UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO
ESCOLA DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

ANTÔNIO GUILHERME BERNARDES GALLETTI

NARUTO E BORUTO:
ENTRE A MODERNIDADE E A TRADIÇÃO JAPONESA

GUARULHOS
2022

ANTÔNIO GUILHERME BERNARDES GALLETTI

NARUTO E BORUTO:
ENTRE A MODERNIDADE E A TRADIÇÃO JAPONESA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de História da Universidade Federal de São Paulo como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em História.

Orientadora: Prof.ª Dr.ª Michiko Okano

GUARULHOS
2022

Na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei de direitos autorais nº 9610/98, autorizo a publicação livre e gratuita desse trabalho no Repositório Institucional da UNIFESP ou em outro meio eletrônico da instituição, sem qualquer ressarcimento dos direitos autorais para leitura, impressão e/ou download em meio eletrônico para fins de divulgação intelectual, desde que citada a fonte.

Galletti, Antônio Guilherme Bernardes.

Naruto e Boruto : entre a modernidade e a tradição japonesa / Antônio Guilherme Bernardes Galletti. – 2022. – 62 f.

Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em História). – Guarulhos : Universidade Federal de São Paulo. Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas.

Orientadora: Michiko Okano.

Título em inglês: Naruto and Boruto: between japanese modernity and tradition.

1. Japão. 2. Mangá. 3. Anime. I. Michiko Okano.

ANTÔNIO GUILHERME BERNARDES GALLETTI

NARUTO E BORUTO:
ENTRE A MODERNIDADE E A TRADIÇÃO JAPONESA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de História da Universidade Federal de São Paulo como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em História.

Orientadora: Prof.ª. Dr.ª Michiko Okano

Aprovação: ____/____/_____

Prof.ª Dr.ª Michiko Okano
Universidade Federal de São Paulo

Prof.ª Dr.ª Samira Adel Osman
Universidade Federal de São Paulo

M. Marcos Aurélio Valder Teixeira
Universidade Anhembi Morumbi

Dedico este trabalho ao meu filho, minha mãe
e, em memória, ao meu pai. Os três que me
deram forças para chegar aonde estou.

AGRADECIMENTOS

Escrever este trabalho não foi uma tarefa fácil. Diria que, inclusive, deveria tê-lo terminado há alguns meses, mas a vida é sempre uma caixinha de surpresas. Passei por diversas perdas de familiares muitos queridos: meu pai, que sonhava em me ver formado na faculdade, mas, infelizmente, não terá esse prazer; meu primo, Edinaldo, o qual me ensinou a ser corinthiano e me apresentou ao pagode; minha tia, Adelzita, dona da melhor farofa da família e uma pessoa que se preocupava comigo e minha tia Zélia, que, além de ter feito comigo um trabalho de faculdade contando sua migração da Bahia para São Paulo, sempre esteve presente na melhoria do bairro do Jardim Olinda, lutando pela eletricidade, água, como uma das fundadoras da Associação de Moradores do Jardim Olinda. Agradeço, em memória, aos três por terem sido parte da minha vida e da minha história.

Devo, também, agradecer às pessoas mais importantes da minha vida: minha mãe, Zenaide e meu filho, Antônio Carlos. Graças aos dois, eu não desisti da faculdade, e, principalmente, por conta de minha mãe, que sempre me incentivou durante todo esse percurso.

Agradeço também à minha orientadora e *sensei*, Profª. Drª. Michiko Okano, que *topou* embarcar comigo nessa pesquisa e que sempre me incentivou! Auxiliando-me, sendo compreensiva com as turbulências que passei nesse período. Por sua causa, fui apresentado a pessoas muito preciosas, como as do grupo *Kinyōkai*, que, além de terem me ajudado nesta pesquisa, receberam-me de braços abertos, mesmo eu tendo problemas, por conta do meu trabalho, para participar das discussões.

Agradeço, da mesma forma, aos meus familiares, Luciana, Lucas, Caio, Amanny, Célia, minha madrinha Rose, meu padrinho Ubirajara, Juliana, Carol, Camila, Aline, Zeny, Dinho e muitos outros, pois a minha família é grande demais para nomear todos. Todos estiveram presente em toda minha jornada.

Agradeço aos meus amigos de escola: Ghustavo Muniz, Thiago Estimo, Gabriel Dalan, Matheus Fanhoni, Gabriel Vieira, Vinicius Sampaio, Leonardo Santana, Hamilton Cangussu, Suellen Andrade, Lucas Belchior e Anderson Diego. Por mais que tenhamos acabado o colégio em 2014, a nossa amizade continua mais viva do que nunca.

Ao Rodrigo Vicente, ao Tadeu Sparvieri e à Iris Vitorino: meus três melhores amigos da faculdade, desde 2016. Passamos por tudo nesses anos, desde reformas no trevo do Bonsucesso, até as voltas para a Armênia com Rodrigo, paradas no *Mc Donald's* da Dutra, idas ao "bar do Rocha" e às festas no C.A. Amizades queridas que espero levar sempre.

Aos meus amigos de 2016 e de 2017: Felipe Yukio, Lucas Stella, Lucas Carvente, Lucas Knabben, Joel Correias, Michele Lima, Gabriel Dias, Camila Montefusco, Alex Victor, Deborah Caju, Laura Vergara, Alicia Vieira, Matheus Pacaterra, Adriano Freire, Beatriz Faleiros, Luiz Felipe, Ingrid Silva e Camila Mônaco.

Aos meus camaradas da "mesa", onde nos divertíamos jogando *Magic* e xadrez. Lá, tivemos grandes conversas sobre diversos assuntos aleatórios, além de fazer brincadeiras na frente do "bandejão": Luiz Bandeira, Elias Moraes, Otávio Marques, Vinícius Mendes, Vinícius Ayres, Pedro Azevedo, Marcela Rodrigues, Guilherme Chiavegatti e Cássio Nepomuceno.

À minha companheira, Beatriz Reis, quem me ouviu nos meus surtos, me ajudou em momentos difíceis, lia meus trabalhos para ver se estavam bons e que sempre me impulsionou para eu conseguir o meu melhor. Obrigado por ser essa companhia maravilhosa que, desde 2019, tem me feito uma versão melhor de mim mesmo.

Aos meus orixás, por terem aberto os meus caminhos para eu chegar aonde estou agora.

Aos meus amigos do Cursinho Popular do Capão: Gisele Matos, João Novacosque, Elis Emerencia, Brunna Prado, Léo Carmo, Nayara Sacramento, Camila Rubim, Renato Tião, Paloma Kotani, Vitória Maikher, Vitória, Camila Reis, Thaís Monteiro, Martim Braga, Laís Schalch, Raquel Farias, Victor Oliveira, Rodolfo Castanheira e Manoel Messias.

Aos meus amigos de trabalho do Etapa e do Pueri Domus, Edson Felipe, Mariana Nerome, Carlos Eduardo, João Ferreira, Everton André, Clarissa, Paulo Hoffman, André Bomfim, Diego Leão, Diego Hideki, Gabriel Lauand, Ramon Medeiro, Douglas Kazuki, Matheus Andrade, Nicolas Siqueira, Igor Sena, Lucas Lasalvia, Roberta Parra, Larissa Depizzol, Rafael Coelho, Antônio "Gordo", Caio Peroni, Kátia Castro, Bruna Maffei, Jacqueline Alberti, Daniel Quinteiro, Karina, Mariana Souza, Sarah Kliner, Lorena Haase, Jorge Arruda, Victor Galante, Ana Fernandes e Beatriz Kessel.

Ao grupo de estudos de Arte Sino-japonesa, espaço em que tivemos incríveis discussões sobre cinema.

À monitoria de História da Ásia e à Profª. Drª. Samira Adel Osman, pela formação que adquiri no meu tempo de participação na monitoria.

Enfim, são muitas pessoas queridas, algumas não foram citadas por questão de espaço, mas desejo que elas se sintam citadas em meu texto. Obrigado a todos.

Você não é perfeito, você comete erros e fica mais forte por causa deles. Eu acredito que essa é a verdadeira força.
Hyuuga, Hinata

RESUMO

Nos dias de hoje, o mangá e a animação são produtos japoneses, representativos de exportação mundial. Dado esse pressuposto, esta pesquisa estuda o mangá *Naruto* e sua continuação, o filme *Boruto: Naruto the movie*, com o intuito de observarmos as questões no âmbito da tradição e da modernidade japonesas. Ao considerarmos aspectos dessas obras e do folclore japonês, presente em ambas as modalidades, propomos compreender o motivo pelo qual é utilizado o signo do ninja e o código moral do caminho do *samurai*. Para isso, analisamos o código dos samurais, o símbolo do ninja, assim como o das figuras folclóricas constituídas no enredo e, por fim, a partir do método *kishōtenketsu*, uma avaliação do filme. O recorte dessas duas obras se justifica pela possibilidade de pensarmos em como a mensagem transmitida pelo autor Masashi Kishimoto é compreendida nos dias de hoje, tanto dentro do Japão, quanto pelo restante do mundo. Dessa forma, a hipótese que defendemos aqui é a de que há, nessas obras, a criação de um novo caminho do *samurai*, uma vez que, nessa recriação, Kishimoto, além de passar para o resto do mundo uma mensagem de esperança, aborda os problemas em que o novo público jovem tem de enfrentar.

Palavras-chave: História do Japão; Mangá; Anime; Bushido; Ninja; Tradição.

ABSTRACT

Nowadays, manga and animation are Japanese products, representative of its world exports. Via this assumption, this research studies the manga Naruto and its continuation, the film Boruto: Naruto the movie, in order to observe the issues within the scope of Japanese tradition and modernity. Through this work, when aspects of these narratives and Japanese folklore are considered, present in both modalities, understanding the reasons for the uses of the Ninja as a symbol as well as the Way of the Samurai as a moral code is proposed. For this, we analyzed the samurai code, the symbol of the ninja, as well as the folk figures constituted within the story and, finally, from the *kishōtenketsu* method, an evaluation of the film. The selection of these two creations is justified by the possibility of thinking about how the message transmitted by the author Masashi Kishimoto is understood today, both within Japan and by the rest of the world. In this way, the hypothesis that is defended in this work is that there is, within these tales, the creation of a new Way of the Samurai, since, in this recreation, Kishimoto, in addition to passing on a message of hope to the rest of the world, addresses problems that the new young audience must face.

Keywords: Japan’s history, Manga, Anime, Bushido, Ninja, Tradition.

SUMÁRIO

SUMÁRIO 9

INTRODUÇÃO 10

1 DO MANGÁ À ANIMAÇÃO 14
1.1 O MANGÁ 15
1.2 O FILME 24

2 ENTRE NINJAS E SAMURAI 33

3 FOLCLORE, TECNOLOGIA E NACIONALISMO. ENTRE AS LINHAS DO MANGÁ E DO FILME. 43

CONSIDERAÇÕES FINAIS 55

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA 58

INTRODUÇÃO

Atualmente, um dos maiores produtos de exportação cultural que o Japão possui é o *mangá*[1] e a sua adaptação animada, o *anime*, o qual, em 2020, pela primeira vez, teve seu mercado interno consumidor superado pelo externo[2]. Esses produtos, evidentemente, são consumidos pelo público brasileiro, tendo até, pelo menos a partir das duas últimas décadas, diversos eventos voltados para os seus consumidores, como o *AnimeFriends*. Desse modo, discutir acerca de um tema que está em alta no mundo é importante para que, com isso, possamos compreender o porquê de seu sucesso e como algo tão culturalmente distinto da maioria das sociedades é consumido de maneira incessante.

Os mangás mais recentes são casos de poucos estudos, visto que a mídia em si começou a ser estudada apenas em 1991[3]. Os quadrinhos japoneses, historicamente, são datados do século XIX, ganhando a forma que possuem hoje por conta da Era *Meiji*, onde o Japão, após ter contato com os estadunidenses, abrem os seus portos para outras nações, e isso gera um enorme intercâmbio cultural. Sendo os mangás um fenômeno mundial, a importância de se aumentar o estudo sobre essa área é oportuno pelo fato de que, ao compreendermos melhor esse objeto, seremos capazes de auxiliar outros possíveis pesquisadores desse fenômeno do Japão contemporâneo. Outro motivo, em tom pessoal, que me levou a esta pesquisa, é a minha afinidade com o mangá, haja visto que, desde os meus dez anos, ele é parte constitutiva da história de minha vida.

Dessa maneira, para compreendermos essas ocorrências, propormos, a partir de um recorte específico, uma análise de duas obras em específico do universo do autor Masashi Kishimoto, isto é: o *mangá Naruto,* 1997, escrito e desenhado por ele, e o filme *Boruto: Naruto the movie,* 2015, cujo roteiro é também de sua autoria, e é dirigido por Hiroyuki Yamashita. Pelo fato de serem duas mídias diferentes, decidimos enfocar apenas no roteiro e na história de ambos, já que a produção cinematográfica é uma continuação direta do mangá.

O enredo das duas obras, como fazemos notar, se passa no mesmo universo, sendo *Boruto: Naruto the movie* o mundo após o término de *Naruto*, onde a figura do ninja é utilizada por grandes países como guerreiros de elite para, de modo resumido, fazerem guerras. O protagonista de *Naruto*, homônimo ao título, sonha em ser o ninja mais forte de sua aldeia para

[1] Revista em quadrinhos japonesa
[2] GASSERUTO, Laura. ***Mercado externo de animês supera interno em 2020, segundo relatório***. Disponível em: <https://www.jbox.com.br/2021/11/07/mercado-externo-de-animes-supera-interno-em-2020-segundo-relatorio>. Acesso em: 03 jan. 2022.
[3] LUYTEN, Sonia Bide. ***Mangá****: o poder dos quadrinhos japoneses.* 2. ed. São Paulo: Hedra, 2012. p. 9

ocupar o cargo de *hokage*, já que, de acordo com as condutas especificas daquele universo, ele poderia ser socialmente aceito pelas pessoas que o ignoraram por conta de um demônio selado em seu corpo, a *kyūbi*. Nesse contexto, ao longo de sua jornada, sucedida por setenta e dois volumes em mangá, é observável a visão de Naruto sobre como um ninja deve agir independente da situação, perante os vilões que surgem conforme a obra se desenvolve. É notável, também, o grande uso de figuras folclóricas japonesas.

Já o enredo de *Boruto: Naruto the movie* ocorre após Naruto ter conquistado o tão sonhado posto de *hokage* em sua aldeia. Neste novo enfoque narrativo, acompanhamos o seu filho mais velho, Boruto, aprendendo sobre a importância dos treinamentos, da perseverança, do trabalho em equipe e, ao longo de sua trajetória, a respeitar os mais velhos. Assim, o filme funciona como uma introdução da personagem Boruto. Isto é, mostra-se o filho de Naruto assimilando, tal como uma criança, diversos valores, em diálogo com as profundas mudanças urbanas e tecnológicas feitas na aldeia que, de acordo com a narrativa, acabou facilitando a vida de seus jovens, fazendo com que estes, diferente da geração passada, não precisassem se esforçar tanto.

Dessa forma, para podermos analisar ambas as histórias, nosso trabalho foi dividido em três capítulos, tendo, respectivamente, os temas: *O mangá e o filme*; *O bushidō e o ninjutsu* e, por fim, *A tradição e a modernidade*. Em conjunto, os três capítulos buscam nos responder sobre o porquê da retomada do signo ninja nessas obras, bem como os motivos, no âmbito japonês, do evidente entrelace entre a tradição e a modernidade, visando, portanto, uma relação de aspectos culturais com a comunidade japonesa contemporânea.

O capítulo um busca fazer um histórico sobre o *mangá* como veículo, tendo em vista que, desde o século XVII, as xilogravuras eram extremamente populares no Japão, sobretudo pelo fácil acesso da população para comprá-las[4]. Além disso, o termo *mangá* surge com a obra de Katsushika Hokusai, *Hokusai Manga*, tendo apenas o modo de utilização de imagens similar com os produtos publicados de hoje. O *mangá*, da maneira que conhecemos atualmente, surge somente a partir da abertura dos portos japoneses para o resto do mundo, em 1868, no início do período *Meiji*[5].

