

FACULDADE DE EDUCAÇÃO DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

FERNANDA SILVA NORONHA

Animês e mangás: o mito vivo e vivido no imaginário infantil

Segunda versão

São Paulo

2013

FERNANDA SILVA NORONHA

Animês e mangás: o mito vivo e vivido no imaginário infantil

Segunda versão

Tese de doutorado apresentada à banca examinadora da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo como parte dos requisitos para obtenção do título de doutor em educação.

Área de concentração: Cultura, Organização e Educação.

Orientadora: Prof^ª. Dra. Maria do Rosário Silveira Porto.

São Paulo

2013

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo

37.045 Noronha, Fernanda Silva
N852a Animês e mangás : o mito vivo e vivido no imaginário infantil / Fernanda Silva Noronha ; orientação Maria do Rosário Silveira Porto. São Paulo : s.n., 2013.
272 p. : il., tabs

Tese (Doutorado – Programa de Pós-Graduação em Educação. Área de Concentração : Cultura, Organização e Educação) – Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo)

1. Imaginário - Cultura 2. Antropologia - Educação 3. História em quadrinhos 4. Mitos I. Porto, Maria do Rosário Silveira, orient.

Nome: NORONHA, Fernanda Silva Noronha.

Título: Animês e mangás: o mito vivo e vivido no imaginário infantil

Tese de doutorado apresentada à banca examinadora da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo como parte dos requisitos para obtenção do título de doutor em educação.

Área de concentração: Cultura, Organização e Educação.

Aprovada em: _____

Banca Examinadora:

Prof^a. Dr^a. Maria do Rosário Silveira Porto (FEUSP)

Prof. Dr^a. Maria Cecília Sanchez Teixeira (FEUSP)

Prof. Dr. Denis Domeneghetti Badia (UNESP - Araraquara)

Prof^a. Dr^a. Iduina Edite Mont'Alverne Braun Chaves (UFF)

Prof^a. Dr^a. Maria Tereza NASTRI de Carvalho (Anhanguera Educacional)

DEDICATÓRIAS

À querida professora Maria do Rosário Silveira Porto, pela orientação ao longo dessa jornada.

Para Danilo e Jadiel, estudantes da EMEF Sampaio Dória, meninos que me inspiraram a enveredar pelas aventuras dos mangás.

Para Wilian, José, Clayton, Renan, Graciele, Vinícius, Gustavo, Pedro, Érika, José e Ana Carolina, estudantes do ensino fundamental II da Escola Estadual Emydgio de Barros, que generosamente cederam seus desenhos para esta pesquisa.

Para Ângelo, estudante da Escola Municipal de Ensino Fundamental José Olímpio Pereira Filho.

Aos professores da rede pública paulistana que, no momento em que concluo este trabalho, retornam às ruas por melhores condições de trabalho.

Para André, meu esposo, pelo incentivo, compreensão e encorajamento durante toda esta jornada.

À Alice, minha filha, que tem “olhos de mangá” para a vida!

AGRADECIMENTOS

Aos professores Dr^a Maria Cecília Sanchez Teixeira (FEUSP) e Dr. Denis Domeneghetti Badia (UNESP) pelas imprescindíveis observações, críticas e contribuições ao trabalho durante o Exame de Qualificação.

À *Japan Foundation São Paulo* e à *Casa de Cultura Japão da Universidade de São Paulo*, instituições que me proporcionaram o acesso a um importante acervo sobre os mitos e a arte japoneses.

Ao professor Marco Dib e a todos os amigos do grupo Mitos e Imaginário – CICE/FEUSP –, pessoas que generosamente compartilharam de minhas “angústias acadêmicas” e me acompanharam na difícil leitura da obra de Gilbert Durand.

Aos professores da Escola Estadual E.E. Prof. Emygdio de Barros e, em especial, aos professores Danilo e Patrícia, que me acolheram em seu ambiente de trabalho.

Aos amigos do CRUSP, do CEFAM e da vida: Enaile (*in memorian*), Dilma, Vanir, Kari, Gil, Cris, Marisa, Lu, Lucinha, Cláudia, Vini, Cláudia, Regina, Débi, Shirley, Mônica, Celi e Rosana (*in memorian*).

Aos amigos do NAU (Núcleo de Antropologia Urbana da USP).

Ao amigo Renato Santos Belo, pelo apoio imprescindível durante a finalização deste trabalho.

À querida professora Camila Pinheiro, pelo precioso apoio na leitura dos textos em francês.

À equipe de educação infantil e etnicorracial da Secretaria Municipal de Educação – Yara, Fátima, Patrícia, Matilde, Marilda, Helô, Raquel, Gisele, Vitor, Gil, Beth e Edna – pela convivência (im) possível durante a produção deste trabalho – e também à Larissa Menendez pelas profícuas conversas sobre antropologia e imaginário durante este trabalho.

À família Noronha: minha mãe Ilda, meu pai Antônio (*in memorian*), minha tia Margarida, meus irmãos Gilson, Greice, Cíntia, Luciana; meus sobrinhos Gustavo, Larissa, Murilo, Cecília e Jade; meus cunhados Suzana, Carla e André pela torcida, de hoje e de sempre!

Figura 1 – Naruto, a personagem protagonista do mangá homônimo de Masashi Kishimoto.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. *Naruto*. Volume 23, p. 18. Edição online do mangá *Naruto* veiculada no site Central de Mangás¹.

¹ Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

RESUMO

NORONHA, F.S. **Animês e mangás: o mito vivo e vivido no imaginário infantil**. 2013. 272 f. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

Animês e Mangás: o Mito Vivo e Vivido no Imaginário Infantil é uma análise hermenêutico-figurativa do mangá Naruto. O trabalho procura lançar questões sobre a importância da figura do herói do mangá *shonen* nos processos iniciáticos de crianças e adolescentes estudantes da rede pública paulistana. Para tanto, apoia-se, sobretudo, na teoria do imaginário de Gilbert Durand e da jornada do herói de Joseph Campbell. A pesquisa – que teve como *corpus de análise* a primeira temporada do mangá Naruto e o animê de mesmo título, as produções imagéticas dos estudantes e as diferentes versões de narrativas tradicionais japonesas extraídas de *sites otakus* e de livros infanto-juvenis – sustenta a ideia de que mangás são derivações, por empobrecimento, de mitos japoneses, que enformam as produções imagéticas dos apreciadores desse gênero literário. Com efeito, e por meio do método de convergência simbólica, a análise destaca o simbolismo ambíguo das figuras da raposa e dos meninos-heróis, recorrentes nas narrativas tradicionais e na iconografia japonesa. Importante ressalva é indicar não se tratar de uma abordagem comparativa entre a cultura japonesa e as culturas ocidentais que convivem com este gênero literário. A conclusão a que se chega ao final deste estudo é que o mangá Naruto constitui uma literatura iniciática que presentifica o arquétipo do herói no imaginário infantil e apresenta valor heurístico para pensarmos a construção de uma pedagogia do psiquismo imaginante proposta por Bruno Duborgel, assim como a dinâmica do imaginário de nossa própria época.

Palavras-chave: estruturas antropológicas do imaginário, imaginário, mito, mangás, animês, educação, antropologia, processos iniciáticos.

ABSTRACT

NORONHA, F.S. **Animes and mangas: the living and lived myth in childhood imagination.** 2013. 272 f. Thesis (PhD) – Faculty of Education, University of São Paulo, São Paulo, 2013.

Animes and mangas: the 'living' and 'lived' myth in childhood imagination is an hermeneutic-figurative analysis of the Naruto manga, that launches questions about the importance of the *shonen* manga hero figure in the initiatory processes of children and adolescents students of São Paulo public schools network. For that, it relies, mainly, in the imaginary theory of Gilbert Durand and in the hero journey of Joseph Campbell. The research – which had as its analysis corpus the first season of Naruto manga and the anime with the same title, the imagistic productions of students and the different versions of traditional Japanese narratives extracted from *otakus* sites and books for children and teenagers – supports the idea that mangas are derivations by impoverishment of Japanese myths that shape the imagistic productions of enthusiasts of this literary genre. In effect, and by means of the symbolic convergence method, the analysis highlights the ambiguous symbolism of the fox and boy-heroes figures, recurrent in traditional narratives and in the Japanese iconography, although it is not to be confused with an eminently comparative approach between the Japanese culture and occidental cultures that coexist with this literary genre. The conclusion reached at the end of this study is that the Naruto manga constitutes an initiatory literature that makes present the hero archetype in the childhood imagination and that has an heuristic value to make us think about the construction of a pedagogy of imaginative psyche proposed by Bruno Duborgel, as well as the dynamics of our own epoch's imaginary.

Key-words: anthropological structures of the imaginary, imaginary, myth, mangas, animes, education, anthropology, initiation processes.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 23, p. 18.....	7
Figura 02: “A Grande Onda de Kanagawa”, xilogravura de Katsushika Hokusai,.....	24
Figura 03: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 23, p. 18.....	26
Figura 04: “The Innumerable Sketches of Hokusai”, xilogravura de Katsushika Hokusai.	36
Figura 05: “Graffiti on a Storehouse Wall”, xilogravura de Utagawa Kuniyoshi	39
Figura 06 e 07: “Kintama Chikaramochi” e “Namazu Hyôtan Kintama”, xilogravuras de Utagawa Kuniyoshi..	40
Figura 08: “Tagosaku to Mokubē no Tokyo Kenbutsu”, xilogravura de de Rakuten Kitazawa.....	43
Figura 09: <i>Fac-símile</i> do mangá “A Princesa e o Cavaleiro”, de Osamu Tezuka.	45
Figura 10: <i>Fac-símile</i> “A procura da princesa desaparecida”, de autoria da estudante Érika.	46
Figura 11: <i>Fac-símile</i> “Mary: a Surpresa Estranha, de autoria da estudante Ana Carolina.,.....	47
Figura 12: <i>Fac-símile</i> “O Tesouro de Beteoron - Parte 1”, de autoria do estudante Wilian.....	50
Figura 13: <i>Fac-símile</i> “ O Tesouro de Beteoron - Parte 2”, de autoria do estudante Wilian.....	51
Figura 14: <i>Fac-símile</i> “O Tesouro de Beteoron - Parte 3”, de autoria do estudante Wilian.....	52
Figura 15: <i>Fac-símile</i> “O Tesouro de Beteoron - Parte 4”, de autoria do estudante Wilian.....	53
Figura 16: <i>Fac-símile</i> “O Tesouro de Beteoron - Parte 5”, de autoria do estudante Wilian.....	54
Figura 17: “Trix”, desenho de autoria do estudante Danilo.	57
Figura 18: “Trix”, desenho de autoria do estudante Danilo.	58
Figura 19: Desenho de autoria do estudante Jadiel.	59
Figura 20: “Trix e Counter”, desenho de autoria do estudante Jadiel.....	60
Figura 21: Desenho de autoria do estudante Jadiel	63
Figura 22: Foto 18º Fest comix.	65
Figura 23: Foto 18º Fest Comix	69
Figura 24: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 34, p. 02.....	70
Figura 25: Foto 18º Fest Comix	71
Figura 26: Meme sobre os otakus.....	73
Figura 27: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 01, p. 26. Edição norte-americana.....	76
Figura 28: Charge de João Montanaro	77
Figura 29: <i>Frame</i> do episódio do animê Naruto	84
Figura 30: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 13, p. 10.....	85
Figura 31: Episódio do mangá Naruto	88
Figura 32: Episódio do mangá Naruto.	92

Figura 33: Fac-símile da capa do mangá de estilo shonen “Sukaru”	98
Figura 34: Fac-símile do mangá de estilo shonen “Sukaru- parte 01”	99
Figura 35: Fac-símile do mangá de estilo shonen “Sukaru- parte 02”	100
Figura 36: Fac-símile do mangá de estilo shonen “Sukaru- parte 03”	101
Figura 37: Charge "Níquel Náusea", de Fernando Gonsales.	114
Figura 38: Imagem do volume 01 do mangá Naruto.....	140
Figura 39: O animê Pokémon traz diversos tipos de raposas entre suas personagens.	148
Figura 40: “A kitsune Kuzunoha” , xilogravura ukiyo-e do artista japonês Utagawa Kuniyoshi	151
Figura 41: Estátua de uma kitsune branca.....	154
Figura 42: Montagem com ilustração do livro <i>Os Caçadores de Sonhos</i> e a obra <i>Duas Carpas</i> , do artista japonês Hokusai.....	168
Figura 43: Fac-símile de página do livro <i>Os Caçadores de Sonhos</i>	170
Figura 44: Fac-símile de página do livro <i>Os Caçadores de Sonhos</i>	171
Figura 45: Detalhe do livro <i>Os Caçadores de Sonhos</i>	172
Figura 46: Detalhe de uma ilustração do livro “Sandman, os caçadores de Sonhos”	173
Figura 47: Desenho de autoria da estudante Graciele	179
Figura 48: A personagem Nanci em modo de ataque. Desenho de autoria da estudante Graciele.....	180
Figura 49: Desenhos de autoria da estudante Graciele.....	181
Figura 50: A personagem Kayc. Desenho de autoria da estudante Graciele.	182
Figura 51: A personagem Wilham. Desenho de autoria da estudante Graciele.....	183
Figura 52: A personagem William. Desenho de autoria da estudante Graciele.....	184
Figura 53: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume13, p. 11	196
Figura 54: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 01, p. 16.....	199
Figura 55: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 01, p. 34.....	200
Figura 56: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 02, p. 24.....	201
Figura 57: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 01, p. 42.....	204
Figura 58: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 01, p. 30.....	206
Figura 59: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 01, p. 53.....	207
Figura 60: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 08, p. 16.....	208
Figura 61: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 03, p. 07.....	210
Figura 62: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 27, p. 06.....	211
Figura 63: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 03, p. 06.....	212
Figura 64: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 08, p. 09.....	215
Figura 65: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 17, p. 20.....	217

Figura 66: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 18, p. 07.....	218
Figura 67: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 01, p. 09.....	222
Figura 68: Kakashi, desenho do estudante Ângelo	224
Figura 69: Kakashi, personagem do Mangá Naruto.....	226
Figura 70: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 17, p. 17.....	230
Figura 71: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 17, p. 19.....	231
Figura 72: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 28, p. 12.....	233
Figura 73: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 28, p. 04.....	234
Figura 74: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 23, p. 19.....	236
Figura 75: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 27, p. 03.....	237
Figura 76: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 33, p. 18.....	239
Figura 77: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 02, p. 16.....	241
Figura 78 e 79: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 01, p. 49 e p.29	242
Figura 80: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 09, p. 15.....	242
Figura 81: Mangá Naruto, de Masashi KISHIMOTO. Volume 35, p. 16.....	246

OBSERVAÇÃO: As imagens presentes nesta tese possuem caráter ilustrativo, sem fins comerciais, não constituindo ofensa aos direitos autorais de seus proprietários, estando de acordo com o artigo 200 da Constituição de 1988 e com o artigo 46 da lei 9.610/1981 que regula os direitos autorais e afirma: “Não constitui ofensa aos direitos autorais: (...) III - a citação em livros, jornais, revistas ou qualquer outro meio de comunicação, de passagens de qualquer obra, para fins de estudo, crítica ou polêmica, na medida justificada para o fim a atingir, indicando-se o nome do autor e a origem da obra; (...) VIII – a reprodução, em quaisquer obras, de pequenos trechos de obras preexistentes, de qualquer natureza, ou de obra integral, quando de artes plásticas, sempre que a reprodução em si não seja o objetivo principal da obra nova e que não prejudique a exploração normal da obra reproduzida nem cause um prejuízo injustificado aos legítimos interesses dos autores. A manifestação do pensamento, a criação, a expressão e a informação, sob qualquer forma, processo ou veículo, não sofrerão qualquer restrição, observado o disposto nesta Constituição”.

SUMÁRIO

RESUMO	8
ABSTRACT	9
LISTA DE FIGURAS	10
SUMÁRIO	13
APRESENTAÇÃO: COM OLHOS DE MANGÁS	15
PARTE I: DE COMO LER MANGÁS: A ARTE FIGURATIVA E O TRAÇO CÔMICO COMO IMPORTANTES REFERÊNCIAS PARA AS PRODUÇÕES IMAGÉTICAS DE MENINOS E MENINAS	24
Capítulo 1 – “DA DIREITA PARA A ESQUERDA E DE CIMA PARA BAIXO”: MANGÁS COMO GÊNERO LITERÁRIO JAPONÊS.....	26
1.1 – A Arte Figurativa Japonesa: dos rolos <i>chôjûgiga</i> aos bem humorados mangás.	31
1.2 – O humor de Hokusai no Japão do século XVIII	32
1.3–Kuniyoshi e Yoshitoshi: caricaturas e “baixo humor” da arte japonesa século XIX.	37
1.4 – O traço cômico de Rakuten Kitazawa e a importância de sua obra para popularização do mangá.....	41
1.5 – Osamu Tezuka: mestre dos mangás	44
1.6 - Da narrativa gráfica tradicional japonesa aos mangás contemporâneos.....	48
Capítulo 2 – OS LEITORES DE MANGÁS: OS OTAKUS, AS REDES SOCIAIS, O CIRCUITO OTAKU, A ESCOLA E O IMAGINÁRIO INFANTIL	65
2.1 - Mangás, charges e caricaturas: o humor como estilo e os diferentes estilos de humor	77
2.2 – Sobre o humor na escola e nas produções de meninos e meninas.	89
Capítulo 3 – LER MANGÁS A PARTIR DE UMA HERMENÊUTICA FIGURATIVA.....	103
3.1– O método de convergência e a leitura do mito.....	118
3.2 – A deusa Amaterasu e a lógica mítica cíclica japonesa.....	126

PARTE II: DO MITO: O MANGÁ NARUTO COMO UMA LEITURA INICIÁTICA	140
Introdução à parte II.....	141
Capítulo 4 – SOBRE MENINOS E RAPOSAS.....	143
4.1 - A presença das kitsunes na tradição oral e iconográfica japonesa.	147
4.2 – <i>Sandman, Os Caçadores de Sonhos</i> : a figura da kitsune em uma conhecida HQ norte-americana	165
4.3 – Os meninos-heróis e o tema da orfandade.	174
Capítulo 5 - AS AVENTURAS DO MENINO RAPOSA: PROCESSOS INICIÁTICOS NA NARRATIVA DO MANGÁ NARUTO.....	186
5.1 - As provas iniciáticas de Naruto	196
5.2 – Revelação, separação ou partida	201
5.3 - Segunda prova: a Equipe Sete e a figura do mestre (<i>puer-senex</i>).....	208
5.4 – Terceira prova: Uma missão perigosa: uma aventura no País das Ondas	232
5.5 – Retorno e Reintegração à sociedade – o messias	247
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	254
BIBLIOGRAFIA	262

APRESENTAÇÃO: COM OLHOS DE MANGÁS

O mitólogo Joseph Campbell, em um reconhecido trabalho no qual cita Thomas Mann, disse que “o olho do artista tem um viés mítico sobre a vida e que, por isso, precisamos abordar o mundo dos deuses e dos demônios com o olho do artista” (1992, p.09). Em nosso trabalho, por seu turno, buscamos acrescentar ao olhar do artista, reivindicado por Campbell, o olhar de crianças e adolescentes e sua capacidade maravilhosa de flertar com o “mundo real”, *constructo do adulto*, por meio da bricolagem de elementos míticos e de um delicioso espírito jocoso (Ibid., p. 32).

É com esse espírito que a pesquisa que ora apresentamos – intitulada *Animês e Mangás: o Mito Vivo e Vivido no Imaginário Infantil* – pretende realizar uma análise figurativa do mangá *shonen*² Naruto no âmbito de um campo de reflexão sobre os estudos do Imaginário. Tal perspectiva busca contribuir para uma pedagogia do psiquismo imaginante, na acepção que Bruno Duborgel (1995, p.308) dá ao tema, a saber: uma pedagogia na qual a gestão escolar das imagens permita, nas palavras do autor, “que a percepção realista dê lugar ao realismo da irrealidade”, ou seja, que a escola constitua-se num espaço de aprendizagem da prática e do respeito pelo imaginário.

Em contraste com um quadro de desinteresse da escola básica pelos mangás, observa-se que nas últimas décadas o mundo acadêmico tem apresentado um crescente interesse por esse gênero literário e, em consequência, pela cultura *pop* japonesa. No Brasil, pesquisas de pós-graduação, geralmente circunscritas ao âmbito dos estudos de comunicação e arte, têm se dedicado ao tema como uma forma de alargar o entendimento sobre o gênero literário HQ.

Com efeito, as pesquisas realizadas por Sonia Biben Luyten (2000) são precursoras dos estudos sobre os mangás no país e têm servido de base para uma ampla frente de estudos sobre o tema.

No cenário internacional, merece destaque os trabalhos de Frederik Schodt's (1983) e Johnson-Woods (2010), o primeiro pelo pioneirismo no tema e o segundo pela amplitude da publicação, que traz ensaios de pesquisas realizadas na Austrália, na Europa e nos Estados Unidos, evidenciando o interesse da academia internacional por este tema.

² O mangá *shonen* destina-se ao público leitor masculino.

O interesse acadêmico pelo assunto se deve, segundo a pesquisadora Kinko Ito (2004), ao fato de os mangás se relacionarem a algo mais geral, isto é, a uma série de produções culturais ligadas à tradição japonesa, pois, nas palavras da autora (Idem, p. 392-393):

(...) Da mesma forma que as famílias, os amigos, os vizinhos, os professores e demais trabalhadores que ensinam e influenciam o comportamento social dos leitores, pode-se dizer que o manga é um agente de socialização no Japão. Ao ler mangás o leitor não apenas se entretém, mas também aprende habilidades sociais e obtém informações e conhecimentos que são necessários para a vida cotidiana.

Tal análise é compartilhada pelo também pesquisador Jean-Marie Bouissou (2011), um conhecido historiador francês da cultura japonesa em cujo artigo “L’Apocalypse japonaise expliquée à l’Occident”, publicado em abril de 2011 no jornal *Le Monde Diplomatique*³, defende que a vertente *pop* dessa cultura tem contemporaneamente, no mangá, um componente importante, uma vez que se trataria de “*um produto de massa capaz de se adaptar às novas tendências do mercado global*”.

Tais pesquisas acadêmicas feitas do Ocidente sobre o Oriente assinalam o mangá como um importante elemento na dinâmica das trocas simbólicas entre o imaginário japonês e o ocidental. Prova disso é que o Japão vem investindo nos mangás como um meio de comunicação importante dentro e fora do país. Em dezembro de 1999, por exemplo, o Ministério da Educação Japonês expressou concretamente essa orientação ao aprovar na Kyoto Seika University (Kyoto Japan) a criação da faculdade de “desenho animado e *comic art*”, que começou a operar em abril de 2000. Além disso, em 2000, o Ministério da Educação Nacional também admitiu pela primeira vez que o mangá é uma forma muito importante de comunicação contemporânea (BOUISSOU, 2010).

Não obstante o interesse crescente por parte da academia pelo gênero de HQs japoneses – que se voltam, sobretudo, aos estudos de gênero e do público leitor – observa-se nos estudos sobre os mangás a quase inexistência de publicações cuja abordagem metodológica vá ao encontro dos temas tratados pelos estudos do imaginário.

Uma exceção é o artigo de Ângela Drummond-Mathews (2010, p.62-76) que – tendo como base os estudos sobre a saga do herói de Joseph Campbell (1993) – realiza uma leitura dos mangás *shonen* a partir do mangá Dragon Ball. Embora a preocupação da pesquisadora nesse artigo encontre-se centrada na estruturada sequência narrativa (a chamada para a aventura – a recusa da chamada – a travessia dos limites – a iniciação e o retorno), a autora não chega a realizar uma leitura densa que dê

³ Disponível em: <http://www.monde-diplomatique.fr/2011/04/BOUISSOU/20356>. Acesso em 12 de maio de 2013.

conta da análise dos conteúdos e dos cenários míticos presentes na HQ. Dessa maneira, a lacuna que apontamos acima, acerca da ausência de estudos centrados no imaginário, permanece.

Com o intuito de contribuir para o alargamento do entendimento da instituição escolar acerca deste fenômeno cultural que é o mangá atualmente, esta pesquisa de doutorado, que foi desenvolvida junto à área de Cultura, Organização e Educação da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, sob orientação da professora doutora Maria do Rosário Silveira Porto, parte do estudo da iconografia dos mangás e de uma metodologia de pesquisa com vistas a identificar as estruturas do imaginário (formas e conteúdos) constitutivas das práticas culturais que enformam o imaginário sociocultural de nosso tempo.

Trata-se, em resumo, de um estudo simbólico das imagens veiculadas na primeira temporada do mangá *Naruto* e nas produções imagéticas de meninos e meninas estudantes das escolas públicas paulistanas. Pretende-se, assim, entender em que medida o mangá é apropriado por jovens leitores como um texto iniciático.

A proposta de se realizar um exercício hermenêutico simbólico sobre o mangá *Naruto* surgiu da constatação – ao final da pesquisa *Pulando Muros: Jogos de Rua e Jogos de Escola* (NORONHA, 2008) – do abismo que muitas vezes se estabelece entre os objetivos, saberes e métodos da instituição escolar e os interesses das crianças⁴ em suas elaborações acerca do mundo e de si próprias. Por que, ao se relacionarem com o mundo fantástico dos heróis dos mangás, as crianças demonstram domínio das difíceis regras dos jogos de *cards* e dos *games*, criam complexas narrativas (escritas ou orais), desenham e expressam corporalmente conhecimentos acerca das personagens, mas, muitas vezes, do ponto de vista mais tradicional da instituição, fracassam em seus estudos?

⁴ A pesquisa anterior (NORONHA, 2008) identificou a presença das personagens e narrativas dos mangás nos jogos infantis. No caso das brincadeiras que envolviam *cards* (figurinhas que traziam imagens do mangá e detalhes dos golpes executados pelas personagens) verificou-se que elas acontecem de duas formas diferentes: como um “duelo” ou sendo “batido”. No primeiro caso, o jogo utiliza os *cards* que são manuseados de forma a seguir os objetivos e as estratégias de jogo anunciadas na narrativa dos animês *Yu-Gi-Oh!* e *Naruto*. No segundo caso, o objetivo do jogo é, seguindo uma ordem de jogadores estipulada previamente através do *joqueipô*, virar os *cards* dispostos em um montinho com um golpe de mãos, tal qual o jogo de “bafo” que nós, adultos, fazíamos quando crianças, utilizando figurinhas. Muitas vezes as crianças preferem “bater” os *cards*, ao invés de seguir as regras do jogo propostas pelo fabricante ou observadas nos animês. Uma explicação possível tem a ver com a rapidez e facilidade com que esse tipo de jogo pode ser executado nos horários e espaços escolares. Ao contrário do “duelo” de *cards*, que exige um mínimo de cartas e o conhecimento das regras propostas pelo fabricante, o “bafo” pode ser realizado rapidamente, com qualquer tipo e quantidade de cartas. Em qualquer cantinho, na fila ao final do recreio e, às vezes, “escorregando” entre as fileiras de carteiras para o chão da sala de aula, vemos as crianças “batendo” *cards*. Um bom motivo é a vontade de aumentar a própria coleção desse brinquedo.

Acredita-se que os mangás (cujas personagens são constantemente acionadas nas brincadeiras e nas produções textuais e imagéticas infantis) sejam uma via de acesso privilegiada ao imaginário e à iconografia de nosso tempo, mas ainda pouco explorada, uma vez que o olhar que as famílias e os educadores costumam dirigir a esses desenhos tem como foco apenas seus possíveis "aspectos deletérios", como a agressividade e a violência das personagens⁵.

Com efeito, as reflexões contidas neste texto buscam entender em que medida mangás e animês constituem suportes lúdicos do imaginário de uma parcela significativa de crianças e jovens, e chama atenção para um gênero literário quase sempre ignorado pelos educadores e escolas de educação básica.

Com esse propósito, deter-nos-emos de forma mais aprofundada na interpretação do símbolo da raposa, figura constante dos mangás, notadamente os mais populares entre as crianças, nossas interlocutoras nesta pesquisa. Com vistas a identificar nos HQs japoneses a presença de elementos dos enredos iniciáticos e símbolos arquetípicos – o que nos possibilitaria contribuir com o museu de imagens proposto por Gilbert Durand (2002)⁶ – parte-se da hipótese de que o interesse dos meninos e meninas pelos mangás estaria relacionado com o substrato arquetípico do qual a figura do herói Naruto é um suporte contemporâneo.

Via de regra, os mangás trazem em suas aventuras personagens que precisam superar dificuldades, como provas escolares, brigas, amores impossíveis e disputas. Por isso, a tese que orienta esta pesquisa é a de que Naruto é a figura de um herói muito próxima das crianças e dos adolescentes e que, nessa exata medida, povoa o imaginário infantil. Nesse sentido, os desenhos e os textos produzidos cotidianamente pelas crianças e adolescentes (em seus cadernos, *blogs* e outros suportes) “são bons para pensar” – parafraseando Lévi-Strauss (2006) – experiências particulares, mas também a dinâmica mais geral do imaginário.

Estamos, portanto, diante da seguinte questão: os mangás apresentam processos iniciáticos de seus próprios leitores? Dito de outro modo, é possível, por meio do estudo do gênero textual “folhetinesco”, como os mangás, observar questões que nos remetem a provas iniciáticas e, conseqüentemente, à participação e entendimento das crianças acerca de questões ontológicas?

⁵ Não podemos nos esquecer do caráter dinâmico da categoria “violência” no âmbito das culturas. Exemplo disso é que os quadrinhos dos heróis “ocidentais” mais cultuados atualmente por jovens e adultos (*Superman, Batman, Homem Aranha* etc.) um dia também foram execrados por pais e professores.

⁶ Veremos no terceiro capítulo deste trabalho que Gilbert Durand propõe uma arquetipologia geral das imagens por meio de uma compilação classificatória dos dinamismos do imaginário (conjunto das imagens que constituem o capital “pensado” do *homo sapiens* e o denominador fundamental de todas as criações do ser humano).

Para responder a essa questão vamos nos orientar ao longo do texto, sobretudo, pelos trabalhos de Durand (1998), para quem uma época está sempre obcecada por um mito que dá conta de modo paradigmático de suas aspirações, desejos, receios e terrores e que “(...) *Toda narrativa (literária, cênica, pictórica etc.) possui um estreito parentesco com o mito. O mito seria o ‘modelo matricial de toda a narrativa estruturada pelos schèmes e arquétipos fundamentais da psique’⁷ do sapiens...*” (Ibid., p.246).

Nesse sentido, a hermenêutica do mangá *Naruto* empreendida neste trabalho teve como base a jornada do herói proposta por Campbell, muito embora não se furtasse a contribuir com um inventário de imagens, arquétipos e constelações tal qual proposto por Gilbert Durand (2002).

O trabalho tem como um de seus pressupostos a ideia de que o homem contemporâneo ainda é sensível aos cenários e temas iniciáticos. A esse respeito, Simone Vierne (2000, p.102) nos dá o exemplo dos contos de fadas, literatura na qual os enredos iniciáticos apresentam as figuras do “ogro” ou da “ogresa”, que representam a morte iniciática, ainda que as narrativas encontrem as mais diversas variações em diferentes culturas e histórias.

Assim, e com base nos estudos sobre a literatura iniciática (VIERNE, 2000; ELIADE, 1986), veremos se é possível afirmar que o mangá *Naruto* apresenta elementos estruturais e simbólicos que respondem a uma “necessidade profunda do ser humano”. Nossa ideia é lançar luz sobre os esquemas iniciáticos que ligam as aventuras do menino-raposa a uma série de imagens e referências simbólicas que são, ao mesmo tempo, pertencentes às narrativas tradicionais japonesas e aos temas arquetípicos universais da humanidade. Para isso, iremos justapor às imagens dos mangás e de referências iconográficas japonesas os desenhos das seguintes crianças e jovens:

Jadiel (14 anos) e Danilo (14 anos): ambos foram nossos colaboradores durante a pesquisa de mestrado sobre jogos e brincadeiras (NORONHA; 2008) e, hoje, estudam em escolas municipais distintas na região de Cidade Ademar. Ambos os adolescentes, não obstante terem passado a frequentar escolas diferentes, continuam amigos: possuem uma banda de *rock* e criam histórias sobre suas personagens de mangá (e *alter ego!*) Trix e Counter. Com relação a esses dois colaboradores, a pesquisa realizada durante este estudo se deu fora do ambiente escolar e por meio da rede social *Facebook*, de ligações telefônicas e trocas de *e-mails*.

A pesquisa com os estudantes do ensino fundamental II da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Emygdio de Barros, localizada na região do Butantã Wilian (12 anos), Clayton

⁷Entende-se o conceito de psique a partir da acepção de Carl Gustav Jung (2011, 24-50), a saber: totalidade de todos os processos psíquicos, conscientes como também inconscientes, o que inclui a superposição e tensão entre os elementos pessoais e coletivos no homem.

(12 anos), Renan (14 anos), Ana Carolina (14 anos), Graciele (15 anos), Érika (14 anos), José (14 anos), Vinícius (14 anos), Gustavo (14 anos) e Pedro (15 anos) se deu no espaço institucional e contou com a colaboração da equipe pedagógica e dos professores de Artes, Patrícia e Danilo. Após apresentar a proposta à direção pedagógica, foram distribuídos questionários (anexo 01) para as turmas do 5º ao 8º anos, com o intuito de identificar um grupo leitor dos mangás interessado em participar da pesquisa. Identificado o grupo, ao longo de um semestre realizaram-se encontros quinzenais com os estudantes durante o período de aula dos professores de Artes. A cada encontro, o grupo expunha suas impressões sobre as séries de animês e mangás, e as características de suas próprias personagens. Como, via de regra, os desenhos são feitos nas capas dos cadernos e em papéis avulsos - uma vez que não existe uma preocupação por parte das crianças em registrar todas as histórias criadas -, nesse momento da pesquisa, foi solicitado ao grupo de estudantes que cada um produzisse uma narrativa com suas personagens.

A pesquisa contou também com a colaboração de André Margarida, um menino português de 14 anos, que possui um *blog* (<http://monsterspirits.blogspot.com.br/2010/11/andre-margarida-hate-and-pain.html>) para divulgar seus mangás. Com ele, foi realizada uma entrevista *online* sobre mangás, além de conversas por meio da rede social *facebook*.

Soma-se ao grupo de colaboradores o estudante Ângelo, 09 anos, aluno do quarto ano do ensino fundamental da Escola Municipal de Ensino Fundamental José Olímpio Pereira Filho, região de Campo Limpo.

Em suma, com esta pesquisa, queremos crer que a leitura simbólica dos mangás deixa ver uma questão maior, uma abertura para um diálogo rico que se estabelece entre as narrativas dos mangás e o pensamento mítico universal; um diálogo que se faz a partir do valor "arquetípico" das narrativas míticas que se manifestam nos desenhos japoneses, tão apreciados pelas crianças.

Como a análise passa necessariamente por uma hermenêutica figurativa⁸ das HQs japonesas, é importante deixar claro que esta pesquisa não se confunde com um estudo comparativo entre a "cultura japonesa" e a cultura brasileira – ou seja, não busca estabelecer relações entre hábitos, costumes e pensamentos, tal como foi realizado por Ruth Benedict (1997) em *O Crisântemo e a Espada*⁹ –, mas

⁸ A hermenêutica figurativa durandiana tem como aspecto essencial o fato de rejeitar os princípios saussurianos da arbitrariedade do signo e da linearidade significante; ao invés de entender o símbolo como mero código, essa metodologia busca identificar os dinamismos sistêmicos que evidenciem as estruturas universais do imaginário. Esse conceito metodológico será mais bem elaborado no cap. II deste trabalho.

⁹ No ano de 1944, numa época em que a América e o Japão estavam em guerra, a antropóloga Ruth Benedict (1997) empreendeu um estudo antropológico minucioso sobre a cultura japonesa, buscando entender os hábitos, costumes e pensamentos japoneses. No lugar do trabalho de campo, uma importante técnica do antropólogo cultural, Ruth Benedict

deve ser entendida como uma interpretação na qual os mangás, produtos culturais que trazem elementos da tradição da cultura japonesa e são apropriados por parte do público infantil como recursos expressivos de seu imaginário, evidenciam as trocas simbólicas que tornam possível o fator dinâmico do imaginário.

Pensar a pluralidade e sua ordenação é evocar o mistério da conjunção, aquilo que, stricto sensu, podemos chamar de “troca simbólica”, em suas múltiplas implicações. Uma antropologia assim concebida ultrapassa as fronteiras artificiais que a *episteme* ocidental traçou entre a vida natural e o que chamou de vida “social”, que é, convém não esquecer, uma criação, de resto, recente. A ambivalência nos ensina a ultrapassar essas barreiras; ela faz da união cósmica e da socialidade derivações de um mesmo princípio, de um mesmo *residus*. (MAFFESOLI, 2005;P.87-88)

Ao adotar esta perspectiva, a organização desse trabalho de doutoramento aponta para a necessidade de considerações mais demoradas a respeito da tese durandiana sobre o imaginário. A investigação tem como ponto de partida, portanto, as complexas relações existentes entre imaginário e cultura¹⁰, a partir de um solo paradigmático cujas raízes se fincam na análise do mito proposta por autores como Joseph Campbell, Gilbert Durand, Mircea Eliade, Simone Vierne e Claude Lévi-Strauss.

O trabalho está organizado em duas partes, sendo a primeira – *De Como Ler Mangás: A Arte Figurativa e o Traço Cômico como Importantes Referenciais para as Produções Imagéticas de Meninos e Meninas* – composta pelos seguintes capítulos:

- Capítulo I – *Da Direita para a Esquerda e de Cima para Baixo: Mangás como Gênero Literário Japonês* oferece ao leitor um detalhamento sobre o objeto desta pesquisa, os mangás, com relação às suas origens, desenvolvimento, estética etc.; a ideia é apresentar algumas obras representativas da iconografia japonesa, com o intuito de se evidenciar não apenas a permanência de elementos próprios da arte caricatural budista nos mangás, mas também como se dá a influência das culturas ocidentais na produção estética contemporânea dos mangakás (termo pelo qual são conhecidos os autores de mangás). Ainda neste capítulo, apresentamos algumas produções imagéticas e textuais das crianças e discorreremos sobre a dificuldade da escola em lidar com o humor jocoso constitutivo dos mangás. A temática do humor e da orfandade – temas recorrentes nos mangás e nas produções das crianças – serão retomados nos próximos capítulos a partir dos estudos do mitólogo Joseph Campbell (1993, p.35). De acordo

lançou mão de relatos colhidos entre os japoneses que viviam no Japão e que durante a guerra residiam nos Estados Unidos. Outro recurso empregado pela antropóloga foi a leitura de extensa literatura sobre os japoneses.

¹⁰ Considerar-nos-emos a cultura a partir da acepção de GEERTZ (2008, p.4), ou seja, como uma teia de significados cuja análise não se confunde com uma ciência experimental em busca de leis mas, ao contrário, consiste em uma ciência interpretativa.

com Campbell, o humor e a orfandade constituem termos pertencentes a um único tema mítico, a saber, o tema da queda e da ascensão, cuja presença nos mangás, acreditamos, cumpre a tarefa de revelar à criança e ao adolescente, por meio da aventura mítica do herói, o que é a vida;

- Capítulo II – *Os Leitores de Mangás: os Otakus, as Redes Sociais, Circuito Otaku, a Escola e o Imaginário Infanto-juvenil* – busca dar a conhecer ao leitor a dinâmica do imaginário presente no circuito *otaku*, considerando para isso o cenário de intensa rede de consumo e “cultura pop japonesa” na cidade de São Paulo, da qual compartilham (ou apenas se relacionam) crianças e jovens leitores do mangá *shonen* aqui estudado;
- Capítulo III – *Ler Mangás a Partir de uma Hermenêutica Figurativa* – trata da opção metodológica adotada nesta pesquisa nos moldes da teoria do imaginário de Gilbert Durand. O objetivo deste capítulo é apresentar as bases teóricas de nossa discussão e permitir que o leitor não iniciado nos estudos do campo do imaginário (professores da rede pública e particular, estudantes pesquisadores, apreciadores de mangás etc.) possa nos acompanhar, durante a segunda parte deste trabalho, em uma leitura hermenêutica simbólica da figura da raposa e do herói em Naruto, com vistas a chegar a um entendimento se é possível, ou não, entender o mangá Naruto como uma literatura iniciática.

A segunda parte desta tese, intitulada *Do Mito: o Mangá Naruto como uma Leitura Iniciática*, estrutura-se a partir dos seguintes capítulos:

- Capítulo IV – *Sobre Meninos e Raposas* – orienta-se pelas seguintes questões: o mangá pode ser entendido como um gênero literário que carrega resquícios, formas enfraquecidas de algo que outrora se constituiu como mito? A presença de *kitsunes* (raposas) nos quadrinhos e desenhos animados japoneses, que servem como modelos para as experiências das crianças, coloca-nos cotidianamente diante da questão da transformação do mito?
- Capítulo V – *As Aventuras do Menino Raposa: Processos Iniciáticos na Narrativa do Mangá Naruto* – o último capítulo tem por objetivo a análise da primeira jornada do personagem Naruto (que corresponde à primeira temporada do mangá); nele centraremos a análise na figura arquetípica do herói, lançando luz sobre os aspectos iniciáticos do enredo desse mangá. Dito de outro modo, a proposta do capítulo é levar a cabo a leitura simbólica dos processos iniciáticos das personagens do mangá, sobretudo a partir da figura de Naruto, por meio da identificação de símbolos e constelações presentes nesta HQ e recorrentes também nas produções imagéticas dos estudantes que colaboraram com nossa

pesquisa. Dessa forma, buscaremos entender, neste capítulo, em que medida as “narrativas míticas” e os trajetos antropológicos das personagens dos mangás operam como elementos imagéticos que corroboram os processos iniciáticos vividos pelas crianças e adolescentes.

Ao final da tese e à luz da bibliografia consultada durante a pesquisa, serão feitas considerações sobre o estudo iconográfico realizado ao longo dos cinco capítulos.

Espera-se que deste trabalho ergam-se novos referenciais visuais constituindo, assim, um contexto mais propício para o entendimento de pais e educadores em relação às experiências infantis.

PARTE I

DE COMO LER MANGÁ: A ARTE FIGURATIVA E O TRAÇO CÔMICO COMO IMPORTANTES REFERENCIAIS PARA AS PRODUÇÕES IMAGÉTICAS DE MENINOS E MENINAS

Figura 2: “A Grande Onda de Kanagawa”. Xilogravura sobre papel, tamanho: 25,9 x 38 cm de autoria de Katsushika Hokusai, 1831. Museu Victoria & Albert, Londres. Reino Unido.



Fonte da imagem: GONCOURT, Edmond de. *Hokusai*. Parkstone Press International, 2009, p. 200, New York.

Neste capítulo, explicitaremos o objeto de estudo desta pesquisa, a saber: a primeira temporada do mangá *Naruto* (material que corresponde à sequência dos volumes 01 ao 33 da série) e os desenhos de meninos e meninas, crianças e adolescentes, que generosamente aceitaram participar deste trabalho. Trata-se, portanto, dos seguintes materiais que, embora distintos, serão entendidos na presente análise como complementares, quais sejam:

- a) os mangás propriamente ditos, ou seja, exemplares do gênero de quadrinhos japoneses (a “versão canônica”, que traz todos os elementos estéticos da narrativa sequencial das HQs japonesas contemporâneas e que se destinam ao público formado por crianças e jovens). Trabalharemos com um material composto pelas seguintes versões do mangá: a edição brasileira da editora Panini Comics; a versão *online* disponibilizada na *internet* e que traz a arte original japonesa com legendas em português (<http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013) e a edição número 01, em inglês, da edição norte-americana;
- b) algumas produções imagéticas e textuais das crianças com as quais trabalhamos. Tais produções são por elas mesmas classificadas como mangás (na verdade, trata-se de desenhos e histórias que, embora tenham como referência os modelos “canônicos”, não respondem necessariamente aos padrões estéticos que neles observamos);
- c) textos relacionados ao universo da mitologia japonesa (títulos infanto-juvenis e versões de contos veiculados nos sites direcionados ao público otaku que versam sobre raposas e meninos-heróis-japoneses).

Sem nos afastarmos da imaginação criadora das experiências infantis e da força poética que lhes é própria, iremos, inicialmente, situar os mangás em seu circuito¹¹ na cidade de São Paulo. Num segundo momento, buscaremos entender em que medida a criação e a apropriação das HQs japonesas pelas crianças se sustentam a partir de uma intensa dinâmica de trocas simbólicas, na qual a estética japonesa se encontra com a arte da indústria de quadrinhos americana e europeia.

¹¹ Circuito pode ser definido como um conjunto de espaços e equipamentos que servem como pontos de referência para os seus usuários e que não se conformam num espaço contíguo, mas dispersos pelo espaço urbano, sendo preciso pertencer ao grupo que frequenta o circuito para conhecê-lo mais a fundo (MAGNANI, 1996).

Capítulo 1 – “DA DIREITA PARA A ESQUERDA E DE CIMA PARA BAIXO”: MANGÁS COMO GÊNERO LITERÁRIO JAPONÊS.

Figura 3: Detalhe de página da edição brasileira do mangá Naruto, que orienta o leitor em relação ao sentido da leitura oriental.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. *Naruto: Shonen Jump Manga*. Volume 01, p. 194.2012.

De origem japonesa, o termo *mangá* resulta da junção de outros dois vocábulos do *nihongo* (a língua japonesa): *man* (involuntário) e *gá* (imagem); significa, portanto, uma “forma livre” de se desenhar. A origem do emprego do termo *mangá*¹², assim como a ideia de que esta narrativa em quadrinhos constitui um gênero literário/artístico “genuinamente” japonês, são pontos controversos que mereceram destaque entre os estudiosos do tema (GRAVETT, 2006; JOHNSON-WOODS, 2010; LUYTEN, 2004; GAUMER, 2002; FURUYAMA, 2008; ITO, 2004).

Assim como podemos ver nas conhecidas HQs (histórias em quadrinhos¹³) dos estúdios Marvel¹⁴ na representação gráfica do mangá, o texto, os desenhos e as onomatopeias fazem parte da arte. A diagramação das histórias e as características gráficas utilizadas apresentam técnicas muito semelhantes às do cinema, por exemplo, com o emprego de linhas que nos dão a impressão de velocidade, ao lado da montagem que faz uso de planos, tensão dramática e luz, sendo que a disposição dos quadrinhos equivaleria ao corte, ou montagem, na linguagem cinematográfica. Ao contrário das demais HQs, no entanto, nos mangás a leitura é realizada de trás para frente, da direita para a esquerda, devido à forma da escrita japonesa, ou seja, o que nas sociedades ocidentais seria o fim da HQ, no Japão é o início. Os quadrinhos e os balões que contêm os diálogos também seguem a mesma lógica: começam sempre de cima para baixo e da direita para a esquerda¹⁵ (ver figura 02).

¹² Segundo Luyten (2004), a palavra *mangá* deve ser grafada com acento agudo para não ser confundido com a fruta manga ou com a manga de camisa. A palavra *animê*, com acento circunflexo, para garantir a entonação semelhante à da fonte, criada no Japão, que é uma corruptela de *animation* e denota as versões animadas dos mangás.

¹³ Empregaremos neste estudo a acepção de HQ de Joaquim da Fonseca (1999, p. 27), a saber: “um meio de expressão gráfica que se caracteriza pela forma narrativa obtida pela sequência de figuras desenhadas, com um elenco de personagens, que tem continuidade de uma sequência para outra, com inclusão de diálogo, legendas ou outros tipos de textos dentro de cada quadrinho. O elemento básico da linguagem dos quadrinhos é o painel, um desenho simples encerrado em uma moldura geralmente retangular ou quadrada, que fica ao mesmo tempo isolado e em relação íntima com os outros painéis da sequência, da mesma forma que uma palavra numa frase. Os painéis são agrupados em tiras (a tira é um grupo de painéis em sequência) ou em páginas. Essas tiras ou páginas se articulam de uma forma mais extensa, em sequências ou episódios (...)”.

¹⁴ Companhia estadunidense detentora dos direitos autorais das *comic strip*s Homem de Ferro, Homem Aranha e Thor, entre outras.

¹⁵ As publicações estadunidenses e brasileiras trazem um quadro de instruções para a prática de leitura dos mangás. Na publicação brasileira da série do mangá *Naruto*, por exemplo, um quadro no final dessa HQ diz: “O mangá deve ser lido no sentido oriental, conforme mostrado no exemplo ao lado. A partir do primeiro quadro, siga sempre no sentido da direita para a esquerda e de cima para baixo. Pratique mensalmente”.

Assim como o sentido oriental da leitura inverte a lógica ocidental, Mark Macwilliams (2008) sustenta que a estética do mangá, em função da tradição iconográfica japonesa a que pertence, desconsidera o conceito cartesiano de perspectiva. Segundo esse autor, a cultura popular japonesa é um modo visual que emprega formações não cartesianas, que, por extensão, tornam possíveis novas configurações de percepção e conhecimento. Em suas palavras:

Seja por quebrando a ilusão da uniformidade visual ou narrativa através do uso de várias camadas ou esquemas irregulares, borrando a divisão entre espectador e criador, oferecendo diferentes perspectivas dentro de uma única obra de arte, ou refletindo o dualismo, causalidade e outras marcas do cartesianismo, anime e mangá oferece em sua radicalização da perspectiva em seu potencial estético. (Ibid., p. 8 e 9)

Trabalhar com uma definição do gênero mangás não é uma tarefa das mais fáceis, visto que, como Furuyama (2008) nos mostra, japoneses e ocidentais, especificamente os brasileiros, entendem os mangás de maneiras diferentes. Para os primeiros, são apenas quadrinhos, ou seja, uma narrativa sequencial de desenhos apreciada há tempos pelo povo japonês; já para os segundos, seriam um “*estilo de histórias em quadrinhos*” feito pelos japoneses, cujos traços estilísticos mais marcantes são os olhos grandes das personagens.

A maneira como o público japonês entende o mangá, não como um gênero de literatura em quadrinhos específico, mas apenas como uma narrativa sequencial de desenhos, é observada por Fonseca (1999, p. 142), que assinala que, do ponto de vista etimológico, “(...) existe pouca diferença na língua japonesa entre *cartum* e histórias em quadrinhos. Mangá, um termo geral, significa figuras engraçadas, enquanto *gegika*, um termo relativamente mais recente para descrever as histórias em quadrinhos da atualidade, significa figuras em ação”.

Segundo Johnson-Woods (2010, p. 02), “(...) nem todos os mangás têm a mesma aparência e trazem as mesmas questões ou se dirigem aos mesmos leitores. Se o próprio leitor chama de mangá, então é mangá”. (tradução nossa)

Neste trabalho, empregaremos o termo mangá tal qual a “categoria nativa” utilizada pelo público jovem leitor brasileiro, ou seja, termo que designa um gênero literário que tem por base a produção contemporânea de HQ oriunda do Japão (notadamente um estilo de se desenhar característico do período “pós-Osamu Tezuka”). Tomaremos como referência, a partir da forma “canônica” do mangá japonês, as seguintes características estilísticas que são observadas tanto no mangá Naruto quanto nas produções dos meninos e meninas que colaboraram conosco:

- a. a narrativa sequencial é disposta em quadrinhos e contada a partir da justaposição de desenhos e escrita, cuja orientação de leitura é realizada a exemplo da escrita japonesa; ou seja, mangás são lidos da direita para a esquerda (página), de cima para baixo e de trás para frente;
- b. mangás geralmente são apresentados em preto e branco, sem o colorido dos quadrinhos ocidentais;
- c. os quadros nem sempre são retângulos puros alinhados e equidistantes; não pode haver um, dois ou sete quadros em uma página;
- d. a estética mangá abrange uma infinidade de técnicas gráficas, que vão do estilo de Osamu Tezuka (no qual merece destaque a suavidade do estilo *shojo* “ou mangás de meninas”, conforme figuras 09 a 11), passando pelo traço geométrico dos mangás *mechas* (quadrinhos de histórias sobre robôs - ver figuras 10 a 16) até o estilo mais popular, qual seja, o *shonen* (narrativas sobre meninos-heróis, conforme figuras 17 e 18);
- e. adota técnicas cinematográficas, como *close-ups* e *frezers* (quadros de congelamento);
- f. apresenta balões que trazem os diálogos dos personagens. Esses integram aos desenhos a fala, os diálogos ou os pensamentos dos personagens. Não é raro que a palavra seja substituída por um símbolo ou signo, quando a palavra-ilustração representa uma ideia (uma lâmpada significa uma ideia brilhante, uma nuvem negra sobre a cabeça do personagem um sentimento de raiva etc.);
- g. desenvolve um humor caricatural¹⁶ das personagens (marcado por desenhos bem expressivos, “quase sempre de olhos grandes”, e traços simples que conseguem evidenciar sua personalidade).

Assim, quando nos reportarmos a formas atuais dos desenhos mangás, vamos nos apoiar na aceção de Gaumer (2002, p. 140), que afirma que “(...) o mangá, designa, ao mesmo tempo, *desenhos de humor* (grifo nosso), quadrinhos e, atualmente, o filme de animação (...) mais ou menos como a

¹⁶O humor e a violência, aliás, merecerão considerações mais demoradas adiante, pois, embora não estejam presentes em todos os mangás, é possível afirmar que ambos constituem uma característica fundamental no que tange aos materiais e ao público de que trata este estudo. Mangá tem causado pânico moral em função de sua violência e conteúdo sexual, mesmo que lidando com questões filosóficas profundas, como a essência do mal que é tema do mangá *Death Note*, do mangaká Tsugumi Ōba, publicado no Brasil, que conta a história de um estudante do ensino médio que descobre um caderno sobrenatural chamado *Death Note*. Na trama, as pessoas que têm o nome escrito neste caderno são mortas.

palavra "cartoon". Nós podemos usar esta palavra no plural, os mangás significam então criações especiais (...)" (tradução nossa).

Estabelecida a definição de mangá e observando-se que serão admitidas HQs que nem sempre comportam todos os elementos constitutivos de um “típico mangá” (na acepção de sua forma canônica), é imperativo dizer que, neste capítulo, nossa análise não buscará o viés histórico, ou seja, a gênese ou “fio de Ariadne” que nos guiará ao longo do tempo de agora até os desenhos dos tetos e paredes de templos budistas do século VII ou aos grandes rolos de papel arroz (*e-makimono*) dos séculos XI e XII (FURUYAMA, 2008, p. 09). Tampouco buscará identificar nesse gênero de HQ os traços estilísticos que carregam uma “essência da cultura japonesa”, como o faz Furuyama (Ibid., p. 24) ao afirmar que “(...) ainda existe no Japão alguma “essência” que somente eles conhecem e que torna os mangás japoneses únicos. Essa singularidade talvez seja um dos motivos do sucesso em outros países”.

A opção metodológica que adotamos fará, no entanto, um percurso por obras de artistas japoneses (considerados pela literatura especializada como precursores do mangá), com o intuito de realizar uma reflexão sobre a dinâmica das trocas simbólicas¹⁷ e dos diálogos culturais (notadamente entre a arte japonesa e a arte ocidental), que se constituíram em fatores decisivos para a construção de um gênero de narrativa sequencial ilustrada e cômica que, hoje, consiste em um referencial imagético para um público expressivo de crianças e jovens apreciadores da arte dos quadrinhos.

A esse respeito, vale retomarmos aqui as ideias de Maffesoli (2005, p. 87-89) acerca das trocas simbólicas como dinâmica cultural que nos coloca no âmbito do universal. Segundo este autor:

¹⁷O termo “trocas simbólicas” foi empregado pela primeira vez por Marcel Mauss (1974), para quem as trocas que se apresentam como voluntárias são, na realidade, uma realização obrigatória, pois toda dádiva deve, por natureza, criar uma obrigação, que é a base desse conceito: dar, receber e retribuir. Dessa forma, a dinâmica das trocas simbólicas implica na circulação de símbolos. Segundo Mauss, as trocas aparecem como um fato social total: categoria antropológica que diz respeito a todos os fenômenos humanos de natureza econômica, cultural, política, religiosa, entre outros, na qual não se identifica nenhuma hierarquia prévia entre esses âmbitos da vida social. Esta parece ter sido a grande contribuição de Marcel Mauss às ciências sociais: reforçar o valor simbólico e sistêmico do fato social total. Aqui a totalidade é entendida no sentido de que a natureza desses bens produzidos pelos membros das comunidades não é apenas material, mas também, e sobretudo, simbólica, pois rompe com a ideia tradicional da sociologia do *homo economicus*. É nessa chave – como assinalou Durand (1988, p. 89) ao citar o conceito maussiano de “técnicas corporais” para introduzir a ideia de reflexologia – que se pretende entender a relação, que torna possível a produção e circulação mundial das histórias em quadrinhos, entre a arte japonesa e a arte Ocidental.

(...) pensar a pluralidade e sua ordenação é evocar o mistério da conjunção, aquilo que, *stricto sensu*, podemos chamar de “troca simbólica” em suas múltiplas implicações. Uma antropologia assim concebida ultrapassa as fronteiras artificiais que a *episteme* ocidental traçou entre a vida natural e o que chamou de vida “social”, que é, convém não esquecer, uma criação, de resto, recente. A ambivalência nos ensina a ultrapassar essas barreiras; ela faz da união cósmica e da socialidade derivações de um mesmo princípio, de um mesmo resíduo (...). (Grifos nossos).

Veremos que no capítulo seguinte a ideia de “trocas simbólicas” será muito importante para compreendermos o caloroso debate sobre a origem dos mangás, tanto entre os otakus quanto no âmbito acadêmico. A discussão, portanto, dar-se-á em torno da trajetória, permanências e rupturas das imagens presentes desde os tradicionais rolos *chôjûgiga*¹⁸ até os “livrinhos de papel reciclado”, o mangá contemporâneo. Dito de outro modo, as HQs filiam-se a uma iconografia da arte japonesa fortemente influenciada pelo xintoísmo¹⁹ e pelo budismo – concepções de mundo consideradas fundamentais para a compreensão da cultura japonesa – ao mesmo tempo em que apresenta elementos daquilo que passamos a denominar cultura de massa ocidental²⁰.

1.1 – A Arte Figurativa Japonesa: dos rolos *chôjûgiga* aos bem humorados mangás.

Desde a primeira tradição artística consolidada no território japonês – a chamada “Cultura Yayoi”, do século II a.C. –, a tradição religioso-cultural budista se fez presente como elemento importante de uma estética figurativa, que primou pelo uso de materiais naturais, de motivos de paisagens, e pelo equilíbrio na composição.

Lançando mão de grandes rolos de papel de arroz como suportes de suas obras, os artistas japoneses produziram, durante a Idade Média japonesa, séculos XI e XII, as primeiras seqüências de narrativas visuais. A pesquisadora Sonia Luyten (2004) destaca que neste período um estilo de desenho de origem sacra, denominado *chôjûgiga* – literalmente, desenhos humorísticos de pássaros e animais –, estruturou-se a partir de uma narrativa dividida em duas partes, que traziam estereótipos e caricaturas de “animais humanizados”, com o intuito de satirizar as relações sociais da época.

¹⁸ Segundo Frederik Schodt (1983, p. 30), a série de rolos *chôjûgiga*, do monge budista Kakuyu Toba, integra o acervo do templo budista Kozanji, localizado a 15 km de Kyoto (Japão).

¹⁹ O xintoísmo, religião autóctone do Japão, foi adotado como religião estatal desse país em 1872, durante o Período Meiji.

²⁰ Para Edgard Morin (1969), o termo “cultura de massa” designa uma produção cultural que envolve os planos imagético e onírico e que é determinada segundo o mercado a partir de uma dialética produção-consumo que se insere, por sua vez, no centro de uma dialética global.

