores e leitores entenderam que as histórias e personagens serviam de complemento às diversas estratégias comunicacionais que aquela sociedade tinha para apagar o mais rápido possível esse passado (aqui referindo-se a participação do Japão na Primeira Guerra Mundial, a partir dos anos de 1920, cujo mesmo saíra derrotado) de humilhação e dor, cujas afrontas estavam na alma, na honra, na essência de si mesmos. Dessa forma, o mangá, no Japão, destoava de algumas tendências de outras escolas de arte sequencial, como o *comics*:

[...] não exploravam o tema bélico, como foi feito em outros países, por uma razão: o Japão hoje é a única grande nação do mundo a ter uma cláusula em sua constituição renunciando à guerra para sempre. (LUYTEN, 2011, p. 18-19)

Na assertiva, se observa o grande passo dado pela constituição japonesa, cuja mesma abre mão da guerra como parte de seu projeto de desenvolvimento e progresso político. Assim, muitas histórias sobre a guerra, sobre os sofrimentos causados por ela aludiu muitos artistas a externarem suas ideias de mundo.

“Em pleno pós-guerra, os avanços científicos que beneficiariam a humanidade e, ao mesmo tempo, o temor de que esses avanços poderiam ser usados para fins bélicos eram temas recorrentes neste nos mangás de ficção científica da época” (MOLINÉ, 2004, p. 38). Temas bélicos não são temas raros nos produções japonesas assim como podemos ver nas produções animadas como: Túmulo dos Vagalumes, Hadashi no Gen, Berserk, Kingdom entre tantos outros. Assim como também podemos encontrar temas de guerrilha no objeto de estudo desse trabalho, nos horrores das três guerras ninjas, mencionados durante quase toda narrativa, nas estratégias de batalhas e sobrevivências.

Campbell (1997, p. 13) considera que mitos “[...] são a ciência primitiva, o resultado das primeiras tentativas feitas pelo homem no sentido de explicar o que via a sua volta”. Consideramos que os japoneses buscavam, através dos mangás, refletir acerca do seu cotidiano e relacionar os problemas e vivências por meio dos personagens, histórias e narrativas. Cada sujeito traz consigo, em sua dimensão histórica, marcas de um passado as quais emergem quando da necessidade do conflito, seja ele ideológico ou não: assim, o mangá apresentou novos temas e gêneros, calcados em esportes como boxe e luta livre, por exemplo.

“Onde há vontade, há um caminho”. Como se vê, alguns ditados populares japoneses externam esse heroísmo, ou seja, mais uma retomada de alguns arquétipos que remetem ao mangá, mas que encontra ressonância em histórias e personagens ocidentais, como a mitologia grega.

O herói é sempre uma figura corajosa, determinada, buscando sempre superar em nome de um bem maior. Como um corajoso samurai, o boxeador também revela seu lado combatente, isto é, mostra-se leal a algum propósito, por isso o uso da força como “reforço” da esperteza, da astúcia e da natureza obscura de si mesmo, já que não se conhece por inteiro, como qualquer mortal.

Esse despertar mítico para o combate também esclarece a necessidade do mesmo quando da relação com os *daimios*, suscitados em Luyten (2011), ou seja, para proteger os antigos príncipes e senhores feudais japoneses era necessária a utilização da força, da astúcia, do plano, dos mistérios que envolvem a mística ninja.

Compreendendo o Ser Humano como um complexo mítico ainda em processo de reconhecimento de si e do outro é possível pensar nessa humanidade, ainda, de modo incompleto, isto é, não alcançara conscientemente aquilo que os deuses da mitologia chamavam de ascensão divina, quer dizer, estar próximo (a) de um deus ou de uma divindade.

Alguns dos símbolos perenes que constroem tal humanidade ainda passa por “ajustes” do ponto de visto da significação da vida e da realidade a qual banha o (in) consciente de expectativas, isto porque há muito o que descobrir na mente humana; as imagens, por si só, já revelam essa projeção empírica da mente.

1.1 DA TRÍADE MÍTICA QUE NARRA A CULTURA POP ORIENTAL: MITO, HERÓI E SUPER-HERÓI NO IMAGINÁRIO CONTEMPORÂNEO

De certo, ao discutir sobre a vida, os elementos da natureza, o campo semântico das artes, da cultura em si, do próprio “eu” humano, chega-se a um emaranhado de ideias que ora divergem, ora convergem, isso porque busca-se sempre uma possibilidade de explicar as experiências as quais constituem todos os seres, incluindo os Seres Humanos, que em sua complexidade se contradiz ao longo do tempo.

Essa contradição assiste sua capacidade de pensar e repensar as experiências, pois, estamos buscando um sentido para o fato de estar vivo:

Dizem que o que todos procuramos é um sentido para a vida. Não penso que seja assim. Penso que o que estamos procurando é uma experiência de estar vivos, de modo que nossas experiências de vida, no plano puramente físico, tenham ressonância no interior do nosso ser e da nossa realidade mais íntima, de modo que realmente sintamos o enlevo de estar vivos. (CAMPBELL, 1990. p. 05)

Compreende-se que há uma busca profunda de si em si mesmo. Nesse percurso, estão os campos da imaginação, dos símbolos, das experiências, quer dizer, há um conglomerado de constructos sociais que “dialoga” com a realidade, com o tempo; Cronos nunca fora tão imperativo! Então, compreende-se que deve-se ir em busca do mito, aquilo que constrói o imaginário humano a partir da sua relação com o meio social, histórico:

Muitas histórias se conservavam, de hábito, na mente das pessoas. Quando a história está em sua mente, você percebe sua relevância para com aquilo que esteja acontecendo em sua vida. Isso dá perspectiva ao que lhe está acontecendo. Com a perda disso, perdemos efetivamente algo, porque não possuímos nada semelhante para pôr no lugar. (CAMPBELL, 1990, p. 04)

Isso significa que a vida humana sempre fora movida por essas narrativas, experiências, cujo tempo abarca a memória ancorada na tradição, no sentido mais pleno, isto é, tem a ver com os problemas interiores, da alma, do pertencimento, aquilo que possibilita uma reflexão sobre algo ainda maior que o próprio fato de existir.

Não à toa, a história da humanidade sugere muitos mistérios, um deles é o da existência. Existir é sempre um constructo social. Dessa forma, quando busca-se entender o homem na sua significância enquanto ser racional em sua própria natureza pensante, experimenta-se o mito como sendo um divisor de águas na própria compreensão do mundo enquanto orientação racional, tão quanto elemento de interferência na ordem natural das coisas, pois o pensamento mítico admite existir coisas ocultas no rumo dos acontecimentos do que na própria interferência humana.

Tomando-se como referência o mitólogo Joseph Campbell (1990), o mesmo permite que possa-se ser pensado em um percurso mítico, donde o mesmo deságue nos mistérios que assistem o imaginário humano e suas simbologias experienciáveis também pelo processo midiático. Então, o que seria o Mito nessa compreensão? Hamilton (1992. p.13), diz tratar-se de “[...] ciência primitiva, o resultado das primeiras tentativas feitas pelo homem no sentido de explicar o que via a sua volta.”

Por sua vez, entende-se que a realidade não descreve o tempo, mas traduz a literatura do espírito, logo não pode “capturar” o mito, pois é preciso compreender a vida interior, como entende Campbell (1990).

Acerca dessa interioridade, é possível pensar nessa corporificação dos mitos presentes nas sinestésias do espírito, pois quando de sua procura está, também, em busca do sagrado, daquilo que orienta a cosmovisão do tempo e da vida. Por esse ângulo, o que revelam os mitos? Segundo Campbell (1990),

Uma coisa que se revela nos mitos é que, no fundo do abismo, desponta a voz da salvação. O momento crucial é aquele em que a verdadeira mensagem de transformação está prestes a surgir. No momento mais sombrio surge a luz (CAMPBELL, 1990, p. 39)

Assim sendo, há um mistério a ser revelado. Nos atrevemos a afirmar que o mito está no mistério das coisas, por sua vez. Pode-se, então, conceituar Mito como sendo uma narrativa misteriosa sobre algo que evoca os mistérios do tempo, compreendendo-o como algo possível, capaz de significar o presente, reescrever o passado e possibilitar o futuro.

Essas pressuposições estão no âmbito das forças poderosas e misteriosas, pois quando da alusão ao termo “primitivo” significa que eles, os mitos, já existiam antes de serem estudados. A questão que nos inquieta é: Como existiam e/ou passaram a existir?

Essas questões permeiam o imaginário de pesquisadores do mundo inteiro, justamente com a preocupação de compreender aquilo que está na instância no mistério.

Também podem, os mitos, serem vistos como uma explicação plausível das coisas, de fatos do cotidiano considerados imprescindíveis, seja pela transmissão oral, via literatura, etc, ou seja, significam o tempo, seus espaços e o sagrado impressos nas dimensões da mente humana.

Dessa forma, se reforça a cotidianidade do tempo bem como do espaço. No anime Naruto, vê-se essa antítese: de um lado o “mocinho”, cuja missão é tornar-se um dos ninjas mais fortes de sua aldeia, de outro, essa premissa esconde um mal, a Raposa de Nove Caudas, cuja força e poder é incalculável.

FIGURA 2: Naruto libera o Chakra da Kyuubi pela primeira vez



FONTE: http://pt-br.naruto.wikia.com/wiki/Cap%C3%ADtulo_28:_Nove-Caudas%E2%80%A6!!

O poder da raposa emerge quando da liberação de uma grandiosa carga de energia. Isso é possível quando o nosso personagem em análise é levado ao combate; precisa salvar sua aldeia, proteger as pessoas de seu vilarejo e, ainda, é levado a revelar parte do mistério que o cerca desde seu nascimento. Isso mostra a força oculta que “hiberna” no ser de Naruto e que desperta quando “forçado” por energias externas as quais sugeriram perigo.

Como podemos ver na figura 1, página 4, onde o mesmo ao sofrer forte emoção libera parte do Chakra da Raposa de Nove Caudas, assustando não apenas seus oponentes, mas também seus aliados. Nesse percurso, a maturidade espiritual ganha fôlego, vai capacitando-o a uma aprendizagem responsável e desafiadora.

Como bem diz Eco (1998, p.246), [...] a virtude do herói se humaniza, e seus poderes, ao invés de sobrenaturais, são a alta realização de um poder natural - a astúcia, a velocidade, a habilidade bélica, e mesmo a inteligência silogisticamente e o puro espírito de observação, como acontece em Sherlock Holmes.

Assim, vê-se que alguns conceitos estão imbricados, de um lado o Herói com superpoderes (agilidade, capacidade de teletransporte, transmigração, capacidade de duplicar-se, etc.), de outro o Super-herói, também, com superpoderes. A diferença? Está na capacidade de abrangência do imaginário social desse personagem, ou seja, quanto maior for seu prestígio no anime e sua propagação, em termos de imagem e representatividade em relação a uma ou mais “sociedades”, maior seu heroísmo: “[...] O herói dotado de poderes superiores ao do homem comum é constante da imaginação popular, de Hércules a Siegfried, de Roldão a Pantagruel e até a Peter Pan” (ECO, 1998, p. 246). No entanto, a limitação ou o poder infinito determina esse caractere acerca do herói ou super heroísmo presente nas narrativas.

Nesse ínterim, está nas condições de herói por representar miticamente um guerreiro lendário ao mesmo tempo em que está para a representação de um mal, selado em seu corpo, quando dá referência à raposa, já mencionada; é um Herói à medida em que transita por um imaginário de superação, de reconhecimento, de empatia por ideias e posicionamentos tidos políticos, por outro lado um Super-herói por representar essa unidade de poderes não limítrofes quando incorporado a poderosa Raposa de Nove Caldas, a qual é a junção ilimitada de poderes místicos jamais iguais.

Como exemplo de Super-herói, temos o Superman, ou seja, uma boa referência para pensar nosso herói em análise, também como parte desse imaginário contemplativo:

[...] o Superman vê-se dotado de poderes sobre-humanos. Sua força é praticamente ilimitada, ele pode voar no espaço a uma velocidade igual à da luz, e quando ultrapassa essa velocidade, atravessa a barreira do tempo e pode transferir-se para outras épocas. Com a simples pressão das mãos, pode submeter o carvão a uma tal temperatura que o transforma em diamante; em poucos segundos, a uma velocidade supersônica, pode derrubar uma floresta inteira, transformar árvores em toros e construir com eles uma aldeia ou um navio; pode perfurar montanhas, levantar transatlântico, derrubar ou edificar diques; seus olhos de raio X permite-lhe ver através de qualquer corpo, as distâncias praticamente ilimitadas, fundir com o olhar objetos de metal; seu super ouvido coloca-o em condições vantajosíssimas, permitindo-lhe escutar discursos de qualquer ponto que provenham. É belo, humilde, bom e serviçal: sua vida é dedicada à luta contra as forças do mal e a polícia tem nele um colaborador incansável. (ECO, 1987, p.247)

Alguns pressupostos comparativos podem ser feitos a partir dessa passagem em relação a Naruto. Diferentemente do Superman, ele é jovem, adolescente e impulsivo, tem apenas 12 anos, o que significa que há muito aprendizado em sua aldeia a ser alcançado. Para chegar a patamares de poderes “próximos” ao do Superman, considerando o campo de habilidades e, logo mais, por se tratar de animes diferentes, deve-se considerar o espaço-

tempo, o contexto social, narrativo, político em que os animes estão imersos. Ainda que, trate-se de mitos, ou seja, de narrativas que constroem a realidade e significam as sociedades retratadas em cada uma das particularidades. São dois personagens com perspectivas diferentes, vidas diferentes, contextos diferentes que nos ajudam a entender um pouco sobre o que nos propomos a discutir aqui.

Salientamos, então, que no Anime em reflexão, a narrativa está para um conjunto de aldeias as quais representam parte do que se pode chamar de místico, ou seja, cada uma das aldeias representa um tipo de força mística que busca amparar sua população, busca proteger seus descendentes de ataques inimigos, pois percebe-se muitas forças ocultas que visam o poder central e total das aldeias e que, para isso, precisam obter o poder oculto o qual impresso em alguns dos seus guerreiros, isto é, cada guerreiro concentra uma carga de energia a qual sugere a liderança e o controle de alguns locais considerados sagrados.

O heroísmo, assim, está para essa necessidade de ancorar nas defesas das aldeias a permanência dos ensinamentos e legados deixados pelos anciãos, mestres ninjas de outras gerações as quais guardaram o segredo de Naruto por longos anos e que num determinado despertar pode vir a romper com o selo da calma e da pacificidade, exigindo, assim, um ato de heroísmo extremo, pois o que está em jogo é a vida das gerações seguintes.

Nessa perspectiva, considera-se, ainda mais, Naruto como Super-herói por ele externar habilidades místicas através da energia espiritual, conhecida como Chakra, concentrada e externada através da configuração de mãos, habilidades essas conhecidas como *genjutsu* (está para habilidade externada a partir da configuração de mãos, sem que haja combate físico) e *ninjutsu* (está para a concentração de duas habilidades: física e espiritual, onde se utiliza dos chacras para potencializar seus ataques).

Até aqui, buscou-se pensar o Mito, o Herói e o Super-herói como parte de um processo de reconhecimento nas narrativas. A partir do olhar de Campbell (1997), observa-se que toda história, como ele mesmo sugere em seu texto, é composta por um herói e que se apresenta a partir de suas particularidades, como no caso, Naruto; suas peripécias envolve uma série de elementos que “costuram” a narrativa no decorrer do tempo mítico.

Logo, o Mito está para:

[...] histórias de nossa busca da verdade, de sentido, de significação, através dos tempos. Todos nós precisamos contar nossa história, compreender nossa história. Todos nós precisamos compreender a morte e enfrentar a morte, e todos nós precisamos de ajuda em nossa passagem do nascimento à vida e depois à morte. Precisamos que a vida tenha significação, precisamos tocar o

eterno, compreender o misterioso, descobrir o que somos. (CAMPBELL, 1990, p. 05)

Quer dizer, mais uma forma de entender o mito na sua conceituação. Mais um meio de compreender que o mito é um instrumento do imaginário que revela o herói no tempo e espaço históricos, que contempla o místico em sua amplitude social. Em Campbell (1990) e Eco (1998) encontram-se as primeiras linhas, diga-se de passagem: “linhas gerais”, que fomentam o estudo do imaginário mítico e sua relevância para o estudo das sociedades atuais, afinal de contas, ainda se está diante de um mistério.

Partimos agora, para o campo da Iconologia a qual nos ajuda a pensar os mitos e as experiências míticas de outra forma, por um viés imagético, sobretudo. Então, se busca trilhar por várias possibilidades de refletir sobre o anime Naruto e sua relação com o Ocidente, já que se trata de um mecanismo de investigação de uma realidade virtual que tem muito a ver com a realidade da academia em termos de investigação, pesquisa e teorizações.

1.1.2 No imaginário da mente há um herói?

Interessante como no mangá as histórias são contadas e narradas por ângulos diferentes, com enfoques que di/con/vergem, ou seja, a visão de mundo que se tem hoje é diferente de qualquer época. Quando se pretende falar de um herói automaticamente se está pretendendo discutir, também, seu caminho, seu percurso na narrativa, sua jornada, pois sempre está rodeado de mistérios, encantos e desencantos, desafios que ampliam o imaginário de quem assiste de pertinho a travessia, o tempo mítico, a história da narrativa.

Acerca desse percurso, Campbell (1990) sugere uma assertiva de 12 possibilidades de entender o mito do herói.

São eles:

QUADRO 1- Possibilidades de entender um mito

PASSOS	SEQUÊNCIA	DESCRIÇÃO
Passo 1	Mundo Comum	O herói é apresentado em seu dia-a-dia;
Passo 2	Chamado à aventura	A rotina do herói é quebrada por algo inesperado, insólito ou incomum;
Passo 3	Recusa ao chamado	Como já diz o próprio título da etapa, o herói não quer se envolver e prefere continuar sua rotina;
Passo 4	Encontro com o Mentor	O encontro com o mentor pode ser tanto com alguém mais experiente ou com uma situação que o force a tomar uma

		decisão;
Passo 5	Travessia do Umbral.	Nessa fase, nosso herói decide ingressar num novo mundo. Sua decisão pode ser motivada por vários fatores, entre eles algo que o obrigue, mesmo que não seja essa a sua opção
Passo 6	Testes, aliados e inimigos	A maior parte da história se desenvolve nesse ponto. No mundo especial – fora do ambiente normal do herói – é que ele irá passar por testes, receberá ajuda (esperada ou inesperada) de aliados e terá que enfrentar os inimigos
Passo 7	Aproximação do objetivo	O herói se aproxima do objetivo de sua missão, mas o nível de tensão aumenta e tudo fica indefinido;
Passo 8	Provação máxima	É o auge da crise;
Passo 9	Conquista da recompensa.	Passada a provação máxima, o herói conquista a recompensa
Passo 10	Caminho de volta.	É a parte mais curta da história – em algumas, nem sequer existem. Após ter conseguido seu objetivo, ele retorna ao mundo anterior;
Passo 11	Depuração.	Aqui o herói pode ter que enfrentar uma trama secundária não totalmente resolvida anteriormente;
Passo 12	Retorno transformado.	É a finalização da história. O herói volta ao seu mundo, mas transformado – já não é mais o mesmo.

FONTE: Campbell, (1990)

O autor aposta numa sequência de passos os quais ajudam os leitores-espectadores identificarem algumas particularidades e singularidades do herói. Claro que alguns dos passos apontados não corresponderam ao que se espera num anime, como no caso Naruto.

Nem sempre o herói alcança seu objetivo, consegue chegar ao seu destino final, mesmo que esse destino o coloque em condições de dificuldades e que nessas dificuldades venha conseguir refletir sobre ideias que o ajudem a encontrar o caminho.

O passo número 9 sugere uma recompensa ao final da jornada de um herói, mas nem sempre essa possibilidade se torna real. Muitas narrativas apenas se compõem de alguns passos que “sintetizam” o intento maior: mostrar a força, a astúcia, a agilidade, as conquistas, etc. Tudo depende de como o narrador coloca o personagem central e como o faz elevar-se a condição de herói.

Temos apenas de seguir a trilha do herói, e lá, onde tínhamos encontrar algo abominável, encontraremos um deus. E lá, onde esperávamos matar alguém, mataremos a nós mesmos. Onde imaginávamos viajar para longe, iremos ter ao centro da nossa própria existência. E lá, onde pensávamos estar sós, estaremos na companhia do mundo todo. (CAMPBELL, 1990, 131)

A busca por um herói na verdade é uma busca de si mesmo, algo que completa a existencialidade do mito, pois como reforça Campbell (1990, p.131) “O herói é alguém que deu a própria vida por algo maior que ele mesmo”, quer dizer, a todo instante se está afirmando sobre o heroísmo presente em cada atitude, em cada pensamento, a cada reflexão; afirma-se herói pela necessidade de superar medos, de desafiar o próprio medo interior. Assim, há uma carga espiritual que energiza a vida, a coragem, o prazer pelas lutas.

Mas como compreender a questão da jornada? Ao refletir sobre isso, passa-se a compreendê-lo como um percurso, um caminho traçado rumo ao desconhecido e, justamente esse “ar de mistério” é o que elenca as possíveis verdades adormecidas pelos caminhos da luta; há sempre uma partida e um retorno, como um círculo que converge para experiências heroicas:

A façanha convencional do herói começa com alguém a quem foi usurpada alguma coisa, ou que sente estar faltando algo entre as experiências normais franqueadas ou permitidas aos membros da sociedade. Essa pessoa então parte numa série de aventuras que ultrapassam o usual, que para recuperar o que tinha sido perdido, que para descobrir algum elixir doador da vida. Normalmente, perfaz-se um círculo, com a partida e o retorno. (CAMPBELL, 1990, p. 131-132)

Nesse percurso, uma série de singularidades aparecem como, por exemplo, se o herói é um homem, uma mulher, negro, branco, se pertence a alguma etnia ou não, enfim, como se apresenta na narrativa. Então, não se pode tipificar o herói, pois esta atitude cabe ao criador, ao mentor do mito, como no caso Naruto: o herói é um menino, pré-adolescente que vive aventuras e desafios que o cerca de mistérios.

O macho tem normalmente o papel de destaque apenas por causa das condições de vida. Ele está lá fora, no mundo, e a mulher está em casa. Mas entre os astecas, por exemplo, que dispunham de vários céus, para onde as pessoas iam de acordo com a morte que tivessem, o céu dos guerreiros mortos em batalha é o mesmo das mães que morrem em trabalho de parto. Dar à luz é incontestavelmente uma proeza heroica, pois é abrir mão da própria vida em benefício da vida alheia. (CAMPBELL, 1990, p.132)

O heroísmo não está atrelado a questões de guerra, lutas sangrentas, o bem contra o mal, não. Ser herói é estar na condição espiritual de pertença do mundo, da vida. No entanto, essa condição de pertença do mundo agrega valores éticos e morais, em outras palavras:

(...) o de salvar um povo, ou uma pessoa, ou defender uma ideia. O herói se sacrifica por algo, aí está a moralidade da coisa. Mas, de outro ponto de vista, é claro, você poderia dizer que a ideia pela qual ele se sacrificou não merecia tal gesto. É um julgamento baseado numa outra posição, mas que não anula o heroísmo intrínseco da proeza praticada. (CAMPBELL, 1990, p. 135)

Naruto é um fiel representante desse heroísmo moral, desse sacrifício, ou seja, um adolescente que resguarda o mistério. Esse tipo de comportamento ou de alusão a esses valores não é difícil de entender.

Nossa hipótese é que grande parte de quem assiste Naruto se coloca na condição de pertença de sua cultura, de seus jeitos, de seu comportamento, de sua relação com o mundo. Cada sujeito que assiste o anime em análise adentra a uma cultura, a uma particularidade do Japão, a uma gama de mistérios que permeiam a espiritualidade das personagens, sobretudo do nosso herói.

Existem heróis das duas espécies, alguns escolhem realizar certa empreitada, outros não. Num tipo de aventura, o herói se prepara responsabilmente e intencionalmente para realizar a proeza. (...). É o tipo de aventura em que o herói não tem ideia do que está fazendo, mas de repente se surpreende num mundo transformado. (CAMPBELL, 1990, p. 137)

O herói torna-se uma outra criatura, outro ser capaz de atravessar o tempo de seus desafios, aqueles que o faz histórico e único a cada batalha, a cada procura pela razão de ser e de existir. É, pois um aventureiro mitológico porque sempre está preparado para enfrentar desafios. Quando se falou que os heróis inspiram inúmeras sociedades não foi à toa. Em cada um de nós há um herói que se manifesta de diferentes formas; é preciso acompanhar essas mudanças como prática, mudança de comportamento. A cada passo dado, enfrentado, os sujeitos tendem a se conhecerem quando motivados ou forçados por algo.

Há um esforço imenso no sentido de buscar respostas que revelem a vida, o cosmo, sua superfície. Essa fala, retoma algumas colocações, já mencionadas, isto é, não se pode destituir conhecimento científico do místico, da religiosidade, da crença, dos mistérios daquilo que constitui o mito em sua amplitude, até porque, alguns mitos, isto é, alguns heróis: [...] doam suas vidas. Mas então o mito afirma que da vida sacrificada nasce uma nova vida. Pode não ser a vida do herói, mas é uma nova vida, um novo caminho de ser, de vir a ser

(CAMPBELL, 1990, p. 144). Essa premissa possibilita pensar num tipo de herói para cada geração, cada cultura, cada processo de reconhecimento e de pertencimento histórico.

Todos os dias, é preciso significar o interior, essa busca espiritual que se apresenta como uma constante. O tempo passa, a vida passa, mas a interioridade permanece a mesma. Isso significa que as forças que operam sob o olhar da mente, da capacidade de enxergar o mundo podem conferir ao mito uma possibilidade de encontrar o passado perdido do homem, suas referências, suas anedotas sagradas, tudo converge.

O mundo, hoje, é diferente do que era há cinquenta anos. Mas a vida interior do homem é exatamente a mesma. Assim, se você puder de lado, por um momento, o mito da origem do mundo – os cientistas afinal acabarão por lhe dar uma explicação – e se voltar para o mito que pergunta pela eterna busca do homem, pelos estágios de realização dessa busca, pelos transtornos da transição da infância para a maturidade e pelo sentido da maturidade, a história aí está, tal como em todas as religiões (CAMPBELL, 1990, p. 148)

Uma forma discreta e simples de dizer que os mitos constroem a realidade do tempo bem como imprime a memória de um povo, de um ato heroico, de uma civilização ainda não compreendida em sua totalidade.

Naruto é essa representatividade heroica e histórica a qual se manifesta no mangá. É um mito em dois sentidos: primeiro, no sentido da força, agilidade, da racionalidade; segundo, por estar na condição de pertencimento da raposa, o temor de sua aldeia e demais clãs vizinhos. É a combinação de duas naturezas: a humana, que envolve a racionalidade e a pacificidade, e do outro temos o lado bruto, animal, impulsivo e completamente irracional.

1.2 CULTURA POP JAPONESA: PASSOS E COMPASSOS DE UMA CIVILIDADE REFERENCIAL

Tomando como ponto de partida o vocábulo “Conceitos”, no plural, já nos deparamos com uma infinidade de ideias e reflexões baseadas em experiências e vivências acerca de uma determinada cultura ou um determinado conhecimento que por si só se pluraliza.

Nesse percurso, o das ideias e reflexões sobre algo que nos alimenta culturalmente, está o Japão, um país múltiplo e plural em suas singularidades, isto é, apresenta-se ao mundo um emaranhado de sentimentos que compõe as narrativas e experiências de uma nação em constante processo, ainda, de transformação.

Difícilmente pensa-se no Japão sem se reportar a imagens e mitos que alimentam o imaginário ocidental, isto porque historicamente o país significa o contraditório como parte fulcral de sua coexistência, ou seja, o antigo e o moderno se fundem e significam o presente nipônico. Buscando ampliar nossas considerações e facilitar a compreensão sobre o que dissemos até agora:

Japão. Que imagens esta palavra nos traz à mente? Sushi? Samurais? Monte Fuji? Gueixas e quimonos coloridos num jardim oriental, com um pagode dourado ao fundo? Sim. Estes clichês de pôsteres de turismo são imagens que temos calcadas no subconsciente daquilo que identificamos como Japão. (SATO, 2007, p. 11)

Como se observa, há um emaranhado de imagens para além dessas apresentadas por Sato (2007), isto é, o Japão está para além daquilo que se mostra enquanto parte de sua cultura; não é única, mas múltipla.

É notório pensar que a cultura é todo um acúmulo de experiências e vivências de um povo significadas pelo tempo bem como pelas narrativas as quais constroem a pluralidade de conhecimentos, de ideias, as crenças, as artes, os hábitos, a moral, os costumes, etc, arraigados a uma vida cotidiana seja em grupo, seja no âmbito da coletividade humana.