Em seguida, o capítulo faz uma análise a respeito da história do mangá *Naruto*. Aqui, defendemos que a mensagem que a história busca transmitir não se distancia do recorte temático,

[4] VASCONCELLOS, Pedro Vicente F. ***Mangá-dô**: os caminhos das histórias em quadrinho japonesas*. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.17771/PUCRio.acad.8973>. Acesso em: 30 nov. 2021.
[5] *Idem.*

utilizado, de maneira geral, em *mangás* voltados para o público masculino, sendo, por isso, "constante as condutas japonesas típicas de autodisciplina, perseverança, profissionalismo e competição"[6]. Além disso, importa evidenciarmos que, dentro dessa lógica temática, há uma camada do nacionalismo japonês, idealizado por Nitobe Inazō no livro *Caminho do Samurai*.

Além dos desdobramentos e interpretações acerca do gênero *mangá*, também tratamos, no capítulo um, sobre o filme *Naruto: Boruto the movie*, fazendo um histórico sobre a animação japonesa que, semelhante à nossa fonte escrita, surge por conta das influências estrangeiras no país. Com isso, além de nos debruçarmos sobre o tema central[7] dessas distintas produções, utilizamos, também, o método de análise chamado *kishōtenketsu*.

Ainda no capítulo um, veremos que, com esse método, próprio do contexto do sudeste asiático, há a possibilidade de o filme ser dividido em quatro atos, cada um correspondente a uma parte distinta da trama, sendo elas o *ki, o shō*, o *tem*, e, por fim, o *ketsu*. Normalmente, essa narrativa do *kishōtenketsu* é chamada de "trama sem conflitos", pois o conflito não é algo necessário para a história acontecer.

Assim por diante, o segundo capítulo trata sobre as figuras históricas do ninja e do samurai, pois, apesar de os enredos de Naruto e Boruto serem sobre ninjas, o *caminho do samurai* é uma ideologia que aparece diluída no universo de Kishimoto. Ou seja, para isso, discutimos sobre Nitobe Inazō, o criador do livro *Bushidō - O Caminho do Samurai*, bem como sobre o modo com que o *bushidō* esteve subjacente ao nacionalismo japonês, licenciando diversos discursos[8].

Ainda nesse contexto, propomos um debate histórico sobre a figura do ninja, pois, até hoje, a realidade e a ficção se confundem. Ou seja, de acordo com os autores Pierre Souiyri[9] e Stephen Turnbull[10], sugere-se que a origem do mito do ninja foi difundida na região de Iga e Koga, uma vez que seus moradores utilizaram táticas de guerrilha, impedindo que o senhor de terras Oda Nobunaga tentasse dominar suas propriedades.

---

[6] LUYTEN, Sonia Bide. ***Mangá***: *o poder dos quadrinhos japoneses*. 2. ed., São Paulo: Hedra, 2012, p. 44.
[7] PENAFRIA, Manuela. ***Análise de Filmes*** - *conceitos e metodologia(s)*. In: VI Congresso SOPCOM, Lisboa: Anais eletrônicos..., SOPCOM, 2009. Disponível em: <http://www.bocc.uff.br/pag/bocc-penafria-analise.pdf>. Acesso em: 15 de dez. de 2021.
[8] NUNES, Gabriel Pinto. *O bushidô por Nitobe: uma nova identidade para a sociedade japonesa do século xx*. In: ***SIMPÓSIO NACIONAL DISCURSO, IDENTIDADE E SOCIEDADE***, Campinas.: Anais [...] **.** 2012. p. 8.
[9] SOUYRI, Pierre. Autonomy and War in the Sixteenth- Century Iga Region and the Birth of the Ninja Phenomenon. In: FEREJOHN, John A.; ROSENBLUTH, Frances McCall. ***War and State Building in Medieval Japan***. Stanford: Stanford University Press, 2010. p. 110-123.
[10] TURNBULL, Stephen. The Ninja: An Invented Tradition?. In: ***Journal of Global Initiatives****: Policy, Pedagogy, Perspective*, Vol. 9: No. 1, Article 3, 2014, p.23.

E, por fim, no último capítulo, debatemos sobre como a modernidade e a tradição japonesas são sobrepostas tanto no filme, quanto no mangá. Desse modo, destacamos que Kishimoto retrata, em seu universo, elementos presentes no imaginário social japonês, por meio de elementos amplamente difundidos na cultura popular japonesa, tal como as histórias de Jiraiya e os símbolos folclóricos, representados por *kitsunes* e *onis*.

De modo geral, em nosso último capítulo, com a discussão sobre modernidade, tratamos, portanto, sobre dois temas: a tecnologia e seus malefícios frente à preservação da tradição; e a discussão sobre o nacionalismo japonês, utilizando, sobretudo, a clássica proposta sobre os nacionalismos de Benedict Anderson, em *Comunidades Imaginadas*[11].

[11] ANDERSON, Benedict. ***Comunidades Imaginadas***: reflexão sobre a origem e a difusão do nacionalismo. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

1 – DO MANGÁ À ANIMAÇÃO

Como, por meio desta monografia, nos prontificamos a fazer uma análise sobre dois objetos distintos, iremos dividir este capítulo em duas subseções, uma para pensarmos no *mangá* como objeto, além de sua percepção e história na sociedade japonesa; e, outra, para pensarmos no filme, analisando suas características que possam corroborar nossas hipóteses.

As fontes que utilizamos possuem maneiras distintas de serem trabalhadas, ou seja, neste capítulo, buscamos discutir a metodologia e a análise que serão feitas para pensarmos no mangá *Naruto* e o filme *Boruto: Naruto the movie*. Dessa forma, embora pertençam a gêneros midiáticos distintos, teremos, com essa discussão, condições de sugerir pontes para ambas dialogarem. Nesse sentido, um dos trabalhos que norteiam nosso debate é o da dissertação de mestrado de Pedro Vasconcellos, intitulado *Mangá-dô: os caminhos da história em quadrinhos japoneses*, defendida em 2006, na qual o autor criou uma categoria de análise para os mangás, para que fosse possível elaborar uma metodologia própria para esse objeto.

O idealizador de nossas fontes é o *mangaká*[12] Masashi Kishimoto, nascido na cidade de Katsuta no Japão em 1974. Desde pequeno, se interessa por *mangás*, decidindo seguir carreira nesse âmbito[13]. Em 1999, conseguiu, ao ganhar um prêmio de desenhos, ter sua chance de serializar *Naruto* na *Shonen Jump*, famosa revista de histórias em quadrinhos para o público infanto-juvenil masculino.

O *mangá* de Naruto possui, então, um total de longos setecentos capítulos, divididos em setenta e dois volumes e publicados no período de 1999 até 2014. Ao longo de quinze anos de serialização, é possível perceber que, no desenvolvimento de seu enredo, os principais temas que são abordados nos quadrinhos giram em torno do *esforço* e da *amizade.* Além disso, um elemento a ser ressaltado é a nomeação dada ao primeiro e ao último volume do mangá: ambos *Uzumaki Naruto*, nome do protagonista. A escolha parece sugerir um ciclo, um círculo completo na história, pelo encontro, no mesmo ponto, do início com o fim.

[12] Nome dado para quem desenha mangás.
[13] ANÔNIMO. ***Masashi Kishimoto***. Disponível em: <https://www.rika.com.br/autor-john-romitamasashi-kishimoto>. Acesso em: 05 fev. 2021.

Já o filme *Boruto: Naruto the movie* é, como destacamos nos últimos parágrafos, sequencial ao mangá e, também, o oitavo filme da saga *shippuden*, um dos únicos considerados canônicos no enredo, diferente dos demais, cujos desdobramentos não afetam a história principal do *mangá*. O roteirista do filme é o mesmo autor de *Naruto*, Masashi Kishimoto, que teve como diretor Hiroyuki Yamashita, sendo seu segundo trabalho nesta função. Antes, Yamashita foi animador chave de outras produções cinematográficas da série *Naruto*, sendo responsável pelas cenas mais complicadas de uma animação.

1.1 - O MANGÁ

O termo *mangá* possui uma história de origem nas xilogravuras, populares no Japão durante os séculos XVII ao XIX. O seu nome, como fizemos notar na introdução, é vindo de uma obra feita por Katsushika Hokusai, chamada *Hokusai Manga*[14], retratando de temas sobre vida cotidiana e, também, sobre os movimentos do corpo. No entanto, isso não significa que o mangá do século XXI é o mesmo feito por Hokusai, já que o mangá que concebemos nos dias de hoje é produto de um complexo processo, advindo do evidente contato cultural entre o Japão e os países que representam o que é nos dado como "Ocidente".

Dessa forma, a criação do *mangá* moderno começou na era *Meiji*, momento em que o Japão se abriu para o restante do mundo, sobretudo pelos contatos com os povos europeus e estadunidenses. Junto a essa nova ligação sociocultural, houve acesso aos elementos comuns do cotidiano desses lugares, representados, principalmente, por duas características que constituíam boa parte dos jornais europeus da época: a charge e o cartum. Desse modo, de acordo com Sonia Luyten:

> (...) Wirgman saiu de Londres para o Oriente, em 1857, como correspondente especial do Illustrated London News. Em 1859, chegou ao Japão, casou-se lá e fixou residência permanente. Em 1862, editou uma revista de humor, Japan Punch, e introduziu os japoneses no universo das charges políticas: 'os cartuns jornalísticos eram um novo tipo de humor e arte para os japoneses e tão fascinados ficaram que até editaram uma versão traduzida do Japan Punch.' Wirgman é hoje considerado o patrono da moderna charge japonesa e a cada ano é realizada uma homenagem em seu túmulo em Yokohama. Wirgman frequentemente usava balões em suas charges e Bigot, por sua vez, os arranjava em sequência, criando um padrão narrativo. Esse é um momento importante na evolução histórica dos mangás, quando houve a fusão de uma longa tradição com a inovação, desaguando no nascimento das histórias em quadrinhos como veículo de comunicação.[15]

[14] VASCONCELLOS, Pedro Vicente F. ***Mangá-dô**: os caminhos das histórias em quadrinho japonesas.* Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.17771/PUCRio.acad.8973>. Acesso em: 30 nov. 2021.
[15] LUYTEN, Sonia Bide. ***Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses*. 2. ed. São Paulo: Hedra, 2012, p. 101.

Só a partir de tal acontecimento que é possível se debater sobre o processo de surgimento do *mangá* contemporâneo. No presente, compõe o cotidiano popular da sociedade japonesa e abrange um grande público-alvo, tendo, inclusive, a biografia do imperador japonês Hirohito em seu formato. Em um artigo, Luyten fala sobre como o poder das imagens nos mangás fazem com que qualquer tipo de público seja alvo para a leitura, pois é colocado nele os sonhos e anseios da população[16].

É precisamente nesse contexto que discutimos o mangá *Naruto*, uma vez que, no início do mangá, antes do arco *shipudden*[17], os conceitos de *esforço*, *trabalho duro* e *persistência*, partes constitutivas do que Luyten defende são postos ao máximo.

Figura 1 e 2 – Naruto, Luta de Rock Lee contra Gaara

Fonte: KISHIMOTO, Masashi. 2002, cap 82 e 84.

[16] LUYTEN, Sonia Bide. ***Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses*. 2. ed. São Paulo: Hedra, 2012.
[17] *Shippuden* é a nomenclatura dada para a segunda parte do mangá, que ocorre a partir do volume 28 com Naruto mais velho.

Nesses dois trechos, o primeiro vindo do capítulo 82 e o segundo do 84, é possível notar um dos exemplos do que é considerado *trabalho duro* na obra. A personagem em foco é Rock Lee, secundário na trama, que, em específico, não detém a habilidade de fazer ilusões (*genjustu*) ou *jutsus*[18] elementais, sendo obrigado a se concentrar no *taijutsu*, um tipo de luta que só necessita do uso de mãos e pés. Isso, no entanto, não deteve seu sonho de se tornar um ninja e mostrar toda a sua habilidade durante esse percurso. Por mais que ele acabe perdendo, na batalha que corresponde aos capítulos já citados, é possível notar que Lee ganha, por isso, o *respeito* de seus colegas que estavam lhe assistindo (era uma espécie de competição), sendo representado, nesse momento, a notar pelo título do último capítulo de sua luta, *como um ninja esplêndido*. Ao seguir o conceito de trabalho duro, portanto, a personagem ascende de categoria, deixando de ser um ninja sem habilidade, para ser um ninja *esplêndido*.

Como destacamos, os discursos de superação e emoção permeiam todo o mangá, a exemplo da história de Rock Lee. Mas é no enquadre principal, com as dificuldades e lutas do protagonista, que todo o enredo é desencadeado, como na figura 2, com trecho anexado do capítulo inicial, quando Naruto passa, apesar das primeiras reprovações, no exame para se tornar um ninja.

Figura 3 – Naruto tentando novamente se tornar um ninja

Fonte: KISHIMOTO, Masashi. 2002, cap 1.

[18] Poderes que utilizam o *chakra* para serem feitos.

Ou seja, embora o pesar das primeiras reprovações, assim como o das dificuldades impostas nesta sociedade, que o isola deliberadamente, por conta da condição mencionada nas seções anteriores, a personagem não desiste de seu objetivo e continua tentando, até conseguir ser aprovado para ninja. Desse modo, o fato de Naruto nunca desistir se transformou em algo corriqueiro para a comunidade de leitores, sendo objetos de piadas ou de frases motivacionais, como temos no exemplo a seguir:

Figura 4 – *Tweet* do site Twitter com uma imagem de Naruto como *hokage*, e os dizeres "Se o Naruto não desistiu, porque você desistiria?"

Fonte: KONOHA, Legado de. Twitter: Legado de Konoha. Disponível em: < https://twitter.com/legadodekonoha/status/1237164337367781377>. Acesso em: 18 dez. 2021.

Pela dimensão social que o grupo de leitores cria, *Naruto*, muitas vezes, acaba por inspirar pessoas a quererem continuar *trabalhando* em seus objetivos práticos, ou, retomando o discurso do protagonista, *seguindo seus sonhos*. No público brasileiro, é possível verificarmos melhor essa dimensão e impacto ao verificarmos o trabalho de conclusão de curso de Amanda Annunciato [19]. A pesquisadora, em sua proposta, entrevistou diversos consumidores de animações japonesas e, em meio às respostas computadas, formalizou a generalização de que Naruto é um dos grandes exemplos de *amizade*, além de *honra* e *lealdade*, conceitos característicos do *bushidō*, mas que é retomado para além dos das fronteiras nipônicas.

[19] SILVA, Amanda Annunciato Lara. ***Fãs de anime no Brasil e caminhos socioafetivos do entretenimento*: *um estudo a partir de pesquisa empírica.*** TCC (Graduação) - Curso de História da Arte, Universidade Federal de São Paulo, Guarulhos, 2020. Disponível em: <https://repositorio.unifesp.br/handle/11600/60693>. Acesso em: 28 nov. 2021.

Dessa forma, no que corresponde ao conceito de amizade em *Naruto*, destacamos, na obra, alguns exemplos que delimitam o modo com que o protagonista entende a amizade: a personagem age imprudentemente e arrisca sua vida para poder salvar os seus amigos, ou, de modo corriqueiro, também se arrisca para convencê-los de que estão errados, em uma dada conduta desviante.

Figura 5 – Rivalidade e amizade entre Naruto e Sasuke

Fonte: KISHIMOTO, Masashi. 2002, cap 694.

Isto é, ao longo de toda a obra, a temática que parece estar subjacente às principais peripécias do enredo é a amizade e a rivalidade, colocadas à prova por meio de uma luta, pois, desde que Sasuke (esquerda) abandona sua vila e seus amigos para seguir a sua vingança contra seu irmão, Naruto (direita) nunca desistiu de *salvá-lo* e continuou *lutando* pela amizade, mesmo com Sasuke rejeitando-o veementemente.