O representante mais conhecido da arte *chôjûgiga* foi o monge budista Kakuyu Toba (FURUYAMA, 2008, p. 11 e 12). Pertence a ele as sequências imagéticas que ilustram os seis mundos do budismo²¹, a saber: o inferno *Gaki Zôshi* (rolo dos fantasmas famintos), o *Jigoku Zôshi* (rolo dos infernos) e o *Yamai Zôshi* (rolo de doenças e deformidades). Segundo Gustavo Furuyama, há uma estreita relação entre esse estilo artístico e os princípios da religião budista:

(...) esses desenhos serviam para os seguidores lembrar os preceitos budistas e talvez por esse motivo, eles apresentem um estilo um pouco chocante. Na maioria dos desenhos existe um pequeno toque de humor, mas o realismo escatológico de alguns reforça a ideia de que se deveriam transmitir os sofrimentos ao espectador. (Ibid.)

Já em meados do século XVII, a tradição secularista do budismo no Japão possibilitou o desenvolvimento da arte zenga, ou “imagem zen”, uma forma de quadrinização religiosa que dirigiu o humor à reflexão sobre o sentido absurdo da condição permanente do homem. A esse respeito, Frederik L Schodt (1983; p. 28 - 37), estudioso dos mangás, defende que a arte zenga deve ser entendida como uma ajuda espiritual para o artista, um meio de expressão artística que não se limita apenas à criação de uma imagem no papel, mas reforça um estado de espírito.

Frederik L Schodt (Ibid., p. 30) sustenta que o humor presente no budismo influenciou sobremaneira a arte japonesa e se faz presente ainda hoje no humor dos mangás. Para ele: “(...) quando não se limitam a temas religiosos, muitos dos pergaminhos antigos apresentam uma arte cômica tão desinibida que se aproximam de um tipo de humor muito parecido com os quadrinhos de hoje”.

1.2 – O humor de Hokusai no Japão do século XVIII

A ascendência da técnica da gravura em madeira (xilogravura) durante os séculos XVII a XIX – período Edo – foi um fator importante, que tornou acessível à população japonesa uma arte que até então estava circunscrita à aristocracia e ao clero.

²¹ Os seis mundos preconizados pelo budismo correspondem ao âmbito dos seres superiores (homens, deuses e antideuses) e dos seres inferiores (infernos, fantasmas ou espíritos ávidos e animais).

Um exemplo marcante da produção artística visual desse período são as *ukiyo-e*²² (expressão que pode ser traduzida como "imagens do mundo flutuante"), um estilo de xilogravuras realizado por mestres da pintura que se concentravam em situações momentâneas, registradas por meio da simplicidade do traço. A arte *ukiyo-e* nasceu no Japão durante o Período Edo (1603-1868) e refere-se a um termo budista sobre a brevidade e a incerteza da vida. As primeiras gravuras foram realizadas para ilustrar histórias de livros. A temática era variada, mas se concentrava na vida urbana e nas cenas do cotidiano (cortesãs, lutadores de sumô e atores de teatro kabuki, este último também nascido na época), com destaque para as paisagens, cidades japonesas e as inúmeras representações do monte Fuji, um dos maiores cartões postais nipônicos. Com a abertura do Japão ao Ocidente, na Era Meiji (1868-1912), e a popularização de métodos mais baratos, como a gravura em metal, litografia e a fotografia, o *ukiyo-e* cai em desuso.

Katsushika Hokusai (1760–1819) integra o grupo de artistas responsáveis pela escola *ukiyo-e*, sendo que seu trabalho é apontado ainda hoje como uma importante referência para a arte do desenho sequencial japonês. Sua série de xilogravuras “36 vistas do Monte Fuji” apresenta um marco natural do Japão a partir de uma técnica que escapa às convenções da perspectiva, uma vez que a imagem é resultado direto de sua imaginação.

Interessa-nos aqui, sobretudo, o fato de a obra deste artista ser uma importante referência para o desenvolvimento do mangá contemporâneo, uma vez que as sequências narrativas de suas xilogravuras são apontadas como os primeiros exemplos de humor na arte sequencial japonesa. Soma-se a isso o fato de Hokusai ser o primeiro artista a empregar os termos mangá e *sketches* para denominar seus esboços cômicos e imagens humorísticas.

Segundo Jean-Marie Bouissou (2011, p. 19 e20), as técnicas artísticas do mangá e do *ukiyo-e* são basicamente as mesmas:

(...) sem sombras ou perspectivas realistas, a anatomia das personagens é simplista [e] desprovida de recursos realistas, sendo que os rostos ovais são, geralmente, como uma tela em branco na qual apenas os olhos e a boca, ainda que minúscula, transmitem as emoções através

²² Diferentemente da técnica artística do *trompe-l'oeil* (expressão em língua francesa que significa “engana o olho” e denomina a técnica de pintura que tem por base os truques de perspectiva), a arte *ukiyo-e* influenciou pintores impressionistas franceses, como Van Gogh e Claude Monet. No ano de 2012, a cidade de São Paulo recebeu a exposição *Impressionismo: Paris e a Modernidade – Obras-Primas do Museu d’Orsay*, que abordou a história da pintura ocidental no período que compreende a segunda metade do século XIX e início do século XX, na qual foi possível observar essa influência.

da expressão exagerada da caricatura – algo bastante familiar aos leitores de mangá, especialmente fãs dos mangás *shonen* e *shojo*. (Tradução nossa)

Os “desenhos-mangás” do artista Hokusai nos mostram cenas irreverentes de homens fazendo caretas, furando seus narizes com pauzinhos e cegos analisando um elefante²³, entre outras cenas caricaturadas. Sobre o humor como um traço estilístico muito presente no trabalho de Hokusai, o historiador de artes Edmond de Goncourt (2009, p.127) dirá:

O mangá é uma profusão de imagens, avalanche de desenhos, **rabiscos de deboche** esboços agrupados em uma folha de papel e quinze cadernos, é um trabalho sem igual! Os mangás, milhares de reproduções febris de tudo que vive na terra, no céu, na água, de uma momentânea magia de ação, de movimento e de uma mistura da vida humana e animal, um tolo de delírio do “grande artista louco”, num belo desenho japonês no papel! (Tradução e grifo nossos).

Originalmente concebidos como esboços que serviam de modelos para seus estudantes, os “desenhos-mangá” de Hokusai foram distribuídos por todo o Japão. Em função disso, muitos admiradores de mangás atribuem a Katsuhika Hokusai, que é o autor da famosa xilogravura “A Grande Onda de Kanagawa” (figura 02), publicada entre 1830 e 1832, no período Edo, e integra a série de *ukiyo-e* “Trinta e seis vistas do monte Fuji”, a autoria do gênero mangá. Vale lembrar que se trata da obra mais conhecida deste artista. Nesta gravura observa-se uma enorme onda que ameaça um barco de pescadores, na província de Kanagawa, estando o monte Fuji visível ao fundo. Apesar da sua dimensão, esta onda pode não retratar um tsunami, mas uma onda normal criada pelo efeito do vento e das marés. Assim como em outros trabalhos da série, é retratada uma área em redor do monte Fuji²⁴ sob circunstâncias bem definidas.

Patrick Gaumer (2002, p. 140), por exemplo, defende que o termo mangá teve origem em dois caracteres chineses que significam literalmente “imagem ridícula”. Para ele, foi com esse sentido que o termo foi utilizado pela primeira vez, quando Hokusai publicou a primeira série de *sketches*, cujos temas oscilavam entre desenhos de pessoas, animais e o Buda, entre outras coisas.

²³ Em seu trabalho “As máscaras de deus: mitologia primitiva”, Joseph Campbell (1992, p. 19), ao tratar da questão dos limites da ciência e da dificuldade de se chegar a um consenso quando cada um só leva em consideração a sua experiência ou um único ponto de vista, cita a parábola budista de “Os cegos e o elefante”, que conta a História de seis cegos de nascença que tinham o desejo de conhecer um elefante por meio do tato. Cada cego, ao relatar a sua percepção do elefante, traz as lembranças da parte do animal que tocou.

²⁴ Veremos adiante que a iconografia dos tsunamis, representada no mangá *Naruto* e na pintura tradicional japonesa, reverbera a ideia mítica do ciclo de destruição e reconstrução, tão cara ao imaginário japonês.

A ousadia do artista pode ser sentida na xilogravura *A Sudden Wind* (figura 04), por exemplo, pois Hokusai “brinca” com o enquadramento da figura; observa-se que a movimentação e leveza dos personagens e objetos é tamanha, que é possível ver um tecido “escapar” de um quadrinho para o outro, um gesto do artista que extrapola o espaço que delimita a obra.

Sonia Luyten (2004, p. 247) atribui a Hokusai um papel importante na trajetória da arte japonesa e na constituição dos mangás. Sobretudo porque a arte de Hokusai valorizou elementos de forma caricatural, exagerando a forma dos seres humanos e os temas relacionados à vida urbana, às classes sociais, à natureza fantástica e à personificação dos animais.

Já para Gustavo Fukuyama (2008, p. 19), mesmo que o termo mangá tenha sido empregado pela primeira vez por Hokusai, em 1702, foi Shumboko Ooka, ainda no período Edo, quem criou o primeiro livro de cartuns produzido no Japão: “(...) apesar de o *cartum* remeter ao início dos quadrinhos, não podemos dizer que tenha sido o primeiro quadrinho japonês, porque ainda faltavam alguns elementos para classificá-lo como tal: os balões e a estrutura sequencial, por exemplo”.

O fato é que, embora não se possa atribuir a Hokusai a autoria do gênero, a trajetória criativa deste artista é um bom caminho para pensarmos o mangá mais como exemplo de diálogo e trocas entre culturas, do que como um produto revelador da “essência do povo japonês”, uma vez que foi somente após ter viajado para o Ocidente e retornado à Nagoya que Hokusai desenhou as composições às quais chamou de “Hokusai-Manga” (GONCOURT, 2009, p. 127).

Figura 4: "A Sudden Wind", da série de xilogravuras "The Innumerable Sketches of Hokusai", de Katsushika Hokusai, c. 1834. Tamanho: 22.6 x 16.2 cm. Acervo Museu Volkenkunde, Leiden.



Fonte: GONCOURT, Edmond de. *Hokusai*. Parkstone Press International, 2009, p. 200, New York.

1.3–Kuniyoshi e Yoshitoshi: caricaturas e “baixo humor” da arte japonesa século XIX.

Para Joseph Campbell (1990, p. 230), a diferença chave entre a mitologia e a nossa religião judaico-cristã é que a imagem da mitologia é apresentada com humor. “Você percebe que a imagem é símbolo de algo, e que você está distante disso. Mas em nossa religião, tudo é tedioso e muito sério. Você não pode brincar com Jeová”.

Ao contrário da arte judaico-cristã, a influência do budismo possibilitou que o século XIX se tornasse uma época áurea para um estilo que ficou conhecido como o “baixo humor” da arte japonesa, quando vários artistas japoneses – entre eles Tsukioya Yoshitoshi (1839–1892), Kawanabe Kyosai (1831–1889) e Utagawa Kuniyoshi (1798–1861)²⁵ – criaram xilogravuras cômicas, mostrando grandes escrotos de maneiras criativas (Figuras 06 e 07), revelando a ausência de comprometimento desses artistas japoneses com os padrões artísticos ocidentais.

Uma das primeiras séries de impressões em quadrinhos de que se tem notícia pertence a Kuniyoshi, um artista japonês extremamente versátil, conhecido por ter estudado as técnicas de uma variedade de escolas e por apresentar uma arte figurativa de linhas fluidas, que prezam pelo improvisado e retratam, por meio de caricaturas divertidas, os atores populares kabuki (um estilo de expressão teatral japonês representado apenas por homens). O improvisado das caricaturas de atores populares *kabuki* (figura 05) e o humor da série de desenhos *More Fun with Raccoon* – que faz alusão à suposta capacidade dos cães Raccoon voluntariamente ampliarem seus escrotos (figuras 06 e 07) – são alguns dos exemplos que justificam o motivo desse gravurista ser considerado um dos precursores dos mangás.

Na obra Kuniyoshi, é evidente a junção de importantes elementos do mangá, como a presença da escrita na composição de uma arte sequencial em quadrinhos e a caricatura, que traz um acentuado senso de humor.

Sobre a arte da caricatura, Joaquim da Fonseca (1999, p. 17 e 18) nos diz que o caráter ou o rosto são os pontos de partida para a maioria das caricaturas, pois é deles que se origina o humor no desenho. Em sua definição de caricatura:

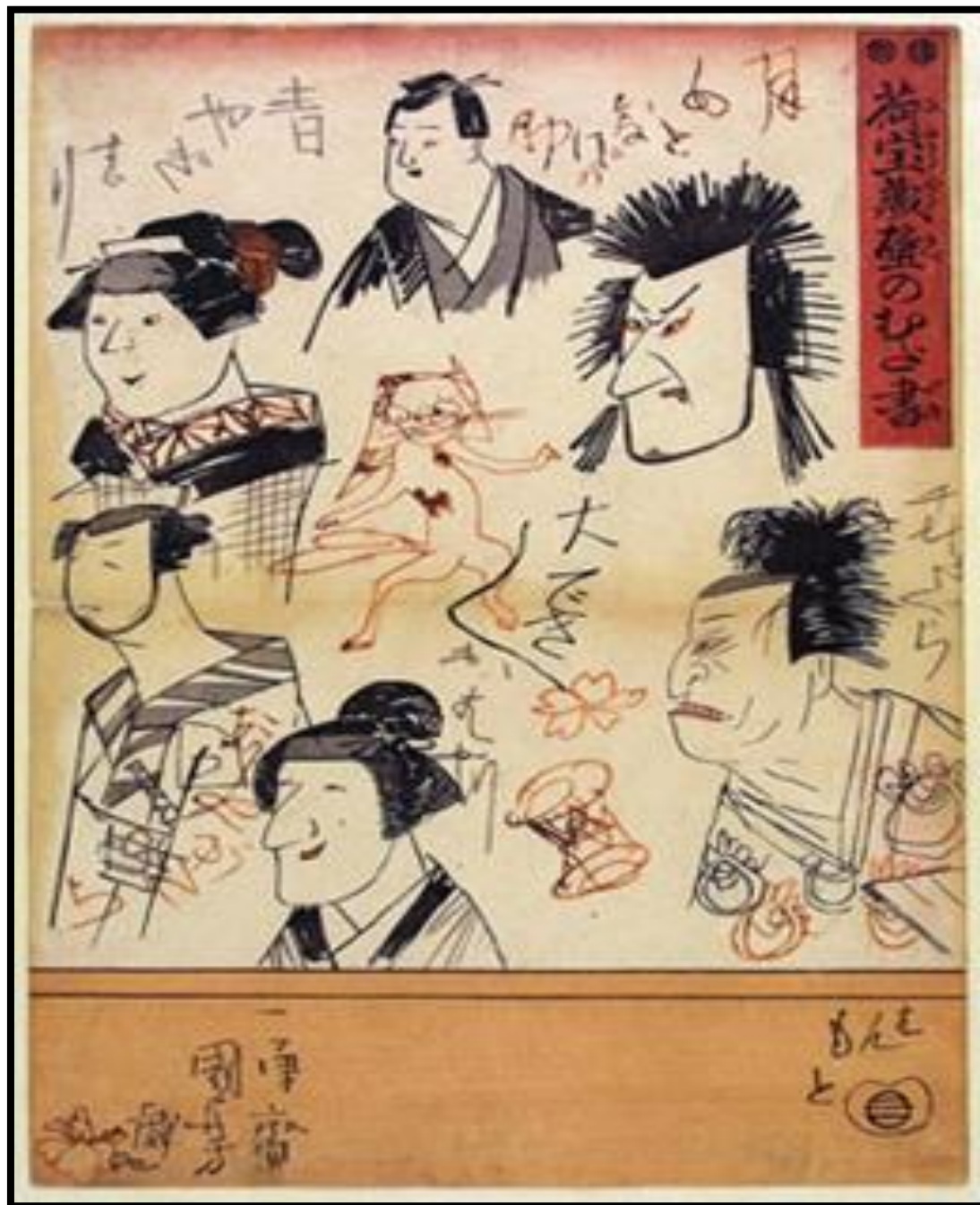
²⁵ Ver website educativo dedicado à arte *ukiyo-e* do artista Utagawa Kuniyoshi (1798-1861). Disponível em <http://www.kuniyoshiproject.com>. Acesso em 25 de maio de 2012.

(...) tal como é a caricatura de situação, na qual acontecimentos reais ou imaginários colocam em relevo os costumes ou o comportamento de certos grupos humanos. Nessa acepção geral do termo caricatura, podemos entender como formas dela a charge, o cartum, o desenho de humor, a tira cômica, a história em quadrinhos de humor, o desenho animado e a caricatura propriamente dita, isto é, a caricatura pessoal. A posição da caricatura no campo da arte é a mesma da sátira e do burlesco na literatura.

A exemplo de Kuniyoshi (ver figura 40, cap. 4), seu aluno Yoshitoshi também foi responsável pela tradição da arte sequencial de humor japonesa, pois foi outro grande artista que buscou forte inspiração no folclore japonês, sendo responsável por uma série de gravuras sobre a figura das kitsunes.

Segundo Bouissou (2011, p. 21), “(...) o mangá contemporâneo apresenta o tema da sexualidade sem tabu, enquanto os quadrinhos ocidentais parecem ignorar que a sexualidade é uma grande preocupação para os adolescentes e adultos”. Uma diferença que se deve, segundo o autor, ao fato de a tradição da arte *ukiyo-e* ter como temas recorrentes à pornografia, à escatologia, à bestialidade e ao sadismo.

Figura 5: Caricaturas divertidas de atores populares de Kabuki da série de gravuras “Graffiti on a Storehouse Wall”, de Utagawa Kuniyoshi (1798–1861).



Fonte: Website educativo do Victoria and Albert Museum, Londres, RU²⁶.

²⁶ Disponível em <http://www.vam.ac.uk/users/node/7314>. Acesso em: 25 de maio de 2012.

Figuras 6 e 7: As gravuras desta página “Kintama Chikaramochi” e “Namazu Hyôtan Kintama”, c. 1842, de Utagawa Kuniyoshi (1798–1861), pertencem a uma série de impressões em quadrinhos que faz alusão à suposta capacidade dos guaxinins ampliarem voluntariamente seus escrotos.



Fonte: Website educativo “Kuniyoshi Project” dedicado ao artista *ukiyo-e*²⁷.

²⁷ Disponível em <http://www.kuniyoshiproject.com>. Acesso em: 25 de maio de 2012.

1.4 – O traço cômico de Rakuten Kitazawa e a importância de sua obra para popularização do mangá.

Será durante a chamada era Meiji – período pós-abertura dos portos do Japão que ocorreu em 1853, depois de mais de 200 anos de isolamento do país do resto do mundo, com exceção da Holanda – que os artistas japoneses terão acesso às primeiras revistas de humor nos moldes ingleses e franceses (LUYTEN, 2004, p. 247). Foi nessa época que o desenhista Rakuten Kitazawa (1926-1989) empregou pela primeira vez o termo mangá como uma categoria de arte sequencial profundamente marcada pelo humor.

Kitazawa soube retratar o sentimento do século XX por meio do mangá e de uma bem humorada “estética do esboço”, que mostrou, de forma desconcertante, as rápidas mudanças pelas quais vinha passando a sociedade japonesa a partir do contato e da influência da cultura ocidental. Segundo LUYTEN (Ibid. p. 246):

A nova era nipônica, chamada Meiji, trouxe muitas inovações para o país em várias áreas, inclusive no âmbito artístico e jornalístico, com a vinda de estrangeiros, principalmente da Europa. É nesse cenário que os japoneses conheceram as primeiras revistas de humor de moldes ingleses e franceses.

Inspirado em *O menino amarelo*²⁸, de Richard Felton Outcalt, e *The Katzenjammer Kids*²⁹, de Rudolph Dirks, Kitazawa criou uma popular tira de quadrinhos em 1901, a série *Tagosaku to Mokubē no Tōkyō-Kenbutsu*, sequência de quadrinhos que narra a história de dois caipiras, durante um passeio turístico a Tóquio. O fator humor nesta série é obtido a partir da figura do estrangeiro³⁰, pois, ao ignorar o modo de ser da vida moderna, os dois personagens se comportam de forma estúpida.

²⁸ A série de quadrinhos *Yellow Kid*, do desenhista norte americano Richard Felton Outcalt (1863-1928), é considerada a primeira tirinha de jornal de sucesso comercial.

²⁹ Os *Katzenjammer Kids* é uma HQ norte-americana criada pelo alemão Rudolph Dirks e desenhada por Harold H. Knerr, entre 1912 e 1949. A obra é inspirada em uma história infantil da década de 1860 do autor alemão Wilhelm Busch. O *Katzenjammer* conta a história de Hans e Fritz, gêmeos que se rebelam contra algumas figuras de autoridade, especialmente a de sua mãe.

³⁰ Sobre a figura do forasteiro, Maria Rita Kehl (2005, p. 73) nos diz que este não consegue enxergar como naturais as convenções da sociedade que o acolhe. Tanto um quanto o outro podem escapar inocentemente ao recalque que incide sobre uma ideia ou representação que a cultura aceita, por força de inércia, como verdadeiras ou naturais. A desadaptação do órfão ou do estrangeiro, seu estranhamento diante das verdades estabelecidas, denuncia o aspecto cômico de costumes

As sequências imagéticas de Rakuten Kitazawa apresentam a mesma estrutura seriada dos mangás (ver figura 08), com personagens regulares e com falas no desenho, embora ainda sem os balões (FURUYAMA, 2008, p. 20).

Talvez, mais do que criar personagens regulares e divulgar a palavra mangá, o passo mais importante de Kitazawa – que resultou na constituição do atual cenário de produção e de consumo dos mangás em todo mundo – tenha sido a fundação, em 1905, da revista japonesa *Tōkyō Punch*, publicação determinante para a formação de um mercado editorial de quadrinhos japoneses. A importância do estabelecimento de uma dinâmica de trocas simbólicas entre o mercado editorial japonês e ocidental merece destaque nas palavras de LUYTEN (2004, p. 251):

A nova era nipônica, chamada Meiji, trouxe muitas inovações para o país em várias áreas, inclusive no âmbito artístico e jornalístico, com a vinda de estrangeiros, principalmente da Europa. É nesse cenário que os japoneses conheceram as primeiras revistas de humor de moldes ingleses e franceses. Kitazawa recebeu grande influência do inglês Charles Wirgman, que editou o jornal “The Japan Punch”, trazendo para o meio jornalístico os moldes da imprensa britânica com charges política que fascinaram os japoneses. O sucesso foi tão grande que surgiu a primeira revista japonesa de humor, “Marumaru Shimbun”, em 1877(...).

caducos que sobrevivem por força do hábito, ou da hipocrisia moral aceita por conveniência. Adiante veremos como o humor e a orfandade se relacionam nos mangás ao tema mítico da queda e da ascensão.

Figura 8: A tira cômica “Tagosaku to Mokubē no Tokyo Kenbutsu”, 1902, de Rakuten Kitazawa (1876–1955).



Fonte: Website Comic Mangá Museum³¹

³¹ Disponível em: <http://www.comic.de/manga/mangamuseum/mangamuseum1.html>. Último acesso em: 25 de maio de 2012.

1.5 – Osamu Tezuka: mestre dos mangás

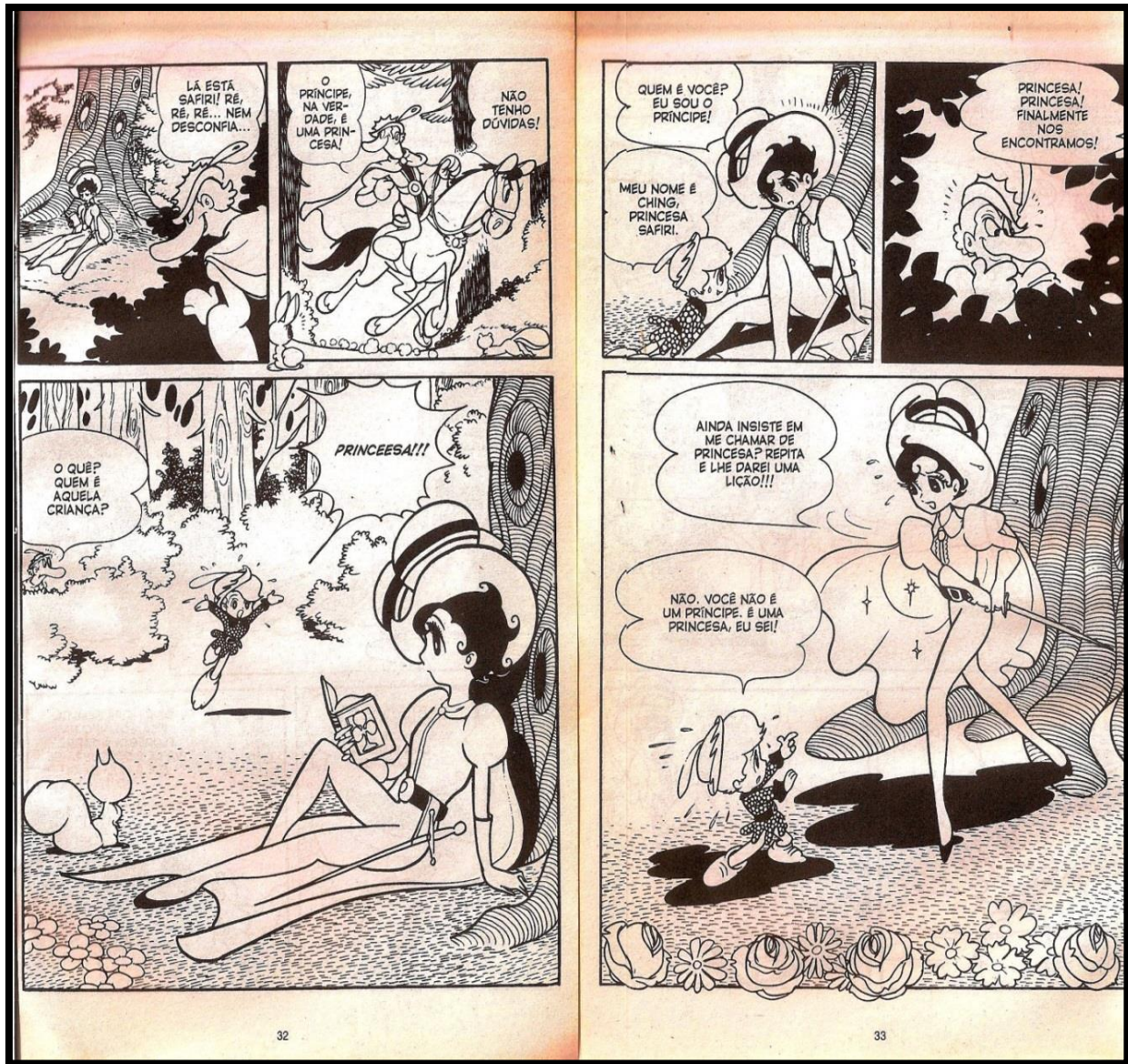
Segundo Alfons Moliné (2004, p. 19), o desenvolvimento da narrativa ilustrada no Japão durante as primeiras décadas do século XX foi impulsionado pelo mercado editorial norte americano, “(...) particularmente graças à introdução das primeiras strips [tiras] procedentes dos EUA, que, da mesma maneira que nos países ocidentais, vão exercer sua potente influência entre os desenhistas japoneses”.

Foi somente no pós-guerra que o artista Osamu Tezuka (1926–1989), conhecido entre os fãs de mangá como o “Walt Disney japonês”, desenvolveu uma forma própria de fazer mangás. Com sua versão, o gênero ganhou as características mais conhecidas, conservadas até hoje, a saber: a opção pelo uso de olhos grandes e brilhantes nos seus personagens para dar maior expressividade e bocas desenhadas de maneira bastante exagerada, quando a intenção é dar ênfase a uma narrativa mais cômica. Tezuka uniu o desenho de narrativa sequencial cômica às técnicas do cinema, sendo pioneiro na adaptação dos desenhos em quadrinhos para o desenho animado. Foi a arte de Tezuka que popularizou o mangá no mundo todo, tornando-se sinônimo de um estilo japonês de fazer HQ.

Em 1946 foi editada a primeira obra longa de Osamu Tezuka. Tezuka já mostrava suas características singulares que influenciaram os artistas de hoje. Muitos atribuem a criação de um “estilo mangá” a Tezuka, pois os olhos grandes com pernas compridas eram traços marcantes nos seus desenhos. (FURUYAMA, 2008, p. 22 e 23)

A estética mangá de Osamu Tezuka se desenvolveu principalmente depois de 1967, com a criação de *A Princesa e o Cavaleiro* (título em inglês: *Ribbon no Kishi*, 1953), um mangá *shojo* (ver figura 09). Essa história se passa no reino fictício da “Terra de Prata” durante a idade média japonesa, e conta as aventuras da princesa Safiri, herdeira do trono que, por um erro de um anjo atrapalhado, Ching, teria recebido por engano dois corações: um masculino e outro feminino. Por ser menina, Safiri não poderia assumir o trono de seu reino, por isso seu pai a apresenta aos súditos como menino. Quando o anjo que cometeu o erro desce a Terra para tentar repará-lo e Safiri se apaixona pelo príncipe do reinado vizinho, os personagens se envolvem em muitas aventuras. Somente recentemente, no ano de 2002, é que o primeiro título de Osamu Tezuka foi traduzido para o português pela editora JBC.

Figura 09: *Fac-símile* do mangá de estilo shojo “A Princesa e o Cavaleiro”, de Osamu Tezuka (1926–1989).



Fonte: Osamu Tezuka, volume 1, 2002. Edição brasileira. Editora JBC.

Figura 10: *Fac-símile do mangá A procura da princesa desaparecida, de autoria da estudante Érika.*



Fonte: acervo pessoal da autora.

Figura 11: Fac-símile do mangá *Mary, a Surpresa Estranha*, de autoria da estudante Ana Carolina.



Fonte: acervo pessoal da estudante.

Vemos que dois pontos muito importantes ligam a narrativa gráfica tradicional japonesa aos mangás contemporâneos, quais sejam:

- **o conteúdo**, uma vez que muitos temas pergaminhos também se encontram presentes nos mangás contemporâneos, como a tradição de convivência entre os seres humanos e não humanos, que se situa no centro do universo mangá japonês, e o humor escatológico (que faz menção a excrementos humanos e concursos de tamanho de pênis, por exemplo) encontrado em mangás contemporâneos como *Dragon Ball*, no qual um dos heróis enfrenta um adversário que lança mão de peidos fétidos como se fossem armas químicas;
- **a técnica**, uma vez que a narrativa dos *e-makimono* – embora ainda não apresente balões e quadros – mistura texto e desenho.

Uma vez que já apresentamos ao leitor algumas referências da iconografia japonesa tradicional cuja técnica persiste nos mangás contemporâneos, passemos, agora, à análise da dinâmica de trocas interculturais (ou simbólicas, como preferimos utilizar aqui).

1.6 - Da narrativa gráfica tradicional japonesa aos mangás contemporâneos

No Brasil, as trocas simbólicas entre a comunidade nipônica brasileira e seu país de origem, inclusive a manutenção e a aquisição do aprendizado de novos termos da língua japonesa falada no Japão, também foram favorecidas por esse gênero literário. A forte presença da comunidade nipônica no Brasil favoreceu a constituição de um importante segmento de consumo dos mangás no país. Essa tese é defendida por Sônia B. Luyten (2004), que afirma que os mangás e animês foram elementos culturais que favoreceram o vínculo dos jovens nisseis brasileiros com a cultura japonesa, sobretudo durante as décadas de 1970 e 1980:

No Brasil, muito antes de Frank Miller “descobrir” os mangás, estes já eram fartamente lidos pela comunidade dos descendentes de japoneses. Eles eram importados por distribuidoras – normalmente localizadas no bairro da Liberdade, em São Paulo – que enviavam para o interior de São Paulo ou do Paraná para as comunidades nipônicas. O mesmo aconteceu com os animês e os filmes japoneses que eram veiculados em alguns cinemas, especialmente o Cine Niterói, no Bairro da Liberdade. (Ibid., p. 250)

Embora esse gênero de desenho animado seja conhecido do grande público brasileiro desde a década de 1980³², com os animês *A princesa e o Cavaleiro* e *Astro Boy*, ambos de autoria de Osamu Tezuka, seu sucesso no Brasil se deve principalmente aos desenhos animados que foram veiculados pela TV aberta, a partir da década de 1990, como *Os Cavaleiros do Zodíaco*, *Yu-Gi-Oh!*, *Naruto*, *Dragon Ball* e *Pokémon*.

É possível dizer que o mangá “A Princesa e o Cavaleiro” mescla dois estilos, a saber: traz elementos do *shojo*, uma categoria de mangá destinada ao público infantil feminino, que é comumente marcado por temas que envolvem histórias de amor; e um estilo *mangá shonen*, direcionado ao público infantil masculino, que traz normalmente um garoto jovem que passa por aventuras guerreiras. É interessante notar que Osamu Tezuka traz essa ambiguidade de estilo também para a protagonista da história Safiri, uma espécie de heroína andrógina (pois possui um coração de menino e um de menina) que, embora viva uma história de amor, cumpre a saga do herói.

Fora os estilos *shojo* e *shonen*, os mangás, que são comumente classificados de acordo com seu público alvo, apresentam outros estilos, sendo os mais comuns os *hentai* (que trazem conteúdos pornográficos), os *gekis* (destinados ao público adulto), os *mecha* (com histórias de robôs) e os *magics* (sobre ficção científica). Entre os trabalhos das crianças que colaboraram com essa pesquisa, podemos constatar a presença desses estilos.

Um dos desenhos que se inserem na categoria Mecha (abreviatura de *mechanical*) é o de Willian “Os Queridinhos do Futuro”. Em um dos episódios intitulado “O Tesouro de Beteoron” (rever figuras 12 a 16), observa-se claramente no desenho a perspectiva marcante do humor *non sense* empregado pela criança. As técnicas do estilo Mecha são muito bem utilizadas por Willian. Em seu desenho podemos observar o uso dos quadrinhos (que são divididos, criando-se assim um corte temporal e espacial na narrativa); de balões; de “palavras-desenho”, que compõem a cena retratada; o uso, ainda, do recurso de olhos grandes que viram traços que nos lembram *emoticons* (espécie de linguagem utilizada na *internet* para representar as sensações e estados de espírito das pessoas que “conversam virtualmente”); um traçado simples, que preza pela rapidez e economia de detalhes e cuja criatividade é capaz de materializar os movimentos e sentimentos dos personagens.

³²O público brasileiro conheceu primeiro o animê desse mangá, que foi exibido pela Rede Record na década de 1980.

Figura 12: *Fac-símile do mangá do estilo mecha O Tesouro de Beteoron - Parte 1, de autoria do estudante Willian.*



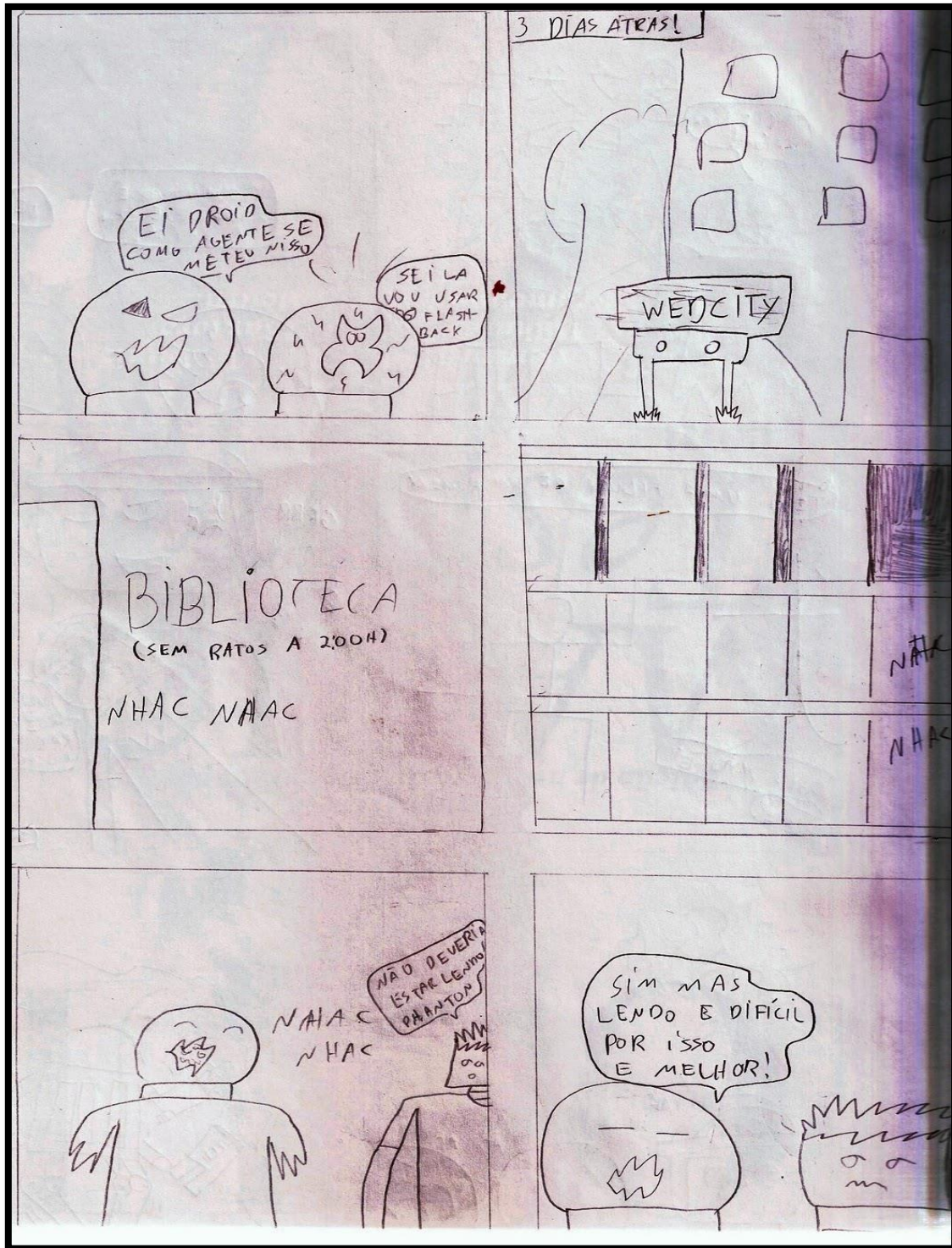
Fonte: acervo pessoal do estudante.

Figura 13: *Fac-símile* do mangá do estilo mecha O Tesouro de Beteoron - Parte 2, de autoria do estudante Willian.



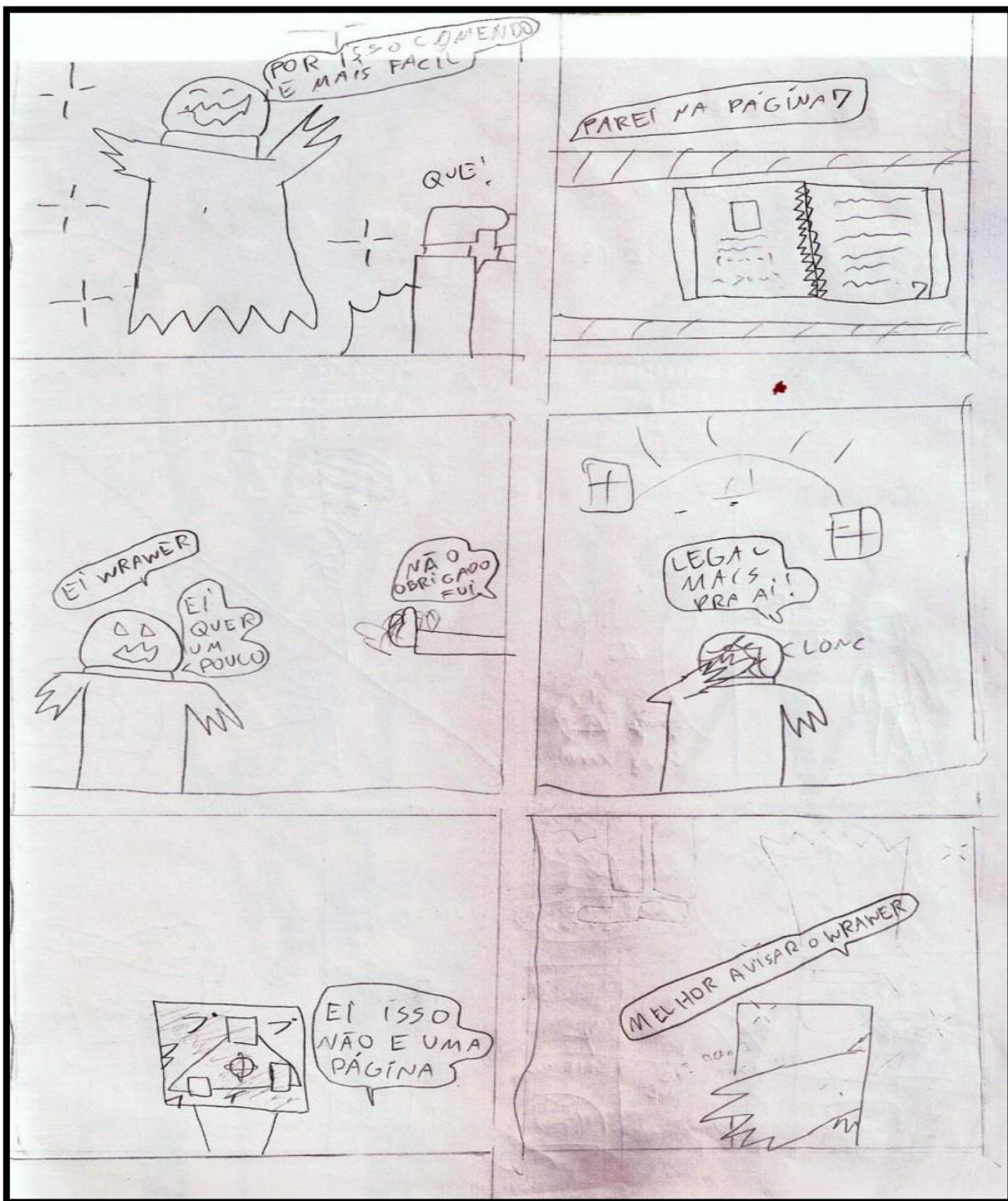
Fonte: acervo pessoal do estudante.

Figura 14: *Fac-símile* do mangá do estilo mecha O Tesouro de Beteoron - Parte 3, de autoria do estudante Willian.



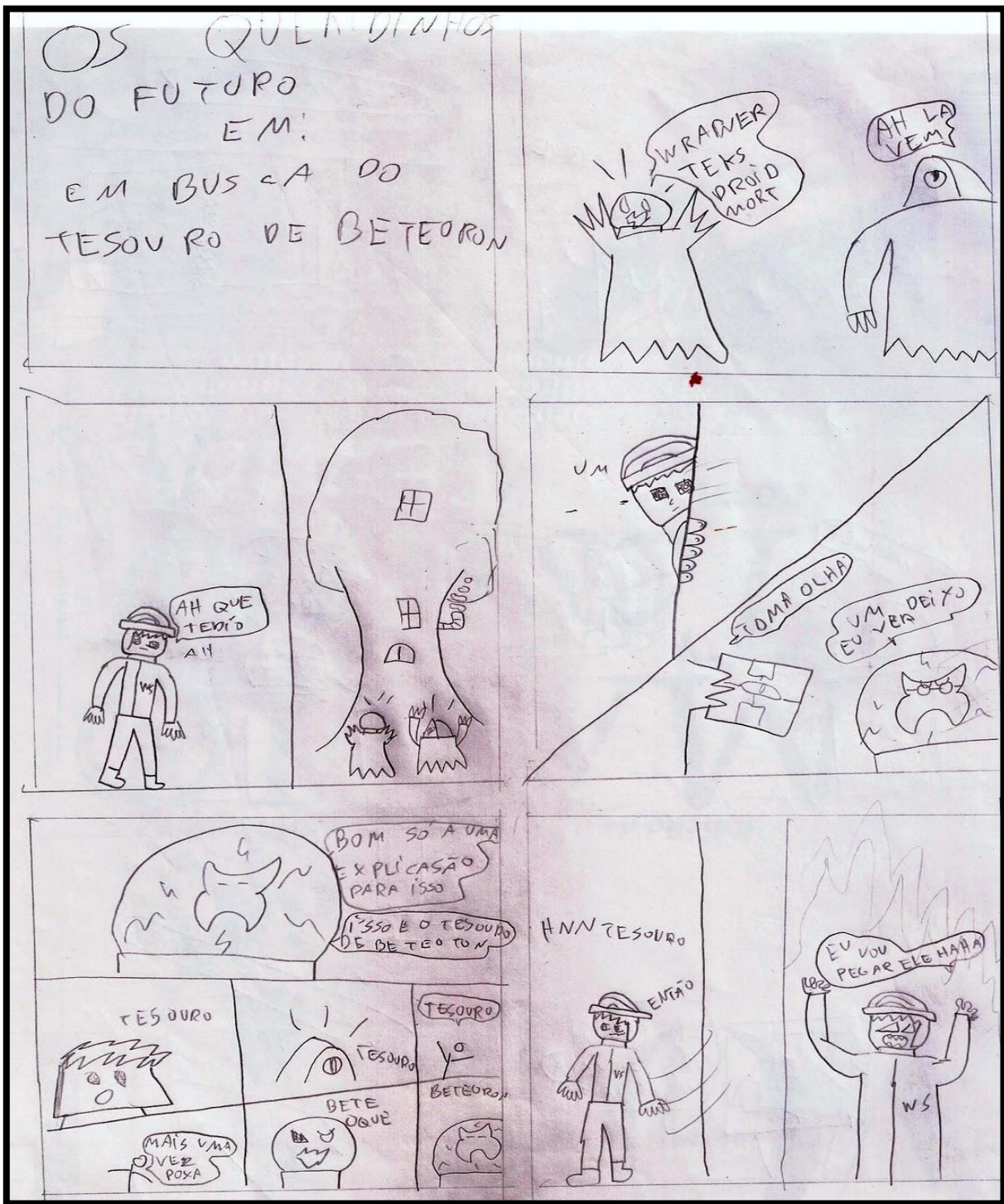
Fonte: acervo pessoal do estudante.

Figura 15: *Fac-símile* do mangá de estilo mecha O Tesouro de Beteoron - Parte 4, de autoria do estudante Willian.



Fonte: acervo pessoal do estudante.

Figura 16: Fac-símile do mangá de estilo mecha *O Tesouro de Beteoron* - Parte 5, de autoria do estudante Willian.



Fonte: acervo pessoal do estudante.

Já o estilo de mangá *shonen* pôde ser visto nas aventuras guerreiras das personagens desenhadas pela maioria dos meninos, inspirando-se nos mangás e animês que, via de regra, realizam a saga do herói.

É o caso das personagens criadas em parceria pelos amigos Jadiel e Danilo³³ que, durante o ensino fundamental I, quando ambos eram estudantes da EMEF Antônio de Sampaio Dória, começaram a desenhar as personagens Trix e Counter (ver figuras 17 a 21).

O texto a seguir³⁴, no qual Danilo fala da personagem de suas histórias, apresenta claramente as características próprias do herói mangá *shonen* e ilustra bem a relação que as crianças estabelecem com este gênero literário.

Estudando mais sobre a marca de Trix

“Trix veio ter essa marca depois da última luta com Counter no céu ele deu seu golpe leigum e o counter O cólera do dragão o golpe foi tão forte que foi equivalente a 900 novecentas exclamações de Atenas. Pense bem se uma exclamação é capaz de destruir as estrelas, pilares, e, milhões de pessoas.

Imagine então novecentos, é, é muito não é.

Mais se o Trix levasse a sério nem eu próprio o escritor que sou eu poderia imaginar o que poderia acontecer se o Trix levasse uma briga a sério eu acho que na terra não existe ninguém que pode deter ele pelo o menos na imaginação eu acho que ele é o mais forte do mundo depois de Deus.

Mas então essa marca nem eu sei o que significa porque quando você começa a fazer tipo um mangá você entra na história então cada palavra é importante tudo que você escreve tem que ter sentido pelo o menos eu acho.

Amanhã tem mais

³³ Os estudantes Jadiel e Danilo também foram interlocutores durante nossa pesquisa de mestrado (NORONHA, 2008). As figuras 17 a 20 foram desenhadas no início de 2007, sendo que as demais datam de 2012.

³⁴ *Ipsis litteris*. In.: NORONHA, 2007.

Continuando o episódio.

Como Trix ficou desse jeito

Trix depois de ter o cabelo grande igual os tempos medievais Trix resolveu entrar no mundo da moda. Mais não foi bem assim. Depois de ter sido capturado por caminhois cortaram o cabelo dele para fazer tira gestos e deixou o cabelo dele cheio de caminho de rato.

Ele não gostou do que fizeram com ele aí ele foi e deu uma minina chamada de cosmo que apagou o fogo, e arrebentou as cordas depois disso ele foi no cabeleireiro tentar consertar o erro que as cabeleireiras fizeram no cabelo depois disso ele foi em uma loja e comprou uma jaqueta que continuou com o cabelo mais ainda faltava alguma coisa.

Ele foi e comprou um óculos escuros meios arredondinhos e aí sim que ficou no estilo da moda.

Vamos parar com Trix porque eu quero desenhar.”

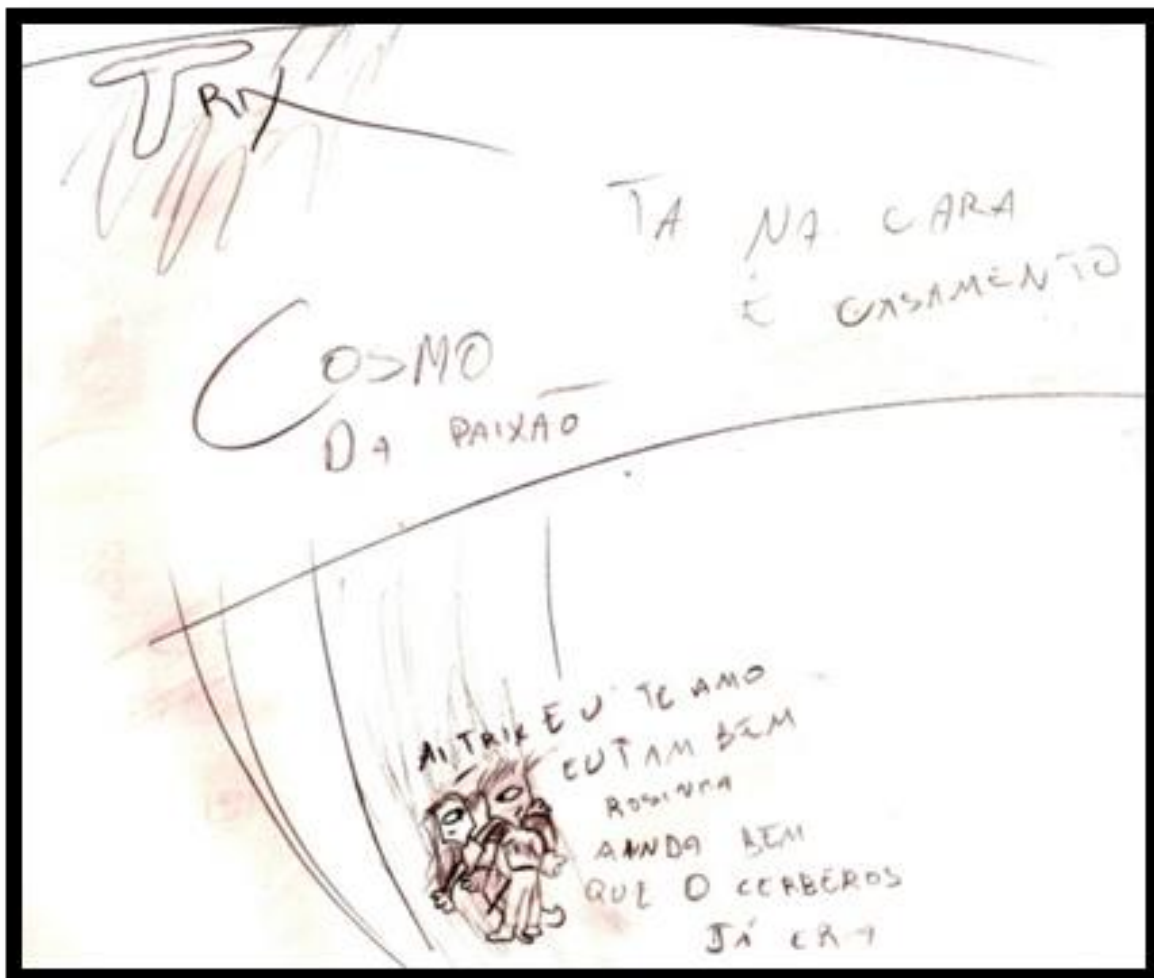
O texto e os desenhos (figuras 17 e 18), criações de Danilo, apresentam uma forma narrativa semelhante à forma tradicional dos mangás *shonen*: a personagem Trix é um herói que utiliza a energia proveniente dos elementos da natureza para superar seus oponentes. Além disso, os obstáculos são superados pelos esforços de Trix, que revela o bom humor que as crianças tanto apreciam na personagem Naruto. Nas figuras apresentadas a seguir, Trix surge em dois momentos: quando luta contra as forças malignas de Cerberos, o vilão (figura 17), e ao final da aventura, momento no qual o herói salva a mocinha Rosinha (figura 18).

Figura 17: Detalhe do mangá Trix, de autoria do estudante Danilo. 2007.



Fonte: acervo pessoal do estudante.

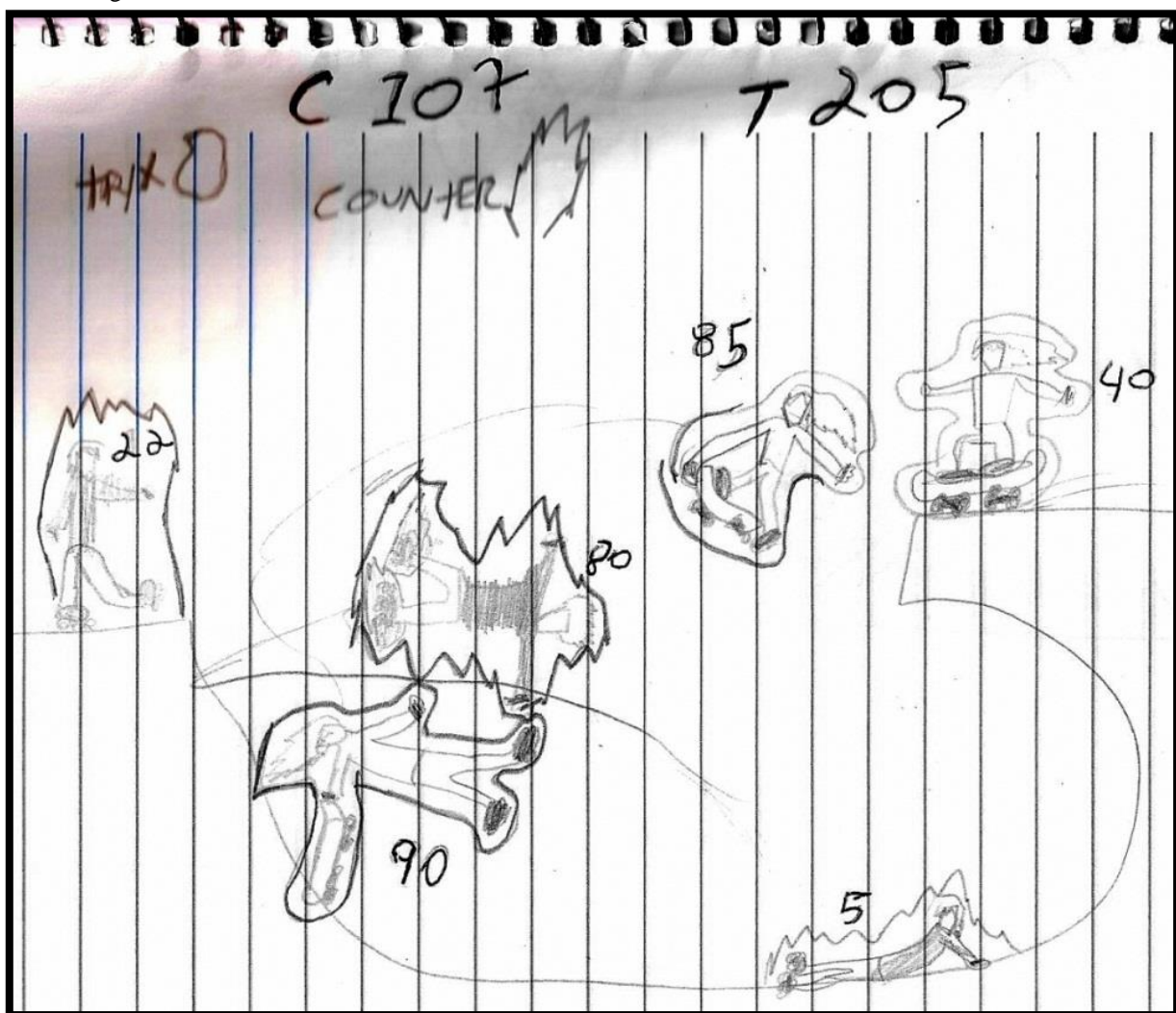
Figura 18: Detalhe do mangá Trix, de autoria do estudante Danilo. 2007.



Fonte: acervo pessoal do estudante

O curioso é que Trix também aparece nas histórias criadas por Jadiel, amigo de Danilo. Jadiel narra, em seus desenhos, as aventuras de dois amigos que gostam de jogos radicais como *skate* e patins de rodinhas, brincadeiras que ele e Danilo costumavam fazer nas ruas próximas às suas casas. Na figura a seguir (figura 19), por exemplo, as personagens Counter e Trix realizam manobras radicais que, avaliadas, recebem uma pontuação, tal qual em um game.

Figura 19: *Fac-simile* de folha de caderno com desenho de autoria do estudante Jadiel. 2007.



Fonte: acervo pessoal do estudante

Figura 20: *Fac-símile* do desenho *Trix e Counter*, de autoria do estudante Jadiel, no qual as personagens são representadas jovens como seus criadores. 2012.



Fonte: acervo pessoal do estudante

Por meio das aventuras de seus personagens, Danilo e Jadiel superam simbolicamente as adversidades e o medo de crescer e buscam constituírem-se como jovens e não mais como crianças. Isso fica claro nas palavras de Danilo quando o estudante Danilo fala de seu interesse por memes e mangás, de sua trajetória na escola e expõe sua análise sobre esta pesquisa e sobre as produções dos outros estudantes que dela participam. A seguir, reproduzo um *e-mail*³⁵ no qual o estudante explicita suas opiniões sobre os mangás e os memes.

(...)IIIaaae.

Poste os que vc achar melhor, eu mudei de escola por dois ou tres motivos. O primeiro, minha mae achava q o ensino la seria melhor (talvez seja..) segundo eu sei lah eu fui me perdendo em quem eu realmente era e qm realmente eu quero ser (eu mudei acredite, mas fica a criterio das pessoas dizer se foi para melhor ou pior) la era meio q uma redoma maldita onde talvez eu nao pudesse nem crescer kkkk. Terceiro ja estava me sentindo mals la, digamos que criou meio que um laço de dependencia entre mim e alguns professores e alunos e tals (nao sou super garoto e nem de longe o trix [mas ele reflete em mim {por isso a mudança dele de ingenuo para revoltado kkkk} isso e verdade pode acreditar] mas qm sabe algm dia kkk) (lool olha o tanto de parenteses kkkk) meio que eu fiz isso para acontecer, mas chegou em uma parte meio q ruim para mim ai eu vazei kkkk. Foram tres motivos ja? kkkk acho q sim kkk. Fui para o CEU caminho do mar, la é muito legal mas como nada é perfeito... (nao sou q sou reclamão, mas meu senso critico e meio alto) Bom chega da minha vida kkk.