Aqui, uma tentativa dentre várias outras de conceituar a cultura uma vez que pela complexidade observada torna-se “impossível” tornar finita essa dimensão da conceituação. Todavia, uma oportunidade de também nos posicionar frente a uma discussão sobre essa amálgama de experiências, sobretudo históricas, já que muitos elementos da cultura japonesa se fazem presente em seu corolário contemporâneo como os valores, a moral, as atitudes ou comportamentos, as instituições, a coletividade, quer dizer, esse sentimento de pertença ao mundo e pertencimento de si, já faz do japonês esse ser excêntrico e único.

Percebe-se que o Japão de hoje está mais firme, mostrando-se uma verdadeira potência enquanto nação. Essa dimensão potencial sugerida encontra-se em vários aspectos dentre eles na linguagem, no estilo, nas tendências, isto é, nas predisposições sociais as quais está inserido; predisposições aqui apontadas está para o contexto das relações entre culturas, quer dizer, ao mesmo tempo em que se fala de uma cultura local, regional, pátria por assim dizer, também infere-se a possibilidade de que esse complexo cultural nipônico signifique outras culturas, a exemplo do Brasil, cujas referências nipônicas estão por toda a parte. Mas, esse cenário não se deu de uma hora para outra:

Desde a década de 1990 um Japão estilizado, virtual e tecnológico vem influenciando e alterando a estética, o comportamento e até mesmo valores no ocidente. Se antes o Japão era objeto de estudo de uma restrita comunidade de pesquisadores e de homens de negócios, hoje a influência nipônica atinge cidadãos comuns de diferentes heranças culturais em diversas partes do globo. (SATO, 2007, p. 11)

O reforço da autora certifica a composição de ideias as quais loca o Japão no cenário mundial. Para mais, torna-o referência, sobretudo, para jovens do mundo inteiro. Atualmente, podemos ver movimentos, eventos, estudos, pesquisas em diversas áreas em que o Japão e sua cultura se fazem presentes.

1.2.1 Cultura Nipônica na Paraíba: a Paraíba no sistema midiático da cultura Japonesa

Como exemplo atual pode-se citar a “HQPB: quadrinhos e cultura pop na Paraíba”, ocorrido em 2018 na cidade de João Pessoa.

Desde 2008, o Espaço Cultural José Lins do Rego tornou-se o principal espaço de construção, discussão, conhecimento, descobertas e ideias nipônicas do terceiro maior evento do gênero Nordeste.

O evento contou com a presença de desenhistas como o paraibano Mike Deodato, que apesar de trabalhar com os *Comics* americanos falou um pouco dessa referência que é o Japão enquanto meio produtor de mangás.

A Paraíba, ao receber esse evento de número 10, contempla o Japão em termos de divulgação, sobretudo, midiática, pois foi possível notar o poder de alcance das mídias: muitos artistas, intelectuais, fãs de várias partes do Brasil e do mundo estiveram presentes, além do objetivo central amparado no entretenimento, na produção criativa, na difusão do conhecimento e lançamento de artigos, visualizou-se a formação de três campos de reflexão e atuação: HQPB Cultura Pop, HQPB Empreendedorismo e HQPB Academia, isto é, para cada campo desses apresentado uma gama de ideias e discussões entre palestrantes e público.

A ideia foi proporcionar experiências acerca da cultura nipônica e sua relação com o mundo. Acerca disso, o evento também contou com personalidades, produtores, desenhistas de vários locais do Brasil e do mundo.

Os campos acima mencionados funcionam da seguinte maneira aos olhos do visitante fã e/ou simpatizante da cultura japonesa: Campo N° 1 - HQPB Cultura Pop: espaço lúdico onde se pôde apreciar e experienciar a cultura nipônica através da produção artística

utilizando-se as HQs e outras mídias como forma de incluir e exprimir ideias as quais pudessem unir as pessoas, o público e os renomados artistas ali presentes.

O campo N° 2 - HQPB Empreendedorismo: nesse campo avistou-se um direcionamento aos chamados nerd e startups da região. Cada um dos participantes falou da criatividade, das ideias e da criação propriamente dita e como essas invenções, tomando como base a cultura pop japonesa, influenciam os mercados e ajudam na economia local, regional e nacional.

O campo N° 3 - HQPB Academia: aqui o enfoque fora nas universidades, isto é, na capacidade acadêmica de se pensar o Japão como parte das relações do meio e de suas aprendizagens para além da geografia. Essa dimensão acadêmica suscita a produção científica e seu aprimoramento apostando, no evento, em palestras e workshops com certificação, além da publicação de artigos científicos; um excelente momento para atestar a procura por referenciais japoneses quando da necessidade de pensar o Japão como parte de um constructo global e interligado. Além do evento supracitado ainda temos em João Pessoa outras manifestações da cultura pop geek com foco na cultura nipônica, como o Cosplay Nordeste que ocorreram nos dias 08 e 09 de dezembro na Faculdade Pitágoras, localizada na rua Orlando Soares de Oliveira. Logo mais, temos o grupo Nippon Super o qual foca na representação do Cinema Tokusatsu (live action japonês), tendo o mesmo se apresentado várias vezes em eventos, inclusive no HQPB. Outro que nos chama a atenção é o K-pop GOT, BlackPink, Red Velvet, VIXX, Seventeen, entre outro que não apenas participam de eventos de cultura pop coo realizam batalhas e eventos voltados apenas par o K-pop.

Em razão disso, retorna-se a Sato (2007) no que fomenta essa discussão acerca da consolidação do Japão nas mais diversas culturas, isso porque não se tem mais fronteiras isoladas. Portanto, há uma abertura geográfica, cultural e política donde se é possível perceber esse emaranhado de ideias as quais se propagam em diferentes campos do saber, como na academia onde o conhecimento é organizado, polido e porque não, lapidado. A autora nos facilita a compreensão no sentido de entender essa popularização do Japão em relação às demais nações do mundo, conquanto, do ocidente tendo em vista o Brasil.

O que é o “pop” propriamente dito, já que essa lexia remete a uma série de ideias e conceitos ainda em fase de definição, entendendo o conceito cultural de cada país, grupo de pessoas? Para Soares (2014), o conceito de cultura pop enquadra-se na construção de projetos, práticas e produtos voltados para o entretenimento e que são produzidos através da indústria cultural massiva como a música, a televisão e o cinema. Os produtos desta cultura são

consumidos em larga escala, moldando um mercado consumidor através da combinação de gostos e da construção de uma identificação em torno da experiência relativa a tal experiência.

Essa popularização promovida na maioria das vezes pelas mídias (redes sociais, televisão, veículos impressos, etc.) ajuda a difundir a imagem em suas múltiplas varáveis, pois através dela se conhece os valores, os sonhos, os propósitos, as lutas, a superação, o medo, a derrota, a queda, a vitória, a ascensão. Assim, a chamada “Cultura Pop” está para esse fenômeno que pensamos se tratar de um processo de transição:

Fenômeno recente, conceito criado no século XX, a cultura pop é um pouco diferente da cultura popular, também chamada de folclore [...] Trata-se do impacto da industrialização e da massificação na geração de referências que tornam comuns a um povo. (SATO, 2007, p. 12)

Segundo Almeida (2011), a chamada produção artística de massa, ou J-Art, diverge naturalmente da Pop Art americana em vários aspectos, apesar de ter sido influenciada por essa segunda após a Segunda Guerra Mundial. Já nos anos 1950, o chamado Moderno Japonês, que movimento cultural, artístico e criativo influenciado por tendências ocidentais e europeias, estava despontando no país. A ideia era ser a co-existência entre o moderno e o tradicional. E foi baseado nesses parâmetros que o mangá e, mais tarde, o anime, tornaram-se símbolos da cultura de massa no Japão.

Portanto, o que certifica a popularidade da cultura japonesa está para essa massificação das indústrias, quer dizer, uma projeção midiática a qual ajuda a difundir a imagem e os símbolos nipônicos como referências às narrativas míticas as quais assistem o país e suas significações. A midiaticização converge para a propagação do mesmo através da música, das telenovelas, através de objetos simbólicos os quais se falará mais adiante. Uma diferença básica entre o que é cultura popular, também chamada de folclore, como suscita a autora acima e cultura pop perpassam-se sucintamente.

Na percepção de Sato (2007), a cultura japonesa ressignificou e sintetizou a influência americana, absorvendo a ideia da produção e do consumo massivo de objetos culturais sem abrir mão da essência local, criando assim, um genuíno fruto japonês da indústria cultural.

Na cultura popular, as memórias, as vivências, as aprendizagens e as significações são componentes simbólicos frutos de um processo de imaginação, cujas narrativas amparam os indivíduos e suas narrativas, enquanto que na cultura pop observa-se uma “materialização” do popular:

[...] algo que tem ou teve grande identificação popular, seja por razões positivas ou negativas, e permaneceu na memória geral tornando-se referência comum, pois aquilo que não atraiu grande atenção popular cai nas brumas do esquecimento sem gerar referência relevante. (SATO, 2007, p.12)

As influências estadunidenses também são polos simbólicos de consumo e de convergência entre nações. Todavia, é notório observar que a influência está para uma “captação” de culturas locais, regionais as quais visa, o Japão, por exemplo, adaptá-las à sua cultura local e ampliá-las para além de um imaginário registro; é preciso ampliar as ideias.

Uma coisa é como se forma a cultura pop de um país, e outra é como a cultura pop de um país passa a influenciar outros povos. Tratam-se de dois processos distintos, que podem ser facilmente compreendidos quando se recorre ao exemplo clássico da Meca da cultura pop: os Estados Unidos. (SATO, 2007, p. 13)

Significa então, uma ampliação de ideias e de posturas que aos poucos vão se moldando e significando os ambientes, o pensamento, a forma e as convergências ideológicas baseadas numa experiência gradativa, quer dizer, uma experiência que amplia saberes, referências e demais formas de conhecer o mundo e seus modelos culturais.

Em função disso, também é interessante apontar que o consumo japonês por suas próprias produções culturais segue em ritmo gradativo. Em décadas anteriores, esse reconhecimento de si em si mesmos, isto é, a produção cultural que emergia como parte de uma necessidade de reconhecimento de mundo e do mundo o qual estavam inseridos começava a ganhar fôlego:

No fim dos anos 50 e no início dos 60, o Japão por suas primeiras tsunamis consumistas, na qual praticamente todas as famílias adquiriram os “Três Tesouros Sagrados” do consumo do momento (uma referência aos tradicionais Três Tesouros Sagrados do Xintoísmo – um colar, um espelho e uma espada – que simbolizam o poder imperial). Nos anos 50, eram (“Os Três S’s, de Senpûki, Sentaku e Suihanki (Ventilador, máquina de lavar roupa, panela elétrica para arroz). Nos anos 60 foram “Os três K’s, de Kaa, Kûraa e Kaaraa terebi (carro, ar condicionado e TV em cores). Nos anos 70, os objetos de desejo foram “Os três J’s, de Jûeru, Jettu e Jûtaku (jóias, avião – no sentido de viagem ao exterior – e casa própria). De lá para cá, os japoneses tornaram-se internacionalmente conhecidos pelo ímpeto consumista, que frequentemente se manifesta como “febres” por determinados produtos que atingem grande parte da população numa forma massiva e uniforme. (SATO, 2007, p. 16)

Essa ressalva do ponto de vista do consumo e das formas de consumo dão-se pois, após a Segunda Guerra Mundial (1939-1945). A economia fora repensada de forma a angariar outros objetivos os quais estava o desenvolvimento sustentável como proposta fulcral; produz-se em harmonia com o meio.

A renda per capita aumentou significativamente, a educação alavancou as melhores posições no ranking do conhecimento; os japoneses estavam, então, sedentos por informação. Essa informação começa a “colorir” as mentes japonesas, tingir o solo japonês de movimentos e revoluções, a saber, nas artes, na pintura, na música, etc., o que amplia o imaginário já suscitado até aqui.

Havia uma mudança de comportamento. As referências tecnológicas, os modelos de educação externos de alguma forma possibilitaram a ampliação da própria cultura japonesa. Parece-nos que o cenário da guerra “ajudou-os” na ampliação das ideias, pois agora já sabiam de suas fragilidades e necessidades.

Nos anos de 1990, uma grande quantidade de animês fora introduzida no mercado japonês, o que alargou as lentes das chamadas “animações nipônicas”, ganhando adeptos e fãs em todo o mundo. Uma nova estética, uma nova narrativa, um novo meio de “ler” a realidade e o mundo, uma nova oportunidade de reinvenção, pois era preciso criar, assim sendo, criar para prosperar:

Através das animações, crianças e jovens fisicamente distantes do arquipélago passaram não só a cultivar super-heróis com nomes em japonês – e a incorporá-los no cotidiano. Entre os adolescentes a moda passou a refletir o que se vê nos animês, como cabelos pontudos pintados em cores vivas, sapatos com saltos extravagantes, roupas tipo marinheiro inspiradas nos uniformes escolares japoneses e coisas do gênero. (SATO, 2007, p. 22)

Essa aspiração da cultura japonesa não é apenas uma visão de Sato (2007), a exemplo de Luyten (2011) que também se debruça aos estudos do imaginário anímico nipônico.

Para essa autora, muitas das representações culturais do Japão transcendem a estética, a forma, o modelo, a precisão. Isso significa que muitas das representações acerca da cultura nipônica ganham contornos a cada momento dentro e fora do país. Quando falamos da expansão da cultura japonesa ao redor do mundo também se a suscitou que um dos veículos de propagação fora os animes, isto é, cujo consumo tornara-se um dos grandes pilares moventes desse percurso.

Na introdução à segunda edição do seu livro intitulado *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses* é possível visualizar esse processo:

As histórias em quadrinhos japoneses, desde há alguns anos caracterizadas por suas tiragens astronômicas e por um estilo peculiar de desenho e produção, alteraram-se em sua estrutura devido a diversos fatores como o grande volume de traduções para línguas ocidentais é um programa de internacionalização dos mangás. (LUYTEN, 2011, p. 09)

Reforçamos, pois que o “culto” a cultura pop japonesa não é algo isolado. A autora reafirma o que apontamos anteriormente quando diz que “O número de fãzines e associações de fãs de mangá e animê espalhadas por todos os continentes aumentou e há hoje em dia inúmeras obras, teses acadêmicas e sites na internet falando sobre eles” (LUYTEN, 2011, p. 09).

Isso quer dizer que o evento HQPB: quadrinhos e cultura pop na paraíba 2018, realizado em João Pessoa está para o processo de reconhecimento do Ocidente em relação a cultura oriental nesse contexto, pensa-se.

Muito comum visualizar símbolos e narrativas míticas em muitas das representações no evento. Muitos dos adeptos da cultura japonesa banharam-se de um imaginário, cujos arquétipos, dos mais variados, puderam ser vistos, refletidos e até discutidos, como mostra a figura abaixo:

FIGURA 3: Cosplay Sakura Card Captor



FONTE: Francisco Alves (2018)

A personagem acima é Sakura Kinomoto, uma personagem japonesa de 10 anos de idade, estudante da famosa cidade fictícia chamada Tomoeda. Em um dado momento, Sakura abre um livro mágico, misterioso, chamado Livro Clow.

Desse livro, contam as várias narrativas, constam 52 cartas. Em meio a proteção das cartas está Kerberos, o guardião, o qual diz a Sakura que as cartas foram espalhadas por toda Tomoeda e que era, a partir de então, seu dever resgatá-las, tornando-a, então, uma *card captor* (caça-cartas). Na busca pelas cartas, Sakura enfrenta inúmeros desafios os quais em relação as cartas que provocam fenômenos místicos, isso pela necessidade de dominá-las, capturá-la em seu báculo mágico e juntá-las à sua coleção.

A imagem do herói, primeiramente, está ligada a capacidade de ascender, estar mais próximo de algo Divino, tão quanto, isto é, compõe-se também de divindade. Ao lermos a imagem acima, percebemos que a necessidade da imaginação é um elemento medular para a composição dos arquétipos que a envolvem, pois são inúmeras leituras às quais assistem à significação dos mesmos e símbolos, a posteriori.

A priori, pensemos no shème como uma “intenção ao imaginar”, como sugere o professor Cavalcanti (2015, p. 21), isto é, está para a: “Junção da intenção gestualista com as representações simbólicas. Ligadura entre os gestos inconscientes da sensório-motricidade, os reflexos dominantes e as representações”, quer dizer, os movimentos, as simbologias e as relações místicas entre o representante, a imagem e o seu significado, o símbolo, acabam que compondo a universalidade da personificação das personagens na vida real.

A materialização da personagem no evento supracitado acima, em João Pessoa, Paraíba, mostra essa dimensão do heroísmo durandiano. Do ponto de vista de suas estruturas, isto é, dos protocolos de organização e de representação das imagens que se ligam a partir do shème ao arquétipo para gerar o símbolo, é possível colocá-la na dimensão da dominante postural/vertical, ou seja, os gestos e a postura sinalizam o combate e a certificação das ações heroicas.

A personagem, representada na foto acima, nos mostra essa corporificação no sentido de atingir a alma a partir de ações perceptivas, cujos diálogos com o meio reforçam seu caráter ao mesmo tempo terno, ora apenas uma forma de “esconder” a vivacidade de um combate, quer dizer, “camuflar” sua capacidade de combate utilizando-se da força e da astúcia para vencer o inimigo.

Sobre essa capacidade de luta, temos a chamada Estrutura Heroica ou Esquizomorfa em Durand (1997, apud Costa 2015), quer dizer, uma capacidade antífica, pois a todo instante

a negação da morte é um processo iminente nessa relação entre o ato heroico e o heroísmo representado nas imagens.

Assim sendo, ao refletir Durand (1997, apud Costa 2015), quando da construção do Imaginário e sua dimensão simbólica, observa-se que o místico compõe o Ser Humano assim como o reequilibra para além de um estado primeiro. O autor coloca a imagem como valor primeiro, instrumento ou mecanismo formador do homem assim como da cultura.

A figura não seria composta, como na etimologia à qual estamos acostumados, apenas por símbolos visuais, porém pelas diversas formas pelas quais o homem percebe e reage ao real. Assim sendo, "[...] imaginário seria o campo geral da representação humana; o conjunto das imagens e das relações de imagens que constitui o capital pensado do Homo-Sapiens." (Durand, 1997, p.16 apud Costa, 2015).

Tal assertiva, sugere que: o que escorre por entre nossos dedos não é apenas água, mas um complexo simbólico que ampara toda uma carga cultural a qual abarca nossas vidas; está, pois, para uma aproximação “[...] de um saber humanístico baseado no novo olhar antropológico das determinantes psicobiológicas da chamada “natureza” ou condição humana. Aproximando-os do humano em sua complexidade”, como aponta Cavalcanti (2015, p.23).

Assim, o que temos é um colosso que se apresenta ao social pela nossa capacidade de imaginação. É ela quem determina os avanços ou não da nossa capacidade de compreensão de mundo e do meio o qual significa, pois a nós Homo Sapiens Sapiens, é dada essa proeza. Portanto, imaginar está para essa relação entre o que compõe o imaginário no plano das fantasias bem como no plano da realidade.

Sakura é um símbolo mítico, já que se trata de uma narrativa heroica japonesa o qual abarca uma diversidade de cultura, de crenças, valores e narrativas as quais constroem a pluralização do pensamento oriental como parte de suas raízes e identidade cósmica, isto é, aquilo que os constroem para além da imaginação, que não deixa de ser um elemento da transcendência espiritual, por sua vez.

Em Luyten (2011) citando Benedito (1985) se sugere que o pensamento japonês “[...] é capaz de se dar conta da infinita complexidade e riqueza de um objeto, de uma flor, de um sentimento. E, em decorrência disso, de miniaturizar, de requintar, de levar à perfeição o verso, o relógio, a expressão emotiva, o vocabulário conceitual.” (LUYTEN 2011, p. 20 apud BENEDITO, 1985).

Isso só é possível graças a sensibilidade amparada nas disposições de empatia, isto é, as várias imagens introjetam na alma humana essa sensação de representatividade e “cosmo-afetividade”, quer dizer, a cultura em seu máximo esplendor. De outra forma, é importante,

aqui, fazemos uma menção a um aspecto o qual consideramos importante em relação a esta dissertação, trata-se da ótica da Iconologia, isto é, um percurso científico o qual se busca pensar, interpretar compreender e ler de forma ampla e responsável imagens que circundam nosso imaginário, aquilo que assiste, ao nosso entender, o chamado processo criativo.

1.2 SIMBOLISMO E ICONOLOGIA DO HERÓI POP JAPONÊS: A LEITURA NA PERSPECTIVA DA IMAGEM

Ao iniciar as primeiras linhas sobre a Iconologia, é preciso dizer que se trata de um campo de estudos para além da significação da imagem. Se busca interpretar objetos, arquitetura, pintura, escultura reconstruindo o percurso da criação no tempo e no espaço moventes, isto é, cada obra tem um percurso, uma ideia central, uma possibilidade, etc; há um meio histórico de significar o mundo das imagens.

Dito isto, tomam-se emprestados alguns pressupostos do historiador Panofsky (1982), cuja obra *Estudos de Iconologia: temas humanísticos na arte do renascimento*, apontam ideias interessantes para o que nos propomos.

É possível pensar historicamente, que as imagens as quais compõem o mundo das coisas, antes de sua organização conceitual, teórica por assim dizer, podem ser organizadas; é possível que se estructure o percurso das mesmas. Contudo, uma imagem não é uma imagem propriamente dita, solta.

É algo consciente, simbólico, onde a intenção vai além do dito nas cores; por assim dizer, não há uma consciência superior (do artista, por sua vez), mas uma intenção simbólica que aponta para uma identidade particular do artista, donde as formas apresentam-se conscientes enquanto que as imagens das formas estão para o inconsciente. Isso significa dizer que há um constructo imagético que atravessa os campos da consciência, isto é, há muito mais para explorar do que se imagina.

Por isso, uma imagem não pode ser lida de modo solto, no vazio. Talvez, seja essa a mensagem do autor, Panofsky (1982), quando na sua obra, sugere que haja muitas formas de compreender as formas do mundo impressas no campo da imagem como representação simbólica do tempo e do espaço, ainda, em fase de significação; por isso fala em síntese recreativa, ou seja, busca recriar o tempo das imagens a partir de um olhar, cujos símbolos sinalizam a dimensão do tempo histórico e sua validade para os dias atuais.

Essa observação atenta acerca das imagens está para uma significação da consciência do artista, do sujeito que lê o mundo à sua maneira, a sua época. Logo, inferem-se reflexões acerca da realidade como parte fundamental do pensamento mítico, imagético, simbólico.

Panofsky (1982), ao tentar refletir sobre esse mundo vasto das imagens e suas possibilidades sugere, para efeito “didático”, a diferença entre Iconologia e Iconografia, inspirando-se nos estudos simbólicos de Cassirer (1972), cujo mesmo diz o seguinte:

Ao concebermos assim as formas puras, os motivos, imagens, estórias e alegorias, como manifestação de princípios básicos e gerais, interpretamos todos esses elementos como sendo o que Ernst Cassirer chamou de valores “simbólicos”. [...] A descoberta e interpretação desses valores ‘simbólicos’ (que muitas vezes são desconhecidos pelo próprio artista e podem, até, diferir enfaticamente do que ele conscientemente tentou expressar) é o objeto do que se poderia designar por ‘iconologia’ em oposição a ‘iconografia’. (PANOFSKY, 1982, p. 53)

Na assertiva, o autor utiliza-se das leituras de Cassirer (1972), apontado acima, para pensar nesse processo de compreensão da imagem e suas perspectivas de análise. Ao que tudo parece, há uma antítese que fundamenta suas colocações, ou seja, explica detalhadamente como ocorre a diferença entre ambas. No que se refere a Iconografia, utiliza-se do aspecto gramatical, etimológico para situar melhor sua observação:

O sufixo “grafia” vem do verbo grego ‘graphein’, escrever; implica um método de proceder puramente descritivo, ou até mesmo estatístico. A iconografia é portanto, a descrição e classificação das imagens, assim como a etnografia é a descrição e classificação das raças humanas; é um estudo limitado e, como que ancilar, que nos informa quando e onde temas específicos foram visualizados por quais motivos específicos. [...] a iconografia é de auxílio incalculável para o estabelecimento de datas, origens e, às vezes, autenticidade; e fornece as bases necessárias para quaisquer interpretações ulteriores. Entretanto, ela não tenta elaborar a interpretação sozinha. (PANOFSKY, 1982, p. 53)

A diferença, como pode ser notada, está para o campo semântico: de um lado, a iconologia referente ao ato da interpretação, de outro, a iconografia referente ao ato da análise, tudo depende de como interpretar ambos os contextos.

Na primeira edição do seu texto, Panofsky (1982, p.19) afirma que “A Iconografia é o ramo da História da Arte que trata do conteúdo temático ou significado das obras de arte”, em outras palavras, refere-se ao consciente da obra, ao que realmente dialoga com o tempo presente ou não.

Essa interpretação pode apontar para conteúdos ainda não explorados, formas ainda não vistas, significados que ancoram o olhar atento de quem se debruça a entender a obra para além das lentes emergenciais. Isso significa, que há um mundo esperando ser explorado e significado a partir de uma obra de arte.

Panofsky (1982) traz importantes contribuições acerca do estudo das imagens, o que ajuda a refletir o seu posicionamento:

[...] para aqueles que podem ver, a existência se passa em um rolo de imagens que se desdobra continuamente, imagens capturadas pela visão e realçadas ou moderadas pelos outros sentidos, imagens cujos significado (ou suposição de significado) varia constantemente, configurando uma linguagem feita de imagens traduzidas em palavras e de palavras traduzidas em imagens, por meio das quais tentamos abarcar e compreender nossa própria existência. As imagens que formam nosso mundo são símbolos, sinais, mensagens e alegorias. (PANOFSKY, 1982, p.21)

Reforça-se então, o discurso de Panofsky (1982) e, de outro modo, revela esse turbilhão de imagens que constroem os seres, as coisas e toda forma de consciência a qual descreve a natureza das coisas em seu processo de significação na/pela realidade. Talvez, pensando por outro ângulo, essa significação dada às imagens parte da necessidade de estabelecer conexão entre o dito e o não dito, por outra forma, atesta a carga de experiências, questionamentos, remorso ou não; no mais, como reitera Manguel (2001, p.21.): “Qualquer que seja o caso, as imagens, assim como as palavras, são a matéria de que somos feitos.” Significa dizer, que as imagens constroem a humanidade.

Retornando a proposta central desta dissertação, para efeito alusivo ao Anime Naruto, em consonância com o que fora dito até aqui, apresenta-se uma das imagens possíveis a qual refletida de forma sucinta iconologicamente:

FIGURA 4: Naruto possuído pelo Chakra da Kyuubi



FONTE: <https://www.flogao.com.br/luisuchiha/122371399>

Na figura 3, é possível visualizar o personagem Naruto aludindo à Raposa de Nove Caudas, isto é, possuído por uma energia que “ultrapassa seus domínios”: a Raposa começa a emergir do seu interior, modificando seu corpo, sua mente, seus trejeitos e sua personalidade; torna-se agressivo e perigoso.

Do ponto de vista da Iconologia, é possível perceber que há uma nítida metamorfose, de outra forma, um novo ser passa a dominar o corpo e mente de Naruto fazendo-o refém de seus desejos e sua força infinita; seus dentes crescem como de uma fera selvagem, seu olhar é transmutado, ou seja, revela um inconsciente perverso.

Essas e outras menções simbólicas podem ser aludidas quando da necessidade de interpretar esses personagens, pois há uma fusão de forças inconscientes que atuam sobre Naruto e sua aldeia, fazendo-o refém de um destino iminente, pois “[...] as imagens, assim como as histórias, nos informam.” (MANGUEL, 2001, p. 21).

A História tem esse compromisso: o de ligar o tempo e suas constelações simbólicas, quer dizer, representa o estado do tempo a partir de imagens que funcionam como “âncoras de equilíbrio” entre o símbolo e a consciência de uma imaginação que transcende a natureza da mente; se está diante de um percurso desafiador, algo que reforça o mistério das coisas assim como as, pois depende muito de quem lê a realidade e como a significa.

Ainda mais, vê-se na figura 5 algumas peculiaridades:

FIGURA 5: Naruto fugindo após pichar os símbolos dos Hokages



FONTE: <https://aminoapps.com/c/galaxia->

[ninja/page/item/naruto/57op_VkF5Im6rKwdoz520Dzb6VMDvvRkw](https://aminoapps.com/c/galaxia-ninja/page/item/naruto/57op_VkF5Im6rKwdoz520Dzb6VMDvvRkw)

A infância de Naruto também revela seu lado humano: é brincalhão, travesso, astuto, etc. Na imagem (figura 5), a astúcia revela o lado “menino de ser”: com um balde a pichar os rostos dos quatro líderes mais importantes de sua aldeia. Tal atitude “arranha” o comportamento moral da mesma, onde logo mais, o tacha de desordeiro, alguém perigoso à sociedade, isso por conta do mistério que o envolve desde bebê: possui selado em seu corpo a famosa Raposa de Nove Caudas, cuja mesma quase destruíra a aldeia em anos anteriores; logo, os moradores temem que retorne e traga o mesmo sofrimento e caos de outrora.