Os assuntos mencionados compõem um padrão para mangás voltados para o público infanto-juvenil, uma vez que, de fato, abordem essas temáticas em comum, mas de diferentes maneiras. De acordo com Matheus Volnutt, que escreve no site *Terra Nérdica*[20], ambiente que discute assuntos da cultura *pop*, há, no mangá *shounen* (quadrinhos voltados para garotos),12 arcos[21]: o mundo comum; o chamado para aventura; o treinamento ou torneio; o assassinato, o divisor de águas, o retorno, o fim da paz, as revelações e o arco final (que é dividido em 3 partes). Volnutt se baseia no livro *A Jornada do herói* de Joseph Campbell, que possui as

[20] VOLNUTT, Matheus. ***A fórmula shounen****: saiba como criar um mangá de sucesso*, 2020. Disponível em: <http://terranerdica.com.br/index.php/2020/05/15/a-formula-shounen-saiba-como-criar-um-manga-de-sucesso/>. Acesso em: 11 nov. 2021.
[21] Arco é a denominação como são chamadas as partes das histórias dos mangás.

mesmas 12 partes, porém Volnutt traz a jornada para dentro dos *animes* e adapta alguns trechos que não correlacionam com as obras japonesas.

Pensando no padrão proposto por Volnutt, o universo de Kishimoto começa com a apresentação dos personagens e do mundo onde eles estão inseridos. Nele, como introduzimos, há ninjas e poderes baseados em uma força chamada *chakra*[22], cujo foco da trama é o protagonista Naruto. Nesse sentido, o capítulo 1 mostra a Aldeia Oculta da Folha, lugar em que Naruto mora e coloca a sua personalidade como alguém que cria confusões. Ele faz parte da Academia Ninja, instituição que forma os estudantes para se graduarem na condição de ninja. Esses personagens são distribuídos em *ranking*, a partir do mais baixo, o de *gennin*, até o sonhado posto *hokage*.

Logo depois do capítulo introdutório, apresenta-se mais do mundo dos ninjas, onde são mostrados como funcionam os modelos de equipes. Cada uma delas são formadas por três *gennin* e um *jonnin* (segundo rank mais alto, atrás somente do *hokage*). Desse modo, o time de Naruto é formado por ele, Sasuke Uchiha (principal co-protagonista), que deseja vingar o seu clã e matar o seu próprio irmão, e Sakura Haruno. A partir desse momento, temos a primeira missão do time, que seria uma escolta de um construtor de pontes até o seu país natal.

Nessa missão, o leitor é posto no "chamado para a aventura" e o autor utiliza essa parte para poder expandir o mundo, mostrando que existem outros países e outras aldeias ninjas, cada uma com a sua própria maneira de treinar seus alunos, por mais que os *rankings* sejam os mesmos. Além de que, também, são apresentadas as habilidades únicas dos sujeitos que estão no centro narrativo, tais como as do clã de Sasuke que, com o *sharingan*[23], conseguem copiar *jutsu*s, assim como as de Naruto, hospedeiro de um demônio que destruíra sua vila, chamado *Kyūbi* (baseado na figura da raposa de nove caudas do folclore japonês). Ao fim, eles conseguem vencer adversários fortes, com a corriqueira atitude de, pelas palavras, fazê-los se tornarem aliados.

No que diz respeito ao "treinamento ou torneio", Kishimoto, na primeira parte, explora o teste que o ninja faz para subir de ranking (no caso, indo de *gennin* para *chunnin*), uma avaliação divida em três fases. A primeira é uma prova escrita, a segunda, uma prova de sobrevivência em equipe e a última, um torneio individual que, nesse contexto, pouco importa se foi ganho ou não, mas, sim, a estratégia escolhida ao longo das batalhas.

[22] *Chakra* para o universo de *Naruto* é uma energia que todos os seres vivos possuem, sendo ela a combinação entre a energia física e a mental.
[23] Poder ocular característico do clã Uchiha, seus poderes se baseiam em ilusão e copiar *jutsus*.

Nesse trecho, entre a segunda parte e a terceira, ocorre um minitreinamento: tanto Sasuke, quanto Naruto em seus treinos. Por hora, vemos que duas figuras históricas do universo de Kishimoto, os chamados ninjas lendários (*sannin*), estão interessadas neles, o vilão Orochimaru com interesse em Sasuke e Jiraya em Naruto.

Ainda de acordo com a proposta de Volnutt, o autor junta as partes do "assassinato" com o "divisor de águas", em apenas um único arco, pois os acontecimentos no primeiro trecho começam a ter um impacto somente na segunda parte, diferente dos outros que possuíam um começo, meio e fim mais claros, pontuados em um mesmo arco. A primeira parte começa com Itachi, o irmão de Sasuke, que, nesse momento, compõe a organização criminosa *Akatsuki*[24], voltando para sua aldeia natal com intuito de sequestrar Naruto, uma vez que sua organização tem interesse na *Kyūbi*. A partir desse embate, Sasuke, é chamado pelo irmão mais velho de fraco, acabando por frustrá-lo e aliando-se aos vilões, já que Orochimaru o seduziu.

O final desse arco é concluído com Sasuke se exilando da vila natal sob o único objetivo de ficar mais forte, sob a tutela de Orochimaru. Seus amigos, no entanto, acreditam que ele tenha sido raptado e fazem uma missão de resgate. Após lutas contra ninjas aliados a Orochimru, há um embate entre Naruto e Sasuke que, além de ser um combate físico, representa, do mesmo modo, um embate emocional, pois Naruto não desiste de sua amizade com Sasuke, enquanto este esquece dos amigos e pensa somente num objetivo para além da amizade e de suas relações que, em tese, lhe atrasam.

A luta entre os dois termina com um empate, entretanto Sasuke deixa a vila e Naruto retorna sozinho, se culpando por não ter conseguido fazer seu amigo continuar na vila. Ele decide viajar com Jiraya em uma jornada para ser treinado, deixando Sakura na vila (que acabou sendo treinada por Tsunade, a atual *hokage*, ex-companheira de time de Jiraya e Orochimaru).

Após um pulo no tempo, o mangá acaba "mudando" o seu nome e ganha o subtítulo *shippuden*, que abarca a adolescência de Naruto. Seu reingresso para a vila se divide em alguns arcos principais, sendo eles o Resgate do *kazekage*[25] (que possui um demônio similar ao de Naruto no corpo), a missão na Ponte *Tenchi* (onde é a primeira vez que Naruto se reencontra com Sasuke) e Contra a *Akatsuki*. Esses três arcos servem para apresentar o novo vilão da obra e os seus objetivos. Isto é, a *Akatsuki*, uma organização terrorista (aquela que Itachi faz parte), que possui o objetivo de capturar todos os demônios (do mesmo tipo que habitam Naruto), para conseguir, embora de modo contraditório, a paz mundial.

[24] Em japonês *akatsuki* significa amanhecer.
[25] Equivalente ao *hokage*, porém o *kazekage* pertence a Aldeia da Areia.

O trecho sobre o fim da paz é relativamente curto se compararmos com o anterior, já que se abrangem dois arcos que ocorrem paralelamente: a morte de Jiraya e a luta de Sasuke contra o seu irmão. Cronologicamente, o leitor descobre que o chefe da organização *Akatsuki* foi um discípulo de Jiraya, que encontrou três crianças vivendo no meio de um país em guerra e as ensinou a sobreviver. Porém, essas crianças, agora adultas, almejam alcançar a paz no mundo por meio desses demônios extremamente destrutivos.

Na luta de Sasuke com seu irmão, é possível observar um dos motivos de Itachi ter matado todo o seu clã e ter decidido deixar o irmão vivo. O poder dos Uchihas, o *sharingan*, ganha mais poder com fortes emoções, sendo as mais poderosas o luto e o ódio, então ele matou os seus parentes para ganhar mais força. A luta se encerra com a morte de Itachi.

Essa última parte é um prelúdio para o trecho do arco das revelações: há a luta de Naruto contra o chefe da *Akatsuki*, Nagato, bem como sua eventual derrota que, ao deixar de ser vilão pela força das palavras do protagonista, troca a sua vida pela das pessoas que havia matado. Fica claro que, nessa parte, há alguém controlando a organização secretamente: o mascarado Tobi, que, ao longo do enredo, mostra ser um amigo do professor de Naruto (Kakashi), Obito Uchiha.

A penúltima parte da obra contém informações importantes para o entendimento da relação entre Naruto e Sasuke, tendo em vista o debate sobre geração, propósito e dualidade. Com o ataque de Nagato à Vila da Folha e sua derrota, Obito toma controle da *Akatsuki* e entra em guerra com todas as cinco vilas ninjas principais, ao passo que Sasuke se torna criminoso internacional e se junta à *Akatsuki*. Além disso, o leitor descobre que o pai de Naruto foi o quarto *hokage*, tendo sua morte ocorrida para poder salvar o filho e a Vila da Folha.

Quando a guerra começa, um dos aliados da *Akatsuki* revive grandes vilões que já passaram na trama e outros heróis do passado, que não haviam aparecido antes. Entre os revividos, há quatro que são cruciais para a história: os quatro primeiros *hogake*. Estes são revividos para resolver as dúvidas de Sasuke sobre o que é um ninja e uma aldeia. O primeiro *hokage*, Hashirama Senju, um dos fundadores da Vila da Folha, conta a história de sua fundação.

Hashirama informa ao leitor que o lugar foi fundado por conta de guerras entre senhores feudais, que contratavam os clãs ninjas para guerrear (como se fossem um exército mercenário), sendo os mais fortes e os mais frequentemente empregados, os Senju e os Uchiha. Desse modo, as batalhas acabavam sendo travadas um contra o outro. O líder dos Senju era Hashirama e o dos Uchiha era Madara, o primeiro não queria mais fazer guerra, principalmente pela matança

estar atingindo crianças. Dessa forma, este se encontrou com Madara para criar um tratado de paz e um lugar onde eles pudessem viver em harmonia.

A trégua é aceita, mas os ressentimentos que uma família tinha com a outra continuavam existindo, principalmente pelo irmão de Hashirama, Tobirama, que via todos os Uchiha como vilões, haja visto que ele sabia sobre como o *sharingan* conseguia poder por uma grande emoção, a mais comum era a adquirida através do assassinato de pessoas queridas. Assim, quando Hashirama e Madara finalmente terminam de construir a Vila da Folha, o líder Senju deseja que o Uchiha seja o primeiro *hokage*, mas isso causa desconforto na aldeia e votam para Hashirama ser o primeiro. Com medo de Tobirama se tornar o próximo *kage*, Madara foge da aldeia, luta contra seu melhor amigo Hashirama e acaba perdendo a batalha final.

Após algum tempo, quando Tobirama assume a liderança da vila, acontece uma grande perseguição aos Uchiha, colocando-os em posições de menos prestígios, como a polícia, tirando desse clã quase todo o seu poder político. Essa perseguição acabou criando um clima de revolta no futuro que, para encerrá-la, o terceiro *hokage* pede para Itachi matar a sua família, a fim de impedir uma revolta e uma guerra civil devastadora. A partir daí, o real motivo da chacina feita por Itachi e escondida do seu irmão antes de morrer é revelado ao leitor. Nesse trecho, é também mostrado que o clã Uzumaki, clã de Naruto, faz parte também dos Senju, para demonstrar que o conflito entre Senju e Uchihas, por meio de Naruto e Sasuke, representa uma relação extremamente parecida com a de Hashirama e Madara.

A partir desse momento, o conceito de *esforço* e o de *trabalho duro* acabam sendo deixados de lado, pois o fator linhagem sanguínea e predestinação acabam lhes substituindo. Tanto Naruto, quanto Sasuke não são somente pessoas que se esforçaram na vida para chegar aonde estão, mas, na verdade, possuem, na linhagem sanguínea, um elemento que os ajudou ao longo da caminhada.

Quer dizer, isso fica ainda mais claro quando, no arco final, descobre-se que o *chakra* só existe por conta de um ser alienígena, Kaguya, que comeu a fruta proibida e espalhou esse poder pelo mundo. Além disso, é mostrado que Naruto e Sasuke são reencarnações dos filhos do homem que criou todos os *jutsus*, o sábio dos seis caminhos, filho de Kaguya.

Figura 6 – Quadro sobre as reencarnações de Ashura e Indra em Hashirama e Madara

Fonte: KISHIMOTO, Masashi. 2002, cap 671.

Acreditamos que esse momento final destoa de todo o resto, se observarmos no sentido que podíamos enxergar logo nos primeiros capítulos, pois os personagens mais fortes da trama são reencarnações de seres considerados divindades no universo de Kishimoto. No entanto, esse problema é consertado no filme *Boruto: Naruto the movie*, embora o enredo ofereça uma série de ressalvas e condições, uma vez que a reencarnação só funcionaria se, de fato, Naruto *trabalhasse duro*.

Importa destacar que, nessas regras da reencarnação, há a necessidade dos *ideais*, discussão que será retomada no capítulo que abordamos o *bushidō*, pois para entender os ideais de Naruto e Sasuke, é necessário compreender o caminho do samurai e o caminho do ninja, conceitos distintos do modo como o mangá explica.

1.2 - O FILME

Ao se fazer uma breve história da animação japonesa, podemos perceber que há um caminho similar ao do mangá, sendo introduzida, como mencionamos nas seções anteriores, na era *Meiji*, com a abertura dos portos para as outras nações. Porém, diferente das charges e cartuns, o cinema só foi introduzido em 1910, para haver, a partir de 1913, o primeiro curta-metragem animado japonês[26]. As primeiras animações japonesas eram baseadas apenas em

[26] FARIA, Mônica Lima de. História e Narrativa das Animações Nipônicas: algumas características dos animês.In: **Actas de Diseño**, Buenos Aires, 2008, p. 151. Disponível em:< https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/actas_de_diseno/detalle_articulo.php?id_libro=1&id_articulo=5654>. Acesso em: 15 dez. 2021

fábulas para crianças, paradigma que começou a ser mudado com a guerra sino-japonesa, em 1931[27].

A mudança causada pela guerra não foi somente no âmbito do cinema, mas, também, generalizada para todas as mídias japonesas. Saseo Ono, um desenhista de propagandas que morou na Indonésia ocupada pelo Japão, fala um pouco sobre a importância que o Governo japonês dava, por meio de desenhos, à propaganda:

> Hence the importance of cartoonists to newspapers has, if anything, grown during the last few years. Most governments are equally aware of this importance, and it is no exaggeration to say that in Japan the cartoonists today have practically the same status as the men in the foremost battlefront. The present world conflagration is bound to entail a new blossoming of Japanese caricature on a really nationalistic basis.[28]

O excerto acima trata sobre a situação em 1942. Podemos dizer que, desse modo, os animadores e cartunistas japoneses não possuem a mesma influência de antigamente. Não é exagero, no entanto, afirmarmos que, a partir desse relato, as animações japonesas possuem importância para a juventude até hoje, moldando condutas morais, tal como fazem as fábulas dos irmãos Grimm para além das fronteiras do sudeste asiático.

Essa mudança temática só retorna a tratar temas não relacionados à guerra com Osamu Tezuka, *mangaká* mais influente no Japão, retomado nas composições artística até hoje, com suas criações de estilos de desenho. Tezuka, nesse sentido, também foi o responsável por abordar diversos temas em suas histórias, principalmente por ter visto os ataques nucleares de Hiroshima e Nagasaki. Foi ele também que corroborou a expansão dos animes, chegando ao ponto de hoje ser um fenômeno mundial[29].

Antes de entrarmos na temática central desta seção, interessa notar que o título do filme, objeto de nossa análise, encontra-se totalmente em inglês, diferente de outros títulos da mesma franquia. Quer dizer, embora esteja em sua grafia japonesa *ボルト-ナルト・ザ・ムービー*, é utilizado, nesse registro, o *katakana*, um tipo de alfabeto para palavras estrangeiras. Dessa forma, se romanizarmos esses caracteres, o título é lido como *Naruto: Boruto za Mūbī*[30]. Então,

---

[27] *Idem*.

[28] SASEO, Ono. **Japanese Cartoons through the ages**. 1942. Disponível em: <https://evols.library.manoa.hawaii.edu/bitstream/10524/32048/58-Volume2.pdf.> Acesso em: 17 nov. 2021. Tradução nossa: *(...) Daí a importância dos cartunistas para os jornais, se alguma coisa, cresceu durante os últimos anos. A maioria dos governos está igualmente ciente dessa importância, e não é exagero dizer que no Japão, os cartunistas de hoje têm praticamente o mesmo status que os homens na frente de batalha mais importante. A atual conflagração mundial está ligada a implicar um novo florescimento da caricatura japonesa em uma base realmente nacionalista (...).*

[29] LUYTEN, S. M. B. ***O sonho japonês e a difusão do mangá***. Revista USP, *[S. l.]*, n. 27, p. 137, 1995. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/28348>. Acesso em: 12 jan. 2022.