Memes: Olhe o conteudo de longe e so paint acredite a muito tempo os memes largou de ser aquela coisa primitiva de humor carrancudo q te fazia sorrir nao gargalhar, hj em dias os termos abordados me fazer rir ate a morte kkkk, mas nem todas as faces sao raiva e espanto, kd uma reflete em algo q ja existiu ou existe satiras relacionado a td. As que eu te mandei sinceramente sao as que eu mais "racho o bico" pq abordam coisas q eu tenho vontade de fazer ou ja ate fiz kkkkk.. se quiser que eu te explique melhor, responde ai que eu te respondo sobre os desenhos, Bom eu nao sei ao certo quando fiz meu retrato (que é meio satira ja q nao sou parecido com o manolo do "buly") mas se eu lembrar vou te dizer. Me desculpe a pergunta mais caso veja a grande massa q os MEMES significam vc pensara em adiciona-los ao seu blog? (percebeu néh? Nao rolou parágrafo

³⁵ *Ipsis litteris*. Recebido em janeiro de 2012. Publicação autorizada pelo autor.

nem lascando neste meu email kkk) eu e o Jadi evoluimos de mais. Felizmente a evolução nao nos prende a uma rotina e sim, a algo inovador, por isso a banda, por isso Trix e Counter ou Counter e Trix sempre desmaiam dentro de nos, mas sempre revivem para ver a diferença dos nossos novos traçados.

a ssim e uma disputa em blogs de MEMES pq agora tem ate seleções de Tirinhas vou ver se acho umas minhas e do Jadi e te mandamos se achar ruim vc falara "realmente mandaram so para gastar kb de internet e a luz de casa" se achar boas dirá "lool é uma grande e rígida seleção, pq estas tirinhas nao estao la?". Nuss fiquei totalmente perdido aqui no email deve esta enorme a esta altura do campeonato mas há mais uma coisa a citar. Hj em dia os mangas e animes chegam muito as jovens crianças mas de uma forma meio que errônea elas assistem (mais o que impedem de zuar gostar e sonhar?) eu fui assim o Jadi tbm, perdoi-me dizer isso mas, grandes series como Harry Potter foi lançado focado para as crianças de inicio, mas atingiu um grande publico nao so infantil mas jovem, aonde eu quero chegar? Nao quero mandar (caso ache petulância disconsidere totalmente as ultimas linha deste email) em seu blog, mas uma sugestão dando uma olhada em seu blog notei q esta focado em crianças e somente nelas (no meu ponto de vista, ha centenas q talvez nao pensem isso) abordando temas diferentes vc pode chegar em mais leitores sem abandonar o seu publico inicial, os Memes nao sao para crianças (admito) eu mesmo odiaria le-los na minha juventude extrema ("extrema" pq ainda sou jovem xD) mas abordando outros temas chegaria em outros tipos de publico se vc for dando umas olhadas por ai a fora em blogs nao so de memes mas de curiosidades atuais stand-ups e td mais.. vera o tanto de gente q curte. para encerrar pedindo mil desculpas apenas queria dizer, que se vc pelo menos considerou grande parte deste email responde, eu e o Jadi te mostrariamos o que quisesse para vc poder abordar outros públicos).

Figura 21: Fac-símile do desenho de autoria do estudante Jadiel, no qual a personagem Counter é representada de forma semelhante aos heróis mangás. 2012.



Fonte: acervo pessoal do estudante

Neste capítulo, discorreremos sobre importantes aspectos da arte sequencial japonesa e apresentamos algumas produções de meninos e meninas que buscam nos diferentes estilos de mangás (sobretudo os estilos *shojo* e *shonen*) formas de criação e reflexão sobre suas práticas cotidianas. Queremos com isso lançar luz sobre as intensas relações de trocas simbólicas entre a tradição iconográfica japonesa e a arte ocidental, chamando atenção para o fato de que, no cenário contemporâneo, o mangá é, sem dúvida, um importante elemento constitutivo dessa dinâmica.

Veremos, no capítulo V desta tese, quando trataremos da jornada da personagem Naruto, apoiando-nos, sobretudo, nos trabalhos de Joseph Campbell e Gilbert Durand, que a figura do herói presente nos desenhos do estilo *shonen* deve ser entendida como um substrato arquetípico, ou seja, como histórias que nos ajudam a encontrar e atribuir sentido a nossas vidas e às nossas experiências cotidianas³⁶. Da mesma forma, nos próximos capítulos, discutiremos em que medida é possível dizer que os mangás (literatura iniciática constantemente acionada pelas crianças em suas produções) também colaboram com estas vivências.

³⁶ Veremos adiante que a abordagem de Campbell (1993, p. 36) apresenta o herói como “uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno”. Para ele (1993, p. 28), o herói é “o homem ou a mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas, pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas”.

Capítulo 2 – OS LEITORES DE MANGÁS: OS OTAKUS, AS REDES SOCIAIS, O CIRCUITO OTAKU, A ESCOLA E O IMAGINÁRIO INFANTIL

Figura 22: Público durante o 18º Fest comix, evento destinado ao público otaku. Colégio São Luís. São Paulo, 16/10/2011.



Foto: Fernanda Noronha

Na pesquisa anterior (NORONHA, 2008), vimos que o termo *otaku* designa os jovens fanáticos por animês, mangás e jogos eletrônicos, que apresentam um tipo de socialidade³⁷ marcada pelo seu caráter etário. Essa ideia é encontrada na fala de muitos dos nossos colaboradores, como na de André³⁸:

Eu acho que a definição de *otaku* depende muito de pessoa para pessoa e que todos vêm o que é ser *otaku* de forma diferente. Para mim alguém que é *Otaku* é alguém que adora: a cultura japonesa, o mangá, o animê, o cosplay e jogos (japoneses e de animê/mangá é claro). Eu não me considero propriamente um *otaku* a 100%, porque eu falho em alguns parâmetros dos que eu disse, como por exemplo, eu não gosto de fazer cosplay (sinceramente nunca fiz, mas não acho que conseguisse fazer alguma coisa minimamente razoável), mas gosto de ver cosplay, alguns pelo menos. Sobre a cultura japonesa também não sei muito e essa é outra razão para a minha "*otakice*" (XP) não ser muita.

Vemos que o termo *otaku* não se relaciona necessariamente com um grupo de pertencimento fixo, ao contrário, a fala de André chama atenção para o aspecto processual da constituição da vida social e da intersubjetividade, pois aponta para uma dinâmica própria da socialidade dos jovens apreciadores de mangás (sejam eles, como veremos adiante, *cosplayers*, *game players*, mangakás ou simples leitores dos quadrinhos japoneses) que nos remete à ambiguidade básica da estruturação simbólica.

O bairro da Liberdade, na cidade de São Paulo, é o principal ponto do circuito *otaku*³⁹. Esse bairro, fortemente marcado pela imigração japonesa, localizado na região

³⁷ De acordo com Michel Maffesoli (1998), enquanto a sociabilidade se caracteriza por relações institucionalizadas, a socialidade faz referência a um conjunto de práticas que escapam ao controle social rígido de um grupo, trata-se de um estar-junto muitas vezes tênue e efêmero.

³⁸ Transcrição *Ipsis litteris* de entrevista realizada via *Facebook* em 29/05/2012.

³⁹ A noção de circuito designa um uso do espaço e de equipamentos urbanos, que possibilita o exercício da sociabilidade por meio de encontros, comunicação, manejo de códigos, sem se ater à contiguidade, e

central da cidade de São Paulo, oferece uma infinidade de serviços que atraem esse público: cursos da língua japonesa (muitos otakus desejam aprender esse idioma, para ter acesso aos animês e mangás que não foram traduzidos para o português), karaokê e animes, e mangás menos conhecidos do grande público. É muito comum observar jovens otakus sentados, em turmas, nas escadarias da estação de metrô Liberdade ou passeando pelo *Shopping Sogo Plaza*, localizado na Rua Galvão Bueno. Nesse *Shopping*, existe uma grande quantidade de *boxes*, onde é possível encontrar edições especiais de mangás que não são encontradas nas bancas e livrarias de outros bairros, DVDs com as séries de *animês*, bonecos dos personagens dos animês e mangás, CDs de *J.Rock* (forma abreviada de *japan rock*, as bandas musicais que fazem sucesso compondo e interpretando o *rock* japonês para as trilhas sonoras dos animês), conhecer outros *otakus*, trocar *cards*, obter cópias de jogos eletrônicos ou encomendar roupas e acessórios para *cosplayers*.

O termo *cosplay* deriva da junção de duas outras palavras em inglês, "costume" (traje ou fantasia) e "play" ("representar" e "brincar"), e significa "brincar de se fantasiar" de uma personagem de animê, *videogame* ou *comic*. Mas os otakus alertam que "fazer um *cosplay*" não é somente vestir uma roupa, mas representar fielmente o jeito, as poses e o modo de falar e de se portar da personagem representada. Em um concurso oficial, os critérios de avaliação dos competidores são *performance* (interpretação, qualidade e impacto da apresentação, desenvoltura no palco, sincronia de movimentos e harmonia entre a dupla), acabamento da fantasia (se é manufaturada e customizada com riqueza de detalhes e acessórios) e fidelidade à personagem representada (se a *performance* e roupas do *cosplayer* correspondem à personagem escolhida pelo candidato).

Existe uma organização mundial desse jogo, o *World Cosplay Summit (WCS)*, cujo campeonato acontece no Japão e reúne os melhores *cosplayers* de diversos países. A etapa eliminatória do Brasil acontece no *Animê Friends*, um grande evento de animês da América Latina, que tem entre suas atrações *shows* de *j-music*, apresentações de *cosplayers*, torneios de *videogame* e *cardgame*, salas de exibição de *animês*, salas de jogos de tabuleiro e tiro com arco e flecha, oficinas de desenho e *origami*, exposição de fanzines e vários estandes

apresenta existência objetiva e observável: pode ser levantado, descrito e localizado. (MAGNANI, 2007, p. 19).

vendendo DVD, livros, revistas, mangás, bonecos, jogos, camisetas, armas japonesas como espadas e punhais e acessórios diversos.

Embora não seja intenção de meu trabalho adentrar na dinâmica e socialidade dos jovens otakus, fica claro que, a partir do que chamaremos aqui de “universo ou trilogia *mangá*”, organiza-se um potencial mercado de consumo (roupas, produtos para a TV e brinquedos, entre outros) que favorece um *estilo de vida*, na acepção que Mike Featherstone (1995) dá a esse termo, vivenciado por um grande número de jovens (descendentes ou não de imigrantes japoneses) na cidade de São Paulo⁴⁰.

Para Featherstone (Ibid., p. 155), o estilo de vida na cultura de consumo contemporânea é um conotador da individualidade, da auto-expressão e de uma consciência de si estilizada, que não se restringe aos oriundos das classes abastadas, mas abrange a todos que têm a oportunidade de exprimir um estilo de vida e essa consciência de si estilizada, não importando a idade ou a origem de classe.

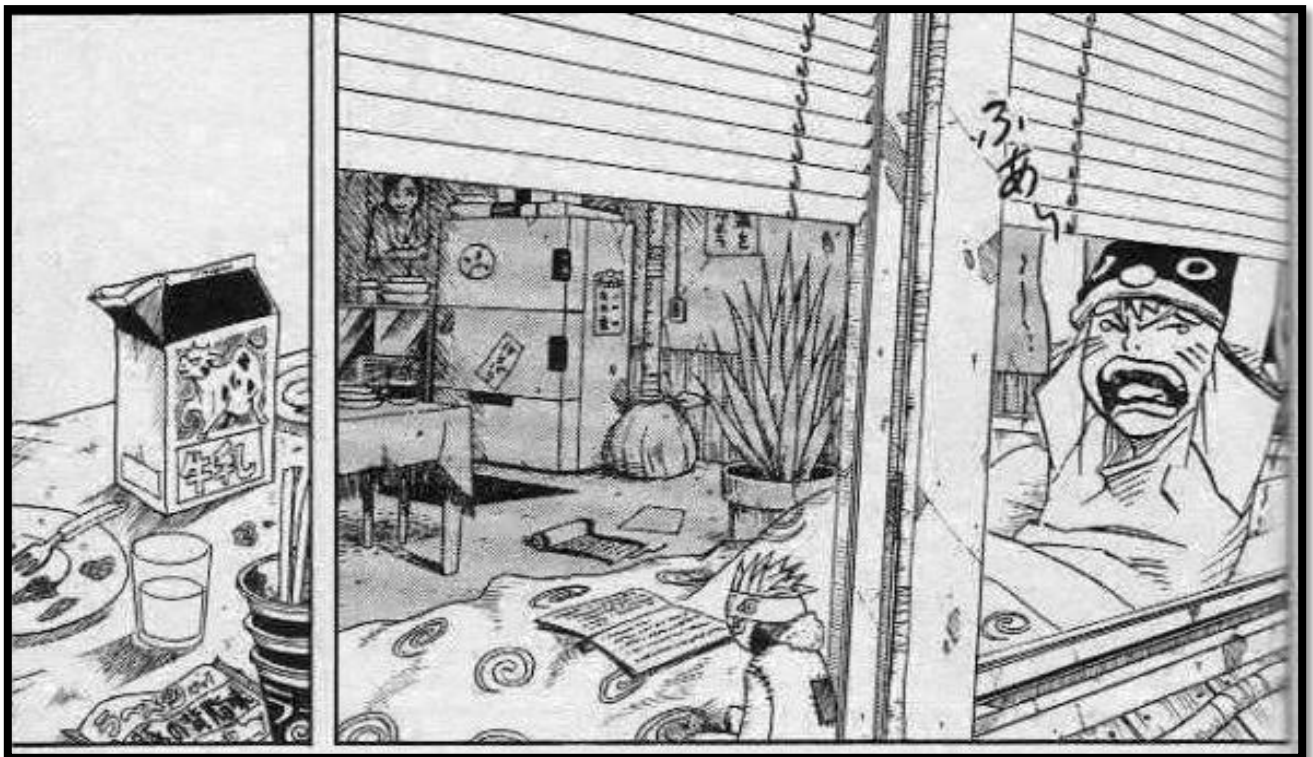
⁴⁰ Segundo a Revista *Veja Online* (acessada em 24/01/2007), cerca de 80% dos jovens *otakus* em São Paulo não são descendentes de japoneses.

Figura 23: Concurso de cosplay durante o 18º Fest Comix realizado em 16 outubro de 2011.



Foto: Fernanda Noronha.

Figura 24: Detalhe do mangá Naruto no qual a personagem Naruto utiliza touca para dormir.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. Naruto. Volume 34, p. 02, 2012. Panini Comics. São Paulo. 2012.

Figura 25: Público otaku utiliza touca durante 18º Fest Comix de 16 outubro de 2011.



Foto: Fernanda Noronha.

A concepção de estilo de vida desenvolvida por Featherstone (ibid.; p. 156) traz um valor heurístico para pensarmos a relação criada entre a narrativa mangá e as formas culturais contemporâneas que não se limitam à ideia de conjuntos relativamente fixos de disposições, gostos culturais e práticas de lazer que demarcam fronteiras entre os grupos etários e classes sociais, mas são caracterizadas por uma “... estilização ativa da vida, em que a coerência e a unidade dão lugar à exploração lúdica das experiências transitórias e dos efeitos estéticos superficiais”.

O mangá e o animê se tornaram referências de consumo e estilo de vida em nossa sociedade e constituem suportes lúdicos e simbólicos para uma parcela significativa de pessoas. Contudo, durante esta pesquisa de doutorado, foi possível observar uma modificação na abrangência da categoria *otaku*: se antes o termo era utilizado apenas por jovens, digamos, mais fidedignos a um “estilo de vida” praticado pelos amantes dos gêneros mangás, animês e jogos eletrônicos, hoje, com uma modificação no comportamento virtual das redes sociais no Brasil e a ampliação das comunidades virtuais pelos *sites* de relacionamento (uma migração do *orkut* para o *facebook* e *twitter*), observa-se que o termo *otaku* perdeu sua acepção original e tem sido utilizado na rede virtual como sinônimo de “fãs de personagens dos mangás e animês”; sem que isso implique, necessariamente, que o jovem conheça o *circuito otaku* do bairro da Liberdade, por exemplo, ou frequente os demais espaços “reais” da cidade.

Se as redes sociais não receberam destaque em nossa análise sobre as brincadeiras (NORONHA, 2008), agora se faz necessário observar a importância dessas redes e dos fóruns virtuais para uma espécie de “socialidade *otaku*”, cuja linguagem, quase sempre irônica e cômica, pauta-se pela citação das falas e ações dos personagens de mangás e animês e pela disseminação de memes. Esse termo é utilizado para identificar um fenômeno da comunicação que diz respeito à disseminação de pensamentos, ideias e produtos culturais que se espalham rapidamente por meio da *internet*. O termo meme (que será empregado aqui como uma categoria nativa de humor da *internet*, ou seja, um tipo de humor praticado pelos jovens usuários das redes sociais) tem por base o conceito de que, no “território virtual”, global, algumas informações são transmitidas e replicam-se quase que

automaticamente. Boa parte dos memes se propaga sem seus disseminadores saberem de onde vieram, ou seja, tem o poder de mobilizar pessoas de fora do círculo original da brincadeira. Segundo Bia Granja, editora do *YouPix*, em entrevista⁴¹ concedida ao site de notícias do portal G1:

(...) as brincadeiras fazem parte do movimento cultural nas redes sociais... há uma diferença clara entre a ‘piada interna’ e o ‘meme’: a participação de terceiros. O meme nasce a partir de um contexto e se espalha fora do contexto. É diferente da piada interna, que só tem graça para um grupo fechado.

Figura 26: Meme sobre os otakus.



Fonte: *Facebook*.

⁴¹ “Enciclopédia brasileira vai mostrar origem dos memes da internet”. Matéria publicada em <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/04/enciclopedia-brasileira-vai-mostrar-origem-dos-memes-da-internet.html>. Acessado em 02/04/2011.

Os memes nos revelam que entender a dimensão do humor nos desenhos pode constituir-se em uma espécie de porta de entrada, uma hermenêutica capaz de apresentar o que há de particular nas experiências e nas referências imagéticas das crianças e jovens otakus, ou que simplesmente apreciam e/ou se orientam pelos personagens das HQs japonesas.

A reflexão sobre a importância de um gênero de literatura como os mangás e o repertório imagético que ele apresenta às crianças não pode ignorar as redes sociais, pois estas constituem “suportes virtuais” para essas narrativas, repertoriando e informando crianças e adolescentes.

É por meio das redes sociais que o público otaku tem acesso e faz circular uma infinidade de informações sobre os mangás (como referências à mitologia japonesa, como veremos adiante). A questão das traduções, dos jutsus (técnicas de luta ninja) e das edições dos mangás e dos animês é importante para o grupo, que busca compartilhar suas próprias traduções dos episódios originais.

Segundo Johnson-Woods (2010, p. 7), uma das questões mais controversas tem sido o uso de títulos honoríficos *sama*, *sensei*, *kun* e *chan*, entre outros - palavras japonesas que dão aos leitores sutis pistas quanto aos relacionamentos entre as personagens. O mal uso de títulos honoríficos em primeiras traduções levou os otakus americanos que desejavam os textos "não corrompidos", por exemplo, a realizarem suas próprias traduções.

Na *internet* existem muitos *sites* e *blogs* nos quais os otakus brasileiros utilizam esse meio para traduzir e refletir sobre os mangás. O site www.centraldemangas.com.br⁴², por exemplo, veicula as edições de mangá preservando os ideogramas das onomatopeias e os termos originais dos *jutsus* e dos títulos honoríficos, sendo que apenas os diálogos são traduzidos para o português (ver figura 27).

A editora Panini Comics, responsável pela edição e pela distribuição do mangá *Naruto* no Brasil, exhibe os diálogos e as onomatopeias no mangá traduzidos em um bom português, mas, em atenção ao público leitor otaku, preserva a língua de origem da HQ japonesa na grafia dos *jutsus* e dos títulos honoríficos das personagens. Uma diferença

importante em relação às edições japonesas e norte-americanas, por exemplo, é o fato de a edição brasileira trazer, ao final de cada volume do mangá, um “guia” que orienta o leitor em relação à direção da leitura e um glossário com todos os termos “nativos” utilizados nos diálogos das personagens, chegando a informar ao leitor, inclusive, sobre as possíveis referências que o mangaká Masashi Kishimoto⁴³ faz à arte, às técnicas de lutas, ao budismo ou à história do Japão.

⁴³ O volume 56 da edição brasileira, por exemplo, traz a seguinte informação sobre o “termo nativo” *edontensei*: “do japonês, “reencarnação nas terras impuras”. No mangá, tipo de *kuchiyose* no jutsu (técnica de invocação, veja nota) que permite invocar almas de pessoas mortas de volta para o mundo dos vivos. Na tradição budista, ao morrer e antes de reencarnar, as almas ficam no “mundo puro” ou “terras puras”; o mundo dos mortais é chamado de “mundo impuro” ou “terras impuras”.

Figura 27: Montagem na qual se vê, à esquerda, a edição norte-americana do mangá *Naruto* e, à direita, a versão japonesa veiculada em site que preserva a língua japonesa nas onomatopeias da arte e traduz os diálogos para o português.

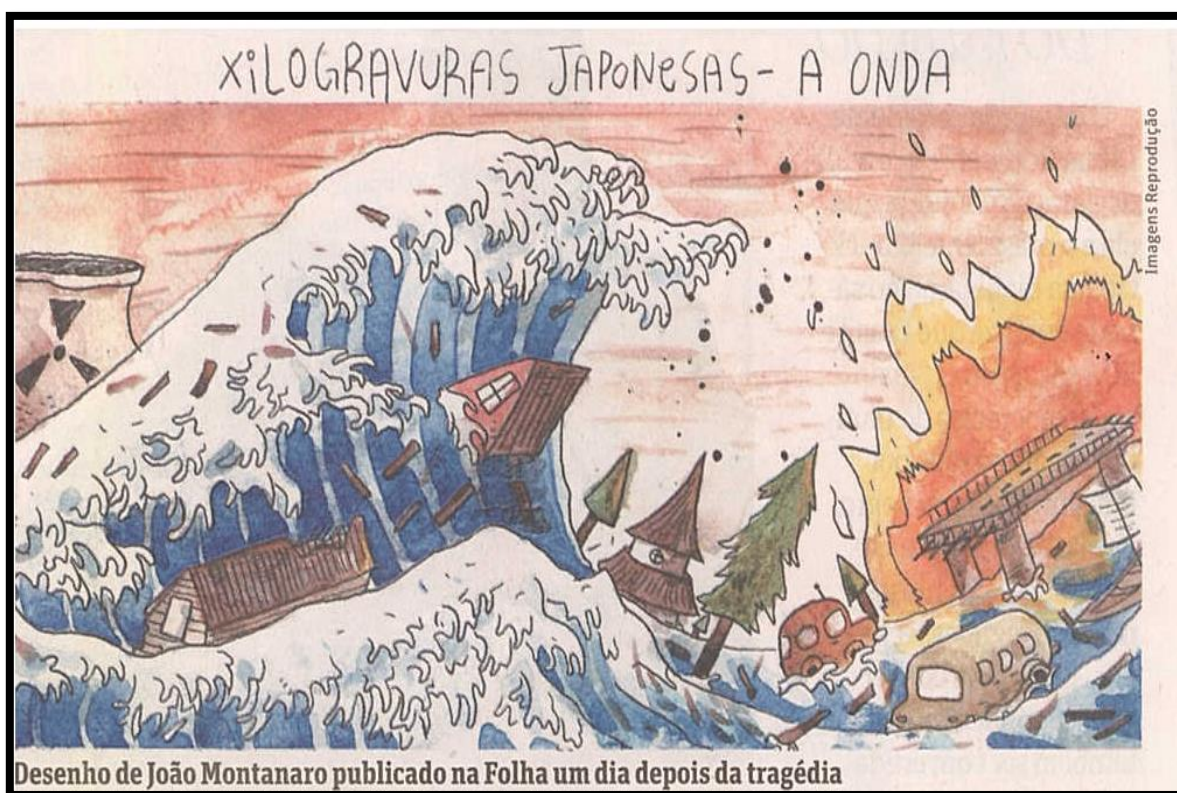


Fonte: Figura à esquerda: KISHIMOTO, Masashi. *Naruto*. Volume 01, p. 26. Volume 01, p. 26.2001. Figura à direita: KISHIMOTO, Masashi. Edição online do mangá *Naruto* veiculada no site Central de Mangás⁴⁴.

⁴⁴ <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

2.1 - MANGÁS, CHARGES E CARICATURAS: O HUMOR COMO ESTILO E OS DIFERENTES ESTILOS DE HUMOR.

Figura 28: Charge de João Montanaro publicada na ocasião do tsunami que devastou o norte do Japão em março de 2011.



Fonte: Folha de São Paulo. 12 de março de 2011.

Em 12 de março de 2011, logo após um tsunami devastar o norte do Japão, o cartunista do jornal Folha de São Paulo João Montanaro, na época com 14 anos, causou polêmica ao realizar uma charge sobre a tragédia, lançando mão de uma releitura da xilogravura *A Grande Onda de Kanaguwa*, de Katsushika Hokusai (figura 2). Nela o garoto incluía destroços, carros, fogo e uma usina nuclear⁴⁵.

Na ocasião, a pesquisadora Sonia Luyten, em reportagem veiculada na mesma edição do jornal⁴⁶, chegou a considerar a charge de Montanaro um erro, pois, nas suas palavras: “Os japoneses prezam muito seus ícones. Além disso, não é hora de tocar nesse assunto. Acho inoportuno”.

As críticas que recaem sobre Montanaro podem ser mais bem compreendidas se nos apoiarmos em alguns trabalhos que tratam do humor na infância (KUPERMANN, 2005; KEHL, 2005; DUBORGEL, 1995). Iniciaremos nossa discussão a partir de uma teoria que atesta a existência do humor entre as crianças como uma atitude transgressora diante do devir e do culturalmente recalcado. Em seguida, passaremos para o entendimento de que há uma relação estrita entre o humor infantil e a resistência das crianças.

Na esteira do conceito freudiano de Witz⁴⁷, Kupermann (2005, p. 45) atenta para o fato de o cômico se manifestar no ato de irreverência e rebeldia, que permite juntar angústia e riso, ou seja, na incapacidade do sujeito de compreender a ambivalência presente nessa contradição.

Com efeito, podemos interpretar que as críticas que pesam sobre a charge de Montanaro representam uma incompreensão a recepção do cômico e perda da capacidade de apreender a potência simbólica e criadora existente na ambivalência da charge.

⁴⁵ A questão do entendimento dos desastres naturais a partir da lógica do tempo cíclico mítico por parte do povo japonês merecerá especial atenção no capítulo 3 deste trabalho, quando realizaremos uma hermenêutica do mito de Amaterasu. Por ora, deter-nos-emos na questão do humor e da orfandade, questões que remetem ao tema arquetípico da ascensão e da queda.

⁴⁶ BERCITO, Diogo. Contra a Maré: cartunistas avaliam charge de João Montanaro, na Folha, que causou desconforto por retratar tsunami. Jornal Folha de São Paulo, 17 de março de 2001. Ilustrada, p.01. São Paulo.

⁴⁷ O termo Witz será empregado aqui no sentido dado pela tradução francesa, a saber: espirituoso.

Para Kupermann (2005, p. 25), a condição do riso está localizada na dimensão transgressora do recalcado (repressão social), em sua capacidade de expressar a falência da garantia transcendental (expressa no desamparo do ser diante da condição trágica da modernidade). É justamente essa transgressão que desvela uma potência criadora do humor. Nas palavras do autor: “Trata-se, assim, no exercício libertário promovido pelo espírito, de uma experiência de angústia coincidente com a emergência de processos criativos”.

O humor, nesse sentido, operaria por meio do afastamento da realidade, pois o prazer que emana do riso é produzido justamente a partir de afetos que normalmente seriam penosos; o espirituoso, o humorista – e, nesse caso, o chargista – demonstram vigor intelectual⁴⁸ ao lançar um olhar estrangeiro sobre sua própria realidade, mecanismo que lhe permite rir de si mesmo. Para Kupermann (Ibid., p. 25):

(...) uma autêntica política do Witz: a dimensão transgressora do recalçamento viabilizando novas possibilidades identificatórias e sublimatórias, ou seja, novos modos de sociabilidade. Nesse sentido, ao se transmitir um chiste ou um dito humorístico, busca-se compartilhar a crítica social e a denúncia das hipocrisias que sobrevivem em qualquer grupamento, bem como a evidência da farsa embutida na tentativa de se eternizar toda e qualquer idealização, favorecendo, ainda que pontualmente, uma libertação temporária das imposições sociais anacrônicas... Se a comicidade pode deter, em certas circunstâncias, uma acentuada vertente moral – quando faz o ridículo recair sobre o divergente –, pode-se dizer, ao contrário, que o humor freudiano, o Galgenhumor, “humor patibular”, o humor negro, tende a jamais ser politicamente consonante.

Seguindo essa linha de análise proposta por Kupermann (2005), o trabalho de Maria Rita Kehl (2005) sobre o humor na infância nos ajuda a entender não somente a charge de Montanaro, como a importância dos mangás como referências para os desenhos das crianças e adolescentes que nos acompanharam neste trabalho. Maria Rita Kehl (2005) alarga a concepção de humor advinda dos estudos freudianos, ao desnaturalizar a ideia de felicidade como condição natural da infância. Para a autora, o humor infantil operaria como uma forma de aliviar as frustrações advindas do conjunto de restrições de cunho social

⁴⁸ Adiante veremos que o vigor intelectual provém do imaginário, uma vez que este último, como Gilbert Durand (2002, p. 18) resumiu bem, é “o denominador fundamental onde se vêm encontrar todas as criações do pensamento humano”.

(castração infantil), mecanismo que faz do humor algo tão necessário na infância quanto em outros períodos da vida. Segundo Maria Rita Kehl (2005, p. 55):

As crianças são sensíveis ao humor; disso sabemos, empiricamente. Adoram palhaçadas, embora muitas crianças pequenas tenham medo da esquisitice dos palhaços. Mas a palhaçada é cara às crianças. Ela permite a expressão, sem culpa, da crueldade infantil; através do palhaço a criança debocha de sua própria falta de jeito, de sua atrapalhão com as coisas do mundo, de suas gafes e medos, das evidências – que ela luta para ludibriar – da castração infantil.

Não obstante adultos e crianças compartilhem o humor, nelas o humor goza de uma margem de liberdade que lhe é peculiar, pois:

(...) não se pode deixar de considerar que a plasticidade da mente infantil, ainda não capturada de todo pela estereotipia do condicionamento adulto, que pode fornecer o comentário irônico – a frase que se destaca da pretensa naturalidade daquilo que ela nomeia – a uma situação aparentemente normal. (Ibid., p. 74).

De acordo com Maria Rita Kehl (Ibid., p. 72), existe uma relação entre a capacidade humorística e certa orfandade. Para ela, o humor é possível, na infância, quando a criança vê cair um pouco da onipotência e da onisciência que atribui ao pai. O humor infantil nasce, portanto, do confronto com sua própria condição, embora essa passagem não se dê sem sofrimento, pois a castração paterna é vivida como desamparo.

Por ora, interessa-nos observar que a ambiguidade do humor – e o vigor criativo que nasce dessa ambiguidade – nos remete ao imaginário e à natureza do símbolo polívoco e não deve, portanto, ser limitada apenas ao recalque⁴⁹. Após a leitura dos autores citados, fica claro para nós que o humor nasce justamente da capacidade do *espíritoso* de lidar não com um sentido único arbitrário (o socialmente aceito), mas de brincar com os vários significados que uma palavra, um gesto e um desenho podem reivindicar; porém, é justamente do exercício de alteridade contido na capacidade do *eu* de se duplicar, do sujeito

⁴⁹ É necessário observar que o *witz* (entendido pela psicologia freudiana como um sintoma do recalque), assim como o sonho e o ato falho, é um bom exemplo de como a hermenêutica redutora de Freud entende a passagem do signo (conceito mais imagem) para o nível do significante.

ser ao mesmo tempo o piadista (aquele que faz a piada) e o alvo da piada (sujeito de quem se fala) que irá compartilhar com uma terceira pessoa (público), que nasce a “graça da piada”.

Daí entendermos que a imensa capacidade criativa que o humor das crianças tem em lidar com a ambiguidade, com o religioso e com o sentimento de desamparo pode, sim, ser uma resposta às pressões sociais e ao recalque do desejo, mas também, queremos crer, o espirituoso (o *witz*) é um gesto infantil que advém do imaginário, esse grande museu dos símbolos (DURAND; 2002), no qual as crianças se apoiam para criar seus personagens de mangás.

Veremos adiante que Duborgel (1995, p. 71), ao tratar dos dispositivos pedagógicos, quais sejam: os rituais de habituação da criança ao espírito positivo contra a experiência do imaginário e dos sonhos, desejos, loucuras e ambiguidades; soube observar que há no humor infantil uma resistência capaz de desencadear processos de imaginação criadora. Nas palavras desse autor:

(...) Ela [a criança] sacode, através do humor e da ironia, os dados do “bom senso”, os conformismos, os confortos da vida e do pensamento, e os preconceitos enraizados. Ela alimenta-se dos sonhos que se encontram sempre presentes. Ela joga com as palavras e com as imagens, mas num jogo duplo onde se diluem as fronteiras entre o real e o imaginário, o jogo e o drama, o bom senso e a “loucura”, o sério e o não sério...

O desenho de João Montanaro (figura 28) encaixa-se nesse campo de ação do imaginário infantil que, às vezes, ultrapassa os limites dos interditos sociais, do politicamente correto, do bom senso, para simplesmente se aventurar no âmbito do humor que, parece- nos, ser próprio da natureza da imagem plástica japonesa que os mangás nos trazem. Entendemos, portanto, que o humor consiste em um mecanismo de abertura simbólica que pode ser o instrumento desencadeador de múltiplos atos de imaginação e de experiências oníricas fundamentais.

A análise hermenêutica das produções imagéticas que compõem esta pesquisa (mangás, textos e xilogravuras tradicionais japonesas, desenhos dos estudantes, charges etc.) busca essa abertura simbólica do humor, assim como “(...) disponibilidade própria da

criança em entrar, por meio das imagens (textuais e figurativas) que ela própria cria, nas redes antropológicas das imagísticas que foram deixadas ao abandono ou desenvolvidas, solicitadas ou, ainda, refreadas”. (DUBORGEL, 1995, p. 16).

No Brasil – país cuja relação com o Japão a partir do século XX foi marcada por intensas correntes migratórias, possibilitando que o país se tornasse a maior colônia de japoneses e descendentes de japoneses fora do Japão – uma polêmica envolveu o animê *Naruto*, quando exibido pela TV aberta (SBT) e pelo canal pago (Cartoon Network), de 2007 a 2011.

Esse canal aberto veiculou uma versão editada do animê *Naruto*, reduzindo-lhe os elementos violentos e cortando abruptamente as cenas nas quais o animê exibia muito sangue, agressão física ou verbal. Isso gerou manifestações nas redes sociais e nos *sites* por parte dos fãs do animê, pois já muitos dos otakus sustentam uma posição extremamente crítica em relação às traduções dos episódios veiculados no Brasil.

Ao longo desta pesquisa, observou-se que os animês, se comparados aos mangás, exploram muito mais as lutas que estes últimos. Um bom exemplo é a cena na qual *Naruto* se descontrola, quase libera a raposa selada em seu umbigo e chega a se cortar diante da frustração do fracasso em um combate. Presente tanto no mangá quanto no animê, a cena de “autoflagelação” da personagem no animê impressiona mais. Enquanto a cena retratada no mangá apenas sugere que a personagem está em vias de perder o autocontrole e liberar o animal selado em seu umbigo, no animê a personagem *Naruto* chega a se transformar na *kitsune* (a raposa de nove caudas que se apresenta em sua imagem teriomórfica, ou seja, com semblante de ogro devorador).

A seguir, vemos *frames*, ou quadros da animação (figura 29), da cena na qual *Naruto* corta a própria mão com uma *kunai*⁵⁰ e, logo abaixo, a mesma cena retratada na

⁵⁰ A *kunai* é uma arma ninja que lembra um punhal. Trata-se de uma lâmina pontiaguda de ferro com um grande furo na base por onde uma corda pode ser amarrada e arremessada a uma grande distância. Outra arma utilizada pelos personagens é o *shuriken*, ou estrela de metal *Harakiri*. O corte que *Naruto* realizou em sua mão pode ser uma alusão do autor, Masashi Kishimoto, à *Seppuku*, uma prática do *Bushido* (o código dos

edição japonesa do mangá⁵¹ (figura 30). Observam-se à esquerda dois *frames* (quadro) extraídos do animê Naruto veiculado pelo canal Cartoon Network norte americano e, à direita, a mesma sequência da versão original veiculada pela tevê japonesa.

Nos *frames* da direita é possível ver a personagem Naruto cortar a própria mão com uma kunai, ao passo que, na versão norte-americana, esses *frames* são substituídos por um close fechado no punhal. Já no segundo quadro, toda a imagem adquire uma tonalidade vermelha e o recurso de um ângulo mais fechado apenas sugere o sangue.

A literatura antropológica tem mostrado a dimensão de suporte de escrita social que o corpo adquire em algumas sociedades. Pierre Clastres (1978) mostrou, por meio da iniciação dos jovens Guayaki, que as técnicas corporais aplicadas aos corpos são partes importantes do aprendizado na vida social. Em seu estudo, buscou analisar a forma como, por meio dos ritos de iniciação, o corpo mediatiza a aquisição de um saber que é inscrito nele próprio.

guerreiros samurais), que consiste em um ritual no qual o guerreiro corta a própria barriga com uma espada para se livrar da desonra ou para evitar tornar-se prisioneiro do inimigo diante de uma iminente derrota.

⁵¹ Em sua tradução realizada pelos próprios leitores e veiculada no site www.centraldemangas.com.br. Acesso em 26/04/2013.

Figura 29: Reprodução de *frame* do episódio do animê Naruto exibido nas tevês norte americanas e japonesas no qual a personagem Naruto corta a própria mão com uma kunai. Nas imagens à direita, na versão japonesa, Naruto corta a própria mão com uma kunai. Na versão Americana, à esquerda, vê-se apenas um close da kunai que adquire a tonalidade vermelha.



Fonte: Blog Otaku Kurabu Anime⁵².

⁵² Disponível em http://otakukurabuanime.blogspot.com.br/2011/04/censuras-no-anime-naruto_6897.html.
Último acesso em 27/03/2013.

Figura 30: Fac-símile do mangá Naruto no qual a personagem corta a própria mão com uma kunai.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. *Naruto*. Volume 13, página 10.2001. Edição online do mangá *Naruto* veiculada no site Central de Mangás⁵³.

⁵³ Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

Buscando uma aproximação com o trabalho deste autor e a jornada do herói, que será devidamente abordada no capítulo final desta tese, vemos que a cena do corte da mão de Naruto diz respeito, ao mesmo tempo, aos elementos iniciáticos universais e a aspectos próprios da cultura japonesa. Nesse sentido, por se tratar de uma prática cultural relacionada a valores e tradições japoneses, os mangás oferecem ao leitor (e às escolas, professores e famílias) uma abertura ao problema do deciframento do “outro” – exercício de alteridade – que passa pelas seguintes questões:

- de que modo essa atitude pode ser lida nas culturas ocidentais e orientais? A quais tradições e mitos (ou mitologemas, como veremos adiante) ela nos remete?
- qual a simbologia dos rituais que incluem cortes e escarificações no corpo dos iniciados em algumas sociedades ameríndias e mesmo em religiões de matrizes africanas como o candomblé (esta última, uma religião na qual a simbologia dos cortes - ou escarificações que são denominadas *kuras* - relaciona-se ao objetivo de “fechar” o corpo do *iaô*, palavra yorubá, que denomina os filhos-de-santo já iniciados e que ainda não completaram o período de 07 anos da iniciação)?
- como pensar os rituais de iniciação em nossa sociedade? De como os cortes praticados por alguns jovens (automutilações ligadas a distúrbios psicológicos) se diferenciam dos rituais iniciáticos e em que medida podem se relacionar com imagens primitivas esquecidas em nosso inconsciente coletivo do homem “civilizado”?

É evidente que nos limites deste trabalho não nos cabe responder a essas questões, tarefa que certamente implicaria uma longa pesquisa de natureza antropológico-arquetípica. No entanto, tais questionamentos devem ser considerados por parte de uma pedagogia do imaginário que deseja se afastar de uma perspectiva etnocêntrica e de uma leitura apressada sobre as cenas que os mangás e animês veiculam. Antes de simplesmente categorizá-las no rol de imagens violentas que devem ser banidas do “universo infantil”, a escola precisa se perguntar quais imagens iniciáticas e quais matrizes culturais estão sendo reivindicadas.

As imagens dos mangás e animês solicitam da pedagogia do psiquismo imaginante uma análise aprofundada de suas respectivas narrativas míticas, uma vez que, é possível afirmar, que esse material se relaciona com a tradição mítica do povo japonês e com o modo como essa sociedade se relaciona com a “íconografia da infância”.

No mangá, a cena na qual Naruto corta a própria mão – assim como em outra passagem que traz uma explicação sobre os perigos que envolvem os cuidados com o corpo do ninja (figura 31) – provavelmente diz respeito a aspectos milenares da cultura japonesa que nos são estranhos. Nesse sentido, o corte demonstra como em um pensamento fortemente marcado pelo mítico (como a leitura do mangá parece apontar), o corpo do sujeito opera como um suporte da aprendizagem e do imaginário do coletivo.

Figura 31: Quadrinho do episódio 16 do mangá *Naruto* no qual Iruka sensei explica à personagem da Equipe 07 Sakura o trabalho de um “apagador de corpos”. Segundo Iruka, os apagadores de corpos mascarados têm como função “se livrar completamente dos corpos dos ninjas sem deixar vestígios”. Isso se faz necessário porque os corpos dos ninjas guardam aprendizagens e segredos importantes sobre as vilas.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. *Naruto*. Volume 16, página 11.2001. Edição online do mangá *Naruto* veiculada no site Central de Mangás⁵⁴.

⁵⁴ Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

2.2 – Sobre o humor na escola e nas produções de meninos e meninas.

Se considerarmos que ao poder criativo encontra-se associado o caráter transgressor do humor, não é de se estranhar os motivos que levam as escolas, via de regra, a verem em alguns aspectos da socialidade das crianças e jovens apenas um “problema” ou um empecilho às aprendizagens dos estudantes.

O antropólogo Alexandre Pereira Barbosa (2010) observou, a partir da etnografia das escolas da cidade de São Paulo, que o cômico, o lúdico e o jocoso se apresentam como características importantes para a percepção das experiências juvenis e escolares. Este pesquisador destaca que, não obstante a ludicidade e o cômico se associarem em diferentes momentos nas zoeiras que os jovens empreendiam, ambos apresentam-se como uma dificuldade para o educador, uma vez que a zoeira:

(...) não pertence ao domínio da moral, não sendo, portanto, nem bom, nem mau. Essa afirmação é importante para que não se compreenda a dimensão da ludicidade apenas a partir de uma percepção de seus aspectos positivos, como de integração ou de confraternização, nem a pense a partir de aspectos de resistência ou de contraposição à ordem por meio do cômico ou do jocoso, pois como o campo revelou, as zoeiras muitas vezes podiam ser modos de expressar preconceitos diversos por meio de gozações racistas e homofóbicas. Em muitos momentos, aliás, as zoeiras geravam conflitos. (Ibid., p. 251)

Nesse sentido, a palavra zoeira, empregada por Pereira Barbosa como uma categoria nativa, revela uma ampla abrangência e múltiplos significados. Está intimamente relacionada, segundo o autor, às práticas da jocosidade, do riso e da bagunça quando os jovens:

(...) interrompiam as relações cotidianas escolares marcadas pelo tédio para empreender brincadeiras e zombarias, chamando, assim, a atenção para si. Zoar também pode ser sinônimo de zombar de alguém, “tirar sarro”, “pregar peças”. Contudo, o que parece resumir estes múltiplos significados é a maneira como, por meio dessa ideia de zoeira, desenvolvem-se formas de ocupar ludicamente o tempo livre, ou, no caso do contexto escolar, de impor o tempo livre, não controlado, como superior ao tempo rígido e controlado das obrigações escolares (...). (Ibid., p. 251)

Ora, a dificuldade em lidar com práticas marcadas pelo humor que se opõe à ordem, à integração e aos demais princípios positivados pela escola, por meio de seus saberes e currículos, de certa forma “justifica” o “esquecimento” dessa instituição, que incide no erro de “jogar a água da bacia com a criança dentro”, para usar uma hilária expressão, e cerrar os olhos para uma importante experiência infanto-juvenil, gênero literário que, hoje, constitui um dos mais importantes portadores de texto de que as crianças dispõem: os mangás.

A dificuldade de a instituição escolar lidar com o humor dos quadrinhos também é abordada pela pesquisadora Ilka Mota (2010); sua recente pesquisa sobre a análise discursiva dos quadrinhos de humor, a partir de livros didáticos de inglês, adotados por professores da rede de ensino do Estado de São Paulo, revelou que os livros didáticos tendem a apagar os efeitos cômicos dos quadrinhos que ilustram os textos. Isso se deve, segundo Ilka Mota (Ibid.), ao predomínio, nesses materiais, de uma concepção de língua enquanto código, um sistema de sinais autônomos, sem relação com o contexto linguístico e cultural nos quais os quadrinhos são produzidos, desconsiderando-se, portanto, o potencial criativo que eles carregam.

Não é de nosso conhecimento nenhum trabalho que tenha utilizado o referencial de Durand sobre o imaginário e que tenha se debruçado diretamente sobre os mangás ou sobre os canais de comunicação contemporâneos pelos quais as histórias e elementos do imaginário japonês chegam até nós (e a *internet* e suas redes sociais, sem dúvida, é um deles!). No entanto, antes de concluirmos este capítulo, gostaríamos de retomar um texto desse autor intitulado “*La Civilisation de L’Image et L’Enfant*”⁵⁵ (1985), no qual Durand trata do impacto de “A Civilização da Imagem Sobre a Criança”, num contexto no qual o imaginário é abandonado ao domínio secundário da mera ilustração alegórica, sendo desvalorizado em seu poder instituinte e intelectual, e relegado à esfera do recalcado, pois as instituições pedagógicas dos séculos XII ao XX (igrejas, escolas, instituições científicas etc.) estruturaram um intenso controle pedagógico sobre verdades iconoclastas.

⁵⁵ “La Civilisation de l’Image et l’enfant”, in *L’Enfant d’aujourd’hui sur les chemins de l’Imaginaire*, Actes du 58e Congrès de l’A.G.I.E.M., 23-27 juin, 1985, Montpellier, 1986. Ainda sem tradução para o português.

É curioso notar que, ao falarmos dos mangás (ou de sua característica de humor caricatural) e observarmos a relação que a instituição escolar estabelece com esse tipo de imagem, de certa forma nos reportamos à discussão proposta por Durand (1985) naquele texto. Isso pode ser notado quando Durand opõe as “imagens enlatadas” (termo que ele toma emprestado de Gaston Bachelard e que designa as “imagens prontas”, que levariam a um totalitarismo da imagem dos vídeos, os quais veiculam estereótipos) às imagens literárias (devaneios poéticos que são apenas pistas e suscitam a imaginação criativa), e, ainda, as críticas de Durand em relação ao sistema escolar europeu em meados da década de 1980, no qual, em suas palavras:

(...) observa-se um atraso de cerca de 70 a 80 anos da pedagogia dos sistemas de ensino europeus em relação às tecnologias, talvez um dos motivos pelos quais a difusão de informação icônica que as técnicas da imprensa, o vídeo, o cinema e a televisão tenham criado um verdadeiro “boom” da imagem no cotidiano que escapa totalmente ao controle pedagógico da família ou da escola. (Ibid.)

Embora o texto assuma um tom deletério, que talvez seja produto de um momento muito singular, de transição, e que iria culminar mais tarde no uso da *internet* e em outra relação com a imagem e com a informação, por meio dele Durand é capaz de explicitar uma questão importante que se mostra atual e urgente, a saber: a relação entre o Imaginário, a Iconoclastia Ocidental e a Pedagogia Escolar. Segundo Durand (1985):

A mudança das pedagogias em função dos avanços tecnológicos, totalmente banalizados nas sociedades, acentua a ruptura inevitável com a escola, a educação familiar e os poderes anônimos e descontrolados do audiovisual. A instituição positivista que gera a nossa pedagogia nos últimos anos recusa-se a considerar “o poder da imaginação” [...] A criança é submetida a uma dupla e esquizoide pedagogia: são os valores escolares e seu descontrolado encantamento audiovisual que geram “desconforto” em muitos professores primários, funcionários públicos que somos. (...) A escola que era responsável pela formação é relegada à formalidade chata. A formação é abandonada aos aprendizes de feiticeiros da informação. (Tradução nossa).

Figura 32: Quadrinho do capítulo 03 do mangá *Naruto*, *Naruto* - após tropeçar no pé de outro estudante da academia para iniciantes genins - beija acidentalmente o colega Sasuke. Na versão do anime exibida pelo Cartoon Network, essa cena foi suprimida por meio do artifício de paralisar a animação no *frame* anterior (neste *frame* é possível ver as garotas da sala de aula "em choque" e ouvir o som do beijo).



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. *Naruto*. Episódio 03, página 10.2001. Edição online do mangá *Naruto* veiculada no site Central de Mangás⁵⁶

⁵⁶ Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013

Assim, a Escola deveria assumir um papel mediador em relação à Iconografia Contemporânea e à valorização da Imaginação Criativa, dada pelo domínio da leitura, pois, segundo Durand (1985):

(...) não deve haver ruptura entre a estética do cinema, da televisão e este refinamento de sensibilidade e inteligência que constitui a “leitura feliz”, cara a Bachelard. Mas a leitura não é suficiente, é preciso aprender a primeira língua que é a linguagem corporal da dança, do canto de todos os gestos que criam espaço e tempo: música, arte, modelagem, pintura..., assim, nossa pedagogia muda de horizonte: ela não é mais polarizada pelo conceito de percepção, mas por uma poética geral que “honra” o homem. (Tradução nossa).

A escola precisa, por meio da mediação, convidar o estudante para que ele ingresse no mistério (DUBORGEL, 1995, p. 190) e supere uma exploração positivista da imagem/objeto de estudo e figuração adequada ao real que opera por meio de uma progressiva desgestualização (Ibid., p. 216).

Considerando que, segundo Duborgel (1995, p. 272), a história da educação é tributária da “História Geral da Iconoclastia”, deve-se observar que a substituição das imagens, que envolvem os atos do psiquismo imaginante escolar acerca das imagens, visa ao ajustamento do sujeito e do psiquismo imaginante ao sujeito psico-lógico racional (Ibid., p. 230). Nesse sentido, a racionalização do ato plástico – que consiste no culto da semelhança, no realismo perspectivo e na valorização da observação – está diretamente relacionada com a repressão das projeções imaginárias subjetivas, animistas, antropomórficas da expressão simbólica. A disciplina da imagem vai de encontro ao devaneio da meditação sobre a imagem, é o que Duborgel (Ibid., p.307) explica na seguinte passagem:

(...) a gestão escolar das imagens apresenta uma espécie de estatuto paradoxal. Com efeito, ao mesmo tempo em que cria e delimita um campo e uma cronologia diversificados de práticas de imagens, ela baliza, organiza e conduz essas práticas de uma forma tal que leva a que aí sejam principalmente praticadas, pelo psiquismo infantil, as modalidades de uma relação iconoclasta.

É por isso que o mesmo autor (Ibid., p. 248) alerta para o perigo dos dispositivos pedagógicos que operam por meio da formalização do sujeito do pensamento “primitivo”,

ao levar a cabo a ausência de ambiguidade e da polissemia, e a limitação da imaginação infantil, a ponto de o psiquismo “infantil-imaginante” tornar-se um psiquismo “adulto-racional e o ser imaginante “desaparecer”. Ora, dirá Duborgel (Ibid., p. 247), a evolução da criança percorre uma espécie de epopeia altamente complexa do sujeito de lógica formal, em que vai confinar e que o orienta necessariamente.

Os dispositivos que vão da iniciação da criança em uma língua sem substância, reduzida a uma mecânica combinação artificial de letras e a uma utilização pragmática da imagem para classificar e buscar os encadeamentos lógicos unívocos de “uma linguagem codificada e, por isso, morta” (Ibid., p. 35 e 36). Contudo, observa Duborgel (Ibid., p. 71), há no humor infantil uma resistência capaz de desencadear processos de imaginação criadora, uma vez que a criança, ao jogar com as palavras e com as imagens, dilui a fronteira entre o real e o imaginário.

Os mecanismos de formatação do imaginário e representações infantis tratados por Durand (1985) Duborgel (1995) evidenciam práticas pedagógicas escolares ainda muito centradas em uma concepção do desenho da criança que se reduz à mera verificação da aprendizagem. Nesse sentido, há de se questionar, conforme aponta Duborgel (Ibid., p. 16), “quais as eventuais disponibilidades da criança para entrar, por meio dos textos que ela própria cria, nas redes antropológicas das imagísticas que foram deixadas ao abandono ou desenvolvidas, solicitadas ou, ainda, refreadas?”.

Recentemente, em uma pesquisa realizada em uma Escola Municipal de Educação Infantil da rede pública paulistana⁵⁷, Marcos Vinicius Malheiros (2012) observou que a gestão da instituição (adultos) contrapunha-se à regência das próprias crianças. A pesquisa lançou luz sobre a produção imagética infantil como um ponto de resistência da criança no âmbito dos dispositivos escolares.

Tendo como ponto de partida a ideia “*ninguém nasce aluno, torna-se ou se faz aluno*”, Malheiros, por meio da pesquisa participante na EMEI Emir Macedo Nogueira, localizada no bairro do Butantã, identificou a centralidade do jogo e dos desenhos infantis

⁵⁷ *A construção da infância em uma escola pública de educação infantil da cidade de São Paulo*. Marcos Vinicius Malheiros. Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, 2012. Dissertação de Mestrado.

na agência das crianças em suas próprias aprendizagens. A conclusão a que o antropólogo chegou foi a de que concepções de infâncias pautam tanto as regências das professoras quanto as das crianças, sendo que estas últimas costumam agir, de acordo as expectativas que a instituição escolar espera delas.

Segundo Malheiros (2012), isso pode ser confirmado em situações de sala nas quais as professoras, durante suas regências, esperavam que as crianças desenhassem de maneira “correta” (não rabiscado) e “corrigiam” aqueles trabalhos que não correspondiam às expectativas do adulto (“Volte que isso aqui não está bem pintado!”).

A resistência das crianças em relação às expectativas da escola, por sua vez, pôde ser observada nos momentos de regência delas mesmas, a saber: brincadeiras e produção livre de desenhos. Prova disso é a verificação de certa uniformidade entre os desenhos da mesma mesa, o que evidenciou que as crianças desenhavam “entre si”, sendo a professora a última interlocutora no processo. Essa resistência vai ao encontro do que foi observada por nós durante pesquisa anterior (NORONHA, 2008, p. 72 e 73):

Em qualquer cantinho, na fila ao final do recreio e, às vezes, “escorregando” entre as fileiras de carteiras para o chão da sala de aula, vemos as crianças “batendo” *cards*. Um bom motivo é a vontade de aumentar a própria coleção deste brinquedo. Aqui, a engenhosidade das crianças é observada na forma como estas realizam um arranjo entre a lógica do *cardgame* (que, no caso do jogo inspirado no desenho animado *yu-g-ioh*, apresenta regras bem complexas) e a lógica de brincadeiras infantis que se prolongam no tempo como o “bafo” e o “joqueipô”. Favorecidas pelo ambiente escolar, as crianças se inscrevem numa rede de sociabilidade infantil que se apóia na adesão às brincadeiras propostas pelos fabricantes de brinquedos, na programação das emissoras de televisão e nos jogos eletrônicos.

Cabe, portanto, à pedagogia do psiquismo imaginante (DUBORGEL, 1995 p. 231) favorecer a regência das crianças, de modo que estas possam superar a relação positivista com as imagens que lhes é ensinada por meio dos inúmeros dispositivos escolares, usufruindo, assim, do devaneio poético que a pregnância simbólica das imagens é capaz de nos oferecer.

No contexto dos estudos do imaginário, tal superação envolve necessariamente uma transmutação, uma mudança radical do *status* ontológico da situação do homem no mundo

(VIERNE, 2000; CAMPBELL, 1993; ELIADE, 1986). A esse respeito, a literatura iniciática oferece um precioso campo de possibilidades. Isso porque, no texto iniciático, o próprio autor se deixa conduzir pelo dinamismo dos arquétipos, ricos em imagens e símbolos de felicidade. Mesmo que essas obras comportem aspectos assustadores, pois tratam da morte iniciática, elas carregam a promessa de renascimento, haja vista que se trata de uma morte orientada para a vida.

Acreditamos que a pertinência do tema mítico nas produções das crianças e jovens que colaboraram com esta pesquisa evidencia a entrada dessas nas redes antropológicas das imagísticas que foram refreadas e demonstra a filiação destas produções a uma estrutura narrativa muito comum nas estruturas iniciáticas que tratam da jornada do herói.

Por exemplo, durante esta pesquisa, foi possível perceber a forma como as crianças “materializam” em seus desenhos as aventuras, os gestos e “golpes” das personagens. Cleyton, um dos estudantes da E.E. Emygdio de Barros, por exemplo, ao falar de suas personagens, tinha necessidade de realizar todos os gestos, golpes e saltos, que ele imaginava particularizar Sukaru (ver figuras 33 a 36).

Sukaru, a personagem desenhada por Clayton, veio “do espaço” e é um mestre nas artes marciais, além de apresentar poderes sobrenaturais como raios e golpes, que demonstram seu incrível poder “energético”. Ao observarmos o próprio autor relatar sua personagem, notamos que a narrativa em si é menos importante do que a ação; todo o foco da aventura encontra-se no gestual e nas dificuldades que pouco a pouco vão sendo superadas. Por isso, o traço empregado por Clayton é ágil, quase um esboço sem cor, que busca retratar a virtuosidade da luta.

A expressão facial das personagens de Sukaru é um fator importante, pois precisa dar conta da oposição bem/mal que cada qual representa e expressar o humor que, ao final do quadrinho, revela-se de forma mais latente na última frase do herói, a qual cria um ligeiro descompasso em relação à seriedade da saga: “*Derrotei-o. Agora vou para casa jantar!*”.

Em seus desenhos, Clayton deixa marcas que cumprem a função de indicar a referência da arte mangá japonesa; o dragão e os montes ao fundo da composição, por exemplo, são elementos presentes não apenas nos mangás, mas em uma série de trabalhos

artísticos que, como vimos, são temas recorrentes na arte japonesa. Interessante notar o recurso da sombra bem marcada da personagem, o que pode ser interpretado como uma estratégia da criança de simbolizar a ambiguidade dessa que, embora pratique o bem e realize sua jornada contra o mal, revela-se impiedosa e sarcástica com seus inimigos (que, além dos desenhos, podem ser sentidas nas falas de Clayton). Não é à toa que na capa da narrativa, o herói criado por Clayton é retratado numa composição que nos causa a impressão de que ele está retornando de uma difícil e distante jornada: encontra-se à frente de montes (que ao fundo nos dão a dimensão do distanciamento espacial e temporal percorrido pelo herói), tem as roupas rasgadas e cortes na face e no restante do corpo, desfere um soco da mão direita contra a esquerda (gesto que resulta em energia) e tem “sangue nos olhos” (uma gíria para a sensação de raiva que é transmitida pelo olhar). A aprendizagem é valorizada. Na sequência dos quadrinhos, que não são dispostos à maneira da leitura japonesa, podemos ver ainda que, embora apresente poderes especiais, Sukuru precisa treinar para se tornar um herói. O narrador da história diz: “Ele (o pai adotivo) fez o que pediu a carta. Só que um dia ele faleceu, e Sakuru treinaram sós”⁵⁸.

Nos desenhos de Clayton, nota-se a presença de “marcas” que escondem um segredo, o mistério, algo revelador sobre a orfandade da personagem e sobre sua história.