Como se pode notar, a leitura de uma imagem é permitida dependendo da carga emocional do leitor, como se sente diante da mesma e como se vê pertencente à sua carga simbólica já que esses, os símbolos, possibilitam a evocação de afetividades dantes obscuras, obsoletas, guardadas em consciências as quais para além do tempo histórico, finito, cósmico; se está tratando de iconologias as quais ressaltam o imaginário humano e sua relação com o desconhecido. Por falar em símbolos vejamos uma síntese do que entendemos ser pertinente sobre, logo mais.

1.3.1 Como a simbologia perpassa toda a saga de Naruto

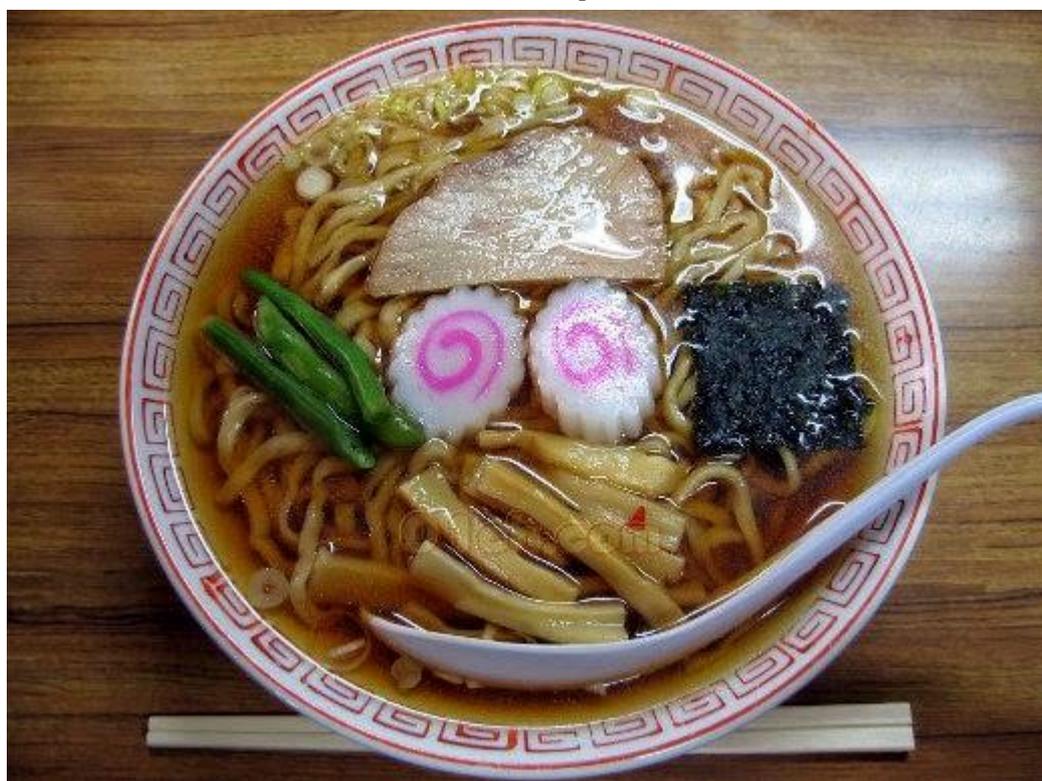
Não obstante da nossa realidade, vemos muitos símbolos representarem a personalidade de qualquer sujeito que esteja posto em uma ou mais narrativas, como é o caso de Naruto. O anime nos proporciona uma série de premissas simbólicas que fomentam o dia a dia do personagem central bem como de personagens secundários, por sua vez.

A Simbologia como parte de um olhar científico visa mostrar aquilo que nossas lentes inicialmente não conseguem captar, isto é, com um meio mais adequado, organizado e reflexivo é possível transcender a imagem e apurar sua essência, sua “cosmo-visão”. Isso significa que nem tudo que vemos é o que é apenas por ser o que é. Não. Há muito mais a ser visto e dito. O anime em análise traz essas curiosidades: de um lado a simbologia simples, outras vezes bem perceptíveis, de outro, a possibilidade de relacionar a realidade ao imaginário da mente o qual capaz de nos mostrar aquilo que, por vezes, não somos capazes de enxergar; é preciso um pouco mais de atenção.

Praticamente todos os nomes de personagens sejam de quadrinhos (mangás) ou animes japoneses, têm uma relação estreita do seu nome com a sua personalidade, influenciando direta ou indiretamente no personagem. Naruto é o nome de bolinho feito de massa de peixe servido sobre o Lamen ou Ramen (dependendo da pronúncia em alguns locais), muito comum por conter desenhos de redemoinhos cor de rosa. Prato preferido do protagonista

(Naruto). A inspiração veio do seu criador, Masashi Kishimoto, que inicialmente é fã da culinária japonesa. Essas e outras peculiaridades somam-se no afã de nos possibilitar entender como esse processo de re-construção de uma cultura pode influenciar gerações e o mercado anímico mundo afora. O redemoinho, visto na imagem abaixo é um sinal dessa perspectiva, isto é, mostra que as relações simbólicas entre o personagem central e o seu mundo imagético é bem perceptível, praticamente indissociável; aos nossos olhos, uma relação direta entre o que representa Naruto (personagem central) e o que significa o mundo das simbologias as quais carrega consigo seja em suas roupas ou habilidades de ninja. Vejamos a espiral como símbolo metafórico aludido á nossa reflexão na figura abaixo:

FIGURA 6: Naruto (bolinho de peixe do ramen)



FONTE: <http://chadtecido.blogspot.com/2014/04/lamen-japones.html>

O bolinho da figura 6 é feito de um purê de peixe já em formato de espiral, cujas propriedades são compostas por diferentes ervas. É conhecido no Japão como “Narutomaki”, podendo ser traduzido como “Enrolado de Naruto” ou “Torta de Naruto”. Devido ao desenho de uma espiral ele é facilmente associado a um redemoinho, nos remetendo ao significado do título Shippuden, que quer dizer furacão. Encontramos espirais no uniforme de Naruto, como podemos ver na figura bem como no símbolo de selamento das Nove Caudas em sua barriga.

FIGURA 7: Espiral, Símbolo do clã Uzu maki



FONTE: https://aminoapps.com/c/naruto-shippuden-online/page/blog/clã-uzu-maki/GMnD_MpInuzp70Nd2Y8oWdEkMqkQwxnzm5

Naruto pode ter múltiplos significados no Japão, seja o nome de uma cidade ou de uma ponte, sempre ligado aos redemoinhos. Ou seja, a lexia Naruto pode ser associada a qualquer símbolo do Japão que possa aludir o imaginário do anime como relação direta com os espaços nipônicos.

Símbolo por excelência da série Naruto, a espiral aparece de maneira recorrente e sob as mais variadas formas ao longo da história. Mesmo o nome do protagonista, Naruto Uzumaki, foi deliberadamente construído para reforçar esse simbolismo. [...] Naruto é uma espécie de bolo de peixe com recheio em espiral que costuma ser servido como acompanhamento do ramen, um tipo de macarrão que é o prato preferido do herói. Naruto também é o nome de uma pequena cidade litorânea da província de Tokushima, conhecida por apresentar em sua costa um singular fluxo de mares que causa grandes redemoinhos marítimos. Já o sobrenome Uzumaki, significa literalmente “espiral” ou “redemoinho”. (NAGADO, 2011, p. 114- 115)

Outra curiosidade que vemos sobre as espirais são que, além de aparecerem nos uniformes, ela também se encontra mesclada ao símbolo da Vila da Folha a explicação é mencionada posteriormente pelo autor onde o mesmo afirma que: O símbolo do clã Uzumaki, nos uniformes de Kanoha, se faz presente para representar a amizade/parentesco distante entre

o Clã Senju e eles (fig. 8), mas mesmo depois da destruição do clã Uzumaki os símbolos permanecem lá.

FIGURA 8: Aliança entre os clãs Uzumaki e Senju



FONTE: <https://sitetarjanerd.com.br/2017/artigos/naruto-historia-do-cla-u-zu-maki%E2%94%82voce-sabia/>

Ou seja, o autor usa o espiral que é um símbolo de excelência, crescimento e renovação, como referência a um jovem que está em constante mudança, crescimento e aperfeiçoamento na sua jornada em busca do reconhecimento como herói, alguém importante, posteriormente, da Vila da Folha. Pode-se dizer, também, que a espiral é para muitos um símbolo antigo, cujo mesmo representa o sol e a vida em algumas culturas, como a japonesa. Sua rota constante reflete essa permanência em relação a todo um aprendizado; também reflete o tempo das coisas, a imanência e iminências das coisas primeiras, o recomeço ou o avanço daquilo, já posto como contemplação.

É nítida a relação dos símbolos com a natureza. É importante destacar que a narrativa por trás dessa simbologia a qual tem na natureza seu princípio fundante assume papel fulcral nesse processo de compreensão da própria natureza e suas referências míticas. Em Naruto, como já apontamos, a espiral em forma de círculo representa, de certa forma, o deus Sol, a natureza suprema das energias fecundantes, circulares, limítrofes entre o corpo, a mente e o espírito alinhados pela consagração da interioridade; talvez a representação da subconsciência a qual libera energias as quais alinham ou visam alinhar o indivíduo à natureza das coisas e da

vida. Frutiger (2007) em seu texto Sinais e Símbolos: desenho, projeto e significado assevera essa premissa como parte de um constructo do nosso imaginário. O pesquisador entende que:

[...] o símbolo do sol consiste em dois elementos fundamentais: em primeiro lugar, a forma circular ou de disco do corpo e, em segundo, a indicação mais abstrata dos raios. Geralmente ambos são amparados pela alusão de uma rotação, de um movimento, talvez em relação à eclíptica. Não podemos nos esquecer da representação simbólica do dia ou das estações do ano, que se exprimem sobretudo em forma de espiral. (FRUTIGER, 2007, p. 252)

Trata-se, pois de suscitar a dinâmica da vida e do corpo, isto é, as múltiplas transformações as quais somos condicionados ao longo do tempo. Esse condicionamento pode nos ajudar a compreendermos essa rotatória da vida, quer dizer, esse “vai e vem” da natureza, das estações do ano e assim por diante. O símbolo locado em Naruto mostra-nos, em nosso entendimento, essa dimensão da natureza, sempre em processo de ressignificação do tempo e das estações as quais o significa bem como o eterniza conforme o olhar de quem interpreta-o em detrimento de si e do outro em consonância com a metamorfose natural da vida.

A fala do autor supracitado reforça o que adicionamos anteriormente. Todavia, mostra esse ciclo, cuja natureza humana perpassa ao longo da sua vida, quer dizer, o Homem está sempre em busca de um equilíbrio ou não, mas na maioria das vezes esse “equilíbrio” se faz necessário, como no caso do personagem Naruto; a busca constante de si mesmo ou daquilo que o faz protagonista leva-o a patamares cada vez mais iminentes como o fato de entender sua verdadeira identidade, o que o faz, a todo momento, somar esforços e ultrapassar ciclos, já pré determinados em sua jornada.

As falas mostram esse começo e recomeço não apenas de um ponto de partida em si, mas de um ponto de vista que resinifica as estações do ano e, como é de se perceber, a cada estação um modo de ver, enxergar as coisas diferentemente. Em Naruto não é diferente, a narrativa inicia com uma atmosfera melancólica, ao nosso ver, e, aos poucos, desabrocha e começa a “costurar” a realidade; os mundos e mistérios vão se apresentando e se movimentando no tempo, no espaço..., até que os sinais se revelem e o tornem parte fundante do mistério que o cerca. Nesse instante, a narrativa começa a “ganhar corpo”, significado.

Em suma, é de grande importância pensarmos na dimensão dos símbolos, pois mostram aquilo que está adormecido aos nossos olhos ou até mesmo no tempo das coisas, haja visto que a relação dos símbolos com a realidade far-se-á conforme as múltiplas narrativas presentes no imaginário social da mente, cujas impressões revelam o quão

pequenos somos diante da imensidão de narrativas as quais ansiosas para serem lidas e contempladas por um ponto de vista o qual faça sentido a sua performance no tempo da vida bem como na vida do tempo, já que somos essa linha limítrofe entre o tempo e a natureza das coisas.

CAPÍTULO 2 – A RAPOSA MÍSTICA RECONFIGURADA NO ANIME

2.1 DO “CAMINHO DAS PEDRAS” AO MITO: ENTENDENDO SEU CONCEITO NA NARRATIVA NIPÔNICA

Ao buscar conhecer os inúmeros mitos mundo a fora nos deparamos com várias narrativas as quais alimentam o nosso imaginário e nossa “fome” de conhecimento acerca daquilo que exala mistério e investigação. Alguns caminhos possíveis encontramos em estudos, já renomados, os quais assinalam o percurso a ser seguindo, as pistas por assim dizer. Na concepção de Langer (2015), o mito é uma construção baseada em narrativas orais e coletivas que perpassam o imaginário de uma sociedade:

[...] concebemos mito enquanto um conjunto de narrativas anônimas, coletivas, de base oral e que condensam por meio de metáforas e símbolos, os conhecimentos intuitivos e emotivos de uma sociedade a respeito de sua origem, caráter e destino. (LANGER p.08, 2015)

Buscando ampliar essa discussão, se pensou nos estudos de Campbell (1990) para certificar o que afirmamos até aqui. O autor nos chama a atenção para um ponto interessante sobre os mitos, ou seja, sustenta a tese de que são narrativas simbólicas que refletem realidades independentes, pois essas realidades revelam múltiplas identidades humanas, sejam quanto as etnias, a historicidade que compõe cada sujeito em seu lugar de pertença, de fala em dada cultura, com o fomento de perceber nas ações desses o modo de ser, a origem das coisas, dos fenômenos, etc.

Dito isso, o que estamos fazendo? Tentando compreender o mito como um possível “caminho metodológico” o qual responda o objeto de pesquisa aqui tratado. Por esse olhar, presumo que a mitologia presente no Anime Naruto revela os vários “mundos” presentes nas personagens e nas relações das mesmas com o meio, isto é, cada personagem carrega consigo um aspecto simbólico, mítico que as representa na instância da vida e do cosmos em relação ao tempo mítico, inclusive aludido pelo autor aqui apresentado; trata-se de buscarmos, “uma experiência de estar vivos”.

Essa dimensão da oralidade nada mais é que a possibilidade da manutenção do “eu” através do tempo; há, pois, um salto no tempo: uma geração “dorme” e outra “acorda”, isto é, a procriação é um constructo dessas verdades em manutenção. Isso significa dizer que uns morrem para que outros vivam. Esse ciclo estabelece o equilíbrio da existência e da morte

como manutenção dela. Nesse ínterim, a significação das verdades se organizam e possibilitam outras memórias em outras épocas históricas. Há, então, um surgimento contínuo.

A conceituação do mito é mais um capítulo da nossa história na tentativa de alcançar aquilo que nossos olhos não tocam. Por isso, a necessidade das sinestésias como parte de um processo de reconhecimento semântico do nosso corpo personificado nas narrativas da vida.

2.2 MITOS ORIENTAIS: ENTRE CRONOS E A NARRATIVA DOS CONCEITOS

Em busca de uma resposta ao nosso estudo se faz necessário entender alguns dos aspectos da cultura oriental no que cerne os mitos presentes na sua cultura, bem como ampliar as discussões acerca do imaginário que reverbera a consciência existencial do país. Isto significa reiterar as narrativas míticas japonesas presentes nas histórias sobre a criação do mundo, logo, o surgimento dos deuses e seus imperadores.

Isso é possível devido a possibilidade de interpretação das mais diversas, pois em cada sociedade há um conjunto de mitos que sinalizam a presença de costumes, tradições, etc. Isso fortalece as expectativas acadêmicas no sentido de estabelecer laços ainda operantes quanto a busca da tal verdade ou da possível verdade ancorada no mito que se analisa ou pretende analisar, como é o meu caso.

De outra forma, buscamos apoio em Joseph Campbell (1994) no sentido de compreender, sob sua interpretação, a narrativa mítica acerca do Oriente, especificamente sobre o Japão. Bem, ao iniciar essas primeiras considerações chama-se a atenção para o Capítulo I de seu texto intitulado “As máscaras de Deus: mitologia oriental”. Nele, é possível perceber a necessidade de um diálogo entre a mitologia oriental e ocidental. O intento do autor é de nos mostrar as relações recíprocas entre uma mitologia e outra e, mostrar, ao mesmo tempo, essa incapacidade do homem de compreender o todo da vida, a não ser aquilo que a vida “singelamente” o permite ver aos olhos do outro.

Como toda reflexão mítica nos ensina algo, entendemos que a primeira impressão à vista é o retorno, isto é, a necessidade de compreender os retornos míticos que constroem as múltiplas realidades históricas situando o homem no tempo e no espaço, ainda, em fase de ajustamento. Isso nos faz questionar sobre o tempo: O Tempo está a se ajustar ao homem ou o contrário? Talvez essa ideia de tempo seja algo que transcenda nossa compreensão sobre a reincidência dos mitos no processo de explicação, aos olhos de quem investiga, pesquisa das várias sociedades mundo a fora.

Temos a chance de reinventar o mito de forma a concebê-lo parte desse ciclo que retorna aos olhos do homem a cada geração, pois isso é fundamental, o que sinaliza a imutabilidade do tempo uma vez que o tempo não muda, mas o homem em face do tempo. Vejamos o que Campbell (1994, p.13) nos diz:

O mito de eterno retorno, que continua sendo essencial na vida oriental, revela uma ordem de formas imutáveis que surgem e ressurgem ao longo do tempo. A rotação diária do sol, o minguar e o crescer da lua, o ciclo do ano e o ritmo de nascimento, morte e renascimento no mundo orgânico, representam um milagre de surgimento contínuo, fundamental à natureza do universo. Todos conhecemos o mito arcaico das quatro idades – de ouro, da prata, do bronze e do ferro – em que o mundo é mostrado em seu declínio, sempre para pior. Em seu devido tempo ele se desintegrará ao caos, apenas para ressurgir, viçoso como uma flor, e recomeçar espontaneamente seu curso inevitável. Jamais houve um tempo em que não houvesse tempo. Tampouco haverá um tempo em que esse jogo caleidoscópico da eternidade no tempo deixe de existir.

Ao tratar do mito, o autor sugere a importância de seu retorno, sobretudo, quando se trata do mito oriental. Na passagem acima é possível perceber que essa noção mítica amplia o nosso imaginário, nos chama a atenção para o campo finito das coisas, ou seja, a natureza tem tempo certo para findar-se e recomeçar-se. Logo, o homem, precisa recomeçar junto a ela, caso contrário penará, pois não entenderão o ciclo proposto pela vida, já que entre a vida e a morte há um retorno iminente das coisas para significar novas ideias.

Também é possível perceber uma crítica quanto a materialidade do homem, isto é, o tempo para a natureza é infinito, mas a natureza é finita aos olhos do tempo, o que significa entender que as primazias humanas quando banhadas de ouro, prata, bronze e ferro se acabam ou se acabará e, quando isso for possível, pois é inevitável, o homem terá que reconhecer uma nova existência, com novos significados, caso contrário tudo acabará, inclusive a si mesmo, pois não tem mais nada que signifique. O autor também chama a atenção para algo importante em relação ao homem, ou seja, o mesmo “[...] precisa orientar a mente de maneira a identificar sua consciência com o princípio contido no todo” (p.13). Dessa forma, o “eu” humano precisa construir-se nesse infinito de ideias, reconhecer a si mesmo no outro, noutra configuração imagética da realidade.

Essa crítica apontada por Campbell (1994) revela uma certa tensão entre o que é o que não é em Deus ou no próprio mito de Deus o que o leva a confrontos consigo mesmo. A busca por explicações sobre a relação do homem com as divindades é o que fomenta as narrativas orientais, sobretudo, do Japão, como vamos conhecer agora.

No Capítulo 8 do livro de Campbell (1994), intitulado de Mitologia Japonesa, o autor abre o diálogo com um subtítulo interessante: Origens Pré-Históricas, nele o autor entende que devemos olhar o Japão sob quatro pontos fundamentais para a compreensão do processo histórico mítico: A chegada do budismo e das artes na Europa germânica através do processo de cristianização, no Japão. Sabe-se que os primeiros contatos foram entre a China e a Ásia Central pela chamada Rota da Seda. Essa rota nada mais é que os caminhos mercadológicos das civilizações antigas que angariaram conhecimento, cultura e mercadorias ao longo dos anos. Por este canal passavam produtos dentre eles a seda, que os chineses, por exemplo, aprenderam a produzir a partir de um conhecimento prévio sobre a fibra branca dos casulos dos bichos-da-seda e a dominavam como ninguém à época.

A relação da China com outros países foi se intensificando e compondo um canal mercantil capaz de atingir inúmeras fronteiras e modificar culturas. Uma dessas fronteiras foi o Japão, uma nação, ainda, se desenvolvendo e que trazia consigo a pureza da sua juventude; o país não se atinha ao tradicionalismo tão corrente em outras partes do mundo, em outras civilizações. Campbell (1994, p.360) nos relata como o Japão enxergava as experiências sociais a partir da perspectiva budista:

[...] por causa da sua juventude, não houve no Japão tradicional nenhuma experiência fundamental de desilusão social ou cósmica como as que observemos no Egito, Mesopotâmia, Índia e China; de maneira que, quando o budismo chegou, sua primeira sobre verdade, “Toda vida é sofrimento”, pode ter alcançado o ouvido, mas jamais o coração. O Japão ouviu algo bem diferente no evangelho do Buda.

Atender a esse sofrimento suscitado na cultura budista não estava nas “entrelinhas” dos japoneses, pois eram livres para pensar o mundo não de forma concorrente, mas de forma *sui generis*, isto é, única e intransferível. O que abre precedentes para pensarmos sobre os “porquês” da assimilação dessas culturas externas: ou forma assimilando pela necessidade política no campo das ideias ou pela necessidade de um conhecimento externo no afã de compreenderem a si mesmos como parte de um povo em seu todo, já que também dotados de uma cultura pessoal, única, singular poderiam (re) significá-las ou entender-las de outra forma.

Como suscitamos anteriormente, o Japão é um “menino doce” com alma relativamente primitiva, como sugere Campbell (1994, p. 360): “[...] no momento de sua entrada no palco da história, o japonês era ainda dotado daquele senso original de número em todas as coisas [...]”. Significa que “engatinha” no sentido de uma abertura para o mundo das coisas ainda não ditas

ou sentidas em sua cultura. Por fim, Campbell (1994) alude o Japão como “[...] um mundo insular onde existe uma relação naturalmente aceita em toda a escala social; [...] no Japão, mesmo nos tempos de distúrbios mais violentos, o império funcionava, em linhas gerais, como uma unidade orgânica (ibidem). Isso significa que o país estabelece uma cultura própria, capaz de atender a toda sua população, pois compreendem desde cedo a necessidade do outro em detrimento de si mesmos.

Nesse prelúdio, outra coisa nos chama a atenção: se trata do heroísmo presente na espiritualidade japonesa, ou seja, a impressão que dá, tomando emprestadas as palavras de Campbell (1994, p.361) é de que [...] um espírito aristotélico heroico e aristocrático impregnou o corpo social, dotando-o com a qualidade de honra que o permeou de cima para baixo. Ao mesmo tempo, mas em sentido inverso, a sensação de maravilhamento e deleite no número – que via de regra desaparece nas sofisticções de uma civilização desenvolvida – permanece significativa na estrutura da vida, sustentada por baixo pela sensibilidade do povo e no entanto influenciando o espectro cultural até o topo.

Notemos, que o heroísmo não está na batalha, no uso da força, do maquinário da guerra, mas na contemplação de uma cultura que não se esfacela nem mesmo angaria outros caminhos. As hierarquias são respeitadas e contempladas como parte de um sentimentalismo heroico coletivo, isto é, cada um respeita suas posições, o que lugar de fala na pirâmide social, sua relação com o mundo e seus deveres como parte de um diálogo contínuo entre o tempo, o homem e a cultura, um tripé o qual revela o japonês em seu esplendor e cidadania. Acerca desse itinerário narrativo sobre o Japão, Campbell (1994. p. 361-362) propõe uma arqueologia, cuja mesma divide o Japão em cinco estratos do ponto de vista pedagógico:

O primeiro (grifo nosso), altamente hipotético, é o dos caçadores paleolíticos do período do Sinantropo e do Pitecantropo, cerca de 400 000 a.C, quando as ilhas parecem ter estado ligadas ao continente. Existem relatórios de descobertas de ferramentas de corte e de pelo menos um possível fragmento de uma pélvis pitecantropóide. É possível que surjam novas descobertas, mas, até lá, pode-se dizer muito pouco além disto sobre os hominídeos glaciais do Japão. [...]. **O segundo estrato** (grifo nosso) pré-histórico, também altamente hipotético, é o dos caçadores mesolíticos, possivelmente pós-3000 a.C. Foram encontrados em Honshu alguns objetos minúsculos, julgados micrólitos por alguns estudiosos, mas, mais uma vez, a discussão continua aberta e, para nosso propósito atual, de nenhuma ajuda. **O terceiro estrato** (grifo nosso), por outro lado, é de considerável importância. O período e conhecido como Jomon ("frisado a corda") e, como o nome indica, se caracteriza por artefatos de cerâmica de tipo rudimentar, feitos a mão e frisados a corda. A época é de cerca de 2500 a cerca de 300 a.C, dentro de cujo longo período se conhecem cinco fases: 1. Proto; 2. Inferior; 3. Média; 4. Tardia, e 5. Final. Presume-se que os primeiros

portadores da cultura tenham sido caucasóides. Seus prováveis descendentes, os ainos, estão hoje confinados à ilha norte, Hokkaido, mas em algum momento possuíram também toda ou a maior parte da Honshu. [...] **O quarto estrato** (grifo nosso), o período Yayoi, é situa-se entre c.300 a.C.-300 d.C. e representa o estabelecimento de uma cultura japonesa propriamente dita. Os locais, confinados em Kyushu e sul de Honshu, mostram que as chegadas aconteciam via Coréia. O complexo cultural sugere a China pré-Shang (Lungshan: cerâmica negra, c. 1800 a.C). As datas japonesas correspondem, entretanto, às chinesas Ch'in e Han. [...] **O quinto estrato** (grifo nosso), o período Yamato, que começa por volta de 300 d.C, representa uma nova migração dos centro-asiáticos da Coréia, via Kyushu, para Honshu. Sepulturas cobertas de terra, em outeiros, circulares, quadradas e em forma de buraco de fechadura, situadas ora em colinas ora entre lavouras de arroz, nessa cultura ganharam o nome de "complexo tumular em outeiros". Por volta de 400 d.C. as tumbas alcançaram um tamanho enorme. Uma, tradicionalmente atribuída a certo imperador Nintoko, a quem se atribuem as datas 257-399 d.C. (sic),⁴ cobre cerca de 32 hectares de terreno, com 27 m de altura e 360 m de comprimento, com santuários e dependências no topo.

Aqui temos uma noção arquitetônica das mitologias ingressantes na narrativa japonesa, ou seja, uma alusão aos processos de encaminhamento das significações e tradições, sobretudo, religiosas no processo de reconhecimento do tempo como marca utópica da substancialidade imaterial do Japão, a ceiva de sua originalidade espiritual, por assim dizer. Essa disposição mítica trazida pelo autor, nos encaminha a um olhar mais condensado sobre a cultura japonesa, sobretudo, sobre sua espiritualidade presente nas ações e na composição de seus valores. O mundo estava se transformando velozmente, mas o Japão também evoluía, contudo, respeitando os alicerces que alimentam o homem e sua relação com a natureza e o mundo.

O autor nos apresenta, logo mais, no item II. O Passado Mítico, ou seja, uma leitura que nos leva a um profundo mergulho nas águas simbólicas da vida mítica. Nota-se que parte da cultura japonesa, como suscitada anteriormente, advém da China Antiga, de outro modo, de um conjunto de narrativas míticas que se arranjam “à maneira de uma crônica de mundo”. Reflitamos o que Campbell (1994, p. 363-364) sugere:

Entretanto, ao contrário da aridez dos confucianos, consideravelmente bem-sucedidos na desmitologização da mitologia sem, no entanto, terem conseguido convertê-la em qualquer outra coisa, os literatos recém-emplumados do Japão ainda eram portadores do orvalho da juventude. Seu modelo era, na verdade, uma crônica lendária chinesa do tipo composto pela primeira vez na Suméria, narrando a origem do universo e as eras dos deuses, depois as eras dos reis sobre-humanos e, finalmente, a dos homens heróicos que vivem aproximadamente o mesmo número de anos que nós. Mas a roupagem com que vestiram aquele modelo era oriunda de sua própria herança folclórica, quase infantil.

Longe de uma doutrinação em si mesmos os japoneses apostavam numa “fraternização” da herança folclórica, isto é, numa possibilidade de transmitir de uma geração a outra sua herança cultural, mesmo admitindo a entrada de outros olhares e fazeres culturais, o que de forma alguma alterou sua consciência, seu estado de ser, sua relação com o mundo e a natureza como parte de um único corpo até hoje. Como bem sustenta o autor logo mais: “Ao contrário de seu modelo chinês, eles começaram antes do princípio do mundo. E mantém um espírito totalmente mitológico na narração sobre o primeiro herói divino e posteriores heróis humanos do passado grandioso. Fazem a realeza descer do céu para a casa de Yamato e prosseguem com ela até algumas décadas antes de seu próprio tempo.” (Campbell, 1994, p.364). Isso significa que a cultura japonesa mesmo sendo adicionada a outra (s) não perdera seu brilho natural de ser; mantem-se tal qual nos tempos da criação.