[30] Aqui, nós podemos notar melhor que o *za Mūbī* remete ao *the movie*, se pensarmos foneticamente.

é possível interpretar que o filme, a partir dessa escolha, não foi feito destinado somente para o público japonês, mas, sim, para todo o mundo.

Sobre a estrutura do filme, é possível analisá-la por meio do *kishōtenketsu*, normalmente utilizado para poesias japonesas. Esse modelo começou a ser aplicado para outras mídias, encaixando-se com o filme em questão. A estrutura se divide em quatro partes: a *ki*, referente à introdução dos personagens e do mundo onde estão inseridos; o *shō*, o desenvolvimento da trama, que caminha para o ápice do filme, muitas vezes nada de importante acontece nele; o *ten*, uma quebra com o resto da trama e a apresentação de algo importante e, por fim, o *ketsu*, a conclusão da história ou o resultado[31], também conhecido como reconciliação.

Muitas vezes, essa estrutura é chamada de *sem conflitos*, pois ela não necessita de uma peripécia para a história seguir. Isso, entretanto, não significa que o conflito não possa existir: ele apenas não é inerente à estrutura para a execução do enredo, uma vez que a trama poderia se desenvolver mesmo sem ele.

O filme começa com a já citada ameaça do final do mangá *Naruto*, na qual há dois seres alienígenas, da mesma espécie de Kaguya, dirigindo-se para a Terra a fim de investigarem a fruta de *chakra*, mencionada anteriormente. Sasuke, que estava em investigação, acaba se encontrando com esses dois novos vilões. Sendo obrigado a recuar, comunica Naruto o embate.

A seguir, em um dos corriqueiros cotidianos dos ninjas do universo de Kishimoto, Boruto, filho de Naruto, tal como Sarada, filha de Sasuke, são apresentados ao telespectador. Esses dois ninjas, por sua vez, estão sob a tutela de Konohamaru, um amigo de infância de Naruto. Dentre as motivações dessas personagens, é introduzido que Sarada deseja, assim como o protagonista quis, tornar-se *hokage*, diferente de Boruto, que não possui nenhum interesse no cargo de seu pai.

Ainda sobre os pressupostos desse enredo, importa observamos que há, nessa nova geração, uma tecnologia que, ao copiar os efeitos e as diversas técnicas ninjas, permite que qualquer um consiga realizar um *jutsu*. No entanto esse artifício é tido como perigoso, já que, em tese, ainda estava em teste. Assim, ao longo dessa parte, há, de acordo com os pressupostos da estrutura kishōtenketsu, elementos correspondentes ao *ki*, que, com seu fim, segue para o *shō*.

Desse modo, por meio da cena na qual o *hogake* Naruto é entrevistado num programa de televisão, é de se notar que a Vila da Folha, nesse momento, é ambientada em um contexto

[31] GOOGLE ARTS. **Kishōtenketsu**. Disponível em: https://artsandculture.google.com/entity/m02x7rxh?hl=pt. Acesso em: 29 dez. 2021.

urbano, tendo em vista que há, nela, aparatos tecnológicos, como objetos voadores e telões nas fachadas de prédios, e, evidentemente, um *fast-food*. Com o consequente aumento populacional, prédios são construídos em meio à antiga e pacata vila, imagem construída pelo mangá *Naruto.* Além disso, o monumento *hokage* que foi, nas gerações passadas, palco de grandes batalhas, torna-se, agora, um ambiente administrativo.

Em meio a esse progresso material, o "foco" cinematográfico do filme releva uma difícil relação entre filho e pai, uma vez que Boruto tenta, a todo momento, chamar atenção do atarefado Naruto. Por isso, o filho rebelde pede para que Sasuke, antigo rival de Naruto, prepare-o para a sua participação no exame *chunnin*. Para aceitá-lo na condição de discípulo, Sasuke sugere que o jovem deva aprender um *jutsu* característico dos Uzumaki, clã de seu pai. Pela primeira vez, com isso, Boruto treina intensamente pela aprovação do *sensei.* Entretanto, frustrado por não conseguir executar a técnica como seu pai, Boruto faz acordo com o cientista responsável pela tecnologia do *jutsu*, mencionada acima. Para tanto, embora seu uso fosse proibido, o cientista só lhe emprestaria o protótipo da tecnologia, caso o jovem *gennin* utilizasse-a no exame *chunnin*, sob o intuído de promovê-la como produto.

Ao aceitar o acordo com o cientista, há uma quebra com a apresentação, elemento importante para o *ten*, pois, aqui, conforme os pressupostos preliminares da trama, Boruto se recusa a treinar e decide seguir o caminho mais fácil, optando por um artifício tecnológico. Com isso, há uma atitude desviante, em meio às condutas dos demais ninjas, uma vez que ele é único a escolhê-la.

O exame, então, segue o mesmo modelo da geração de seus pais. A primeira é composta por uma questão de verdadeiro ou falso, na qual os participantes devem se mover em direção a um "O" (verdadeiro) ou um "X" (falso). No entanto, independente da resposta, todos irão cair em um buraco. Dessa forma, caso um integrante da equipe fique sujo com a substância do fundo do buraco, o time inteiro será eliminado. Na segunda etapa, há uma brincadeira conhecida no Brasil, o *rouba bandeira*, em que uma equipe deve roubar a bandeira da outra e voltar para o seu território. Nas duas provas, Boruto consegue passar graças ao já mencionado equipamento, haja vista a sua incapacidade de enfrentar os demais que, evidentemente, treinaram sem nenhum apetrecho.

Sob a mesma estrutura do torneio ocorrido em *Naruto*, o próprio *hogake* Naruto está acompanhando as lutas junto dos outros líderes das aldeias participantes do exame. Ao longo delas, o líder "da Folha" percebe a trapaça de seu filho, desclassificando-o do exame. A partir

daí, os seres alienígenas do início voltam a aparecer para sequestrar Naruto, dando início ao ato do *ketsu*, marcado pela reconciliação a ser desenvolvida.

A batalha final de Naruto e Sasuke contra os dois vilões serviu para ensinar Boruto sobre o valor do *trabalho duro*, da *persistência* e do *trabalho em equipe*, algo mencionado diretamente na mesma entrevista feita com seu pai, mencionada acima. Pelo enredo, então, é factível que há uma crítica subjacente, sugerindo que *atalhos* são ruins, já que, além do mais, o misterioso apetrecho, que visava facilitar o trabalho ninja, é usado pelo vilão para fortalecê-lo, ficando com a aparência de um *oni*[32].

Por fim, o ato serve de chave para a resolução dos problemas que Boruto teve nos treinos, já que a aparente falha na sua realização do *jutsu* era, na verdade, uma habilidade única que impede de o vilão escapar. Desse modo, depois de compreender o significado do *trabalho duro* e, com o auxílio de seu pai, Boruto dá o golpe final contra o vilão.

Com isso, sob outra perspectiva, iremos utilizar uma das propostas de análise, sugerida por Manuela Penafria[33], cujo objetivo é procurar identificar, no filme, o seu tema para podermos, desse modo, estabelecer relações sobre o modo com que, a partir de animações japonesas, se entende a mídia.

Ou seja, tendo em foco a cena captada na figura 6, é possível delimitarmos o tema dessa produção, quando Naruto sugere um conselho, ao comentar sobre o exame *chunnin* e sobre sua importância na constituição da futura geração:

[32] Demônio japonês.

[33] PENAFRIA, Manuela. ***Análise de Filmes*** - *conceitos e metodologia(s)*. In: VI Congresso SOPCOM, Lisboa: Anais eletrônicos..., SOPCOM, 2009. Disponível em: <http://www.bocc.uff.br/pag/bocc-penafria-analise.pdf>. Acesso em: 15 de dez. de 2021.

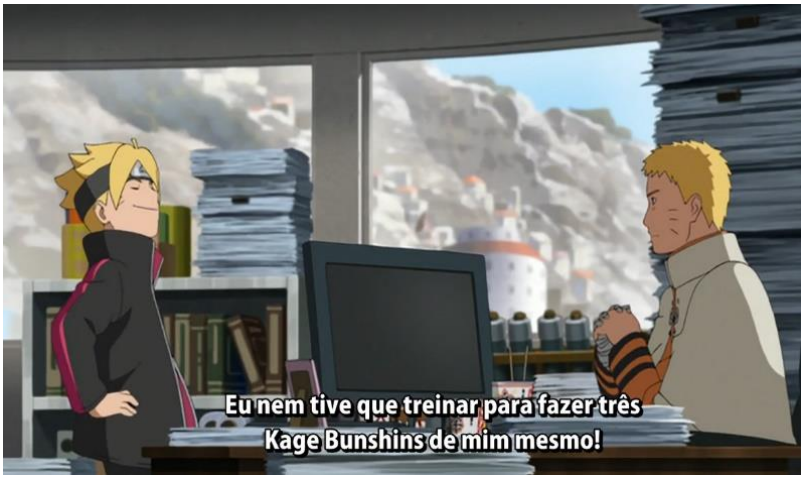
Figura 7 – Em meio a nova paisagem da Vila da Folha, o *hogake* Naruto, na televisão, oferece um conselho, por meio de uma entrevista.

Fonte: *BORUTO: Naruto the movie*. 7:48 min.

Em outras palavras, é o *trabalho em equipe*, a *perseverança* e o *esforço* que delimitam o eixo temático desse filme. Esse pressuposto é, como destacamos, algo retomado em *Naruto*, sobretudo em seus capítulos iniciais, ao verificarmos a existência de pessoas que, sem talentos naturais fundidos em sua linhagem *a priori*, conseguiam alcançar determinado objetivo, precisamente pelo conceito de esforço, adotado pelo enredo. Além disso, de modo secundário, embora complementar, há a adição da nova geração do universo de Kishimoto, composta pelos filhos das personagens que já conhecíamos e encabeçada narrativamente por Boruto, filho do antigo protagonista.

Nesse contexto, a fala de Naruto demarca uma expectativa na próxima geração de ninjas, totalmente frustrada por seu filho, membro de um time composto por seus outros companheiros *gennin*, Sarada (filha de Sasuke) e Mitsuki.

Figura 8 – Boruto se gabando para Naruto dizendo que fez três clones sem ao menos treinar



Fonte: BORUTO: Naruto the movie. 9:04 min.

É na cena acima, retomada pela figura 7, que a "lente" cinematográfica introduz a personalidade soberba do pequeno Boruto: o filho de Naruto é representado como aquele que tem aversão ao esforço, mas que, mesmo assim, se sente bom o suficiente para poder fazer qualquer coisa, uma vez que, ainda nesse *frame*, é revelado que, apesar de serem recém graduados, a missão relegada a seu time era tranquila demais:

> (...) Nas animações voltadas para o sexo masculino, nota-se uma forte ênfase para a competitividade e a necessidade de destaque do indivíduo em relação aos outros e à sociedade, 'dentro da temática do samurai invencível, do esportista e do aventureiro, tendo como constante as condutas japonesas típicas de autodisciplina, perseverança, profissionalismo e competição' (...).[34]

Mônica Lima de Faria, retomada por Luyten, propõe que esses elementos destacados por ela sejam centrais em animações voltadas para público infanto-juvenil do sexo masculino. Porém, quando retomamos, precisamente, a abordagem do filme sobre a necessidade do trabalho em equipe, observamos que, ao menos neste enredo, há um aparente deslocamento, já que, embora tente, Boruto não tem êxito sozinho. Talvez esse binômio entre *ser*, mas efetivamente *não conseguir* seja, na verdade, uma crítica do roteirista e do diretor às animações descritas por Faria.

Nesses *frames* a seguir, por fim, destacamos Naruto, em uma conversa com seu amigo Sasuke, refletindo, com pesar, sua diferença com o seu filho. É por meio do êxito no exame

[34] FARIA, Mônica Lima de. História e Narrativa das Animações Nipônicas: algumas características dos animês.In: ***Actas de Diseño***, 2008. Disponível em: <https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/actas_de_diseno/detalle_articulo.php?id_libro=1&id_articulo=5654>. Acesso em: 15 dez. 2021

chunnin, alcançado, de acordo com o *hogake*, pelo *trabalho em equipe*, pela *perseverança* e *esforço* que seu pai torce para que Boruto se torne uma pessoa melhor.

Figura 9 – Sasuke comenta com Naruto que encontrou Boruto e o achou parecido com ele, mas Naruto nega a afirmação.

Fonte: *BORUTO: Naruto the movie.* 20:18 min.

O suposto choque entre gerações é a engrenagem que oferece movimento aos embates narrativos do filme. Ou seja, retornando ao *kishōtenketsu*, é possível concluir que a história do filme e seu tema caminham lado a lado.

Desse como, considerando que o "(...) objectivo da Análise é (...) o de explicar/esclarecer o funcionamento de um determinado filme e propor-lhe uma interpretação(...)" [35] , é possível afirmar que houve, ainda de acordo com Penafria, a decomposição do filme que, em nossa análise, assimilou-a para a estrutura japonesa, tendo em vista a interpretação proposta por este trabalho**.** Como o *kishōtenketsu* não precisa de um

[35] PENAFRIA, Manuela. ***Análise de Filmes*** - *conceitos e metodologia(s)*. In: VI Congresso SOPCOM, Lisboa: Anais eletrônicos..., SOPCOM, 2009. Disponível em: <http://www.bocc.uff.br/pag/bocc-penafria-analise.pdf>. Acesso em: 15 de dez. de 2021.

conflito para o desenvolvimento do enredo, o tópico central da história diz respeito a um filho, jovem e rebelde, compreendendo, em meio às mudanças urbanas e tecnológicas, a importância do treino, do trabalho em equipe, da perseverança e do esforço, a partir da experiência similar de seu pai.

Com isso, entendemos essa temática, portanto, como um retorno crítico às discussões do mangá, já que, dada sua condição de epílogo, retoma o passado e revisita uma série de conceitos perdidos ao longo da extensa trama do mangá, sobretudo pela existência do subterfúgio da reencarnação e da árvore genealógica. Isto é, tanto o *mangá*, quanto o filme mobilizam os conceitos específicos do *bushidō* assim como assenta-os no embate entre a tradição e os empecilhos causados pela modernidade, sendo isso visto no choque de gerações quanto ao uso do aparelho de *jutsu*.

Dessa forma, a série *Naruto* fecha seu eixo principal de uma maneira distinta do final impresso, cujas personagens secundárias não possuem a mesma desenvoltura em termos de força, quando comparadas a Naruto e Sasuke, tendo em vista que, embora se esforçassem, não eram, no final das contas, reencarnações de figuras mitológicas extremamente poderosas.

2 – ENTRE NINJAS E SAMURAIS

Quando, em um debate, evidenciamos a História do Japão, diversos mitos afloram em meio ao senso comum, estes promovidos pela cultura *pop* e pelo orientalismo, conceito de Edward Said em que o *Oriente* é uma construção da visão do ocidental[36]. Quer dizer, é, precisamente, em sua superfície, que se fixam estereótipos, como os do samurai, os do ninja, os do lutador de sumô e, não muito distante, os das categorias socialmente atribuídas ao povo *japonês*, assentando-o, a partir de um lugar ambíguo entre a tradição e a modernidade, como parte de uma nação resumidamente *honrada* e *severa*.

Ao passo que essa visão popular *ocidentalizada* aloca o atual Japão como um país *exótico*, *distinto* e *honrado*, retomamos o trabalho feito pelos estudiosos Eric Hobsbawm e Terence Ranger: *A Invenção das Tradições*, que trata, precisamente, sobre o conceito de *tradição inventada*, sendo, nesse sentido, um conjunto de práticas que visam inculcar certos valores e normas de comportamento pelo método da repetição, criando uma continuidade com o passado[37]. É por essa lógica, então, que se inventa o mito do japonês *honrado* e *severo*, sobretudo, pela força com o lançamento do livro *Caminho do Samurai* de Nitobe Inazō, em 1900.