Em Sukuru, observa-se a presença de “anagramas” na cápsula que trouxe esse herói ao planeta ainda bebê. Além disso, o umbigo estilizado da personagem antagonista nos reporta ao da personagem do mangá Naruto e à questão do arquétipo de ‘Jonas e a Baleia’, que trataremos nos próximos capítulos.

A menção a símbolos nos desenhos de Clayton, assim como no mangá Naruto que iremos analisar adiante, evidencia que os mangás constituem um gênero literário, que é acionado como um recurso imagético necessário às crianças e jovens em suas elaborações *do “mistério” conhecido e repetido em todos os mitos e poemas da humanidade “desde o princípio do mundo”* (DURAND, 2002, p. 10).

⁵⁸ *Ipsis litteris.*

Figura 33: Fac-símile da capa do mangá de estilo shonen “Sukaru”, de autoria do estudante *Clayton*.



Fonte: acervo do estudante.

Figura 34: Fac-símile do mangá de estilo shonen “Sukaru- parte 01”, de autoria do estudante Clayton.



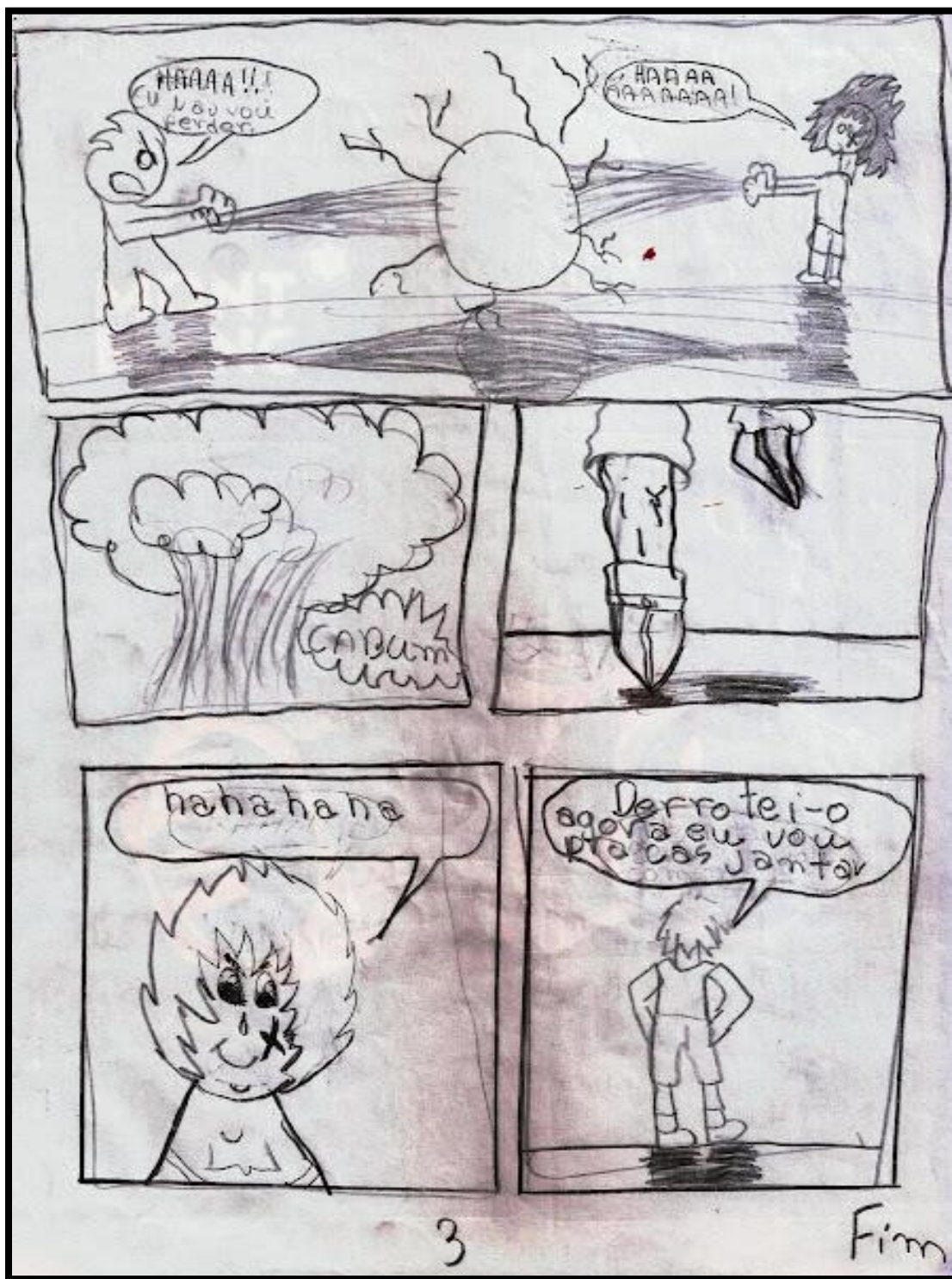
Fonte: acervo do estudante.

Figura 35: Fac-símile do mangá de estilo shonen “Sukaru- parte 02”, de autoria do estudante Clayton.



Fonte: acervo do estudante.

Figura 36: Fac-símile do mangá de estilo shonen “Sukaru- parte 03”, de autoria do estudante Clayton.



Fonte: acervo do estudante.

Vimos, neste capítulo, que a escola, por ser orientada por uma iconoclastia racionalista, opera por meio de dispositivos pedagógicos que objetivam a formalização do sujeito do pensamento “primitivo” e do imaginário infantil. Contudo, práticas como os jogos infantis e as literaturas iniciáticas (enredos que, via de regra, tratam de temas como o humor e a orfandade, ou seja, remetem o leitor ao tema arquetípico da ascensão e da queda) desvelam possibilidades frente ao paroxismo da lógica cartesiana.

Nos próximos capítulos veremos, por meio da análise dos mangás e dos desenhos dos estudantes, de que modo os primeiros constituem um gênero literário que põe em circulação elementos culturais que desvelam as dinâmicas simbólicas de nosso tempo. Sendo que as crianças (ser agente), ao entrarem em contato com os enredos dos mangás e realizarem suas próprias sequências narrativas, também são responsáveis pela circulação e dinâmica dos símbolos iconográficos. Nesse sentido, no próximo capítulo iremos explicitar o caminho metodológico pelo qual procuraremos entender os mangás e desenhos que são objetos deste trabalho.

Capítulo 3 – LER MANGÁS A PARTIR DE UMA HERMENÊUTICA FIGURATIVA

Neste capítulo, faremos um detalhamento mais apurado desse aporte teórico que nos guiará durante a interpretação fenomenológica figurativa das narrativas presentes nos mangás e animês, explicitando os principais elementos presentes na obra seminal *As Estruturas Antropológicas do Imaginário*, de Gilbert Durand.

Olhar para as experiências das crianças por meio de suas produções imagético-textuais e constatar a pouca importância que a escola ainda atribui às práticas *sui generis* dos estudantes nos impelem, como pesquisadores e educadores, a repensar essa instituição no âmbito não apenas de seus saberes e metodologias, mas, sobretudo, a partir de suas práticas simbólicas. Em outras palavras, a compreensão profunda das práticas dos estudantes solicita-nos a pensar uma educação escolar de uma forma articulada com o imaginário sociocultural e organizacional, que supere os limites da instituição formal e das relações de ensino e aprendizagem que nós acostumamos a reproduzir.

Os mangás, como dito anteriormente (NORONHA, 2008), inserem-se na lógica da brincadeira e em uma liberdade de imaginação própria às crianças. Por isso, quando utilizado o termo imaginário infantil, estamos nos referindo a essa especificidade da simbologia infantil de que trata Durand (1988, p.85).

Assim, bem antes da sociedade adulta, os jogos educam a infância no seio de um vestígio simbólico arcaico (aliás, frequentemente transmitido pelos avós e sempre através da estática pseudo-sociedade infantil) que, mais do que a iniciação compulsiva do adulto aos símbolos aceitos pela sociedade, permite à imaginação e à sensibilidade simbólica da criança "brincar" com toda a liberdade.

A pouca relevância dada ao simbólico no âmbito escolar foi tratada por Maria do Rosário S. Porto (1997, p. 11) em um artigo que procura refletir sobre a relação entre a complexidade social e a cultura escolar. A autora localiza nas fronteiras lógicas a

dificuldade de trabalhar com a complexidade cultural de cada grupo dentro da escola e de cada escola dentro do sistema. Segundo Porto (1997, p. 11), por se tratar de uma organização burocrática, a escola veicula um “imaginário da ordem”, que valoriza o alinhamento institucional, a tecnoestrutura, a mentalidade de aceitação e de adaptação às normas que têm suas origens na lógica da Modernidade.

Essa concepção escolar se filia a uma lógica própria da modernidade que apresenta como método de conhecimento a redução da complexidade e a ideia de conhecimento associado ao domínio quase que exclusivo de uma concepção “semiológica” do mundo. Ela tem por base os três grandes momentos da nossa iconoclastia cultural, quais sejam: o cartesianismo, a lógica aristotélica e as correntes racionalistas, cientificistas e positivistas do século XIX (DURAND, 2008; p. 21). Como consequência dessa iconoclastia, temos a desvalorização da imagem, tida como “indutora de erros e de falsidades”.

Em seu texto “Um discurso sobre as Ciências na transição para uma ciência pós-moderna”, Boaventura de Sousa Santos (1988) realiza uma reflexão epistemológica que versa sobre a necessária transição de um conhecimento científico moderno caracterizado pela lógica matemática (que quantifica e desqualifica qualquer conhecimento que não obedeça a uma lógica racionalista) para um novo modelo de ciência, no qual conteúdos do conhecimento e objetos teriam fronteiras cada vez menos definidas e seriam caracterizados por “anéis que se entrecruzam em teias complexas com os dos restantes objetos” (SANTOS, 1988, p.48).

Segundo Boaventura Santos (Ibid., p. 48), esse novo paradigma seria marcado pelo fim da distinção dicotômica entre ciências naturais e ciências sociais. Para isso, afirma o autor, seria necessário “(...) descobrir categorias de inteligibilidade globais, ‘conceitos quentes’ que derretam as fronteiras em que a ciência moderna dividiu e encerrou a realidade”.

O acolhimento do imaginário e da complexidade cultural dos grupos no âmbito da escola, em nosso entender, requer dessa instituição uma dialógica (MORIN, 2000, p. 387) capaz de assumir as contradições que a realidade comporta, uma vez que esta pode ser apreendida a partir de um pensamento complexo.

A proposta de reparadigmatização do autor (MORIN,2000, p. 381) se consubstancia, dessa forma, no paradigma da complexidade e na ideia de recursividade, que traz em si o princípio de aceitar o antagonismo, a complexidade e a contraditoriedade, ou seja:

(...) um conhecimento nem atomístico, nem holístico (totalidade simplicante). Ela significa que não se pode pensar senão a partir de uma práxis cognitiva (anel ativo) que faz interagirem, produtivamente, noções que são estéreis quando disjuntadas ou somente antagonistas. Significa que toda explicação, ao invés de ser reducionista/simplificadora, deve passar por um jogo retroativo/recursivo que se torna gerador de saber (Ibid., p. 381).

O paradigma da complexidade, que orienta os estudos de autores como Edgar Morin, não repousa sobre a clássica lógica do terceiro excluído, mas funda-se em uma lógica contraditorial que pode ser encontrada no mito. Segundo Michel Maffesoli (2005, p. 84 e 85):

Como sabemos, o pensamento mítico exprimiu tal lógica sob a forma de politeísmo. O que quer dizer que a turbulência das situações, a multiplicidade das paixões, o aspecto contraditório dos valores e a presença da morte não poderiam ser reduzidos a uma unidade abstrata. A luta de deuses, suas vidas desregradas e repletas de aventuras são, *stricto sensu*, a expressão da ordem diferenciada e organizada que integra o conjunto dos elementos heterogêneos. No âmbito da sociologia, Max Weber, inspirando-se em Nietzsche, pôde formular o dinamismo do politeísmo dos valores no desenvolvimento das sociedades. O orgasmo resume bem essa união do estático e da dinâmica; suas figurações eróticas integram, com efeito, a invariância dos instintos e a esfera dos afetos. A figura que a orgia propõe é uma mescla de unidade e contraditório, que realiza, aquém ou além de justificativas racionalizantes, o eterno *mysterium conjunctionis*.

Nesse sentido, esta pesquisa se insere em um campo de estudos sobre o imaginário, que expressa uma preocupação acentuada em evidenciar que a explicação linear do tipo dedução lógica ou narrativa introspectiva já não basta para o estudo das motivações simbólicas, mas que busca entender a socialidade cotidiana, a partir da lógica contraditória que caracteriza o pensamento mítico.

A esse respeito, podemos recorrer ao exemplo dos rituais das máscaras sobre os quais nos fala o mitólogo Joseph Campbell (1992, p. 31). Segundo esse autor, esses rituais

são possíveis, porque operam a partir tanto da lógica da esfera secular normal – na qual as coisas são aceitas pelo que são enquanto vivenciadas – quanto pela lógica do “faz-de-conta”, pois aquele que a estiver usando é também identificado com o deus, ser mítico que a máscara representa, apesar de todo mundo saber que foi um homem quem a fez e que a está usando⁵⁹.

De acordo com Campbell, devemos entender que o mito é uma perspectiva crucial para retroalimentar o real, pois carrega em si a potência simbólica que nos ajuda a resolver contradições presentes na vida. Nesse sentido, o *sermos mythicus* deve ser entendido como a matriz de todo discurso, tal como o arquétipo é a matriz de todo imaginário (DURAND, apud. TEIXEIRA, 2011, p. 59).

Ao observarmos os desenhos dos estudantes, que têm como matriz os mangás, pudemos identificar traços importantes que confirmam nossa tese de que o imaginário infantil tem no mangá um suporte, por meio do qual as crianças reelaboram suas experiências e mesmo o mistério⁶⁰. Notamos, ainda que esses desenhos infantis normalmente fogem ao modelo pedagógico e iconográfico trabalhado nas instituições escolares.

Vimos, por exemplo, que o tema da orfandade e a temática do herói estão presentes em praticamente todas as produções aqui analisadas. Identificaram-se, ainda – e notadamente nos trabalho de Graciele (figuras 47 a 52) –, uma bricolagem de temas e imagens que remetem à simbologia própria de matrizes africanas.

⁵⁹ Campbell nos explica que o fato literal de que a aparição seja composta por A, uma máscara; B, sua referência a um ser mítico; e C, um homem, é rejeitado pela mente e isso dá lugar a que a apresentação funcione independentemente dos valores tanto do observador quanto do ator. O rito das máscaras, segundo Campbell (1992, p. 34), revela-nos, portanto, “(...) o momento em que se está ‘fora de si’, encantado, separado de sua própria lógica de auto posseção e subjugado pela força de uma lógica ‘não dissociativa’, na qual A é B e C também é B”.

⁶⁰ Para Eliade (1986, p. 210-211), nas sociedades dessacralizadas o inconsciente tornou-se lócus de todo o mistério. Dito de outro modo, a sede ontológica pelo mistério e pelo sagrado encontra-se submersa nas “camadas mais profundas do ser”, embora continue desempenhando uma função essencial na economia da psique humana.

Isso indica que estamos no caminho de nossa hipótese inicial, qual seja: de que os mangás seriam um objeto privilegiado pelo qual poderíamos nos aproximar do imaginário infantil. Nesse sentido, faz-se necessário compreender melhor os conceitos de símbolo, arquétipo e constelações que se estruturam no âmbito do imaginário infantil. Para isso, nossa análise se centrará, a partir deste ponto, nos isomorfismos e na ambivalência classificadora das imagens que evidenciam a transcendência e a estruturação simbólica na raiz de qualquer pensamento, uma vez que é no semantismo do imaginário que Durand (2002, p. 31) localiza a matriz original, a partir da qual todo o pensamento racionalizado e o seu cortejo semiológico se desenvolvem.

A análise dos desenhos aqui apresentados e de sua matriz figurativa mangá exige de nós um olhar que supere o modelo iconográfico escolar, que se guia pelos princípios saussurianos de arbitrariedade (a arbitrariedade do signo não ocorre na imaginação) e linearidade significativa (não sendo de natureza linguística, o significativo não se desenvolve em uma única dimensão)⁶¹. Por isso, teremos que nos ater à imaginação como potência dinâmica que deforma as cópias pragmáticas fornecidas pela percepção e cujo “dinamismo organizador é fator de homogeneidade na representação” (DURAND, *Ibid.*, p. 30).

Isso só será possível, segundo Durand (*Ibid.*), se buscarmos as motivações simbólicas, e não as cadeias lógicas de natureza semiológica; ou seja, se nos detivermos não em um inventário de símbolos, mas em um laborioso inventário classificatório dos dinamismos imaginários.

Ao definir imagem como a matéria de todo o processo de simbolização e fundamento da consciência na percepção do mundo, e o imaginário como o conjunto das imagens que constituem o capital pensado do *homo sapiens*, Gilbert Durand (*Ibid.*) atribui centralidade ao papel da imagem na vida psíquica do homem, uma vez que, para o autor, é

⁶¹É farta a bibliografia que trata do símbolo e busca distingui-lo do signo tal qual ele foi elaborado pelo estruturalismo saussuriano. Em seu trabalho *A Imaginação Simbólica* (1988), por exemplo, Durand nos dá um panorama de autores que se distanciaram do signo arbitrário e optaram por trabalhar com o símbolo arquetípico, mediador de oposições e elemento de uma linguagem simbólica universalizável. Na medida em que buscaram entender o símbolo em sua função de reunião de contrários, de equilíbrio, as obras de Kant, Cassirer, Jung, Eliade e, sobretudo, Bachelard foram chamadas de hermenêuticas instauradoras, por Durand.

por meio do imaginário que o homem busca dar sentido ao mundo e responde à angústia existencial frente à sua finitude e à passagem do tempo.

Segundo Durand (ibid.), o acesso ao imaginário consiste em uma tarefa que só é possível por meio de um método, cujas intenções não podem ser confundidas com a busca de uma estrutura absoluta das imagens que tem por intuito revelar sua gênese e significados desconhecidos. Ao contrário, é preciso termos claro que é justamente o caráter dinâmico do símbolo que desvela a potência organizadora e sua dinâmica sistêmica isotópica.

Chamamos a atenção do leitor para a importância da obra seminal de Gilbert Durand *As Estruturas Antropológicas do Imaginário*, pois é justamente essa obra que propõe entender o imaginário como “um sistema dinâmico, constituído por constelações de imagens, mitos e símbolos as quais operam como material de base para todo o pensamento” (2002, p. 18). Isso porque, antes de ser “a louca da casa”⁶², ou restringir-se à própria imaginação do indivíduo, o imaginário, tal qual se entende aqui, diz respeito aos modos de expressão da imaginação coletiva, tanto psíquica como social, e ao modo como o pensamento, a criatividade e o desejo humanos, entre outros, organizam-se por meio de símbolos, arquétipos e constelações, que o autor se esmera em classificar em estruturas e regimes.

Já de início é preciso explicitar o que Durand entende por isomorfismo, a saber: uma potência fundamental dos símbolos de ligar os elementos inconciliáveis, as compartimentações sociais e as segregações dos períodos da história (Ibid., p. 38).

Tal isomorfismo das imagens, no seio dos sistemas míticos, permitirá a identificação de certos protocolos normativos das representações imaginárias bem definidas e relativamente estáveis consteladas em torno de estruturas. A semanticidade, pois, encontra-se na base de todo símbolo e faz com que a convergência se exerça por meio da materialidade de elementos semelhantes por homologia ou equivalência estrutural.

⁶² Durand usa a expressão “Louca da Casa” como uma forma bem humorada de se referir à acepção de imaginário proposta pela psicologia tradicional e pela filosofia cartesiana, as quais entendem que o imaginário está circunscrito ao âmbito da “imaginação individual” (uma forma pejorativa de entender a fantasia) e não poderia ser confundida com o âmbito do pensamento racional que dá conta da realidade.

Durand parte, pois, de uma “concepção simbólica da imaginação, quer dizer, de uma concepção que postula o semantismo das imagens, o fato de elas não serem signos, mas sim conterem **materialmente** (grifo nosso), de algum modo, os seu sentido” (Ibid., p. 59).

Encontramos, de novo, esse caráter de semanticidade que está na base de todo símbolo, e que faz com que a convergência se exerça, sobretudo, sobre um arquétipo materialidade de elementos semelhantes do que numa simples sintaxe. A homologia é equivalência morfológica, ou melhor, estrutural, mais do que equivalência funcional. Se quisermos uma metáfora para fazer compreender esta diferença, diremos que a analogia pode comparar-se à arte musical da fuga, enquanto a convergência deve ser comparada à da variação temática. Veremos que os símbolos constelam porque são desenvolvidos de um mesmo tema arquetipal, porque são variações sobre um arquétipo (2002, p. 43).

A natureza simbólica da imaginação e o semantismo das imagens possibilitam, no entendimento do autor, a convergência das imagens em torno de núcleos organizadores, “que a arquetipologia antropológica deve esforçar-se por distinguir por meio de todas as manifestações humanas da imaginação” (Ibid., p.43 a 44).

Dessa forma, caberá ao método de convergência identificar as motivações dos símbolos, ou seja, delimitar os grandes eixos dos trajetos antropológicos e mostrar as vastas constelações de imagens estruturadas pelo isomorfismo dos símbolos convergentes.

Nesse sentido, a imaginação não se confunde com a mera ilustração do real, pois “tomar a imagem como um símbolo significa remetê-la para uma anterioridade cronológica e ontológica, ou seja, afirmar que antes de tudo há imagens, que elas são o começo de todo o pensamento, de toda a vida espiritual humana.” (Durand, Ibid., p. 61).

Importante ressaltar que a metodologia de Durand distingue-se de um mero inventário de símbolos universais, pois, a partir do domínio psicológico, parte dos grandes gestos reflexológicos para estabelecer os eixos de uma classificação satisfatória e capaz de integrar todas as constelações e “... desenredar os tecidos e os nós que as fixações e as projeções sobre os objetos do ambiente perceptivo constituem.” (Ibid., p. 54).

Com efeito, vemos que o método de convergência simbólica, cuja dinâmica passa pelo isomorfismo semântico presente no símbolo polívoco, deve atentar também para a sua natureza estática e cinemática, pois, enquanto a dimensão arquetípica garante a estabilidade e a universalidade das representações imaginárias (aspecto estático), a dimensão sociocultural permite que os símbolos, enquanto variações culturais dos arquétipos, modifiquem-se culturalmente, sendo, portanto, sempre manifestações de uma intencionalidade sociocultural (aspecto cinemático). Nas palavras de Durand (2002, p. 52 e 53): “Nada é mais maleável que uma matéria imaginada, enquanto as forças reflexológicas e as pulsões tendenciais permanecem mais ou menos constantes.”.

Toda a arquetipologia durandiana (Ibid., p. 415) se funda, pois, no princípio de que o imaginário opera a partir de um conjunto de imagens ligadas e ordenadas, de tal forma que constitui o substrato de toda a vida humana, independentemente dos símbolos que caracterizam as diversas culturas. De onde se depreende a ideia de que é o valor universal dos grandes arquétipos, não obstante a diversidade dos símbolos culturais, que nos possibilita identificar homogeneidades na representação humana.

Trata-se de um ponto nevrálgico que explicita no interior da teoria durandiana o entendimento dos aspectos universais e culturais do imaginário, discussão cara às ciências sociais. A esse respeito, vale citar uma passagem profundamente elucidativa da obra, na qual Gilbert Durand (Ibid., p.17) é bastante enfático em sua posição contra “essencialismos” que possam vir a desembocar em análises etnocêntricas:

(...) repertoriar os dinamismos do imaginário, portanto, é possível, pois a única coisa normativa são as constelações, enxames, poemas ou mitos. Caráter irreduzível das culturas: considerar os valores de sua própria cultura como arquétipos normativos para outras culturas, por exemplo, é demonstração de colonialismo intelectual.

Essa questão tem ecos nas ideias de Campbell acerca dos mitos (1992, p. 35):

A ideia elementar (elementargedanke) jamais é, ela própria, diretamente representada em mitologia, mas sempre transmitida por meio de ideias étnicas ou formas locais (volkergedanke) e essas, como percebemos agora, são regionalmente condicionadas e podem refletir atitudes de resistência ou de

assimilação. As imagens do mito, por isso, jamais podem ser uma representação direta do segredo total da espécie humana, mas apenas o propósito de uma atitude, o reflexo de uma posição, uma postura de vida, uma maneira de jogar o jogo. E onde as regras ou formas de tal jogo são abandonadas, a mitologia dissolve-se e, com a mitologia, a vida.

Outro aspecto importante destacado pelo método de convergência simbólica durandiano diz respeito à estreita concomitância entre os gestos do corpo, os centros nervosos e as representações simbólicas, já que para este autor há uma ligação entre a motricidade primária, o inconsciente e a representação, na qual o corpo inteiro colabora na constituição da imagem (DURAND, 2002, p. 51):

(...) percebemos, rapidamente, que essas convergências evidenciavam os dois aspectos do método comparativo: o seu aspecto estático e o seu aspecto cinemático, o que significa que as constelações se organizavam ao mesmo tempo em torno de pontos de condensação simbólica, objetos privilegiados aonde se vêm cristalizar os símbolos.

Assim, a constituição da imagem se dá a partir dessa concomitância entre os gestos do corpo, os centros nervosos e as representações simbólicas. Durand afirma que é na reflexologia dethereviana que irá buscar o princípio de sua classificação e a noção de "gestos dominantes", uma vez que, nas palavras do autor: "Só a reflexologia nos parece apresentar uma possibilidade de estudar esse 'sistema funcional'." (Ibid., p. 47).

Por isso, essa investigação antropológica deve se instalar num caminho reversível, que é o trajeto antropológico. Ideia central na teoria durandiana, o trajeto antropológico traduz "a incessante troca que existe ao nível do imaginário entre as pulsões subjetivas e assimiladoras e as intimidações objetivas que emanam do meio cósmico e social, ou seja, uma gênese recíproca entre o gesto pulsional e o meio material e social." (DURAND, Ibid., p.41).

Essa noção do trajeto antropológico encontra-se implicitamente contida no livro *O Ar e os Sonhos*, de Gaston Bachelard (1990). Para esse autor, os eixos das intenções fundamentais da imaginação são trajetos dos gestos principais do animal humano em direção ao seu meio natural, prolongado diretamente pelas instituições primitivas tanto

tecnológicas como sociais do *homo faber*. Bachelard concebeu quatro categorias do imaginário a partir da experiência humana com os elementos naturais: ar, fogo, água e terra.

Sobre a filiação à ideia bachelariana da materialidade das imagens Durand (2002, p. 42) afirma:

Poder-se ia dizer que qualquer gesto chama a sua matéria e procura o seu utensílio, e que toda a matéria extraída do meio cósmico – e qualquer utensílio ou instrumento – é vestígio de um gesto passado. “A imaginação de um movimento reclama, diz Bachelard, a imaginação de uma matéria.”

Gilbert Durand, contudo, afasta-se do sistema de quadripartição da matéria bachelardiana e direciona seus estudos do imaginário à dinâmica corporal com base na teoria reflexológica do psicólogo russo Vladimir Betcherev.

Durand (Ibid., p. 60) chamará de “trajetos encarnados em representações concretas e precisas” os *schèmes*⁶³. O autor (DURAND, 1992, p. 13 e 14) sustenta que o *schème* é o nível "verbal" do imaginário (pois é o verbo que exprime a ação!) responsável pela instância mais imediata da representação figurativa, que se dá a partir do reflexo inconsciente do corpo vivo. Para ele, os *schèmes* são o depósito, o referencial, de todas

⁶³ Empregaremos neste trabalho o termo original da língua inglesa *schème* para designarmos não apenas a forma ou a estrutura própria às dinâmicas das imagens (o que seria traduzido por esquema), mas um conceito antropológico que abrange a junção entre os gestos inconscientes da sensoriomotricidade e as dominantes reflexas que resulta na figuração ou imagem. A acepção do termo *schème* empregada neste trabalho será a de Gilbert Durand (2002), ou seja, designa aquilo que Hélder Godinho - ao traduzir a obra *Structures Anthropologiques de L'Imaginaire* do original francês para a língua portuguesa - denominou “os esquemas verbais que permitem a generalização dinâmica da imagem ou figuração”. Recordemos que o termo *schème* foi utilizado de forma diferente por autores como Kant e Bergson. Para o primeiro designa a imagem como algo intermediário entre os fenômenos percebidos pelos sentidos e as categorias do entendimento; já para o segundo autor, o termo é sinônimo de “conjunto de imagens ou sensações cinestésicas” (ver *Dictionnaire De La Langue Française: Petit Robert*. 1986. p.1776). Para Durand (2002, p. 22), o funcionamento da imaginação do comportamento perceptivo ou mnésico, pois o objeto imaginado é dado imediatamente no que é, enquanto o saber perceptivo se forma lentamente por aproximações sucessivas. Nesse sentido, o *schème* possibilita que no trajeto antropológico haja uma incessante troca, no nível do imaginário, entre as pulsões objetivas e assimiladoras e as intimidações objetivas que emanam do meio cósmico e social. (DURAND, 2002, p. 42).

as ações possíveis da espécie *homo sapiens* e constituem o nível no qual os grandes símbolos vão se formar (DURAND, *Ibid.*, p. 50 e 51).

Os *schèmes* correspondem a gestos diferenciados que vão determinar, em contato com o ambiente natural e social, os grandes arquétipos (substantificações dos *schèmes*). Ao fazer a junção entre os gestos inconscientes da sensoriomotricidade e as dominantes reflexas, o *schème* permitirá a generalização dinâmica da imagem.

Em um outro trabalho (DURAND, 1988, p. 79 e 80), o autor fala ainda que o fator geral de equilíbrio que anima todo o simbolismo não se manifesta sob um único "impulso", mas sob a aparência de três *schèmes* que manifestam a energia biopsíquica tanto no inconsciente biológico como no consciente.

Esses três esquemas correspondem, por um lado, aos três grupos de estruturas (esquizomorfas, sintéticas, místicas) referenciadas na classificação (isotopismo) psicológica e psicossocial dos símbolos e, por outro lado, coincidem com as constatações psicofisiológicas feitas pela Escola de Leningrado (Betcherev, Oufland, Oukhtomsky) relativas aos reflexos dominantes (reflexos que organizam outros reflexos por inibição ou reforço): dominante postural, dominante digestiva, dominante copulativa (*Ibid.*, p. 79 e 80).

Como forma de exemplificar a dinâmica simbólica dos regimes de imagens proposta por Durand (*Ibid.*), sobretudo a predominância do verbo arquetípico (*schème*) sobre o substantivo (representação que diz respeito a uma expressão cultural concreta do arquétipo), recorreremos a uma charge de autoria do cartunista e biólogo Fernando Gonsales, na qual um pássaro-macho-humanizado tenta, sem sucesso, disfarçar o interesse por uma fêmea.

Figura 37: Charge "Níquel Náusea", de Fernando Gonsales.



Fonte: Jornal Folha de São Paulo, jan. 2012.

Vemos que o chargista soube usar o quadrinho com muito bom humor, uma vez que o pássaro, a despeito de suas intenções dissimuladas, é surpreendido por um gestual arquetípico (orientado pela dominante copulativa e rítmica), que resulta em uma representação - agitação das pernas – passível de ser lida pelos indivíduos de seu grupo cultural. O humor da charge reside justamente no fato de que a ave-feminina, objeto de desejo, pôde ler os “reflexos” do macho apaixonado.

A conclusão a que podemos chegar – se tivermos por base a tripartição reflexológicas dos dois regimes de imagens – é que, não obstante o símbolo do pássaro e o arquetipo “substantivo” da asa possam nos remeter à dominante postural e aos esquemas diaréticos e verticalizantes, próprios do regime diurno de imagens, a agitação das pernas do pássaro aponta para o predomínio do verbo, ou seja, mostra a patência da dominante copulativa na imagem que opera por motores rítmicos de ligação.

O exemplo é, portanto, ilustrativo da ideia de que, enquanto o *schème* e o arquetipo são universalmente constantes, os simbolismos que os demarcam nada mais são que variações culturais do arquetipo.

É importante dizer que embora, na arquetipologia durandiana (DURAND, 2002. p. 60), os gestos diferenciados em *schèmes* determinem, a partir do contato com o ambiente natural e social, as imagens dispostas pela percepção dos objetos simbólicos, as imagens constituem tecidos nos quais várias dominantes podem imbricar-se, sendo que, muitas

vezes, ocorre a inversões do sentido do símbolo pelos desdobramentos que conduzem a processos de dupla negação.

Para Durand, enquanto o arquétipo está no caminho da ideia e da substantificação, o símbolo está simplesmente no caminho do substantivo, do nome:

O que diferencia precisamente o arquétipo do simples símbolo é geralmente a sua falta de ambivalência, a sua universalidade constante e a sua adequação ao esquema: a roda, por exemplo, é o grande arquétipo do esquema cíclico, porque não se percebe que outra significação imaginária lhe poderíamos dar, enquanto a serpente é apenas símbolo do ciclo, símbolo muito polivalente, como veremos. (Ibid., p.62)

Segundo Durand, desse comprometimento concreto, dessa reaproximação semiológica, o símbolo herda uma extrema fragilidade: “(...) os arquétipos ligam-se a imagens muito diferenciadas pelas culturas e nas quais vários esquemas se vêm imbricar... símbolos que assumem tanto mais importância quanto são ricos em sentidos diferentes”. (Ibid., p. 62).

Para o autor (Ibid., p. 62), pode-se mesmo dizer que, perdendo polivalência, despojando-se de sua pregnância simbólica, o símbolo tende a tornar-se um simples signo, tende a emigrar do semantismo para o semiologismo: o arquétipo da roda dá o simbolismo da cruz que, ele próprio, transforma-se no simples sinal da cruz utilizado na adição e na multiplicação, simples sigla ou simples algoritmo perdido entre os signos arbitrários dos alfabetos.

Ainda a respeito da natureza dos símbolos, é preciso dizer que os símbolos isomórficos constelam em torno de determinados arquétipos e formam estruturas vizinhas, a saber: estruturas esquizomórficas, estruturas sintéticas e estruturas místicas. Tal tripartição reflexológica agrupa-se em torno de dois regimes do imaginário: o regime diurno de imagens e o regime noturno de imagens (DURAND, Ibid., p. 64).

O regime diurno de imagens, que agrupa estruturas esquizomórficas (ou de antítese), constitui esquemas diairéticos e verticalizantes. É consequência e caracteriza a dominante postural, sendo regido pelos esquemas ascensional e diairético e constituído pelos arquétipos da luz e do herói. Posto que, já no princípio, o reflexo dominante de

erguer-se pressupõe um anseio de separar-se, isto é, de se manter distante, esse regime pressuporá um potencial de distinção e de análise, cujo símbolo mais determinante será a espada, e que desembocará no conhecimento racional e científico. Deixando-se conduzir pela antítese, o regime diurno da representação lança mão hiperbolicamente do aspecto tenebroso, ogresco e maléfico do tempo, a fim de endurecer ainda mais as suas antíteses simbólicas:

É por isso que muito naturalmente os capítulos consagrados ao Regime Diurno da imagem se dividirão em suas grandes partes antitéticas, a primeira consagrada ao fundo das trevas sobre o qual se desenha o brilho vitorioso da luz, a segunda manifestando a reconquista antitética e metódica das valorizações negativas (ao fundo das trevas sobre o qual se desenha o brilho da luz) da primeira. (Ibid., p. 68)

O regime noturno da representação, por sua vez, opera a partir da noção de tempo cíclico e da suavização da angústia final. Nesse regime, a imaginação não busca antídotos contra a temporalidade, mas une-se a ela por meio da eufemização da morte (toda morte é um renascimento!). Embora não se fuja do tempo, este é dominado por meio de ciclos e de mitos que operam por meio dos esquemas verbais de ligação (amadurecer-progredir, voltar-recensear). As duas grandes estruturas de imagens noturnas são as estruturas místicas ou antifrásicas e as estruturas sintéticas ou dramáticas.

As estruturas místicas ou antifrásicas operam a partir de uma eufemização antifrásica, de valor afetivo, atribuído às faces do tempo. Tais estruturas expressam um desejo de união, conjugado com a ânsia da intimidade. Uma descida que supõe uma queda lenta ao abismo, à caverna, à imagem do ventre fecundante e digestivo da terra mãe. A estrutura mística ou antifrásica implica as matérias de profundidade: a água ou a terra cavernosa, utensílios continentes, taças e os cofres que nos remetem a imagens femininas de acomodação, aconchego e recipiente. Nesse regime, a figura masculina é paulatinamente (eufemismo) substituída por símbolos femininos, da intimidade, do continente, da deglutição, pois é preciso que a descida não se transforme em queda. O sentido primordial da estrutura mística está justamente na eufemização daquilo que o regime diurno trata por meio da antítese das imagens. Nela, ocorre a negação da

temporalidade e sua materialidade por meio do redobramento, do encaixe e da negação da negação (antífrase e subversão dos valores diurnos e dos símbolos que anteriormente apresentavam-se em seu aspecto negativo). As imagens da morte, da carne e da noite escura são convertidas em função de seu caráter acolhedor, de seu aspecto feminino, na expressão materna de que são possuidoras as grandes deusas-mães, símbolos deste regime.

As estruturas sintéticas ou dramáticas são próprias da ordem do mito e centram-se no descobrimento das constantes do tempo, sintetizando o desejo de eternidade, e são representadas por gestos rítmicos que remetem à sexualidade. A estrutura sintética ou dramática pode conter imagens que, ao mesmo tempo, expressam as duas outras estruturas (heroica e mística), promovendo assim a síntese, a transformação e a ciclicidade, em que as imagens ligam-se às dominantes: sexual e digestiva. Geralmente, as estruturas sintéticas agrupam os símbolos que se caracterizam pelo progressismo parcial (ciclo) ou total e encontram-se presentes nas filosofias da história e das lógicas dialéticas.

Deve-se ao dinamismo antagonista das imagens a possibilidade de se compreender as grandes manifestações psicossociais da imaginação simbólica e sua variação no tempo. Segundo o Durand (1988, p. 78 e 79):

O desenvolvimento das artes, a evolução das religiões, dos sistemas de conhecimento e de valores, os próprios estilos científicos se manifestam com uma regularidade alternante que há muito tempo vem sendo reconhecida por todos os sociólogos da história e da cultura. Constatou-se que os grandes sistemas de imagens (Weltbild) de "representação do mundo" se sucedem de maneira distinta no decorrer da evolução das civilizações humanas, já que há sempre fatores de desequilíbrio extrínseco (...).

A tripartição reflexológica dos dois regimes de imagens demonstra que, ao invés de “separar para explicar”, como na lógica formal, o método de convergência durandiano opera por meio da coexistência desses regimes. Dito de outro modo, “o esquema bipolar converte-se, assim, num esquema tripartido, no qual se distinguem três classes de estruturas”. (DURAND, 2002, p. 387).

Veremos na segunda parte deste trabalho, quando nos detivermos na análise da personagem do mangá Naruto, que existe uma relação íntima entre o cenário de iniciação e os três regimes de imagens (VIERNE, 2000, p.124 a 125). O herói Naruto, ao longo de sua

jornada, recebe o chamado num cenário onde predomina a esquizomórfica heroica (ritos de entrada); desce, então, às entranhas da baleia (passa, portanto, por uma morte simbólica regida pelo simbolismo do redobrimento, caro à dominante digestiva da estrutura mística) para, finalmente, renascer como o herói dramático. Antes de passarmos à análise do mangá, no entanto, faz-se necessária a delimitação do que se compreende por mito, assim como a discussão acerca de sua presença em textos literários.

3.1- O método de convergência e a leitura do mito

De uma maneira geral, atualmente nos inclinamos a entender o mito como uma primeira etapa do entendimento do mundo, ou seja, como uma fase que antecede o período lógico da humanidade; uma espécie de esboço do discurso racional ou da mentalidade pré-crítica.

Pode-se dizer que os mitos são histórias capazes de desvelar a perspectiva de um povo sobre como foram criados os seres humanos, os animais, as plantas, os rios, os astros, o céu, a terra etc. São narrativas complexas que carregam e elaboram, de forma dinâmica, os saberes e a cultura de um povo, pois revelam uma história sagrada e verdadeira, que sempre se refere à realidade (ELIADE, 2006, p. 11 e 12).

Nas culturas ocidentais, nas quais a iconografia contemporânea dá sinais de ter sido destituída de sua potência pedagógica e religiosa, prevalece a ideia de que o mito é pura ficção e flerta com o absurdo. Essa concepção, que foi historicamente construída e tem suas raízes localizadas na tradição herdada da civilização grega, define-o como uma primeira etapa do entendimento do mundo, o qual se opõe ao pensamento racional. Nesse sentido, além de lhe ser atribuído um fantástico (o que constantemente nos faz confundi-lo com gêneros literários como contos, fábulas e lendas), o pensamento mítico é apresentado como resquício de uma fase anterior ao período lógico da humanidade e, portanto, pré-racional.

Lopes da Silva (1995, p. 317 a 335) afirma que a associação do conhecimento à produção escrita contribuiu para aprofundar a ruptura entre *mythos* e *logos*. Anteriormente termos complementares, eles passariam a representar uma oposição: ao mito seria atribuída

a fabulação e a imaginação, enquanto logos representaria rigor e busca da verdade. A cada um também seria associada sua forma privilegiada de expressão: aos mitos, à oralidade flexível e sensível ao contexto de enunciação, ao logos a racionalidade crítica da escrita. Tal divisão se acrescentaria à grande lista de divisores clássicos que, ao criarem a ilusão de um abismo entre diferentes sociedades humanas, pouco contribuíram para o entendimento das mesmas. No entanto, moldaram a maneira como concebemos mito e história. A relação entre oralidade e escrita foi objeto de reflexão de muitos mitólogos e antropólogos (Ibid., p. 322).

Para o helenista Jean-Pierre Vernant (2006, p. 173 a 175), por exemplo, o mito, ao perder seu caráter oral e se revestir de uma forma escrita, é despojado de seu mistério e entra no campo do explicável, ou seja, da lógica que opera entre os povos não indígenas. Vernant nos explica que a passagem do mito das sociedades de tradição oral para diversos tipos de literatura escrita não constitui somente outro modo de pensar, mas uma nova forma de pensamento, uma vez que o discurso escrito operaria como uma verdadeira ferramenta lógica, conferindo à inteligência verbal domínio sobre o real.

Se diante da passagem da forma oral para a forma escrita está dada a impossibilidade de recuperarmos o mito tal qual ele se apresentou em sua gênese, pois, como bem colocou Marcel Detienne (1998, p. 221), “*Paraíso perdido, o país dos mitos é um mundo esquecido*”, resta-nos perguntar: Perdemos o mito para sempre? Podemos pensar o gênero literário como produto cultural que serve à sobrevivência do mito na sociedade contemporânea? Em que medida o romance deve ser entendido como resultado do empobrecimento estrutural do mito ou um dos lugares privilegiados de expressão do imaginário do homem contemporâneo?

Se adotarmos a perspectiva de Lévi-Strauss em seu trabalho *Mitológicas v.3*, a resposta para essas perguntas deve ser buscada na possibilidade ou não de o texto literário preservar a reversibilidade das invariantes dos grupos de transformações que compõem o mito; dito de outro modo, no fato de que, entre um estado e outro, os grupos de transformação sofridos pelo mito possam ser invertidos, preservando suas distinções originais.

Segundo Lévi-Strauss (2006), o romance surge como um desdobramento do mito, quando este se encontra numa situação em que não tem mais o que dizer e cede à força da auto-repetição. *Mitológicas v.3* demonstra que os mitos são passíveis de ruptura, ou seja, também morrem, já que só duram sob a condição de se repetir; um mito que se transforma em outros respeita os invariantes do grupo de transformações a que pertence, até que se cansa, esfria e morre.

É como se – buscando-se um paralelo com as leis de funcionamento do Universo (já que para Lévi-Strauss o universo dos mitos coincide com o universo em si) – o processo de expansão progressiva do Universo, que ocorre há 13,7 bilhões de anos, chegasse a um ponto limite de afastamento, a partir do qual esse se desagregaria. Como um *Big Rip* (um grande rasgo), a dinâmica do distanciamento dos grupos de transformação pode levar os mitos ao esfriamento e à sua morte. A partir do momento em que não é mais possível transitar de um sistema de coordenadas para outro, ou seja, que as invariantes de uma família de mitos não mais se comunicam entre si, o mito vira outra coisa, como a literatura. Segundo Lévi-Strauss (Ibid., p. 116 a 117):

Como a roupa torcida e retorcida pela lavadeira para espremer a água que contém, a matéria mítica vai deixando escapar seus princípios internos de organização. Seu conteúdo estrutural se dissipa. No lugar das transformações vigorosas do início, só se veem, no final, transformações exauridas. Esse fenômeno já se tinha apresentado a nós na passagem do real para o simbólico, depois para o imaginário, e agora se manifesta de dois outros modos (...). Essa degradação começa quando estruturas de oposição dão lugar a estruturas de reduplicação– episódios sucessivos, mas todos no mesmo molde. E se encerra no momento em que a própria reduplicação assume o lugar de estrutura. Forma de uma forma, ela colhe o derradeiro murmúrio da estrutura expirante. Já sem nada, ou quase nada, a dizer, o mito só dura sob a condição de repetir-se.

Veremos que, para esse autor, os mitos operam a partir de repetições que não são idênticas e têm como função própria tornar manifesta a estrutura do mito. Além disso, o intuito do mito é sempre fornecer um modelo lógico a uma contradição e/ou necessidade, o que o faz se desenvolver em camadas, cada uma ligeiramente diferente da precedente, tomando uma forma helicoidal até alcançar sua finitude e esgotamento.

Talvez se Lévi-Strauss fosse questionado sobre a literatura de quadrinhos japoneses e acerca da origem das histórias que envolvem estas raposas, pudesse identificar nesse gênero literário elementos daquilo que outrora se constituiu como mito. Contudo, é provável que o comparasse a um folhetim, ao estilo literário mais vulgar do gênero romanesco, no qual as histórias em capítulos trazem sempre o mesmo herói e cujas intrigas conservam sempre a mesma construção e “final feliz” de ordem moral (que soa como uma vaga equivalência com a estrutura fechada do mito).

Nesse sentido, pensar o caminho percorrido das kitsunes dos mitos japoneses até os mangás nos coloca diante da questão da forma de transformação e das dinâmicas de distanciamento, esfriamento e morte do mito. Uma vez que nos inclinamos a entender com Durand (1998, p. 11) que, mesmo diante do esvaziamento da substância mitêmica e de seu consequente desgaste, o mito nunca desaparece, mas encontra-se *à espera do eterno retorno*.

Vemos, então, que, não obstante o mito desgaste-se, ele nunca desaparece, porque os mitemas⁶⁴ são em número finito (Ibid., p. 116). Segundo Durand (Ibid., p. 115):

Desde o momento em que há flutuações nos mitemas, pode falar-se em derivação, e há sempre flutuações. O mito nunca se conserva em seu estado puro. Não existe o momento zero do mito, o início absoluto. Existem inflações e deflações. É por esta razão que **o mito vive (grifo nosso)**, é por isso que ele é endossado por culturas, por pessoas e por momentos (...).

Na interpretação dos mangás, dada à fragilidade dos cenários míticos dessas HQs, trabalharemos não os mitemas, mas os mitologemas, os quais designam uma organização de elementos, motivos ou temas mitológicos e que constituem unidades menos significativas e menos redundantes do que o mitema.

Sustentamos nesta tese que, não obstante a irreversibilidade e a quebra de simetria que ocorre na transição dos mitos para o campo literário (sobretudo se estamos falando de um gênero muito próximo ao folhetim), os mangás têm o mérito de pôr em profusão uma

⁶⁴ Durand utiliza o termo mitema como a menor unidade com sentido que compõe um mito.

série de mitologemas, que são constantemente criados e reinventados a partir de materiais e universos simbólicos disponíveis às crianças em seu meio social.

Se as narrativas míticas que ecoam nos mangás estão presentes nas brincadeiras, nos desenhos e nas narrativas das crianças, isso se deve ao caráter dinâmico e simbólico que caracteriza o imaginário e que foi tão bem explicitado por Gilbert Durand em “*As Estrutura Antropológicas dos imaginários*”. Nesse sentido, e embora o tema certamente mereça uma análise mais aprofundada, acreditamos que os mangás podem ser vistos como versões, desdobramentos dos mitos e histórias japonesas, que viajam até nós por meio de “velhos folhetins” e meios tecnológicos.

Será no conceito de *bacias semânticas* que a metodologia durandiana irá se apoiar para explicar as transformações do mito, ou seja, na ideia de que os mitos dominantes são sujeitos a atualizações e potencializações sucessivas, de acordo com um ritmo aproximativo de três gerações.

Trata-se de um conceito importante e em certa medida polêmico, pois dele se depreende o entendimento de Durand de que a história se limita a uma vasta "realização simbólica" de aspirações arquetípicas frustradas. Segundo o autor (2002, p. 386 e 387):

Uma "jornada" do devir imaginário seria de mais ou menos duas gerações de 36 anos cada, uma diurna, "idealista", a outra "noturna, "realista", notadas pela utilização mais frequente num e noutro caso recíproco do "tema da noite" e do "tema do meio-dia". É o mecanismo da frustração-imitação, constitutiva do recalamento, que em última análise explicaria esta regularidade das fases imaginativas na história literária: de meia-geração em meia-geração um tema teria tempo de passar do estágio de descompressão (défoulement) de uma frustração ao estágio de pressão pedagógica devidamente imitada pelo grupo social, e de se tornar assim opressivo por seu turno. A dialética das épocas históricas reduz-se assim ao duplo movimento, mais ou menos agravado pelos incidentes ocorrenciais, da passagem teórica de um regime de imagens a outro e da mudança prática, medida pela duração média da vida humana, de uma geração adulta a outra: uma pedagogia põe fora a outra, poder-se-ia dizer, e a duração de uma pedagogia apenas é limitada pela duração temporal da vida do pedagogo.

Durand distancia-se da concepção de mito de Lèvi-Strauss, pois entende que, no modelo de análise estrutural desse autor, os elementos simbólicos, os conteúdos são tidos como conjecturais, sendo que o mais importante é compreender a atitude intelectual dos

povos frente aos próprios mitos. Indo de encontro à acepção de mito proposta pelo estruturalismo levistraussiano, Durand (1996, p. 99 e 100) irá reivindicar – como já dito anteriormente – não apenas o direito de igualdade entre o imaginário e a razão, mas o direito de integração e a antecedência do imaginário e dos seus modos arquetípicos sobre o sentido próprio e as suas sintaxes do texto mítico. Em suas palavras (2002, p. 358):

Se quisermos mostrar que o que há de universal no imaginário não é a forma desafetada, é sim o fundo. E aqui é preciso voltar à noção de estrutura que utilizamos e que não se deve confundir com uma simples forma, como Lévi-Strauss parece ter tendência a fazer. Não é a forma que explica o fundo e infraestrutura, mas muito pelo contrário é o dinamismo qualitativo da estrutura que faz compreender a forma (...).

Nesse sentido, a análise estrutural figurativa proposta por Gilbert Durand (2002) se diferenciará do estruturalismo levistraussiano basicamente pelo acréscimo de um terceiro nível de leitura, ou seja, além do nível diacrônico (leitura linear e evolutiva que trata do enredo da história) e do nível sincrônico (quando o mito se dá a conhecer pela repetição, ou seja, pela redundância dos seus mitemas), Durand irá acrescentar um nível arquetípico, com o intuito de evidenciar, pelo método de convergência isomórfica, o isotopismo que permite o diagnóstico dos regimes latentes e patentes.

Tomemos como exemplo a leitura acerca da presença do porco espinho⁶⁵ em um grupo de mitos e a leitura com base no isomorfismo simbólico dos *kurnais*, realizada por Gilbert Durand.

⁶⁵ Nas *Mitológicas v.I*, Lévi-Strauss (2004) realiza - a partir do método de análise estrutural, que servirá de referência para a mitocrítica e mitoanálise de Durand, com base no princípio de pregnância simbólica - a passagem dos mitos sul-americanos para os norte-americanos. Para isso, pautado sempre pela possibilidade da transformação dinâmica do mito, parte do mito do Bororo do desaninhador de pássaros (M1) para analisar diversas versões deste mito coletadas durante as viagens do próprio Lévi-Strauss e de outros viajantes. Levando a cabo o projeto de se ampliar a análise dos mitos, a obra *Mitológicas* apresenta ao leitor esquemas míticos que vão da América do Sul até a América do Norte. A tarefa é provar que mitos que não se assemelham surgem dos mesmos princípios e compartilham analogias, estruturas, ligando um grupo de transformação a outro.

A partir da análise da redação porco-espinho abordada nas *Mitológicas* v.3 (2006, p. 245), Lévi-Strauss discorrerá sobre o problema forma-conteúdo, ou seja, tratará da questão da “atividade inconsciente do espírito”, que consiste em “impor formas a um conteúdo”. A questão do porco-espinho no trabalho desse antropólogo proporciona vislumbrar grupos de transformações míticas pertencentes a culturas ameríndias, que evidenciam invariâncias estruturais, tornando possível ao leitor apreender que a diversidade é compatível com a unidade. Em uma estrutura de grupos de transformações, os mitos são transformações reversíveis dos demais modelos.

Lévi-Strauss concluirá, a partir da leitura sincrônica e diacrônica das diferentes versões do mito sobre as esposas dos astros, que o porco-espinho representa a periodicidade sazonal no âmbito dessas populações, uma vez que a periodicidade de seus espinhos reproduz a dos grandes ciclos cósmicos (temporalidade/periodicidade).

Uma vez que o mito perde a capacidade de realizar esses “ajustes” geográficos, ou seja, perde sua plasticidade e passa à auto-repetição, deparamo-nos com seu desdobramento em literatura – um romance ou folhetim. Dito de outro modo, o mito morre quando a narrativa tradicional perde seu caráter dinâmico e a capacidade de realizar inversões e cede à força da auto-repetição.

Indo de encontro a essa perspectiva estruturalista, Durand (2002, p. 63 e 64) defende que não são as relações de ordem binária, mas a lógica dos isomorfismos que permite acompanhar as versões das narrativas míticas nas mais diversas culturas. Isso porque “a imaginação forma uma camada profunda que a experiência nunca poderá contradizer, mesmo diante do desmentido experimental”. E, um pouco adiante, dá como exemplo os Kurnais, da Austrália, “povo que faz a distinção entre o arquétipo imaginário e o animal objeto da experiência cinegética, enquanto reservam o nome de ‘animais notáveis’ para os arquétipos teriomórficos dos contos de fadas”. (Ibid, p. 70)

Ora, a questão para Durand não é, a partir de todas as versões do mito, buscar sua transformação como uma inversão redutível à lógica binária e à sua dimensão semiológica, mas identificar e classificar os isomorfismos que fazem constelar esquemas, arquétipos e símbolos em torno de um núcleo comum.

Dito isso, e não obstante o estruturalismo levistraussiano tenha apresentado valor heurístico para o próprio Durand (2002) pensar as transformações do mito, entendemos que apenas a hermenêutica durandiana tornará possível a análise simbólica dos mangás quanto aos aspectos míticos desse material literário.

Para entendermos a concepção de transformação dinâmica do mito proposta no método durandiano, precisamos ter clareza de que seu caráter universal não se restringe à permanência de relações estruturais formais (inversão e preservação de lógica binária, a despeito dos conteúdos simbólicos do mito), mas só é possível graças à anterioridade tanto cronológica como ontológica do simbolismo sobre qualquer significância audiovisual (DURAND, 2002, p. 394).

Admitir o semantismo do imaginário como referência última de toda a produção humana (incluindo-se a ciência!) possibilitar-nos-á lançar sobre os mangás e demais elementos culturais um olhar sedento por desvelar os grandes mitos diretivos do imaginário cultural, uma vez que o mito opera como modelo matricial de toda a narrativa (DURAND, *Ibid.*, p. 63), dado que se estrutura pelos *schèmes* e arquétipos fundamentais da psique do *sapiens sapiens*.

Isso nos anima a enveredar na Parte II desta tese pelo caminho da leitura simbólica dos mangás, muito embora tenhamos clareza de que o material dos mangás revele acentuada pobreza dos cenários míticos e ausências mitêmicas. Nesse sentido, dada à impossibilidade de realizarmos uma leitura mitocrítica do material que constitui nosso objeto de estudo, tal como é proposta por Durand, contentar-nos-emos em buscar em seu método mitocrítico⁶⁶ o apoio epistemológico necessário para realizarmos um exercício hermenêutico figurativo dos mangás.

⁶⁶ Para Teixeira & Araújo (2011, p. 69), devemos situar o método durandiano de estudo do imaginário na junção da análise comparatista dos procedimentos simbólicos da criação literária e artística (mitocrítica) com elementos sintomáticos das atitudes socioculturais (mitanálise). O texto literário, oral ou escrito (uma narrativa, seja ela poética, romanesca ou dramática) assume, aos olhos de Durand (2002, p. 59), uma relação estreita com o *sermo mythicus* (matriz de todo discurso, tal como o arquétipo é a matriz de todo imaginário), que é sempre transpessoal, transcultural e metalinguístico.

Antes, porém, deter-nos-emos em uma interpretação sobre o mito cosmogônico japonês de Amaterasu, a deusa xintoísta do sol que mergulhou em um mundo de trevas antes de dar a luz ao mundo. Na parte II deste trabalho, tentaremos tornar clara a relação de Naruto com o mito da Deusa Amaterasu, daí a justificativa de nos atermos aqui a esse mito.

3.2 – A deusa Amaterasu e a lógica mítica cíclica japonesa

Segundo o historiador francês Jean-Marie Bouissou (2011)⁶⁷, a sociedade japonesa é orientada por um cenário mítico cíclico cuja dinâmica envolve um cataclismo seguido de um renascimento. Com efeito, o mito de criação da deusa xintoísta do sol Amaterasu e a forma como os japoneses lidam com a destruição, seja ela causada pelas guerras ou pelos constantes desastres naturais, confirmam essa tese, uma vez que a deusa Amaterasu mergulha no mundo em trevas antes de lhe dar à luz.

Jean-Marie Bouissou (Ibid.) sustenta ainda que essa mesma lógica cíclica (cataclismo-renascimento) presente nas narrativas míticas explicaria por que, para o povo japonês, a destruição causada pela bomba lançada sobre Hiroshima foi o prelúdio para o "milagre japonês", que fez do país a segunda maior economia do mundo. Nesse caso, o cenário cíclico da narrativa mítica e o quadro histórico seriam reforçados pela sucessão incessante de desastres naturais⁶⁸ que afetam o arquipélago. Segundo, ainda, o autor:

(...) a diferença de perspectiva entre o cristianismo e o xintoísmo consiste no fato de que este último é inteiramente focado no ciclo de vida e ignora o fim do mundo, ao contrário do cristianismo que trabalha com a ideia de um homem impotente que aguarda a ressurreição em outro mundo. (Tradução nossa).

67 Disponível em: <http://www.monde-diplomatique.fr/2011/04/BOUISSOU/20356>. Acesso em 12 de maio de 2013.

68 Nesse artigo, Jean-Marie Bouissou se refere à periodicidade de tufões e demais manifestações da natureza que costumam causar desastres naturais no Japão. Segundo o autor, durante um século, o Japão experimentou 119 terremotos.

Nosso estudo mostra que essa lógica cíclica do universo mítico japonês faz-se presente também na iconografia e nas histórias destinadas às crianças japonesas. Não é raro encontrar, tanto nos mangás e animês (é o caso de Naruto), como em outras representações artísticas japonesas, referências à divindade xintoísta da fertilidade Amaterasu, representada sob a forma de uma raposa branca.