Pensando na aquisição de conhecimento do leitor, toma-se emprestadas duas passagens do texto de Campbell (1994) que sinalizam essa concepção narrativa, cuja mesma ancora o mítico na sua composição simbólica e mística do ponto de vista de um mistério gozoso entre o Homem e Deus presentificados na mitologia oriental, ambas localizadas nas páginas 364, 365, 366, 367 e 368 dessa edição (A Idade dos Espíritos). Ver anexo.

De antemão, esses dois exemplos estão postos exatamente como se encontra no texto de Campbell (1994), em relação a sua estrutura escrita. Essas duas narrativas sinalizam alguns diálogos entre o Homem, Deus e o Cosmos como parte de um diálogo cíclico e atemporal. A mitologia impressa nessas narrativas mostra o caos da mente humana se organizando para organizar o caos da vida, ou seja, uma releitura de mundo possível a partir da convergência entre forças misteriosas que se deleitam no próprio mistério para evocar o homem na sua imaginação.

Campbell (1994) mostra a força dos mitos e sua utilidade social, histórica, cultural nas referências humanas. Essas referências apontam caminhos e desfazem outros no intuito de corroborar com a significação do tempo presente não deixando, contudo, se perder, até que possível, as memórias e diálogos anteriores ao renascimento de uma nova ordem cíclica do conhecimento.

Compreendido o percurso até aqui, entendemos que, agora, é possível falar do Mito da Raposa presente no Anime Naruto, objeto de estudo deste trabalho acadêmico. Como nos mostrou Campbell (1994), os mitos podem ser reinventados de acordo com o tempo e as sociedades, sobretudo, orientais como é o nosso caso. Adiante, trataremos de falar a luz da compreensão do Professor e Pesquisador Heráclito Aragão Pinheiro, através da sua obra

intitulada *Naruto e a mitologia oriental* (2011). Sua obra é de simples apreensão, clara e objetiva, além de nos possibilitar a capacidade criativa acerca do imaginário *Naruto*.

2.3 O TEMOR DAS NOVE CALDAS AFRONTA O TEMPO NARRATIVO EM NARUTO: O MITO DA RAPOSA

A cultura oriental é bem ampla, cheia de mistérios que aguçam o imaginário moderno sob o viés da inquietude e, ao mesmo tempo, sob a âncora da investigação científica. Esse tipo de investigação leva em consideração alguns nortes no afã de assegurar as narrativas o mais fiel possível tal qual apresentam-se à sociedade, seja através da oralização passada de geração a geração, seja no processo de ressignificação da mesma. Isso mostra o movimento narrativo e o lugar de fala do mito quando refletido sob o viés do discurso mítico, isto é, aquele em que torna-o parte de um poder absoluto e irrevogável no tempo; a presentificação temporal do “eu” narrado, seja ele cronológico ou até mesmo atemporal, pois não precisa significar-se, já que ele próprio significa o mito em seu processo de recriação do mundo pela palavra.

Em Pinheiro (2011) encontramos um processo de recriação do mito através de experiências narradas, oralizadas por orientais que ajudaram na composição de suas reflexões as quais tomamos, também, emprestas com o intuito de entender melhor o que estamos tentando dizer da melhor maneira possível.

A Professora Mestra em Linguística pela Universidade Federal do Ceará (UFC), Karine Alves David, afirmou que “Os animes e mangás japoneses vieram para ficar.”. Entende, que esses gêneros ajudaram imensamente a propagar a narrativa mítica do *Naruto* e conquistar uma infinidade de fãs ao redor do mundo, sobretudo no Ocidente. Com a chegada desses gêneros, um leque de mitologias foi se abrindo e “dando asas a imaginação” dos fãs. Essas mitologias trazidas pelos animes e mangás refletem as várias referências acerca da cultura japonesa: suas lendas, religião, folclore, costumes, educação, etc.

O Japão tem tradições antigas que até hoje refletem o imaginário social que assiste sua sociedade e seus costumes, sua vasta cultura por assim dizer, englobando tudo que conhecemos até hoje ou não, pois muitas coisas, acreditamos, devem ser preservadas em detrimento da manutenção da identidade de seu povo e, isso, é acordável. Essa marca criativa que sempre tiveram é uma das coisas que chamam a atenção do mundo, pois são ímpares no quesito educação e criatividade coletiva onde tal proeza se faz sentir nos trabalhos do Kishimoto Masashi, autor de *Naruto*, reunindo lendas, histórias antigas, fábulas no sentido de

angariar visibilidade e leveza em seus trabalhos, o que chamou a atenção do público mundial destacando-se como um dos mais importantes nomes do Japão em entretenimento.

Pinheiro (2011, p.11) afirma que seu primeiro contato com o trabalho de Kishimoto foi através do anime: “[...] a história intrigante é envolvente, com um roteiro enxuto e bem amarrado, repleta de personagens interessantes e complexas, cada uma com uma biografia e motivações cuidadosamente elaboradas. Tudo isso me fascinou de imediato”. Esse fascínio não é apenas um “toque” particular do autor citado, mas um reflexo da grandiosidade cultural japonesa em todo o mundo. Não é estranho encontrar pessoas de várias idades “vidradas” em anime, sobretudo, em *Naruto*, isso porque estão em condições de empatia imaginativa, isto é, o leitor-observador-ouvinte é levado a ler o mundo de si mesmo através de algumas passagens marcantes da narrativa, cuja imaginação é permitida e a florada no espectador como um sinal de comando do anime; isso implica na possibilidade do anime fazer emergir sentimentos os quais tratados em sua narrativa, já que muitos desses sentimentos assumem posições valorativas diversas, o que singulariza cada indivíduo em condição e permissão de pertença em seu imaginário.

De certo, esse ser é algo fantástico para os orientais. Dizemos fantástico pelo fato de que sua imagem reflete outras premissas do imaginário humano: não é apenas um animal, mas um animal místico, capaz de suscitar as maiores emoções narradas em um anime, isso devido a gama de lendas que está por trás de sua condição simbólica.

Antes de falar sobre a raposa em *Naruto*, entendemos ser importante tratar da simbologia desse animal o qual referencia tantas narrativas míticas. Em alguns folclores, como no Brasil, a imagem da raposa não é associada a algo, místico, mas em referências sutis enquanto personagem fabuloso, sem grande notoriedade. Por sua vez, a imagem da raposa no Japão tem significado importante. Um bom exemplo encontramos no site: Mundo-Nipo². Nele, é possível perceber algumas passagens acerca da imagem da raposa como parte de um processo de reconhecimento histórico e referencial. Tal sugestão é apenas um meio de certificar a referência do anime *Naruto*, ou seja, em qualquer plataforma digital é possível acessar dados que dialogam com o tema aqui pesquisado.

Naruto, nas palavras de Pinheiro (2011, p. 11-12): “[...] é a história de um garoto desajustado e nada inteligente, desprezado por todos desde seu nascimento, e teria todas as razões para se revoltar ou odiar a todos a sua volta. Em vez disso, porém, ele teimosamente luta sem cessar para ser reconhecido e demonstrar o seu favor.”

² Mundo-Nipo - O Portal do Japão – Notícias e Cultura. Disponível em: <<https://mundo-nipo.com/cultura-japonesa/mitos-e-lendas/14/03/2015/kitsune-raposa/>> Acesso em: 09 Jul. 2019

Bem, essa passagem sinaliza o início de uma longa jornada que se ancora no mito da raposa, que para os japoneses simboliza inteligência, sabedoria. Uma contradição de forças as quais ancoram o mistério em Naruto, pois ao mesmo tempo em que a raposa é doce, amável, inteli-e também pode apresentar-se de forma traiçoeira, beirando a maldição que pode exterminar vilas inteiras. Essa maldição possível leva Naruto a uma profunda desolação quanto a seu estado de pertencimento em sua aldeia, pois carrega o símbolo da raposa consigo além do mais com uma predisposição a maldição. Esta, por sua vez, é iminente e pode mudar o destino de muitas vidas, incluindo nosso personagem.

Como foi dito, a raposa tem algumas faces na mitologia japonesa. Para Pinheiro (2011, p. 18):

Kishimoto se inspirou nas inúmeras lendas sobre raposas para criar a sua versão da Kiyuubi no Yoko. Essas lendas **não são** (grifo nosso) uma exclusividade japonesa, pois tanto a China quanto a Coréia possuem histórias em que as protagonistas são raposas enfeitadas. Na China são chamadas de Huli-jing e na Coréia de Kimiho.

Essa gama de lendas inspiram as mentes mais criativas do mundo e não seria diferente com Kishimoto. Vejamos como as raposas se manifestam nas culturas orientais a partir de Pinheiro (2011, p.18-19), assim poderemos aprender mais sobre esse universo fantástico.

Em geral, nessas histórias, as raposas, em japonês kitsune (狐), são do sexo feminino e seu caráter varia de história para história. Somente nas lendas coreanas, elas são sempre retratadas como seres malignos. Ao contrário das lendas ocidentais sobre lobisomens, as raposas não são seres humanos que se transformam em animais, mas sim animais capazes de se metamorfosear em pessoas. Com a idade o poder espiritual das raposas aumenta e elas ganham mais caudas, podendo variar de uma causa a nove, sendo a raposa de nove caudas a mais poderosa, normalmente com pelo menos mil anos de idade. As raposas possuem uma grande variedade de poderes mágicos, sendo três mais frequentes nas histórias: a capacidade de criar ilusões, o poder de mudar de forma, e a faculdade de criar chamas, chamada de fogo de raposa, Kitsunebi (キツネビ).

Percebamos que na narrativa Naruto, o autor Kishimoto mescla uma série de elementos que se cruzam para permitir o emergir da imaginação dos fãs. Naruto é um garoto e carrega consigo uma alma feminina, isto é, a alma da raposa como fluido de energias infinitas. Naruto, ao nosso entender, seria uma raposa inversa, isto é, a forma humana da raposa, já que elas, como afirma o autor “[...] não são seres humanos que se transformam em animais, mas sim animais capazes de se metamorfosear em pessoas [...]”. Naruto enquanto ser humano é

“presenteado” com a alma de Kyuubi no Yoko tornando-o poderoso tal qual sua força misteriosa a qual aflora quando se vê ameaçada e envolvida em desafios, cuja vida tentam-lhe tirar. As forças ocultas sempre se apresentam quando da necessidade do uso da força em um combate seja um combate definido ou não, isto é, o combate iminente.

O autor também fala da idade espiritual das raposas, pois seus poderes afloram conforme crescem e se desenvolvem. Essa mesma confluência pode ser vista em Naruto, ou seja, quanto mais velho fica mais próximo do mistério está, ou seja, o despertar das energias guardadas em seu interior, o despertar da Raposa de Nove Caudas. Algumas lendas, sugerem que quando alguém está no estado de loucura a raposa tende a se manifestar e revelar segredos escondidos no mais íntimos dos seres; é capaz de externar as maiores confissões do homem. Pinheiro (2011) narra uma história contada no Japão sobre uma mulher que foi possuída e tida como louca depois de incorporar a alma de uma raposa:

Normalmente esse fenômeno afeta mulheres e pessoas das classes mais pobres. Em muitas lendas conta-se que os espíritos-raposa penetram as mulheres possuídas por meio das unhas ou seios. Nesses fenômenos de possessão, bem como nas lendas relacionadas, frequentemente se diz que a raposa leva uma vida em separado, até mesmo falando com uma voz diferente. Em outras descrições do fenômeno, diz-se que as pessoas possuídas passam a latir como raposas, ou a falar idiomas estranhos que jamais haviam falado; passam a gostar de petiscos que a cultura popular associa ao paladar das raposas: tofu, aburage, azukimeshi; uma vez livres da possessão, essas pessoas jamais são capazes de ingerir esses mesmos alimentos. Algumas possuídas correm nuas pelas ruas, noutras, surge uma protuberância sob a pele que se move como tivesse vida própria.

A partir dessa narrativa, é possível perceber a grandiosidade da obra de Kishimoto, pois foi capaz de aliar o conhecido e as lendas urbanas presentes na cultura japonesa de modo a compor um mosaico de situações as quais sujeita o leitor a um processo imaginativo e contemplativo de sua consciência mítica, ou seja, uma consciência que pode ou não revelar segredos advindos dos mistérios narrados em Naruto com a ajuda do mito da Raposa de Nove Caudas.

Essa é mais uma das passagens vistas no texto de Pinheiro (2011) que nos ajuda a conhecer e melhorar o nosso olhar sobre o fenômeno da raposa tanto no Japão quanto em Naruto. Talvez a possibilidade de nos sugerir que além dessa simbologia há outras que ainda estão em estado de hibernação no tempo, ou seja, ainda não foi possível trazê-las a luz do olhar moderno. Isso, só saberemos daqui há alguns anos, quem sabe daqui a algumas gerações.

Levantamos a hipótese de que a relação entre Naruto e a Raposa de Nove Caudas é algo que pode ser visto no anime, ao menos uma referência do processo de corporificação da feminilidade quando da utilização do *jutsu sexy*, isto é, o uso da sensualidade feminina para desconcertar seus adversários e assim poder agir rapidamente em combate ou em situação de emergência. Ao transformar-se em mulher, linda e sensual tal qual apresenta Kishimoto na narrativa, adentra em certo ponto a intimidade de seus oponentes e toca em algo sensível: a afetividade, que mal trabalhada enuncia uma “brecha” em relação a força e alguns valores ninjas. Quem sabe descubramos esses pormenores logo mais.

2.4 DERIVAÇÕES DO MITO DA RAPOSA: ENTRE O DNA DO TEMPO E AS MITOLOGIAS

Muitas histórias cercam a lenda da Raposa de Nove Caudas em Naruto, isso porque movimenta o imaginário humano. A partir de algumas leituras e pesquisas feitas em diversas fontes constatamos que a origem da raposa tange a uma predisposição hipotética, isto é, enuncia uma possibilidade do que seja aos nossos olhos em detrimento do que tenha sido. Continuamos a desbravar esse imaginário a partir de Pinheiro (2011), pois ele segue de forma simples a nos impulsionar em direção aos “caminhos das pedras”.

Bem, se falou anteriormente que o animal raposa em Naruto tem uma disposição simbólica, representa a força oculta de si mesmo em relação a um mistério do seu passado atrelado ao seu nascimento e sua aldeia. Ao fazer uso de certas energias, por sua vez o *jutsu* em um combate ou treinamento, Naruto acaba revelando aos poucos algumas marcas importantes de seus poderes ocultos. Isso significa que essa manifestação de energia sinaliza a presença da raposa em si, pois alimenta a ideia de um poder incalculável. Vejamos o que diz Pinheiro (2011, p.20) sobre esses poderes espirituais da raposa:

Além das já citadas faculdades sobrenaturais, elas também possuem o poder de visão ilimitada, podem ouvir qualquer coisa e compreender os pensamentos secretos dos homens; e, além dos poderes de metamorfose, possuem poderes de transmutação. [...] Algumas vezes elas são retratadas segurando esferas brancas em sua boca ou entre suas caudas. Essas esferas são conhecidas como Hoshi no Tama e considera-se que sejam a fonte de parte dos poderes das raposas e, algumas vezes, a origem de toda a sua feitiçaria.

Essa passagem nos chama a atenção para algo interessante: a capacidade de Naruto em utilizar-se de energias para materializar figuras femininas em combate, logo, uma das possibilidades da sua arte ninja. Esse ser simbólico pode ser considerado demoníaco ou não, dependendo de como é imaginado ou se faz presente no imaginário cultural do Oriente bem como do Ocidente; pensamos ser um ponto de vista. Há algumas possibilidades de vencer esses seres ditos demoníacos:

Esses seres demoníacos e espertos também possuem fraquezas; do contrário estaríamos perdidos. Se a sombra de raposa disfarçada de mulher por acaso cair sobre a água, o embuste é revelado, a bela aparência de mulher se vai deixando apenas a forma real da raposa. Também se diz que se um cão vê a forma feminina de uma raposa, a magia se desfaz imediatamente, e apenas a raposa permanece. (ibidem)

Como qualquer outra lenda há sempre um alento, pois imaginemos que essas forças obscuras se fizessem presentes em nosso imaginário e que não pudéssemos estar livres de um destino sombrio; seria o princípio do fim da humanidade, tendo que se submeter a um poder não humano (?). Por outro lado, o oposto também se apresenta de forma positiva em relação a esse animal simbólico. Pensemos na composição das antíteses, isto é, no oposto das coisas.

Ao mesmo tempo em que a raposa é vista como algo maligno em determinado momento, também é vista como algo afetuoso concatena Pinheiro (2011). Algumas culturas admitem a imagem da raposa associada a terra, isso significa que faz parte de um campo simbólico de forças que altera o cosmos das energias quando alimenta o imaginário social dos indivíduos, pois sempre foram vistas como um presságio positivo, “A partir do século X, no entanto, a maioria das histórias passou a retrata-las como uma espécie e aparição ou espectro, normalmente de caráter ambíguo ou francamente maligno” (p.21), o que para nós no Brasil é completamente diferente, haja visto que a raposa não tem valor simbólico do ponto de vista da nossa cultura, passa quase que imperceptível aos nossos olhos, pois é vista apenas como um animal dentre vários outros que compõe a nossa fauna.

Para efeito comunicativo, Pinheiro (2011, p.21) nos traz uma narrativa interessante para pensarmos a raposa em seu repouso mítico:

A partir do século X, no entanto, a maioria das histórias passou a retrata-las como uma espécie de aparição ou espectro, normalmente de caráter ambíguo ou francamente maligno. A crença nos poderes sobrenaturais das raposas era tão generalizada no Japão feudal que quando a filha do filho adotivo do grande general Hideyoshi Toyotomi foi acometida de um acesso de loucura identificado com a possessão pela raposa, ele enviou uma carta ao principal

templo do Kami xintoísta Inari, o Kami raposa dos arrozais, ameaçando-o, caso a filha de seu soldado não se recuperasse.³

Nessa passagem, o imaginário da raposa está intimamente ligado ao consciente afetivo dos reinos à época descrita, ou seja, infere na dimensão do tempo fértil ou não, nas relações afetivas, na dimensão da relação do sagrado e a colheita, a fartura como reforça Pinheiro (2011, p.22): “Inari é o Kami xintoísta associado comumente às raposas. Ele é o espírito da fertilidade, da agricultura, do arroz e das raposas. O nome Inari é derivado da palavra Ine, planta de arroz. Inari significa literalmente o crescimento das plantas de arroz.” Lembremos que essa relação com a antiga religião xintoísta sinaliza um retorno e a manutenção da religião panteísta no Japão, pois as forças da natureza são seus guias, já que muitas das escrituras sagradas, a teologia, etc., não “respondem” ao cosmos de sua natureza, por assim dizer. O culto a natureza é um meio de dialogar com a vida na terra. Dessa forma, a relação homem-terra-natureza torna-se o ponto central do xintoísmo.

Mais adiante, o autor apresenta uma outra narrativa mítica acerca das raposas que se tornaram associadas aos santuários de Inari. Vejamos na íntegra tal qual escreve Pinheiro (2011, p. 22-23).

Ao norte da capital de Kyoto, ali vivia um par de raposas brancas muito velho nas cercanias da colina de Funaoka. A raposa macho possuía uma pelagem branca prateada e parecia estar vestindo um manto de agulhas prateadas brilhantes. Ele sempre mantinha sua cauda levantada enquanto andava. A raposa fêmea possuía a cabeça de uma corça num corpo de raposa. Seus cinco filhotes os seguiam onde quer que eles fossem e cada um deles possuía uma face diferente.

Durante a era Koin (810 – 823), as duas raposas brancas, acompanhadas por seus cinco filhotes, se mudaram para o santuário de Inari em Fushime abandonando sua terra próxima a colina de Funaoka. Quando eles alcançaram à colina e Inari-Yama, onde estava o santuário, eles se prostraram em frente ao santuário e disseram reverentemente.

O grande deus! Nós fomos naturalmente abençoados com a sabedoria apesar de termos nascido como animais. Agora nós sinceramente desejamos fazer nossa parte pela paz e prosperidade do mundo. Nós lamentamos, entretanto, que não somos capazes de realizar nosso intento. O grande Deus! Nós suplicamos do fundo do coração que permita a graça de nos tornarmos membros da casa desse santuário assim nós sermos capazes de realizar nosso humilde desejo.

³ KIYOSHI NOZAKI, 2007, *Kitsune Japan's Fox of Mystery, Romance, and Humor*.

Grandemente impressionado com a sinceridade com que essas palavras foram faladas, o altar sagrado intensamente tremeu como se atingido por um terremoto. E no momento seguinte as raposas ouviram a voz de Inari vindo de trás da sagrada tela de bambu.

Nós estamos sempre nos esforçando para encontrar alguns meios de conferir a divina graça de Buda em todos os homens através de nossas melhores ações. Seu desejo, raposas, é realmente digno. Nós vamos permitir que vocês, todos vocês, permaneçam aqui e realizem sua obra nesse santuário para sempre. Nós esperamos que vocês ajudem com simpatia os devotos e as pessoas em geral com fé. Nós damos a vocês o nome de Osusuki. E você raposa fêmea, deve servir no templo inferior: Nós lhe damos o nome de Akomachi.

Desde então cada uma das raposas, incluindo os cinco filhotes, fizeram juramentos e começaram a colaborar com os desejos de todas as pessoas (geralmente se acredita que qualquer pessoa que tenha fé em Inari pode ver a forma natural de uma raposa branca, o mesmo a ver em um sonho, ele está recebendo uma mensagem divina de Deus através da mediação dos mensageiros da divindade). (KIYOSHI NOZAKI, 2007, Tradução Minha).

Essa passagem mostra a grandiosidade do Mito da Raposa e sua relação com as culturas orientais. Podemos perceber também que sua derivação se dá a partir de experiências narradas considerando o período das grandes dinastias japonesas. Cada época com sua “roupagem” acerca da mitologia da raposa e suas representações simbólicas a cada geração. A espiritualidade da raposa é uma das inquietações mais assíduas no mundo da investigação sobre a cultura japonesa, pois é um caminho que se abre para novas interpretações possíveis.

2.5 O MITO DA RAPOSA REPRESENTADA NO ANIME: O ROMPER DO SILÊNCIO ALERTA A VILA DA FOLHA

O mito da Raposa de Nove Caudas é apresentado no anime *Naruto*, já nos primeiros capítulos. A mesma é apresentada como um demônio que tentou destruir a Vila da Folha doze anos antes. A saída para vencê-lo seria selá-lo no corpo de um recém-nascido. E assim, inicia-se uma narrativa onde se mostra, ao nosso ver, os dois lados da raposa, ao menos no que fomenta sua força bruta e demoníaca.

O jovem com o espírito da Nove Caudas cresce sem saber que o espírito da raposa está dentro de si (posteriormente os hospedeiros das bestas de caudas serão conhecidos como *jinchuurikis*). Logo, o motivo pelo qual é desprezado pelos moradores da vila da folha, já que muitos têm medo do retorno do mal habitado naquela criança. Esse “isolamento” social o incomoda, levando-o a matricular-se numa academia ninja onde buscara superar medos,

traumas e alavancar valores como confiança, auto-estima e respeito, principalmente, pois com as marcas do “mal” em si as chances de afeições são poucas, sobretudo, por considerarem, os moradores da Aldeia da Folha, uma má companhia, alguém sem merecimento; para o entristecer do nosso herói ao mesmo tempo um “convite” a superação pelo uso do equilíbrio e aprendizagem constantes, pois foi nesse ínterim que conseguiu angariar alguns amigos e iniciar sua jornada. O intento de ingressar na academia deve-se ao fato de querer se tornar Hokage, o que de início foi difícil, mas aos poucos foi superando os medos, os desafios.

Logo mais, a verdade lhe é revelada por um Sensei da academia que planejava trair a Aldeia da Folha. Percebendo que havia sido descoberto, o mesmo conta a Naruto que dentro dele está o espírito da Raposa de Nove Caudas.

FIGURA 9: Raposa de Nove Caudas



FONTE: https://aminoapps.com/c/naruto-shippuden-online/page/blog/quem-controlava-a-raposa-de-nove-caudas-antes-do-naruto/KnML_npUMuB4e7drdQZZEYGaLvYlvJGnJb

Essa informação trouxe a Naruto uma série de respostas, a começa pelos “porquês” de não ser aceito, bem visto, desprezado em sua aldeia, pois ela quase havia sido destruída cerca de 12 anos atrás.

O que se nota na primeira temporada é que o surgimento propriamente dito da Raposa de Nove Caudas (fig. 9) não acontece, mas é possível perceber alguns sinais, sobretudo, quando Naruto no instante de uma batalha começa a despertar seus poderes e aos poucos vai revelando algumas energias capazes de ultrapassar seus mestres. Mas, não é o fato de carregar consigo um mal do passado que o afeta emocionalmente, mas o desprezo das pessoas.

Algo curioso é o cenário onde as narrativas se constroem, quer dizer, a visão feudal do autor emana certo retorno a civilizações antigas, o que sustenta a hipótese de que o uso da lenda da raposa é um meio de preservar algumas narrativas tradicionais no Japão. Não obstante disso, se vê inúmeras maneiras de narrar a mesma coisa, o que significa que várias interpretações tentam interpretar algo já vivido por gerações anteriores e, isso, ajuda a compor um mosaico social da atualidade. O mistério que cerca Naruto em sua narrativa deve, ao mesmo tempo, suscitar os mistérios desse período, que por sinal, ainda passível de investigação.

Vemos essa reconfiguração do mito em Dororo (1967), uma série de mangá de Osamu Tezuka, que logo depois virou anime e também fora exibida no Brasil a qual traz esse cenário medieval do Japão através das barbáries e mutilações da guerra, caracterizando no imaginário do seu público a figura dos *Yokais*. A história se passa aproximadamente em 1970 onde o Japão está em guerra, cujo herói Hyakkimaru tivera 48 partes do seu corpo roubadas por demônios ao nascer. Quando encontrado por um médico, já dentro de um cesto em um rio, fora levado para que pudesse ser reestabelecido. O médico então, o reconstrói usando próteses para que tenha ou que possa aproximar-se dos movimentos originais quando em seu corpo natural. Muito passou-se até que o protagonista viesse a dominar bem os aparelhos e iniciar sua jornada rumo a busca de seu corpo roubado, onde visa lutar contra a injustiça, sobretudo.

Durante sua jornada Hyakkimaru conta com a companhia de Dororo, criança órfã que se intitula como o maior ladrão do mundo e o ajuda em sua jornada. Nessa obra original (Dororo) a Raposa de Nove Caudas aparece com um dos demônios que assolam o Japão medieval, levando a loucura e devorando suas vítimas.

Já no longa-metragem Yobi, a história se passa em dias atuais. Como as raposas são entidades iminentes e perigosas muitas foram caçadas, perseguidas pelos humanos. No entanto, algumas delas foram embora para algum lugar distante, em outro plano, talvez, não sendo mais alcançadas por lentes humanas, com exceção da Raposa Yobi.

Yobi é uma Raposa de Cinco Caudas que quando adolescente dividira uma toca em meio a montanhas do Japão juntamente a alienígenas que tiveram seu trajeto alterado devido a falhas em sua nave, devendo permanecer por algum tempo em território japonês. Ela (Yobi)

adora humanos e sempre que pode se disfarça de garota, cheia de energia para se sentir mais próxima dos humanos. A jornada da jovem raposa nos mostra a relação dos mitos das Raposas sempre ligados aos seres humanos que como as raposas sempre almejam se tornar um deles.

Mais adiante, na segunda temporada, Naruto, ao liberar seu Chakra da Raposa passa a ser dominado por ele, logo, os aldeões da aldeia entendem o fenômeno como sendo o manto da Nove Caudas, pois o mesmo fica envolto pela energia da raposa que faz ressurgir algumas representações das caudas formadas por esse manto (o manto se manifestou a primeira vez quando Naruto tentou impedir que Sasuke fosse embora da Vila da Folha, manifestando apenas uma cauda), porém, quando a quarta cauda surge Naruto perde a consciência e fica cada vez mais parecido com a Raposa de Nove Caudas, sendo uma espécie de mini Nove Caudas.

Essas transformações são perigosas não apenas para as pessoas ao redor de Naruto como também para ele mesmo, pois sofre fortes ferimentos tendo a sua pele queimada, e quando o mesmo recobra a consciência o poder curativo da raposa entra em ação. No entanto, essa proeza pode lhe encurtar a vida. Dessa forma, precisa aprender acerca desse mistério dentro de si. Mais adiante, Naruto conhece o *jinchuuriki* hospedeiro da Oito Caudas e o mesmo o ensina a controlar o Chakra da sua *bijuu* (besta de causa) passando a se igualar ao seu Sensei Jiraya.