Para entendermos a importância dessa obra, é preciso contextualizá-la em sua época de produção e circulação, a Era *Meiji* (1868 - 1912), bem como explicá-la por meio de sua autoria, Nitobe. Desse modo, de acordo com o pesquisador em filosofia, Gabriel Pinto Nunes, na virada para o século XX, a intelectualidade japonesa começa a refletir e a organizar a sua identidade nacional. Assim, desde a abertura do país para o exterior, criou-se, pela distinção entre aquilo que vem de dentro daquilo que vem de fora, a necessidade de entender e de adaptar o conhecimento estrangeiro para o japonês. Ao passo que, pela mesma lógica, sistematiza-se a transmissão de sua própria cultura para os *ocidentais*, retomando, com isso, o conceito de auto-orientalismo, processo que constrói as autorrepresentações[38].

---

[36] SAID, Edward W. **Orientalismo**: o Oriente como invenção do Ocidente. São Paulo: Companhia das Letras, 2007

[37] HOBSBAWM, Eric J., Introdução**:** *A invenção das tradições.* In.: HOBSBAWN, Eric; RANGER, Terence (org.). ***A invenção das tradições***. 2. Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997, p. 9

[38] NUNES, Gabriel Pinto. A contribuição do bushidô de Nitobe na criação do Estado moderno japonês. In: ***Kínesis*** - Revista de Estudos dos Pós-Graduandos em Filosofia, [S.L.], v. 4, n. 07, p.20

Dito isso, para compreenderem o conhecimento estrangeiro, elabora-se o *Rinrigaku*, um estudo ético da forma japonesa [39], que, ao introduzir o nacionalismo nativo, criam-se mecanismos para a distinção da filosofia estrangeira. Porém, como se trata de uma introdução teórica, não podemos afirmar que esse movimento desenvolveu a ocidentalização total do Japão, uma vez que o nacionalismo japonês nasceu de um complexo conflito entre essas ideias estrangeiras contra o pensamento conservador que, ao utilizarem Confúcio, combatiam o pensamento ocidentalizado[40]. Resta evidenciarmos que, dentro dessa querela de interesses, houve o fim do poder político dos samurais, ao ponto de haver, por meio de uma lei, datada de 1876[41], a proibição do uso de *katana* (espada típica japonesa, muito utilizada por samurais), momento que encerra o *xogunato* (1868) e reacende o poder político do Imperador (em um sistema parlamentarista), enquanto a capital deixa de ser Quioto e se torna Tóquio.

É nesse denso contexto da Era *Meiji* que surge, para se definir o nacionalismo japonês (principalmente fora do Japão), o economista, escritor, educador, diplomata e político Nitobe Inazō. Isto é, nascendo em 1 de setembro de 1862 e falecendo em 15 de outubro de 1933, estudou na Universidade de Hokkaido, onde se formou em Agronomia e se converteu para o cristianismo pela influência de estrangeiros. Em 1883, ele ingressa na Universidade Imperial de Tóquio, lugar em que estudou inglês, literatura e economia. Como fizemos notar, Nitobe viveu no contexto da Era *Meiji* e vivenciou, dessa forma, todas as transformações políticas citadas, inserindo-se no debate sobre nacionalismo com a publicação de seu livro *Caminho do Samurai*, em 1900[42].

Dito isso, é necessário retomarmos, entretanto, que a obra de Nitobe foi publicada, pela primeira vez, nos Estados Unidos, em inglês[43]. Interpretamos essa particularidade, nesse sentido, como um modo de criar uma imagem específica do Japão fora dele, tanto por conta da divulgação da cultura japonesa, quanto pela biografia específica de seu autor. Interessa, de mesmo modo, destacarmos que o livro cria referências comparativas, voltadas, especificamente, para o leitor ocidental conseguir entender o Japão, a exemplo do samurai com o cavaleiro medieval[44].

---

[39] *Idem.*
[40] NUNES, Gabriel Pinto. A contribuição do bushidô de Nitobe na criação do Estado moderno japonês. In: ***Kínesis*** - Revista de Estudos dos Pós-Graduandos em Filosofia, [S.L.], v. 4, n. 07, p.20
[41] ANÔNIMO. ***Katana***: a história da espada japonesa. a história da espada japonesa. Disponível em: http://kyokushinkaikan.com.br/katana-a-historia-da-espada-japonesa/. Acesso em: 02 mar. 2021.
[42] NITOBE, Inazo. ***O Caminho do Samurai***. Cotia: Pé da Letra, 2019.
[43] *Idem*, p. 4.
[44] *Ibidem.* p.18.

Em japonês, *caminho do guerreiro* pode ser escrito, em rōmaji[45], como *bushidō*. Já que o sufixo *dō* significa *caminho*, é notória a existência de outras vertentes do nacionalismo japonês, uma vez que se designem como *caminhos* para determinado fim, em vista de um símbolo que resuma a identidade nacional, como o *chadō* (caminho do chá)[46]. Porém, apenas o *bushidō* pode ser usado como um código ético.

De acordo com Nitobe[47], o caminho do guerreiro tem como fontes principais o budismo, uma das religiões majoritárias do Japão[48], o xintoísmo, a religião do Imperador[49], e, por fim, o confucionismo, "servindo a doutrina estritamente ética"[50], uma vez que este último ditava como seria a relação entre familiares (marido-mulher, pai-filho, mãe-filho etc.). No entanto, a nosso ver, a escrita de Nitobe se contradiz, já que, na mobilização por referências sobre o Japão, utiliza de maneira vasta diversos filósofos e escritores d'além do Japão, em detrimento de escritores budistas ou xintoístas. Acreditamos que esse descompasso possa estar relacionado ao fato de que Nitobe, em sua proposta, evidencia o budismo como algo estoico, isto é, uma filosofia que, como mostra Nunes[51], não deveria ser dada ao cidadão japonês. Dessa forma, a obra se restringe apenas ao conceito do *zen* budismo, focado no autoconhecimento.

Especificamente, o zen budismo é uma ramificação do budismo que floresceu fortemente no Japão e na China, tornando majoritariamente singular, se compararmos com outras vertentes do budismo. Suzuki[52] define essa filosofia como algo que insiste na experiência espiritual interna e altamente pessoal, deixando os detalhes para que se tenha compreensão ampla de um todo. Assim, provavelmente, por conta desse caráter pessoal, Nitobe não utilizou todo o pensamento *zen* budista.

Ainda de acordo com Nitobe, o caminho do guerreiro se divide em sete códigos de conduta ou preceitos ou virtudes, sendo elas a Justiça, a Coragem, a Benevolência, a Polidez, a Honra, a Veracidade e a Lealdade, conceitos que, evidentemente, os japoneses deveriam adotar para si. Detalhando-os conforme sua obra, a Justiça prediz que se deve "decidir sobre um certo caminho de conduta de acordo com a razão"[53]; a Coragem, uma ode à coragem medida, é um

---

[45] Grafia japonesa empregada na transcrição fonética do alfabeto japonês para o alfabeto latino.
[46] NUNES, Gabriel Pinto. A contribuição do bushidô de Nitobe na criação do Estado moderno japonês. In: ***Kínesis*** - Revista de Estudos dos Pós-Graduandos em Filosofia, [S.L.], v. 4, n. 07, p.5.
[47] NITOBE, Inazo. ***O Caminho do Samurai***. Cotia: Pé da Letra, 2019. p.21
[48] ANÔNIMO. ***Religião***. 2012. Disponível em: https://www.br.emb-japan.go.jp/cultura/religiao.htm l. Acesso em: 25 maio 2021.l
[49] *Idem.*
[50] NITOBE, Inazo. ***O Caminho do Samurai***. Cotia: Pé da Letra, 2019. p. 23
[51] NUNES, Gabriel Pinto. A contribuição do bushidô de Nitobe na criação do Estado moderno japonês. In: ***Kínesis*** - Revista de Estudos dos Pós-Graduandos em Filosofia, [S.L.], v. 4, n. 07, p. 29.
[52] SUZUKI, Daisetz Teitaro. ***Uma introdução ao zen-budismo***. São Paulo: Câmara Brasileira dos Livros, 2017
[53] NITOBE, Inazo. ***O Caminho do Samurai***. Cotia: Pé da Letra, 2019. p. 27.

repúdio contra a coragem heroica; a Benevolência, próximo ao conceito de gentileza, preconiza a demonstração de amor, até mesmo com o inimigo; a Polidez se aproxima da benevolência, especificamente na cordialidade aos inimigos; a Honra, presente desde a infância[54], propõe respeito ao seu próprio nome, não manchando a sua imagem; a Veracidade, que ensina que, ao se ser sincero consigo mesmo, nunca haverá mentira; e, por último, a Lealdade com seus superiores e, principalmente, à sua *nação*.

Dito isso, quando nos debruçamos acerca da imagem do cidadão japonês honrado, observamos que, até hoje, essas virtudes do caminho do guerreiro são retomadas e mantidas como um código de conduta. De tal modo que os filmes ocidentais, ao abordarem o Japão, acabam por ter como um tema recorrente a honra. Além disso, segundo Nunes, interessa aos japoneses incorporar essa identidade porque:

> (...) Neste contexto (...) visaria à promoção do protecionismo de oportunidade e satisfação das necessidades básicas aos cidadãos dentro e fora dos limites territoriais e políticos por meio da lei. Este seria um dos benefícios coletivos de fazer parte do grupo. Ainda externamente, a identidade serviria aos japoneses como instrumento de associação a determinado grupo com costumes e leis próprias, um povo autônomo que não necessitaria da tutela, sendo um povo livre e capaz de se autogovernar.[55]

Dessa forma, conforme esse autor, tendo em vista essa imagem adotada a partir do exterior e, principalmente, em acordo com o imperialismo vigente, é licenciado que o Japão possa se firmar como uma nação independente, diferente das nações ditas "bárbaras", pertencentes às demais regiões da Ásia. Assim, os japoneses fariam parte de um país civilizado, já que, adotando essa lógica, firmava-se diálogo com o *Ocidente*, e, por excelência, tornava-os aptos a liderarem a Ásia, o *Oriente*.

Ou seja, se voltarmos à proposta de Hobsbawm e Terrence[56], podemos observar que o *bushidō* se assemelha ao chamado segundo e terceiro aspecto da tradição inventada, pois sua criação se deu a partir de uma prática ligada à elite japonesa (os samurais) que, evidentemente, se espalha pelos demais grupos sociais, criando uma dimensão nacional. Desse modo, dados os motivos elencados acima, esses aspectos difundiram-se, primeiramente, no Ocidente e, depois no Japão, licenciada pela sua elite. Em suma, com isso, confirmamos que, a partir do conceito de identidade nacional, criada por pressupostos sociais específicos, há, na tradição inventada, em acordo com Hobsbawm e Terrence, uma finalidade, tendo em vista os interesses sociais do momento.

---

[54] *Idem*, p. 59.
[55] NUNES, Gabriel Pinto. A contribuição do bushidô de Nitobe na criação do Estado moderno japonês. In: ***Kínesis*** - Revista de Estudos dos Pós-Graduandos em Filosofia, [S.L.], v. 4, n. 07, p. 8.
[56] HOBSBAWM, Eric J., **Introdução:** *A invenção das tradições.* In.: HOBSBAWN, Eric; RANGER, Terence (org.). A invenção das tradições. 2. Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

Ainda acerca da cultura japonesa, discutiremos sobre os ninjas e o seu *ninjutsu*. Ao longo da história do Japão, há pouquíssimas fontes sobre o período em que apareceram essa classe, confundindo-se entre a realidade e a ficção. Além disso, as fontes não citam a palavra *shinobi* (traduzida como furtivo) como um substantivo, mas, na verdade, como um advérbio[57].

Entrando na discussão mais aprofundada sobre os ninjas, o autor Kacem Zoughari, ao vê-los como uma categoria que realmente existiu, aprofunda-se no estudo do *ninjutsu* (técnicas ninjas), propondo uma crucial diferença entre ele e o *bushidō*, tendo em vista o já mencionado sufixo *dō*. Em outras palavras, conforme Zoughari, como o *ninjutsu* não é um "caminho", ele se distancia do sagrado que o *dō* carrega, mas isso não o faz menos consagrado, uma vez que se trata de uma técnica, não um código moral, como o *bushidō*.

Já na análise de Turnbull, o estudioso especifica que a história dos ninjas precede a dos *rōnins*[58] e do caminho do guerreiro, sendo, portanto, uma imagem considerada ancestral. Assenta, ainda, a importância dessa tradição pelo fato de ser altamente comercializável, apesar de específica de uma pequena região.

Com isso, importa para este trabalho retomar sua antítese para o samurai e o ninja[59], isto é, uma justaposição contrativa do guerreiro nobre com um outro sombrio, que permeiam as obras estudadas neste trabalho de conclusão de curso.

De todo o modo, essa antítese pode ser vista, também, no trabalho de Zoughari, na especificação semântica do *dō,* que pressupõe, diferente do *ninjutsu*, uma busca pessoal para realização, e não uma sobrevivência no combate, com o específico intuito de se proteger fazendo alianças[60]. O *ninjutsu* é, nesse sentido, uma coleção de técnicas que possui uma dimensão coletiva, já que se pressupõe a noção de proteção de um grupo. Já no *bushidō*, conforme a visão de Nitobe, é uma concepção individualista, isso se deve pelas intenções de cada um, visto que Nitobe pensou em elaborar uma identidade nacional a partir da extinta classe dos samurais.

Portanto, as técnicas do *ninjutsu* não se confundem com as do *bushidō*, já que, ao focarem-se em objetivos e missões, não há, interpretando Nitobe, grandes conceitos ou virtudes, mas, sim, estilos de luta ou infiltração. Isto é, de acordo com Zhougari[61], há a arte de se tornar

---

[57] TURNBULL, Stephen. The Ninja: An Invented Tradition? In: ***Journal of Global Initiatives*****:** *Policy, Pedagogy*, Perspective: Vol. 9: No. 1, Article 3, 2014, p.23.
[58] Rōnins eram samurais que não seguiam a um senhor.
[59] TURNBULL, Stephen. The Ninja: An Invented Tradition? In: ***Journal of Global Initiatives*****:** *Policy, Pedagogy*, Perspective: Vol. 9: No. 1, Article 3, 2014, p.9.
[60] ZOUGHARI, Kacem. ***The Ninja*****:** Ancient Shadow Warriors of Japan. Clarendon: Periplus Editions, 2013. p. 27.
[61] *Idem*, p. 22.

invisível, focada em infiltração e camuflagem, e, também, a dos truques, formulada para usar armas e enganar os oponentes.

Haja visto a origem do "ninja", o autor Pierre Souyri[62] observa que seu começo é pontuado, a partir do século XVI, na região de Iga e Kōga, locais que, nesse momento, eram predominantemente rurais. Lá, existiam diversos grupos de agricultores que não estavam sob a autoridade de nenhum *daimyō*[63], até que sofreram ataques de um, chamado Oda Nobunaga[64] que, mesmo com um grande exército, perdeu para as táticas de guerrilha desses agricultores locais. Tais estratégias eram colocadas nos documentos como *shinobi*, ou seja, um advérbio que demarca uma prática furtiva. Entretanto, segundo Souyri, depois de sobreviverem a ataques ao longo de anos, essas pessoas acabaram perdendo, após sofrerem uma invasão implacável. Com isso, esses feitos fazem com que, no imaginário comum, assimilem Iga e Kōka como o berço dos ninjas.

Portanto, é visível o modo com que o conceito de *ninjutsu* estrutura o conteúdo de nossas fontes, já que o universo de Masashi Kishimoto se ambienta sob o pressuposto dos ninjas. Nesse contexto, onde existem as aldeias ninjas, há treinamento das técnicas e suas missões realizadas, itens enumerados por Zhougari[65]. A grande diferença, porém, se verifica na inexistência das práticas furtivas na caracterização do protagonista Naruto, mencionadas nos parágrafos anteriores. Na verdade, no decorrer do enredo, as suas qualidades se refletem no pressuposto *bushidō*, parte integrante, como vimos, da identidade nacional adotada pela população japonesa.