Na cosmogonia japonesa, Amaterasu é apresentada como a filha mais velha dos deuses Izanagi e Izanami. Ela teria nascido tão radiante que seus pais enviaram-na para o céu, de onde ela projetava sua luz sobre a Terra. Suas roupas eram cobertas de joias e seu colar de luz formava a Via Láctea. Depois de ter aquecido o mundo com seus raios e criado as condições ideais para o desenvolvimento da vida, Amaterasu desceu à Terra. Ensinou os japoneses a cultivar o arroz e o trigo, bem como a criar o bicho-da-seda e a produzir tecidos com seus fios (WILKILSON, 2010). Segundo Roy Willis (2007, p. 115):

Amaterasu é reverenciada tanto como divindade espiritual quanto como antepassada da sagrada família imperial japonesa. Chegou a ser venerada no próprio palácio imperial, até se tornar politicamente conveniente colocar a autoridade do imperador além do poder da sacerdotisa e erigir um santuário para ela (...). (Tradução nossa).

No mangá Naruto, porém, Amaterasu apenas nomeia uma técnica utilizada pelas personagens Sasuke e Itachi, ambas pertencentes ao clã *uchiha*⁶⁹. A técnica Amaterasu⁷⁰ no mangá consiste na evocação de uma chama negra muito potente, capaz de queimar tudo o que se encontra ao alcance de seu executor.

Aqui, centraremos especial atenção no episódio mítico no qual Amaterasu, em um momento de raiva ou medo, mergulha o mundo em trevas antes de lhe dar à luz. Para isso, nos deteremos em algumas versões do mito veiculadas em livros e *sites* destinados ao leitor jovem. Muito embora essas versões, apresentadas *ipso facto*, revelem fragilidade estrutural,

⁶⁹ Sobre as personagens e narrativas do mangá Naruto, ver parte II desta tese.

⁷⁰ No capítulo final deste trabalho, que analisa o mangá Naruto, podemos ver que a filiação a um determinado clã não necessariamente habilita o iniciado a executar a técnica Amaterasu – a exemplo da maioria dos *jutsus* apresentados pelos personagens –, uma vez que as habilidades de cada ninja encontram-se condicionadas à sua dedicação aos treinamentos e à aquisição do autocontrole.

pois constituem narrativas simplificadas, que carecem de passagens e símbolos importantes do texto “original” (narrativa canônica do mito).

Antes, porém, de continuarmos a discorrer sobre a lógica cíclica que orienta as narrativas míticas japonesas e é observada no mito de Amaterasu, é necessário fazer um esclarecimento sobre alguns termos e expressões utilizados por G. Durand e referentes ao estudo que empreendo a seguir.

Como dissemos anteriormente, a leitura do mito se dá ao mesmo tempo de forma sincrônica – quando o mito se dá a conhecer pela repetição, ou seja, pela redundância dos seus mitemas, revelando aspectos simbólicos que lhes são caros – como diacrônica – leitura linear e evolutiva que trata do enredo da história.

Autores como Gilbert Durand (2012) e Claude Lévi-Strauss (1973) concordam que o mito se mostra pela redundância dos seus mitemas e que, por isso, foge ao processo de uma demonstração analítica e de uma descrição histórica de causa e efeito. Isto explica porque, nas palavras de Gilbert Durand (2002, p. 390 e 391), a fórmula “*traduttore traditore*”, pela qual se entende que língua – domínio semiológico – não se traduz nunca completamente noutra língua, não se aplica às narrativas míticas, cuja “tradução”, utilizando o semantismo dos mitemas, é sempre possível. Nas palavras de Durand (Ibid.): “Este paradoxo na tradução resume a ambiguidade psicossocial do símbolo”.

Veremos no capítulo seguinte, quando nos aprofundaremos na leitura hermenêutico-simbólica do mito, que Durand, já se afastando do estruturalismo levistraussiano, sustenta que na base de todo mito se encontra uma dada “matriz arquetípica” que, por sua vez, está na base da figuração simbólica, dado que se trata de uma generalização dinâmica e afetiva da imagem.

Assim, acreditamos que a partir de uma leitura sincrônica (que é da ordem dos encaixes e das redundâncias mitêmicas) e diacrônica (da ordem da racionalidade do discurso da narração), assim como de uma busca dos isotopismos simbólicos e arquetípicos

dessas versões do mito de Amaterasu, seja possível nos aproximarmos da chave semântica deste mito e de sua função fantástica⁷¹.

Assim, deter-nos-emos na interpretação de algumas versões literárias dessa narrativa mítica, sendo a primeira extraída de uma apresentação parcial do primeiro tomo da obra Kojiki⁷²:

Primeira versão: A lamentação de Hayasusanoono Mikoto

(Amaterasu e Tsukuyomi) governavam (seus domínios), de acordo com seus desígnios (de Izanagi), mas Hayasusanoono Mikoto não governava o reino a ele confiado, prateando e lamentando profundamente até sua longa barba finalmente atingir a altura do peito⁷³. Este seu pranto foi tal que as verdejantes montanhas mirraram e todos os rios e mares secaram. Em todos os lugares ouvia-se o brado dos deuses malevolentes, abundantes como moscas, ocorrendo toda a sorte de calamidades. Então Izanagi dirigiu-se a Hayasusanoono Mikoto e perguntou-lhe: "Por que não governais os domínios que vos confiei, mas somente pranteias?" ao que (Hayasusanoono) respondeu-lhe: "Meu pranto é por desejar ir a Nenonatasukuni, a terra onde jaz minha mãe"; mas, ao ouvir tais palavras, o grande deus Izanagi disse enfurecido: "Se é assim, já não mais habitareis esta terra (Nakatsukuni)"; e, com tais palavras, banuiu-o dali. Este grande deus Izanagi encontra-se guardado em Tagaw em Azumi.

A deusa Amaterasu e Hayasusanoono Mikoto – A expulsão de Hayasusanoono Mikoto

Neste tempo Hayasusanoono Mikoto disse: "Antes, porém, desejo despedir-me da deusa Anateiras"; e, assim que ascenderam aos céus, as

⁷¹ Apresentaremos ao leitor de forma mais detalhada nos próximos capítulos que a função fantástica manifesta-se como um padrão da insubordinação humana à existência e à morte, sendo que o sentido supremo da função fantástica é o eufemismo – pois transformação da realidade –, sendo a infância o arquétipo do ser eufêmico (DURAND, 2002, p. 402 a 404).

⁷² Reproduzimos aqui a versão apresentada por Luís Fábio Marchesoni Rogado Mietto (1995), tomando a liberdade de suprimir as inúmeras referências necessárias ao trabalho de natureza literária.

⁷³ Nota do autor: Na versão do Nihonshoki, Susanoo é encarregado de governar Nenokuni, ou seja, o reino das profundezas. Trata-se de um personagem mítico extremamente complexo, muitas vezes identificado como o deus das tormentas, corno herói nacional, como revoltoso político etc. Originariamente Susanoo é considerado uma divindade de humo e seu nascimento a partir de Izanagi, assim como Amaterasu, foi uma tentativa de inseri-lo no quadro da mitologia oficial. Existem inúmeras interpretações acerca da não obediência de Susanoo e de seu comportamento no restante da narrativa, sugerindo que esse mito é um paradigma para a superação de problemas na corte referentes à sucessão imperial.

montanhas e as águas bramiram e toda a terra tremeu. Amaterasu, ao ouvir (este barulho), disse aturdida:

"Certamente não são boas intenções que o trazem aqui (Hayasusanoo). Sinto que ele deseja usurpar meus domínios"; e, assim, desfez imediatamente seu penteado, os cacheou, enfeitou os cachos em ambos os lados esquerdo e direito e também em ambas as mãos esquerda e direita, prendeu jóias adornadas com uma miríade de filamentos de contas de magatama; em suas costas colocou urna aljava com mil flechas e, em seu peito, urna aljava com quinhentas flechas; e, ainda, amarrou um poderoso takatomo" (em sua mão esquerda) e, agitando a extremidade superior de seu arco, cravou com tal facilidade suas pernas na dura terra até a altura de suas coxas, que parecia estar lutando contra a macia neve; bramiu com fúria violenta cravando firmemente seus pés no solo e, esperando (Hayasusanoo) desta forma, perguntou-lhe: "Qual o motivo de virdes até meus domínios?"; Hayasusanoo respondeu: "Não há mal algum em meu coração. Simplesmente, respondi à grande divindade (Izanagi), quando me perguntou as razões de meu tão longo pranto, que pranteava, pois desejava ir a terra onde jaz minha mãe. Então, a grande divindade (Izanagi) ordenou-me que não mais habitasse nesta terra (Nakatsukuni) e, por ter me expulsado daqui, vim para vos contar as intenções de minha ida (a terra de minha mãe). Não oculto nenhuma outra intenção"; e, após ouvir isto, a deusa Amaterasu perguntou-lhe: "Como poderei saber se tendes o coração puro?"; neste momento Hayasusanoo lhe responde: "Vociferemos aos deuses e geremos filhos então".

A contenda das duas divindades

Então, sob estas circunstâncias, ficaram com o rio Amenoyasu separando-os e, quando chegou o momento de vociferarem, Amaterasu pediu pela espada de deztsuka carregada por Takehayasusanoo Mikoto e, partindo-a em três pedaços, purificou-os chapinhando-os nas águas de Amenomanai, mastigou-os e, quando os expeliu na forma de uma fina névoa, veio à existência a divindade chamada Takiribimeno Mikoto. Esta divindade também é conhecida como Okitsushimahimeno Mikoto⁷⁴.

Em seguida, (veio à existência) Ikichishimahimeno Mikoto. Esta divindade também é conhecida como Sayoribimeno Mikoto. Em seguida, (veio à existência) Takitsuhimeno Mikoto (nove deuses). Hayasusanoo Mikoto pediu pela miríade de filamentos de magatama que ornavam o lado esquerdo do penteado de Amaterasu e, tilintando suas contas, purificou-as nas águas de Amenomanai; mastigou-as e, da fina névoa formada ao expeli-las, veio à existência a divindade conhecida como Masakatsukatsukachihayahiarne-nooshohomimino Mikoto. Igualmente, pediu pela miríade de filamentos de magatama que ornavam o lado direito do penteado de Amaterasu, mastigou-as e, da fina névoa formada ao expeli-las, veio à existência a divindade conhecida como Amenohohino Mikoto. Igualmente, pediu pelas contas que ornavam e sustentavam seu

⁷⁴ Referências do autor: No original, mizura, um tipo de penteado masculino. O fato de a deusa ser descrita em termos masculinos levou alguns estudiosos, particularmente Tsuda, a supor que Amaterasu seria na realidade uma divindade masculina, refletindo a própria figura do imperador. Essa divindade representando o sol seria, então, um deus utilizado pelas xamãs e a narrativa refletiria a preparação das xamãs para serem possuídas por esse deus.

penteados, mastigou-as e, da fina névoa formada ao expeli-las, veio à existência a divindade Arnatsuhikoneno Mikoto. Igualmente, pediu pelas contas que ornavam seu braço esquerdo, mastigou-as e, da fina névoa formada ao expeli-las, veio à existência a divindade Ikutsuhikoneno Mikoto. Igualmente, pediu as contas que ornavam seu braço direito, mastigou-as e, da fina névoa formada ao expeli-las, veio à existência a divindade Kumanokusubino Mikoto. Ao todo surgiram cinco divindades. Neste momento a deusa Amaterasu dirige-se a Hayasusano Mikoto, dizendo-lhe: "Estas cinco crianças recém-nascidas do sexo masculino foram geradas a partir de objetos (joias) de minha propriedade. Portanto, são naturalmente meus filhos. As três crianças do sexo feminino, nascidas primeiro, foram geradas a partir de um objeto (espada) de vossa propriedade. Portanto, naturalmente são vossas filhas"; assim dizendo, ela as distinguiu. A primeira divindade nascida, Taldribimeno Mikoto, encontra-se guardada no Nakatsumiya de Munakata. Ikichishimahimeno Mikoto encontra-se guardada no Nakatsumiya de Munakata. Takitsuhimeno Mikoto encontra-se guardada no Hetsumiya de Munakata. Estas três divindades são os três grandes deuses reverenciados pelos Kimide Munakata. Entre as cinco divindades nascidas por último, o filho de Amenohohino Mikoto, Takehiratorino Mikoto é o ancestral dos Kunino Miyatsuko de Iztmo, dos Kunino Miyatsuko de Muzashi, dos Kunino Miyatsuko de Kamitsuunalcami, dos Kunino Miyatsuko de Shimotsuunakami, dos Kunino Miyatsuko de Ijimu, dos Agatanushi de Tsushima e dos Kunino Miyatsuko de Tohotsuafumi. Em seguida, Amatsuhikoneno Mikoto é o ancestral do Kunino Miyatsuko de Ofushikafuchi, dos Muraji de Nukatabeno Yue, dos Kunino Miyatsuko de Ubaraki, dos Atahi de Tanaka em Yarnato, dos Kunino Miyatsuko de Yamashiro, dos Kunino Miyatsuko de Umakuda, dos Kunino Miyatsuko de Kihhi em Michino Shiri, dos Kunino Miyatsuko de Suhau, dos Miyatsuko de Amuchi em Yamato, dos Agatanushi de Takechi, dos Inolci de Kamafu e dos Miyatsuko de Sakikusabe.

A vitória de Hayasusano Mikoto Neste momento Hayasusano dirige-se à deusa Amaterasu dizendo-lhe: "Meu coração é puro. Por esta razão gerei filhas graciosas. Desta forma, a vitória sem dúvida a mim pertence"; assim, exultante com a vitória, destruiu os canteiros dos campos (arrozais) de Amaterasu, soterrou suas valas e, além disso, defecou na sala onde se ofertavam os primeiros frutos. Mesmo assim, Amaterasu não o reprovou, mas apenas disse: "Aquilo, semelhante a fezes, deve ser o vômito de meu irmão, que estava embriagado. Com relação à destruição dos canteiros e o soterramento de suas valas, meu irmão deve ter agido assim, pois certamente pensava ser inútil usar as terras desta forma"; e, embora (Amaterasu) bem intencionada tentasse explicar (os atos de Hayasusano), seu mau comportamento não cessava, mas tornava-se cada vez mais violento. Quando a deusa Amaterasu se encontrava na sala sagrada de tecelagem observando a tecedura das vestes divinas, Hayasusano abriu um buraco na porção central mais alta do forro da sala de tecedura divina e atirou um cavalo que tivera sido esfolado a partir da cauda; as tecelãs divinas ao verem-no, assustaram-se, bateram seus genitais contra a lançadeira e, assim, vieram a morrer.

A reclusão de Amaterasu na Gruta Celeste

Neste tempo, a deusa Amaterasu, receosa diante do que presenciava, abriu a entrada da gruta celeste e entrou em seu interior, fechando-se ali. Neste momento Takamagahara cobriu-se de trevas e Ashiharano Nakatsukunim mergulhou em completa escuridão. Por esta razão (devido à Amaterasu

ter-se escondido) as trevas reinavam intermitentes. Em todas as partes ouviam-se os prantos das miríades de deuses, abundantes como moscas e ocorria toda a sorte de calamidades. Diante disto, as oitocentas miríades de deuses reuniram-se em assembleia divina nas margens do rio Ameno Yasu, pedindo para a divindade Omoikane, filho da divindade Takamimusubi, refletir (sobre o acontecido) e, então, juntaram as Naganakidori de Tokoyo, apanharam a dura rocha da margem superior do rio Ameno Yasu, tomaram o ferro do monte Ameno Kana, procuraram pelo ferreiro Amatumara, encarregaram Ishikoridomeno Mikoto de construir um espelho; Tamanoyano Mikoto de fazer uma joia adornada com uma miríade de filamentos de contas de magatama; chamaram Amenokoyaneno Mikoto e Futotamano Mikoto, pedindo-lhes que removesses os ossos escapulares de um cervo macho do monte Ameno Kagu; apanharam a hahaka (nome de árvore) do monte Ameno Kagu, para então iniciarem as adivinhações; arrancaram as raízes das floridas árvores masakal" do monte Ameno Kagu, em seus ramos superiores prenderam a miríade de filamentos de contas de magatama, em seus ramos medianos prenderam um espelho de grandes dimensões e em seus ramos inferiores suspenderam vestes alvas e azuis; estes vários apetrechos estavam nas mãos de Futotamano Mikoto, como oferendas solenes" e Amenokoyaneno Mikoto entoava a liturgia solene; a divindade Amenotajikaraono ocultou-se na entrada (da gruta) e, enquanto isto, Amenouzumeno Mikoto prendia as mangas de suas vestes com ramos da hikage celeste, amarrou masakinokazura em sua cabeça, prendeu em suas mãos montes de folhas de salsa do monte Ameno kagu, esvaziou uma tina em frente à entrada da gruta celeste, pôs-se a retumbá-la com os pés, expôs seus seios e baixou suas vestes expondo seus genitais. Neste momento, Takamagahara ressoou efusivamente com a miríade de deuses gargalhando e rindo em uníssono. Neste momento, a deusa Amaterasu estranhou (esta movimentação toda), abriu parcialmente a entrada de Ameno Iwayato e, de dentro, disse: "Amenohara encontra-se em trevas, pois me escondi e, assim também, Ashiham-nonakatsukuni deve estar em completa escuridão; mas então, qual o motivo de Amenott-zume dançar e cantar e da miríade de deuses gargalharem e rirem em uníssono?".

Então, Amenouzume disse: "Rejubilamos, pois há entre nós uma divindade a vos superior". E, enquanto dizia isto, Amenokoyaneno Mikoto e Futodamano Mikoto trouxeram o espelho e, quando o mostraram à Amaterasu, esta, achando tudo cada vez mais estranho, foi saindo aos poucos para a entrada e, enquanto observava sua imagem refletida no espelho, Amenotajikaraono Kami, que se escondera, agarrou as suas mãos e a puxou para fora. Imediatamente Futodamano Mikoto estendeu a corda atrás dela e disse: "Já não podeis retornar para o interior (da gruta) além deste ponto"; e, quando a deusa Amaterasu finalmente saiu, tanto Takamagahara quanto Ashiharano Nakatsukuni retornaram às luzes.

O banimento de Hayasusanoo e a origem dos cinco tipos de cereais

Neste tempo, as oitocentas miríades de deuses reunidos deliberaram impor a Hayasusanoo no Mikoto como oferenda uma miríade de tábuas com presentes e, para se purificar de suas culpas, cortou-lhe a barba, as unhas de suas mãos e pés e o expulsaram. Porém (Hayasusanoo) pediu à deusa Ôgetsuhimem alimentos. Ôgetsuhime tirou diversos alimentos de seu nariz, de sua boca e de seu ânus, preparando com eles diversas iguarias, mas quando as presenteou a Hayasusanoo no Mikoto ele, que observara todos os seus movimentos, achou que ela sujara a comida antes de lhe oferecer e a matou. Então, do corpo da deusa morta brotaram várias

coisas: de sua cabeça cresceram bichos de seda, de seus olhos nasceram brotos de arroz, de seus ouvidos nasceram painços, de seu nariz nasceram feijões, de sua genitália nasceu trigo e de seu ânus nasceu soja e, então, Kamimusuhino Mioyagarnino Mikoto apanhou-os, usando-os como sementes.

A partir de uma seleção dos mitos e lendas do Japão antigo⁷⁵, uma literatura de um estilo de escrita simples e de fácil compreensão apresenta ao público infanto-juvenil e ao imaginário dos meninos e meninas aqui interpretados o mito de Amaterasu. Versões do mito encontradas na literatura infanto-juvenil como o título “Mitos e Lendas do Japão”, de F. Hadland Davis (2004), embora apresentadas em um formato muito resumido, convergem para o enredo do *kojinky*.

A versão abaixo – um texto veiculado pelo domínio Wikipédia, pode ser encontrada em *posts* de *blogs* e *sites* apreciados pelo público otaku, provavelmente pela referência do desenho – revela a pobreza do cenário mítico: apresenta algumas inversões (por exemplo, o fato de Amaterasu, já de início, habitar uma gruta), e revela a ausência de muitos mitemas (como o mitema no qual Susanoo reitera a vontade de estar com sua mãe) e conteúdos simbólicos (a ausência das joias e da árvore, por exemplo) presentes na “versão canônica do *kojinky*”. Não obstante a pobreza do cenário mítico, observa-se no texto “que circula pela *internet*” a permanência da pregnância simbólica de objetos importantes como a lança, o cavalo e o espelho. Passemos à leitura da versão veiculada na Wikipédia⁷⁶:

Amaterasu

Amaterasu vivia em uma gruta, em companhia de suas criadas, que lhes teciam cotidianamente um quimono da cor do tempo. Todos os dias de manhã, ela saía para iluminar a Terra. Até o dia em que seu irmão, Susano-o, (deus do Oceano) em acesso de fúria destruiu campos de arroz. Susano-o, insatisfeito jogou um cavalo morto celestial sobre os teares das criadas tecelãs. Assustadas, elas se atropelaram, e uma delas morreu perfurada por sua própria lançadeira. A deusa Amaterasu não apreciou a brincadeira. Zangada, recolheu-se em sua caverna celestial e a luz desapareceu. O mundo congelou e os campos murcharam. E o pânico foi semeado até no céu, onde viviam os deuses e deusas, que como os humanos, também não enxergavam nada. Os deuses temendo a escuridão

⁷⁵ Conforme relatados nos livros *Kojiki* (Anais das coisas antigas), 712 d.c, e *Nijonshoki* (Crônicas do Japão), 720.d.c.

⁷⁶ Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Amaterasu>. Acesso em 03 de maio de 2013.

eterna organizaram uma festa na entrada da caverna. Eles se reuniram e bolaram um estratagema. O deus da inteligência, Omoikane, pediu a todos que comparecessem ao redor da caverna e colocassem um espelho apontando para a entrada. Pediram a Lume, a mais engraçada das deusas, que os distraísse diante da gruta fechada em que Amaterasu estava amuada. Uzume não usou de meios termos: pôs-se a dançar provocantemente, exibindo suas partes íntimas com caretas irresistíveis. Estava tão divertida que os deuses desataram na gargalhada. Curiosa, Amaterasu não aguentou: entreabriu a pedra que fechava a gruta, e os deuses lhe direcionaram um espelho onde ela viu uma mulher esplêndida. Surpresa, ela se adiantou. Então os deuses agarraram-na e Amaterasu que saiu para sempre de sua caverna celestial. O mundo estava salvo.

O retorno da deusa Amaterasu após o tempo de reclusão na caverna está relacionado a um período de luz e de fertilidade. Traz uma importante reflexão ao assinalar a relação que o salão de tecelagem simboliza na criação do cosmo e na relação com o caos que o mito se propõe explicar. Segundo Roy Willis (2007, p. 115):

Amaterasu era uma sacerdotisa-rainha, responsável por tecer as roupas dos deuses, e o salão de tecelagem pode ter sido sua oficina”. Algumas autoridades sugerem que ela e suas assistentes estavam fazendo trajes a serem usados por sacerdotisas que atuavam em cerimônias ligadas ao culto do sol. Uma interpretação mais provável é a noção de que elas estavam tecendo o material do universo ainda incompleto. As ações de Susano-o talvez possam ser vistas como um ataque caótico ao cosmo ou à ordem universal. O sagrado salão de tecelagem, uma cena da criação, seria uma arena adequada para o confronto entre as encarnações divinas do cosmo (Amaterasu) e do caos (Susano-o).

Embora não seja nossa intenção, neste momento, abordar o mito de Amaterasu a partir do método da mitocrítica, a redundância de mitemas como exemplificar confirma o ciclo criação-destruição como um tema presente na tradição mítica japonesa.

A narrativa diacrônica busca explicar os ciclos da natureza e a origem de cinco tipos de cereais a partir da disputa entre os dois irmãos, que ocasiona a reclusão de Amaterasu e retorno dessa deusa. Três momentos:

1. *A chegada de Susano-o aos céus*: Susano-o, o deus masculino que reclama a mãe (negação da individuação), chega ao céu e desorganiza o cosmo, até então lugar da fertilidade e da criação da deusa provedora Amaterasu. Essa

desorganização é simbolizada pelas imagens dos tsunamis e dos terremotos, desencadeados por sua chegada, e que representam o caos e a agitação;

2. *O período de guerra e instauração do caos:* diante da iminência do caos, a deusa se prepara para um período de guerra; há uma transformação em sua imagem, pois ela agora se apresenta em sua face de guerreira, ornamentada com lanças, joias e espada que bate o pé no chão (terra). Tem início uma longa disputa, que gera filhos.
3. *A situação de caos é instalada definitivamente quando Amaterasu se fere e se recolhe:* no momento em que Susano-o lança, por meio de um buraco no forro da sala de tecedura divina, um cavalo esfolado e atrapalha a criação divina, pois as tecelãs divinas morrem ao baterem suas genitais contra a lançadeira. A partir desse episódio, instala-se um longo período de trevas.
4. *Depois do período de trevas, a festa - celebração da vida – simboliza um convite ao retorno da Deusa:* os deuses fizeram várias ferramentas, foles e forjas. Com elas, soldaram estrelas para fazer um espelho e joias e, posteriormente, criaram instrumentos musicais, sendo que o ápice é a dança indecorosa de Uzume “a fêmea-que-dá-o-alarme-no-céu e as gargalhadas das miríades de deuses”.

O mito fala, portanto, que a ordem e a criação são restituídas pela orgia e pela curiosidade da deusa. A festa dionisíaca mobiliza a curiosidade e leva à criação e à salvação do mundo. Por meio de uma lógica de alternância entre imagens noturnas e diurnas, abandonam-se novamente as trevas e o mundo torna a ficar dourado com a luz. As coisas retornam ao estágio inicial com a deusa habitando a Planície do Alto Céu e Susano-o banido para a terra de Yomi.

O período de caos (em que a deusa da planície do “alto céu” habita a caverna) é marcado por uma forte cisão entre o masculino e o feminino, a supremacia de uma simbologia esquizomórfica instaura uma antítese entre o claro e o escuro (luz *versus* trevas;

a arma heroica *versus* a atadura) e entre planos (o céu *versus* o yomi), cuja unidade só será restituída a partir da festa orgiástica que reivindica o uno, o ser ambíguo.

Segundo Mafessoli (2005, p. 86), as construções orgíacas repousam, no fim das contas, na presença e na pregnância do ambivalente, do contraditorial em ação. “É somente quando praticamos a acentuação de todos os contrastes e de todos os abismos (Nietzsche) que podemos viver de uma maneira sempre trágica, a unidade dos contraditórios.”

Segundo o autor (Ibid., p. 108), a regeneração ritual, de forte carga erótica, intervém no tempo cíclico da natureza, ou ainda, tal como uma festa de loucos, pontualmente, sempre que uma sociedade tende a se enrijecer, necessitando de impulsos rejuvenescedores.

O ciclo morte-renascimento, que o mito busca dar conta. explicita o princípio dinâmico do caos e da desordem do momento por meio do orgasmo. A diferença entre feminino e masculino não é negada, mas reintegrada num jogo de sentidos que a torna aceitável. “Da mesma forma que a violência ritualizada assegura a fundação da cidade, a libertinagem, gozando a hierogamia assegura a perenidade do mundo”. (MAFFESOLI; *ibid.*, p.41)

Objetos como joias (no mito, símbolo do feminino) e espadas, cavalo e lanças (no mito, elementos relacionados ao órgão reprodutor masculino), dourado, luz, foles, estrelas, instrumentos musicais, árvore constelam em torno da polaridade morte e fertilização. A esse respeito, Maffesoli (Ibid., p. 77) lembra que numerosas festas populares reúnem a espada (a dança das espadas), o signo do guerreiro, que traz a morte, e a relha que cava o sulco, que é, portanto, o signo eficaz do camponês fertilizador.

A questão da reintegração da deusa, como forma de a humanidade controlar a temporalidade por meio do retorno ao caos e à criação original do mito de Amaterasu e Susano-o, parece convergir para um grupo maior de narrativas que assinalam a universalidade de temas míticos, como a busca constante e recuperação da idade do ouro e da fertilidade.

A exemplo da lenda Celta da busca do Graal, o mito de Amaterasu fala da necessidade de se reintegrar o feminino e resgatar a fertilidade da terra devastada por meio da transmutação ontológica do herói ou ser iniciado.

Na narrativa de Amaterasu, seu irmão Susano-o – que deixou a barba crescer até o peito e passava dia e noite chorando e atormentando o pai, dizendo que queria descer até a terra dos mortos para ver a mãe – lembra a figura do herói celta Parsifal, o jovem cavaleiro “puro-tolo-ingênuo” que chega ao castelo do Graal, guardado pelo rei pescador, mas, talvez porque fora treinado por sua mãe para não fazer perguntas, não consegue fazer a pergunta necessária, a saber: “A que serve o Graal?”. Assim, Parsifal não rompe com a mãe, com o feminino devorador e incestuoso da grande mãe, pois aquele que não realiza a jornada está preso à infância e ao ogro (ALVARENGA, 2008, p. 35 a 37).

Segundo Campbell (1993, p. 21): “A função primária da mitologia e dos ritos sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, opondo-se àquelas outras fantasias humanas constantes que tendem a levá-lo para trás.” Mantemo-nos ligados às imagens não exorcizadas da nossa infância, razão pela qual não nos inclinamos a fazer as passagens necessárias da nossa vida adulta. Ao que parece, há nessas imagens iniciáticas algo que, de tão necessário para a psique, se não for fornecido a partir do exterior por meio do mito e do ritual, terá de ser anunciado outra vez, por meio do sonho, a partir do interior – do contrário, nossas energias seriam forçadas a permanecer aprisionadas num quarto de brinquedos, banal e há muito fora de moda, no fundo do mar.

Amaterasu, deidade feminina japonesa, coloca-nos diante da dimensão transformadora que contém um potencial destrutivo, uma vez que o nascimento do novo clama pela destruição do velho (WHITMONT, 1991, p. 205). Com efeito, o afastamento de Amaterasu para a caverna é uma morte simbólica que possibilita o retorno ao caos original e à criação. Por isso, não obstante a luta entre Susano-o e Amaterasu tenha resultado na reclusão desta última e na consequente miséria sobre a terra, Susano-o deve ser entendido como um elemento mediador essencial para a conexão entre os três planos: o céu, a terra e o mar.

Encontramos no mito de Amaterasu uma estrutura similar àquela que os Mistérios de Elêuses (VIERNE, 2000, p. 17 a 22) comportam, a saber: ritos de iniciação relacionados ao culto da deusa agrícola, no caso da antiguidade grega, das deusas Deméter e Perséfone.

No enredo dos Mistérios de Elêuses, Deméter ficou enfurecida quando sua amada, filha Perséfone, foi raptada por Hades e levada para o seu reino subterrâneo. Diante disso, a deusa decidiu não voltar para o Olimpo enquanto sua filha não lhe fosse devolvida. O rapto teve como consequência imediata o caos, pois a terra tornou-se infértil, os grãos não germinaram, matando o gado e causando sofrimento à população que, sem comida, sofreu com a fome e as doenças. Zeus pediu a Hades que devolvesse Perséfone para reparar a situação na terra. Hades concordou, mas fez Perséfone comer um bago de romã, prendendo-a no reino subterrâneo para sempre, já que quem come a comida de um determinado local passa a fazer parte daquele lugar para sempre. Com isso, Perséfone passaria um período do ano com a mãe e outro com Hades. O período em que a filha de Deméter sai do subterrâneo passa a ser primavera, quando os grãos brotam, saindo também da terra. O outro período é o da sementeira de outono, quando os grãos são enterrados, assim como Perséfone, que volta para debaixo da terra, para o reino de seu marido.

Ora, ambos os mitos falam sobre o símbolo contínuo de morte e ressurreição. O mito de Amaterasu simboliza a importância do sol como doador de vida, mas também o fato de que esse sol também morre e renasce (estações do ano). O pensamento xintoísta ensina que é preciso celebrar a vida (por isso os deuses se divertem durante a festa orgiástica!) e com espírito comunitário (o reaparecimento de Amaterasu é fruto da união dos atos de quatro deuses) para que o sol, que se escondeu no inverno, reapareça na primavera.

Os rituais iniciáticos que se relacionam com os mistérios de Elêuses apresentam ao iniciado a necessidade ontológica de se transcender a condição humana. Eles descendem diretamente de um ritual agrário, estruturado em torno da ressurreição de uma divindade responsável pela fertilidade dos campos, e reafirmam o mito. Segundo Eliade (1986, p. 189 a 191), os ritos iniciáticos relacionados aos mistérios de Elêuses reatualizam um mito de origem, que narra as aventuras, a morte e a ressurreição de uma divindade. Em todos esses casos, trata-se de uma regeneração espiritual que se traduz em uma mudança radical do *status* do iniciado, ou seja, sua transmutação ontológica.

Vimos, portanto, que o mito de Amaterasu, assim como o de Elêuses e de certos aspectos da lenda do Graal, trata do ciclo criação-destruição, fundação do cosmo-caos,

morte-renascimento e busca dar conta do princípio dinâmico criação-caos, ordem-desordem, do retorno da deusa. Todos esses elementos remetem à alternância dos regimes noturno e diurno do imaginário.

Veremos adiante que o mangá *Naruto* trará em sua narrativa elementos de obras iniciáticas e a temática da busca da transmutação ontológica e da retomada da regeneração (simbólica) de uma era.

Uma vez constatado que o mangá se trata, ou não, de uma obra iniciática, realizaremos uma leitura hermenêutica profunda (observando os arquétipos, símbolos e mitos que lhes são constitutivos) desse “folhetim” para além dos aspectos dos interditos sociais e de suas consequências psíquicas, como o mecanismo do recalque.

PARTE II

DO MITO: O MANGÁ NARUTO COMO UMA LEITURA INICIÁTICA

Figura 38: Imagem do volume 01 do mangá *Naruto* no qual a kitsune de nove caudas luta contra os quatro hokages (ninjas que possuem o mais alto grau de conhecimento e habilidades) da Vila da Folha.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. *Naruto*. Volume 01, p.21.2001. Edição online do mangá *Naruto* veiculada no site Central de Mangás⁷⁷.

⁷⁷ Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

INTRODUÇÃO À PARTE II

Na Parte II, iremos investigar se o enredo do mangá *Naruto* pode ser entendido como uma leitura iniciática que remonta à tradição oral e iconográfica japonesa. Tendo como base a ideia de que o cenário iniciático comporta a passagem pelos três atitudes do imaginário (VIERNE 2000, p. 123 a124), o capítulo propõe a seguinte discussão: em que medida o mangá *Naruto*, a exemplo dos ritos iniciáticos, atualiza a crença intuitiva de que o homem não está fadado à aniquilação, mas pode ultrapassar a sua condição e erguer-se contra o tempo?

Vimos anteriormente que o mito não opera pela fórmula *traduttore, traditore*, ou seja, essa narrativa, a despeito da pior tradução, é capaz de manter seu poder sobre a imaginação. Cabe-nos agora investigar se a presença de temas míticos se verifica em um gênero da literatura de massa como o mangá e se este realmente cumpre a função de influenciar o processo iniciático das crianças.

A importância das HQ na constituição do psiquismo imaginário infantil foi confirmada por Simone Vierne, que também discute a qualidade literária deste material. Segundo a autora (2000, p. 146):

(...) esses novos livretos saciam nossa sede por apresentarem certos arquétipos de histórias, personagens, situações. Depois, se a maioria de suas ilustrações tem efeito monstruoso e vulgar, é porque nós não produzimos livros o suficiente e cada vez menos tolos vulgares para lidar com a imaginação das crianças. Além disso, e isso é o mais importante, a estrutura de iniciação salva do conformismo as produções estereotipadas como, por exemplo, os romances policiais.

Considerando que este trabalho busca investigar se o mangá *Naruto* (assim como a criação subjetiva dos estudantes que participaram desta pesquisa) se espelha e ressoa as grandes narrativas coletivas de seu tempo, investigar-se-á o mito do herói com base na “teoria geral do imaginário” proposta por Gilbert Durand (2002). Para isso, nossa leitura hermenêutico-simbólica considerará três níveis de leitura da narrativa, quais sejam: o duplo caráter discursivo (diacronismo e sincronismo) e o semantismo dos conteúdos simbólicos do mangá. Lembrando que, segundo Durand (Ibid., p. 43) “(...) a semanticidade está na

base de todo símbolo, é ela que faz com que a convergência se exerça, sobretudo na materialidade de elementos semelhantes que remetem a um mesmo tema arquetipal, e não a uma simples sintaxe (semiologia)”.

Com base na semanticidade das imagens, trataremos, pois, de buscar no mangá *Naruto* possíveis matrizes míticas oriundas da iconografia e da tradição imaginária japonesa, delimitando, contudo, nosso escopo de investigação às representações da figura da raposa e às histórias de meninos-órfãos-heróis encontradas em *sites* e *blogs* destinados ao público leitor otaku.

Capítulo 4 – SOBRE MENINOS E RAPOSAS

A exemplo do mito, nas estruturas narrativas dos mangás e animês, notadamente naqueles que seguem o estilo shounen, encontramos uma trama ancestral introdutória que garante a continuidade das narrativas subsequentes. O mangá *Naruto*, por exemplo, estrutura-se a partir da seguinte história introdutória:

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 uma batalha mortal e morreu em seguida. (KISHIMOTO, 2012, p. 02).

Segundo a trama ancestral, os adultos da Vila da Folha (um lugar que fica no país do fogo, em um mundo fictício parecido com o Japão feudal) guardam as lembranças do dia em que *kyuubi*, a raposa maldita de nove caudas, foi selada pelo quarto Hokage no umbigo de uma criança recém-nascida (*Naruto*). Após esse evento, os adultos da Vila da Folha estão sujeitos a uma interdição, ou seja, devem guardar esse fato no mais absoluto sigilo, pois aquele que quebrar a lei será severamente punido. É por isso que nem *Naruto* nem os outros jovens e crianças da vila sabem dessa história (interdição). Por ter aprisionado a raposa de nove caudas no umbigo de *Naruto*, o quarto Hokage queria que todos vissem nessa criança um herói, mas os adultos da vila repudiam o menino e alguns acreditam que ele é a própria *kyuubi*, atitude que foi passada para as demais crianças.

Constantemente retomada ao longo dos capítulos do mangá, a trama introdutória informa ao leitor (no caso do mangá) ou telespectador (no caso do animê) a origem da história e a presença de elementos mágicos, misteriosos e poderosos, representados por figuras híbridas de vários animais ou mesmo pelo garoto *Naruto*.

Nesta pesquisa, delimitamos nosso escopo de análise à primeira temporada do mangá *Naruto*⁷⁸, o que compreende os primeiros trinta e cinco episódios da série. Trata-se de um

⁷⁸ Esses episódios do mangá correspondem também à primeira temporada no animê *Naruto*, que foi exibida no Brasil na TV aberta entre 03 de outubro de 2002 e 28 de maio de 2003.

período que retrata a fase pré-adolescente das personagens, na qual as personagens possuem cerca de 12 anos e o enredo gira em torno do cotidiano de provas da Equipe Sete (formada pelos estudantes Naruto, Sasuke e Sakura) e da temática do trabalho em equipe.

A segunda temporada do mangá, por sua vez, terá como título *Naruto Shippuuden*⁷⁹ e as personagens serão jovens, sendo que o desafio para Naruto e seus amigos Sasuke e Sakura (agora jovens com seus 16 anos) será cumprir as provas ninjas individualmente. Em ambas as fases, é importante dizer, o enredo retoma sempre o tema das provas iniciáticas, pois, não obstante a mudança de idade das personagens, permanece o tema iniciático da superação de desafios.

As etapas do percurso iniciático percorridas pela personagem Naruto na primeira temporada do mangá serão demonstradas no próximo capítulo. Nele veremos que Naruto é um herói atenuado, pois, ao contrário das HQs ocidentais, não possui armas e, tampouco, “superpoderes”. Por isso, não obstante o tom desafiador e heroico desta personagem nos primeiros episódios do mangá, logo as imagens da narrativa tenderão a cair no regime noturno. Isso ficará muito nítido quando, adiante, tratarmos da passagem do herói Naruto pelas três estruturas regimes de imagens (heroicas, místicas e sintéticas) e observarmos que a figura da raposa, que inicialmente se apresenta em sua face teriomórfica, será paulatinamente eufemizada no decorrer da narrativa por meio do jogo conteúdo-raposa/recipiente-Naruto.

Por ora, nossa análise se centrará em observar se na estrutura desse mangá (ver Tabela 01) revelam-se resquícios de narrativas tradicionais míticas japonesas. Dito de outro modo, se a ambiguidade e o humor que marcam o mangá são “permanências” oriundas das histórias de raposas presentes na tradição oral e iconográfica japonesa.

⁷⁹ Os episódios de *Naruto Shippuuden* tratam das missões que Naruto e seus colegas devem cumprir antes de passarem para o segundo nível ninja, o nível chunnin. O teste chunnin da segunda fase do mangá apresenta três etapas, sendo a primeira a prova escrita, cujo objetivo não é acertar todas as perguntas, mas demonstrar habilidade nos métodos shinobis e “colar” sem ser percebido; a segunda etapa é sobreviver por cinco dias na floresta da morte e nesse meio tempo coletar os pergaminhos do céu e da terra, condição para o ingresso na terceira etapa, quando os estudantes lutam entre si e são avaliados pelo conselho das vilas participantes.

Tabela 1: o enredo do mangá Naruto.

Personagem e sua superação principal.	Naruto, um menino “cabeça-oca” que é perseguido pelos outros garotos da Vila da Folha e persegue o sonho de se tornar um <i>ninja</i> .
Trama introdutória e ancestral.	Há 12 anos, Kyubi, a raposa maldita de nove caudas, tentou destruir a Vila da Folha e foi selada no umbigo de uma criança.
Revelações	1ª revelação: Naruto descobre que guarda a raposa dentro de si. 2ª revelação: Naruto descobre que foi a raposa maldita que matou os pais de seu mestre, mas este, mesmo assim, reconhece nele as virtudes de um <i>ninja</i> .
Hibridismo	Naruto é um garoto com valores <i>ninjas</i> , o que revela sua natureza humana, mas traz dentro de si a raposa de nove caudas.

Sustentamos neste trabalho que o caráter ambíguo das raposas no mangá Naruto, que nos remete a uma androginia hermesiana, certamente se relaciona com a polivalência da simbologia mitológica desse animal na tradição cultural japonesa, pois, como destaca Karen Smyers (1999, p. 189 e-190):

As raposas não vivem apenas sobre os limites, os cruzam. E através do cruzamento, os desafiam (...) cabe à raposa fazer a mediação entre o humano e o animal, e do humano e do divino. Ser plenamente humano é saber onde se está em relação a ambos os animais do mundo e do divino. Isso não acontece automaticamente, mas é um processo culturalmente condicionado (Tradução nossa).

Não obstante a *kitsune* em algumas narrativas seja uma boa esposa e mãe, ela também pode se apresentar nas histórias relacionadas à tradição oral japonesa como uma raposa-mulher, que costuma seduzir os homens e fazê-los de bobos. Segundo Smayers (1999), além das brincadeiras inofensivas, é possível encontrar no imaginário popular japonês espíritos de raposas que foram empregados para fins nefastos por feiticeiros (as raposas brancas, por exemplo, teriam a capacidade de possuir as pessoas contra a sua vontade).

Talvez este seja um exemplo simplório de como a constante presença da figura da raposa nos quadrinhos e desenhos animados japoneses nos coloca cotidianamente diante da questão das transformações ou morte do mito. Por isso, sustentamos que a maneira como *kyuubis*⁸⁰ e outras kitsunes (raposas) chegam até nós e passam a compor as brincadeiras (NORONHA, 2008) e o imaginário de crianças e jovens que consomem essa literatura de quadrinhos diz respeito à simbologia mítica que esse animal representa.

No Brasil, os mangás mais conhecidos que possuem personagens kitsunes são:

- o mangá *Naruto*, que tem duas personagens relacionadas à raposa: *kyuubi* (raposa de nove caudas) e *Naruto* (um menino-raposa);
- o mangá *Pokémon*, que também apresenta dois personagens kitsunes: *Vulpix* (raposa de seis caudas) e *Ninetales* (raposa de nove caudas);
- a série *Digimon Tamers*, que traz a personagem *Kyuubimon*, ser que tem a aparência de uma raposa amarela de nove caudas, com uma juba branca e chamas azuis, que ficam em torno de suas patas e nas pontas de sua cauda;
- e o mangá *xxxHolic*, cuja kitsune ora se apresenta sob a forma de uma serpentina peluda e branca, ora com a aparência da *kyuubi* tradicional, que protege o protagonista da história, o garoto *Kimihiko Watanuki*.

No caso da literatura de quadrinhos japonesa, existe um debate entre folcloristas e apreciadores de mangás acerca da origem das histórias que envolvem essas raposas. Isso porque muitos “mitos de raposas” observados na cultura japonesa podem ser encontrados também no folclore da China⁸¹, da Coreia ou da Índia. Este debate nos coloca diante de

⁸⁰Um maior número de caudas indica uma raposa mais velha e mais poderosa, por isso, quando uma kitsune recebe sua nona cauda, ela adquire sabedoria infinita, sua pele torna-se prateada ou dourada e ela passa a ser denominada *kyuubi*.

⁸¹ A intensa relação de trocas simbólicas estabelecida entre Japão e China, em função das relações comerciais e militares, foi registrada pela arte japonesa. Em um estudo sobre os símbolos presentes na arte e no designer japonês *Marrily Baiard* (2001, p. 18) observa que a arte japonesa teria herdado da China muitos de seus motivos simbólicos, como a representação de certas plantas e animais como pares fixos, tais como o tigre e o bambu, o rouxinol japonês e a ameixa, e as aves galináceas. Além da questão dos traços e dos motivos estilísticos, datam dessa época alguns temas inspiradores e mitos que orientam as narrativas orais e figurativas

duas questões, quais sejam: os mangás constituem um gênero literário que carrega resquícios (ou formas enfraquecidas) do que outrora se constituiu como um mito? E mais, teria sido a presença e a convivência intensa entre raposas e homem no Japão antigo que teria originado as narrativas sobre esse animal?

4.1 - A presença das kitsunes na tradição oral e iconográfica japonesa.

Não é à toa que encontramos nos mangás um número expressivo de personagens raposas. As kitsunes, como são denominadas, estão presentes na tradição oral e na iconografia japonesa há muito tempo.

No cinema, por exemplo, a referência mais conhecida é o conto *A raposa*, do filme *Sonhos*, do cineasta e pintor japonês Akira Kurosawa. O filme, que foi baseado em sonhos verdadeiros que o cineasta teve em momentos diferentes de sua vida, remete-nos às narrativas míticas japonesas que tratam da relação raposas-homens.

De forma resumida, a narrativa, baseada mais em imagens impressionistas do que nos diálogos, conta a história de um menino que quebra um tabu⁸², que trata da relação humanos-raposas e, por isso, é severamente punido. Mesmo tendo conhecimento da proibição de ir à floresta “quando há chuva e sol” – um sinal de que é época do acasalamento das raposas, quando estas não gostam de serem vistas por humanos - o garoto

do povo japonês. Por exemplo, o tema recorrente das qualidades sobrenaturais da raposa, especialmente seu poder de transformação com base na longevidade. Sendo a forma mais comum de transformação aquela das raposas em mulheres com a finalidade de seduzir os homens e depois abandoná-los, e a capacidade desse animal de se transformar em objetos inanimados, como chaleiras. As narrativas que giram em torno do tema da capacidade de a figura mítica da raposa desenvolver nove caudas quando atingir uma idade particularmente avançada é um legado da arte japonesa - em especial o da gravura do período Edo.

⁸²Jung (2011, p. 30) fala que a vida do primitivo é acompanhada pela contínua preocupação com a possibilidade de perigos psíquicos. E são numerosas as tentativas e procedimentos para reduzir tais riscos, sendo que uma expressão exterior desse fato é a criação de áreas de tabus. Segundo o autor: “Os inumeráveis tabus são áreas psíquicas delimitadas que devem ser religiosamente observadas. Desde os albores da humanidade observa-se uma pronunciada propensão a limitar a irrefreável e arbitrária influência do “sobrenatural”, mediante fórmulas e leis. E este processo continuou através da história, sob a forma de uma multiplicação de ritos, instituições e convicções”.

desobedece aos conselhos de sua mãe e observa, por detrás de uma árvore, a cerimônia de acasalamento. Quando retorna, o menino é surpreendido pela atitude da mãe, que não o deixa entrar em casa e lhe entrega um punhal, explicando-lhe que, em função de sua desobediência, as raposas foram à sua casa e disseram que ele deveria se matar⁸³. A mãe, contudo, como uma forma de contornar a situação, sugere ao filho que ele parta em direção à “morada das raposas” e lhes implore por perdão. O “conto” de Kurosawa, *A raposa*, termina com uma bela cena, na qual se observa o garotinho caminhando em um campo aberto em direção a um cenário de grandes montanhas com um imenso arco-íris.

A exemplo da tradição oral japonesa, nos mangás as raposas são apresentadas como seres inteligentes, cujas capacidades mágicas e sabedoria aumentam com sua idade; assim como nas imagens e narrativas tradicionais que povoam o imaginário japonês, as kitsunes costumam apresentar nos mangás e nos animês (ver figura 39) a capacidade mágica de assumir a forma humana, poderes de possessão e conseguem gerar fogo a partir de suas caudas.

Figura 39: O animê Pokémon traz diversos tipos de raposas entre suas personagens.



Fonte: Site The oficial Pokémon website⁸⁴.

⁸³ Encontramos novamente a referência ao Seppuku, a prática do Bushido (o código dos guerreiros samurais) contra a desonra.

⁸⁴ <http://www.pokemon.com/us/>

Segundo Karen Smyers (1999, p. 74 e 75), nenhum ponto de vista sobre a figura da raposa na tradição oral e iconográfica da cultura japonesa pode ser apontado como o mais correto, pois o gênero preferido de representação desse animal varia de acordo com tradições regionais. Talvez por isso, observa Karen Smyers (Ibid., p. 79), não haja um consenso a respeito do verdadeiro significado da palavra *kitsune*, que pode ser a junção, por exemplo, de duas sílabas japonesas: *kitsu* e *né*. *Kitsu* corresponderia a uma onomatopeia que, por sua vez, diria respeito ao som de uma raposa e *né*, a uma palavra que significa “um sentimento afetuoso”⁸⁵. Embora essa etimologia, assegura SMYERS (Ibid., p. 16), seja nitidamente falsa, ela é frequentemente citada pela população, o que pode ser entendido como uma maneira cultural de se reforçar a explicação dada por algumas versões de narrativas míticas, que tratam de associar o animal à divindade Inari.

A autora observa ainda que outro trocadilho da etimologia popular, a partir da escrita "ki-tsune", também pode significar "vir sempre". Nesse sentido, a autora irá se apoiar em um conhecido mito sobre a entidade xintoísta Inari para explicar a relação entre a raposa e esta divindade na cultura japonesa. Segundo essa narrativa mítica, o termo kitsune remonta a um acontecimento ocorrido no século VI, segundo o qual:

Um homem teve um filho, ao mesmo tempo, seu cão teve filhotes. A vida era tranquila, exceto pelo latido incessante de seu filhote de cachorro para a esposa. Ela implorou ao marido para matá-lo, mas o homem sentiu compaixão pelo cão, e não pôde fazê-lo. Um dia, o cão assustou a esposa com o seu latido. Esta, com o susto, retornou à sua forma verdadeira de raposa, e ficou empoleirada em cima de uma cerca. Embora o marido tenha ficado surpreso, seu amor pela esposa era profundo, e ele disse a ela que nunca iria esquecê-la e que ela deveria voltar para dormir com ele, o que ela fez todas as noites. Seu nome (e o nome de todas as raposas posteriores no Japão) era Kitsune, cuja tradução, segundo a narrativa, é: “venha e durma” (SMYERS, Ibid., 1999, p. 15).

Hayao Kawai (1997), em um estudo sobre a psique nos contos de fadas do Japão, observa a existência de muitas versões de "histórias de esposas não humanas", que se agrupam em torno da contradição constitutiva das histórias de casamento entre humanos e não humanos. Segundo esse estudo, não apenas as raposas mas outros animais (cobras,

⁸⁵ Encontramos essa explicação etimológica, por exemplo, no título *Kitsuné: Japan's Fox of Mystery, Romance & Humor*, do folclorista japonês Kiyoshi Nozaki (1961).

peixes, pássaros, raposas e gatos) nas mais diversas versões do “mito” se transformariam em mulheres, com a finalidade de se casarem com humanos. Porém, diferentemente das histórias ocidentais que terminam com finais felizes, nas narrativas japonesas, via de regra, os casamentos entre humanos e não humanos resultaram em desgraça.

Assim como na tradição oral, a simbologia da raposa relacionada à figura feminina (ver figura 06) encontra-se muito presente na iconografia japonesa religiosa pertencente ao budismo e ao xintoísmo⁸⁶.

Observa-se que esculturas de divindades religiosas no Japão são excepcionalmente ricas em imagens relacionadas à união entre seres humanos e animais. Em um trabalho dedicado ao estudo dos símbolos na arte e *designer* japonês, Merrily Baird (2001, p. 83) observa que as primeiras representações de raposas no âmbito religioso envolviam joias como o *vajra*⁸⁷, colares, pulseiras e tornozeleiras traziam a figura de uma raposa branca⁸⁸ sentada (ver figura 41).

⁸⁶ Michael Coogan (2007, p. 238 a-241) observa que o Budismo foi desenvolvido pela primeira vez na Índia e muitos séculos depois levado ao Japão por meio da China, onde teve um impacto importante no uso de motivos simbólicos. Quanto à parceria budismo-xintoísmo, com a chegada do budismo, o xintoísmo passou por um processo de espelhamento da estrutura budista, e muitas bases locais de poder e as funções das duas religiões, eventualmente, sobrepunham-se. Assim, a diferenciação de xintoísmo e budismo, na era Meiji, foi em grande parte artificial. Observa-se que, no Japão, um sincretismo resultante da fusão de crenças e práticas díspares num único sistema têm sido há muito tempo um traço da vida religiosa. Com efeito, os habitantes do Japão esposam simultaneamente as duas crenças principais: o xintoísmo (religião autóctone do Japão) e o budismo, que coexistiram e se influenciaram mutuamente nos últimos 1.500 anos.

⁸⁷ O *vajra* é um cetro ritual que, tanto no budismo como no xintoísmo, tem a natureza simbólica do diamante, “jóia que tudo corta, mas que não pode ser cortada” (o objeto remete à indestrutibilidade e à essência espiritual). Quando não se apresenta na forma humana ou possuindo alguém, a kitsune mantém a jóia em sua boca ou a carrega em sua cauda. As joias são uma representação comum do deus Inari ou da alma da kitsune. Smayers (1999) comenta que, na tradição oral japonesa, costuma-se acreditar que aquele que obtiver a jóia poderá pedir à kitsune ajuda em troca do objeto.

⁸⁸ Atualmente, ainda é possível encontrar muitos tempos xintoístas adornados por estátuas de raposas com *vajras* (SMYERS, 1999). Um exemplo é o templo xintoísta localizado na cidade de Nara, Japão, que apresenta em sua fachada uma estátua de uma kitsune branca com um *vajra* em sua boca.

Figura 40: “A kitsune Kuzunoha” (c. 1843-5), xilogravura *ukiyo-e* do artista japonês Utagawa Kuniyoshi (1797–1861). Na imagem vemos Kuzunoha, a mulher-raposa (figura popular do folclore japonês e do teatro kabuki) revelar, por detrás de um biombo, uma sombra que corresponde à sua verdadeira forma de raposa.



Fonte: Website Prints of Japan⁸⁹.

⁸⁹ Disponível em: http://www.printsofjapan.com/images/Kuniyoshi_Kuzunoha.jpg. Último acesso em 20 de maio de 2012.

Na perspectiva dos estudos empreendidos pela pesquisadora, como já dito anteriormente, a raposa é representada como a mensageira do deus xintoísta Inari, o deus do arroz, da fertilidade, da agricultura, da indústria e do progresso, que é apresentado ora como ser masculino, ora como feminino, ora como ser andrógino, e é visto como um coletivo de três ou cinco kamis. Devido a essa função, a raposa é tida no Japão como símbolo da fertilidade.

Segundo Smyers (1999, p. 76), muitos comerciantes e homens de negócios constroem em suas casas um pequeno altar destinado a Inari, para que ele proteja seu comércio. A iconografia japonesa reforça essa imagem: na entrada dos templos consagrados ao deus, há muitas estátuas de raposas dispostas em pares, uma em frente à outra. Algumas trazem em uma gargantilha a chave do celeiro do arroz; outras, uma jóia representando o espírito do alimento.

Sobre a origem da relação entre homens e raposas, e a relação desta última com o deus xintoísta Inari, Karen Smyers (Ibid., p. 79 e 80) cita um texto budista⁹⁰:

"Antigamente, na montanha Funaoka, vivia um par de velhas raposas. O marido tinha a pele branca, como fileiras de agulhas de prata, e a ponta de sua cauda brilhava como um vajra de cinco pontas. A mulher tinha a cabeça de um cervo e o corpo de uma raposa. O casal tinha cinco filhotes, cada qual com uma aparência diferente. Por volta do ano 816, as duas raposas e seus filhotes foram para a montanha, onde se ajoelharam em frente ao santuário de Inari, oraram fervorosamente e fizeram o seguinte pedido a este kami: 'Embora tenhamos os corpos de animais irracionais, somos naturalmente dotados de sabedoria. Desejamos, sinceramente, proteger o mundo, mas é muito difícil fazê-lo nestes corpos de animais. Pedimos, respeitosamente, que nos tornem os assistentes sagrados deste santuário de hoje em diante'" (tradução nossa).

De acordo com essa "versão mítica", a divindade Inari teria ouvido a oração da família e lhes permitido se tornarem assistentes do santuário, sendo que a "raposa marido" deveria servir no santuário superior e a "raposa mulher" na parte inferior, uma explicação para as relações de gênero ainda hoje tão hierarquizadas no Japão. É por isso que, desde então, os japoneses acreditam que o sonho com as raposas traz revelações (Ibid., p. 80).

⁹⁰ Segundo Smyers (1999), este texto data provavelmente do ano de 1332.

A associação com a divindade da fertilidade e o rompimento com sua “condição humana” justificariam a imagem das raposas como figuras de machos dom-juans ou de fêmeas provocadoras (relacionadas a um feminino negativo, sedutor, enganador, lascivo), um aspecto do símbolo desse animal muito difundido no extremo Oriente, que os estudos das histórias sobre kitsunes buscam dar conta.

Figura 41: Estátua de uma kitsune branca, a mensageira do deus xintoísta Inari, com um *vajra* em sua boca.



Fonte da imagem: fotografia de James Kemlo, blog “Views of Japan”⁹¹.

⁹¹ Disponível em: <http://hayakawajunpei.tumblr.com/post/42092825323/naramachi-nara-japan-on-flickr-statue-of-a-white>. Último acesso em 26/04/2013

Em geral, as histórias sobre raposas envolvem o tema da disputa homem-raposa e destacam o poder de transformação/ambiguidade do animal. Debruçar-emo-nos a seguir sobre duas “versões míticas” que tratam da discórdia entre homens e kitsunes e “circulam” em *sites*⁹² otakus. Para fins de análise, apresentaremos a seguir uma narrativa estruturada em tópicos numerados, com o intuito de lançar luz sobre o fato de que a simbologia da raposa, em *Naruto*, converge para um amplo grupo de narrativas que constituem versões de histórias tradicionais japonesas.

A pobreza de ambas as “versões míticas” (ausência de mitemas e conteúdos simbólicos) não nos permite avançar na análise propriamente mitocrítica da narrativa canônica, capaz de nos revelar a questão ontológica por detrás da disputa entre homens e raposas.

Segundo Durand (1992, p. 31), o mito se destina a resolver as grandes questões que a ciência positiva não pode mais responder (questões ontológicas como: de onde viemos, por que o sofrimento, o que nos tornaremos depois da morte), por isso opera por uma lógica contraditória. Devido a isso, ele só é acessível a um método de análise que deve dar conta não apenas de sua diacronia disseminatória⁹³, mas também de sua sincronia combinatória (redundâncias). Vejamos o que o autor nos diz sobre o método de análise do discurso mítico (*ibid.*, p. 32):

⁹²<http://dj-burp.blogspot.com.br/2012/12/mitologia-chinesajaponesa.html>. Acessado em 04/08/2012.