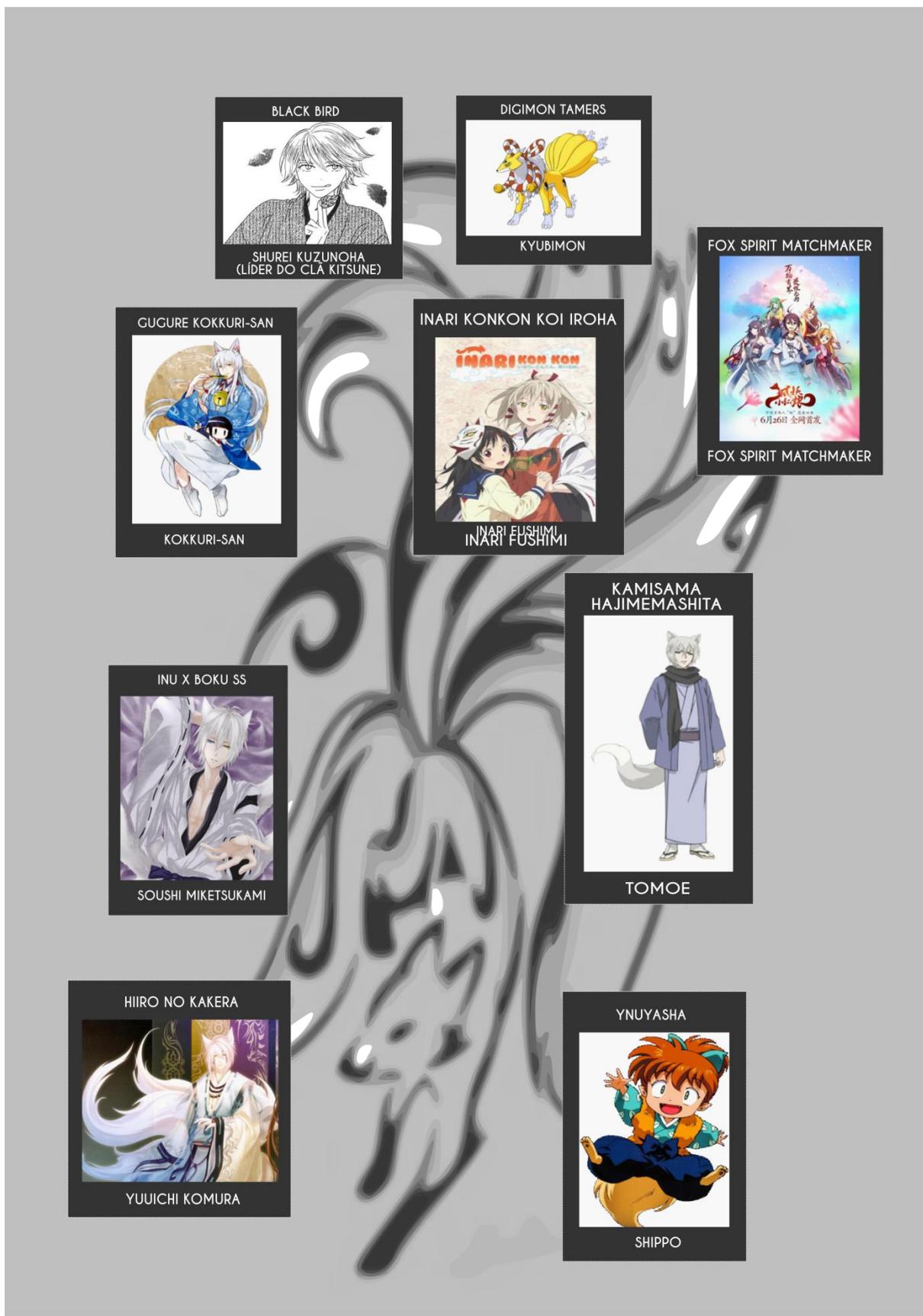
O autor de Naruto, sempre fã de *Godzilla*, querendo por o personagem em sua obra um monstro grande. Daí veio a ideia de usar as lendas do folclore japonês, a utilizar-se da Raposa de Nove Caudas *Kyuubi*, Kishimoto revolve inserir mais demônios gigantes ao anime criando assim as *bijuus* (bestas com caudas), onde o número de caudas indica o seu grau de periculosidade sendo Nove Caudas o número máximo, o autor vai inserindo outros personagens do folclore e adicionando um certo número de caudas a eles. Ex: o *Shukaku* do Gaara do deserto possui Uma Cauda, o macaco Son Goku possui Quatro Caudas e assim por diante.

A Raposa de Nove Caudas, também chamada de Kitsune, pode ser encontrada em várias referências contemporâneas. Todavia, sua aparição mais incrível é, realmente, no anime Naruto, onde aparece como *Kyuubi* no *Kitsune*. Vejamos onde podemos encontrar essa referência na contemporaneidade; lembrando que as kitsunes são alguns dos *yokais* (criaturas sobrenaturais) mais explorados e reconfigurados em mangás e animes:

Essas referências servem de conteúdo no sentido da composição de ideias possíveis acerca dos mitos que assistem a cultura japonesa e como ela se espalhou pelo mundo todo. Os

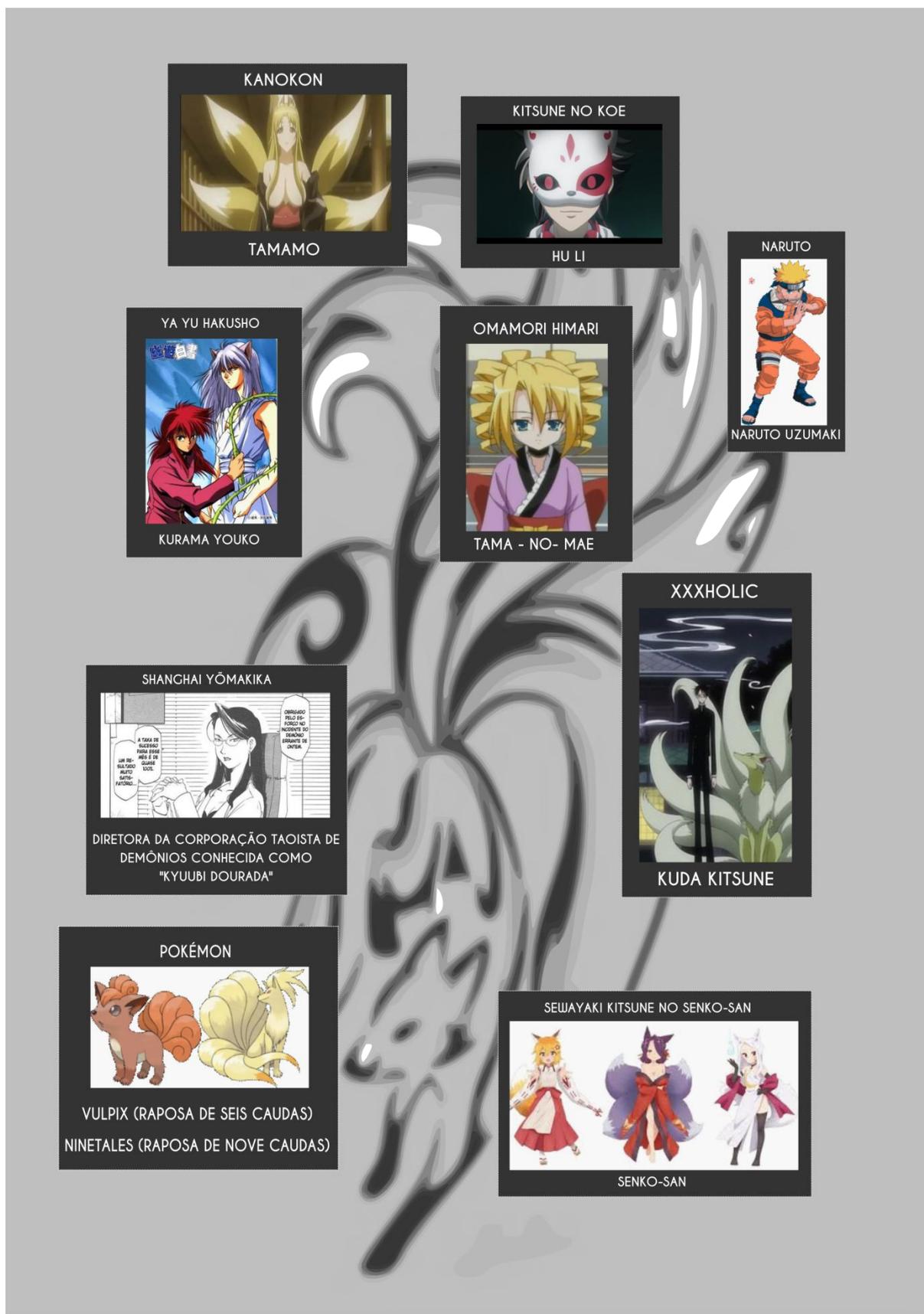
exemplos acima apenas mostram inúmeras conformidades dos mitos no espaço contemporâneo atual; não vemos nada solto, no acaso, pois há sempre uma referência capaz de guiar até as melhores mentes criativas.

FIGURA 10: Compilação de ilustrações dos personagens (Parte 1)



FONTE: Dados da pesquisa, 2019

FIGURA 11: Compilação de ilustrações dos personagens (Parte 2)



FONTE: Dados da pesquisa, 2019

CAPÍTULO 3 – A JORNADA DO NINJA QUE NUNCA VOLTA ATRÁS COM SUA PALAVRA - NARUTO

Como já adiantamos, Naruto é um personagem, digamos, próximo da nossa realidade: é inquieto, brincalhão, sonhador, determinado e muito ativo; hiperativo, diria. A nossa jornada está ancorada na narrativa de um anime cujo fomento encontra-se num personagem dinâmico e cheio de mistérios, pois é envolvido numa mística que aos poucos se vai revelando na série; atentemo-nos para uma questão importante: o jovem nos apresenta algumas características psicológicas da raposa, como: brincalhona, astuta, porém o mesmo não é sutil ou vingativo como o animal.

A história de Uzumaki Naruto (うずまきナルト) começa aos doze (12) anos de idade, mas, o autor da narrativa, Masashi Kishimoto, utiliza-se do chamado “flashback” para suscitar o processo pelo qual Naruto está enquadrado na estória. O personagem principal tem um “chamado” que está relacionado ao mito da Raposa de Nove Caudas, a Kyuubi, pois trata-se, de uma besta feroz que guarda um poder místico grandioso e que, em época anterior, devastara algumas aldeias, incluindo a do nosso herói.

Essa infantilidade de Naruto, digamos assim, o leva a “vestir-se” de um imaginário capaz de chamar a atenção da sua aldeia através das travessuras. Alguns estereótipos são “rompidos”, o que alimenta os olhares dos mais velhos, dos ninjas mais experientes acerca do despertar da raposa em Naruto quando da necessidade de usar a força com base na sua carga de energia interior em combate.

O principal objetivo do nosso herói é ser um Hokage, isto é, um líder que pode governar um clã por um determinado período de tempo, buscando equilibrar as relações entre os elementos místicos da natureza (Água, Terra, Fogo e Ar); estes elementos manifestados, bem utilizados pelos ninjas, visam ‘garantir’ a segurança de uma aldeia, a manutenção dos costumes, da identidade, etc., quando num instante de ataque-defesa.

A figura mística da Kyuubi revela um divisor de águas: de um lado o selo, isto é, a segurança da harmonia está selada no corpo de Naruto que, em combate, manifesta alguns sinais da besta a qual pode, eminentemente, devastar áreas inteiras; é possível que essa manifestação demoníaca comungue de uma “liberdade controlada”, ou seja, de um lado a liberdade de Naruto em aprender mesmo estando em condições menos afetivas com as outras crianças, jovens, de outro, por ter a responsabilidade de proteger sua aldeia e o equilíbrio das demais, estando em seu destino essa missão quase divina, pois nosso herói está locado, na

narrativa, numa profecia, cuja mesma atesta que um garoto, com suas qualidades, habilidades, mudará o mundo ninja, seja para o bem ou para o mal, dependendo do modo como for conduzido.

Temos a força quase infinita de Naruto advindo da besta de Nove Caudas, quer dizer, uma poderosa força é emanada do interior do seu espírito, cuja mesma revela um poder inimaginável o qual advém da natureza, pois controla os cinco elementos, como é possível perceber no anime. Trata-se dos seguintes elementos: Água, Terra, Fogo, Ar e o Raio, cujos mesmos formam As cinco naturezas do chakra na visão dos Hokage, Jonin, Genin, etc., Isso significa que uma força poderosa alimenta o imaginário dessa narrativa onde é possível perceber a relação direta dos elementos naturais com os personagens e sua influência na ordem social das aldeias.

Essa camada mítica nos leva a pensar Naruto quando na sua adolescência, aos doze (12) anos, pois desde sempre manifestara interesse em se tornar um grande líder em sua aldeia. Para isso, precisa passar por exames fundamentais na Academia de Ninjas, a qual forma os futuros genins para serem guardiões da Aldeia da Folha, logo mais.

As dificuldades são inúmeras: desde sua aceitação como membro da academia à sua relação afetiva com os colegas os quais se distanciam pelo modo que se comporta, ou seja, é um adolescente rebelde, cujo mesmo quebra os paradigmas sociais da sua aldeia e simplesmente vive sua fase infantil de forma intensa, desregrada e desmedida como podemos ver na figura 12. Isso o distancia das outras crianças e jovens que o entende como baderneiro. Portanto, alguém não competente à formação de ninjas, logo, a representação do código de conduta.

FIGURA 12: Naruto triste pois foi reprovado novamente na academia ninja



FONTE: <https://twitter.com/des4nimado>

A imagem de Naruto está para um campo cíclico de imagens heroicas, pois sua narrativa é um processo dialético entre o imaginário heroico e seus feitos, o que reverbera nas formas e meios de combate já conhecidos pelo público.

Das narrativas cíclicas nas quais o herói está localizado, percebemos que a jornada de Naturo simboliza um rito de passagem:

O ciclo de Naruto é análogo aos ritos de passagem ou à chegada da idade da separação, iniciação e retorno de herói descrito por Joseph Campbell em *O herói de Mil Faces*. O que se pode notar porque a última batalha foi vencida e o País das Ondas foi salvo e o caos foi evitado, Naruto e os amigos da Equipe Sete retornam então à vida de estudante, cujo objetivo é a separação para a próxima jornada. (NORONHA, 2013, p.247)

O caminho de Naturo vai sendo moldado conforme seus passos, como Martinez (2008), coloca à nossa apreciação:

A jornada do herói ilustra o caminho que leva a pessoa a empreender vivências que fazem mudar padrões de comportamento conscientes e inconscientes. De forma sintética, o percurso da aventura mitológica do herói reproduz os rituais de passagem, comuns nas sociedades primitivas, nas quais ocorre o padrão separação-iniciação-retorno. (MARTINEZ, 2008, p.53)

Na sua fala, fica clara uma observação implícita: a de que esse retorno não é explorado pelo autor e pela narrativa subsequente. Campbell (1997, p.36), ao tratar das narrativas infere que “[...] O percurso padrão da aventura [...] é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno.”

[...] a estrutura campbelliana é extremamente rica, partindo de questões sutis, como a imaginação e os auxiliares sobrenaturais – tanto internos quanto externos – para relatar a evolução que passa o herói durante sua jornada em direção a patamares ampliados de consciência. Outro aporte é que este ganho, que pode até ser iniciado por inquietações pessoais, ultrapassa a dimensão pessoal, refletindo-se no nível comunitário. (MARTINEZ, 2008, p. 56)

Nesse ímpeto, temos dois tipos de heróis: primeiro aquele capaz das grandes façanhas, que pode salvar a humanidade, um reino, uma princesa ou pessoa, como é o caso do nosso personagem Naruto; segundo, o “herói psicológico” (2), quer dizer, aquele encontrado em nós mesmos, capazes de responder à altura as dificuldades da vida, aos desafios, as iminências do cotidiano. As duas falas anteriores comungam desse dialogismo, isto é, de uma premissa que

nos sugere, ao menos ao nosso olhar, esse retorno o qual resignifica Naruto e sua trajetória. Essa “disponibilidade” heróica é possível de ser refletida nas palavras de Nesteriuk (2011) quando sugere que:

O herói é uma personagem fictícia baseada em arquétipos ou estereótipos que possui poderes extraordinários ou mesmo sobre-humanos. Suas aventuras, normalmente voltadas para a defesa da humanidade contra os supervilões podem se prolongar por anos ou mesmo décadas, criando assim verdadeiras sagas. Outros atributos e características recorrentes que podemos associar aos heróis [...] adoção de um código de ético e moral, o uso de um uniforme próprio, [...] e ter um ponto fraco (NESTERIUK, 2011, p.23).

O primeiro tipo de herói, observa Campbell (1997), é mais comum nos dias de hoje, pois tendemos a passar pelos perigos psicológicos de forma solitária, sem mudanças ao final de nossa jornada. Vemos esses dois tipos de herói em Naruto: de um lado a necessidade de evoluir espiritualmente de modo a transcender o místico em seu imaginário real, de outro, a possibilidade de superar o desamor de sua gente devido ao temor da liberação da besta a qual carrega em seu corpo. Isso implica no conhecimento de si para entender a si mesmo. Vê-se então, uma luta constante para relacionar-se e integrar-se à sua comunidade, cuja mesma o referencia quanto aos valores e demais aprendizagens.

Na visão de Campbell (1997), o herói vive em seu mundo comum, com sua rotina, seus afetos e desafetos; até que certo dia decide tornar-se líder máximo, no afã de mudar essa rotina e eliminar tal incomodo como vemos em Naruto. Como bem aponta Martinez (2008), os autores experimentam a dimensão da dificuldade como forma de suscitar a experiencição do próprio indivíduo. O chamado em Naruto, isto é, a mudança de rotina e de foco tanto ocorre por motivos individuais como por motivos internos e externos à Vila da Folha.

Seja qual for a situação, o fato é que ela traz consigo uma forte tendência à ruptura que fará o protagonista questionar suas crenças, valores e limites, no processo chamado de “individuação” pela psicologia junguiana, cujo desenvolvimento saldável leva a pessoa a tornar-se consciente de sua identidade única (GRINBERG, 1997 p. 227 apud MARTINEZ, 2008, p. 70)

Assim sendo, o herói no anime é uma contradição bem comum do japonês. Aquele garoto baderneiro, fora dos padrões normativos, avesso as regras contrasta com o garoto japonês, polido de pudores e eventuais referências simbólicas. Considera Luyten (2000), a respeito do perfil heroico japonês, entrelaçado as suas tradições, que o mesmo deve possuir uma postura de “restauradores da ordem”, o herói japonês segue as regras, ele não se levanta

para atender ao “chamado” no intuito de perturbar a sociedade e nem para ir contra as regras ou leis sempre respeitando as hierarquias, onde podemos ver a figura do herói como um ser dotado de honra, que segue as regras e não perturba a paz social.

Ao sugerir que Naruto é um herói que nunca volta atrás com sua palavra e que é um mito dentro de uma narrativa substanciada, estamos falando, na verdade, que ele, por impulso ou necessidade se coloca numa posição de superação o tempo inteiro. Quando o negam em termos de combate por considerá-lo fraco, ou quando o distanciam por terem medo de que manifeste os poderes da grande besta estão de alguma forma, contribuindo para despertá-lo, isto é, despertar a grande fera que jaz em seu interior. Pinheiro (2011), traz uma síntese mítica da narrativa do Naruto a qual entendemos ser interessante apresentá-la. Assim sendo, transcrevemos, na íntegra, um dos trechos do livro *Naruto e a Mitologia Oriental*:

Logo no primeiro episódio, Naruto descobre que a raposa está selada em seu estômago, e muito depois – na verdade quase depois de dez anos de mangá – é confirmado que ele é, na realidade, filho do quarto Hokage, Namikaze Minato, o ninja mais poderoso de todos os tempos. Naruto, apesar de ser um fracassado sem talento, possui desde o começo uma forte crença em si mesmo, e uma fibra inacreditável, nunca desistindo e almejando se tornar Hokage. Mesmo sonhando em ser Hokage, Naruto age com grande independência, não se deixando guiar pelas normas rígidas, vazias e antiquadas do mundo ninja (um dos motivos para ele ser visto como parvo). Ao contrário, ele nunca vacila diante da “tirania das vozes razoáveis” ou, como chama Campbell “o dragão que possui escrito em cada uma das suas escamas: tu deves”. Diante desse tipo de coisas ele sempre exclama – “esse é meu jeito ninja!”.

Pois bem, logo de cara surge surgem em Naruto três temas típicos dos contos de fadas e lendas: o auxílio do herói na infância, o velho rei e o herói como tolo. Além desses três, aflora de maneira sutil, mais perceptível, o tema da busca pelo pai, que ocorre sempre cercada por inúmeros e difíceis testes, até que o pai – um deus ou o sol, ou um grande herói – reconhece finalmente seu filho.

O exílio de Naruto é simbólico. Apesar de viver na vila, ele não sabe que é filho do grande herói Namikaze Minato. Na realidade, ninguém da vida sequer suspeita disso, apenas o Hokage e um punhado de ninja de elite sabem do fato. E, mesmo vivendo na vila, no local onde nasceu, e não em alguma paragem distante, ele não é aceito: todos o rejeitam e o odeiam. Talvez o exemplo mais conhecido desse tema místico seja a do Rei Arthur, que até o momento em que retirou a espada da pedra viveu sem sequer suspeitar de sua linhagem nobre

e seu grande destino, como filho adotivo de um nobre, tratado com desdenho e desprezo por seu irmão adotivo e vivendo uma vida miserável.

Posso citar ainda outros exemplos mais contemporâneos: Harry Potter viveu até os onze anos, com seus detestáveis tios trouxas, uma vida miserável sem suspeitar que fosse na verdade um bruxo, e mais do que isso o bruxo mais famoso de todos, e que seus pais haviam lhe deixado uma grande fortuna em ouro. Assim como Luke Skywalker que vivia com seus tios, uma vidinha pacata e enfadonha, sem jamais suspeitar que seu pai fora um general das guerras clônicas, o maior piloto de caça na galáxia, e o mais poderoso Jedi de todos os tempos, além do grande traidor da ordem Jedi. Nos nossos três exemplos, os heróis foram deixados às escuras sobre suas origens para sua própria proteção [...] (p.40-41)

Como é possível notar, a narrativa de Naruto nos permite pensar sobre algumas questões importantes, inclusive sobre nós mesmos. Ao discutir Naruto, por vezes, se não na maioria das vezes, é como se estivesse refletindo a mim mesmo: tudo que Naruto passou até se ver em batalhas e superar os medos e desafios também me parece ser o destino o qual me guia nessa jornada instigante.

Campbell (2000) se utiliza do texto do suíço Carl G. Jung o qual reflete sobre os processos que decorrem a vida cotidiana até encontrar-se, pois a totalidade como indivíduo:

[...] no decorrer de nossas vidas, cada um de nós é instado sua sociedade a desempenhar um papel social específico. Afim de exercer nossa função no mundo, todos nós somos papéis sendo continuamente sendo representados; a esses papéis Jung dá o nome de *personae*, do latim *persona*, que significa “mascara, roto falso” [...] muitas das máscaras são brincalhonas, oportunistas superficiais; (CAMPBELL 2000, p. 59).

É bem nítida a conservação do “Eu” em processo de afirmação social quando da necessidade de pensar a realidade e como está incluso nela; que “rosto deve apresentar”, isto é, qual o perfil psicológico que deve externar para estar em equilíbrio com o “Outro”? Naruto se apropria das brincadeiras, da fugacidade, do desregramento, da “ordem invertida”, ou seja, não obedecer às regras para poder sentir-se livre é um mecanismo “didático” de inclusão e pertencimento de mundo. O próprio termo “regra”, já delimita o sujeito em sua amplitude; não é livre cem por cento (100%), não está em plena sintonia com a natureza do corpo e da mente, pois falta-lhe algum detalhe que só no “desregramento” é possível atentar-se para o possível.

O chamado, como apontamos acima, sugere essa liberdade, isto é, a capacidade de tomar posse da ordem e do comando espiritual, fomentando a coerção com base na sua

vontade; ele quer ser respeitado e sentir-se necessário para alguém. Vê-se que o chamado já acontecera. Contudo, o mundo comum o aprisionou e ele só poderia dá início a sua jornada quando o nível de *genin* fosse alcançado, uma forma de emparelhar-se com seus mestres, sobretudo, o seu orientador pessoal que lhe qualifica como ninja também pertencente a aldeia.

Como fica claro na visão de Noronha (2013, p. 143), o “[...] mito nas estruturas narrativas dos [...] animes, notadamente naqueles que seguem o estilo shounen, encontramos uma trama ancestral introdutória que garante a continuidade das narrativas subsequentes.” Introdução essa que explica de forma sucinta o porquê de Naruto ter uma raposa-demônio aprisionando dentro de si, e finalidade como esses acontecimentos irão influenciar na história do jovem ninja.

Há tempos, existiu uma raposa demoníaca de nove caudas. Ao balançar suas caudas, era capaz de destruir montanhas e causar Tsunamis. Para combater este mal, o povo reuniu ninjas. Um ninja selou o monstro no umbigo de uma criança em batalha mortal e morreu em seguida (KISHIMOTO, 2012, p. 02).

Aqui, na figura 13, podemos entender que o desprezo dos cidadãos da Vila da Folha despertaria o chamado no garoto. Em seu interior está “a chave” do mistério que o cerca, aponta Campbell (1990, p.171): “[...] existe um centro de quietude, interior, que deve ser conhecido que deve ser conhecido e preservado. Quando você perde esse centro entra em tensão e começa e começa a cair aos pedaços.”

FIGURA 103: A sombra da Raposa assola o menino Naruto



FONTE: <http://www.conversacult.com.br/2013/03/iniciacao-naruto.html>

O jeito tosco de ser mostra Naruto como parte de um projeto em construção em si mesmo. Como mostra Oliveira (2010, p.50) “Naruto ao evocar o *jutsu* de transformação, [...] o jovem transforma-se em uma sensual jovem. Tal fato que faz com que Iruka Sensei, o professor que aplica a prova fique extasiado com a imagem da loira” (p. 50). São essas provas que dão ao nosso herói um aprendizado que o fará adquirir conhecimento e habilidades para realizar os feitos nas missões. Um mundo novo se mostra e, com ele, os caminhos que o levam a superação.

Alguns detalhes são interessantes, como nos mostra Campbell (1997, p. 74): “Para aqueles que não recusam o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora [...], que fornece, ao aventureiro, amuletos que o protejam contra as forças titânicas com aqueles que estão prestes a deparar-se.” O autor reforça ainda que “O chamado foi, na verdade, o primeiro anúncio do aparecimento desse sacerdote iniciatório” (CAMPBELL, 1997, p.77). É claro que toda iniciação é decorrente de um teste, cujo mesmo visa certificar as habilidades de um sujeito bem como sua relação com a batalha em si, aquilo que está sendo apresentado como parte de um imaginário desafiador.

O garoto tem que passar por vários desafios para alcançar seu sonho se se tornar *Hokage*, um dos é a formação na academia onde o jovem terá contato com seu mentor Iruka ou como coloca Martinez (2008, p.81): “Após travar contato (ou não) com seu mentor, e ter sido (ou não) preparado por ele, chega a hora de a pessoa implementar a mudança”, quer dizer, o garoto mesmo que de forma indireta (com atenção e tratamento humanitário), o Sensei consegue ocupar o coração do menino Naruto:

Neste ponto o herói ainda não sanou todas as suas dúvidas de que está fazendo a coisa certa e precisa abrir mão de algo que lhe é caro para iniciar uma nova fase da vida, que certamente o colocará no futuro num nível de aprendizado emocional, intelectual ou de vida muito mais amplo do que possui. (MARTINEZ, 2008, p. 81).

Para isso Naruto terias de passar por várias provas. A primeira foi conseguir permanecer na academia com o desprezo de todos, assim como uma criança hiperativa. Com a vinda do professor Iruka, o garoto passa a se sentir confiante, porém ainda não é o suficiente para evoluir.

Vogler usa a analogia de que se o indivíduo estivesse na universidade, a passagem pelo primeiro limiar seria o vestibular, enquanto esta fase seria representada por todos os desafios enfrentados ainda com o auxílio dos

professores (o mentor em geral continua presente até aqui) até passar pelo exame final, mais à frente quanto estará por sua conta em risco. (MARTINEZ, 2008, p. 83)

Para Naruto, os testes de graduação eram suas provações mais temidas. O jovem, por três anos seguidos, reprovou na academia ninja por conta do teste de graduação que consistia em criar um clone, como podemos ver na figura 14.

FIGURA 1114: teste de graduação da academia ninja



Fonte: https://narutopedia.fandom.com/pt/wiki/Bunshin_no_Jutsu

E logo mais na prova Chunnin, onde na primeira fase o garoto precisaria realizar uma prova escrita, entrou em pânico por ter que realizar tal tarefa, isso porque não lhe permitiram analisar as regras e perceber que a prova foi feita para testar suas habilidades, cujas mesmas suscitam a informação, ou seja, deveria colar na prova exposto na figura 15.