Durante a trama, quando tem de lidar com decisões difíceis, interpretamos que Naruto demonstra ter as características de um samurai, mesmo sendo, na trama, um ninja. A sua personalidade, diferente do que se verifica na caracterização individualista do *ninjutsu*, é conhecida, inclusive, pelos seus colegas: ora pela coragem, ora pela benevolência, virtudes intrínsecas ao *bushidō*:

[62] SOUYRI, Pierre. Autonomy and War in the Sixteenth- Century Iga Region and the Birth of the Ninja Phenomenon. In: FEREJOHN, John A.; ROSENBLUTH, Frances McCall. ***War and State Building in Medieval Japan***. Stanford: Stanford University Press, 2010. p. 110-123.
[63] Senhor de terras japonês.
[64] Oda Nobunaga foi um senhor de terras japonês que viveu durante o período *Sengoku*. É visto como um dos grandes unificadores do Japão, visto que conquistou quase todo o território. Morreu em 1582, quando um de seus generais se rebelou e o forçou a cometer suicídio.
[65] ZOUGHARI, Kacem. ***The Ninja*****:** *Ancient Shadow Warriors of Japan*. Clarendon: Periplus Editions, 2013. p. 22.

Figura 9 – Sakura implorando a Naruto para trazer Sasuke de volta a aldeia. Naruto aceita sem pestanejar.

Fonte: KISHIMOTO, Masashi. 2002, cap. 183.

Dessa forma, a exemplo da figura 9, é possível identificar, na caracterização da personagem Naruto, a ditas virtudes do samurai, diluídas em sua personalidade. Especificamente, a benevolência samurai, sugerida no excerto acima, se revela tanto no modo gentil com que trata seus amigos, quanto em sua honra, haja visto que uma de suas falas mais retomadas e repetidas ao longo do enredo diz respeito à realização de suas promessas, reafirmando, precisamente, seu modo de ser um ninja e, portanto, o seu nome.

Ao aplicarmos, no *mangá Naruto*, os conceitos revisados até aqui, podemos perceber que, nesse mundo ficcional, a relação entre o samurai e o ninja é retomada. No caso do Naruto, há um paradoxo, considerando a dicotomia subjacente do ser ninja, considerando que aja como samurai, atitude amplamente diluída na caracterização da personagem. Já em seu filho, Boruto, protagonista da geração que se segue, podemos observar semelhanças, apesar de haver, também, rupturas, uma vez que seja um ninja tal como seu pai. Em suma:

> (...) Como se citó en párrafos anteriores, la trama Naruto está basado en mitos y leyendas orientales, y muchos de sus personajes hacen referencia a héroes míticos del Japón. Así mismo, la conducta y valores de los personajes principales están definidos por el Bushidō, que es una filosofía basada en el honor y la ética, practicada también por los samuráis (...).[66]

[66]PÉREZ, Luis Antonio Vidal. **El Anime como elemento de transculturación. Caso: Naruto**. TCC (Graduação) - Curso de Ciências da Comunicação, Escuela Profesional de Ciencias de La Comunicación, Lima, 2010.

Entretanto, o conceito de *ninjutsu*, demarcado neste trabalho como uma maneira de se agir, não é desconsiderado no enredo. Enquanto Naruto não apresenta as técnicas ninja, levando em conta as discussões conceituais de Zoughari, Sasuke, o coprotagonista, as exacerba. Essa oposição, materializada na rivalidade, é o fio condutor de todo o enredo de *Naruto*. Desse modo, entre o *bushidō* e o *ninjutsu*, ordens historicamente pontuadas, podemos afirmar que Kishimoto pode ter disposto essas relações antitéticas com o intuito de estruturar, de modo inovador, sua narrativa.

Vale ressaltar que essa relação é presente nas duas obras, aparecendo de maneira mesclada, além de que, como as características do *bushidō* são morais, muitas vezes, na trama, duas ou três dessas podem aparecer na mesma cena. Ou seja, conforme os termos de Nitobe, Naruto não possui a *coragem medida*, como destacado a seguir, ao passo que Sasuke detém essa virtude.

Figura 11 e 12 – Sasuke pensando na melhor maneira para alcançar vitória, enquanto Naruto, sem pensar, tenta, *heroicamente*, lhe ajudar.

Disponível em: <https://www.academia.edu/3640700/El_Anime_como_elemento_de_transculturaci%C3%B3n_Caso_Naruto>. Acesso em: 4 jan. 2021. p. 37. Tradução nossa: (...) *o enredo de Naruto é baseado em lendas e mitos orientais, e muitos de seus personagens referem-se a heróis míticos do Japão. Da mesma forma, a conduta e os valores dos personagens principais são definidos pelo Bushidō, uma filosofia baseada na honra e na ética, também praticada por samurais*(...).

Fonte: KISHIMOTO, Masashi. 2002, cap. 25

Enquanto Sasuke raciocinava sobre um jeito ótimo de se vencer uma batalha, Naruto age de modo desmedido e se arrisca para salvar os seus companheiros, piorando a situação. Destacando a fala de Sasuke, se pensarmos que, além do samurai, os ninjas também são cuidadosos para se obter o melhor resultado, Naruto é um ninja que não pensa muito a respeito.

Retomando essa discussão em *Boruto: Naruto the movie*, a questão se torna mais complexa, já que, na condição de epílogo de *Naruto*, Boruto não teve desenvolvimento tão extenso quanto tiveram Naruto e Sasuke. Além disso, por conta do entrelace entre gerações, as relações ficam mescladas, pois o filho de Naruto tem personalidade próxima a de Sasuke, ao passo que sua filha se aproxima da de Naruto.

Então, se pensarmos nas características que Zhougari destaca sobre *ninjustu*, centradas na técnica e não na moral, podemos afirmar que, quando Boruto utiliza o artificio tecnológico para obter o sucesso no exame *chunnin*, é algo *ninja*, preconizando um resultado a se obter. Sarada, pelo contrário, prioriza os ensinamentos antigos e continua melhorando por meio do treino, tendo como objetivo o cargo de *hokage*, tal como Naruto quis, em sua infância.

Nas últimas cenas do filme, Boruto decide ter o seu próprio jeito de viver, não seguindo o que seu avô e pai pensavam, como vemos a seguir:

Figura 13 – Boruto diz a Sarada que não possui nenhum interesse em ser *hokage* e deseja seguir o próprio caminho.

Fonte: BORUTO: Naruto the movie. 89:04 min.

Neste excerto, temos uma negação dos caminhos antigos e a criação de algo novo. Boruto, desse modo, se recusa a seguir o mesmo caminho de sua família, pressupondo uma

personalidade diferente da dos “samurais”, representadas pelo seu avô e pelo seu pai. Dessa forma, ele decide criar o seu próprio caminho.

> (...) Desde mangás de esporte até histórias sobre exames colegiais, o espírito do samurai se encontra presente em todas as posturas e atitudes das personagens, retificando e constantemente revalidando valores e costumes da proposta identidade japonesa. E isso, obviamente feito no mangá não apenas através do diálogo, no conteúdo verbal, mas sobretudo, na comunicação visual[67].

Vasconcellos, assim, estabelece a importância da figura do samurai nos mangás, dado que, como discorremos até aqui, reafirmam-se valores e identidades construídas na sociedade japonesa, sobretudo pela retomada do antigo nacionalismo, presente até hoje. *Naruto*, ao contrário de outras publicações, evita a retomada de alguns problemas em meio à figura do samurai[68], haja visto que, apesar das relações que sugerimos, o universo ficcional dessa obra se centra no mundo ninja.

É interessante pensar também, em como a figura do samurai utilizada na obra é uma figura antiga, se prendendo no estereótipo passado desta figura por Nitobe, fazendo com que sua relação com o próprio ninja seja antagônica. Sendo que este, é alguém que age secretamente, sem chamar atenção, e o samurai de Nitobe, o oposto disso. Olhar para as duas personagens históricas e colocá-las dentro da mesma obra como uma única coisa, o caminho do samurai e o do ninja misturados, é uma maneira de se repensar em ambas as figuras.

[67] VASCONCELLOS, Pedro Vicente F. ***Mangá-dô***: *os caminhos das histórias em quadrinho japonesas.* Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: https://doi.org/10.17771/PUCRio.acad.8973. Acesso em: 30 nov. 2021.
[68] *Idem*, p 69.

3 – FOLCLORE, TECNOLOGIA E NACIONALISMO: ENTRE AS LINHAS DO MANGÁ E DO FILME

Como mencionamos nos capítulos anteriores, a tradição e a modernidade se tangenciam em nossas fontes. Embora não estejam no foco da trama, não são aspectos a se ignorar, sobretudo por conta dessa ambiguidade, em que se vende, para o resto do mundo, a imagem do país assentada entre a tradição e a modernidade. Isto é, fatos facilmente recuperáveis, por exemplo, nas aberturas dos Jogos Olímpicos de 2020: um ator do teatro *kabuki* junto de uma pianista, tocando músicas modernas, assim como pessoas vestidas como bombeiros voluntários do período *Edo* ao lado de jovens dançando música *pop*. Em outras palavras, importa ressaltarmos que o período de abertura do Japão para os países estrangeiros foi crucial para moldar muitos aspectos culturais, reacendidos até hoje, uma vez que, pautados no nacionalismo de Nitobe, articulado com o *bushidō*, utilizam-se referências estrangeiras e as moldam para o pensamento japonês.

Desse modo, haja em vista essa discussão, uma das questões que levantamos em nosso trabalho é sobre o modo com que as diferentes mídias de nossas duas fontes se munem desses pressupostos socialmente construídos, considerando que são produtos constantemente importados e moldados para a realidade japonesa.

Apesar de haver dissidências acerca de como o mangá se desenvolve, já que Luyten, no capítulo um[69], fala de Wirgman e Bigot como os patronos da charge japonesa, importa, para nosso estudo, avaliarmos que, de acordo com Faria, a criação de mangás da maneira que conhecemos hoje só foi possível pela influência dos Estados Unidos:

> (...) Com grande influência das *strips* – tiras – norte americanas, foi que os japoneses começaram a produzir quadrinhos. Segundo Moliné (2004), a primeira história japonesa com personagens fixos foi *Tagosaku to Morukubei* no *Tokyo Kenbutsu* (A Viagem a *Tokyo* de *Tagosaku e Morukubei*), criada em 1901 por Rakuten Kitazawa (...)[70].

Posto que o mangá contemporâneo só exista pela influência estrangeira, ele demorou para ser exportado ao resto do mundo. Especificamente, enquanto Osamu Tesuka criava os alicerces estéticos dos mangás modernos em meados de 1950, os pais e educadores repudiavam as histórias e as viam como nocivas para as crianças, alegando que eram más influências e que, por isso, desviavam o foco do estudo[71].

---

[69] LUYTEN, Sonia Bide. ***Mangá***: o poder dos quadrinhos japoneses. 2. ed. São Paulo: Hedra, 2012, p. 15

[70] FARIA, Mônica Lima de. História e Narrativa das Animações Nipônicas: algumas características dos animês. In: **Actas de Diseño**, Buenos Aires, v. 5, n. 3, 2008. Disponível em: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/actas_de_diseno/detalle_articulo.php?id_libro=1&id_articulo=5654. Acesso em: 15 dez. 2021.

[71] LUYTEN, Sonia Bide. **Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses. 2. ed. São Paulo: Hedra, 2012. p 126

Ainda considerando os estudos de Luyten, há, como fator da popularização de nossas fontes, o advento da televisão, permitindo-as que se tornassem, com a linguagem imagética do mangá, mais fluída, uma que se utilizam quadros multiformes e uma visão cinematográfica para pensar sua estrutura[72]. Essas influências certamente fazem com que os mangás, que sempre retomam o construto de realidade japonesa, não percam seu espaço no mercado interno, pois é uma mídia que está sempre em adaptação e, dessa forma, se atualiza com o passar do tempo.

Nessa lógica, com *Naruto* e *Boruto: Naruto the movie*, defendemos que, tanto em seu visual, quanto em seu roteiro, faz-se presente o folclore japonês. O mais corriqueiro é, então, a releitura dos *yōkai*, seres fantásticos do folclore japonês, que, na trama, é presentada pela figura da *kitsune*, raposas ou espíritos de raposas. Há, também, a imagem do *oni*, demônio japonês comumente representado com a pele vermelha e grandes chifres.

O primeiro *yōkai* apresentado, como citamos, é a *kitsune*, com nove caudas, demônio selado dentro do protagonista Naruto. Geralmente, a representação associada das raposas de nove caudas é a de seres que alcançaram uma idade longeva e possuem um grande conhecimento[73]. O autor, com isso, reescreve essa história, mostrando-a como um demônio enfurecido que, aos poucos, mostra seu ódio à humanidade.

Figura 14 (Esquerda) e Figura 15 (direita) – Duas representações da *kyūbi no kitsune, a raposa de nove caldas*: a primeira uma xilogravura e a segunda no mangá *Naruto.*

Fonte: 13 – UTAGAWA, Kuniyoshi, 1798-1861[74]; 14 – KISHIMOTO, Masashi, 2000, Cap 1.

[72] *Idem*, p. 130.
[73] FERREIRA, Cláudio Augusto. ***Personagens folclóricos, deuses, fantasmas e História Extraordinária de Yotsuya em Tôkaidô***: *o sobrenatural na cultura japonesa*. Dissertação (Mestrado) - Curso de Cultura Japonesa, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. p. 43.
[74] Disponível em https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cf/Prince_Hanzoku_terrorised_by_a_nine-_tailed_fox.jpg.

Ambas as figuras acima são representações da *kyūbi no kitsune*, raposa de nove caudas, a primeira figura é uma xilogravura de Kuniyoshi Utagawa e a segunda é um desenho do mangá *Naruto*, como se pode notar que, nas duas, há o olhar raivoso, demonstrando perigo.

É de se esperar que haja, também, outros tipos de associações, sobretudo com o divino, especificamente seguindo uma lógica:

> (...) Além desse caráter traquinas, a raposa adquire no Japão um traço divino ao tornar-se parte do xintoísmo por meio de sua conexão com o deus Inari [...] Esta conexão das kitsune com o divino não se dá somente no xintoísmo, mas também no budismo, onde a deusa Dakiniten é representada como um *bodhisattva* feminino montado numa raposa branca voadora. A frequente associação desta divindade budista ao deus Inari pode ter levado ao vínculo deste com as raposas (...).[75]

Dessa forma, há, em *Naruto*, aproximações com o budismo, mas que, na verdade, são apenas a representação de deidades que se encontram, também, no hinduísmo. Isto é, na trama, são relidas, com o mesmo nome, as deidades *Ashura* e *Indra*, que reencarnam a cada geração. Nesse caso, em nossa fonte, os descendentes de *Ashura* sempre utilizam da *kitsune* de nove caudas para obter poder.

No hinduísmo, tendo em vista o que se diz respeito a essas figuras relidas em *Naruto*, *Indra* é deus dos céus, raios e trovões, ao passo que *Ashura* é um semideus que inveja, tanto no budismo, quanto no hinduísmo, os deuses e luta contra eles[76]. O paralelo com *Naruto* se torna claro quando observamos mais a fundo as habilidades de Naruto, descendente de *Ashura*, e as de Sasuke, descendente de *Indra*. O primeiro possui um demônio interior e é rival de Sasuke, já o segundo possui poderes de eletricidade e consegue voar nos céus.

---

[75] FERREIRA, Cláudio Augusto. ***Personagens folclóricos, deuses, fantasmas e História Extraordinária de Yotsuya em Tôkaidô***: *o sobrenatural na cultura japonesa*. Dissertação (Mestrado) - Curso de Cultura Japonesa, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. p. 44

[76] BEER, Robert. ***The Handbook of Tibetan Buddhist Symbols***. Disponível em: https://books.google.pt/books?id=-3804Ud9-4IC&pg=PA46&q=asura&hl=pt-BR#v=snippet&q=asura&f=false. Acesso em: 04 jan. 2022. P. 246.

Figura 16 – Naruto transformado em raposa de nove caudas com uma aparência similar à de *Ashura*.

KISHIMOTO, Masashi, 2000. Cap 696

Ainda sobre as aproximações, *Ashura*, nas representações religiosas, é tido como um homem de três cabeças e seis braços, característica retomada pelo *mangá*, fazendo com que o protagonista se assemelhe com o antideus das religiões.