⁹³ Como já dito no capítulo anterior, entende-se que a leitura diacrônica opera no nível semiológico e possibilita o caráter disseminatório da narração. A leitura sincrônica, por sua vez, assinala os temas importantes a partir da identificação de mitemas redundantes (menores unidades significativas do discurso, que se apresenta de forma obsessiva) que subsidiam o mito. O terceiro nível da leitura mitocrítica, o nível simbólico, diz respeito às motivações simbólicas responsáveis pela acumulação obsessiva de “pacotes” ou constelações de imagens que garantem a redundância dos mitemas. Trata-se, portanto, de um nível de leitura do mito que se dedica a identificar “isomorfismos semânticos”, “a convergência das imagens em torno de núcleos organizadores que a arquetipologia antropológica se esforça por distinguir através de todas as manifestações humanas da imaginação.” (DURAND, 1992, p. 32).

Os métodos de análise de um determinado discurso “dilemático”, disseminatório”, ou contraditorial devem obrigatoriamente dar conta desta dimensão paradoxal do mito e tratar a narrativa mítica sob o ângulo da diacronia disseminatória e da sincronia combinatória (redundância). São dessas reflexões sobre a primazia do mito que emerge um método de análise do “texto mítico” (narração, representação ritual, iconografia etc.) que Lévi-Strauss – incorporando as idéias de Campbell (1949) sobre a “sincronia” do mito do herói– e cujo aperfeiçoamento eu denominei “mitocrítica”. (Tradução nossa).

A leitura figurativa das duas narrativas míticas sobre a raposa nos exigirá, portanto, três níveis, a saber, o diacrônico, o sincrônico e o simbólico. Para tanto, seguiremos por meio da seguinte ordem de análise:

1. A leitura “à americana”, que envolve uma dupla dimensão da leitura, a saber: a diacrônica do mito (no sentido normal) e a sincrônica (na qual o caráter relevante de alguns temas é reafirmado mediante a redundância obsessiva dos mitemas, ou menores unidades semânticas do texto).

Sabemos que a restrição às duas dimensões do mito implica em mero formalismo estrutural ou erro semiológico (pois se centra apenas nas relações lógico-binárias), uma vez que a leitura simbólica do mito reivindica o cenário mítico e seu potencial simbólico-imagético. A esse respeito Durand, em uma passagem seminal do texto *Perenidade, Derivações e Desgaste do Mito* (1996, p. 99 e 100), reafirma:

Ora, penso que as estruturas são elementos esquemáticos visto que pensáveis, mas materiais, pois que necessários, de uma necessidade constringedora, e normativa. Por exemplo, no esquema que vos dei – que é muito lévi-straussiano – do mito de Prometeu, gostaria que sublinhassem, no ponto 6 da coluna 2, ‘o ladrão de fogo’, na coluna 3, ‘o abutre’ ou ‘o pássaro’, no ponto 5 da coluna 4 ‘o vaso’ ou ‘o recipiente’ e, no ponto 9 ‘a arca’. Por aqui, compreende-se bem que “o tratamento à americana” que vos dei (Lévi-Strauss chama isso o tratamento do mito, ele trata o mito de Édipo⁹⁴ à americana) é, embora necessário, insuficiente

⁹⁴ Lembremos que no tratamento à americana do mito de Édipo, Lévi-Strauss demonstrou que a narrativa mítica buscava resolver a questão ontológica da natureza da origem humana. O mito de Édipo, na perspectiva adotada pelo estruturalismo lévi-straussiano, buscava resolver o seguinte paradoxo: ser autóctone (nascer de um) *versus* pertencer a uma família (nascer de dois, de um pai e de uma mãe). Engendrava uma série de oposições binárias, a saber: relações familiares supervalorizadas *versus* relações familiares subvalorizadas; natureza *versus* cultura etc.

em si mesmo. Também tratei do mito de Prometeu “à americana”, mas insisto: é necessário que, num mito destes, haja um pássaro e um pássaro monstruoso é o abutre. Pus um abutre e não uma águia, se bem que, nos textos gregos, “seja com frequência a águia, mas o contexto sublinha que se trata de um monstro ‘filho de Equidna’”. É também necessário que haja um recipiente, seja ele um vaso ou uma caixa, a caixa ou o vaso de Pandora (...). Aquilo a que chamo cenário mítico parece-me indispensável para desformalizar o estruturalismo em que há conteúdos inevitáveis num mito (...).

Sustentamos, com Durand (2002; 1992; 1996), a necessidade de procurarmos pela “caixa de pandora”, por isso, a fim de fugirmos do erro semiológico em nossa leitura dos dois textos míticos sobre a raposa, buscaremos transpor o fio do discurso e chegar ao nível dos *schèmes*; quer dizer, buscaremos os procedimentos “verbais” das duas versões e suas formas simbólicas.

Narrativa 1:

- 1– "Wang viu duas raposas paradas nas patas traseiras e apoiadas em uma árvore.
- 2– Uma delas tinha na mão uma folha de papel.
- 3– Ambas riam como se compartilhando um gracejo.
- 4– Tentou espantá-las, mas se mantiveram firmes,
- 5– então ele disparou contra a que segurava o papel. Feriu-a no olho
- 6– e levou consigo o papel (perdem o papel).
- 7– Na estalagem contou aos outros hóspedes a sua aventura. Enquanto falava,
- 8– um cavaleiro entrou, e observou que tinha um olho ferido.
- 9– Escutou com interesse o relato de Wang e pediu que lhe mostrasse o papel. Wang já ia mostrá-lo quando

Contudo, o antropólogo brasileiro Viveiros de Castro considera na entrevista “Do Mito Grego Ao Mito Ameríndio: Uma Entrevista Sobre Lévi-Strauss Com Eduardo Viveiros De Castro” (1996) que existe uma relação da mitologia ameríndia com a mitologia grega que Lévi-Strauss jamais menciona em seus trabalhos. Para o autor, o mito Bororo do desaninhador de pássaros presente nas Mitológicas (Lévi-Strauss, 2004) é uma versão do mito arquetípico de origem do fogo e consiste em uma versão do mito grego de Prometeu. Isso porque, em sua leitura: “este mito traz um herói que sobe a um outro nível cósmico (pode ser só o alto de uma árvore, pode ser o mundo celeste) até que eventualmente desce com o fogo. Na versão de referência dos Bororo, aparecem uns urubus que comem as nádegas do herói, o que nos faz pensar, evidentemente, no fígado de prometeu devorado pela águia (...)”.

- 10– o estalajadeiro notou que o recém-chegado tinha cauda. "É uma raposa!", gritou, e imediatamente
- 11– o cavalheiro se transformou no animal e fugiu.
- 12– As raposas tentaram várias vezes recuperar o papel,
- 13– que estava coberto de caracteres indecifráveis, porém fracassaram.
- 14– Wang resolveu voltar à sua casa,
- 15– no caminho encontrou-se com toda a sua família, que se dirigia à capital. Disseram que ele lhes havia ordenado essa viagem,
- 16– e sua mãe mostrou a carta em que lhe pedia que vendesse todas as propriedades e se reunisse a ele na capital.
- 17– Wang examinou a carta e viu que era uma folha em branco, embora já não tivesse teto que os abrigasse,
- 18– Wang ordenou: "Regressemos."
- 19– Um dia apareceu um irmão mais jovem, que todos haviam dado por morto (não humano).
- 20– Perguntou pelas desgraças da família e Wang contou-lhe toda a história. "Ah!" disse o irmão quando
- 21– Wang chegou à sua aventura com as raposas, "aí está a raiz de todo o mal."
- 22– Wang mostrou o documento.
- 23– Arrancando-o de suas mãos, seu irmão o guardou com presteza.
- 24– "Finalmente recuperei o que procurava", exclamou, e
- 25– transformando-se numa raposa partiu!

Narrativa 2:

- 1– Uma vez um homem bem-humorado, chamado Santaro,
- 2– seguia seu caminho para a cidade,
- 3– quando viu várias raposas deitadas ao sol.
- 4– Ele, calmamente, se aproximou das raposas e, de repente, gritou para surpreendê-las.
- 5– Assustadas, as raposas saltaram cerca de dez metros de altura e imediatamente 6– fugiram para as montanhas,
- 7– olhando para trás e balançando suas caudas.
- 8– Santaro teve o prazer de vê-las fugindo e disse para si mesmo rindo:
- 9– *"Ouvi dizer que as raposas prevêem o que vai acontecer até mil dias antes."*

10– *Mas agora eu sei que não é verdade. Elas não podem dizer o que vai acontecer agora. 11–
Elas não são nada, apenas animais.*"

12– Então contou o ocorrido para cada uma das pessoas que encontrou na cidade,

13– ridicularizando assim as raposas,

14– depois comprou alguns peixes e,

15– à tarde, resolveu retornar para sua casa. No entanto, quando ele ainda estava a caminho de casa,

16– logo a noite caiu e

17– ficou muito escuro para andar. Santaro olhou em volta e

18–notou uma luz a alguma distância.

19– Ele se dirigiu à casa da qual a luz partia e

20– pediu permissão para ali pernoitar.

21– Havia apenas uma mulher de cabelos brancos na casa,

22– que concordou em recebê-lo.

23– Ela lhe disse: *"Neste momento, estou indo para o meu vizinho, então eu quero que você cuide
da casa enquanto estou fora"*, e saiu.

24– Santaro sentiu-se desconfortável quando deixado sozinho e esperou impacientemente que a
velha retornasse. Entretanto,

25– o fogo começou a baixar e ele procurou algo para queimar.

26– Então ele viu um objeto branco no canto da sala. "O que é isso?", perguntou, e se aproximou
do objeto branco.

27– Era um homem morto e, para sua surpresa,

28– o cadáver começou a se levantar, gemendo.

29– Atingido pelo terror, Santaro correu para fora da casa.

30– O homem morto correu atrás dele emitindo sons com a boca escancarada e as mãos estendidas.

31– Santaro temeu ser pego pelo homem morto e, sem titubear,

32– subiu em uma grande árvore que estava próxima.

33– O homem morto não o viu e passou direto, gemendo. Santaro sentiu-se aliviado. *"Graças a
Deus!"* pensou.

34– *"Mas eu gostaria que amanhecesse logo!"*

35– Finalmente o sol nasceu no leste.

36– Com a claridade, Santaro percebeu que a árvore era um pé de caqui e que em seus galhos mais
altos havia frutos.

37– Ele subiu mais alto da árvore, a fim de obter o caqui, mas

- 38– o ramo quebrou com o seu peso e ele caiu da árvore.
- 39– Infelizmente, o galho da árvore estava sobre um rio, e ele caiu na água.
- 40– No entanto, ele não sofreu nenhum ferimento, apenas sentiu muito frio.
- 41– De repente, ele retomou a consciência e
- 42– percebeu que estava rastejando no mesmo local onde havia surpreendido as raposas naquela manhã.
- 43– O peixe que ele havia comprado, naturalmente, se fora...

A título de análise, organizamos as duas versões das narrativas sobre as raposas nas tabelas 02 e 03. Observemos que as versões de “mitos de kitsunes” demonstram semelhanças estruturais em torno das quais a simbologia da raposa parece constelar. Se retomarmos a iconografia da raposa na cultura japonesa analisada no primeiro capítulo deste trabalho, veremos que o tema do animal-trikster-enganador, retratado pelos artistas, está presente em ambas as versões.

Graças à leitura “à americana” de ambas as versões (DURAND, 1996, p. 259), foi possível identificar os mitemas obsessivos que nos revelaram o caráter de ambiguidade da raposa (que é reforçado pelo emprego do humor). São eles: regresso-progresso; trikster-homem; visão-cegueira.

Tabela 2

I. DISTINGUIR (VISÃO X CEGUEIRA)	II. LIGAR (PROGREDIR X RECENSEAR)
<p>a) OLHO (leitura / cegueira)</p> <p>b) PAPEL (fonte de todo mal)</p>	<p>c) CASA (regresso)</p> <p>d) O ANDRÓGINO (animais humanizados)</p> <p>1- Wang viu duas raposas paradas nas patas traseiras (bipedismo) e apoiadas em uma árvore.</p> <p>3- Ambas riam como se compartilhando um gracejo.</p>
<p>2- Uma delas tinha na mão uma folha de papel.</p> <p>4- Tentou espantá-las, mas se mantiveram firmes, 5- então ele disparou contra a que segurava o papel.</p> <p>7- e levou consigo o papel. (perdem o papel)</p> <p>8- Escutou com interesse o relato de wang e.</p> <p>9- pediu que lhe mostrasse o papel.</p>	<p>10- Wang já ia mostrá-lo quando o estaleiro notou que o recém chegado tinha cauda. 11- o cavaleiro se transformou no animal e fugiu.</p>
<p>6- Feriu-a no olho</p> <p>7- Na estalagem contou aos outros hóspedes a sua aventura. Enquanto falava, um cavaleiro entrou, e observou que tinha um olho ferido.</p>	<p>12- As raposas tentaram várias vezes recuperar o papel, 13- que estava coberto de caracteres indecifráveis, porém fracassaram.</p> <p>14- Wang resolveu voltar à sua casa, 15- no caminho encontrou-se com toda a sua família, que se dirigia à capital</p> <p>16- e sua mãe mostrou a carta em que lhe pedia que vendesse todas as propriedades e se reunisse a ele na capital. 17- Wang examinou a carta e viu que era uma folha em branco.</p> <p>18- Wang ordenou: "Regressemos."</p>
<p>21- Wang chegou à sua aventura com as raposas, "ai esta a raiz de todo o mal."</p> <p>22- Wang mostrou o documento. 23- Arrancando-o de suas mãos, seu irmão o guardou com presteza. 24- "Finalmente recuperei o que procurava", exclamou.</p>	<p>19- Um dia apareceu um irmão mais jovem, que todos haviam dado por morto. 20- Perguntou pelas desgraças da família e Wang contou-lhe toda a história.</p> <p>25- transformando-se numa raposa, partiu</p>

Tabela 3

DISTINGUIR (visão X cegueira)		LIGAR (progredir X recensear)			
a) a luz	b) as trevas	b) a casa	c) a árvore	c) o homem	d) as raposas (trikster)
					1- Uma vez um homem bem-humorado, chamado Santaro.
			2- seguia seu caminho para a cidade;		
3- Santaro viu várias raposas deitadas ao sol.					5- Assustadas, as raposas saltaram cerca de dez metros de altura e imediatamente
			6- (as raposas) fugiram para as montanhas,		
					7- (raposas) olhando para trás e balançando suas caudas. 9- "Ouvi dizer que as raposas preveem o que vai acontecer até mil dias antes. 10- Mas agora eu sei que não é verdade. 11- Eles não são nada, apenas animais.
			12- Então contou o ocorrido para cada uma das pessoas que encontrou na cidade,		13- ridicularizando assim as raposas, 14- depois comprou alguns peixes.
			15- à tarde, resolveu retornar para sua casa.		
16- Logo a noite caiu e 17- ficou muito escuro para andar. Santaro olhou em volta e 18- notou uma luz a alguma distância. 19- Ele se dirigiu à casa da qual a luz partia .			21- Havia apenas uma mulher de cabelos brancos na casa, 23- Ela lhe disse: "Neste momento, estou indo para o meu vizinho, então eu quero que você cuide da casa enquanto estou fora", e saiu.		
Entretanto, 25- o fogo começou a baixar e ele procurou algo para queimar.			29- Atirado pelo terror, Santaro correu para fora da casa. , 32- subiu em uma grande árvore		
34- "Mas eu gostaria que amanhecesse logo!" 35- Finalmente o sol nasceu no leste.			36- com a claridade, Santaro percebeu que a árvore era um pé de caqui e que em seus galhos mais altos havia frutos.37- Ele subiu mais alto na árvore, a fim de obter o caqui, mas 38- o ramo quebrou com o seu peso e ele caiu da árvore.		41- De repente, ele retomou a consciência e 42- percebeu que estava rastejando no mesmo local onde havia surpreendido as raposas naquela manhã.
					43- O peixe que ele havia comprado, naturalmente, se fora.

Se caminharmos, portanto, nos limites de uma lógica binária, veremos que as colunas das tabelas 2 e 3 dão a conhecer a oposição cultura-natureza, representada nas relações antagônicas entre “homens e raposas” e nas contradições (quem tem o olho ferido é a raposa, mas é o humano que não consegue ler o papel!).

Nossa análise, no entanto, ao focar o cenário mítico e a redundância mitêmica, identifica na simbologia da carta e do peixe (símbolo por excelência do redobramento eufemismo místico) a “origem do mal”, pois esses constituem o “objeto da discórdia” que nos remete à simbologia arquetípica do fogo (elemento disputado por homens e deuses) do mito de Prometeu.

As tabelas 02 e 03 mostram que a leitura sincrônica (colunas I e II) de ambas as versões evidenciam a presença de elementos pertencentes aos dois regimes de imagens (noturno e diurno).

Em nossa perspectiva, se nos guiarmos pelo cenário mítico, e não apenas pelo formalismo estrutural, veremos que, embora haja uma preponderância quantitativa das imagens “diurnas” do regime diurno de imagens (imagens esquizomórficas que convergem para a dominante postural, sendo que a oposição claro-escuro, dia-noite, alto-baixo, visão-cegueira vão amplificar o foco paradoxal da narrativa: oposição homens e raposas), estas estão em estado de latência em relação ao regime noturno de imagens.

Essa afirmação advém da constatação de que a força qualitativa das imagens noturnas rege ambas as narrativas. Observam-se, por exemplo, os elementos da estrutura sintética - que repousam no esquema verbal do “voltar, recensear *versus* progredir” sob os quais constelam os arquétipos do andrógino, sobretudo a simbologia da raposa trikster – e, em escala muito menor, os elementos da estrutura mística, a qual se faz presente apenas nos objetos de disputa: a carta que **contém** o segredo e o peixe (jogo conteúdo-recipiente), ambos os objetos da disputa entre homens e raposas.

As dificuldades que encontramos em organizar as duas versões nos termos da mitocrítica devem ser atribuídas provavelmente à natureza dos textos, os quais constituem derivação por esquematização ou empobrecimento da versão canônica, em função da perda de colunas mitêmica e da substância simbólica. Não obstante a pobreza do cenário mítico,

uma leitura simbólica foi possível, isso porque, segundo Durand, o desgaste do mito não implica seu desaparecimento, uma vez que “a semente mítica pode sempre germinar de novo” (Ibid., p. 111). Em outras palavras, o autor nos diz:

Desde o momento em que há flutuações nos mitemas pode falar-se em derivação, e há sempre flutuações. O mito nunca se conserva no seu estado puro. Não existe o momento zero do mito, o do início absoluto. Existem inflações e deflações. É por esta razão que o mito vive, é por isso que ele é endossado por culturas, por pessoas e por momentos. Derivações por perda pura e simples, por empobrecimento até à alegoria – quando já não há mais de um ou dois mitemas, deixa de haver mito –, ou então por anastomose, captação de outras séries míticas próximas. (Ibid., p. 115).

É necessário dizer que, não obstante “o esvaziamento da substância mitêmica” (Ibid, p. 111) desse material não nos tenha permitido realizar uma leitura mitocrítica das duas narrativas que dão conta da relação humanos-raposas, a plasticidade do mito (o fato de que os mitemas são em número finito e se combinam) tornou possível observar que a redundância dos mitologemas apontam para a centralidade da figura ambígua da raposa.

Se nos capítulos anteriores explicitamos o mangá como um produto cultural fortemente influenciado pelas trocas simbólicas que se deram entre o Japão e alguns países do Ocidente em diversos momentos (dinâmica de trocas no presente momento favorecida pelo advento da *internet*), nosso intuito agora é contribuir com o exercício hermenêutico-simbólico que estamos realizando, a partir da figura da raposa – e tendo como ponto de partida a plasticidade do mito. Para isso, apresentaremos a seguir uma leitura simbólica da HQ norte-americana *Sandman, os Caçadores de Sonhos*, de Neil Gaiman (2001), lançando luz sobre as referências iconográficas da arte japonesa e sobre as constelações de imagens que evidenciam uma predominância do regime de imagens noturno na obra.

4.2 – *Sandman, Os Caçadores de Sonhos*: a figura da kitsune em uma conhecida HQ norte-americana

*“Não sei se foi você que veio até mim, ou eu que fui até você,
Nem se foi realidade ou se foi sonho, adormecido ou desperto.*

Estou perdido nas trevas,

De um coração abatido.

Se foi sonho ou realidade,

Que decidamos esta noite.”

“Mas sonhos são estranhos,

E ninguém além,

Do rei de todos os sonhos,

Pode dizer se são ou não reais,

Nem o que eles podem revelar a qualquer um de nós,

Sobre os tempos ainda por vir.”

(Sandman: Os Caçadores de Sonhos, de Neil Gaiman & P. Craig Russell, 2011).

Assim como Osamu Tezuka e outros mestres mangakás foram influenciados pela estética e narrativa ocidental, a produção imagética ocidental também foi profundamente impactada pela fluência iconográfica japonesa. Prova disso é a presença da figura da raposa e de muitos elementos oriundos da arte figurativa japonesa (principalmente da arte *ukiyo-e*) na HQ norte-americana *Sandman: Os Caçadores de Sonhos*, de Neil Gaiman & Craig (2001), que, no Brasil, é cultuado pelo público jovem apreciador dos heróis das HQs.

*Sandman: Os Caçadores de Sonhos*⁹⁵ conta a história do amor impossível entre uma raposa e um monge budista. A HQ apresenta um intenso lirismo e nos serve como um bom exemplo de história de raposas-esposas. Neil Gaiman escreveu o enredo inspirando-se na

⁹⁵ O enredo caminha paralelamente aos livros da série de HQ "*Sandman*", cuja personagem principal é Morpheus, e pode ser compreendido sem a leitura prévia das outras obras. A série é constituída de quatro edições mensais, publicadas de novembro de 2008 a fevereiro de 2009. Na ocasião do 10º aniversário da série *Sandman*, Neil Gaiman publicou o livro em prosa *Caçadores de Sonhos*, ilustrado pelo japonês Yoshitaka Amano. A obra foi então adaptada para os quadrinhos pelo desenhista P. Craig Russell.

literatura oriunda da tradição oral japonesa, da qual soube utilizar muito bem a figura do trikster⁹⁶, pois lançou mão de um tom ao mesmo tempo cômico e trágico para narrar a relação entre raposas e humanos.

A trama se passa em um Japão antigo e fantástico, onde criaturas mitológicas andavam sobre a terra, nadavam pelo mar e cruzavam o ar, animais falavam e sonhos podiam ser devorados por estranhas criaturas. Nessa mesma época, animais e humanos tinham algumas habilidades em comum, como a capacidade de falar e andar sobre duas pernas.

Nessa história, o Senhor dos Sonhos, Morpheus, interfere na paixão proibida entre um monge e uma kitsune e a guia em suas escolhas frente às armadilhas criadas pelas forças do mal.

A narrativa se inicia com uma astuta raposa apostando com um texugo (espécie de guaxinin) que faria um humilde jovem monge budista perder a guarda de seu templo. Ambos os animais fizeram várias tentativas nesse sentido, mas falharam, e o texugo fugiu em desgraça. A raposa, no entanto, apaixonou-se pelo rapaz e na forma de uma mulher extremamente bonita pediu-lhe desculpas por seu comportamento. O monge aceitou-as e permitiu que ela ficasse nas proximidades do templo, desde que não lhe causasse mais problemas. A essa altura, ambos já haviam se apaixonado um pelo outro.

Enquanto isso, em Kyoto, um rico homem é consumido por um medo intenso e consulta três bruxas, que vivem na periferia da cidade. Elas lhe dão instruções para aliviar esse medo e indicam ao rico homem que ele deveria roubar para si a força de vontade que o monge tinha em seu interior. O caminho escolhido pelo mestre é conquistar o seu objetivo, roubando os sonhos do jovem monge. A partir daí, a raposa tenta salvar seu amado da morte certa, pois consegue ouvir as intenções do homem rico. Nessa tentativa, viaja para “a terra dos sonhos”, onde encontra Morpheus sob a forma de uma enorme raposa negra. O

⁹⁶ Na mitologia, a figura do trikster corresponde a animais, deuses, homens, geralmente maliciosos e brincalhões, que não obedecem às regras sociais e estão sempre fora dos padrões. Neil Gaiman, inspirando-se na natureza trikster da raposa, chegou a divulgar que sua obra *Sandman: os Caçadores de Sonhos* era apenas uma versão de um tradicional conto japonês, o que se soube mais tarde que não era verdade, pois o livro é uma criação do artista.

Rei dos Sonhos irá intervir em favor de um amor que nunca deveria ter acontecido, mas o resultado é que o monge ficará preso dentro de um sonho e seu corpo irá dormir eternamente.

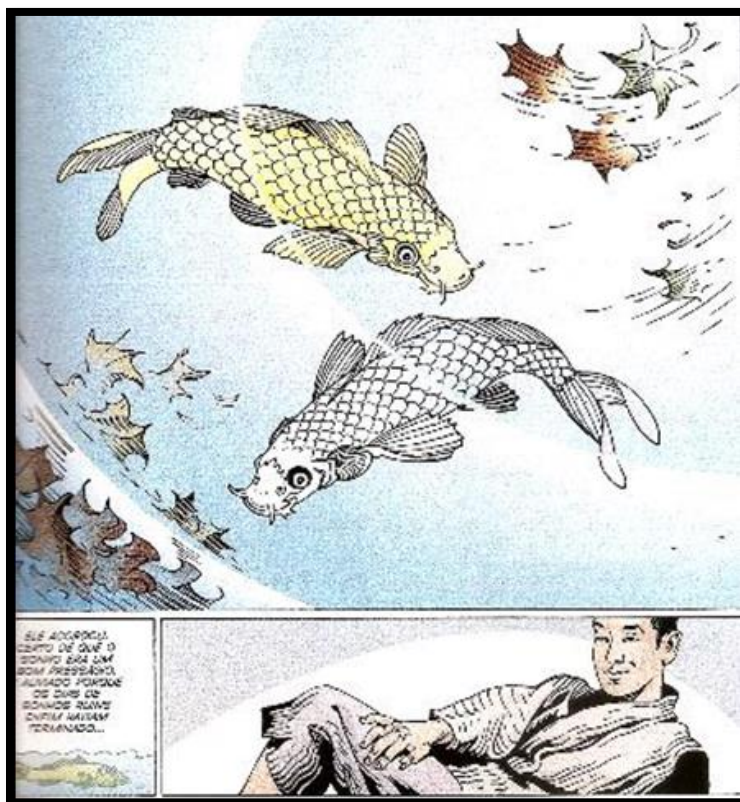
Para vingar a morte do monge amado, a raposa persegue o homem rico e o seduz em sua forma humana, não dando nenhuma indicação de sua verdadeira natureza, mas insiste que ele não pode tocá-la por causa de sua posição influente e poder. A pedido da raposa e enlouquecido de desejo, o homem queima sua casa e mata sua família e seus servos. Certa de que o homem cumpriu o que lhe prometera, a raposa assume sua forma verdadeira e investe sobre ele, furando seus olhos a mordidas e deixando-o preso à loucura.

A narrativa termina com um final ambíguo (GAIMAN & RUSSELL, p. 126 e 127), com o narrador da história dizendo que “desde então, algumas pessoas têm tido sonhos. Algumas afirmam que o monge e a raposa passeiam juntos por um campo. Outras que eles permanecem em mundos diferentes e que nunca mais se encontrarão”.

Nas figuras que ilustram *Sandman* predomina o regime noturno da imagem. Desse regime nos fala Gilbert Durand (2002), lembrando-nos que essas imagens não costumam fazer parte dos cenários míticos das aventuras dos heróis diurnos ocidentais. Nas ilustrações de *Sandman* (figuras 42 a 46), por exemplo, podemos identificar a representação das águas e do peixe (imagens arquetípicas, que no regime noturno constelam símbolos do redobramento e do encaixe, prefiguração no espaço da ambição fundamental de dominar o devir pela repetição dos instantes temporais).

Vemos que o traçado e a presença do par de carpas dessa passagem é uma referência explícita ao trabalho do artista japonês Katsushika Hokusai. Ora, as carpas se relacionam ao tema arquetípico do redobramento e do jogo conteúdo-recipiente, que remetem à dinâmica do eufemismo próprio das estruturas místicas do regime de imagens noturno. O peixe é símbolo do continente redobrado (do jogo recipiente e conteúdo). “É o animal "encaixado" (gigone) por excelência, desde o minúsculo até o enorme "peixe" baleia (...). Ele é a confirmação natural do esquema do engolidor engolido.” (DURAND, *Ibid.*, p. 214 e 215).

Figura 42: A montagem apresenta detalhe de ilustração do livro *Os Caçadores de Sonhos* (2011, p. 57) que faz referência à xilogravura “O par de carpas”, 1831, do artista japonês Katsushika Hokusai.



Fonte da obra de Hokusai: GONCOURT, Edmond de. *Hokusai*. Parkstone Press International, 2009, p. 151, New York.

Na motivação simbólica do elemento bivalente da água, a iconografia se faz por meio da agitação das linhas, o que a torna veículo do esquema da animação do arquétipo do caos, ou seja, do agitado (DURAND, *Ibid.*, p. 74).

Morpheus, o mestre dos sonhos, é ilustrado a partir de sua cauda, que se transforma na lua. Toda a construção imagética dessa sequência – a representação da lua, as imagens da raposa (animal teriomórfico que é eufemizado na narrativa), dos peixes e das ondas (figuras 43,44 e 45) – aproxima o leitor de uma intensa sensação de desamparo vivida pelos heróis da história diante da eminente morte. O que converge para a figuração da lua, arquétipo da mensuração do tempo (DURAND, *Ibid.*, p. 258).

As ilustrações e demais imagens presentes no enredo de *Sandman* nos colocam diante de constelações de símbolos que, em função do semantismo, gravitam em torno do regime noturno e da estrutura mística (estrutura ligada aos verbos descer, possuir, penetrar). Com efeito, o domínio do tempo passado e do devir opera por meio de uma dinâmica de eufemismos, que tem como vetor o *schème* do engolimento e o arquétipo do continente e do conteúdo.

A relação de metalinguagem que *Sandman* estabelece com a iconografia e com as histórias japonesas nos parece bem evidente: na obra do artista Hokusai (GONCOURT, 2009), por exemplo, encontramos peixes representados de modo muito semelhantes aos de *Sandman*. Da mesma forma, a tradição oral japonesa relaciona o aparecimento da lua à possibilidade de a raposa gerenciar sua forma e transformar-se em mulher, criança ou até mesmo em objeto (JOLY, 1967, p. 146).

Figura 43: Fac-símile de página do livro *Os Caçadores de Sonhos* na qual se vê a passagem na qual a raposa vai ao encontro de Morpheus na tentativa de encontrar um meio de salvar o jovem monge.



Fonte: Fonte: GAIMAN, Neil & RUSSEL, Craig. *Os Caçadores de Sonhos*, São Paulo, Panini Books, p. 34, 2011.

Figura 44: Fac-símile de página do livro *Os Caçadores de Sonhos*.



Fonte: GAIMAN, Neil & RUSSEL, Craig. *Os Caçadores de Sonhos*, São Paulo, Panini Books, p. 37, 2011.

Figura 25: Detalhe do livro *Os Caçadores de Sonhos*, p. 33. Nessa ilustração, vemos a raposa observando águas revoltas. Destaca-se na imagem o trabalho com linhas que faz referência à obra *A Grande Onda de Kanagawa*, de 1831, do artista japonês Katsushika Hokusai (Figura 2, capítulo 1).



Fonte: Fonte: GAIMAN, Neil & RUSSEL, Craig. *Os Caçadores de Sonhos*, São Paulo, Panini Books, p.33, 2011.

Figura 46: Detalhe de uma ilustração do livro “Sandman, os caçadores de Sonhos”, no qual o artista faz uma referência explícita à arte ukiyo-e do artista Hokusai.



Fonte: Fonte: GAIMAN, Neil & RUSSEL, Craig. *Os Caçadores de Sonhos*, São Paulo, Panini Books, p. 83, 2011.

A ambiguidade com que a figura da raposa é representada nessa HQ americana corrobora a ideia já apontada no capítulo anterior de que o animal simbólico apresenta características que não o ligam necessariamente à sua animalidade⁹⁷, uma vez que “o que interessa ao símbolo não são as qualidades propriamente animais, mas o verbo” (DURAND, *Ibid.*, p. 71).

Na cultura japonesa, quando um ator Kyogen (conhecido como teatro tradicional e cômico) realiza a transição de aprendiz a mestre, ele o faz no papel da raposa. Por isso, no entendimento de Smyers (1999, p. 190), o povo japonês, de uma forma talvez inconsciente, tem na raposa o símbolo cultural da ambiguidade e da transição. Essa foi a leitura que Neil Gaiman fez em *Sandman* – um exemplo de como as trocas simbólicas se estabelecem de uma cultura para outra.

Com vistas a ampliar nossa investigação em torno das imagens míticas que são referências para a narrativa do mangá *Naruto* (o menino-herói que traz a raposa selada em seu umbigo), passemos agora da investigação em torno da figura mítica da raposa (o conteúdo) para a figura do menino herói (o recipiente). O sentido da leitura das narrativas sobre o menino-herói seguirá também da estrutura formal, “à americana”, em direção a uma leitura que busca identificar a dinâmica da convergência simbólica e os isomorfismos que ligam os símbolos a núcleos organizados em regimes de imagens.

4.3 – Os meninos-heróis e o tema da orfandade.

Os exemplos utilizados até este momento tiveram por finalidade mostrar ao leitor que a simbologia da raposa nas narrativas míticas japonesas (textos, desenhos, teatro) encontra-se associada à figura hermesiana.

É oportuno assinalar que em “Ciência do Homem e Tradição: o Novo Espírito Antropológico”, Gilbert Durand (2008), argumenta que o século XX, face à saturação do

⁹⁷ Da mesma forma, o enterramento e a mudança de pele que a serpente partilha com o grão, a ascensão e o voo que o pássaro partilha com a flecha. Isso porque, explica Durand (2002, p. 71), “a sobreposição das motivações provoca sempre uma polivalência semântica no nível do objeto simbólico.”

regime esquizomórfico da epistemologia clássica e ao esgotamento do mito unitário de Prometeu viu renascer o mito de Hermes, qual seja: o mito “da ligação entre as diferenças, da mediação entre próximo e distante, o das fronteiras, dos limites que sozinhos definem encontros e encruzilhadas...” (Durand, 2002, p.263)⁹⁸.

Agora, trataremos de analisar o modo como a figura hermesiana da raposa trikster se relaciona à temática do menino-herói-órfão do mangá Naruto.

No capítulo II, vimos com Campbell que o tema da orfandade encontra-se presente de forma recorrente nas histórias dos mangás japoneses, como, aliás, em grande parte de histórias de heróis e super-heróis.

O clássico mangá Dororo, do mangaká Osamu Tezuka (2011), uma história ambientada no Japão feudal, fala da trajetória dos meninos Hyakkimaru e Dororo. O enredo conta a história de aventura de quando Daigo Kagemitsu, vassalo de um general samurai, oferece a 48 demônios o corpo de seu filho que ainda não nasceu. Em troca, ele pede o domínio sobre todo o Japão. Por causa do pacto, o bebê nasce sem alguns órgãos e membros essenciais, como a boca, os olhos, as orelhas e as mãos. Contra a vontade de sua mãe, o bebê é atirado ao rio, de onde é resgatado por um curandeiro que lhe coloca próteses no lugar dos membros ausentes e o ensina a “enxergar e ouvir com o coração”. O menino recebe o nome de Hyakkimaru, cresce e descobre sobre sua maldição. A jornada de Hyakkimaru é basicamente lutar com sua espada contra as injustiças que assolam o mundo e recuperar as partes de seu corpo (para isso ele terá que matar cada um dos 48 demônios). Durante sua jornada, Hyakkimaru conta com a companhia de Dororo, menino órfão descrito na obra como um garoto que “engana as pessoas, rouba as coisas, vive aprontando e anda por aí como um texugo” (Ibidem).

Kintaro, outro exemplo, é a personagem principal do mangá “O menino de Ouro”, cuja narrativa trata da jornada de um jovem em busca de sua essência. Kintaro Oe é um rapaz de 25 anos, que abandona a carreira no escritório de uma empresa e decide viajar de bicicleta pelo Japão. Apesar de ser o primeiro aluno em sua turma na faculdade, ele larga

⁹⁸ Tal dinâmica do imaginário pode ser sentida nas atuais discussões epistemológicas sobre paradigma, como as contribuições de Edgar Morin, Maffesoli e Gilbert Durand, entre outros autores que trabalham com o paradigma de complexidade.

tudo e resolve cair na estrada, tentando aprender com as situações com que se depara no dia-a-dia. Em uma agenda, a personagem anota tudo o que lhe parece interessante.

Naruto é um herói que se assemelha, em muitos aspectos, à figura de Kintaro. Herói cultuado na cultura japonesa, o menino de ouro das histórias infantis japonesas está presente em livros infantis, estátuas, santuários, bonecos. Em datas comemorativas japonesas, que equivaleriam ao nosso dia de Cosme e Damião ou ao dia das crianças, balas com a figura de Kintaro são distribuídas às crianças japonesas “para que os meninos possam se tornar fortes e valentes como Kintaro”.

É comum encontrarmos na literatura infantil relacionada às histórias tradicionais japonesas versões e referências sobre o menino Kintaro. No livro bilíngue (português-japonês) “*Histórias Preferidas das Crianças Japonesas*”⁹⁹ - publicado recentemente pela editora JBC, em parceria com Aliança Cultural Brasil-Japão, com o intuito de divulgar as histórias tradicionais japonesas junto à comunidade Nikkei –, Kintaro é uma espécie de “Mogli, o menino lobo”, pois nessa versão, quando era bebê, foi raptado por um urso, que o criou junto aos demais animais da floresta.

No conjunto de textos que integram o *e-book Japanese Fairy Tales*¹⁰⁰ (OZAKI, Yei, 2001), uma compilação de narrativas tradicionais japonesas, encontramos uma versão que fala de um bravo soldado de Kyoto, Kintoki, que caiu em desgraça na corte e foi demitido, acontecimento que o levou à morte. Segundo esta história, temendo os inimigos de seu marido, a esposa grávida de Kintoki fugiu para a floresta solitária para onde “ninguém nunca ia”, exceto os lenhadores. Na floresta, a mulher deu à luz ao menino Kintaro (nessa versão, também chamado de *Golden Boy*).

Ao contrário de outros meninos, Kintaro, que cresceu sozinho nas montanhas selvagens, fez amizade com todos os animais e aprendeu a se comunicar com eles. Algumas

⁹⁹ SAKADE, Florence & HAYASHI, Yoshio. *As Histórias Preferidas das Crianças Japonesas*. Livro 2. São Paulo: Editora JBC, 2005.

¹⁰⁰ Project Gutenberg: www.gutenberg.net, acessado em 20/05/2012.

versões, porém, falam apenas da dificuldade de Kintaro em se relacionar com as outras crianças e sua opção pela amizade com os animais, principalmente os ursos¹⁰¹.

À medida que crescia, Kintaro passou a demonstrar uma força excepcional: com oito anos de idade foi capaz de cortar as árvores tão rapidamente quanto os lenhadores e, por isso, recebeu de sua mãe um grande machado. Certa vez, um lenhador o viu puxar uma árvore pelas raízes e jogá-la longe, e disse para si mesmo: "Esta não é uma criança comum. Filho de quem ele pode ser?". Ao falar com a mãe de Kintaro, o lenhador revelou-se um dos grandes generais do Japão, Sadamitsu, um vassalo do poderoso Senhor Raiko. Disse-lhe que, se ela realmente desejava que o filho se tornasse um cavaleiro, deveria deixá-lo partir para a cidade. Kintaro recebeu autorização da mãe para partir, tornando-se, a partir dos ensinamentos de seu mestre Sadamitsu, o chefe dos cavaleiros.

Num outro momento, um monstro canibal, que habitava uma região não muito longe, ameaçava tomar a cidade. Então, o senhor Raiko ordenou a Kintaro que partisse para o resgate das pessoas que foram feitas prisioneiras. Com sua espada, surpreendeu o monstro em sua toca e cortou-lhe a cabeça, retornando triunfante para o seu reino. A partir desse momento, Kintaro tornou-se o maior herói de seu país.

No fio do discurso dessa última versão de Kintaro, nota-se que embora se observe um número significativo de imagens heroicas diurnas (como “o menino de ouro”; “o machado imenso”; “a oposição herói *versus* monstro etc.), estas não se sobrepõem à narrativa do herói dramático que se faz presente de forma patente nos arquétipos do filho e do andrógino e na simbologia do messias iniciado. Kintaro corresponde, portanto, ao herói dramático, cuja dor existencial da orfandade e condição física excepcional o colocam a caminho da iniciação do herói que irá restaurar um tempo perdido.

Nas produções infantis dos estudantes com os quais trabalhamos, o tema arquetípico da ascensão e da queda também surgem com frequência. É o caso dos desenhos de Graciele (Figuras 47 a 52), nos quais se encontra presente o tema da orfandade na história de vida das personagens: Miam “foi encontrada” pela atual família e “prefere não se lembrar do que passou”, sendo que suas tatuagens constituem marcas herdadas de seu Clã de origem; Grace

¹⁰¹ Em outras versões, o urso aparece como um sequestrador do bebê Kintaro, mas nessa versão o pai urso apenas traz filhotes para brincar com ele.

Nakariche e Kayc contam a história de dois irmãos que perderam seus pais bem cedo; Kayc é “meio calado” e tem um olhar frio, que esconde sua tristeza por ter perdido sua família; Willian “tem duas tatuagens em cada braço e uma escondida no peito, que ele nunca mostra: um dragão. Ele e seus irmãos são muito fortes e misteriosos...”.

Figura 47: A personagem Nanci, a narradora da História. Desenho de autoria da estudante Graciele.



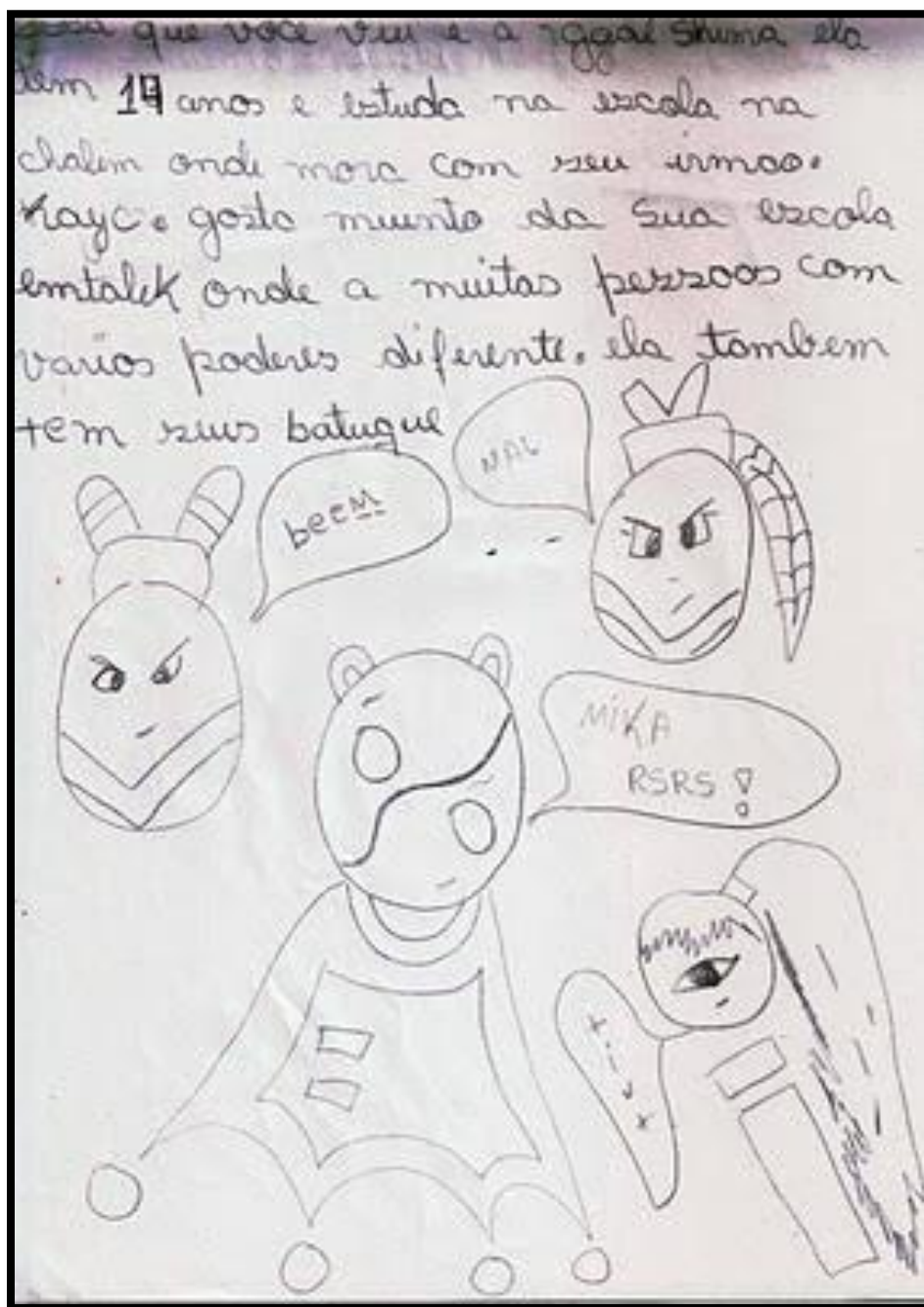
Fonte: Acervo da estudante.

Figura 48: A personagem Nanci em modo de ataque.



Fonte: Acervo da estudante.

Figura 49: Desenho de autoria da estudante Graciele.



Fonte: Acervo da estudante¹⁰².

¹⁰² Transcrição do texto: “Essa que você viu é a Gaal Shima. Ela tem 14 anos e estuda na escola da Chalim, onde mora com seu irmão, Kaya. Ela gosta muito da sua escola Emtalek onde há muitas pessoas com vários poderes diferentes. Ela também tem seus batugues...”.

Figura 50: A personagem Kayc. Desenho de autoria da estudante Graciele.



Fonte: Acervo da estudante¹⁰³.

¹⁰³ Transcrição do texto: “Seu irmão é o Kayc. Ele é meio calado. Pelo seu olhar frio quer esconder a tristeza de ter perdido sua família. Se percebe em sua testa que ele tem uma marca do clã, a v+0.”

Figura 31: A personagem Wilham. Desenho de autoria da estudante Graciele.



Fonte: Acervo da estudante¹⁰⁴.

¹⁰⁴ Transcrição do texto: “Essa é a Wilham. Ela é irmã do Willian. Ela não é de sangue, mas foi encontrada. Ela tem três tatuagens, duas no braço e uma no rosto. E a marca do seu Clã antigo. Ela preferi não se lembrar do que passou. Ela não gosta muito da sua forma humana, por isso ela só anda na sua forma de ataque”.

Figura 52: A personagem William. Desenho de autoria da estudante Graciele.



Fonte: Acervo da estudante¹⁰⁵.

¹⁰⁵Transcrição do texto: “Ele possui um dom, é quase um instinto, que todos temem a força. Mas, por enquanto, vamos falar um pouco da escola. Esse é o William. Ele é um dos estudantes da escola. Essa é a sua

Vemos que, embora o repertório “simbólico” dos desenhos de Graciele, a exemplo do mangá Naruto, faça referência a símbolos (como é o caso do *yin-yang*, simbologia que aponta para a ambivalência e bipolaridade, assim como para a necessidade de reintegração dos caracteres contraditórios) e aborde a filiação aos clãs, uma particularidade desses desenhos diz respeito às referências, à simbologia dos ritos dos orixás africanos: a personagem Gaal Shima “tem seus batuques”; Graciele também recorre ao uso de formas geométricas muito presentes na iconografia religiosa africana, a saber: linhas horizontais e verticais (triângulos, círculos e quadrados) que formam figuras que lembram as ferramentas de cultos como o oxê de xangô (o machado duplo) e os ferros de Osanhe e de Ogun¹⁰⁶.

Sustentamos que as “marcas” (que remetem aos símbolos) deixadas pelas crianças em suas produções reverberam temas míticos e estruturas do herói observados nos mangás japoneses e reivindicam o mistério do mundo, o religioso, em uma dimensão simbólica da realidade (CAMPBELL, 1993; ELIADE, 2006).

Veremos agora, no quinto e último capítulo desta tese, de que forma o mangá Naruto, ao se inserir no âmbito das literaturas iniciáticas que versam sobre a trajetória e sobre a mudança do *status* ontológico do herói, apresenta ao psiquismo imaginante da criança uma simbologia orientada pelo regime de imagens noturnas.

forma de ataque. Todos os estudantes gostam dele, mas ele gosta da Gaal. O William tem duas tatuagens em cada braço e uma escondida no peito, que ele nunca mostra: um dragão. Ele e seus irmãos são muito fortes e misteriosos...”

¹⁰⁶ Semelhante representação e organização compositiva quase geométrica é observada na obra de Rubem Valentim (1922-1991), cuja produção dialoga com as raízes africanas da cultura brasileira.

Capítulo 5 - AS AVENTURAS DO MENINO RAPOSA: PROCESSOS INICIÁTICOS NA NARRATIVA DO MANGÁ NARUTO

Cabe ao artista organizar os objetos desse mundo de tal forma que, por meio deles, você sinta essa luz, essa radiância que é a luz da nossa consciência na qual todas as coisas se ocultam ou, propriamente contempladas, revelam-se. A jornada do herói é uma jornada de padrões universais mediante a qual essa radiância se mostra com todo seu esplendor. O que julgo uma boa vida é aquela com uma jornada do herói após a outra. Você é chamado diversas vezes para o domínio da aventura, para novos horizontes.

Joseph Campbell

É possível afirmar que, tal qual o mito, a sequência narrativa do mangá apresenta uma estrutura de imagens arquetípicas capaz de orientar crianças e jovens em seus processos iniciáticos, religando-as aos mistérios constantes da alma humana? Neste capítulo, iremos entender em que medida o mangá Naruto consiste em uma literatura iniciática que atua na psique de crianças e jovens.

Para tanto, demonstraremos em que medida o enredo do mangá opera no nível do imaginário infanto-juvenil. Com tal objetivo, reportar-nos-emos a algumas narrativas cosmogônicas japonesas às quais o mangá Naruto faz referências e aos conflitos que giram em torno de temas relacionados aos desafios cotidianos presentes nas experiências de crianças e jovens, principal público leitor dessa literatura.

Quase sempre, ao folhearmos um mangá, deparamos-nos com uma narrativa visual que trata da jornada de uma personagem jovem. No caso da primeira temporada do mangá Naruto, por exemplo, esse corresponde à trajetória do herói e à temática da superação de provas iniciáticas (a chamada para a aventura - a recusa da chamada – o cruzamento de limiares – a iniciação – e o retorno) propostas por Campbell (1993).

Desde os mais remotos tempos, as ideias religiosas e os rituais iniciáticos foram utilizados pelo homem religioso como uma forma de integrar os aspectos negativos da vida num sistema unitário de ritmos. Segundo Eliade (1996), embora a repetição da experiência original do *homo religiosus*¹⁰⁷, por meio do rito, sacie a necessidade primitiva do *homo sapiens* de reconciliação com o tempo e com o sagrado, ao longo do processo civilizatório ocidental vimos os rituais serem destituídos de sua pregnância simbólica, de seu mistério vivo.

Partimos do pressuposto de que, no mundo contemporâneo dessacralizado, alguns gêneros de literatura, dos quais os mangás possivelmente fazem parte, corresponderiam a verdadeiros ritos iniciáticos, capazes de orientar o leitor frente ao paroxismo do regime diarético que marca o nosso tempo.

Estamos chamando de leitura iniciática os textos que cumprem uma função religiosa no inconsciente humano e que, por isso, são capazes de orientar o espírito humano a avançar e exorcizar a infância. Trata-se, portanto, de uma leitura que atua no inconsciente, de modo a superar a infância rumo ao misterioso que habita o ser ontológico. De acordo com Soriano, *apud* Vierende (2000, p.129) “(...) os arquétipos expressos durante a infância da humanidade mantêm algum tipo de acordo secreto com a infância, ainda tão perto da fonte de vida”. (Tradução nossa).

Eliade (1996; 1986), Vierende (2000) e Campbell (1993), alguns estudiosos se dedicaram a assinalar a importância dos ritos iniciáticos na superação dos interesses primários próprios da infância, concordam com a ideia de que os ritos iniciáticos operam como uma necessidade humana de redirecionar as energias da psique infantil para a uma nova etapa da vida, ou seja, para o ingresso na vida adulta e no coletivo de seu grupo.

Eliade (1986), por exemplo, em seu trabalho *Iniciaciones Místicas*, chama atenção para o fato de que os rituais de iniciação são marcados por permanências e transformações, mas que, geralmente, esses esquemas iniciáticos – como a cerimônia de puberdade – tendem a conservar sua realidade ritual. As cerimônias ritualísticas, destaca o autor, marcam a transição de uma etapa etária a outra e costumam girar em torno de certos temas

¹⁰⁷ Desde Freud (2010) nos dedicamos a entender de que forma o “sofrimento psíquico”, causado pelo processo civilizatório e pelo desencantamento do mundo, pode ser contornado a partir da reintegração, em um novo patamar, do que foi perdido.

e esquemas típicos que, via de regra, reforçam a **questão da aliança e do pertencimento do iniciado a seu grupo** (grifo meu). Nas palavras desse autor (Ibid, p. 204):

A integração das crianças no grupo dos “jovens” sempre implicou em um rito de entrada e em provas iniciáticas. Embora o simbolismo da morte e da ressurreição, na maioria das vezes, praticamente tivesse se perdido. A estrutura iniciática das provas foi muito bem conservada. (Tradução nossa).

A importância dos ritos iniciáticos na “(...) superação dos interesses primários próprios da infância e na harmonização das tensões da alma humana” (VIERNE, 2000, p. 123) (tradução nossa) é compartilhada por Campbell (1992), que assinala o ingresso do jovem na vida adulta e no coletivo de seu grupo. A importância desses ritos iniciáticos é uma necessidade humana que implica o redirecionamento das energias da psique infantil para a uma nova etapa da vida. Nas palavras do autor (Ibid, p. 104):

(...) uma pessoa está ligada ao seu papel de adulto pela identificação com o mito – participando de fato, fisicamente, ela mesma, de uma manifestação de formas mitológicas visivelmente supridas pelos papéis e padrões do rito, e o rito, por extensão, sustentando a estrutura da sociedade. Assim, em suma, podemos dizer que, enquanto as energias da psique no seu contexto primário de interesses infantis são dirigidas apenas para o exercício do poder e prazer individuais, nos ritos de iniciação elas são reorganizadas e incluídas em um sistema de redes sociais, com tal eficiência que a partir de então o indivíduo se torna absolutamente confiável como um membro do grupo.

Eliade (1986), Vierende (2000) e Campbell (1993) concordam ainda que no contexto de um mundo dessacralizado cabe à literatura iniciática desempenhar um papel considerável na passagem ritualística que conduz o jovem à idade adulta, uma vez que esta, por ser orientada pela tradição mitológica e pela prática ritualística, fornece “os estímulos adequados para estruturar a psique, de modo que o jovem possa assumir uma nova tarefa de maneira apropriada ao bem estar do grupo”. (CAMPBELL, 1992, p. 104)

Um bom exemplo da permanência dos ritos de passagem no mundo contemporâneo pode ser visto na literatura que trata dos esquemas e das provas do herói em busca da imortalidade e da redenção do mundo. Por meio de enredos e de temas cotidianos,

a literatura das provas do herói apresenta à psique esquemas iniciáticos, busca satisfazer as necessidades religiosas humanas. Novamente nas palavras de Eliade (1986, p. 219):

(...) os temas iniciáticos sobrevivem no inconsciente do homem moderno. Isso se confirma pelo simbolismo iniciático observado em certas criações artísticas – poesias, novelas, artes plásticas, cinema -, mas também em função de sua ressonância junto ao público. Tal adesão massiva e espontânea demonstra, a nosso ver, que no íntimo de seu ser o homem moderno é sensível aos esquemas e temas “iniciáticos”, inclusive no vocabulário que se utiliza para interpretar estas obras observa-se os motivos iniciáticos. Diz-se que este ou aquele livro, este ou aquele filme, redescobrem os mitos e as provas do herói em busca da imortalidade; que todo o mistério da redenção do mundo revela os segredos da regeneração por meio da mulher, do amor etc. (Tradução nossa).

Nesse sentido, ao trabalharmos com a tese de que o mangá Naruto se estrutura a partir da jornada do herói, tal qual proposta por Campbell (1993), estamos considerando a permanência de temas míticos e de estruturas iniciáticas neste gênero de literatura de massa. Nosso intuito é, portanto, confirmar a tese de que o mito mantém o seu poder sobre a imaginação, por meio da pior tradução (DURAND, 2002; Lévi-Strauss, 1973), ideia que pode ser brevemente resumida nas palavras de Vierre (2000, p. 141):

Na medida em que os ritos não estão presentes para responder às questões ontológicas, a literatura assume essa função: o desejo iniciático, enterrado pelo mundo moderno no inconsciente, ressurgue nos poemas, romances, filmes - e até mesmo nas HQs(...) Nas profundezas do seu ser, o homem moderno ainda é sensível aos cenários e mensagens iniciáticas. (Tradução nossa).

A identificação de uma literatura iniciática e da jornada do herói em produções contemporâneas como os mangás, objeto de nossa pesquisa, requer um estudo sistemático de nossa parte que considere um método de análise estrutural capaz de desvelar corretamente as variantes e invariantes do cenário mítico iniciático. Nossa tarefa nas próximas linhas será, portanto, avaliar se os enredos iniciáticos presentes no mangá Naruto seguem o padrão da jornada heroica (jornada cíclica presente em mitos) proposta por Campbell (1993).

Campbell (1993, p. 131) nos diz que há dois tipos de proeza heroica: uma física, que põe à prova o herói, exigindo-lhe um ato de coragem, uma superação de ordem física; e uma espiritual, na qual tem que aprender a lidar com o nível superior da vida, de modo que, ao fim e ao cabo, possa retornar portando uma nova mensagem.

Em ambos os casos, deve passar por provações, testes, experiências difíceis ou penosas, com a ajuda ou em oposição a seres mágicos, monstros, animais, objetos encantados etc., com o fim de comprovar se ele pode mesmo ser um herói. Quase sempre, o objetivo do herói é de ordem moral: salvar alguém ou um povo, defender uma ideia etc. A moralidade está em que, para isso, ele tem que se sacrificar.

Também, segundo Campbell (1993), nas aventuras míticas, o herói deve enfrentar ritos de passagem, os quais nos dão o sentido e a importância de sua aventura. Tais ritos têm, entre outras, a função de atualizar e potencializar continuamente os mitos e estão presentes, em maior ou menor escala, na nossa vida cotidiana.

Segundo Campbell (1993; p.36), o percurso padrão da aventura do herói é representado pela fórmula presente nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno. O autor sugere então etapas das quais algumas são absolutamente necessárias e outras contingenciais, são elas:

1. a partida: o chamado, a recusa ao chamado, o auxílio do sobrenatural, a passagem pelo primeiro limiar, o ventre da baleia;
2. a iniciação: o caminho das provas, a apoteose;
3. o retorno: a recusa do retorno, senhor dos dois mundos, liberdade para viver.

Com base nesse percurso, Joseph Campbell (Ibid, p. 311) considera dois tipos de heróis, quais sejam: o herói que realiza uma aventura redentora apenas do ponto de vista psicológico; e o herói cuja jornada diz respeito a questões ontológicas.

A vida contemporânea, observa o autor (Ibid, p. 107), priva o indivíduo “esclarecido” dos mistérios e do religioso, por isso a maioria dos heróis contemporâneos costuma ser os do tipo 01, ou seja, aquele que tende a passar pelos perigos psicológicos solitariamente e, ao final da superação de todos os desafios de sua jornada, permanece essencialmente o mesmo.