FIGURA 15: primeira fase do teste Chunin, prova escrita

FONTE: <https://www.spiritfanfiction.com/jornais/voltando-ao-colegio--249052>

Muitas vezes os aliados podem ser na verdade seus oponentes. À primeira vista, Naruto precisaria ser aprovado no teste de graduação e o que lhe parecia uma ajuda nada mais era que um truque para lesar o ingênuo garoto. Pois como demonstra Martinez (2008, p. 87) [...] nesta fase é preciso ter sensibilidade para detectar os indivíduos em torno do protagonista que o ajudam a superar os obstáculos. De certa forma a raposa utilizou-se dessa premissa para enfraquecer o selo que a prende e manipular o garoto a seu favor. Nas palavras sugeridas por Martinez (2008), entendemos que não há nada que torne uma história mais vívida do que um vilão, que explora com maestria as falhas do protagonista. Afinal, os antagonistas são figuras-chave deste processo.

Dentre várias curiosidades do anime Naruto está a utilização da força, isto é, das energias concentradas as quais chama-se de Chakra ou de Ki. Em todas as batalhas no anime utiliza-se essa concentração de energia, ou seja, é preciso saber usá-la como parte fundamental no processo decisório entre quem ganha e/ou perde a luta. Essa menção ao Chakra vem das sinestésias orientais, ou seja, das forças que regem o corpo humano. Percebamos que em toda a Ásia há uma série de narrativas que contemplam o imaginário dos chakras em diversas culturas. Pinheiro (2011, p.53) traz alguns enfoques interessantes para pensarmos essa atmosfera:

[...] Kishimoto utiliza o termo Chakra apenas como sinônimo de Ki, [...] uma espécie de energia vital que foi postulada pelos chineses e que circula em nosso corpo em uma série de meridianos espalhados por todo o corpo. Essa definição porém; é simples; apesar de útil, não dá conta do que os chineses entendiam por Ki, mas mantenham-na em mente. Na realidade, o termo Ki é a pronúncia japonesa para o mesmo Kanji (漢字), e que em chinês se pronuncia chi, com som aspirado, e que se escreve em romanji Qi.

É possível notar que esse “ki” está para um processo cultural, cuja utilização depende de como é significativo em determinados espaços. Algumas leituras apontam estar relacionado a organização do corpo e da mente, cujas energias operam coordenadamente, outras alegam se referir a práticas estreitas em relação a alimentação, isto é, o “[...] Ki “pós-celestial”, aquele que adquirimos após o nascimento, é produzido pela junção do Yang do céu, na forma de ar absorvido pelos pulmões, em conjunto com o Yin da terra que absorvemos nos alimentos. Dessa junção, se forma em nosso corpo essa espécie de Ki”, reitera Pinheiro (2011, p.53).

Por esse ângulo, é possível perceber a força e a energia abundante vinda de Naruto, de seu interior quando da utilização do Chakra como ferramenta de ataque-defesa em batalhas das mais árduas. Conquanto, chamamos a atenção para alguns pontos interessantes dessa narrativa quando da utilização do Ki em batalha. No mundo da luta, onde o caos emerge e a contenção é uma necessidade coletiva. O garoto por várias vezes esteve em uma profunda caverna, ora envolvido em seu treinamento, ora mergulhado em seu inconsciente, onde o Demônio de Nove Caudas está preso.

Caverna, aqui, está para uma metáfora, cuja mesma advém do filósofo grego Platão especificamente presente em seu livro intitulado de “A República”. Nele, é possível perceber alguns questionamentos pertinentes no que tange a relação do Homem com a Natureza, bem como a Natureza de Si.

Tal Natureza de Si remete a questão da instrução e a ignorância. Essa alegoria sugere que pessoas nasceriam e viveriam com pernas e pescoços acorrentados dentro de uma caverna subterrânea de costas para a entrada. Tal posição as impediam de ver o que estava acontecendo ao seu redor, com exceção da resta projetada nas paredes da caverna, já que as correntes as impediam que pudessem movimentar o pescoço em direção à entrada, o que significava a liberdade da alma. Nesse sentido, o mistério que cerca Naruto infere “verdades” que são deliberadamente “postas” ou “rotuladas” como sendo algo único e inquestionável, talvez. No entanto, quando ele (Naruto) percebe que pode “olhar mais adiante de si mesmo”,

então, encontra-se, ou, ao menos, começa a se entender enquanto mistério. A partir de então, a partida para o descobrir de si mesmo.

[...] o momento mais crítico da partida (a provação suprema). É hora, portanto de verificar se está preparada, pois em breve enfrentará aspectos que até então tinham sido negados na própria personalidade, áreas movediças nas quais o confronto pode ter sido cuidadosamente evitado. (MARTINEZ, 2008, p. 89)

Quando completa seus 16 anos, Naruto é incumbido. Após muitos treinamentos até então considerado apto para os desafios posteriores, de resgatar um amigo (*Kazekage*), o líder da Vila da Areia, pois estava em perigo. Anteriormente, estava com o intuito de ir ao encontro de Sasuke, pois queria que o mesmo retornasse a Vila da Folha, já que era muito importante para todos.

FIGURA 16: Manto da Nove Caudas



FONTE: <https://kyuubi-icy.page.tl/Kyuubi.htm>

Bem na direção do resgate de *Kazakage* é posto em diversos perigos; sua força espiritual é testada e alimentada por uma misteriosa força interior que faz emergir, logo mais, a Raposa de Nove Caudas. Usando-se dessa força poderosa, Naruto é envolvido, no Manto da Raposa conforme figura 16, isto é, a energia interior que emerge no instante do confronto com os membros da *Akatsuki* (晓), uma organização criminosa, ao nosso ver, cuja mesma sugere a

eliminação do mundo ninja para que se forme um outro mundo de paz, etc. Trata-se de mercenários, ninjas renegados em tempos de outrora que buscaram se vingar daqueles que os expurgaram das aldeias as quais faziam parte.

De algum modo, em toda a história, os heróis enfrentam a morte ou algo semelhante: seus maiores medos, o fracasso de um empreendimento, o fim de uma relação, a morte de uma personalidade velha. Na maioria das vezes, os heróis sobrevivem, magicamente, a essa morte e renascem – literal ou sim simbolicamente – para colher as conseqüências de terem derrotado a morte. Passando pelo teste principal, aquele que sagra o herói. (MARTINEZ, 2008, p. 92)

Uma das grandes provas é mais evidente quando o garoto acabara de voltar de um treinamento com o Mestre Sapo Monte *Myoboku* para vingar a morte do seu Sensei provocado por um membro da *akatsuki* de acordo com a figura 17.

FIGURA 17: Naruto de volta a Vila da Folha



FONTE: <https://naruto.fandom.com/pt-br/wiki/Sapos>

Adquirindo o *Sannin*, um grandioso poder durante seu treinamento, o que na narrativa é conhecido como modo *Sannim*, Naruto começa a inteirar-se da natureza, sua força e dela adquirir o *Senjutsu* deliberando uma grande quantidade de energia em momentos de luta. Buscando entender essa particularidade, apresentamos uma passagem do texto do Professor Heráclito Pinheiro, o qual mostra-nos um pouco desse imaginário. Vejamos:

Após a morte de Jiraya, Naruto é levado ao monte Myobukuzan para treinar com os sapos a técnica especial utilizada por Jiraya em luta contra seu antigo discípulo Nagado, agora o vilão Pain, as chamadas técnicas “heremita”, ou *senjutsu*. Com o antigo sensei de Jiraya ele aprende a absorver a “energia natural” e a entrar em um estado de completa harmonia com a natureza, o que o torna muito mais forte e resistente do que um ser humano normal. Sennin (仙人), o Kanji 仙 (*sen/セン*) significa em japonês desinteressado, desligado do mundo mundano, espiritual, puro, alguém que cortou seus laços com o mundo cotidiano. Ele é formado pelo radical (*ningen/ にんべん*) que significa pessoa, ao lado de montanha 山, junto do kanji para pessoa 人, forma a palavra *sennin* (せん/にん), que significa eremita, alguém que vive no alto das montanhas e que possui extraordinários poderes espirituais. Essa palavra possui um significado similar em chinês, mas é comumente traduzida como imortal (xiân), pois se refere aos eremitas taoístas que se isolavam nas montanhas para cultivar o Tao e buscar o elixir da imortalidade. Essas lendas provavelmente imigraram para o Japão vindas da China, juntamente com outros elementos chineses que se incorporaram à cultura nipônica, como o próprio taoísmo. Não é à toa que Naruto é levado a uma montanha mística para aprender essas técnicas pois as altas montanhas e os picos enevoados eram os locais onde tradicionalmente se podiam encontrar esses seres fantásticos, livres do fardo da mortalidade detentores de poderes miraculosos. (PINHEIRO, 2011, p. 34-35)

É perceptível o uso da força e a grandiosidade da sua energia a partir de características singulares como pinturas ao redor dos olhos bem como a mudança da íris (fig. 18), pois muda de formato no instante da batalha, dando ao usuário da força uma dimensão imensa de poder, podendo sentir, inclusive, a onipresença. Possuído por um poder descomunal, mesmo no campo de batalha, imobilizado por um ataque de seu adversário, é tomado pelo poder da Raposa de Nove Caudas, pois avistara sua amiga, Hinata Hiuga, ferida. Um momento interessante, pois adentra à sua psique e mergulha na fecunda caverna do seu inconsciente deixando a besta emergir. Nesse “transe”, o Quarto Hokage, em seu interior o oferta um amuleto, cuja experiência revela-se como pai de Naruto e que ajudou a selar a Kyuubi para garantir a segurança da Vila da Folha.

FIGURA 128: Naruto Modo Sennin



FONTE: <http://mangasdaora.blogspot.com/2012/09/naruto-modo-sennin.html>

Essa pequena abordagem serve para nos situar no quesito força. Sabemos que Naruto é um personagem, cujo mesmo, já mencionamos anteriormente, reflete o jovem da atualidade. Nesse ínterim, entendemos que o anime reforça alguns arquétipos que se somam ao imaginário ocidental, sobretudo, quando das características espirituais, isto é, cada povo com sua forma dinâmica e sucinta de enfrentar os desafios com base na força espiritual, propondo-se a uma harmonia coletiva.

Aludimos em um dado momento o culto religioso ao Xintoísmo, isto é, um fomento religioso que agrega noções Divinas ao sagrado da Mãe-Natureza; estamos falando de uma fusão de espiritualidades na tentativa de explicar a vida e suas razões de modo harmonioso e simples.

Em um texto chamado *Cultura Religiosa: a religião do mundo*, de Irineu Wilges, é possível ter uma noção básica mais aprofundada, logo não o todo dessa religiosidade, por sua vez, sobre o Xintoísmo na sua estrutura fundante a qual transcrevemos logo mais. Wilges (2014, p. 42) sugere-nos que as bases filosóficas do Xintoísmo se encontram na Pré-História, cujo fundador ainda é desconhecido. Um dos primeiros textos a serem lidos no afã de buscar respostas sobre essa corrente religiosa encontra-se, segundo o autor, nos “Livros sagrados: Kojiki (livro das coisas antigas), Nihonji (Crônicas do Japão), Yengishiki (hinos e preces). O principal livro sagrado é o primeiro.”

Isso significa que muito antes dessa discussão haviam outras discussões as quais fomentavam o interesse pela religiosidade xintoísta, sobretudo, no que tange sua origem e fundação; se vem da Pré-História é de bom grado buscarmos saber quem a fundou, mas parece que o tempo ainda não nos permitiu descobrir quem. A seguir descrevemos na íntegra um trecho da reflexão de Wilges (2014) que nos esperancei-a no sentido de uma reflexão para além do que está sendo dito, pois questionar é a primeira oportunidade do aprendiz. Vejamos:

O Xintoísmo não teve nome por muito tempo. Xinto, o termo significa caminho dos deuses, surgiu provavelmente em oposição ao budismo, que entrou no Japão no século VI da nossa era. Para os japoneses de 2000 anos antes de Cristo, o mundo era muito pequeno. Acreditavam que eram o único povo na terra. Que o céu estava muito próximo, tão próximo que um dia uma seta atirada da terra tira furado o céu fazendo um buraco, de onde provieram as árvores, os arbustos, as ervas e todas as criaturas vivas. Que a vida no céu era semelhante à do Japão, mas em edição melhorada. Que debaixo da terra haviam pessoas como em cima, onde as coisas não eram tão boas. Havia uma entrada para lá, mas o tremor da terra fechou-a com uma grande pedra. A ponte que dava para o céu se partiu e nunca mais foi reparada. Naquele tempo a religião dos japoneses era muito simples, sem livros nem mandamentos nem sacerdotes. Acreditavam que o sol, a lua, a floresta e o s raios tinham um espírito que podiam fazer mal ou bem, esse último tinha que ser adotado. Além de adorarem a natureza, adoravam também o Mikado (o imperador). (WILGES, 2014, p. 42-43)

Como se observa, há uma mitologia que reverbera toda mística por trás dos elementos da natureza, sobretudo, da sua relação com os deuses míticos. A necessidade de compreender o Céu e a Terra aguçou no Homem o desejo profundo de união do cosmos. Esta união refere-se a sua própria relação com os elementos místicos da natureza, isto é, aquilo que o orienta como parte de um olhar Divino e incontestável. Reparemos que a comparação feita: “Que a vida no céu era semelhante à do Japão, mas em edição melhorada” sinaliza uma abertura entre o Homem e o Divino, isto é, o homem se torna divino ou quase que na mesma proporção, já que está a imagem e semelhança do seu Criador. A ponte que um dia ligara o Homem e o Céu foi “partida”, isto é, rompeu-se o elo direto; fomentou-se, a partir de então, uma nova forma de enxergar a “ponte”: os livros tomaram espaço e aguçaram o fluido da imaginação... Então, como explicar a criação do mundo pela religião xintoísta? Vejamos:

CRIAÇÃO: O Idzanagui (varão sedutor) e Idzanami (fêmea sedutora) forma encarregados pelos deuses para criar o mundo. Idzanagui tomou a lança de joias do céu e arremessou-a no oceano. Quando levantou a lança a água salgada que pingou dela se endureceu e nasceu uma ilha, e os dois foram

viver nela, e aí criaram a grande terra das oito ilhas, fizeram aparecer a deusa Sol, o deus da lua e o deus da Tempestade. A deusa Sol constitui família e seu neto Jimmu Tenno tornou-se o primeiro imperador do Japão. Por isso, ele não pode ter relação nenhuma com o mundo dos mortais. Os japoneses devem obedecer-lhe em todas as circunstâncias. É claro que, com a última guerra perdida, o Mikado sofreu tremendamente em sua divindade. Hoje em dia a bandeira do Japão tem o sol vermelho para significar que esse país é o país do sol nascente., onde viveu em tempos idos a deusa Sol. (Ibidem. p. 43)

É possível observar que há uma mitologia profunda por trás de tudo isso. O elo de ligação entre os adeptos da religião xintoísta está intimamente ligado às noções espirituais, isto é, a força interior é o elo maior em relação a toda força exterior. A construção de um mundo imaginário, de uma situação imaginária, que possa ou não desnortear é consequência de um longo aperfeiçoamento espiritual, cujo mesmo sugere uma profunda capacidade de concentrar energias. Como exemplo, no anime Naruto é possível perceber que, em um dado momento da narrativa, a relação com os mortos se dá a partir de uma invocação espiritual, isto é, usa-se o Edo Tensei como apresentado na figura 19, uma técnica para ressuscitar mortos e usá-los em combate.

FIGURA 19: Edo Tensei



FONTE: https://animeandmangauniverse.fandom.com/wiki/Summoning:_Impure_World_Reincarnation

Antes de prosseguir nessa temática, retornemos a uma questão importante. Ao sugerir que o japonês deva obedecer às regras, as leis, está sempre fomentando a possibilidade de um recomeço; estamos dizendo, pois, que sempre há um recomeço, um meio de se chegar a tal

“perfeição” sem ferir a si mesmo e a espiritualidade. Esta é uma postura legal de perceber no sentido da relação do “eu” com o “outro” nas leituras introspectivas da vida.

Os deuses míticos ajudam a descrever nossa história, a História da Humanidade, e possibilitar outras formas de interpretação do mundo. Acreditamos que o anime Naruto está muito ligado ao Xintoísmo, dentre outros vieses religiosos, sobretudo, quando do diálogo espiritual que é nitidamente instigante. Ao refletir o texto de Wilges (2014, p. 43) é possível perceber essa semelhança: “Kami: O xintoísmo é, sobretudo, culto dos Kami (espírito dos mortos). Os mortos adquirem poderes sobrenaturais, tornam-se deuses, passeiam entre vivos, são poderosos tanto para o bem como para o mal. Essa assertiva deixa evidente que não somos (os vivos) seres independentes apenas por estarmos gozando da vida, mas por sabermos da relação indissociável com os mortos, pois eles jazem a nossa alegria ou tristeza. Para mais, continua o autor:

Os mortos têm necessidade dos vivos: Seu bem-estar depende dos vivos: alimentos, objetos pessoais que eles depositam sobre os túmulos. É preciso dar uma espada ao guerreiro, à mulher, um espelho. Depois, a ideia espiritualiza-se: é de respeito e reconhecimento que os mortos têm necessidade. Os vivos dependem dos mortos: A proteção ou austeridade dos mortos produz a felicidade ou a infelicidade dos vivos. O mundo japonês é cheio de espíritos bons ou maus. Existem os kami da família; os da vila ou do clã; ou os da nação, isto, sobretudo os espíritos dos ancestrais, do imperador, e finalmente os kami que animam a natureza, o céu, as árvores, as pedras e até os utensílios e instrumentos de cozinha. Determinados espíritos, mais poderosos, tornam-se verdadeiros deuses. As divindades mais populares são: O Jizo, protetor das crianças nascidas e por nascer; e o Kwannon, protetor contra os males e protetor da humanidade em geral. Para venerar os kami é preciso arrepender-se de havê-los ofendido, mesmo sem ter consciência disso. É necessário apresentar-se ao templo de corpo limpo. A limpeza física é dever religioso. O Japão está cheio de templos, tem os seus sacerdotes, que não estão obrigados ao celibato e podem mesmo exercer outras funções. (WILGES, 2014, P. 43-44)

Observemos que a relação espiritual soa como uma “comunhão” entre as espiritualidades, o terreno e o Divino. O Homem não está sozinho, nem a divindade desacolhida pela criação, nem mesmo a natureza falha diante da utopia que ampara o cosmos do imaginário temporal; o tempo é a corporificação da fertilidade da mente, isto é, parte-se de um tempo místico no afã de designar sentidos a temporalidade da alma, esta, já amparada pelos desejos, sobretudo, a fome de conhecimento.

Nesse percurso, encontramos o culto e a moral, elementos indispensáveis a uma reflexão de si para si. No culto temos a oferenda, aquilo que anseiam os deuses: perfumes, comidas, bebidas, etc. No âmbito da moral uma questão interessante: “Os comentadores do

xintoísmo afirmam que sua religião não comporta nem código moral nem decálogo, porque os japoneses são uma raça divina que precisa seguir apenas sua natureza. Entretanto, é possível extrair suas tradições, o que é possível fazer e o que é vetado” (Wilges, 2014, p. 44). Percebemos que é muito forte a ligação dos japoneses com suas culturas e tradições; são assíduos no quesito respeito e doutrina.

Naruto, ao utilizar-se desse fenômeno certifica sua espiritualidade, isto é, sua relação direta com o cosmos operante, com os deuses os quais o guiam nas batalhas. Não estranhemos a relação dele com a Raposa de Nove Caldas, quer dizer, um demônio que, munido de poderes para além do conhecido, o leva a um estado de inconsciência, cujo mesmo rompe com o tempo e o equilíbrio da realidade; passa a se tornar “perigoso” aos olhos de sua aldeia e demais ninjas.

FIGURA 20: Naruto perdendo a consciência, deixando a energia da raposa se manifestar



FONTE: <https://www.pinterest.com.mx/pin/754282637563181947/>

A solidão, a introspecção, o jeito “diferente” de enxergar a vida e os desafios que o tomam como parte de seu aprendizado e evolução nos mostra a independência que alcança no decorrer da narrativa, pois passa a compreender, logo mais, sua relação com o mundo, os espíritos e os valores que o assistem; estamos diante de um elo entre o aprendiz e o mestre,

uma relação indissociável que nem o tempo é capaz de suplantar sua determinação e sua força de vontade.

A escrita do Professor Heráclito Aragão Pinheiro (2011), nos ajuda a pensar nossos posicionamentos e reflexões feitos até aqui. A seguir, transcrevemos, na íntegra, um breve resumo do professor:

Uzumaki Naruto (うずまきナルト) é o protagonista. Um dia a vila oculta da folha, Konohagakure no Sato (木ノ葉隠れの里), foi repentinamente atacada pela mais terrível das bestas, a Kyuube no Yoko (九尾の妖狐), a raposa-demônio de nove caudas. Seu poder era tão destrutível que o movimento de suas caudas podia esmagar montanhas e causar tsunamis. Para enfrentar o demônio, o povo da vila reuniu todos os shinobis. Um jovem shinobi foi capaz de selar o monstro e, ao fazer isso, sacrificou a própria, pois esse grande shinobi era o Yondaime Hokage (四代目火影), o quarto Hokage. O monstro foi selado numa criança recém-nascida, ninguém menos do que Uzumaki Naruto. Por anos, Naruto foi odiado pelo povo da vila, que via nele a reencarnação da raposa, apesar dele mesmo desconhecer a princípio esse fato. Posteriormente, descobre-se que o quarto Hokage, Namizake Minato (波風ミナト), era o pai de Naruto. Minato usou uma técnica proibida e selou apenas o chakra Yang da raposa em seu filho Naruto. Também é revelado que a raposa é o mais poderoso dos nove monstros de cauda. Minato foi discípulo do grande ninja Jiraya era Naruto; Minato gostou muito do livro e resolveu batizar seu filho com o nome do protagonista, por tal razão, Jiraya tornou-se padrinho de Naruto. O primeiro professor de Naruto após ele se graduar na academia ninja foi Hatake Kakash (はたけカカシ), que havia sido discípulo de Minato. Naruto sobre descobre a verdade sobre a identidade de seu pai durante a luta contra o vilão Pain (ペイン), quando quase foi dominado pela raposa. Aparentemente, Kakashi, Tsunade e Jiraya sabiam desde o início a verdade sobre o pai de Naruto. Posteriormente, também se descobriu que o ataque da raposa a Konoha foi orquestrado por Uchiha Madara (うちはマダラ), ninja renegado do clã Uchiha, que lutou contra o primeiro Hokage pela liderança da vila da folha. Madara possui a reputação de ser um dos mais poderosos ninjas de todos os tempos e a única pessoa conhecida a possuir o Mageyou Sharingan eterno (万華鏡写輪眼) a evoluçãosuprema da técnica ocular dos Uchiha, o sharingan. (PINHEIRO, 2011, p.17-18)

Esse apanhado, ajuda-nos a pensar o anime como parte desse mostruário social, o qual está impresso a persona do nosso herói, Naruto. Entendemos que o anime em análise é de fundamental importância para visualizarmos a influência da cultura a qual chamamos de pop japonesa em todo o mundo. Não obstante, vemos difundida em todos os espaços sociais os quais significam e aproximam as culturas, tradições e gerações. Se bem que já informamos o amigo leitor sobre a significação da chamada cultura pop, pois (reforçando) trata-se de uma dinâmica cultural que visa propagar a cultura de vários países.

O anime *Naruto*, como tal é descrito pelo professor Pinheiro (2011), traz essa relação indissociável entre o jovem da antiga geração com essa geração que ascende cada vez mais pelo processo de reconhecimento de si, do outro e da natureza do outro a partir do processo de significação do Japão como referência ímpar da nossa modernidade. Por outra ótica, o país é um divisor de águas no sentido em que se mostra vanguardista de seu próprio tempo, de sua própria glória. Outro ponto que devemos chamar a atenção é a linguagem, isto é, cercada de simplismo e próxima da realidade linguista dos fãs do anime.

Como podemos notar, *Naruto* é um mito não estereotipado, quer dizer, não atende as especificidades do estereótipo japonês; ele tem pele clara, cabelos loiros, é indisciplinado, fala alto, ou seja, difere ao que se espera de um japonês típico, nesse sentido. Então, o autor do anime tenta, a nosso ver, construir um *Naruto* acessível a todas as gerações e nacionalidades. O que se mostra é a possibilidade de pensar numa geração de leitores os quais com inúmeras possibilidades de pensamento e criticidade ao mesmo tempo em que se propõe a uma responsabilidade no sentido de significar o tempo das coisas bem como as coisas do tempo. Hoje, não se vê os animes japonês como antes, pelo contrário, há uma interação mais assídua entre os personagens, o autor, a linguagem, o perfil psicológico, etc.

Enfatizamos que ao dissertar sobre esse anime, algo nos chama a atenção: conforme vamos dando vida às linhas gerais sobre *Naruto* passamos a fazer parte de um universo chamado criatividade e memória, pois à medida que vamos traçando o perfil do herói, refazendo seus passos, sugerindo ideias e possibilidades de leitura..., vamos mergulhando no espírito da narrativa que aos poucos nos refazem e nos direciona a outros olhares; fazemos parte dela a partir de então.

Assim sendo, o texto aqui produzido visa suscitar outras reflexões possíveis aos amigos leitores que partilharão de uma série de narrativas as quais possam significar as suas em particular, porém, com a ressalva de que poderá, a partir dessa e outras leituras, cujas mesmas são apontadas como significativas, refazer seus caminhos e significar as rubricas da imaginação. *Naruto* é isso: a possibilidade de imaginar e estar na condição do imaginado. Em suma, afirmamos que escrever exige tempo, leitura e muita concentração, certa disciplina a qual nos leva a outros patamares da mente.

Quando consegue derrotar o Pain, membro da *Akatsuki*, *Naruto* recebe sua tão sonhada recompensa, porém, o mesmo não sabe como agir ao ser aclamado por todos como o herói que salvou a Vila da Folha como podemos ver na figura 21.

FIGURA 21: Recepção dos moradores da Vila da Folha após Naruto derrotar o Pain



FONTE: https://aminoapps.com/c/naruto-shippuden-online/page/blog/naruto-vs-pain-parte2/pgNm_g8UQuE2L3Z0eaE1ZBqKmkKvqGpep

Após ter sobrevivido às provas finais, o aprendiz atingiu o pico da montanha de seu desafio e agora pode ostentar com orgulho o título de herói. Como define Vogler: “Sobreviver à morte dá sentido à vida e aguça as percepções” (1997: 251). Nas lendas, histórias e mitos, este é o ponto em que o herói da narrativa transcende a vontade de viver puramente para satisfazer seus desejos pessoais. Ao romper este envoltório egocêntrico, uma das tarefas centrais dos ritos das sociedades primitivas, o iniciado deixa de pensar apenas em si, passando a dedicar-se à sua sociedade como um todo. Por mais surpreendente que possa parecer, a morte desse nível da personalidade não é o fim, mas o começo de uma nova aventura, agora com perspectiva ampliada, na qual o ponto de vista não é mais o de uma consciência que habita no corpo, porém compartilhada por toda espécie humana. (MARTIZEZ, 2008, p. 98-99)

Porém, a guerra estava apenas começando sabendo que a *Akatsuki* queria a *Bijuu* que está selada em Naruto. Nesse ponto, a Quinta *Hokage* o manda em um treinamento onde o garoto terá que mergulhar ainda mais fundo em seu inconsciente para conseguir usar o poder da Raposa de Nove Caudas sem perder o controle. Naruto é mandado para treinar com Killer Bee, o *jinchuuriki* da besta de oito caudas. O mesmo treina em um templo místico situado numa floresta que fica nas costas de uma enorme tartaruga que navega pelo oceano (**fazendo referência a tartaruga mitológica oriental como exposto no anexo B**).

Quando Naruto está lutando com a raposa, na parte mais profunda de sua mente, para conseguir suprimir a força da mesma e assim poder pegar seu Chakra sem danos, Naruto tem ajuda da proteção materna como aconchego, o escudo que o protege de todo o mal que a

raposa pode lhe causar. E junto com a mãe vem a revelação, a verdade de como a Raposa de Nove Caudas foi parar dentro de dele.

O protagonista agora ampliou seus conhecimentos em dois planos. Ele tem maior consciência da sua realidade externa (as conexões entre as coisas) e internas (quem ele é e como se encaixa nesta conexão). Por isso aparenta estar mais maduro, mais sério, mais digno de respeito, exalando uma maior autoridade. (MARTINEZ, 2008, p. 100)

Ao derrotar a Raposa e pegar seu Chakra alcança o modo Kyuubi apresentando-se transformações em suas vestimentas, ficando amarelas e brilhantes como o sol, conforme figura 22, tendo agora o jovem a habilidade de criar escudos de energia que podem protegê-lo bem como seus amigos; no mais, pode compartilhar energia entre os demais a sua volta para ajudá-los a se curar e reestabelecer as forças. O jovem passa a usar seus clones de forma mais consciente e independente. Mandando-os para campos de batalhas diferentes a fim de ajudar seus amigos à vencerem a guerra.