Resta destacarmos, ainda, a figura do *oni*, que, em nossa fonte cinematográfica, se encontra nos minutos finais. Desse modo, é interessante refletermos, considerando o filme, sobre a sua utilização e sobre sua construção como vilão.

As duas figuras abaixo são as representações de *onis*, a primeira sendo a que aparece em *Boruto: Naruto the movie* e, na segunda, uma figura do século XVIII de um *oni* usando roupas de peregrino:

Figura 17 e 18 – Representação do *oni*, na esquerda em *Boruto: Naruto the movie* e na direita em papiro.

Fonte: 16 - *BORUTO: Naruto the movie*. 2015. 89:04 min. Cap 1. 17; ANÔNIMO, ano desconhecido[77]

[77] Disponível em: https://kamidana.wordpress.com/2009/02/04/japanese-setsubun-chalkboard-oni/.

Especificamente, como o estudo de Ferreira recupera, a figura do *oni* remete, precisamente, à maldade pura, conceito originado do taoísmo, isto é, são seres opostos a *kami* que é deus. Isto é:

> (...) Genrin diz que tudo o que é perceptível é constituído a partir destas duas forças e sincretiza conceitos do xintoísmo e do budismo com a filosofia do taoísmo quando afirma que o *kami* é manifestação do *yáng* e o *oni* é manifestação do *yīn*. Para Genrin, *oni* são as almas das pessoas más: ninguém as cultua e elas não têm para onde ir, por isso, permanecem no ar e causam vários problemas aos humanos (...).[78]

Dessa forma, quando Kishimoto opta por representar o vilão como um *oni*, interpretamos que ele nos mostra a maldade do personagem pelo imaginário atribuído ao signo *oni*, não precisando, evidentemente, utilizar uma parte do roteiro para desenvolvê-lo, uma vez que este já é um vilão pela sua aparência.

Nesse contexto, ao retomarmos a proposta de Stuart Hall, o sociólogo nos mostra que há uma lógica na retratação do *outro* pela *diferença*[79]. Apesar de seus estudos e argumentos dizerem respeito às relações étnico-raciais, a sua abordagem, acerca da formação do estereótipo e seu modo de contrastar, pela diferença, os diversos agentes sociais, oferecem importantes reflexões sobre a retratação de um ser que é, no caso do enredo de *Boruto*, um mal puro por si só.

Além disso, dado que, a partir do imaginário popular, preservam-se os poderes, bem como os nomes, destacamos, em nossas fontes, os *sannin* lendários: Jiraiya, Tsunade e Orochimaru, os três ninjas mais famosos da Vila da Folha. Essas figuras tiveram como inspiração as histórias de *Jiraiya Gōketsu Monogatari*, publicadas entre os anos de 1839 e 1868, tendo, em 1852, uma parte adaptada para o teatro *kabuki*[80].

Dito isso, no teatro, a história de Jiraiya se centra no ataque de Orochimaru que, possuído por um espírito de uma cobra demoníaca, planeja controlar o clã Tsukikage para ter enorme influência política. Este, por sua vez, tenta matar Jiraiya e Tsunade, sucessores de outros dois clãs, que são salvos pelo eremita Senson Dojin. Em seguida, são treinados para utilizar, respectivamente, a magia do sapo e a da lesma[81].

Desse modo, como vemos abaixo, algumas vezes são representados, nas xilogravuras, os seus animais característicos:

---

[78] FERREIRA, Cláudio Augusto. **Personagens folclóricos, deuses, fantasmas e História Extraordinária de Yotsuya em Tôkaidô**: o sobrenatural na cultura japonesa. Dissertação (Mestrado) - Curso de Cultura Japonesa, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. p. 18.
[79] HALL, Stuart. ***Cultura e Representação***. Rio de Janeiro: Puc-Rio, 2016. p. 160.
[80] MELO, Pedro. ***Anime & Folclore****: a lenda do herói jiraiya. A lenda do herói Jiraiya*. Disponível em: https://www.geekblast.com.br/2018/06/lenda-jiraiya.html. Acesso em: 03 jan. 2022.
[81] *Idem*.

Figura 19 – Tsunade e Jiraiya em xilogravura.

Fonte: UTAGAWA, Kuniyoshi, 1798-1861[82]

Figura 20 – Jiraiya lutando contra Orochimaru

Fonte: UTAGAWA, Kuniyoshi, 1843[83]

[82] Disponível em: https://br.pinterest.com/pin/844073155138524558/.
[83] Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Jiraiya_-_kuniyoshi_-_japanese_heroes_for_the_twelve_signs.jpg

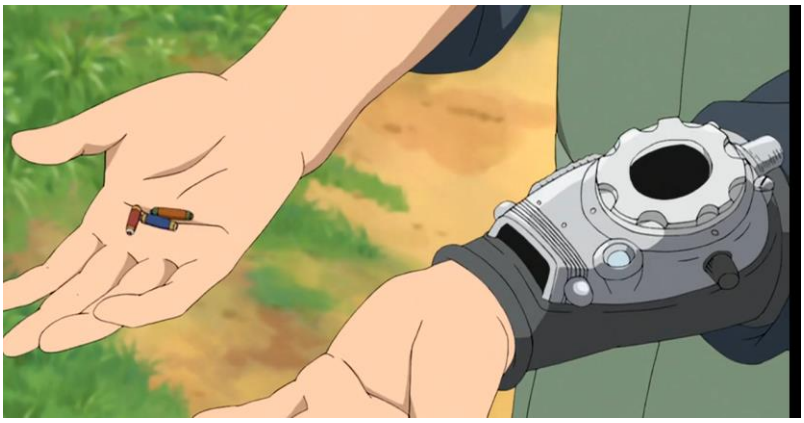
Ou seja, ambas as figuras são xilogravuras das histórias de Jiraiya: na primeira, Jiraya está com Tsunade e, na segunda, numa luta contra Orochimaru. Portanto, durante a trama de *Naruto*, considerando esses personagens teatrais, há, de mesmo modo, uma luta entre os *sannin* que, como mencionamos, reafirmam uma releitura, já que, por meio de suas habilidades, *invocam* os mesmos animais das magias descritas acima.

Figura 21 – Jiraiya, Tsunade e Orochimaru com as suas invocações características, o sapo, a lesma e a cobra.

Fonte: KISHIMOTO, Masashi. 2002. Cap 169

A modernidade, outro elemento central de nossas discussões, aparece de modo subjetivo em Naruto, ao passo que em *Boruto: Naruto the movie* é objetivo. Isto é, em nossa fonte cinematográfica, os debates acerca do uso de tecnologias e da modernização na vida ninja são peças essenciais para o desenvolvimento da trama.

Figura 22 – Konohamaru mostra para seus alunos a tecnologia de fazer jutsu.



Fonte: BORUTO: Naruto the movie. 2015. 5:34 min.

Dessa forma, esses artifícios funcionam, a princípio, como um agente que soluciona problemas. De modo específico, como pode ser visto abaixo, ela se caracteriza como essencial para obter êxito na missão inicial, uma vez que a nova geração do universo de Kishimoto está desenvolvida tecnologicamente.

Figura 23 – Konohamaru diz para seus alunos que qualquer pessoa pode utilizar a tecnologia de jutsu.

Fonte: *BORUTO: Naruto the movie*. 2015. 6:26 min.

Nessas cenas, é mostrado um contexto distinto do de Naruto, haja posto que, agora, o uso de aparelhos permite que todos consigam possuir poderes especiais, dispensando a necessidade de treino. Com isso, evidentemente, a hierarquia militar que a vila segue se fragiliza, pois, antes, para conseguir tais feitos, eram necessários, na condição de ninjas, anos de treino.

Em consequência, difusa à obra, a modernização entra em embate com a tradição da região, visão que é, se interpretarmos o enredo, defendida pelo diretor e pelo roteirista. Isto é, como já visto, a tecnologia que deveria universalizar as técnicas ninjas, na luta final, fortalece o vilão. Além disso, é vista com maus olhos pelo *hokage*, que, além de um líder militar, ocupa, também, um cargo legislador, optando por deixar o novo apetrecho longe da prova já detalhada neste trabalho.

Tendo em vista que o universo de Kishimoto se ambienta numa sociedade militarizada, uma interpretação possível a se considerar, tendo em foco o debate frente à universalização dos *jutsu*, é, no caso, uma possível aproximação à crítica do porte de armas para a população civil. Quer dizer, no Japão, como afirma Low[84], as armas de fogo possuem uma forte legislação para serem obtidas, uma vez que haja provas escritas, psicológicas, *antidoping* e investigação de familiares e parentes próximos.

Para fortalecer nossa hipótese, importa destacarmos que a polícia japonesa utiliza pouco armas de fogo, já que, por mais que tenham permissão para usá-las, seus agentes são treinados em artes marciais, utilizando-as apenas para lidar com pessoas violentas. Assim, essa classe, ainda em acordo com Low, é malvista, frente a lei, quando utilizam munição de fogo. É interessante, inclusive, recuperarmos o dado sobre um policial que, depois de se suicidar com uma arma em horário de serviço, é processado pós-morte[85].

Desse modo, um dado que é perceptível no filme *Boruto: Naruto the movie* é a rigorosa relação japonesa com as armas de fogo, considerando a preocupação com as mudanças tecnológicas, frente ao acesso irrestrito e universal dos ninjas e civis ao apetrecho de *jutsu*. Pode ser, sobretudo, uma crítica do diretor e do roteirista para o uso de armas de fogo pela população civil, já que, no filme, os dois civis, cientistas criadores da nova arma, ao utilizarem-na sem a permissão do *hogake*, acabam fortalecendo o vilão.

Como mencionamos, sugerimos que a modernidade aparece de modo subjetivo em *Naruto*, na forma de nacionalismo, conceito pensado a partir da Europa, no final do século

[84] LOW, Harry. ***Como o Japão praticamente extinguiu as mortes por arma de fogo***. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/internacional-38530919. Acesso em: 03 jan. 2022.
[85] *Idem*.

XVIII[86]. Entretanto, tendo em vista o recorte específico dessa ideia e o período em que *Naruto* se passa (período *Sengoku*, do século XV ao XVII), o nacionalismo abordado em *Naruto*, na forma de *Vontade do Fogo*, é anacrônico. Para entendermos esse debate, é preciso, portanto, definirmos o que é, em nossa fonte, a *Vontade do fogo*[87] e o que é o nacionalismo, dado os nossos pressupostos teóricos.

Cordovil e Rodrigues elegem dois elementos principais para se discutir sobre o nacionalismo em *Naruto*, isto é, a *Vontade do Fogo* e o monumento aos *hokages*. Em nossa proposta, daremos destaque ao primeiro, uma vez que esses autores a definem como "(...) um sentimento repassado (...) que une todos os habitantes da vila como verdadeiros cidadãos do País do Fogo (...)"[88]. A *Vontade do Fogo*, dessa forma, não é algo tátil ou visto, mas, precisamente, um sentimento: todos os habitantes o têm e lutam para continuar levando os ideais dos seus antepassados. Em nossa fonte, de acordo com o terceiro *hokage*, este conceito é, em suma, o que dá força aos ninjas para continuarem lutando[89].

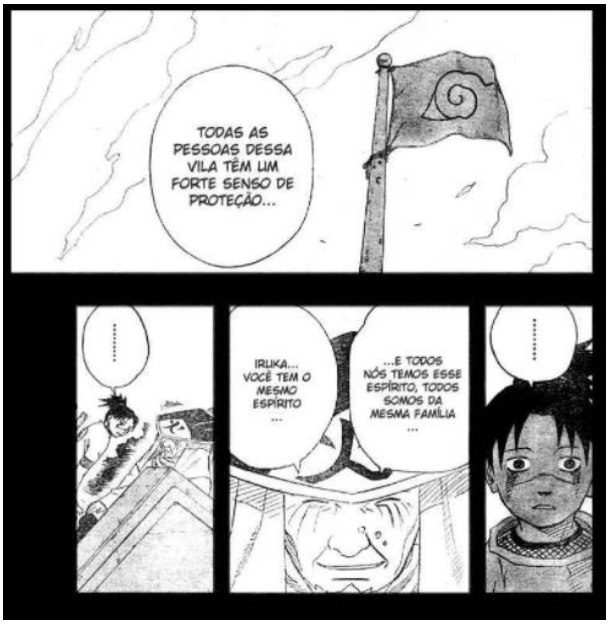
Importa questionar, entretanto, como isso se enquadra nos grupos sociais compostos por civis. De modo específico, no seguinte diálogo, há, por meio do recurso *flashback*, a personagem terceiro *hokage* conversando com uma outra, acerca da Vontade do Fogo:

Figura 24 – O terceiro *hokage* explica para Iruka o que é a vontade do fogo, sendo ela um sentimento de proteção com os próximos.

[86] ANDERSON, Benedict. ***Comunidades Imaginadas*:** reflexão sobre a origem e a difusão do nacionalismo. São Paulo: Companhia das Letras, 2013. 330 p.
[87] CORDOVIL, Wendell Presley Machado; RODRIGUES, Eliandra Gleyce dos Passos. O mangá Naruto na aula de História: o monumento dos hogake e a memória, a vontade de fogo e a identidade nacional. In: BUENO, André; CREMA, Everton; ESTACHESKI, Dulceli Tonet; MARIA NETO, José. In: ***Extremos Orientes***. Rio de Janeiro: Sobreontens, 2018. p. 424.

[88] *Idem*. p. 424.
[89] KISHIMOTO, Masashi. Naruto. Panini Comics, 1999, Cap 169.

ELES FORAM TORTURADOS PELO DEMÔNIO POR CAUSA DESSA VILA!!!
E ELES NÃO SÃO CONSIDE-RADOS HÉROIS?!!!
MAS, MEU PAI, MINHA MÃE...
DEVE SE TER ORGULHO QUANDO UM NINJA MORRE EM BATALHA!!!
EU NÃO VOU ME SENTIR TRISTE POR CAUSA DISSO!!!
E VOCÊ ESTÁ ME DIZENDO QUE EU NÃO POSSO CHORAR POR ELES?!
E EU NÃO SOU O FILHO DESSES HÉROIS !!!
MAS NÃO SOU SÓ EU QUE FAZ ISSO...
!
!
SAIBA QUE TEM UMA PESSOA AQUI PARA TE ABRAÇAR...
ESTÁ TUDO BEM...
EU ESTOU CHORANDO POR ELES AGORA...
ESPÍRITO DE FOGO?
TODOS ELES TÊM UM ESPÍRITO DE FOGO.
OS NINJAS DE KONOHA ...



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. 2002. Cap 139

Nesse excerto, podemos defini-la como um sentimento comunitário, de ordem socialmente horizontal e comum a todos os moradores da vila, algo que se aproxima da proposta de Anderson, na qual, pelo conceito de nacionalismo, assenta-se, sobretudo, pelo sentimento de fraternidade e camaradagem horizontal, tornando possível, inclusive, que pessoas morram e matem a favor dessas criações[90].

Ou seja, é algo que se reafirma com o uso simbólico de um *cenotáfio*, um túmulo sem restos mortais que preza a memória de alguém, sob a condição de que tenha, evidentemente, lutado pela nação. Embora muito parecida com o *túmulo do soldado desconhecido*, citado por Anderson[91], é diferente em *Naruto*, pois, no túmulo representado em nossa fonte, há um nome que *personaliza* o sentimento de luta, transpassado para cada geração.

O nacionalismo, presente em *Naruto*, serve de amálgama para o pensamento de que a vila importa mais do que os sentimentos de sua própria família ou clã. No arco do personagem Itachi Uchiha isso ocorre de uma maneira trágica, como podemos ver no excerto a seguir:

[90] ANDERSON, Benedict. ***Comunidades Imaginadas***: *reflexão sobre a origem e a difusão do nacionalismo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2013. p. 34
[91] *Idem*, p. 36.

Figura 25– O terceiro *hokage* revela a Sasuke que seu irmão matou seu clã para proteger *Konoha*.