Em resumo, segundo os passos propostos por Campbell (1993) para o monomito, o herói, que vive num cotidiano rotineiro, mas desagradável, quando não degradante, num belo dia recebe um chamado que o convoca a se transferir para uma região desconhecida. Esse chamado pode ocorrer por meio de acontecimentos subjetivos ou por um evento externo.

Inicialmente, esse chamado pode não ser atendido, por indiferença ou descrença, ou outro motivo qualquer. Contudo, uma vez aceito o chamado, o primeiro encontro se dá com uma figura protetora, sobrenatural, que fornece ao herói amuletos que o protejam ao longo das inúmeras provas que terá que enfrentar.

Trata-se do mentor, mestre e guia, cuja presença exerce sobre o herói um poder transformador, pois o próprio mentor já fez sua jornada e por meio dela atingiu um nível superior de sabedoria.

Durante o caminho das provas, o herói se submeterá a um aprendizado, no qual adquire conhecimentos, habilidades e atitudes necessárias ao “mundo novo” no qual está penetrando. “Novas 'regras' precisam ser conhecidas para fazer a caminhada”, o que exigirá dele perseverança, coragem, determinação. Terá que aprender a lidar com aquilo que dará sentido e significado à sua vida (Ibid, p. 45).

Já preparado, o herói enfrenta a passagem pelo primeiro limiar, além do qual encontram-se as trevas, o desconhecido, o perigo. Segundo Campbell (Ibid., p. 85):

A aventura é sempre, e em todos os lugares, uma passagem pelo véu que separa o conhecido do desconhecido; as forças que vigiam no limiar são perigosas e lidar com elas envolve riscos; e, no entanto, todos os que tenham competência e coragem verão o perigo desaparecer.

Tendo cruzado o primeiro limiar, o herói irá caminhar por uma paisagem onírica e terrificante. Segundo Campbell (Ibid., p. 91) que:

A ideia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada na imagem mundial do útero, do ventre da baleia. O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu.

Cruzar o limiar implica, então, ainda que temporariamente, uma morte simbólica do herói em relação ao seu mundo cotidiano. Encontra-se, nessa etapa do regresso ao útero, certo perigo. O herói vai para o vento devorador, para, então, renascer.

Essa etapa implica uma série de provas (desafios, situações-limite), devidamente auxiliado por conselhos, amuletos, agentes secretos etc. Nessa jornada, predominam os mitos que destacam um herói devorado por um monstro marinho e sua saída vitoriosa do ventre do animal devorador. Trata-se do jogo no qual o herói pode ora engolir (recipiente), ora ser engolido (conteúdo) pelo animal gigante.

Uma a uma, as resistências vão sendo quebradas. Ele deve deixar de lado o orgulho, a virtude, a beleza e a vida e inclinar-se ou submeter-se aos desígnios do absolutamente intolerável. Então, descobre que ele e seu oposto são, não de espécies diferentes, mas de uma mesma carne. (Ibid., p. 110).

Finalmente, vencidos os obstáculos, liberto do temor e dos preconceitos, o herói atinge um estado nirvânico, no qual tempo e espaço se diluem (Ibid., p. 162). A apoteose se dá quando o herói, ultrapassando os últimos terrores da ignorância, torna-se livre de todo o temor e alcança a mudança.

Para Campbell (1993, p. 36 a 40), é por meio de sua aventura que revigora os meios de regeneração de sua sociedade como um todo; seu triunfo é macrocômico, histórico-universal. Apenas quando a jornada do herói trata de questões ontológicas na multiplicidade de mitos e lendas que chegam até nós e ocorre essa transmutação do herói é que a aventura do herói se transforma em símbolo do mistério metafísico.

Segundo o mitólogo (1997, p. 43), a grande façanha do herói é alcançar o conhecimento dessa unidade na multiplicidade no mistério para, em seguida, torná-la conhecida.

Trata-se de uma redescoberta. Os poderes divinos, procurados e perigosamente obtidos, sempre estiveram presentes no coração do herói. Ele é o “filho do rei”. O herói simboliza aquela divina imagem redentora e criadora, que se encontra escondida dentro de todos nós e apenas espera ser conhecida e transformada em vida.

Segundo Campbell (Ibid.), há um potencial libertador dentro de cada um de nós, que podemos alcançar por meio do heroísmo. Entenda-se: cada um de nós tem a possibilidade e a capacidade de viver a sua saga.

Uma vez iniciado, é necessário que o herói retome o caminho de volta para seu cotidiano, pois o círculo do mito só se completa quando o herói, agora apresentando um novo *status* ontológico, traz a boa nova que renovará igualmente sua comunidade, seu grupo, sua família. Porém, esse retorno nem sempre é uma decisão fácil. Quase sempre se configura para o herói como se fosse uma “queda”, um retorno ao mesmo. Viver novamente como um ser comum, depois de todas as provações às quais se submeteu, portanto, mas ao mesmo tempo transformado, pode trazer a sensação de perda. Mas, é preciso viver a queda, o retorno, se não a jornada não se completa. Principalmente se o herói foi encarregado de retornar com a solução destinada à restauração da sociedade, do grupo, da família, quando o estágio final de sua aventura será apoiado pelos poderes de seu patrono espiritual (Ibid., p. 198).

Diz-nos Campbell (Ibid., p. 225) sobre a condição de senhor dos dois mundos que, ao fim e ao cabo o herói adquire:

A liberdade de ir e vir pela linha que divide os mundos, de passar da perspectiva da aparição no tempo para a perspectiva do profundo causal e vice-versa – que não contamina os princípios de uma com os da outra e, no entanto, permite à mente o conhecimento de uma delas em virtude do conhecimento da outra – é o talento do mestre.

(...)

Os mitos não costumam apresentar numa única imagem de todo o mistério do livre trânsito. Quando o apresentam, o momento é um precioso símbolo, cheio de importância, a ser tratado como um tesouro e contemplado. Um desses momentos foi a transfiguração de Cristo (...).

Tais eventos configuram-se como arquetípicos, que revestem a passagem e o retorno miraculoso. Como dissemos no início, esse é o leito sobre o qual nosso jovem herói navega e que servirá também para nos orientar. Para mais visibilidade do que dissemos acima, segue o quadro:

ETAPAS E PASSOS DA JORNADA DO HERÓI

A PARTIDA	A INICIAÇÃO	O RETORNO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ o mundo cotidiano; ▪ o chamado à aventura; ▪ a recusa ao chamado; ▪ o auxílio do sobrenatural; ▪ a travessia do primeiro limiar; ▪ o ventre da baleia. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ o caminho das provas iniciáticas; ▪ o encontro com o Mestre; ▪ a preparação para a provação suprema; ▪ o aprendizado; ▪ a provação suprema; ▪ a benção última. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ o caminho de volta; ▪ a fuga mágica (voo mágico); ▪ o resgate com auxílio externo; ▪ a passagem pelo limiar do retorno; ▪ a ressurreição; ▪ a dádiva para o mundo.

Tabela 4: Etapas e passos da jornada do herói

E aí chegamos à etapa final da jornada do herói, a saber: a liberdade para viver. E concluímos este item com as palavras do próprio Campbell (Ibid., p. 236):

O herói é o patrono das coisas que se estão tornando, e não das coisas que se tornaram, pois ele é. (...) Ele não confunde a aparente imutabilidade no tempo com a permanência do Ser, nem tem temor do momento seguinte (ou de “outra coisa”), como algo capaz de destruir o permanente com sua mudança. “Nada retém sua própria forma; a Natureza, a maior renovadora, constantemente cria forma de formas. Certamente nada há que pareça em todo o universo; há apenas variações e renovações de forma” [Ovidio, Metamorfoses, XV, 252 – 55]. Assim se permite que o momento seguinte venha a ocorrer.

Simone Vierre (2000, p. 124), na esteira dos trabalhos de Mircea Eliade e Gilbert Durand, considera que para que uma obra literária seja considerada uma literatura iniciática exemplar, ela deve apresentar um cenário iniciático que comporte:

- a) o herói de tipo 02;

b) que esse herói realize, ao longo de sua jornada, a passagem pelas *três atitudes do imaginário* (Ibid., p. 123), a saber: a estrutura heroica (na qual as imagens diurnas remetem aos *schèmes* de separação, de corte e de oposição), a estrutura mística (imagens noturnas da descida, da intimidade e do retorno à mãe) e a estrutura sintética (cuja atitude do imaginário busca reconciliar as polaridades noturno-diurno por meio de uma dramaturgia cíclica e dialética).

Assim, da mesma forma que para Joseph Campbell (1993) a forma exemplar do monomito requer o herói do segundo tipo, portador simbólico do destino de todos, Vierende argumenta que o texto iniciático requer um cenário no qual o herói cumpra sua jornada por meio da passagem pelas três estruturas dos regimes de imagens (VIERNE, 2000, p. 124).

Vierende (Ibid.) explica ainda que as imagens diaréticas de estruturas heroicas esquizomórficas – que são próprias dos rituais de entrada e purificação – marcariam a separação definitiva do herói do mundo profano e seriam, então, substituídas por uma série de imagens místicas relacionadas à viagem do herói e ao contato com o sagrado – simbologia do regresso ao útero e ao caos original (terra, morte, queda). Estas, por sua vez, a partir da morte iniciática, dariam lugar a um conjunto de imagens de ligação, mediação e integração próprias das estruturas dramáticas.

Em se tratando das sociedades ocidentais, adverte Simone Vierende (2000, p. 125), com base nos resultados do AT9 de Yves Durand, que os regimes de imagens mais comuns são, respectivamente, o regime místico e o regime heroico, sendo a estrutura dramática/sintética menos comuns.

Com efeito, a passagem à estrutura dramática, disseminatória, é mais rara, o caminho percorrido pelo herói normalmente, quando há mudança, é passar da estrutura mística à estrutura heroica (fase da separação, que compreende a fase dos ritos de entrada e das purificações) para, então, retornar à primeira.

Há de se observar, no entanto, que se o regime místico, antes da iniciação, era o estado de caos indiferenciado (o mundo da mãe, no caso das iniciações de puberdade, por exemplo), após a fase da separação retorna-se a um regime místico transformado e já orientado. Nesse sentido, dentro de uma perspectiva adotada por Simone Vierende (Ibid., p. 125), o retorno às estruturas de imagens místicas não corresponde mais a “uma condição,

mas a um passo, uma viagem (...) A baleia de Jonas avança(...)Então, se a iniciação tiver sucesso, passa-se às imagens dramáticas”. (Tradução nossa).

Deve-se considerar que essas experiências iniciáticas – em qualquer regime de imagens – são extremamente benéficas para a psique humana (Ibid., p. 125).

Com base no que foi dito nos parágrafos acima, neste capítulo, a hermenêutica da narrativa do mangá Naruto será guiada pela forma exemplar do cenário iniciático proporcionado pela jornada do herói de tipo 02, e comporta, a nosso ver, uma passagem pelos três regimes de imagens.

5.1 - As provas iniciáticas de Naruto

Figura 53: Episódio do mangá Naruto no qual Iruka sensei explica a Naruto a importância do protetor de Konoha.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. Naruto. Volume 13, p.11. Edição online do mangá Naruto veiculada no site Central de Mangás¹⁰⁸.

¹⁰⁸ Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

Como dito no capítulo anterior, na saga de superação vivida pelas personagens principais do mangá Naruto revelam-se verdadeiras provas iniciáticas (lutas contra o monstro, obstáculos aparentemente insuperáveis, enigmas a serem solucionados, tarefas impossíveis etc.) que conduzem, por meio de uma morte e ressurreição simbólicas, a passagem da ignorância e da imaturidade para a idade espiritual do adulto. Os meninos protagonistas quase sempre precisam aprender a driblar os obstáculos que surgem em seus caminhos, como escapar de um trote de um aluno mais velho na escola, ajudar um amigo, desvendar um enigma ou se tornar um ninja, entre outros desafios. A tragédia e a orfandade aparecem como temas recorrentes nos episódios do mangá Naruto. São esses sentimentos de abandono que impulsionam a jornada das personagens. Naruto, também órfão, por trazer em seu umbigo um demônio, é execrado por todas as pessoas da Vila da Folha.

Note-se que para Durand (2002, p. 419), na imagem do filho, essas intenções de vencer a temporalidade são sobredeterminadas pelos desejos parentais de perpetuação da linguagem: a raiz da tragédia e da orfandade das personagens revela a angústia da consciência mortal e o inexorável devir.

No mangá, a orfandade das personagens Naruto, Iruka, Sasuke (ver figura 54 e 55) e Inari expressam o tema do exílio infantil (1997, p. 316 e 317) e, nesse sentido, a hipérbole das imagens do tempo e da morte, já que quanto mais negro for o destino, maior será o herói.

Retomando o enredo do mangá, observa-se que um decreto do Terceiro Hokage fez com que os outros moradores fossem proibidos de mencionar o evento para alguém, nem mesmo aos seus próprios filhos, sobre o selamento da raposa no umbigo de Naruto.

No entanto, isso não os impediu de tratar Naruto como um pária. Como resultado, Naruto cresceu como um órfão em uma atmosfera solitária, sem amigos e o reconhecimento da família. Diante da frustração de não ter amigos, o menino procurou reconhecimento e atenção por meio de brincadeiras e travessuras.

A esse respeito, Campbell (1993) nos lembra de que o herói, enquanto permanece na condição de criança, tem de enfrentar um longo período de obscuridade, que corresponde a uma época de perigo, de impedimento ou desgraça extrema. Nas palavras do autor:

Ela (a criança) é jogada para dentro, em suas próprias profundezas, ou para fora, no desconhecido, de ambas as formas, ela toca as trevas inexploradas (...) o jovem aprendiz do mundo aprende a lição das forças-semente, que residem precisamente além da esfera do mensurável e do nomeado. (CAMPBELL, 1993, p. 316 e 317).

As histórias de Naruto se passam no ambiente escolar, a maior parte do tempo, e remetem ao aprendizado e à saga de superação. Naruto é um péssimo aluno. Ele falta às aulas, picha monumentos sagrados e cola durante as provas. Da mesma forma que as crianças que assistem aos animês e/ou leem mangás, as personagens no mangá Naruto precisam superar dificuldades como provas escolares, brigas, amores impossíveis e disputas. Portanto, podemos dizer que elas apresentam às crianças a “iniciação” ao nível do imaginário. De forma lúdica, por meio da narrativa da história, os enredos iniciáticos se apresentam à experiência infantil e são “vividos” simbolicamente por elas. Essa ideia vai ao encontro das seguintes palavras de Mircea Eliade (2006, p. 174):

Começamos hoje a compreender que o que se denomina “iniciação” coexiste com a condição humana, que toda existência é composta de uma série ininterrupta de “provas”, “mortes” e “ressurreições”, sejam quais forem os termos de que se serve a linguagem moderna para traduzir essas experiências (originalmente religiosas).

Muitos dos episódios da saga de Naruto são, efetivamente, provas iniciáticas¹⁰⁹ que o impelem a superar um estado psíquico infantil inicial: assim, sua imersão ritual no mar, prova equivalente a uma viagem e, precisamente o palácio submarino; assim também o adentramento de Naruto no labirinto e seu combate com o monstro que traz dentro de si mesmo, tema exemplar das iniciações heroicas (ELIADE, 1986, p. 185).

¹⁰⁹ Na HQ “Naruto Shippuuden” - segunda jornada do mangá, que não integra o recorte desta pesquisa -, por exemplo, trata-se das missões que Naruto e seus colegas devem cumprir antes de passarem para o segundo nível ninja, o nível chunnin. O teste chunnin possui três etapas, sendo a primeira a prova escrita cujo objetivo não é acertar todas as perguntas, mas demonstrar habilidade nos métodos shinobis e “colar” sem ser percebido. A segunda etapa é sobreviver por cinco dias na floresta da morte, e nesse meio tempo coletar os pergaminhos do céu e da terra, condição para o ingresso na terceira etapa, quando os estudantes lutam entre si e são avaliados pelo conselho das vilas participantes.

Figura 54: Cena do mangá Naruto que retrata a tristeza do herói após ser o único estudante a ser reprovado no exame ninja. A orfandade, tema recorrente no mangá Naruto, também é explorada no enredo desse episódio.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. Naruto. Volume 01, p.16. Edição online do mangá Naruto veiculada no site Central de Mangás¹¹⁰.

¹¹⁰ Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

Figura 55: A orfandade é um tema recorrente no mangá Naruto. Nesta sequência do mangá, por meio de uma retrospectiva da infância do professor Iruka Sansei, o leitor é informado sobre sua orfandade.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. Naruto. Volume 01, p.34. Edição online do mangá Naruto veiculada no site Central de Mangás¹¹¹.

¹¹¹ Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

5.2 – Revelação, separação ou partida

Figura 56: Detalhe do mangá no qual o primeiro hokage da Vila da Folha presencia uma conversa entre seu neto, Inari, e Naruto. Nesta passagem, o autor dá pistas ao leitor de que Naruto fará uma grande jornada.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. *Naruto*. Volume 02, p. 24. Edição online do mangá *Naruto* veiculada no site Central de Mangás¹¹².

Como já foi dito, nas estruturas narrativas da série de mangás *Naruto*, a exemplo do mito, encontramos uma trama ancestral introdutória, que garante a continuidade das narrativas subsequentes. Ao ser retomada, ao longo dos capítulos, essa trama introdutória informa ao telespectador a origem da história e a presença de elementos mágicos, misteriosos e poderosos, representados por figuras híbridas de garotos *Naruto* (personagem que tem aprisionada no umbigo a raposa de nove caudas).

¹¹² Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

O chamado para a aventura é o momento no qual se revelam os indícios da vocação do herói. Isso se dá no primeiro episódio, no qual ele está vivendo no mundo, quando algo acontece para interromper o fluxo normal ou habitual de coisas. No caso de Naruto, o herói quase sem querer interrompe a sua vida escolar quase normal e descobre sua origem e seu destino: conter a raposa-demônio e ser filho de Minato Namikaze, o quarto Hokage¹¹³ e ninja líder da Vila da Folha. A trajetória iniciática de Naruto busca a aprendizagem, de modo que ele possa controlar seu poder latente de raposa e cumprir seu destino-herança, até então oculto.

Durante o período de treinamento da Equipe Sete, no qual o herói aprende não apenas os jutsus, mas, sobretudo, a trabalhar em equipe para o bem do coletivo. Neste período de iniciação, Naruto enfrenta situações de grande perigo, pois as provas consistem no momento de morte simbólica ou derrota. Há um enfoque muito grande no combate, na luta, chegando-se, muitas vezes, a uma experiência de quase-morte.

A proeza de Naruto envolve testes físicos e espirituais: embora seja um genin (posto iniciante ocupado por um ninja que ainda está em treinamento), possui um chakra (energia vital) que é maior do que o de todos os demais de sua Vila da Folha. Ele precisa lidar ao mesmo tempo com um sentimento de inferioridade (orfandade) e de superioridade (altas capacidades), pois desconhece que traz em si a raposa de nove caudas. Apesar de ser hostilizado por todos da Vila, que reconhecem nele o perigo e o mal, Naruto precisa aprender a utilizar seu chakra com sabedoria, atrair as energias físicas e espirituais e combiná-las de maneira correta para viver em harmonia junto a seu grupo.

Naruto só terá acesso à sua história e à história da vila, quando for reprovado (ver figura 57) no exame final da Academia onde estuda para se tornar um ninja. Fragilizado com a frustração da derrota, é enganado por Mizuki-sensei, um ninja que deseja ter acesso aos segredos do “Pergaminho do Aprisionamento” – documento que registra técnicas proibidas de jutsu utilizadas pelos guerreiros ninjas e a história da Kyuubi. Induzido por Mizuki-sensei, Naruto rouba o pergaminho e tenta aprender uma das técnicas ali

¹¹³ Segundo o mangá, essa palavra é formada pela junção das palavras “fogo” e “silhueta” e denomina o título dado ao líder da vila, o melhor e mais sábio ninja da Vila da Folha.

registradas, com o intuito de impressionar seu mestre, Iruka Sensei e, dessa forma, conseguir se graduar na academia.

Ocorre que o Hokage descobre o roubo e manda os ninjas da Vila da Folha procurá-lo. É Iruka Sensei que o encontra e descobre o golpe de Mizuki-sensei. Na tentativa de fazer com que Naruto se revolte contra todos da Vila da Folha, entrega-lhe o “Pergaminho do Aprisionamento” e revela o segredo sobre seu passado. Naruto, então, é dominado pelo ódio e pela revolta, foge dos dois correndo “de quatro” (de forma semelhante a um animal) e mostra “olhos de raposa”.

Figura 57: Durante a primeira prova de Naruto, o principal desafio do herói é manter o equilíbrio diante da revelação de sua própria história, ou seja, não permitir que sentimentos como ódio e frustração, fatores de desequilíbrio, possibilitem a liberação da kitsune selada em seu umbigo.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. Naruto. Volume 01, p. 42. Edição online do mangá Naruto veiculada no site Central de Mangás¹¹⁴.

¹¹⁴ Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

O pergaminho “do qual o Hokage é o guardião” é o objeto que conduz Naruto à área da força ampliada, pois revela segredos que podem pôr em risco toda a Vila. Sua leitura representa no mangá a transgressão dos limites, o perigo. Não é à toa que Naruto o leva para a floresta distante da Vila, região do desconhecido que, segundo Campbell (1993, p. 83) “(...) simboliza os “campos livres para a projeção de conteúdos inconscientes.”

Num outro ponto da floresta, ocorre mais um embate entre Iruka-sensei e Mizuki-sensei, e Naruto tem a segunda revelação: foi *kyuubi*, a raposa de nove caudas, quem matou os pais de seu mestre Iruka. Mas, com surpresa, Naruto também descobre que Iruka-sensei, ao invés de odiá-lo e associá-lo às maldades do monstro que ele traz aprisionado dentro de si, consegue reconhecer nele um batalhador, sincero e esforçado “que conhece a dor do sofrimento das pessoas e, por isso, não é uma raposa”.

Diante dessa segunda revelação, Naruto salva a vida de Iruka-sensei e, de modo surpreendente, revela uma grande capacidade ninja ao realizar uma técnica de alto nível, o Bunshin no Jutsu (técnica pela qual o ninja cria vários clones de si mesmo). Ao final, Naruto derrota Mizuki-sensei e, como prêmio, recebe de Iruka-sensei um “protetor de *Konoha*”, a faixa com o símbolo da Vila da Folha, que todo ninja traz em sua testa, como prova que se graduou na escola e é um ninja de verdade (ver figura 59).

Campbell (1993, p. 110) observa que a provação é um aprofundamento do problema do primeiro chamado, sendo que a questão ainda está em jogo: pode o ego entregar-se à morte? Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas.

O enredo do mangá mostra que na iniciação de Naruto as tensões não são apagadas, mas superadas, assimiladas e reintegradas continuamente. Muitas outras provas virão após Naruto ter se graduado.

Figura 58:A revelação de que Naruto traz em si a raposa de nove caudas.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. Naruto. Volume 01, p. 30. Edição online do mangá Naruto veiculada no site Central de Mangás¹¹⁵.

¹¹⁵ Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

Figura 59: Naruto supera a primeira etapa de sua iniciação: consegue se graduar como shinobi.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. Naruto. Volume 01, p. 53. Edição online do mangá Naruto veiculada no site Central de Mangás¹¹⁶.

¹¹⁶ Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

5.3 - Segunda prova: a Equipe Sete e a figura do mestre (relação *puer-senex*)

Figura 60: Nesta sequência de quadrinhos do mangá Naruto, o chuunin Iruka sensei descobre que o jounin Kakashi (mestre da equipe 07) nunca aprovou um aluno sequer. O enredo, portanto, faz referência a uma prova iniciática impossível de ser realizada pela equipe 07 (encontramos aqui o caráter paradoxal das provas iniciáticas simbolizadas na prova mítica das Symplegades da qual nos fala Eliade (1986) e Vierendeel (2000)).



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. Naruto. Volume 08, p. 16. Edição online do mangá Naruto veiculada no site Central de Mangás¹¹⁷.

¹¹⁷ Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

A segunda prova de Naruto é realizada em companhia dos demais integrantes da Equipe Sete (Sasuke e Sakura), que são orientados pelo novo professor, Kakashi Hatake. Após se apresentar, a Equipe Sete descobre que ainda não são ninjas e, para obter o grau, terão que passar por um teste de sobrevivência impossível na floresta, onde terão que pegar os guisos que Kakashi mantém em sua cintura.

Tendo apenas dois guisos disponíveis, os três genins (posto iniciante do ninja que ainda se encontra em treinamento) acreditam que o teste é uma competição entre eles, o que os leva a trabalhar de forma independente. Assim, cada um dos genins busca seus próprios métodos para a obtenção de um dos guisos, o que leva Kakashi a derrotá-los facilmente.

Figura 62: Sasuke, assim como o mestre Kakashi, pertence ao clã UCHIHA , núcleo familiar do qual herdou as habilidades do sharingan, o olho copiador circular.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. Naruto. Volume 27, p. 06. Edição online do mangá Naruto veiculada no site Central de Mangás¹¹⁹.

¹¹⁹ Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

Figura 63: Naruto irá se interessar pela amiga de equipe Sakura Chan. Ela, por sua vez, encontra-se perdidamente apaixonada por Sasuke, o melhor aluno que não apresenta interesse por ninguém. O enredo do mangá irá explorar o lado cômico da relação entre os três estudantes, dando ênfase na importância da amizade e do trabalho em equipe como um caminho necessário para o sucesso individual.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. Naruto. Volume 03, p. 06. Edição online do mangá Naruto veiculada no site Central de Mangás¹²⁰.

¹²⁰ Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

Durante suas primeiras aulas, o mestre Kakashi trata de ensinar aos estudantes a importância do equilíbrio no uso da energia física e da energia espiritual. Isso é importante, porque o clã dos Uchihas, por exemplo, apresenta uma quantidade enorme de energia espiritual em relação ao seu físico. Observa-se nas imagens das figuras 65 e 66, por exemplo, que as aulas do mestre indicam a centralidade da relação energia espiritual e energia física, representada pelo símbolo taoísta *yin-yang*¹²¹, na aprendizagem de seus alunos genins.

Tendo a Equipe Sete falhado em seu teste (ver figura 64), o mestre expressa sua decepção com os estudantes. Depois de depreciar cada um de seus desempenhos, ele revela o verdadeiro objetivo deste teste: trabalho em equipe. Após explicar a importância do trabalho em equipe e ver como eles estavam envergonhados com seus desempenhos, Kakashi decide dar aos três mais uma chance para atuar como uma equipe e os deixa fazer uma pausa para o almoço. No entanto Naruto, que anteriormente tentara roubar o almoço dos outros, foi proibido de comer.

Considerando que precisariam da ajuda de Naruto para superar os próximos desafios, Sasuke e Sakura descumprem a ordem do mestre e alimentam Naruto. Kakashi, ao tomar conhecimento da desobediência do grupo, inicialmente finge sentir raiva, mas acaba felicitando-os e revela que o verdadeiro objetivo do teste: ensinar à equipe 7 a importância do trabalho em equipe para um ninja e da lealdade aos companheiros. Nesse episódio

¹²¹ Observa-se a referência ao relacionamento dinâmico entre o *yin* e o *yang*, emblema taoísta clássico da união dos elementos contraditórios: arquétipos de passividade e da atividade, do repouso e da energia, do fluxo constante para dentro e para fora. Quando um elemento está dominando, o outro se encontra em repouso. Juntos, *yin* e *yang* caracterizam o círculo completo, sempre em movimento fluido. Para Jung, a personalidade humana é caracterizada por dois elementos semelhantes: *anima* e *animus*. *Anima* é o elemento feminino e passivo da psique, e *animus* é o elemento masculino, ativo. A esse respeito, vale lembrar que Jung (2011, p. 45 a 48) sustenta que a psique dos homens é equilibrada por sua *anima*, enquanto a psique das mulheres, pelo aspecto do *animus*. Jung entendia *anima* e *animus* como expressões intemporais do inconsciente coletivo, a parte da psique que transcende a identidade pessoal; resulta daí seu entendimento de que os símbolos dos sonhos, mitos e outras características humanas comuns e padrões vêm desse campo compartilhado de consciência.

observa-se uma grande ênfase na amizade, na camaradagem e no vínculo entre o coletivo e seus indivíduos.

Os personagens de Naruto colocam forte ênfase no desenvolvimento do caráter. Quase todos os resultados são de decisões, caráter e personalidade, muito poucas coisas acontecem apenas por causa do acaso. Com o mestre e os amigos de equipe, Naruto aprende novas habilidades, a conhecer melhor cada um dos outros aldeões da vila e a experimentar uma verdadeira jornada de amadurecimento, sempre guiado pelo sonho de se tornar o hokage.

Figura 64 : O fracasso da Equipe Sete em sua primeira prova.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. Naruto. Volume 08, p. 09. Edição online do mangá Naruto veiculada no site Central de Mangás¹²².

¹²² Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

O mestre Kakashi é um forte modelo de orientação para seus estudantes, não apenas nas artes ninja, mas também em relação à estética japonesa e aos ideais filosóficos. Técnicas, ideais e mentalidades são transmitidas “de pai para filho” nas gerações de antigos clãs da aldeia. Nesse sentido, o autor Masashi Kishimoto relata, de forma comovente, o abandono a que foi lançado o menino órfão Naruto, pois não conta com uma orientação de seu clã.

Kakashi cumpre, ao longo das primeiras provas da Equipe Sete, o papel do xamã que irá conduzir os estudantes em seu percurso iniciático, pois corresponde “à figura sabedora dos itinerários que conduzem tanto ao céu como ao inferno.” (ELIADE, 1986, p. 165).

A história do mestre Kakashi é fortemente marcada pela tragédia da morte de seu pai, Sakumo, um ninja muito talentoso, que caiu em desgraça depois de escolher salvar seus companheiros, em vez de completar uma importante missão. Porém, após ter tomado essa decisão, Sakumo entra em uma depressão profunda e observa-se uma queda em suas habilidades que o leva a tirar sua própria vida.

Tendo a história do pai como exemplo, Kakashi tenta conduzir a sua vida rigorosamente pelo código de ninja. Torna-se um jovem professor muito severo, seguindo todas as regras ao pé da letra, ao mesmo tempo em que demonstra apatia em relação aos outros ninjas.

Figura 65: A sequência de quadinhos fala da relação entre a aprendizagem e o chakra.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. Naruto. Volume 17, p. 20. Edição online do mangá Naruto veiculada no site Central de Mangás¹²³.

¹²³ Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

Figura 66: Mestre Kakashi ensina à equipe 7 a técnica ninja de controle do chakra. Quanto maior o equilíbrio entre a energia espiritual e a energia corporal maior é o chakra do ninja.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. Naruto. Volume 18, p. 07. Edição online do mangá Naruto veiculada no site Central de Mangás¹²⁴.

¹²⁴ Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

Porém, durante a Terceira Guerra Mundial de Shinobi, Kakashi terá que realizar a mesma escolha de seu pai. É quando, em uma situação extrema, abandona o código de ninja e opta por salvar seu amigo Obito. Mas não obtém sucesso: seu amigo morre e ele termina com o olho esquerdo gravemente ferido. Embora o desfecho da história tenha sido trágica, a morte de Obito operará um enorme impacto sobre a personalidade de Kakashi, tornando-o mais alegre e mais próximo dos seus companheiros de equipe e estudantes. De certa forma, Kakashi, ao vivenciar a experiência de escolha realizada pelo próprio pai, compreende que este foi um verdadeiro herói, pois colocou a vida de seus amigos de equipe à frente das regras.

Kakashi é conhecido como um prodígio, extremamente talentoso, considerado por muitos como o melhor de sua geração. Quando aluno na Academia, mostrou uma aptidão para as artes ninja e recebeu a nota máxima, tornando-se um chunin. Possui a habilidade do Sharingan ("olho copiador circular"), um dom que aparece apenas em alguns membros do clã Uchiha (Figura 63).

As habilidades do sharingan consistem de duas partes: o "olho de introspecção" e o "olho de hipnotismo"; com o primeiro é capaz de ver o fluxo de chakra¹²⁵ e com o segundo (e mais importante!) uma incrível clareza de percepção, permitindo-lhe reconhecer facilmente *genjutsu* (técnicas de ilusionismo) de diferentes formas de chakra. Isso permite a Kakashi ler movimentos labiais e antecipar golpes de seus opositores, por exemplo, pois o sharingan permite-lhe antecipar a imagem do próximo movimento de um atacante pela tensão menor do músculo em seu corpo e contra-atacar ou esquivar-se sem nenhum movimento desperdiçado.

Em função de sua própria trajetória e história familiar, é recorrente nas falas de Kakashi a valorização do trabalho em equipe como meio de se garantir o sucesso global da equipe sete. Somente mais tarde é revelado aos integrantes da equipe sete que Kakashi foi escolhido especificamente para ser o líder, por causa de Naruto e Sasuke. O dever de

¹²⁵ Reproduzo a seguir a explicação para chakra que o glossário do mangá Naruto traz para o leitor. Segundo a filosofia ioga, existem incontáveis canais por onde circula a energia vital do corpo humano. Existem sete pontos de convergência principais, que são pontos de energia chamados de chakras, os quais se crê que é possível controlar e manipular em benefício próprio. No mangá, a definição muda, sendo equivalente ao que é popularmente chamado na cultura oriental de "ki", ou energia vital.

Kakashi, além de treinar a equipe, é também manter kyuubi, a raposa de nove caudas, contida em Naruto e manter Sasuke “andando por um caminho escuro”.

Isso pode ser sentido nas provas, às quais Kakashi submete o grupo. Em uma delas ele sugere, por exemplo, uma dinâmica de grupo na qual os três integrantes devem partilhar algo sobre si mesmo. Naruto revela que quer ser hokage; Sasuke quer matar alguém; Sakura, antes de revelar que gosta de Sasuke, diz abertamente que odeia Naruto.

A relação entre Naruto e Kakashi pode ser entendida sob a perspectiva arquetípica puer-senex, ou seja, da relação mestre-aprendiz. Segundo Campbell (1993, p. 133) :

A ideia tradicional de iniciação combina uma introdução do candidato nas técnicas, obrigações e prerrogativas de sua vocação com um radical reajustamento de sua relação emocional com as imagens parentais. O mistagogo (pai ou pai substituto) deve entregar os símbolos do ofício tão somente ao filho que tiver sido efetivamente purgado de todas as catexes infantis impróprias – a um filho que não se veja impossibilitado para o justo e impessoal exercício dos poderes pelos motivos inconscientes (ou, talvez, até mesmo conscientes e racionalizados) do auto-engrandecimento, da preferência pessoal ou do ressentimento. Em termos ideais, o filho investido do ofício afasta-se de sua mera condição humana e representa uma força cósmica impessoal. Mas a morte não foi o fim. Nova vida, novo nascimento, novo conhecimento da existência (...). Esse pai era ele mesmo o útero, a mãe, de um segundo nascimento.

Nesse sentido, Naruto, o menino-raposa- maldito, pode ser interpretado como o símbolo hermesiano do filho que busca vencer a temporalidade e alcançar a glória do pai morto por Kyuubi, que está aprisionada no umbigo de Naruto. Sendo que a personagem está associada à figura do trickster (ver figura 67) , ou seja, ao ser antropomórfico que prega peças e desobedece às regras e normas de comportamento. Ele é a figura do filho que anseia pela repetição do pai no tempo, ou seja, o redobramento parental. Aqui se coloca novamente o par arquetipal puer-senex.

Naruto (meio humano-meio animal) consiste no símbolo do filho mediador e uma tradução tardia do androginato primitivo das divindades lunares, que realiza a mediação entre a presença ambígua da valência masculina (pai = herói) e da feminilidade materna (Kyuubi, a raposa que ao balançar a cauda causa tsunamis, grandes ondas que nos remetem à simbologia da Grande Mãe).

Guiando-nos pelo arquétipo *puer-senex* realizaremos, a seguir, uma leitura imagética de um desenho que pertence a Ângelo, um menino de 09 anos, estudante do quarto ano do ensino fundamental da Escola Municipal de Ensino Fundamental José Olímpio Pereira Filho, região de Campo Limpo, e que ilustra o modo como as relações que se dão entre as personagens servem de modelo para o imaginário das crianças que são seus leitores.

Figura 67: “Sexy no jutsu”, o jutsu cômico de Naruto. Da mesma forma que a kitsune das narrativas tradicionais tem a capacidade de adquirir a forma de uma mulher, Naruto se desvela sua face hermesiana e trikster ao realizar um jutsu no qual se transforma em uma jovem sedutora nua.



Fonte: Fonte: KISHIMOTO, Masashi. Naruto. Volume 01, p. 09. Edição online do mangá Naruto veiculada no site Central de Mangás¹²⁶.

¹²⁶ Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

Trata-se de uma releitura da personagem Kakashi da série de mangá Naruto, cujo traço marcado mostra um menino de olhos vermelhos e oblíquos (distantes e compenetrados, que parecem esconder algo), cabelos amarelos e espetados, que lembram chamas, de corte irregular. Observa-se a sinuosidade das linhas não apenas no cabelo, mas também em outros elementos da composição. Por exemplo, na bandana verde e azul no centro de sua testa pode-se observar um grafismo semelhante ao de três letras S (SSS). Esse grafismo também está presente nos dois bolsos frontais do colete vermelho da personagem, juntamente com uma figura que lembra um redemoinho associado a um triângulo (a composição lembra um pássaro). Essa figura também pode ser vista do lado esquerdo da face da personagem, embora rodeada por quatro grafismos semelhantes à letra S, a qual também pode ser vista na máscara que, por sinal, também é apresentada de forma sinuosa no desenho e encobre a parte direita do rosto e da boca. No peito da personagem, vê-se um cordão com uma caveira cravada por uma espada.

Figura 68: Kakashi, personagem do mangá Naruto. Desenho de Ângelo, 09 anos, estudante do quarto ano do ensino fundamental da Escola Municipal de Ensino fundamental José Olímpio Pereira Filho, Campo Limpo (bairro da periferia da zona sul da cidade de São Paulo).



O “símbolo” da bandana, o nariz e a caveira estabelecem um corte diagonal na figura, que delimita dois espaços. A composição revela uma preocupação com a simetria por parte da criança, pois se do lado direito do rosto da personagem apresenta uma máscara, o desenho na face esquerda é capaz de manter o equilíbrio da composição. Outra característica importante na composição, que revela a preocupação com a simetria por parte do desenhista, são os bolsos da jaqueta e seus desenhos espelhados.

O preenchimento “falho” dos espaços com o lápis de cor e os “vestígios” das tentativas de acertar o olho deixam marcas na produção que revelam, além da falta de destreza do menino de nove anos, a natureza efêmera da produção. O desenho se assemelha a um “rascunho”, uma forma de expressão que pode ser feita em qualquer suporte (muito frequentemente nas capas dos cadernos ou nas próprias carteiras da sala de aula), cujo objetivo principal é o próprio exercício de “figurar a imaginação”, traduzir por meio do exercício do gesto, que resulta no traço, as muitas histórias e “narrativas” das personagens e das próprias crianças.

Se compararmos o desenho de Ângelo com sua matriz (Figura 69), fica evidente que a criança não buscou uma versão literal da personagem, já que alguns elementos da composição são criações ou estão bem diferentes daqueles apresentados pela personagem original do mangaká Masashi Kishimoto. Na “versão” de Ângelo, os elementos simbólicos, figurativos, sobrepõem-se à mera reprodução, uma vez que o que está em jogo, acredito, é a possibilidade de auto expressão do desenhista.

Ganhei este desenho de presente de aniversário do meu aluno da Prefeitura, e com ele uma mensagem explicando que este é o desenho preferido dele porque Kakashi é um ninja, um dos mais fortes Jounins (grupo elite dos ninjas). Ele é aluno do Yondaime e filho de Hatake Sakumo, e aprendeu inúmeras coisas com os dois. Segundo ele: “Gostaria de ser esperto como ele e aprender muito com seus professores....” (Greice, professora de ensino fundamental I, prefeitura São Paulo).

Vê-se que Kakashi é a personagem preferida de Ângelo por se tratar de um ninja, um jounin (ninja do grupo elite), aluno e filho, portanto mestre e aprendiz. O menino parece ter

em Kakashi um modelo a ser seguido, pois afirma que “*gostaria de ser esperto como ele e aprender muito com seus professores*”.

Figura 69: Personagem Kakashi, da série de mangá Naruto de Masashi Kishimoto. A máscara simboliza a tragédia na vida da personagem (a perda do amigo e a cegueira de um olho). Não obstante a perda da visão, seu equilíbrio lhe possibilita enxergar para além das aparências.



Fonte: Website Narutopédia¹²⁷.

Disponível em: ¹²⁷ http://pt.narutovicio.wikia.com/wiki/Kakashi_Hatake, Último acesso em 23 de março de 2013.

O desenho de Ângelo dá mostras da uma relação estreita entre o mangá e o itinerário iniciático das crianças. A trajetória percorrida por Naruto, a que se refere a criança, revela-se como uma estrutura iniciática, confirma, portanto, a necessidade de defendermos que as figuras pregnantes do imaginário educacional necessitam de uma pedagogia específica para melhor se darem tanto a ver como a compreender. Uma pedagogia do imaginário que visa à exploração didática do uso das imagens veiculadas pela leitura e escrita.

Em certo sentido, o mangá Naruto resgata na figura de Kakashi a ideia do professor como mestre, que orienta o "dô", ou "caminho" (GOMES, 2012), aquilo que na filosofia japonesa está relacionada à importância da disciplina e do método para se alcançar a junção da energia da alma e energia corporal (como o mangá explicita nas figuras 70 e 71). É por isso que nos mangás cenas que mostram batalhas violentas, os jutsus, correspondem a ações espirituais e físicas que contribuem para o “dô” e para a orientação dos personagens¹²⁸.

No mangá Naruto, o ninjutsu é a técnica por meio da qual o ninja trabalha o chakra dentro de si e manifesta seu efeito sobre seu corpo ou sobre o corpo do adversário. A técnica do ninjutsu se dá a partir da mobilização do chakra (o que envolve o espírito e o corpo), sendo que cada ninjutsu é obtido por um selo (gesto com as mãos).

No enredo desse mangá, a filiação a um determinado clã (do qual as personagens herdam habilidades ninjas específicas) não necessariamente habilita o iniciado a executar uma determinada técnica (jutsu), uma vez que as habilidades de cada ninja encontram-se condicionadas à sua dedicação aos treinamentos e à aquisição do autocontrole.

No mangá Naruto, o princípio “dô”, assim como outras referências aos princípios xintoístas e budistas da cultura japonesa, encontra-se associado às técnicas ninjas e habilidades das personagens. A personagem Rikudou Sennin, por exemplo, um sábio que teria dado início ao mundo dos shinobis, é uma referência ao Rikudou, que se traduz pelos “seis caminhos”. No budismo, o rikudou refere-se aos seis mundos por onde todas as

¹²⁸ Observe-se a relação que se estabelece entre o princípio filosófico do “dô”, o *caminho iluminado*, e a relação *puer-senex*, que a narrativa do mangá Naruto busca valorizar. Segundo Fernando Carlos Chamas (2006, p. 22), o budismo ensina que todos os dias do mundo eram profanos e que o caminho para a iluminação conduziria para uma região espiritual de sublime beleza. Esse “dô” (caminho para a iluminação) poderia ser a própria arte, renunciando a beleza de um mundo após a morte, o mundo de Buda. Mas o “dô” precisa ser ensinado. Nesse sentido, as artes marciais japonesas são apresentadas pelo autor como uma forma estética que sintetiza a trajetória imitação-rompimento-transcendência. Esse conceito se refere à noção mais popularizada de “o discípulo superou o mestre”.

peessoas repetem o ciclo do nascimento, morte e transmigração: o inferno, os mundos dos animais, dos demônios, mundo humano e mundo divino. O termo “adotensei”, que significa “reencarnação nas terras impuras”, no mangá é um tipo de “kuchiyose no jutsu” (técnica de invocação) que permite invocar almas de pessoas mortas de volta para o mundo dos vivos. Segundo a tradição budista, ao morrer e antes de reencarnar, as almas ficam no “mundo puro” ou “terras puras”; o mundo dos mortais é chamado de “mundo impuro” ou “terras impuras”.

O arquétipo do mestre-aprendiz (que estamos identificando na relação entre Kakashi e os estudantes da equipe sete) pode ser mais bem entendido, se recorrermos aos estudos de Laura Villares Freitas (1990) acerca da máscara como um símbolo mediador que possibilita relacionar dois campos complementares da psique, a saber: o pedagógico (ensinamento) e o terapêutico (equilíbrio).

Não é à toa que Kakashi é representado pela figura de um ninja mascarado. A máscara é um símbolo forte da equilíbrio do ego, na medida em que oferece *personas* para aspectos da sombra, favorecendo, ao final, a integração da personalidade por meio da assimilação pela consciência de aspectos até então desconhecidos. Em outras palavras, a feitura das máscaras e a elaboração dessas vivências, a partir da verbalização desse processo, possibilitam aos integrantes do grupo o exercício de *personas* não habituais. No caso do adulto, é justamente essa vivência, esse jogo de *personas*, que possibilita ao ego expressar e integrar aspectos do self, ou seja, facilita a individuação, pois possibilita condições básicas para a criação e a manutenção de um campo de comunicação.

O mangá Naruto, enquanto literatura iniciática, consiste em uma vivência simbólica, cujo aspecto terapêutico permite ao público jovem leitor o acesso a importantes elementos para a formação do ego, uma vez que as crianças muitas vezes retiram das HQs explicações míticas, de fundo arquetípico e, a partir delas, atribuem sentido às suas práticas cotidianas.

O mangá evidencia, por meio de suas ilustrações autoexplicativas, que os alunos do mestre Kakashi devem trilhar seu caminho e buscar a própria superação. Com efeito, vê-se que ao descartar obras iniciáticas que, a exemplo do mangá Naruto, cumprem a função de orientação psíquica da criança e do adolescente, a educação escolar - profundamente marcada pela iconografia do regime diurno - perde a oportunidade de entrar em contato

com questões que dizem respeito à forma como os estudantes elaboram suas experiências, entre elas a relação com suas aprendizagens e com seus mestres. Assim, a criança, que tem o direito garantido de frequentar escola, muitas vezes não dota essa experiência escolar de sentido, situação que certamente contribui para os altos índices de fracasso escolar.

Figura 70: Sequência de quadrinho do mangá Naruto na qual a estudante Sakura explica aos demais integrantes de sua equipe como o equilíbrio entre a energia do corpo e a energia espiritual potencializa o chakra (energia necessária para se executar um jutsu).



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. Naruto. Volume 17, p. 17. Edição online do mangá Naruto veiculada no site Central de Mangás.

Figura 71: Aula dos estudantes da Equipe 7 sobre o chakra (energia necessária para se executar um jutsu).



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. Naruto. Volume 17, p. 19. Edição online do mangá Naruto veiculada no site Central de Mangás.

5.4 – Terceira prova: Uma missão perigosa: uma aventura no País das Ondas

A equipe sete realiza sua primeira missão, mas Naruto está muito irritado, pois acha que essas missões são todas bobas. O Terceiro Hokage e Iruka explicam a ele o propósito dessas missões, mas ele não se convence e quer um desafio, então o Hokage decide dar uma missão de grau C à equipe: escoltar Tazuna, o velho construtor, em uma viagem de canoa para o País das Ondas, com o intuito de garantir a reconstrução da ponte destruída por Gateau, um magnata vilão que quer oprimir os moradores do lugar.

Entendemos que a terceira prova de Naruto e sua equipe corresponde à descida ou busca perigosa da regeneração do povo do País das Ondas, pois esta viagem para além dos limites da Vila da Folha, expondo-os a um grande perigo de morte, na qual seus títulos de ninja são postos à prova.

No caminho ao País das Ondas, o grupo é atacado por um shinobi chamado Momochi Zabuza, um ninja individualista, que persegue seus próprios objetivos e não os do coletivo. Trata-se de um desertor do País das Ondas, que é mestre de Haku, um garoto órfão mascarado.

O ponto alto da trama ocorre quando o mestre Kakashi é detido na prisão de água e a Equipe Sete precisa enfrentar sozinha um assassino jounin de elite, que tem sua identidade ocultada por uma máscara.

Com muito medo do fracasso ou de possíveis mortes, Naruto acaba se lembrando do juramento de nunca fraquejar (corte na mão com a hakuni) e, juntamente com Sasuke, bola um plano para deter o *jutsu* do vilão Zabuza e libertar seu sensei. Naruto e Sasuke trabalham em conjunto e conseguem libertar Kakashi da prisão de água de Zabuza. Lutam contra Haku, mas este demonstra superioridade ao atingir Sasuke letalmente com agulhas, quando este tenta salvar seu amigo Naruto. Esse, movido por um ódio intenso, pois acredita que Sasuke está morto, quase libera o chakra da kyuubi selada em seu umbigo, mas consegue buscar o equilíbrio e derrotar o vilão.

Figura 72: Ao ver o amigo Sasuke “morto”, Naruto se descontrola e quase libera a kyuubi selada em seu umbigo.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. *Naruto*. Volume 28, p. 12. Edição online do mangá *Naruto* veiculada no site Central de Mangás¹²⁹.

¹²⁹ Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

Figura 73: A quase liberação da raposa ocasiona uma transformação física de Naruto.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. Naruto. Volume 28, p. 04. Edição online do mangá Naruto veiculada no site Central de Mangás¹³⁰.

¹³⁰ Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

Ao ser derrotado, o assassino jounin de elite revela sua identidade. Ele é o garoto órfão Haku, que Naruto havia conhecido dias antes. Por não se sentir mais útil a seu mestre (o vilão Zabuza), Haku pede para Naruto matá-lo. Embora relutante, o herói concorda, pois entende que isso o faz feliz. Antes, no entanto, Haku sente que Zabuza está prestes a ser morto por Kakashi e se lança como um escudo humano contra o raikiri deste, recebendo o golpe fatal no lugar de Zabuza. Antes de morrer, Haku se segura no braço de Kakashi, aguardando sua morte e, ao mesmo tempo, tentando ajudar Zabuza a golpeá-lo novamente. Zabuza lhe agradece e tenta novamente matar Kakashi, mas este se esquiva do ataque. Enquanto Kakashi luta com Zabuza, um genin da Vila da Névoa aparece e mata Zabuza com agulhas, levando o seu corpo.

Ao final, vê-se ainda uma batalha épica, que ocorre sobre a ponte, entre os moradores do País das Ondas, inspirados e liderados por Naruto e sua equipe contra os ninjas de Gateau. Com a vitória sobre o exército de Gateau, a paz é finalmente restituída no País das Ondas e Naruto é aclamado como um verdadeiro herói mediador (Figura 76).

O autor do mangá Naruto, Masashi Kishimoto, faz uma referência ao deus xintoísta Inari, ao atribuir seu nome à personagem de um menino órfão de oito anos que busca superar a perda do pai morto por Gateau¹³¹. A personagem Inari, no entanto, não apresenta qualquer relação com raposas, mas se relaciona com outro tema mítico comum na tradição oral e iconográfica japonesa, a saber: o menino-herói- órfão.

Ao nos debruçarmos sobre a terceira prova, observamos que a relação entre Inari e Naruto fala de aprendizagem e sabedoria, pois o garoto mais novo aprende com o mais velho. Naruto, mesmo sendo um genin novato, buscará orientar o garoto Inari. Veremos adiante, ao tratarmos da “jornada do herói de Naruto”, que a amizade verdadeira entre ambos irá resgatar a esperança no coração do menino Inari.

¹³¹ A personagem Inari surge no volume 09 do mangá Naruto, quando a Equipe Sete viaja para o País das Ondas. Inari é filho de Tsunami e neto de Tazuna. Seu pai biológico morreu antes que ele chegasse a conhecê-lo, mas tem Kaiza como uma figura paterna. Quando o vilão Gateau leva Kaiza à morte, Inari se torna um menino triste e sem esperanças. Contudo, com a chegada de Naruto, descobre uma nova forma de superar seus desafios.

Figura 74 : Detalhe do episódio do mangá no qual Naruto, acompanhado da personagem Inari, mostra, com humor, sua condição de herói.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. Naruto. Volume 23, p. 19. Edição online do mangá Naruto veiculada no site Central de Mangás¹³².

O episódio da viagem ao País das Ondas destaca o aspecto perigoso dessa etapa iniciática do herói, pois representa a descida ao mundo obscuro. Naruto e seus amigos estão em terras estranhas e lutam pela própria vida contra seus oponentes em um cenário hostil e de visibilidade zero. Ao mesmo tempo, a superação dos desafios é possível quando as personagens da Equipe Sete conseguem manter o equilíbrio entre as energias da alma e do corpo, superando assim a superioridade e experiência de seus opositores e os próprios limites da visão, impossibilitada ora pela neblina, ora pelo jogo de espelhos criado pelo oponente (Ver figura 75). Lançando mão dos ensinamentos do mestre Kakashi, mesmo em condições adversas, Sasuke aciona pela primeira vez o sharingan e Naruto consegue, mesmo sob intenso ódio e frustração, controlar a raposa selada em seu umbigo.

¹³² Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

Figura 75: Prova na qual Naruto e Sasuke lançam mão dos ensinamentos do mestre Kakashi para derrotar um forte oponente.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. *Naruto*. Volume 27, p. 03. Edição online do mangá *Naruto* veiculada no site Central de Mangás¹³³.

¹³³ Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

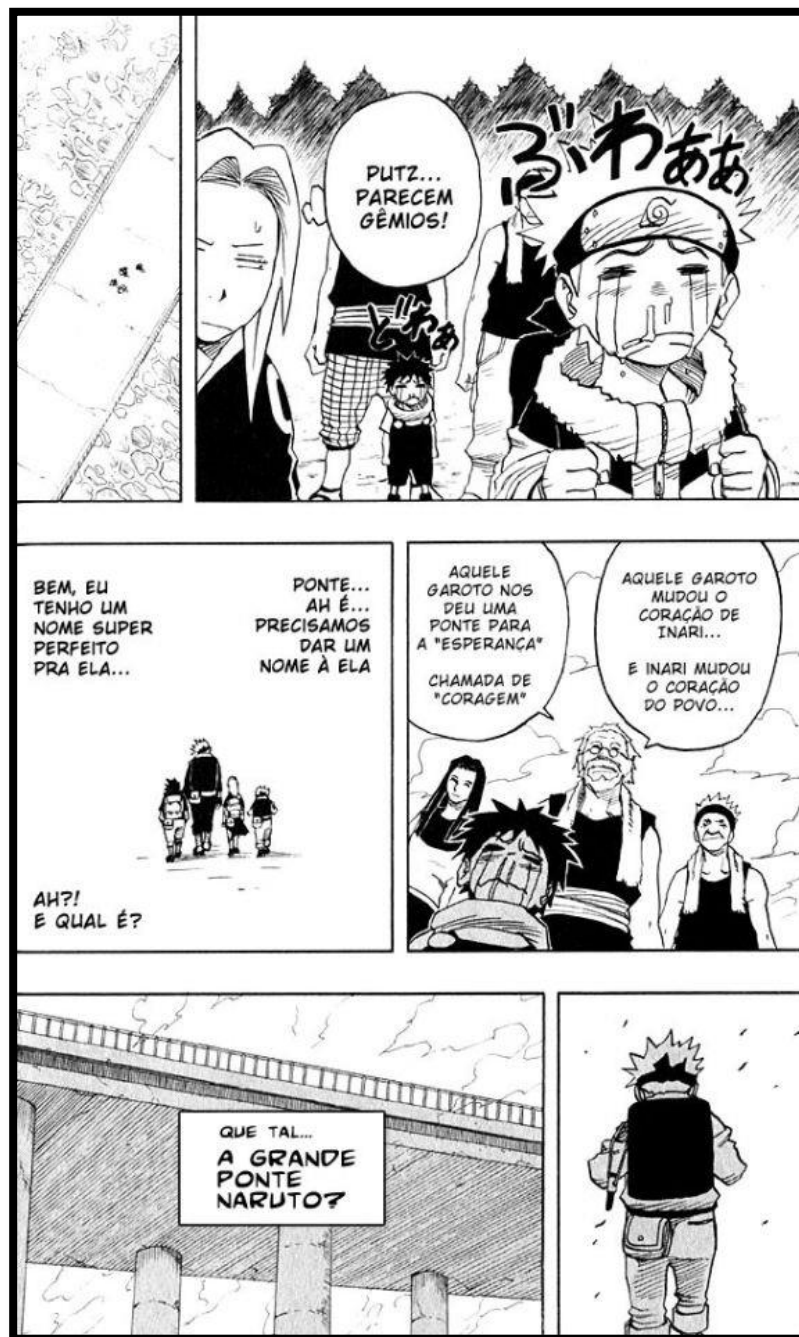
Eliade (1996; 1986), Viene (2000) e Campbell (1993) concordam que a prova iniciática da descida constitui-se em uma etapa particularmente perigosa, pois simboliza o momento central de toda iniciação, a saber: a morte do neófito e seu regresso ao mundo dos vivos.

Como dito anteriormente, trata-se de um momento da jornada do herói no qual este cruza os limiares para um outro mundo por meio de uma morte iniciática (que significa o fim de sua infância, do estágio da ignorância e condição profana) e de um renascimento (etapa na qual o herói apresenta um novo *status* ontológico, pois a vida agora é qualitativamente diferente, pois “regenerada”). A morte iniciática do herói também representa o movimento cíclico mítico que tem por objetivo a eufemização e “regeneração” do tempo (DURAND, 2002). Consiste, pois, na repetição ritual da fundação do Cosmos (regeneração da sociedade), que é precedida por uma regressão simbólica ao “Caos”, pois, segundo Eliade (1986, p. 13), “para que se possa ser novamente criado, o velho mundo há de ser previamente aniquilado”. E, ainda com o autor:

(...) descida perigosa ao inferno, e essas viagens quando são realizadas por seres vivos, são sempre parte de uma iniciação. Superar os riscos da viagem ao submundo, o herói vai conquistar a imortalidade e uma meta igualmente extraordinária. Os personagens do ciclo arturiano realizam a mesma categoria de testes: ao final de sua busca, o herói será capaz de curar a doença do Rei, e, assim, regenerar a “Gaste Pays” (...). (Ibid, p. 208.)

Uma das imagens mais comuns associadas ao Graal diz respeito à fartura e à resolução de mistérios como condição *sine qua non* para a renovação (ALVARENGA, 2008, p. 35 a 37). Recordemos o mito agrário japonês de Amaterasu que analisamos no CAPÍTULO II, o qual trata exatamente da sucessão temporal e da alternância entre o tempo da fartura e o tempo do caos, e traz em seu cenário mítico a figura do Deus *Susano-o* atormentado, porque não consegue romper com a mãe. Assim como a lenda celta da busca do Graal (que traz a simbologia do cálice sagrado, o recipiente mágico, ou seja, aquilo que contém e que nos remete também ao contido) e como o mito japonês de Amaterasu, Naruto precisa resgatar um tempo perdido do País das Ondas por meio de sua própria transmutação.

Figura 76: “O final da jornada”: Naruto e Inari choram ao final da batalha. Segundo o velho construtor: Naruto “mudou o coração de Inari e Inari mudou o coração do povo”.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. Naruto. Volume 33, p. 18. Edição online do mangá Naruto veiculada no site Central de Mangás¹³⁴.

¹³⁴ Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

Naruto, como todas as crianças leitoras do mangá, necessita realizar sua jornada com sucesso, superar limites, libertar-se do ogro (o que no caso desse herói significa dominar a raposa selada no umbigo, o feminino teriomórfico) e, assim, superar sua infância. Por isso, a prova do herói Naruto no País das Ondas envolve uma série de simbologias que remetem a um intenso perigo que antecede o cruzamento dos limiares: é por isso que o selo da kitsune quase se rompe, o que pode ser observado na representação da personagem que, neste momento, apresenta unhas e dentes afiados de raposa e tem todas as suas feridas regeneradas (Figura 73).

Após assistir à “morte” de Sasuke (quando o amigo tentou salvá-lo), Naruto – que praticamente havia sido derrotado por Haku – consegue se controlar e libera apenas uma pequena parte do chakra da *kyuubi*, o que o possibilita derrotar o vilão. Assim, ao unir os ensinamentos do mestre Kakashi (os ensinamentos sobre a equilíbrio entre o *Yin* e *Yang*), o herói consegue controlar a metade da *kyuubi* em si, de modo que sua transformação não irrompa de forma descontrolada, mas, uma vez orientada, seja revertida em potência.