FIGURA 22: Naruto Modo Kyuubi



FONTE: <http://mundodonarut.blogspot.com/2014/12/uzu-maki-naruto-uzu-maki-o-protagonista.html>

Nesta última Jornada, no limite da resistência, o herói dá o último passo para ultrapassar os limites de seus horizontes pessoais e crescer. Campbell batiza esta fase de A Benção Última, visto ela simbolizar o domínio da própria personalidade: “Enquanto ele cruza limiar após limiar, e conquista dragões após dragões, aumenta a estrutura da divindade que ele convoca, em seu desejo mais exaltado, até subsumir todo o cosmo. Por fim, a mente quebra a esfera limitadora do cosmo e alcança uma percepção que transcende toda a experiência da forma – todos os simbolismos, todas as divindades: a percepção do vazio inelutável” (CAMPBELL, 1993, p. 178 apud MARTINEZ, 2008, p. 100)

O garoto já se utiliza do *jutsu* clones das sombras desde o primeiro episódio, porém só na segunda fase da história, isto é, na saga *shippuden* é que vemos uma referência forte ao mito de Son Goku, quando o mesmo consegue usar os clones para realizar tarefas e batalhar em lugares diferentes.

Após várias batalhas, Naruto completa outra etapa da profecia a qual se conecta psiquicamente com todas as *Bijuus* e lhes convencem de suas boas ações conforme figura 23; descobre que cada uma delas (*Bijuus*) possui um nome e, mais adiante, ganha vossas confianças a ponto de que as mesmas lhes concedem um pouco do seu Chakra para que possa usá-lo sempre que necessário.

FIGURA 23: Bijuus comunicando-se com Naruto em uma plano psíquico



FONTE: <https://naruto.fandom.com/pt-br/wiki/Utakata>

Outra curiosidade é o fato de que a chamada deusa coelha (**Kaguya Ōtsutsuki** - referente a outro mito oriental conforme anexo A) é a progenitora do Chakra. Kaguya

estava atrás a fruta da Árvore Divina. A mesma, foi selada por seus filhos na lua (**mito do coelho da lua**).

Hagoromo, um dos filhos da Kaguya, também conhecido como Rikudou Sennin (**referência ao eremita de seis caminhos**), conectou-se com Naruto e Sakuke em um plano astral quando os mesmos estavam gravemente feridos à beira da morte. Na ocasião, foi revelado que os mesmos são reencarnações de seus filhos Ashura e Indra, sendo Ashura e Hagoromo uma referência a Bramaha representando o sol, a vida, o bem, a paz de um novo mundo que está por vir. Noutro instante, vemos Naruto com a responsabilidade de selar os poderes da kaguya. No entanto, a mesma sugere que todas as pessoas do mundo se alimentem da Árvore Divina.

Rompem-se os grilhões das convenções sociais e o herói está liberto para desfrutar do cotidiano, com suas práticas eróticas, religiosas, econômicas, domésticas e passatempos, enfim, de todos os aspectos socioculturais, de forma mais simples e realista. Nesta fase de reconhecimento são comuns as celebrações, um período de descanso onde o protagonista se reúne aos companheiros da jornada. [...] Contudo, após a batalha, boa parte dos heróis precisa restaurar suas forças para retomar o Caminho de Volta. (MARTINEZ, 2008, p. 100)

Ao derrotar Kaguya, Naruto volta para a Vila da Filha onde irá prepara-se para se tornar *Hokage* fazendo algo que não gosta, estudar! Nos episódios seguintes, em alguns Filers e Ovas é exibido uma vida pacata e de paz na Vila da Folha. Martinez (2008, p.101) diz que “[...] após celebrar a vitória e assimilar as lições [...] O herói atingiu sua meta e agora deve iniciar o caminho de volta para contar o que viu e aprendeu. (p.101), isto é, um novo momento revela um Naruto mais maduro, forte e destemido.

E foi nessa jornada que nós, os expectadores, vimos o garoto órfão sair de seu “mundo comum” para responder ao **1º chamado: à aventura** – nesse primeiro percurso o sonho de se tornar Hokage, logo mais, **2º chamado: ajuda sobrenatural** de seus senseis, os quais guiam-no para que passe pela **travessia do primeiro limiar**, **3º chamado:** esta é a fase da maturação, da reflexão e condicionamento da vida. No **4º chamado: testes, aliados e inimigos** – resistência encontro consigo; é hora de adentrar a caverna profunda, **5º chamado** - aqui, a necessidade de provar seus valores e força para a superação de seus desafios; do **6º chamado: provação suprema**, não sucumbindo aos desejos da Raposa de Nove Caudas, mas trabalhando em parceria com ela, uma vez que o mesmo pudesse dar início a partida ao mundo de aventuras em busca da tão sonhada **recompensa**, **7º chamado** - para ser Hokage, a garoto teria que enfrentar os limiares e espirais da vida, crescer amadurecer física e

espiritualmente até que alcançasse seu objeto e traçar o **caminho de volta, 8º chamado**, não como Hokage da Vila da Folha, mas como herói do mundo ninja.

Salientamos que essa análise fora feita entre a primeira (clássica) e a segunda (shippuden). Na continuação da história em Boruto - Naruto next generations - vemos ninjas que nunca viveram a guerra, que são considerados fracos física e psicologicamente, pois estão mais preocupados em serem descolados e mesquinhos; vemos muito pouco a figura de Naruto pois o mesmo está empenhado em manter a paz na vila... O herói conseguiu seu objetivo e finalmente regressou.

Bem, chegamos ao final deste capítulo dizendo que há muito mais o que explorar, mas por hora pensemos que estas singelas apreciações são o suficientes para instiga-los e leva-los a outros fluidos da imaginação, afinal, usamos – para essa escrita – parte do que chamamos de imaginário no meio acadêmico. Ao entanto, não porque utilizamo-nos na academia, mas porque faz parte de todo ser humano pensar o mundo a partir de imagens, compostos que singularizam e refazem o tempo das coisas sempre que o Homem usa da criatividade para falar de si, do outro e do seu meio enquanto narrativa coletiva, pois é isso que pretendemos ao final dessas linhas.

O FIM DE UMA ESCRITA É APENAS O COMEÇO DE OUTRA

Após refletir alguns caminhos, chegamos à conclusão de que se deve partir de algum lugar que se tem para chegar, ou seja, muitos lugares, memórias e outras identidades (pensamos) ainda não foram aludidas, o que mostra nossa necessidade de seguir caminhos e desbravar os “sertões” da mitologia humana. Dizemos “sertões” em alusão ao nosso grandioso sertão nordestino, que reflete esse imaginário de luta, espiritualidade e desafios em meio a espaços que ora alimentam a alma, ora os desejos, outra vez... a vida, os mitos que nele existem. É isso! O anime *Naruto* tem essa dimensão do místico, da alquimia, do imaginário o qual reforçam nossas proposições, convicções e, até mesmo, nossa relação afetiva com os elementos mitológicos os quais assinalam nossa tentativa de falar de um Japão moderno, contemporâneo e encantador, bem como de identidade.

A ideia do mito é de grande valor para as sociedades, sejam elas antigas ou ditas modernas, contemporâneas, pois reforçam o caráter positivo de uma cronologia capaz de estabelecer relações históricas entre o passado e o presente, podendo suscitar um futuro possível, viável e até plausível.

Tentamos mostrar a importância de se pensar um Japão tal qual se apresenta para nós ocidentais a partir de uma das formas de expressão mais popular: o mito através do Anime, por sua vez, *Naruto*. É a partir dele que se visualiza um Japão místico lendário, misterioso. Aquilo, cuja inquietação e angústia revelam um sentimento de curiosidade e medo, talvez, algo que está na instância de um segredo - em sua historicidade e realidade.

Dessa forma, o mistério dos mitos e suas narrativas nos levam a um processo de reconhecimento da necessidade de entendê-los como parte indissociável das narrativas humanas, pois como alude Campbell (1990) a Mitologia é o berço da nossa capacidade sinestésica.

Campbell (1990) sinaliza, aqui, algo muito interessante que pode ser avistado na chamada Vila do Som. Esta vila é uma das referidas no anime *Naruto*. Trata-se de uma, das várias vilas ou aldeias como são chamadas no anime – dependendo da tradução -, fundada pelo vilão Orochimaru. Tal vila/aldeia é uma das mais avançadas, pois é desenvolvida, disciplinada e utiliza-se de várias técnicas as quais usam o vento como arma mortal em combates, cujos aldeões dominavam com esmero tais técnicas de luta. Desse modo, as vibrações e melodias são usadas para envolver seus inimigos e, assim, usarem o *genjutsu* (ilusão), rompendo as barreiras físicas do vento para atingir os oponentes. O passarinho quando canta, na verdade, está sofejando sua própria natureza pensante; talvez, seja mais

pensante que o próprio Homem já que sua ressonância, abrangentemente, límpida e transparente indique o “Sermão” que, aos ouvidos mal treinados do Homem, não se ouve.

Assim é o mito: leve, sensível e com necessidade de reflexão terna e responsável. De outro modo, um atento à sua potencialidade, pois é capaz de fazer emergir as capacidades mais inesperadas do Ser Humano frente a uma situação de diálogo inusitado. Talvez, a experiencição com o canto do pássaro tenha despertado nos discípulos algo misterioso em si mesmos, o reencontro consigo, ou ainda, a necessidade de pensar nessa possibilidade: a de encontrarem-se no próprio canto do passarinho já que as sinestésias são iminentes e dizem muito da aura humana, seus desejos e emoções.

Assim sendo, Campbell (1990) sustenta a ideia de que é preciso encontrar a mitologia em si mesmo como sustentáculo da ressonância entre o tempo das coisas e as coisas do tempo, isto é, todo tempo revela um “estágio probatório” da evolução; quando não se vê desta forma é um passo para trás. Por outra ótica, mostra os motivos básicos para se conceber o mito como uma alusão de si e do outro enquanto narrativa simbólica.

A partir do exposto acima, podemos inferir reflexões do ponto de vista do lugar de fala do sujeito, isto é, se eu sei o caminho saberei para onde vou, mas se não sei o percurso qualquer lugar serve. Pensamos que essa é a “pré-disposição” dos mitos, quer dizer, fazer com que os sujeitos se reconheçam neles e, a partir deles, encontrarem o caminho simbólico o qual norteia e direciona-os para outras formas de interpretação da vida e da realidade que os assiste.

Assim sendo, o (s) caminho (s) aponta (m) para um desdobramento capaz de nos transportar para outras narrativas as quais locam o tempo das coisas em um lugar, ainda, passível de modificações. Nessas considerações finais, o intento é reforçar nossa capacidade de leitura sobre os mitos através do anime Naruto entendendo-o como uma ponte de diálogos entre o Ocidente e o Oriente. Entender outra cultura, outros olhares, outras formas de conceber a realidade são de fundamental importância para se chegar a um denominador comum, cujo mesmo possa ser relevante quanto a discutir a realidade e suas influências no meio cultural, sobretudo, tanto por parte de quem se vê projetado nessa “nova cultura” bem como na cultura já inserida (o)

Com o passar do tempo, encontrei a série Naruto a qual me instigou a pensar na minha realidade e meus anseios os quais, ainda, nebulosos; me vi tomado pela cultura oriental japonesa e, nela, penso ter encontrado o caminho certo para a realização dos meus sonhos e desejos, tanto pessoais quanto profissionais.

Para mais, reitero que o interesse em pesquisar o anime em questão trata-se da soma de ideias à necessidade de conhecer outras culturas a partir de algo que identifica não só a mim, pois o anime está presente no imaginário social das pessoas. A academia ainda resiste, mas aos poucos vê-se que algumas barreiras são ultrapassadas dando espaço para reflexões múltiplas sobre culturas diferentes e significativas para o aprendizado plural de quem se dedica a pensar de forma diferente, interdisciplinar, etc., o anime japonês, por exemplo.

Essa relação dialógica esbarra-se no que chamamos de Cultura Pop Japonesa a qual visa propagar elementos como desenhos animados (animes), quadrinhos (mangás), rok pop japonês e seus ídolos como Hatsune Miku, cantora holográfica de maior sucesso no Japão, cuja mesma angaria fãs do mundo inteiro influenciando gerações e várias formas de expressão da realidade sejam virtuais, seja real. A linda “menina” interage com a plateia, canta, pula e sorri como uma garota, isto é, comporta-se como um ser humano comum e cheio de energia. Na verdade, trata-se de uma projeção em inúmeros pixels coloridos.

Assim sendo, uma tecnologia usada pela Crypton Future Media, cujo software chamado de Vocaloid, onde se pode criar músicas as quais interpretadas por personagens de cunho eletrônico, virtual. Como também informamos bem no início dessa jornada, o fenômeno (exclusivo, diga-se de passagem) aconteceu no período pós Segunda Guerra no Japão, alcançando seu ápice a partir da reconstituição do Japão pós-guerra.

Essa reorganização do Japão o colocou na vanguarda tecnológica, logo mais, o que favoreceu, até hoje, a disseminação de suas ideias, culturas, crenças, etc., crescendo o número cada vez mais assíduo de jovens que recontam a história japonesa por longas gerações.

Pensando, pois nas coisas da vida bem como na vida das coisas me ponho, em particular, a pensar sobre essa assertiva de Martinez (2008), cuja mesma revela um pouco de mim quando a mesma afirma que ao alcançar e afamar a tão esperada vitória, o herói absorver todo o aprendizado, e dar início ao retomo a seu mundo comum a fim de partilhar com todos do seu cotidiano o que viu e aprendeu, a fim de que a sua experiência ajude aos demais da sua comunidade.

Aqui, uma lição. Na vida as sinestésias são somadas e partilhadas, umas para o bem, dependendo de quem as veem e como as significam para si, e outras para o mal, dependendo da visão de cada pessoa e sua relação com a realidade.

Finalizamos com a fala de Martinez (2008), a qual entende que quando se tratando da realidade heróica dos sujeitos. O herói agora pode colher os frutos de toda a sua dedicação cotidiana, com os seus métodos e jeito próprio de resolver os seus problemas, seja ele de cunho religioso, sexual, econômico doméstico ou simples passatempo, enfim, todos os

aspectos socioculturais com uma configuração menos descomplicada e direta. Nessa etapa são comuns as comemorações, ou seja, é um momento de repouso onde o herói se reúne com os seus aliados e mentores que os acompanhou durante toda ou parte da sua jornada.

Sendo assim, estaremos sempre à espera de uma restauração: emocional, psíquica, social, linguística, etc., pois somos sujeitos falhos que aprendemos a aprender bem como a ler a realidade que nos cerca. Naruto é, para o autor desta dissertação, um divisor de águas: de um lado o reparo espiritual, de outro a certeza de que os erros foram necessário e pertinentes para aprender a aprender sempre. Terminamos, aqui, com esta passagem a qual resume nossa satisfação e coragem ao dissertar sobre uma cultura a qual, agora, faz parte de nossas letras heróicas. Como diz o próprio Naruto: “Se o herói mudasse, se tornaria uma nova história.”

Posto isto, alinhamos nossa capacidade de pensar a realidade heróica como um pressuposto para refletirmos a cultura nipônica e suas nuances.

REFERÊNCIAS

ÁRVORE DIVINA. Wiki **Naruto**. Disponível em: <https://naruto.fandom.com/pt-br/wiki/%C3%81rvore_Divina#cite_note-5> Acesso em: 5 abr. 2019

A ORIGEM DE SON GOKU. **Cultura Japão**. Disponível em: <http://culturajapao.com.br/anime/a-origem-de-songoku/?fbclid=IwAR3ojvVlcu4rWo_8DFgSd9Jh8ou8dZKdXvPpCMUH_nMmgDgH3gKwegluy0> Acesso em: 5 abr. 2019

ALMEIDA, Fernando Rizzaro de. **Mangá, Anime e Violência: o bullying e a cultura pop japonesa**. Rio de Janeiro: ICICT, 2011.

BARROS, Felipe. O Conto da Princesa da Lua. **Cultura Japão**. Disponível em: <http://culturajapao.com.br/anime/o-conto-da-princesa-da-lua/?fbclid=IwAR1zHxIHpa2i-ITZDpVvDbLI1fmekCJrP_cvPDWOzI2kxQccReJCQ3EoWMM> Acesso em: 5 abr. 2019

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1997.

CAMPBELL, Joseph. **As máscaras de Deus: Mitologia oriental**; Tradução de Carmem Ficher. São Paulo: Palas Athena, 1994. v.2

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

PINHEIRO, Heráclito Aragão. **Naruto e a mitologia oriental**. Fortaleza: Littere, 2011.

CASSIRER, Ernest. **Linguagem e mito** – uma contribuição ao problema dos nomes dos deuses. Tradução de J. Guinsburg e Miriam Schnaiderman. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

CAVALCANTI, Carlos André; CAVALCANTI, Ana Paula. **O que é o imaginário?: olhar biopsicossocial da obra transdisciplinar de Gilbert Durand**. João Pessoa: UFPB, 2015.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1998.

FRUTIGER, Adrian: **Sinais e símbolos**: Desenho, projeto e significado. Tradução de Karina Jannini. São Paulo: Martins Fontes. 2007.

HAMILTON, Edith. **Mitologia**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

JUNG, Carl G. **O homem e seus símbolos**. Tradução de Maria Lúcia Pinho. São Paulo: Nova fronteira. 1977.

KISHIMOTO Masashi. **Naruto**: Shounen jump manga. São Paulo: Panini Brasil; 1999.

LANGER, Johnni. **Na trilha dos Vikings**: estudos de religiosidade nórdica. João Pessoa: Editora UFPB, 2015

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Mangá**: O poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Hedra, 2011.

MANGUEL, Alberto. **Lendo Imagens**: uma história de amor e ódio; Tradução de Rubens Figueiredo, Rosaura Eitchemberg e Cláudia Strauch. – São Paulo: Companhia das letras, 2001.

MARTINEZ, Monica. **Jornada do Herói**: a estrutura narrativa mítica na construção de histórias de vida em jornalismo. São Paulo: Annablume, 2008.

MOLINÉ, Alfons. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: JBC, 2004.

NAGADO, Alexandre (org.); MATSUDA, Michel; GOES, Rodrigo. **Cultura Pop Japonesa - Histórias e Curiosidades**. Março de 2011. Disponível em: <https://issuu.com/ale_nagado/docs/cult_pop_jap_ebook__completo_/104> Acesso em: 5 abr. 2019

NESTERIUK, Sergio. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo: 2011. Disponível em: <https://issuu.com/animatv/docs/dramaturgia_de_serie_de_animacao> Acesso em: 5 abr. 2019

NORONHA, Fernanda, Silva. **Animês e mangás**: o mito vivo e vivido no imaginário infantil. Segunda versão. São Paulo: Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, 2013.

PANOFSKY, Erwin. **Estudos de Iconologia**: temas humanísticos na arte do renascimento. Lisboa: Estampa, 1982.

SATO, Cristine, A. **JAPOPOP**: O Poder da Cultura Pop Japonesa São Paulo: NSP-Hakkosha, 2007.

SOARES, T. **Abordagens Teóricas para Estudos Sobre Cultura Pop**. Logos: Comunicação e Universidade. Rio Janeiro: UERJ, v. 2, p. 41-53, 2014.

WILGES, Irineu. **Cultura religiosa**: as religiões no mundo Petrópolis: Vozes, 2014.

YAMAGUCHI, Heny. Os quatro deuses celestiais. NSV Mundo Geek. Disponível em:
<https://www.nsvmundogeek.com.br/sem-categoria/os-quatro-deuses-celestiais/?fbclid=IwAR2tq7cJHutaOleN5I0HFGTd1jVASEWpsSX1K4pgrmM_VcPP_dcDFZ5TItY>
> Acesso em: 5 abr. 2019

YIN, Robert K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. Porto Alegre: Bookman. 2015

GLOSSÁRIO

Anime - significa “animação” em japonês. É a forma contraída pela qual os japoneses escrevem a palavra animação em inglês (animation), do qual deriva a versão de sotaque nipônico animeeshon. Assim para os japoneses, todo e qualquer desenho animado é um anime (SATO, 2007, p.31).

Chackra - Este nome é formado pela junção dos kanjis “fogo” e “Shilhueta”. Título de líder da vila, o melhor e mais sábio da Vila Oculta da Folha. Fonte: mangá Naruto, v. 19. Panini Comics, (2008).

Goku - (do mangá e anime Dragon Ball), inspirado em um conto chinês: “Jornada ao Oeste”, onde o principal personagem é o Rei ou Deus Macaco. Assim sendo, o nome tradicional do personagem é Sun Wukong.

Hokage - Este nome é formado pela junção dos kanjis “fogo” e “Shilhueta”. Título de líder da vila, o melhor e mais sábio da Vila Oculta da Folha. Fonte: mangá Naruto, v. 19. Panini Comics, (2008).

Jonin - Jonin ou Jounin (忍 忍, Jōnin; significa "Alto Ninja", "Ninja de Elite") são shinobi em grandes experiências com grande capacidade individual que os capitães militares. Elas são muitas vezes enviadas em missões de Rank-A, e podem ser experimentadas pelo mesmo número de missões de Rank-S (que são como as mais difíceis). Não é incomum para um Jōnin ir ações sozinho. Os Jōnin geralmente são capazes de usar pelo menos dois tipos de chakra elementar, usando as funções de genjutsu e taijutsu acima da média. Fonte: <<https://naruto.fandom.com/pt-br/wiki/J%C5%8Dnin>>

Jutsu - (術; Literalmente significa "skills / técnicas") são como místicas que usam um ninja na batalha. Para usar uma técnica, o ninjaoiria usar o seu chakra. Para obter uma técnica, o ninja puxará e soltará como duas energias do chakra. Ao formar selos de mão, o ninja pode manifestar uma técnica desejada. Reduzir o número de selos de mão e de diferentes combinações, as coisas de vez em quando serem reveladas. Fonte: <<https://naruto.fandom.com/pt-br/wiki/Jutsu>>

Mangá - é o termo usado para definir as histórias em quadrinhos desenhadas ao estilo japonês. No Japão, esse termo define qualquer história ilustrada em pequenos quadros. Os mangás podem dar origem a animes para cinema, vídeo, streaming ou TV. O inverso também pode acontecer. Fonte: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Mang%C3%A1>>

Shukaku - (守鶴, Shukaku), mais comumente conhecido como o One-Tail (One 尾, Ichibi), é um dos nove animais de cauda. (**Tradução minha**). Fonte: <<https://naruto.fandom.com/wiki/Shukaku>>

Yokais - Yokai ou Youkai. Yōkai (妖怪, lit. demônio, espírito, ou monstro?), Também escrito como youkai, é uma classe de criaturas sobrenaturais do folclore japonês, que inclui o oni (lit. “ogro”), um kitsune (lit. “raposa”) e yuki-onna (lit. “mulher da neve”). Alguns são humanos com características de animais, ou o contrário, como Kappa (lit. criança do rio) e o Tengu (lit. “cães sagrados”). Em primeiro lugar, você pode ter um tipo de poder sobrenatural ou espiritual, e assim ter um contato com um ser humano. Um yokai que tem uma habilidade de se fazer a chamada é chamada de oba. O termo yokai é ambíguo, e pode ser usado para designar todo tipo de monstro e criatura sobrenatural. Fonte: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Y%C5%8Dkai>>

ANEXOS

Alguns mitos que encontramos em Naruto e em outros animes reconfigurados as suas respectivas narrativas:

ANEXO A: A LENDA DA PRINCESA DA LUA

Há muito, muito tempo atrás, viveu um homem conhecido como O Velho Cortador de Bambu, ou “Takatori”. Todos os dias, andava entre os campos e as montanhas para colher bambus que, depois, transformava em lindos cestos e nos mais variados artigos. Seu nome era Sanuki no Miyatsuko. O ancião e sua velha esposa viviam juntos numa casa no meio da floresta. Eles eram muito pobres e solitários, pois não tinham filhos para criar.

Um belo dia, enquanto estava na floresta, o velho Sanuki percebeu entre os bambus um talo cuja base brilhava intensamente. Achando aquilo muito estranho, aproximou-se para examinar melhor e viu uma luz intensa dentro do talo oco.

Ele ficou espantado, pois, em anos e anos de trabalho, nunca havia visto algo como aquilo. Muito curioso, ele cortou o bambu e mal pôde acreditar no que viu. Dentro do talo, havia uma garotinha encantadora, com cerca de dez centímetros de altura. “Uma menina, uma menina! Tão pequena e tão linda, só pode ser um presente dos Deuses!” -Disse o velho homem – “Eu a descobri porque você estava aqui, entre os bambus que vejo todos os dias. Isso deve significar que você está destinada a ser minha filha”.

Então, ele pegou a frágil garotinha na palma de suas calejadas mãos e a levou para casa, entregando-a aos cuidados da sua esposa para que a criasse. Ao ver a menina, a velha senhora também ficou muito contente e encantada com a criança que possuía uma beleza incomparável, e era tão pequena que eles a colocaram num cesto para protegê-la.

Depois desse dia, por várias vezes, quando o Velho Cortador de Bambu recolhia os bambus, encontrava alguns talos recheados de moedas de ouro que ele juntou e juntou e, dessa forma, tornou-se um homem rico e importante na região.

Pouco a pouco, Sanuki abandonou sua rotina de andar pelos campos para cortar bambus, porém, permaneceu sendo tratado e conhecido pelo antigo ofício: o Cortador de Bambu. Kaguya Hime crescia muito rápido e a cada dia parecia mais bonita. Menos de três meses depois da sua chegada, a pequenina já era alta como uma adolescente. Até então, durante dias e noites, os pais, preocupados com a sua segurança, sequer tinham permitido que a filha saísse de seu quarto protegido por enormes cortinas.

Ninguém poderia acreditar que uma pessoa tão bonita pertencesse a este mundo. A menina tinha uma pureza de traços sem igual no mundo inteiro, e sua presença iluminava a casa com uma luz intensa que não deixava nem um canto na penumbra.

Além disso, todas as vezes que o velho homem se sentia desanimado, com alguma dor ou até mesmo com raiva, bastava olhar para a criança e tudo passava. Diante dela, tudo ficava perfeito. Ao alcançar o tamanho de adulta, um homem sábio de Mimuroto, de nome Imbe no Akita, foi convidado a dar a jovem um nome de mulher. Akita a chamou de “Nayotake no Kaguya-hime”, a Princesa Resplandecente do Bambu Flexível.

Os pais, que cuidavam dela amorosamente, decidiram celebrar o acontecimento com sua entrada na vida adulta. Para a comemoração, a jovem foi cuidadosamente preparada. Seus cabelos foram penteados para cima e a vestiram com trajes longos, de modo que a sua beleza foi ainda mais realçada.

A princesa Kaguya-hime estava deslumbrante. Sua festa, engrandecida por atrações de todos os tipos, durou três dias inteiros. Homens e mulheres foram convidados e se divertiram largamente. Logo os comentários sobre a beleza da Kaguya Hime se espalharam e vinham jovens de todos os cantos do país para conhecê-la. Todos, encantados com a bela jovem queriam se casar com ela, mas Kaguya não queria se casar com ninguém. “Quero ficar ao lado de vocês dois”, dizia a jovem para seus velhos pais.

Mas cinco jovens nobres, de posições importantes, foram mais persistentes. Eles acamparam em frente à casa de Kaguya Hime e pediam uma chance a ela.

Preocupado, o velhinho chamou Kaguya e disse: “Minha filha, eu gostaria muito de ter você sempre por perto, mas acho justo que se case. Escolha um dentre os cinco rapazes que estão acampados aqui”.

Assim, depois de refletir, a linda jovem decidiu. “Eu me casarei com aquele que me trouxe o objeto mágico que pedirei”.

Um colar feito com os olhos de um dragão, um vaso feito com pedras dos deuses que nunca se quebra, um manto de pele de animal forrado de ouro, um galho que faz crescer pedras preciosas, um leque que brilha como a luz do sol e uma concha que a andorinha põe junto com seus ovos. Estes foram os objetos que Kaguya Hime pediu.

O velhinho levou os pedidos de Kaguya aos pretendentes acampados. Ele sabia que seria muito difícil conseguirem obter tais objetos. Qual não foi sua surpresa quando, ao final de alguns meses, todos os pretendentes trouxeram os presentes para Kaguya. Mas, quando eles foram obrigados a entregá-los a jovem, todos admitiram que os presentes eram falsos,

pois conseguir os verdadeiros era uma missão muito difícil. E assim, nenhum deles obteve êxito.

Com a falha de todos os cinco príncipes, Kaguyahime, o velho taketori e sua esposa viveram tranquilos e felizes por uns tempos, como uma família unida. Mas as histórias sobre os feitos e falhas dos príncipes percorreram todo o Japão e chegaram ao ouvidos do imperador.

Este ficou então curioso e fascinado pelos relatos sobre a beleza da princesa, e se interessou em conhecê-la, enviando até seu pai então, um convite para que comparecesse a sede imperial. Mas mesmo o convite do imperador foi rejeitado pela jovem, o que o irritou e o fez enviar então uma ordem convocativa.