Fonte: KISHIMOTO, Masashi. 2002. Cap 619

Ou seja, a personagem que está sendo retomada é Itachi, que, como exposto nas seções anteriores, assassinou sua própria família para salvar a sua vila, impedindo uma guerra-civil. A *Vontade do Fogo* não é, então, uma força que oferece uma dada proteção por meio de ações desconexas de pessoas, mas, na verdade, é feita por meio de uma rede, uma *comunidade* de interesses, idealizada e conectada, no caso dos personagens centrais, pela Vila da Folha.

Essa prática, no entanto, é questionada pelas diversas personagens da trama, uma vez que os vilões, compostos pela *Akatsuki*, são críticos à *Vontade do Fogo*, tendo em vista que, de acordo com esse grupo, esse sentimento causa guerras e geração de dinheiro para o país o detém, pois, ainda conforme eles, o dinheiro é totalmente dependente das vilas ninjas[92].

Naruto e *Boruto: Naruto the movie* são, portanto, duas obras que procuram tratar sobre a modernidade e tradição, não em tom dicotômico, mas, sim, por um modo que consiga, efetivamente, mostrar a realidade japonesa e as questões que estão no país hoje em dia. Por mais que o filme pareça mostrar o contrário, há diluído nele, uma crítica contra os atalhos que a tecnologia pode oferecer e não contra ela em si, já que outros tipos de inovações são bem aceitos na sociedade. O país da tecnologia é, portanto, um lugar que possui uma tradição e cultura fortes, presentes no cotidiano japonês até hoje.

[92] KISHIMOTO, Masashi. ***Naruto***. Panini Comics, 1999. Cap 329.

4 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando falamos sobre modernidade e tradição japonesas, é notório observarmos que nossas fontes funcionam como veículos para materializar essa relação. Especificamente, é pela influência dos países fora dos limites territoriais japoneses que o *mangá* e a animação apresentaram novas técnicas, tanto para a impressão [93], quanto para o cinema. Isto é, transformaram-nas em suas, criando o que conhecemos hoje como mangá e *anime*. Ao mesmo tempo, inseriram a sua própria cultura, resgatando diversos ícones do folclore.

Nesse contexto, Sônia Luyten[94] afirma que o uso de códigos visuais já era, em primeira mão, entendido pelo público japonês, dado que, em nossas fontes, haja um significado específico e socialmente construído em meio às figuras do *oni* e da *kitsune*.

De modo geral, o mangá e o filme possuem diversos elementos que participaram, inegavelmente, da construção de maturidade de jovens japoneses, e de muitos outros pelo mundo, retratando temas que os impulsionam a não desistirem e a continuarem seguindo os seus sonhos. De modo distinto, cada uma dessas obras tem um enfoque diferente: *Naruto* destaca a veracidade moral do samurai, fruto, como mostramos, de um constructo ideológico específico, cuja principal característica, na obra, é sobre o modo com que o protagonista não volta atrás de suas promessas, ao passo que em *Boruto: Naruto the movie* reforça o respeito aos mais velhos e enaltece o trabalho em equipe. Tudo para que se retome a ideia de que, nessas obras:

> (...) O individualismo não é bem-visto. É considerado uma forma de egoísmo, e, portanto, o pagamento pelo bem-estar social é a perda da individualidade. Desse modo, o herói japonês é alguém que levanta a cabeça, mas não para perturbar a ordem social (...).[95]

Em outras palavras, há, no filme, um jovem que está aprendendo a ser um herói, já que, frente a outros personagens da obra e a outros protagonistas do mesmo gênero, Boruto é individualista. O filme, assim, tem o intuito de transmitir essa dada mensagem, destacada por Luyten, cujo destino, é o público japonês.

Portanto, dado os muitos indícios trabalhados até aqui, parece correto acreditarmos que, de fato, nossas fontes funcionam como propagadoras e divulgadoras dessa mensagem para o público consumidor, seja japonês, ou estrangeiro. Especificamente para o público japonês, frisar a importância da perseverança, fora a mobilização de identidades, tem reverberação, pois,

---

[93] VASCONCELLOS, Pedro Vicente F. ***Mangá-dô**: os caminhos das histórias em quadrinho japonesas*. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.17771/PUCRio.acad.8973>. Acesso em: 30 nov. 2021.
[94] LUYTEN, Sonia Bide. **Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses. 2. ed. São Paulo: Hedra, 2012, p 126.
[95] *Idem*. p.55.

de acordo com Luyten, citando Ichiro Kawasaki[96], a vida do japonês é, considerando um contexto específico, "(...) uma batalha para sobreviver, onde as oportunidades são limitadas, a concorrência é a sina encarada durante toda a vida (...)".

Além disso, para fazer propaganda ideológica, defendemos que Masashi Kishimoto, nas fontes, faz uma releitura do *bushidō*. Quer dizer, como os mangás com a figura do samurai haviam descartado o "cunho nacionalista e maniqueísta em favor de um cuidado maior com o desenvolvimento dos personagens, com descrição da sociedade da épica feudal e, muitas vezes, como ferramenta de crítica social"[97], Kishimoto, no mangá, opta por retomar a simbologia dos ninjas, remodelando-a para que se preserve a moral das antigas histórias de samurais. Ao fazer isso, o autor exacerba os conceitos de autodisciplina, perseverança e esforço, fugindo, ao menos superficialmente, das imbricações de se fazer um mangá "padrão" sobre samurais. O sucesso que ambas as obras fizeram, principalmente no Brasil, mostra o quanto essa fórmula deu certo.

Muda-se, de mesmo modo, o estereótipo do ninja, pois essas figuras, nas duas obras, ao ultrapassarem o campo semântico imaginário do secreto e do sombrio, assentam a figura do ninja como aquele que detém a atenção e que é visto como alguém do bem. Com isso, o ninja deixa de ser o sujeito que trabalha sozinho para trabalhar em equipe.

Destacamos, ainda, no âmbito sociopolítico, a importância de que os mangás e os *animes* têm, haja em vista que, nas palavras de Christopher Smith:

> (…) This sort of nationalism (if it can be called such) is based on the recognition that important national(ist) symbols, themes, and narratives have become mere elements in Azuma's postmodern database of affective cultural elements (…).[98]

Nesse contexto, atualmente, o nacionalismo, nos mangás, aparece de uma maneira que reforça a importância dos símbolos nacionais, valorizando-os, mas sem engrandecê-los a ideias extremistas. Kishimoto, assim sendo, relê o símbolo do ninja, tal como retoma, também, o caminho do samurai, na forma de um código moral e ético a ser seguido.

Em suma, apesar de seus métodos ainda permearem, com diferentes justificativas, o imaginário social e midiático do Japão, reafirmamos que o *bushidō*, nesse caso, não é o caminho do samurai de uma maneira literal. Isto é, hoje em dia, esse código moral não funciona tal como

---

[96] KAWASAKI, Ichiro. ***Japan unmasked***. Rutland Vermont/Tóquio, Charles E. Tuttle Co., 1969. *Apud* LUYTEN, Sonia Bide. *Op. cit.* 2012, p. 26. Tradução nossa: *(...) Esse tipo de nacionalismo (se assim pode ser chamado) é baseado no reconhecimento de que importantes símbolos, temas e narrativas nacionalistas se tornaram meros elementos no banco de dados pós-moderno de elementos culturais afetivos de Azuma (...).*

[97] VASCONCELLOS, Pedro Vicente F. ***Mangá-dô****: os caminhos das histórias em quadrinho japonesas*. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.17771/PUCRio.acad.8973>. Acesso em: 30 nov. 2021.

[98] SMITH, Christopher. Database nationalism: the disaggregation of nation, nationalism and symbol in pop culture. In: ROSENBAUM, Roman.*In:* ***The Representation of Japanese Politics in Manga***: *the visual literacy of statecraft*. Londres: Routledge, 2020. p. 219.

fora pensado, pois, agora, os embates e querelas sociais, frente à identidade nacional do Japão, são distintos daqueles de 1900, ano de sua publicação.

Portanto, dentro dessa nova tendência de *mangás* para o público masculino, há um "novo" *bushidō* que, no caso de nossas fontes, foi relido para suportar a presença de um ninja seguindo esses antigos princípios. Agora, adaptado para a sociedade atual, conseguem manter os diversos símbolos culturais japoneses.

Por fim, resta-nos destacar que essa pesquisa nos levou a considerar que um dos motivos de as obras de Masashi Kishimoto terem respaldo mundial está no modo com que a perseverança parece ser relida pelas diversas camadas sociais, muito além das fronteiras físicas e virtuais do Japão. Em outras palavras, o fato de um desenho abordar sobre sonhos, informa ao leitor indícios de que ainda há esperança no mundo em que vivemos. Assim, seus jovens expectadores parecem levar para si uma mensagem que fala, precisamente, sobre como, com esperança, pode se ter força para qualquer luta, haja em vista as diversas dificuldades desse novo mundo.

FONTES

BORUTO: Naruto the movie. Direção de Hiroyuki Yamashita. Roteiro: Masashi Kishimoto. [Tóquio]: Studio Pierrot, 2015. (95 min.), color. Legendado.

KISHIMOTO, Masashi. Naruto. Panini Comics, 1999. 72 vols.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDERSON, Benedict. ***Comunidades Imaginadas***: reflexão sobre a origem e a difusão do nacionalismo. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

ANÔNIMO. ***Katana***: a história da espada japonesa. a história da espada japonesa. Disponível em: http://kyokushinkaikan.com.br/katana-a-historia-da-espada-japonesa/. Acesso em: 02 mar. 2021.

ANÔNIMO. ***Masashi Kishimoto***. Disponível em: https://www.rika.com.br/autor-john-romitamasashi-kishimoto. Acesso em: 05 fev. 2021.

BEER, Robert. ***The Handbook of Tibetan Buddhist Symbols***. Disponível em: https://books.google.pt/books?id=-3804Ud9-4IC&pg=PA46&q=asura&hl=pt-BR#v=snippet&q=asura&f=false. Acesso em: 04 jan. 2022.

CORDOVIL, Wendell Presley Machado; RODRIGUES, Eliandra Gleyce dos Passos. O mangá Naruto na aula de história: o monumento dos hogake e a memória, a vontade de fogo e a identidade nacional. In: BUENO, André; CREMA, Everton; ESTACHESKI, Dulceli Tonet; MARIA NETO, José. In: Extremos orientes. Rio de Janeiro: Sobreontens, 2018.

FARIA, Mônica Lima de. História e Narrativa das Animações Nipônicas: algumas características dos animês.In: **Actas de Diseño**, Buenos Aires, v. 5, n. 3, 2008. Disponível em: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/actas_de_diseno/detalle_articulo.php?id_libro=1&id_articulo=5654. Acesso em: 15 dez. 2021

FERREIRA, Cláudio Augusto. ***Personagens folclóricos, deuses, fantasmas e História Extraordinária de Yotsuya em Tôkaidô****: o sobrenatural na cultura japonesa*. Dissertação (Mestrado) - Curso de Cultura Japonesa, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

GASSERUTO, Laura. ***Mercado externo de animês supera interno em 2020, segundo relatório***. Disponível em: https://www.jbox.com.br/2021/11/07/mercado-externo-de-animes-supera-interno-em-2020-segundo-relatorio/. Acesso em: 03 jan. 2022.

GOOGLE ARTS. **Kishōtenketsu**. Disponível em: https://artsandculture.google.com/entity/m02x7rxh?hl=pt. Acesso em: 29 dez. 2021.

HALL, Stuart***. Cultura e Representação***. Rio de Janeiro: Puc-Rio, 2016.

HOBSBAWM, Eric J., Introdução: A invenção das tradições. In.: HOBSBAWN, Eric; RANGER, Terence (org.). **A invenção das tradições**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997. (Coleção Pensamento Crítico).

KAWASAKI, Ichiro. ***Japan unmasked***. Rutland Vermont/Tóquio, Charles E. Tuttle Co., 1969.

LOW, Harry. ***Como o Japão praticamente extinguiu as mortes por arma de fogo***. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/internacional-38530919. Acesso em: 03 jan. 2022.

LUYTEN, Sonia Bide. ***Mangá****:* o poder dos quadrinhos japoneses. 2. ed. São Paulo: Hedra, 2012.

LUYTEN, S. M. B. ***O sonho japonês e a difusão do mangá***. Revista USP, *[S. l.]*, n. 27, 1995. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/28348. Acesso em: 12 jan. 2022.

MELO, Pedro. ***Anime & Folclore***: a lenda do herói jiraiya. A lenda do herói Jiraiya. Disponível em: https://www.geekblast.com.br/2018/06/lenda-jiraiya.html. Acesso em: 03 jan. 2022.

NITOBE, Inazo. ***O Caminho do Samurai***. Cotia: Pé da Letra, 2019.

NUNES, Gabriel Pinto. ***O bushidô por Nitobe***: uma nova identidade para a sociedade japonesa do século XX. In: SIMPÓSIO NACIONAL DISCURSO, IDENTIDADE E SOCIEDADE, 2012, Campinas. **Anais [...].** [S.L.]: 2012.

NUNES, Gabriel Pinto. **A contribuição do Bushidô de Nitobe na criação do Estado moderno japonês**. In: Kínesis - Revista de Estudos dos Pós-Graduandos em Filosofia, [S.L.], v. 4, n. 07, Faculdade de Filosofia e Ciências, 2014. http://dx.doi.org/10.36311/1984-8900.2012.v4n07.4441.

SAID, Edward W. **Orientalismo**: o Oriente como invenção do Ocidente. São Paulo: Companhia das Letras, 2007

SASEO, Ono. ***Japanese Cartoons through the ages***. 1942. Disponível em: https://evols.library.manoa.hawaii.edu/bitstream/10524/32048/58-Volume2.pdf. Acesso em: 17 nov. 2021.

SILVA, Amanda Annunciato Lara. ***Fãs de anime no Brasil e caminhos socioafetivos do entretenimento*:** um estudo a partir de pesquisa empírica. TCC (Graduação) - Curso de História da Arte, Universidade Federal de São Paulo, Guarulhos, 2020. Disponível em: https://repositorio.unifesp.br/handle/11600/60693. Acesso em: 28 nov. 2021

SMITH, Christopher. Database nationalism: the disaggregation of nation, nationalism and symbol in pop culture. In: ROSENBAUM, Roman. In: ***The Representation of Japanese Politics in Manga***: the visual literacy of statecraft. Londres: Routledge, 2020. p. 219.

SOUYRI, Pierre. Autonomy and War in the Sixteenth- Century Iga Region and the Birth of the Ninja Phenomenon. In: FEREJOHN, John A.; ROSENBLUTH, Frances McCall. In: ***War and State Building in Medieval Japan***. Stanford: Stanford University Press, 2010. p. 110-123.

SUZUKI, Daisetz Teitaro. ***Uma introdução ao zen-budismo***. São Paulo: Câmara Brasileira dos Livros, 2017.

TURNBULL, Stephen. The Ninja: An Invented Tradition? In: ***Journal of Global Initiatives****: Policy, Pedagogy, Perspective*: Vol. 9: No. 1, Article 3, 2014.

PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s). In: VI Congresso SOPCOM, ***Anais eletrônicos....*** SOPCOM, p. 1, 2009. Disponível em: http://www.bocc.uff.br/pag/bocc-penafria-analise.pdf. Acesso em: 15 de dez. de 2021.

PÉREZ, Luis Antonio Vidal. ***El Anime como elemento de transculturación. Caso***: Naruto. TCC (Graduação) - Curso de Ciências da Comunicação, Escuela Profesional de Ciencias de La Comunicación, Lima, 2010.

VASCONCELLOS, Pedro Vicente F. ***Mangá-dô***: os caminhos das histórias em quadrinho japonesas. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: https://doi.org/10.17771/PUCRio.acad.8973. Acesso em: 30 nov. 2021.

VOLNUTT, Matheus. ***A fórmula shounen***: saiba como criar um mangá de sucesso, 2020. Disponível em: http://terranerdica.com.br/index.php/2020/05/15/a-formula-shounen-saiba-como-criar-um-manga-de-sucesso/. Acesso em: 11 nov. 2021.

ZOUGHARI, Kacem. ***The Ninja***: Ancient Shadow Warriors of Japan. Clarendon: Periplus Editions, 2013.