Não obstante o tom messiânico que a narrativa adquire ao final da terceira prova, o mangá apresenta predominantemente imagens de redobramento e de miniaturização que buscam eufemizar as imagens do herói diurno.

O umbigo de Naruto, por exemplo, no qual se encontra aprisionada a raposa de nove caudas, é representado no mangá como um redemoinho que se desdobra em vários outros símbolos presentes nessa narrativa, quais sejam: o símbolo da Vila da Folha, que representa também alguns clãs, o labirinto, o *jutsu* de Naruto “kage bushin no jutsu” (golpe dos clones das sombras). (Ver figura 78).

No mangá, o labirinto iniciático, ou redemoinho, está explicitamente relacionado às provas iniciáticas: Naruto ganha o protetor de Kohara com o redemoinho quando está pronto para iniciar a viagem (terceira prova). (Figura 79).

A imagem do umbigo, um redemoinho no qual o monstro feminino gulliverizado aguarda silencioso, remete-nos ao caráter iniciático da descida ao centro da grande mãe ctônica. Essa descida ao mesmo tempo se relaciona aos arquétipos do complexo de Jonas e

do labirinto feminino e ambos remetem ao ventre do monstro marinho e ao corpo da deusa ctônica (ELIADE, 1986, p. 106). Segundo Eliade (Ibid., p. 105), o labirinto constitui uma prova iniciática *post-mortem*, pois forma parte dos obstáculos que o herói há de se defrontar em sua viagem, uma vez que representa, nos enredos iniciáticos, um “passo perigoso” em direção às entranhas da mãe terra e no qual se corre o perigo de ser devorado por um monstro.

Figura 77: Detalhe do mangá mostra o umbigo do bebê Naruto no qual a kitsune foi selada.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. *Naruto*. Volume 02, p. 16. Edição online do mangá *Naruto* veiculada no site Central de Mangás¹³⁵.

Ora, vemos, pois, que toda uma constelação de simbologias e temas relativos aos esquemas verbais do descer, possuir e penetrar, que se encontram presentes nos ritos de puberdade e nas iniciações mítico-rituais, atestam o mangá *Naruto* como uma leitura iniciática.

¹³⁵ Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

Figura 78: Kage bushin no jutsu: o golpe dos clones (redobramento) de Naruto.



Figura 79: Detalhe do redemoinho, símbolo da Vila da Folha, usado como recurso pelo autor para introduzir o mistério em torno da história de Naruto e da Vila da Folha.



Fonte das figuras 78 e 79: KISHIMOTO, Masashi. Naruto. Volume 01, p. 49 e p.29, respectivamente. Edição online do mangá Naruto veiculada no site Central de Mangás¹³⁶.

¹³⁶ Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

Vejamos o fenômeno do recipiente/conteúdo que no mangá aparece sob a forma “menino-recipiente e raposa-conteúdo”, jogo de encaixamento e acoplamento, cujo tema mítico é o de *Jonas e a Baleia*, mas invertido.

Uma vez “engolida” pelo umbigo do menino, a kyuubi tem seus aspectos teriomórficos eufemizados e invertidos (no interior do umbigo a kitsune se miniaturiza e o pequeno garoto se agiganta!), passando a representar um aspecto positivo para seu hospedeiro, que ao longo de seu caminho “dô”, aprende a buscar o equilíbrio e torna-se capaz de acessar os poderes da raposa.

Em vez de antitética e polêmica como no caso da estrutura heroica, a estrutura mística se faz antífrase repetitiva. Ao contrário do regime heroico, vê como queda, “descida” às profundezas, ao ventre sexual e digestivo de maneira lenta e gradual.

A raposa tragada não só é conservada, mas invertida. Torna-se não a inversão da mulher fatal, perigosa, enganadora e pecadora vista pela estrutura heroica. O deus xintoísta Inari (aqui um menino órfão) reclama a simbologia da mãe terra fértil. Lembremos que no regime místico não se tem a dilaceração e a mastigação dos dentes ferozes e animais, mas essas são eufemizadas pela sucção protetora. O herói místico ou o santo geralmente é abandonado sobre o elemento primordial (a água ou a terra), símbolos recorrentes da intimidade: a caverna, o castelo, a casa, o rincão natal, o lugar sagrado, o templo assimilam mãe e morte no controle do tempo. Daí a associação mística entre mãe, matéria, mar e morte, homologia semântica em francês de *mér* (mar) e *mère* (mãe).

Isso ocorre porque no enredo do mangá Naruto encontram-se presentes as três estruturas míticas, cabendo à dominante mítica, de sensibilidade dramática, reconciliar a antinomia entre os regimes de imagens heroicas e místicas. A esse respeito, a análise de Durand sobre a obra de arte nos parece bem elucidativa:

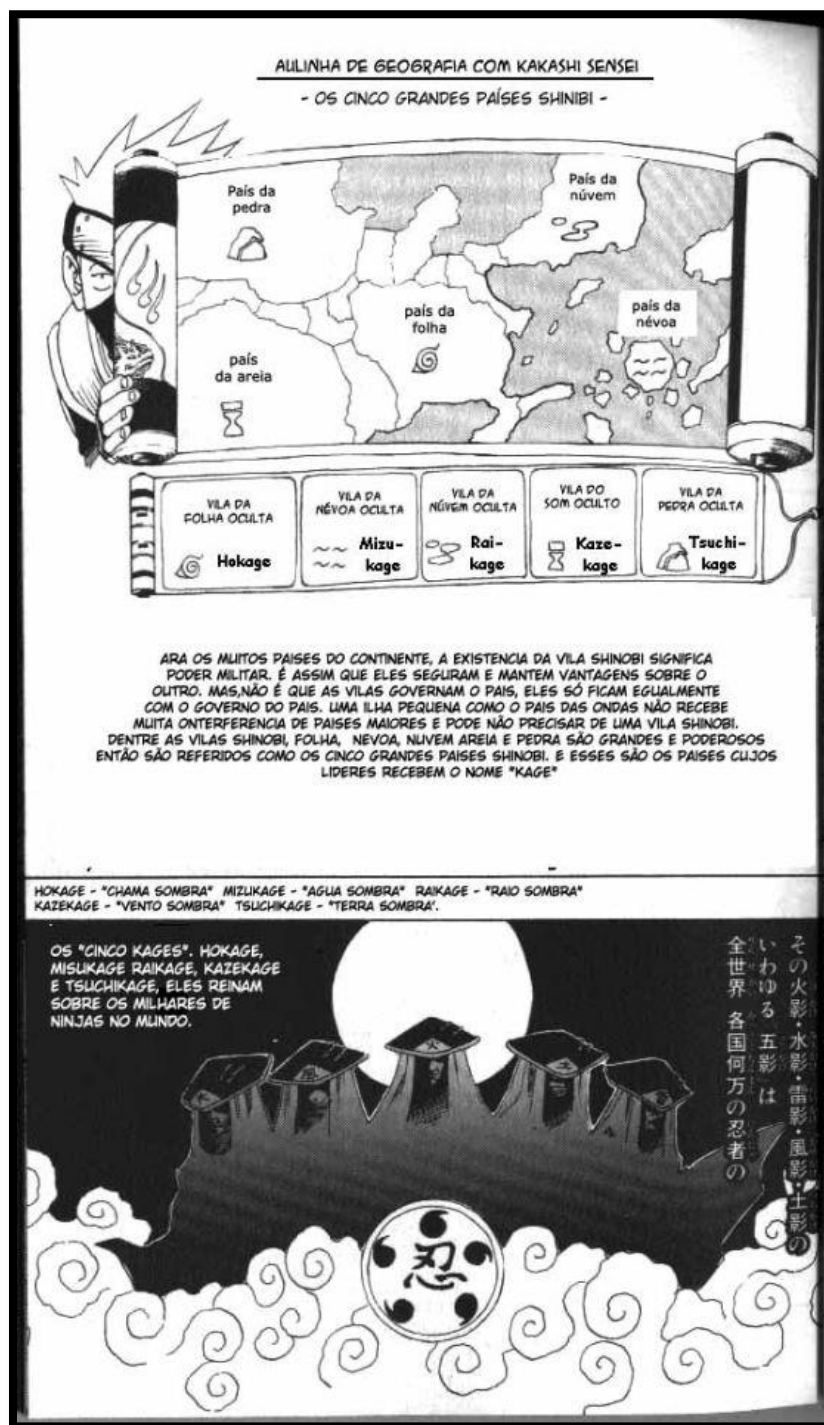
Uma grande obra de arte talvez só seja totalmente satisfatória porque nela se mistura a tônica heroica da antítese, a nostalgia terna da antífrase e as diástoles e as sístoles de esperança e desespero. Mas, no nível puramente esquemático da retórica as oposições entre os diferentes regimes esbatem-se ainda e a potência isotópica das estruturas desloca-se ao mesmo tempo que se perde o semantismo: a sintaxe da figura de retórica já não é tomada no seu sentido figurado, de tal

modo que todos os estilos - à parte uma muito ligeira predominância - são utilizados numa obra pela expressão do discurso. (Estruturas Antropológicas...pag. 423) (Durand, 2002, p. 422 a 423).

A presença do trajeto do herói Naruto pelas estruturas regimes de imagens diurnas e noturnas nos indica que o mangá, embora com as limitações de um folhetim, evidencia o movimento dinâmico dos regimes de imagens que devem ser entendidos na chave da alternância entre os campos do que é patente e do que é latente.

Entendemos com Durand (1982, p. 21 e 22) que uma estrutura será predominante no nível patente enquanto a outra estará sendo potencializada no nível latente. A saturação de um regime de imagens provocará o deslizamento de um regime para o outro. "No fundo, uma sociedade vive sobre dois mitos: um mito ascendente e que se esgota e, ao contrário, uma corrente mitológica que vai beber às profundezas do isso do inconsciente social."

Figura 80: Mapa das vilas.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. *Naruto*. Volume 09, p.15. Edição online do mangá *Naruto* veiculada no site Central de Mangás¹³⁷.

¹³⁷ Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

Figura 81: Nota-se, como bem observou Angela Drummond-Mathews (2010, p. 73). os heróis do mangá *shonen* costumam repetir várias vezes a viagem do herói. Parece ser esse o caso de Naruto, pois na segunda temporada do manga intitulada “NarutoShiipudeem” , o desafio gira em torno do exame de seleção chuunin, prova que envolverá genins de todas as Vilas e cujo propósito principal é favorecer a aliança entre esses vilarejos.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. *Naruto*. Volume 35, p. 16. Edição online do mangá *Naruto* veiculada no site Central de Mangás¹³⁸.

¹³⁸ Disponível em: <http://centraldemangas.com.br/>. Último acesso em 15 de maio de 2013.

5.5 – Retorno e Reintegração à sociedade – o messias

Ao final da primeira temporada do mangá Naruto, temos a conclusão do ciclo da infância: ao longo da viagem para o País das Ondas o leitor acompanha passo a passo seu crescimento e amadurecimento. Esse processo revela sua condição heroica ao atingir o equilíbrio necessário não só à sua própria transformação, mas também do mundo ao seu redor. Assim, Naruto supera a fase de iniciação, quando aprendeu com Iruka e Kakashi habilidades que o ajudam a manter seu chakra em equilíbrio, o que lhe permite um conhecimento único sobre seus poderes próprios e o acesso ao poder mágico da raposa.

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 preparação para a próxima jornada.

A fase de retorno não é explorada no mangá, pois nos episódios seguintes os estudantes já se preparam para a próxima prova genin. Na segunda temporada, que se dá a partir do episódio 34, estudantes genins de diferentes vilas visitam a Vila da Folha com a finalidade de se submeterem a um exame de seleção e obterem o título de chunin, ninja avançado como Iruka.

Para Vierné (2000, p. 117) e M. Eliade (1986), toda criação cultural importante pode ser um trunfo para o arquétipo iniciático. Mas se, como esse autor também afirma, a iniciação é uma dimensão da imaginação e da psique humana, é claro que ela deve encontrar os momentos em que é reabilitada na imaginação e na espiritualidade.

Por tudo que foi dito até o presente momento, observa-se que Naruto corresponde ao herói do tipo II proposto por Campbell (1993), conforme já propusemos, pois além de a personagem investir muito em sua própria aprendizagem e amadurecimento, transforma não só a si próprio, mas os amigos (sempre estimula as outras personagens a acreditarem em seus sonhos e em sua capacidade de aprendizagem e superação) e o mundo ao seu redor. Este é certamente o ponto principal que diferencia um herói de mangás dos heróis

ocidentais: ao final da jornada, embora simbolize a eterna luta entre o bem e o mal, o herói ocidental permanece o mesmo.

Assim, uma primeira conclusão a que chegamos é que a análise do mangá *Naruto* lança luz sobre a diferença de foco narrativo observada nas HQs ocidentais (que despendem a maior parte de seu tempo narrativo na fase de retorno da viagem do herói) e no mangá *Naruto* (que passa a maior parte do seu tempo narrativo na fase de início de jornada do herói). Esse parece ser um ponto essencial em nossa pesquisa, pois revela a relação de identificação entre as crianças leitoras e a personagem: ambas são estudantes, situam-se em uma condição liminar que antecede a fase “adulta”; ambas se encontram em um período de constituição do ego, de afirmação diante da sociedade, da busca aprendizagem, de superação de desafios, ou seja, ainda estão no desenvolvimento de sua jornada.

A ideia de um ciclo iniciático parece ser a regra presente nas narrativas dos mangás. A esse respeito, podemos recorrer à pesquisa de Angela Drummond-Mathews (2010, p. 73). Tal pesquisa – realizada com base na análise da saga do herói *Goku*, do mangá *Dragon Ball*, e de outros heróis do mangá *shonen* – conclui que mesmo que o mangá seja executado por vários volumes, não é incomum observar as personagens repetirem várias vezes a viagem do herói, que corresponde a um ciclo múltiplo. Segundo a autora:

No mangá, no entanto, a personagem toma o centro do palco. Depois que a personagem atravessa o limite, ela vai ficar na fase de iniciação para um longo período de tempo, muitas vezes para toda a série, até o ponto culminante em que ela pode ou não ter sucesso em derrotar seu inimigo, muito embora passe por uma transformação. (Tradução nossa. Grifos nossos).

Para Drummond-Mathews (2010, p. 74), “(...) o herói de mangá *shonen* fornece um espelho da vida do leitor. O ato heróico é o exemplo para o leitor pela luta do herói”. Isso explica por que o mangá é tão popular principalmente entre as crianças e jovens: ele retrata predominantemente a iniciação do herói na fase na qual este, a exemplo das crianças, aprende, cresce e busca superar desafios. Isso confirma nossa leitura do mangá *Naruto* até o momento, qual seja: a centralidade da fase de iniciação na jornada do herói. Ainda segundo Drummond-Mathews (*Ibid.*, p. 74):

Em uma história em quadrinhos de Superman, por exemplo, o leitor não participa na iniciação do herói, que quase sempre já nascem heróis, ou seja, eles não são heróis porque cresceram e aprenderam a superar dificuldades. Eles são heróis porque nasceram heróis (Tradução nossa).

Além da divergência do foco narrativo, observa-se uma diferença substancial entre o mangá e o monomito americano: é o caráter judaico-cristão deste último, que combina em si o indivíduo altruísta que se sacrifica pelos outros com a figura onipotente que destrói o mal. Trata-se, pois, de um “super herói que substitui as figuras de Cristo, cuja credibilidade foi corroída pelo racionalismo científico, mas, ao mesmo tempo reflete a esperança de divindade e redenção”. (Ibid.,p. 73).

Sustentamos que a centralidade da fase de iniciação na jornada do herói do mangá Naruto possibilita que este forneça aos leitores, ao contrário da HQ americana, uma riqueza maior de símbolos, de fundo arquetípico, necessária para que crianças e jovens exorcizem a infância e o ogro para, então, realizarem a “(...) passagem necessária para a vida adulta”. (CAMPBELL, 1993, p.22).

Assim, até o presente momento, o exercício hermenêutico-simbólico evidencia que o mangá Naruto consiste em um tipo de literatura que permanece impregnada de símbolos, figuras e temas religioso. Com efeito, a atividade imaginária e a experiência onírica proporcionada pelo enredo “(...) cumpre uma função essencial na economia da psique do leitor “(ELIADE, 1986, p. 210 e 211).

Isso se explica porque o enredo de Naruto, por apresentar um cenário iniciático, trata de uma experiência existencial constitutiva da condição humana. Nesse sentido, podemos afirmar que a figura heroica de Naruto, ao buscar sua transmutação e redenção do mundo, corrobora a atualização de esquemas arcaicos de iniciação na sociedade contemporânea.

Ao longo dos primeiros capítulos da primeira fase da narrativa do mangá – que corresponde à primeira prova iniciática – há a revelação da história do herói por meio de uma forte simbologia esquizomórfica. Nesse momento, introduzem-se as imagens teriomórficas da *kyuubi*, monstro cuja agitação da cauda “causa tsunamis devastadores que põem em risco a Vila da Folha”.

A presença da imagem teriomórfica da luta dos *hokages* contra a kitsune corrobora a tese defendida por Campbell de que um herói mais diurno é necessário para o desenvolvimento da psique do adolescente.

A esse respeito, recordemos com Durand (2002, p. 170) “(...) que a vontade de distinguir o iniciado da animalidade mobiliza todo um simbolismo diairético purificador em torno do qual constelam imagens como a lâmina, o fogo e a água, entre outros”. Ora, o enredo do mangá *Naruto* parece não fugir a essa regra, pois, embora no início do enredo deste mangá note-se a predominância das imagens místicas (reversão de esquemas no redobramento e jogo conteúdo-recipientes que se estabelece entre o menino e a raposa), fica patente que nos primeiros episódios da trama do mangá há uma ênfase maior nas imagens diurnas heroicas que são responsáveis pela separação e os ritos de entrada e purificações.

Prova disso é a cena retratada no episódio 13 na qual *Naruto* corta a própria mão com uma kunai (ver figura 30, capítulo II), cenário de catarse que vai ao encontro dos ritos de corte e de separação, uma vez que o gládio minimizado em kunai é utilizado pela personagem como uma técnica de purificação. Vê-se claramente nessa cena que o corte na mão assinala a passagem para uma nova etapa, pois a personagem verbaliza ao mesmo tempo a superação do medo e a aquisição de um conhecimento.

Naruto consiste, pois, em um exemplo de como, por meio de um gênero literário de massa, e sob a aparência de aventuras cotidianas, os esquemas iniciáticos se apresentam ao homem contemporâneo. Lembremos, com Eliade (1986, p. 219 e 220), que este busca satisfazer suas necessidades religiosas inibidas ou insuficientemente satisfeitas, por meio da leitura de certos livros que contêm figuras mitológicas camufladas em personagens contemporâneos. Nas palavras do autor (Ibid., p. 219):

(...) Os temas iniciáticos permanecem no inconsciente do homem moderno. Isto é confirmado pelo simbolismo iniciático de certas criações artísticas, poesias, romances, esculturas, cinema moderno -, mas também pela sua ressonância no público. Tal adesão massiva e espontânea demonstra, em nossa perspectiva, que na profundidade de seu ser o homem moderno é sensível aos esquemas ou mensagens “iniciáticas” (...). (Tradução nossa).

Ao nos determos nos capítulos iniciais do mangá, podemos observar claramente que após o chamado para a aventura, as imagens diurnas são deixadas de lado e observa-se claramente a predominância das imagens místicas ao longo da segunda prova (quando vemos Naruto entrar para a Equipe Sete. Sob orientação do mestre Kakashi, figura do pai, e superar seu individualismo) e da terceira prova (quando, após a formatura, Naruto e a Equipe Sete viajam para a Vila das Ondas).

O simbolismo místico predominante nesses dois momentos confirma que não há uma univocidade inflexível, uma vez que há todo um simbolismo que envolve a figura da raposa e o umbigo do menino, que remetem ao jogo conteúdo/recipiente e à descida ao “ventre da baleia” que nos parece ser o eixo estrutural figurativo desse mangá.

Nos episódios 06 ao 36 observa-se que a viagem ao País das Ondas tem por objetivo a construção de uma ponte que religará novamente os dois países (Vila da Folha e País das Ondas). Embora no objetivo explícito da viagem esteja a simbologia da aliança entre as vilas (na qual a canoa aparece como o símbolo mais evidente do regime de imagens já orientado para a estrutura sintética), a tônica da simbologia da terceira prova iniciática (a viagem) constela em torno da ideia da descida e das imagens místicas do regime noturno. Um exemplo é o nevoeiro que acompanha o herói durante toda a viagem, tirando-lhe a nitidez da visão. Ora, o uso dos recursos sensoriais (névoa, água) e o intuito da viagem, que é “entrar em um lugar perigoso”, mobilizam uma série de imagens que nos remetem novamente às estruturas místicas da descida.

A respeito da importância das imagens da descida na aventura do herói, lembramos que Campbell (1993, p. 312) nos diz que “(...) as aventuras a reinos miraculosos devem ser interpretadas como símbolos, de um lado, de descidas no mar de escuridão da psique e, de outro, de domínios ou aspectos do destino do homem que se tornaram manifestos na vida do herói.”

Na realidade, em Naruto, estamos lidando com uma construção muito "redundante" em torno de um núcleo que comporta a ideia de eufemização do esquema da descida e de um engolimento que nos leva à simbólica da intimidade da penetração de um centro, das cavidades.

Na narrativa do mangá *Naruto* observa-se um tema constante e uma constelação de imagens obsessivas que remetem ao tema arquetípico do complexo de Jonas, ou seja, a um processo de eufemização do engolimento que transfigura o despedaçamento da voracidade dentária numa suave e inofensiva descida.

A partir da “descida” simbólica, representada na terceira prova iniciática de *Naruto*, que consiste na viagem ao País das Ondas, desenvolve-se um grande número de representações simbólicas de inversão e de intimidade.

O *schème* da estrutura mística predominante nessa terceira prova encontra-se, pois, no engolir, no descer, no possuir e ao mesmo tempo no ser possuído, e no penetrar, cujos arquétipos mais visíveis são o profundo, o calmo, o quente, por sua vez, íntimo e, portanto, escondido no simbolismo da inversão. As imagens são completamente eufemizantes.

Um exemplo é a inversão pela qual passa a figura teriomórfica de *kyuubi* ao longo da narrativa. Nos primeiros capítulos, a ênfase está na figura que representa perigo. Observamos, por exemplo, na figura 38 uma cena na qual a *kitsune* – que ameaça destruir a Vila da Folha com um tsunami, resultante da agitação de sua cauda – é selada no umbigo do bebê *Naruto*. Nessa sequência dos quadrinhos do mangá, vemos uma constelação de símbolos teriomórficos: a água destruidora e violenta, os dentes e a agitação da cauda da raposa feroz, a morte do quarto Hokage, pai de *Naruto*.

Aos poucos, esses aspectos teriomórficos passam para a latência e a raposa é explorada em seus aspectos positivos, pois, uma vez controlada por seu hospedeiro (que tem condições de acessá-la, o que requer equilíbrio e sabedoria), o animal mítico constitui-se em uma fonte de energia de grande intensidade.

Relembrando, na iminência da morte do amigo pelas forças do mal, *Naruto* quase libera a raposa, mas consegue se controlar e dominá-la, e, com isso, liberta o País das Ondas do mal e transforma a si mesmo (sendo a amizade com *Sasuke* o agente da transmutação!). Assim, somente no final da viagem, que culmina com a transformação ontológica da personagem, observa-se uma constelação maior de imagens ligadas ao herói messiânico e mediador.

Enfim, a análise empreendida nesta tese indica que o enredo do mangá Naruto corresponde à estrutura de uma literatura iniciática, uma vez que este evidencia um processo de transformação profunda do herói, que se dá por meio de sua passagem pelos três regimes de imagens.

Considerações finais

Ao longo desta tese vimos que, na virada do segundo milênio, os quadrinhos japoneses aparecem como mais um elemento importante de representação e difusão da cultura *pop* japonesa. Tal fato fundamental foi impulsionado pelos animês, estes, por seu turno, veiculados nos canais abertos de tevê, bem como pelo fato de o Brasil abrigar a maior colônia japonesa do mundo. É imprescindível salientar que nossa perspectiva opta por enfatizar que o material em estudo se insere em uma dinâmica de trocas simbólicas entre o imaginário japonês e o ocidental.

No centro dessas trocas simbólicas, destacam-se as redes sociais por meio das quais o público otaku faz circular uma infinidade de informações sobre os cenários míticos dos enredos dos mangás e suas referências à mitologia japonesa. Nesse sentido, o mangá constitui-se em um importante meio de abertura para o outro e para o imaginário infantil. Isso se explica por se tratar de uma prática cultural contemporânea extremamente popular entre jovens e crianças, como também por se relacionar aos valores e narrativas japonesas. Fato evidenciado nas referências que o mangá faz à simbologia e à cosmogonia japonesas.

Recordemos que esta tese teve como ponto de partida a constatação de que, em contraste com um quadro geral de desinteresse da escola básica, os mangás são constantemente acionados por um grande número de estudantes em suas produções imagéticas. Dito de outro modo, à diminuição geral e generalizada do campo do imaginário contrapõe-se um notório interesse pelos mangás e um conseqüente reavivamento da experiência do imaginário, ainda que de forma localizada.

Com efeito, a análise empreendida nesta tese foi capaz de revelar que mangás e animês constituem meios pelos quais imagens pregnantes são acessadas por meninos e meninas que, ao agirem como verdadeiros *bricoleurs*, reelaboram narrativas míticas em suas produções imagéticas (sejam elas textos, brincadeiras, desenhos etc.). Exemplo disso são as “marcas deixadas” pelas crianças nas produções imagéticas que analisamos. Nelas, quase sempre se observam referências a temas míticos e a opção por um enredo que tem como referência a estrutura da jornada do herói e esconde um grande mistério.

Nesse sentido, trabalhamos com a ideia de que o mito está vivo e é vivido no imaginário infantil, uma vez que o imaginário, na acepção de Gilbert Durand (2002), supõe necessariamente a reutilização dos mesmos materiais que permitem a continuidade dos arquétipos e dos símbolos, que se formam no trajeto antropológico, ou seja, *na troca incessante que se dá entre as pulsões subjetivas e assimiladoras e as intimações objetivas que emanam do meio cósmico e social*.

Acreditamos, ao final deste exercício hermenêutico, que o mangá apresenta um rendimento teórico e pedagógico importante para o campo de estudos da educação e para a reflexão sobre as questões relacionadas à dinâmica das imagens, em relação às quais Durand (2002) chama atenção por consistirem em um “discurso mítico” que põe em circulação conteúdos culturais, cuja pregnância simbólica auxilia os estudantes a resolver contradições que são próprias do religioso.

Trabalhamos ao longo de nossa pesquisa com a tese de que em nosso contexto cultural os heróis dos mangás e animês presentificam e desenvolvem fundamentalmente a jornada do herói – tal qual nos diz Joseph Campbell (1993, p. 36) – e apresentam valor heurístico para pensarmos os mitos e os rituais iniciáticos que dizem respeito às crianças e jovens com os quais trabalhamos. Com efeito, esta pesquisa buscou como eixo organizador a necessidade de se realizar uma análise densa do herói, mostrando que a personagem Naruto, por exemplo, pode ser considerada, dentro de uma narrativa mítica, o herói que precisa realizar uma jornada.

Guiando-nos por essas hipóteses, realizamos uma leitura hermenêutica profunda do enredo do herói shonen Naruto, observando, para isso, os arquétipos, os símbolos e os mitos que lhes são constitutivos. Tratava-se de compreender se é possível afirmar que essa HQ japonesa obedece a uma estrutura própria das obras iniciáticas, sendo capaz, portanto, de auxiliar os estudantes nos processos iniciáticos ao nível do imaginário.

Com base fundamentalmente no método da semanticidade das imagens proposto pela teoria durandiana, no qual a imagem é entendida em sua potência dinâmica *que deforma as cópias pragmáticas fornecidas pela percepção* (Durand; 2002), buscamos identificar no mangá Naruto possíveis matrizes míticas e motivações simbólicas expressas na iconografia e na tradição imaginária japonesa. Procuramos delimitar nosso escopo de

investigação às representações da figura da raposa e às histórias de meninos-órfãos-heróis encontradas em *sites* e *blogs*, destinados ao público leitor otaku.

A compreensão a que chegamos é que a figura do herói *shonen*, recorrente nas produções de nossos colaboradores, fala do humor e da orfandade – questões que nos remetem ao tema arquetípico da ascensão e queda. Diante disso, consideramos o humor presente nos personagens como um importante mecanismo de abertura simbólica e instrumento desencadeador de múltiplos atos de imaginação por parte do leitor, sendo que a linguagem cômica do mangá possibilita a este ultrapassar os limites dos interditos sociais, do politicamente correto e do bom senso.

Identificamos também, apoiando-nos na teoria de Duborgel (1995) e em etnografias que versam sobre o cotidiano escolar infantil, a dificuldade de a instituição escolar, que se guia quase sempre pelo regime de imagens diurno e pela lógica cartesiana, trabalhar com um regime de imaginário noturno e com lógicas contraditórias que acolham as imagens ambíguas (místicas) e cíclicas (sintéticas) presentes nas narrativas das HQs japonesas.

Lembremos que, embora o mangá *Naruto* se constitua como um discurso mítico, esse gênero literário revela uma extrema fragilidade em termos de cenários míticos, pois se observa nele uma acentuada ausência mitêmica em sua estrutura narrativa. Isso nos levou a trabalhar não com mitemas, mas a partir de mitologemas, que constituem unidades menos significativas e menos redundantes do que o mitema.

Embora a ausência de mitemas nos impossibilite ligar, de forma precisa, o mangá *Naruto* aos grandes mitos diretores japoneses, esse HQ japonês tem o mérito de pôr em profusão uma série de mitologemas por meio das imagens caras à iconografia e demais narrativas tradicionais japonesas.

A esse respeito, a metodologia durandiana, tendo por base os isomorfismos e a ambivalência classificadora das imagens, possibilitou-nos identificar as figuras ambíguas das raposas e dos meninos-heróis-órfãos, que integram o cenário mítico do mangá *Naruto*. Tal método de convergência das imagens nos permitiu realizar uma leitura hermenêutica profunda desse “folhetim”. Foram observados, para além dos aspectos dos interditos sociais e do mero recalque psíquico, arquétipos, símbolos e mitologemas que lhes são

constitutivos. Isso nos possibilitou identificar grupos de imagens e versões de histórias tradicionais japonesas que versam sobre a simbologia da raposa.

Nesse sentido, a hermenêutica da figura da raposa empreendida nesta pesquisa revelou que as narrativas míticas de kyuubis e de outras kitsunes que chegam até nós dizem respeito à simbologia mítica que gira em torno deste animal. Mais que isso, por meio da figura da raposa, foi possível observar o caráter extremamente disseminatório como os mitos operam, pois, partindo da kitsune de Naruto (e da análise de histórias que circulam entre os jovens otakus), identificamos um considerável grupo de imagens e histórias japonesas que atestam a relação raposas/humanos. É o caso de Naruto, figura do menino-herói-órfão, que traz a raposa selada em seu umbigo.

Operando principalmente por meio do jogo raposa-conteúdo e menino-herói-recipientes, próprio das estruturas míticas do regime noturno do imaginário, o mangá Naruto deixa ver, por meio da trajetória desse herói e de ritos iniciáticos, a superação do tempo e da condição humana, uma vez que a trama da história aponta para a renovação não só do herói, como de todos os que estão ao seu redor.

Nossa leitura do mangá Naruto buscou ainda lançar luz sobre a forma como, com vistas à equilibração, os três regimes de imagens são acionados ao longo do processo iniciático do herói. Vimos que Naruto é um herói que não traz em si tantas marcas da heroicidade se o compararmos aos heróis dos HQs americanos, pelo contrário, ele é um herói atenuado, uma vez que não possui armas nem poderes sobre-humanos.

É possível dizer que, ao longo da primeira temporada do mangá Naruto, verifica-se a predominância de imagens noturnas (místicas e sintéticas). Ao longo das três provas iniciáticas pelas quais ele passa, nota-se, de forma patente, que grande parte das imagens constelam em torno da figura hermesiana do menino-raposa e do arquétipo místico da *baleia de Jonas*, arquétipo do redobramento que evidencia o tempo eufêmico próprio do regime místico. Em torno da personagem Naruto converge toda uma simbologia do ventre, dos engolidores e engolidos, gulliverização e miniaturização, que evidencia o esquema verbal da descida, da penetração e dos arquétipos do quente, íntimo, escondido.

O místico é verificado, sobretudo, na redundância da simbologia do umbigo labiríntico: vê-se o redemoinho que representa o umbigo de Naruto no símbolo da Vila da Folha, nas roupas, no protetor de Konoha, no rolinho que contém o segredo da Vila etc.

Retomando brevemente as três provas iniciáticas da personagem, temos que a primeira prova, o teste Genin, corresponde ao estágio do chamado da jornada do herói do monomito (Campbell, 1993), uma vez que não obstante haja a predominância de imagens místicas regidas pelo simbolismo do redobramento, nesse momento irrompem imagens heroicas diurnas, como a presença da raposa em seu aspecto teriomórfico de monstro devorador e o ritual de purificação, no qual o menino corta a própria mão com a kunai para, então, acessar outro nível de conhecimento, sinalizado no desenho pelo recebimento do protetor de Konoha.

Já na segunda prova iniciática, a ênfase permanece mesmo nos *schèmes* das estruturas antifráscas da dominante digestiva. Por meio do jogo conteúdo-raposa e recipiente-menino, verifica-se mais nitidamente que a dinâmica do redobramento é responsável pela eufemização da “raposa teriomórfica de dentes afiados”.

Nessa segunda prova iniciática, já se observa uma orientação das imagens, pois a raposa tem sua condição teriomórfica amenizada e invertida: ao invés de representar um perigo para o menino-recipientes (como no início da trama), passa a representar uma potencialidade. Isso se verifica, na medida em que o garoto busca o equilíbrio e se torna capaz de acessar a “energia” da kitsune: é por meio do aperfeiçoamento dos jutsus que Naruto supera as provas iniciáticas e ascende às etapas necessárias de autocontrole.

Desde o selamento da kitsune no umbigo de Naruto ocorre todo um simbolismo eufemizante – marcado por uma série de inversões e redobramentos – que opera sobre a figura do animal teriomórfico. Ao invés de ser “engolido”, o pequeno Naruto (na ocasião, um bebê) “engole” o animal feroz (uma imensa kitsune), ou seja, o pequeno Naruto se agiganta e a imensa raposa se miniaturiza.

A ambivalência em torno da figura da raposa – como pudemos observar ao longo da análise de todas as versões míticas estudadas – confirma o eufemismo simbólico que se apresenta ora como a grande imagem mística da mulher fecunda (raposa branca relacionada

à Inari); ora como a mulher perigosa e enganadora da figura teriomórfica da kitsune demoníaca de nove caudas; ora como a figura trikster e hermesiana.

A terceira prova iniciática, a viagem para o País das Ondas, corresponde à descida simbólica. Nos episódios que tratam da viagem de barco para o País das Ondas encontramos a condição de Messias de Naruto. Observa-se a simbologia da canoa, da ponte e do tema da ligação entre as Vilas, símbolos substantivos que constelam em torno dos *schèmes* próprios das imagens sintéticas.

No cenário mítico do mangá, a descida simbólica é acompanhada de um movimento de autoconhecimento, controle e aprendizagem por parte da personagem do herói trikster. Nesse caso, a “interiorização” de Naruto é uma etapa de autoconhecimento que se dá de forma lenta e progressiva, por meio de uma série de rituais iniciáticos (entendidos como guias para uma via de iluminação transcendente) e revelações conquistadas a partir do investimento pessoal da personagem em sua própria aprendizagem.

Antes do regresso, há uma mudança do *status* ontológico do herói Naruto, uma vez que, após a terceira prova iniciática, as imagens místicas encontram-se justapostas às estruturas dramáticas e cíclicas do mito. Naruto retornará do País das Ondas como o verdadeiro messias iniciado (arquétipo maior da estrutura do regime de imagens noturno), que buscará, por meio de novas provas, ascender ao lugar do Hokage-pai.

O mito aqui, mesmo distante das versões canônicas dos mitos tradicionais japoneses, dada à ausência de mitemas e da pregnância simbólica, busca retomar o tempo perdido, “a idade de ouro” representada pelo domínio do shinobi quarto Hokage (pai de Naruto que lutou para instaurar uma Vila pacifista). O tema da narrativa é a busca pela reconciliação com um tempo eufemizado e com a morte, que no enredo é traduzida pelo reencontro de Naruto com a sua própria história, bem como o da Vila da Folha com uma época gloriosa.

As imagens constelam em torno do messias e da iniciação como o espiral e os arquétipos do andrógino (a simbólica hermesiana), o que possibilita ao herói Naruto estabelecer a mediação necessária entre os aspectos diurnos e de antítese e a descida mística e antifrásica.

Não obstante a predominância de elementos da estrutura mística, a terceira prova iniciática do herói ocorre em um cenário que reúne atitudes ambíguas próprias do messias trikster hermesiano (como o jutsu sexy, no qual Naruto se transforma em uma figura feminina nua e sedutora) e do filho (que se organiza nos esquemas verbais ligar/integrar).

Assim, chega-se à conclusão de que Naruto é um herói predominantemente noturno, pois tanto o caráter discursivo do mangá quanto a redundância simbólica o conduzem às estruturas místicas. Nesse sentido, a leitura figurativa da narrativa da primeira temporada do mangá revela que seu eixo estrutural figurativo é a estrutura mística, algo muito diferente da maioria das HQs ocidentais, cujas narrativas parecem revelar a predominância das estruturas sintético-dramáticas.

Embora este trabalho não tenha como objetivo levantar os mitos profundos, ou seja, não se confunda com uma leitura mitocrítica tal qual proposta por Gilbert Durand, é possível afirmar que o mangá Naruto mantém em sua estrutura narrativa uma certa pregnância simbólica, o que foi possível identificar a partir da análise simbólica empreendida.

Ao final desta investigação, não nos resta dúvida de que o imaginário infantil pode encontrar no mangá Naruto uma importante referência, uma vez que esta HQ constitui-se em uma literatura iniciática que fornece símbolos necessários para que o psiquismo infantil avance, opondo-se às imagens da infância e impulsionando a passagem necessária para a vida adulta.

A exemplo da tradição iconográfica japonesa, a narrativa do mangá Naruto é profundamente influenciada pelas estruturas místicas, embora o menino-raposa, ao longo de sua jornada, realize sua equilibração por meio da passagem pelos três regimes de imagens. Ora, encontramos justamente na busca arquetípica por essa equilibração o fator absorvente que atrai os meninos e meninas para esta leitura.

Nesse sentido, ao lançarmos luz sobre a literatura iniciática do herói de Naruto, este trabalho é um convite a uma pedagogia do mistério e do psiquismo imaginante (Duborgel, 1995, p. 231) que deve ser construída junto aos estudantes, buscando, para isso, suas experiências e práticas culturais. Acreditamos, com Durand e Duborgel, que, por meio da pedagogia do psiquismo imaginante, os educadores podem superar, em suas práticas

pedagógicas, uma exploração positivista da imagem, ou seja, “(...) os iconoclasmos por meio do mergulho onírico, do devaneio poético na totalidade dos regimes de imagens constitutivos do imaginário” (Ibid., p.190) e, com isso, favorecer a regência de seus estudantes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVARENGA, Maria Zélia. **O Graal: Arthur e seus cavaleiros. Leitura simbólica.** São Paulo: Casa do Psicólogo; 2008.
- ARAUJO, Alberto Filipe. **Da Imaginação ao Imaginário Educacional. Perspectivas e Desafios.** In.: VIVHIETTI, Maria (org.). *Psicologia Social e Imaginário: Leituras Introdutórias.* São Paulo: Zagodoni Editora; 2012.
- ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família.** Rio de Janeiro: LTC; 1981.
- BACHELARD, Gaston. **A água e os sonhos: ensaios sobre a imaginação da matéria.** São Paulo: Martins Fontes; 1997.
- _____. **O Ar e os Sonhos.** São Paulo: Martins Fontes; 1990.
- _____. **A poética do Espaço.** São Paulo: Martins Fontes; 2008.
- BADIA, Denis Domeneghetti. **A Hermenêutica da Escola de Grenoble.** In.: VICHETTI, Sandra Maria (org.). *Psicologia Social e Imaginário: Leituras Introdutórias.* São Paulo: Zagodoni Editora; 2012.
- BAIARD, Marrayly. **Symbols of Japan: thematic motifs in art and design.** New York, NY: Rizzoli International Publications; 2001.
- BENEDICT, Ruth. **O Crisântemo e a Espada: padrões da cultura japonesa.** São Paulo: Perspectiva; 1997.
- BOUISSOU, Jean-Marie. Manga: **A Historical Overview.** In.: JOHSON-WOODS, Toni. *Manga: Na Anthology of Global and Cultural Perspectives.* New York, NY: Continuum International Publishing Group; 2010.
- _____. **L'Apocalypse japonaise expliquée à l'Occident,** avril 2011. <http://www.monde-diplomatique.fr/2011/04/BOUISSOU/20356>. Acessado em 02/12/2013.
- BULFINCH, Thomas. **Mitologia: Histórias de Deuses e Heróis.** Rio de Janeiro: Ediouro; 2006.

- CALLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Edições Cotovia, Ltda.; 1990.
- CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena; 1990.
- _____ **As máscaras de deus: mitologia primitiva**. São Paulo: Palas Athena; 1992.
- _____ **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix; 1993.
- _____ **O despertar do Herói Interior**. São Paulo: Pensamento; 1998.
- CHAMAS, Fernando Carlos. **A escultura budista japonesa até o período Fujiwara (552-1185): a arte da iluminação**. Dissertação (Mestrado em Língua, Literatura e Cultura Japonesa) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.
- CLASTRES, Pierre. **A Sociedade Contra o Estado: Pesquisas de Antropologia e Política**. São Paulo: Cosac Naify; 2003.
- COOGAN, Michael D. **Religiões**. São Paulo: Publifolha; 2007.
- DAVIS, F. Hadland. **Mitos e Lendas do Japão**. São Paulo, Landy Editora; 2004.
- DEL PRIORE, Mary (Org.). **História das Crianças no Brasil**. São Paulo: Contexto; 2004.
- DELEUZE, Gilles. **O que as crianças dizem**. In.: *Crítica e Clínica*. São Paulo: Ed.34; 1997.
- DETIENNE, Marcel. **A invenção da mitologia**. Rio de Janeiro: José Olympio; 1998.
- DORSON, Richard M. **Folk legends of Japan**. Tokyo, Japan: Rutland & Vermont; 1977.
- DUBORGEL, Bruno. **Imaginário e Pedagogia**. Lisboa: Instituto Piaget; 1995.
- DURAND, Gilbert. **Mito, Símbolo e Mitodologia**. Lisboa, Editorial Presença; 1982.
- _____ **La civilisation de l'image et l'enfant**. Encontro do centro de pesquisa sobre o imaginário. (mimeo) 23-27 jun 1985.
- _____ **A imaginação simbólica**. São Paulo: Cultrix, 1988.
- _____ **Figures Mythiques et visages de l'oeuvre: a la mythocritique à la mythanalyse**. Paris. Dunod; 1992.

- _____ **Campos do Imaginário.** Lisboa: Instituto Piaget; 1996.
- _____ **L’Imaginaire. Essai sur les sciences et la philosophie de l’image.** Paris: Hatier, 1994. Tradução: Prof. Dr. José Carlos de Paula Carvalho, Colaboração: Profa. Isolda Paiva Carvalho, Revisão técnica: Prof. Dr. Marcos FERREIRA SANTOS. (para fins exclusivamente didáticos e de circulação interna ao CICE elab_arte / feusp). Acessado em: 28 de março de 2002.
- _____ **As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral.** São Paulo: Martins Fontes; 2002.
- _____ **Ciência do homem e tradição: o novo espírito antropológico.** São Paulo, Triom; 2008.
- DRUMMOND-MATHEUS, Angela. **What Boys Will Be: A Study of Shonen Manga.** In.: JOHSON-WOODS, Toni. *Manga: Na Anthology of Global and Cultural Perspectives.* Continuum International Publishing Group. New York, NY. 2010.
- DUVIGNAUD, Jean. **El juego del juego.** Santa Fé de Bogotá, D.C., Colômbia: Fondo de Cultura Económica; 1997.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados.** São Paulo: Perspectiva; 1998.
- ELIADE, Mircea. **Iniciaciones Místicas.** Madrid: Taurus Ediciones; 1986.
- _____ **O sagrado e o profano: a essência das religiões.** São Paulo: Martins Fontes; 1996.
- _____ **Mito e realidade.** São Paulo: Martins Fontes; 2006.
- FEATHERSTONE, Mike. **Cultura de consumo e pós-modernismo.** São Paulo: Studio Nobel; 1995.
- FONSECA, Joaquim da. **Caricatura: a imagem gráfica do humor.** Porto Alegre: Artes e Ofícios; 1999.
- FONTENELE, Laéria. **Inconsciente e linguagem.** Revista Língua. Especial Psicanálise e Linguagem. p.12-17; 2008

- FREITAS, L.V. ou VILLARES DE FREITAS, L. **O Arquétipo do mestre–aprendiz. considerações sobre a vivência.** São Paulo: Junguiana, n. 8; p. 72-99; 1990.
- FREUD, Sigmund. **A interpretação dos sonhos.** São Paulo: Imago; 1987.
- _____. **O mal-estar na civilização,** novas conferências introdutórias à psicanálise e outros textos (1930-1936). São Paulo: Companhia das Letras; 2010.
- FUKUDA, Akira. **A study of japanese folktales.** In.: Floklore: Na introductory assessment. Tokyo. Japan: Kufs publications; 1984.
- FURUYAMA, Gustavo. **Mangá e a transmissão de cultura: o exemplo de Rurouni Kenshin.** Dissertação de mestrado. FFLCH USP. São Paulo, 2008.
- GAIMAN, Neil & RUSSEL, Graig. **Sandman: os Caçadores de Sonhos.** São Paulo: Panini Books; 2001.
- GAUMER, Patrick. **La BD: Guide Totem.** Paris: Larousse; 2002.
- GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das Culturas.** Rio de Janeiro: LTC; 2008.
- GONCOURT, Edmond de. **Hokusai.** New York, USA: Parkstone Press International; 2009.
- GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos.** São Paulo: Conrad Editora do Brasil; 2006.
- HAYASHI, Yoshio. **As Histórias Preferidas das Crianças Japonesas,** Vol.01 e 02. JBC. São Paulo; 2005.
- ITO, Kinko. **Growing up Japanese Reading Manga.** International Journal of Comic Art, Drexell Hill, v.6, n.1, p.392-401, 2004.
- JOHSON-WOODS, Toni (org.). **Manga: Na Anthology of Global and Cultural Perspectives.** Continuum International Publishing Group. New York, NY; 2010.
- JOLY, Hemi L. **Legend in japanese Art.** Tokyo. Japan: The Charles E. Tuttle Company of Rutland, Vermont & Toky; 1967.
- JULIEN, Philippe. **A psicanálise e o religioso: Freud, Jung, Lacan.** Rio de Janeiro: Zahar, 2010.
- JUNG, C. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo.** Petrópolis: Vozes, 2000.

- JUNG, Carl Gustav. **Psicologia e religião**. Petrópolis: Vozes, 2011.
- KAWAI, Hayao. **The japanese psyche: fairy tales of japan**. Woodstock: Spring Publications, Inc.; 1997.
- KEHL, Maria Rita. **Humor na Infância**. In.: SLAVUTZKY, Abrão & KUPERMANN, Daniel (Orgs.). *Seria trágico... se não fosse cômico: humor e psicanálise*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira; 2005.
- KISHIMOTO, Masashi. **Naruto: Shounen jump manga**. São Paulo: Panini Brasil; 1999.
- KUPERMANN, Daniel (Orgs.). **Perder a vida, mas não a piada: o humor entre companheiros e descrença**. In.: SLAVUTZKY, Abrão & KUPERMANN, Daniel (Orgs.). *Seria trágico... se não fosse cômico: humor e psicanálise*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira; 2005.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **Antropologia estrutural**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro; 1973.
- _____. **Quatro mitos winnebago**. In: *Antropologia Estrutural II*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro; 1976.
- _____. **O pensamento selvagem**. Campinas: Papirus; 1997.
- _____. **As estruturas elementares do parentesco**. Petrópolis: Vozes; 2003.
- _____. **O cru e o cozido (Mitológicas v.1)**. São Paulo: Cosac & Naify; 2004.
- _____. **A origem dos modos à mesa (Mitológicas v.3)**. São Paulo: Cosac & Naif; 2006.
- LOPES DA SILVA, Aracy. **Mito, razão, história e sociedade: inter-relações nos universos socioculturais indígenas**. In: Grupioni, Luís Donisete Benzi & Lopes da Silva, Aracy. *A temática indígena na escola*. São Paulo: MEC/MARI-USP/UNESCO; 1995.
- LUYTEN, Sonia Maria Bibe. **Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra. 2ª edição; 2000.
- _____. **Guia da cultura japonesa**. JBC. São Paulo: Fundação Japão; 2004.

MACWILLIAMS, Mark W. **Japanese Visual Culture: explorations in the world of manga and anime**. New York: M.E.Sharpe, p.8–9.2008.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos**. Rio de Janeiro: Forense; 1998.

_____. **À sombra de Dioniso: contribuição a uma sociologia da orgia**. São Paulo: Zouk; 2005.

MAGNANI & Lillian de Lucca Torres (org.). **Na metrópole: textos de antropologia urbana**. São Paulo: EDUSP/FAPESP; 1996.

MAGNANI, José Guilherme C. & MANTESE, Bruna (Orgs.). **Jovens na metrópole: etnografias de circuitos de lazer, encontro e sociabilidade**. São Paulo: Terceiro Nome; 2007.

MALHEIROS, Marcos Vinicius. **A construção da infância em uma escola pública de educação infantil da cidade de São Paulo**. Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, 2012. Dissertação de Mestrado.

MAUSS, Marcel. **Sociologia e antropologia**. vol. 1 e 2; São Paulo: Edusp; 1974.

MEIRELES, Selma Martins. **O ocidente redescobre o Japão: o boom de mangás e animes**. In: Revista de Estudos Orientais. Nº.4, p. 203-211. São Paulo; 2003.

MENENDEZ, Larissa Lacerda. **Iconografias do Invisível: a Arte de Feliciano Luís Lana**. São Paulo: Annablume; FAPESP; 2009.

MERRILY C. Baird. **Symbols of Japan: thematic motifs in art and design**. Rizzoli International Publications, New York, EUA; 2001.

MIETTO, Luís Fábio Marchesoni Rogado. **O Kojiki e o universo mitológico japonês da antiguidade**. In.: Revista Estudo Japoneses da Universidade de São Paulo. São Paulo. p.67-93.n.15; 1995.

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

MORIN, Edgard. **Cultura de massa no século XX**. Rio de Janeiro: Forense; 1969.

_____. **O Enigma do Homem**. Zahar Editores. Rio de Janeiro; 1979.

- _____. **Ciência e Consciência**. Rio de Janeiro. Bertrand; 2000.
- MOTA, Ilka. **A comicidade no contexto linguístico escolar: quadrinhos de humor em livros didáticos (LD) de inglês como Língua Estrangeira (LE)**. Tese de doutorado (Instituto de Estudos da Linguagem - IEL). UNICAMP, Campinas; 2010.
- NAGADO, Alexandre. **Almanaque da Cultura Pop Japonesa**. São Paulo, Via Lettera; 2007.
- NEUMANN, Erich. **História da origem da consciência**. São Paulo: Cultrix; 1995.
- NORONHA, Fernanda Silva. **Pulando muros: jogos de rua e jogos de escola**. Dissertação de Mestrado. FEUSP, São Paulo; 2008.
- NOZAKI, Kyoshi. **Kitsuné: Japan's fox of mystery: romance & humor**. Japão: The Hokuseido Press; 1961.
- OLIVEIRA, Roberto Cardoso. **Mito e Antimito entre os Timbira**. In Mito e Linguagem Social (Lévi-Strauss *et al*). Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, p. 77-106; 1973.
- OZAKI, Theodora Yei. **The Japanese Fairy Book**. Tokio, Japan: Charles E. Tuttle Publishing; 2000.
- PEREIRA, Alexandre Barbosa. **A maior zoeira: experiências juvenis na periferia de São Paulo**. Tese de Doutorado (Departamento de Antropologia Social) FFLCH/USP, São Paulo; 2010.
- PORTO, Maria do Rosário Silveira. **Complexidade Social e Cultura Escolar**. Cadernos de Educação. Cuiabá. UNIC, vol. 0, n.1; 1997.
- PROENÇA, Graça. **História da Arte**. São Paulo. Editora Ática; 2012.
- PROUT, Alan. **The Future of Childhood**. New York, NY: RoutledgeFalmer; 2005.
- RIVIÈRE, Claude. **Os Ritos Profanos**. Rio de Janeiro: Vozes; 1996.
- SANTOS, Boaventura de Sousa. **Um Discurso Sobre as Ciências na Transição para uma Ciência Pós-Moderna**. In: Revista Estudos Avançados; p. 46-71; 1988.
- SANTOS, Marcos Ferreira. **Crepusculário**. São Paulo: Zouk; 2004.

- SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de lingüística geral**. BALLY, Charles & SECHEHAYE, Albert. (Orgs.). São Paulo: Cultrix-Edusp; 1975.
- SIRONNEAU, Jean-Pierre. **Retorno do mito e imaginário sócio político e organizacional**. In: Revista Faculdade Educação; São Paulo, v.11, n.1-2; p.243-73, Paulo; 1985.
- SCHODT, Frederik L. **Manga! Manga! The world of japanese comics**. Japan. 1983.
- SCHLOMBS, Adele. Lisboa: **Hiroshige**. Taschen.; 2010.
- SMYERS, Karen A. **The Fox and the Jewel: Shared Private Meaning in Contemporary Japanese Inari Worship**. Honolulu: University of Hawai'i Press; 1999.
- SOARES, Caio. **Sarte e o Pensamento Mítico : Revelação Arquetípica da Liberdade em 'As Moscas'**. Dissertação. FFLCH/USP, São Paulo; 2005.
- SORIANO, Marc. **Les Contes de Perrault, culture savante et tradition populaire**. Apud Vierende, Rite, Roman, Initiation. PUG. Grenoble. 2000.
- TACEY, David J. **Remaking men: Jung, spirituality and social change**. London and New York: Routledge; 1997.
- TEIXEIRA, Maria Cecília S. & PORTO, Maria do Rosario S. (Orgs.). **Imaginário, cultura e educação**. São Paulo: Plêiade; 1999.
- TEIXEIRA, Maria Cecília S. & ARAÚJO, Alberto Filipe. **Gilbert Durand: Imaginário e Educação**. Niterói: Intertexto; 2011.
- TEZUKA, Osamu. **Dororo**. Vol.01. New Pop Editora. São Paulo; 2011.
- VERNANT, Jean-Pierre. **Entre Mito e Política**. São Paulo: EDUSP; 2002.
- _____. **Mito e Sociedade na Grécia Antiga**. Rio de Janeiro: José Olympio; 2006.
- VIERNE, Simone. **Rite, Roman, Initiation**. Grenoble: PUG; 2000.
- VOLOBUEF, Karin (Org.). **Mito e Magia**. São Paulo: Editora Unesp; 2011.
- WHITMONT, Edward C. **Retorno da deusa**, São Paulo: Summus; 1991.

WILLIS, Roy. **Mitologias: Deuses, Heróis e Xamãs nas Tradições e Lendas de Todo o Mundo**. São Paulo: Publifolha; 2007.

WILKINSON, Philip. **Mitos & Lendas: Origens e Significados**. São Paulo, Martins Fontes; 2010.

WUNENBURGER, Jean-Jacques; ARAÚJO, Alberto Filipe. **Educação e imaginário: introdução a uma filosofia do imaginário educacional**. In: Sobre o Imaginário. Diminios, Teorizações Práticas Hermeneuticas. p.28. São Paulo: Cortez; 2006.

YÜN, Hsing. **O que é budismo?**São Paulo: Escrituras; 2011.

Websites

Website educativo dedicado ao ukiyo-e artista Utagawa Kuniyoshi (1798–1861). Disponível em <http://www.kuniyoshiproject.com/raccoon%20Dogs%20%28R209%29.htm>. Acesso em: 25 maio 2012.

Website educativo do Victoria and Albert Museum. Disponível em <http://www.vam.ac.uk/users/node?page=719>. Acesso em: 25 maio 2012.

ANEXOS

01

NOME: _____

IDADE: _____

TURMA: _____

<p>1) VOCÊ GOSTA DE LER MANGÀS?</p> <p>() SIM</p> <p>() NÃO</p> <p>() ÀS VEZES</p>	<p>2) GOSTA DE ASSISTIR ANIMÊS?</p> <p>() SIM</p> <p>() NÃO</p> <p>() ÀS VEZES</p>
<p>2) COLECIONA MANGÀS?</p> <p>() SIM</p> <p>() NÃO</p>	<p>3) TEM AMIGOS QUE DESENHAM OU GOSTAM DE MANGÀS?</p> <p>() SIM</p> <p>() NÃO</p> <p>() NÃO, MAS CONHECE PESSOAS QUE DESENHAM OU GOSTAM DE MANGÀS.</p>
<p>4) QUAIS PERSONAGENS DE ANIMÊS OU MANGÀS VOCÊ MAIS GOSTA? POR QUÊ? QUAIS CARACTERÍSTICAS DESSE PERSONAGEM LHE INTERESSAM?</p> <p>R: _____</p>	
<p>5) JÁ FOI A ALGUM EVENTO RELACIONADO A MANGÀS OU ANIMÊS ?</p> <p>() SIM</p> <p>() NÃO</p> <p>() NÃO, MAS CONHEÇO PESSOAS QUE FORAM E/OU FREQUENTAM EVENTOS RELACIONADOS A MANGÀS E ANIMÊS.</p>	<p>6) VOCÊ DESENHA SEUS PRÓPRIOS DESENHOS NO ESTILO MANGA?</p> <p>() SIM</p> <p>() NÃO</p> <p>() ÀS VEZES</p>
<p>7) VOCÊ JÁ CRIOU ALGUM PERSONAGEM NO ESTILO MANGÀ? FALE SOBRE ELE:</p> <p>R: _____</p> <p>Se desejar, deixe um desenho atrás.</p>	

Este questionário foi elaborado pela aluna da Faculdade de Educação da USP Fernanda Noronha. Trata-se de um instrumento de estudo e seu preenchimento é facultativo ao aluno que quiser ser voluntário na pesquisa.

ANEXO 2:

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E DEPOIMENTOS

Eu _____, CPF _____, RG _____, depois de conhecer e entender os objetivos, procedimentos metodológicos, riscos e benefícios da pesquisa, bem como de estar ciente da necessidade do uso da imagem e/ou depoimento do(a) aluno (a) _____, AUTORIZO, através do presente termo, a pesquisadora Fernanda Silva Noronha, doutoranda da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, por meio de seu projeto de pesquisa intitulado “Animês e Mangás: o mito vivo e vivido no cotidiano infantil” a realizar as fotos que se façam necessárias e/ou a colher o depoimento do(a) aluno(a) citado(a) acima sem quaisquer ônus financeiros a nenhuma das partes.

Ao mesmo tempo, libero a utilização destas fotos e/ou depoimentos para fins científicos e de estudos (livros, artigos, slides e transparências), em favor da pesquisadora da pesquisa, acima especificada, obedecendo ao que está previsto nas Leis que resguardam os direitos das crianças e adolescentes (Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA, Lei N.º 8.069/ 1999 e das pessoas com deficiência (Decreto N.º 3.298/1999, alterado pelo Decreto N.º 5.296/2004).

São Paulo, ___ de setembro de 2011.

Pesquisador responsável pelo projeto

Responsável Legal