Temendo o imperador o cortador de bambu aconselhou à filha que obedecesse, mas ela surpreendeu a todos mais uma vez declarando que não obedeceria a ordem e que nem poderia, pois caso se afastasse de casa, iria dissolver-se em fumaça e desaparecer. Dessa vez o Imperador não se enfureceu devido a justificativa, mas ficou ainda mais interessado, passaram então a trocar correspondências frequentemente e acabaram se tornando amigos, mas sempre adiando uma oportunidade de se conhecerem, enviando um ao outro poemas e contos. E assim, a família do taketori permaneceu em paz por alguns anos a mais.

Quatro primaveras haviam se passado desde que Kaguya fora encontrada no broto de bambu. Mas ela ficava mais triste a cada dia. Noite após noite, Kaguya Hime olhava para a lua, suspirando. Preocupado, o velho pai um dia perguntou: “Por que está tão triste minha filha?”. “Eu gostaria de ficar aqui para sempre, mas logo devo retornar.” Disse a jovem. “Retornar, mas para onde? O seu lugar é aqui conosco, nunca deixaremos você partir.” Disse o pai aflito. “Este não é o meu reino, eu sou uma princesa de Reino da Lua e, na próxima lua cheia, eles virão me buscar”.

Completo tristemente a princesa. Muito assustados com a reveladora confissão de Kaguya Hime, os velhinhos decidiram pedir ajuda ao imperador do reino onde viviam. O Imperador, em ajuda, prontamente enviou muitos guardas para vigiarem a casa do casal. Um verdadeiro exército foi formado.

No dia seguinte, a temida noite de lua cheia chegou. A casa estava tão vigiada que parecia impossível alguém conseguir levar Kaguya Hime. De repente, uma enorme luz surgiu no céu, como se milhares de luas estivessem presentes ao mesmo tempo. A luz era tão intensa que ninguém conseguiu enxergar a carruagem que descia, guiada por um grande cavalo alado e muitos seres ricamente trajados. Depois de algum tempo, quando a luz diminuiu, a carruagem já estava voando, em direção à lua. Kaguya Hime não estava mais presente, ela

fora junto com a comitiva celestial. A comitiva celeste levou Kaguya-hime de volta à *Tsukino-Miyako* (A Capital da Lua), deixando seus pais adotivos da terra em lágrimas.

Os velhos pais ficaram muito tristes, inconformados voltaram ao aposento de Kaguya e encontraram um potinho, presente da filha querida. Ela havia deixado um pó mágico, uma pequena amostra do elixir da vida que garantiria a vida eterna para os dois. Mas, sem sua filha amada, os velinhos não tinham motivo para viver para sempre. Eles recolheram todos os pertences de Kaguya e levaram para o monte mais alto do Japão. Lá, queimaram tudo, junto com o pó mágico deixado pela jovem. Uma fumaça branca foi vista subindo ao céu naquele dia.

ANEXO B: GENBU - UM DOS QUATROS DEUSES CELESTIAIS

Representado pela tartaruga negra, Genbu é citado como o ser do leste. Sua estação é o inverno, seu elemento é a água e sua virtude é a sabedoria. No horóscopo Chinês, Genbu cuida dos signos do javali, rato e boi.

Diferente dos outros seres místicos apresentados anteriormente, Genbu é uma tartaruga negra com aparência esverdeada e sua cauda é uma cobra branca. Ele é conhecido como o ser mais sábio da Terra, assim como representa a longevidade e protetor de tudo que há de vivo no planeta.

Suas 7 constelações que representam a tartaruga negra são **Mergulhão, Boi, Garota, Vazio, Telhado, Acampamento e Parede/Muro.**

ANEXO C: A ORIGEM DE SON GOKU

Verdadeira origem do nosso herói, Son Goku, se baseia no principal personagem da novela épica clássica chinesa chamada: *Jornada ao Oeste*. O conto retrata a história do Rei macaco (Son Goku), cujo nome transliterado para o inglês é **Sun Wukong**, que acompanha o monge Xuanzang (Tang Sanzang em algumas traduções) em sua viagem para recuperar sútras budistas provenientes da Índia. Sun Wukong nasceu de uma pedra mítica formada pelas forças do Caos, viveu em um reino dos macacos numa ilha remota, que após conquistar o respeito dos outros macacos Wukong acabou por se tornar o rei deles.

Apesar de ser um rei, Wukong ainda era um mortal. Determinado, ele sai em uma jornada que o leva a terra dos humanos e ao encontro de um monje taoísta, que se tornou mestre de Wukong (Son Goku). A impressionante determinação de Sun Wukong o tornou um dos discípulos favoritos do mestre, com isso aprendeu técnicas marciais e mágicas como voar em nuvens, saltar quilômetros de distância e de se transformar no que bem entendesse.

Porém Wukong apesar de determinado era “arteiro” e exibido, fazendo com que seu mestre o expulsasse do templo. Wukong decide voltar para sua terra que acaba sendo tomada por diversos monstros. Para derrotá-los Wukong teve que ir atrás de uma arma mágica e assim encontrou um bastão capaz de crescer tão alto quanto o céu ou encolher ao tamanho de uma agulha.

Ele finalmente derrotou os monstros, e acreditando estar tão poderoso quanto um deus, queria que o Imperador de Jade (senhor dos céus, do homem e do inferno) o reconhecesse como tal. Após ganhar o reconhecimento do Imperador de Jade Wukong descobre que estava sendo usado e enganado, fato que o deixa furioso fazendo com que Wukong roubasse os pêssegos da imortalidade e fugindo para sua ilha novamente.

Após enfrentar inúmeras vezes as tropas do Imperador de Jade Wukong acabou sendo capturado. Muitas foram as tentativas de executá-lo mas ninguém era páreo para a força do Rei macaco, até que o Senhor Buda consegue o aprisionar durante 500 anos na montanha dos 5 elementos.

Cinco séculos depois, o Bodhisattva Guanyin saiu em busca de discípulos que poderiam proteger uma peregrinação para obter os sutras budistas. Sun Wukong ofereceu para servir o peregrino de nome Xuanzang, um monge da Dinastia Tang, em troca de sua liberdade. Sob a supervisão de Xuanzang, a Sun Wukong foi permitida a viagem para o Ocidente. Durante a peregrinação Sun Wukong protegeu o monge de diversos monstros e

outras criaturas malignas, que queriam comer um pedaço da carne de Xuanzang a fim de ganhar a vida eterna.

Muitas são as semelhanças do nosso herói com o lendário Rei macaco. À partir dele foram criados vários outros personagens além de Son Goku de Dragon Ball, veja alguns exemplos:

- **Sun Wukong** (interpretado por Jet-Li), um dos protagonistas do filme "Reino proibido" baseado na verdadeira lenda de Son Goku, que inclusive retrata em alguns momentos do filme, partes da verdadeira história de Sun Wukong.
- **Sun Wukong** de "Warrios Orochi".
- **Wukong**, um dos campeões mais famosos de League of Legends.
- "SonSon", versão feminina baseada em Wukong apresentada em game da Capcom.
- **Enma**, uma invocação do Sandaime Hokage no anime Naruto. Não sei ao certo se é baseado em Wukong, mas pela aparência o fato de ser o Rei macaco e possuir o bastão, deixa quase que óbvio à sua origem.
- **Son Goku: O bijuu** (monstro com caudas) de 4 caldas de Naruto.

ANEXO D: A ÁRVORE DIVINA

Shinju (神樹) significa literalmente "árvore divina", e seu tamanho e natureza têm conexões com ambos a árvore do mundo e da árvore da vida, motivos que estão presentes em várias religiões da vida real e mitologias de todo o mundo.

Além disso, a história da árvore divina tendo o fruto proibido é muito semelhante à história da árvore do conhecimento do bem e do mal nas religiões abraâmicas, em que Adão e Eva, os primeiros seres humanos, comeram o fruto proibido apesar de ser dito de outra forma. Em última análise, ao tornar-se mais sábio, que levam à sua queda por incorrer na ira de Deus. Por desobedecer a ele, ele sempre amaldiçoou os dois e seus descendentes. O filho mais velho de Adão, Caim, viria a matar seu irmão mais novo, Abel, de raiva e ciúme na sequência da rejeição da sua oferta de Deus ao aceitar Abel, similar à luta entre os dois filhos do Sábio dos Seis Caminhos.

As entidades de madeira na base da árvore divina pode ser uma referência para o Nidhogg, um dragão ou serpente que eternamente mastiga as raízes de Yggdrasil na mitologia nórdica. Da mesma forma com a aparência da árvore divina, diz-se que deve Nidhogg finalmente ser livre de seu encarceramento sob Yggdrasil, a sua aparência para o mundo além de suas raízes, anunciar a vinda de Ragnarök, o fim do mundo e da batalha final dos deuses.

Quando o Dez-Caudas foi recriado em uma árvore por Obito Uchiha na Quarta Guerra Mundial Ninja, foi inicialmente chamado de Árvore Divina por Gyūki, mas que mais tarde foi confirmado ser uma forma do Dez-Caudas.

Quando Kaguya foi derrotada por Naruto e Sasuke, a árvore divina, sendo um com ela, foi selado com o Seis Caminhos — Chibaku Tensei.

ANEXO E: A IDADE DOS ESPÍRITOS

Então, quando o caos tinha começado a condensar-se, mas a energia e a forma ainda não eram manifestas e nada havia que pudesse ser nomeado, nada feito: quem podia saber sua forma? Não obstante, o Céu e a Terra separaram-se e Três Espíritos iniciaram o trabalho:

1. o Espírito Mestre do Majestoso Centro do Céu,
2. o Espírito Majestoso, Supremo e Maravilhosamente Criador,
3. o Ancestral Divino e Maravilhosamente Criador.

Eles surgiram de maneira espontânea e depois desapareceram. Mas a jovem terra, como óleo flutuante, eslava agora à deriva e dela surgiu algo como um rebento de junco, do qual emergiram dois espíritos:

4. o Agradável Primogênito Príncipe-Rebento-de-Junco e
5. o Espírito Eternamente Presente no Céu, que também apareceu e depois desapareceu.

E esses foram os cinco que separaram o Céu e a Terra. Depois, nasceram espontaneamente os seguintes pares, que também apareceram e depois desapareceram:

6. o Espírito Eternamente Presente na Terra e o Espírito Mestre Profusamente Integrador
7. o Senhor Terra-Lama e sua irmã mais jovem, Senhora Terra-Lama
8. o Espírito Integrador do Germe e sua irmã mais jovem. Espírito Integrador da Vida.
9. o Espírito Primogênito do Grande Lugar e sua irmã mais jovem, Espírito Dama do Grande Lugar
10. o Espírito Exterior-Perfeito e sua irmã mais jovem, a Dama Pavorosa e
11. o Macho que Convida (Izanagi) e sua irmã mais nova, a Fêmea que Convida (Izanami).

Em seguida, todos esses Espíritos Celestiais ordenaram ao último par que fizesse, consolidasse e desse à luz esta terra flutuante, o Japão; oferecendo-lhe uma espada ornada com pedras preciosas. E os dois, que estavam na Ponte Flutuante do Céu, estenderam para baixo a espada e a moveram em círculos. Depois de agitarem o líquido salgado até deixá-lo "coalhado-coalhado" (koworokoworo), ergueram a espada e o líquido que pingava da ponta tornou-se uma ilha chamada Autocondensada, na qual o majestoso casal pousou.

Ali se dedicaram à construção de um Augusto Pilar Celestial e uma Mansão de Oito Braços. Depois, sua Majestade o Macho que Convida, perguntou à Sua Majestade a Fêmea

que Convida: "De que maneira é feito teu corpo?", e ela respondeu: "Meu corpo cresce em seu próprio vicejar, mas há uma parte que não acompanha o crescimento". E Sua Majestade o Macho que Convida disse-lhe: "Meu corpo também cresce em seu próprio vicejar, mas há uma parte que cresce excessivamente. Portanto, não seria apropriado introduzir a parte excessiva de meu corpo na parte de teu corpo que não acompanha o crescimento e com isso procriar territórios?"

Sua Majestade a Fêmea que Convida disse: "Estaria bem". E Sua Majestade o Macho que Convida disse-lhe: "Vamos então girar em torno deste Augusto Pilar Celestial, tu e eu, e quando nos encontrarmos, vamos em majestosa união juntar nossas partes majestosas". Ela concordou, e ele disse: "Então, vai pela direita e eu irei pela esquerda". E assim o fizeram e quando se encontraram, Sua Majestade a Fêmea que Convida, disse: "Ah! que belo e encantador jovem!" Ao que Sua Majestade o Macho que Convida respondeu: "Ah!, que bela e encantadora donzela!"

Mas quando acabaram de expressar-se. Sua Majestade disse à irmã majestosa: "Não é certo a mulher falar primeiro".

Contudo, iniciaram-se no recinto e conceberam um filho chamado Leech, que colocaram num barco de junco e deixaram ir à deriva. Em seguida, deram à luz a Ilha de Espuma que, por ser também um fracasso, não conta entre sua progênie.

Os dois espíritos majestosos então deliberaram: "Os filhos que demos à luz não são bons. Seria melhor que relatássemos isto no lugar majestoso". Eles ascenderam. E depois de perguntarem a Suas Majestades os Espíritos Celestiais, estes examinaram a questão pela sublime adivinhação e mandaram-nos retornar. "A prole não saiu boa porque a mulher falou primeiro", eles concluíram. "Voltai e retificai vossas palavras."

De volta. Sua Majestade o Macho que Convida e Sua Majestade a Fêmea que Convida giraram em torno do Augusto Pilar Celestial como antes. Desta vez, entretanto, Sua Majestade o Macho falou primeiro: "Ah, que bela e encantadora donzela!"

Sua majestosa irmã mais nova exclamou: "Ah, que belo e encantador jovem!" E assim retificado o pronunciamento, uniram-se.

Eles conceberam, deram à luz e nomearam as oito ilhas do Japão. Depois, conceberam, deram à luz e nomearam os trinta espíritos majestosos da terra, do mar e das estações, dos ventos, das árvores, das montanhas, dos pântanos e do fogo. O último, entretanto, o Espírito Masculino Rápido-Fogo-Abrasador, chamoscou as majestosas partes femininas de sua mãe quando o pariu e Sua Majestade a Fêmea que Convida ficou doente e abatida.

Os espíritos que nasceram de seu vômito eram o Príncipe Montanha de Metal e a Princesa Montanha de Metal; os que nasceram de suas fezes eram o Príncipe Barro Viscoso e a Princesa Barro Viscoso; os de sua urina, o Espírito Princesa das Águas e o Espírito Jovem Realizador Maravilhoso. E então, finalmente. Sua Majestade a Fêmea que Convida recolheu-se esgotada.

E Sua Majestade o Macho que Convida disse: "Oh, minha adorável irmã caçula! Ai de mim que troquei Vossa Majestade por esta criança!"

E quando ele caiu chorando sobre o majestoso travesseiro dela e continuou chorando a seus pés, nasceu de suas majestosas lágrimas o espírito que mora ao pé das árvores na vertente do pico do Monte Perfumado, cujo nome é Espírito Feminino Lacrimejante. E ele enterrou o Espírito Majestoso divinamente esgotado, a Fêmea que Convida, no Monte Hiba, na fronteira das terras de Izumo e Hahoki.

E Sua Majestade o Macho que Convida sacou da espada, de dez palmos de comprimento, que cingia majestosamente, e cortou a cabeça de seu filho, o Espírito Masculino Rápido-Fogo-Abrasador.

Do sangue que escorreu para a ponta da majestosa espada e salpicou as numerosas massas rochosas nasceram três espíritos; do sangue na parte superior da majestosa espada, que novamente salpicou as numerosas massas rochosas, mais três, e do sangue que se acumulou no cabo e escorreu entre seus dedos, nasceram dois: oito ao todo.

Espíritos adicionais nasceram das oito partes do corpo do Espírito Abrasador assassinado: cabeça, peito, barriga, órgãos genitais, mão esquerda e direita, pé esquerdo e direito. E o nome da própria espada majestosa era Ponta Estendida da Espada Celestial.

Depois, Sua Majestade, desejando encontrar e ver novamente a irmã caçula, desceu ao Reino das Trevas. E quando do palácio que ali havia, ela abriu a porta e saiu para encontrá-lo. Sua Majestade o Macho que Convida disse-lhe: "Oh minha encantadora irmã mais jovem! Os reinos que tu e eu fizemos não estão concluídos. Retorna, portanto, comigo!"

E Sua Majestade a Fêmea que Convida respondeu: "Lamento realmente que não tenhas vindo antes; pois comi a comida deste lugar. Contudo, como estou fortalecida pela honra da entrada aqui de Sua Majestade, meu adorável irmão mais velho, desejo retornar. Outrossim, discutirei agora a questão com os espíritos deste lugar. Mas suplico-te que não olhes para mim". E voltou para dentro do palácio.

Mas como demorasse muito. Sua Majestade o Macho que Convida não pôde esperar e quebrou um dos grandes dentes da ponta do pente preso ao majestoso cacho esquerdo de seus cabelos. Ateando fogo nele, entrou no palácio e procurou-a. Ela estava apodrecendo.

Vermes tomavam conta de seu corpo. Em sua cabeça alojava-se o Grande Trovão, em seu peito o Trovão do Fogo, em sua barriga o Trovão da Terra, em seu braço esquerdo o Jovem Trovão e em seu braço direito o Trovão Negro; em sua perna esquerda, o Trovão da Montanha; em sua perna direita o Trovão da Lua; em seu sexo, o Trovão Penetrante: oito ao todo.

Sua Majestade o Macho que Convida, estarrecido com a visão, recuou, e Sua Majestade a Fêmea que Convida, sua irmã caçula, disse a Sua Majestade: "Tu me fizeste ter vergonha!" Ela mandou à Fêmea Feia do Reino das Trevas segui-lo, enquanto ele fugia. Mas Sua Majestade o Macho que Convida tirou seu majestoso ornamento da cabeça e jogou-o para trás: o ornamento transformou-se imediatamente em uvas. E enquanto ela se deteve para apanhá-las e comê-las, ele fugiu. Ela retomou a perseguição e ele quebrou o pente de inúmeros dentes do cacho direito de seus cabelos e atirou-o para trás: o pente transformou-se instantaneamente em brotos de bambu. E enquanto ela os arrancava e os comia, ele continuou a fuga.

Sua Majestade enviou então em sua captura os Oito Espíritos Trovões, juntamente com guerreiros do Reino das Trevas, mil e quinhentos no total, e ele puxou a espada de dez palmos que cingia majestosamente e brandindo-a para trás, continuou fugindo. Mas como todos seus perseguidores continuaram em seu encalço, ele se escondeu ao pé de um grande pessegueiro na Colina Plana na linha limítrofe entre o mundo dos vivos e o dos mortos. E quando seus perseguidores chegaram, atirou-lhes três pêssegos. E todos fugiram.

E Sua Majestade o Macho que Convida anunciou, então, aos pêssegos: "Assim como me ajudaram, devem ajudar todos os vivos da Região Central das Planícies de Junco, quando eles estiverem com problemas e atormentados". (Essa é a origem do costume de manter os espíritos malignos afastados por meio de pêssegos.) E a partir daí conferiu-lhes o título de Suas Majestades Grandiosos Frutos Divinos.

Mas, finalmente. Sua Majestade a Princesa que Convida partiu, ela mesma, em seu encalço. Então, ele puxou uma rocha, que precisaria de mil homens para ser removida e, colocando-a no meio, bloqueou a Passagem Horizontal do Reino das Trevas. De maneira que dos lados opostos daquela rocha os dois se despediram.

Sua Majestade a Fêmea que Convida declarou: "Meu querido irmão mais velho, Sua Majestade! Se fizeres isso, a cada dia estrangularei mil pessoas de teu reino". Sua Majestade o Macho que Convida respondeu: "Minha adorável irmã caçula. Sua Majestade! Se fizeres isso, a cada dia estrangularei mil pessoas de teu reino".

Sua Majestade o Macho que Convida respondeu: “Minha adorável irmã caçula, Sua Majestade! Se fizeres isso, a cada dia engravidarei mil e quinhentas mulheres”.

Sua Majestade a Fêmea que Convida é chamada, por isso, o Grande Espírito do Reino das Trevas. E também, como ela perseguiu e alcançou seu irmão mais velho, é chamada o Grande Espírito que Alcança o Caminho. E a rocha com a qual ele bloqueou a Passagem do Reino das Trevas é chamada Grande Espírito do Caminho que Retorna, ou ainda, Grande Espírito que Bloqueia a Entrada do Reino das Trevas.

ANEXO F : A DESCIDA DA REALEZA PARA O JAPÃO

Lemos que, após essa terrível aventura, o Macho que Convida se purificou banhando-se num rio, e enquanto se banhava, surgiram espíritos de cada peça de roupa que ele ia atirando na beira do rio. De todas as partes de seu corpo também saíram espíritos. Mas, entre todos, os mais importantes que apareceram foram três: a deusa-sol Amaterasu Omikami (o Grande Espírito Majestoso que Ilumina o Céu), que nasceu quando ele lavou seu majestoso olho esquerdo; o deus-lua, Tsukiyomi-no-Mikoto (Sua Majestade Possuidor da Noite Enluarada), que nasceu quando ele lavou seu majestoso olho direito, e um deus-tempestade absolutamente intratável, Susano-O-no-Mikoto (Sua Majestade Masculina Valente-Veloz-Impetuoso), que nasceu quando ele lavou seu majestoso nariz.

E o último deles, um dia, mortificou tanto sua majestosa irmã Amaterasu Omikami, que ela se escondeu numa caverna, ao que tanto a terra quanto o céu se tornaram escuros, e, para atraí-la para fora, os oito milhões de espíritos da Planície do Céu reuniram árvores diante da caverna, decoraram-nas com pedras preciosas, acenderam fogueiras e riram alto alvoroçados com a dança rouquenha executada por um espírito feminino de nome Uzume. A deusa, curiosa, abriu a porta de sua caverna para espiar. Eles colocaram um espelho na sua frente, o primeiro que ela via na vida e, assim, foi atraída para fora e o mundo foi novamente iluminado.

Mas o culpado Susano-O, por sua grosseria, foi banido da planície celestial para a terra. E assim esse Valente-Veloz-Impetuoso Macho, depois de descer a um lugar próximo da nascente do rio Hi, em Izumo, viu naquela hora alguns hashi [pauzinhos para comer] boiando rio abaixo na correnteza e achou, por isso, que deveria haver pessoas rio acima. Subindo a procura delas, descobriu um velho e uma velha com uma menina entre eles. Estavam chorando e ele dignou-se a perguntar quem eram.

"Sou um Espírito Terreno", disse o velho, "e meu nome é Anciã Acariciador-de-Pé. O nome de minha mulher é Anciã Acariciadora-de-Mão. E esta, nossa filha, é Jovem Pente-de-Cabeça."

O Macho Valente-Veloz-Impetuoso perguntou: "E qual é a causa do choro?"

O ancião respondeu: "Outrora tínhamos oito filhas. Mas há uma serpente de oito bocas que vem todo ano e come uma. É hora de ela vir novamente. É por isso que estamos chorando".

O Espírito banido do céu perguntou: "E qual é a forma dessa serpente?"

"Os olhos são vermelhos como as cerejas no inverno. Tem um corpo com oito cabeças e caudas. Nele crescem musgo e coníferas; o comprimento estende-se por oito vales e oito colinas e, quando se olha para seu ventre, vê-se que está constantemente sangrando e inflamado."

"Já que esta é tua filha, tu a darias a mim?", perguntou Sua Majestade o Macho Valente-Veloz-Impetuoso.

O ancião respondeu: "Sim, com devoção; mas não sei vosso nome".

"Sou o irmão mais velho do Espírito que Ilumina o Céu e desci do céu."

"Sendo assim, com devoção, ela é vossa."

E Sua Majestade tornou imediatamente a menina, transformou-a num pente de numerosos dentes e enfiou-a em seu majestoso cacho de cabelos, dizendo ao par de anciãos: "Destilai agora uma bebida de licor refinado oito vezes. Fazei também uma cerca em volta com oito portões; que em cada portão haja oito plataformas, e em cada plataforma um tonel de licor; despejai em cada um o licor refinado oito vezes e esperai".

Eles fizeram exatamente o que ele disse. E ao chegar, a serpente de oito bocas meteu uma cabeça em cada tonel. Então, depois de beber, cada uma das cabeças caiu adormecida. E Sua Majestade puxou sua espada de dez palmos que estava majestosamente cingida à sua volta e cortou a serpente adormecida de oito bocas em pedaços. Ele construiu um palácio no reino de Izumo e, nomeando o Ancião Acariciador-de-Pé seu camareiro-mor, procedeu a gerar filhos, que por sua vez geraram filhos, até o total de oitenta; todos eles, com exceção de um, deixaram o reino para prestar serviço a certa princesa distante muito afamada."

O neto que permaneceu, cujo nome era Espírito Mestre do Grande Reino, concebeu com numerosas mulheres uma prolífica progênie: esses, que mais tarde se tornaram tumultuosos e brigamos, o Grande Espírito Majestoso que Ilumina o Céu quis pacificar enviando para a terra seu augusto filho. Seu nome? Sua Majestade Verdadeiro Conquistador, Eu Venço Vencendo, Grandes Orelhas Celestias e Velozes. Sobre a Ponte Flutuante do Céu, olhando para baixo, ele anunciou: "As exuberantes planícies de juncos, a terra de viçosas espigas de arroz de mil outonos, estão penosamente tumultuadas". E depois de fazer essa proclamação, imediatamente voltou a subir.

Três missões diplomáticas celestiais foram então enviadas á terra para preparar a descida do monarca solar. Entretanto, todas foram seduzidas, de uma forma ou de outra, e foi necessária uma quarta para se conseguir a sujeição do Espírito Mestre do Grande Reino de

Izumo que, rendendo-se por fim ao inevitável, concordou em desocupar seu trono desgovernado com a condição de que um palácio lhe fosse construído embaixo e ele fosse apropriadamente venerado por todos os tempos.

Então O Grande Espírito Majestoso que Ilumina o Céu, Amaterasu Omikami, ordenou e investiu o Herdeiro Presuntivo, Sua Majestade Grandes Orelhas que, entretanto, respondeu: "Enquanto eu, vosso servo, me preparava, nasceu-me um filho chamado Sua Majestade Céu Pleno, Terra Plena, Apogeu do Sol no Céu, Príncipe Pleno de Espigas de Arroz Rubras. Esse filho e que deveria ser enviado para baixo". Sua Majestade, o jovem príncipe, ao ser informado, respondeu: "Descerei, cumprindo vossas ordens". E deixando seu Trono de Rocha Celestial, separando as nuvens ócuplas espalhadas pelo céu, dividindo uma estrada com um majestoso divisor de estradas, começou a flutuar, confinou-se na Ponte Flutuante do Céu, desceu ao pico de certa montanha, não em Izumo, que fica no norte, mas em Kyushu, que fica no sul.

E quando ele se estabeleceu naquele país, num palácio. Sua Majestade Céu Pleno, Terra Plena, Apogeu do Sol no Céu, Príncipe Pleno de Espigas de Arroz Rubras, encontrou uma bela pessoa no majestoso cabo chamado Kasasa e perguntou-lhe de quem era filha.

"Sou filha", ela disse, "do Espírito Possuidor da Grande Montanha e meu nome é Princesa Florescendo Esplendidamente Como as Flores das Arvores."

Ele perguntou: "Tens irmãos? Irmãs?"

Ela respondeu: "Tenho uma irmã mais velha. Seu nome é Princesa da Idade das Rochas". E ele disse: "Meu desejo é deitar-me contigo. O que achas disso?"

Ela respondeu: "Não sou eu quem decide. Meu pai, o Espírito Possuidor da Grande Montanha, é quem decide".

Ele, portanto, enviou-a ao pai que, encantado, respeitosamente enviou-a de volta, acompanhada da Princesa da Idade das Rochas, sua irmã mais velha. E o pai fez com que víveres fossem colocados nas mesas, centenas de espécies de comida e bebida. Mas a irmã mais velha era hedionda. Ao vê-la, o Príncipe Pleno de Espigas de Arroz Rubras ficou chocado. Mandou-a de volta e tomou para si naquela noite apenas a mais jovem.

E o pai, coberto de vergonha quando a Princesa da Idade das Rochas retornou a ele, enviou uma mensagem ao príncipe.

"A razão para presentear minhas duas filhas juntas era que a mais velha, a Princesa da Idade das Rochas, augusta progênie do Espírito Celestial, apesar das nevadas e dos ventos, viveria eternamente, indestrutível como as rochas perenes, e graças à mais nova, a Princesa Florescendo Esplendidamente Como as Flores das Arvores, elas viveriam em flor, como o

florescer das árvores. Entretanto, como mandastes de volta a Princesa da Idade das Rochas, ficando apenas com a Princesa Florescendo Esplendidamente Como as Flores das Arvores, a augusta progênie do Grande Espírito que Ilumina o Céu será tão perecível quanto as flores das árvores." E é por isso que as vidas augustas de Suas Majestades, nossos Augustos Soberanos Celestiais, não são longas.