

DO FOLCLORE À CULTURA POP: A REPRESENTAÇÃO DO *KITSUNE*

MITOLÓGICO NO MANGÁ *INUYASHA*, DE RUMIKO TAKAHASHI

*FROM FOLKLORE TO POP CULTURE: THE REPRESENTATION OF THE
MYTHOLOGICAL KITSUNE IN THE INUYASHA MANGA, BY RUMIKO
TAKAHASHI*

Júlia da Silva Amaral¹

RESUMO: Este trabalho pretende realizar uma leitura da personagem Shippō, um filhote de raposa *yōkai* raposa, presente no mangá *InuYasha*, da autora Rumiko Takahashi (1996). Nosso foco estará direcionado aos estudos dos mangás, assim como evocará estudos acerca da mítica raposa (em japonês, *kitsune*), que se encontra inserida em narrativas antigas do Japão. Podemos afirmar que o trabalho se apoiará no método comparativo-dedutivo para expor o mito original e como ele pode ser representado na atual cultura pop nipônica.

Palavras-chave: mangá; mitologia; *kitsune*.

ABSTRACT: This paper aims at providing a reading of the character Shippō, a young fox *yōkai*, present in the manga *InuYasha*, by the author Rumiko Takahashi (1996). Our focus will be directed at manga studies, as well as evoke other studies about the mythical fox (in Japanese, *kitsune*), which is found in old Japanese narratives. We can claim that the work will be based on the comparative-deductive method to expose the original myth and how it can be represented in current Japanese pop culture.

Keywords: manga, mythology, *kitsune*.

¹ Graduanda, UFES.

** Este trabalho deriva da minha pesquisa de Iniciação Científica, orientada pela Profa. Dra. Márcia Hitomi Namekata, UFPR.

1. A HISTÓRIA EM QUADRINHOS

A história em quadrinhos passou a ganhar notoriedade mundial a partir do século XX. Will Eisner (1995, p. 5 *apud* CARLOS, 2009, p. 04) define-as como “arte sequencial”, ou seja, “um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”. Sua linguagem é formada a partir de dois elementos básicos: a imagem e a linguagem.

Segundo Antônio Luiz Cagnin (1975, p. 32), em *Os Quadrinhos*, a imagem pode ser entendida como representação imitativo-figurativa, como *cópia* de alguma coisa. Tendo a possibilidade de formar um código e de construir mensagens, ela adquire a classe de signo, e assim é conhecida com outros nomes.

Respeitando o estudo de Cagnin (1975, p. 32), temos a imagem sendo um:

a) *Ícone*: "Um ícone é um signo que se refere ao objeto que denota simplesmente por força de caracteres próprios e que ele possuiria, da mesma forma, existisse ou não existisse efetivamente um objeto daquele tipo. [...] será um ícone de algo, na medida em que é semelhante a esse algo e usado como signo dele".

b) *Signo analógico*: pela similaridade da sua forma com a forma da realidade, e por contrapor o símbolo arbitrário ao signo discreto.

c) *Signo icônico*: pelo mesmo motivo, e pela oposição ao signo linguístico, ao símbolo etc.

d) *Signo iconográfico*: por conservar a natureza de ícone e por ser desenhada.

A imagem que vemos nos quadrinhos é proveniente de desenhos manuais. A elaboração manual revela a intencionalidade do desenhista na emissão do ato sêmico e

transforma o desenho em mensagem icônica, carregando em si, além das ideias, a arte, o estilo do emissor. Ao contrário da fotografia, cujo estatuto primeiro é o de documento, registro, a imagem desenhada visa o público consumidor das HQs², a comunicação com mensagens codificadas. (CAGNIN, 1975, p. 33)

A imagem não deve ser interpretada como um infortúnio contemporâneo ameaçador; ela é um meio de comunicação e de expressão que nos liga às tradições mais antigas e mais ricas da nossa cultura. De acordo com a especialista em Semiologia da Imagem, Martine Joly,

[a] leitura da imagem, mesmo a mais ingênua e cotidiana, mantém em nós uma memória que apenas exige ser um pouco estimulada para se tornar num utensílio mais de autonomia do que de passividade. [...] Interessar-se pela imagem é também interessar-se por toda a nossa história, tanto pelas nossas mitologias como pelos nossos diferentes tipos de representação. (JOLY, 1994, p. 155).

Por conseguinte, para Cagnin (1975, p. 119-120), a linguagem constantemente se une à imagem, alternando com ela funções de dominância e complementaridade. Em uma HQ, ela pode assumir a função de fixação e ligação: aquela quando desvenda o sentido literal da imagem auxiliando sua interpretação; esta quando palavra e imagem se complementam.

A linguagem dos quadrinhos pode ser representada das seguintes maneiras: por meio de balões, que indicam diálogo entre as personagens e introduzem discursos diretos na sequência narrativa; por meio da legenda, que é formada por um texto com caracteres normais para representar a voz quase impassível do narrador; através das onomatopeias, que dão sonoridade à cena; através do título, no qual as letras são muito bem trabalhadas e dispostas em harmonia com os elementos do quadrinho inicial; e por

² Abreviação de Histórias em Quadrinhos.

meio de quadros com texto-figura, onde o texto pode disfarçar ambas as suas funções (fixação e ligação) nas figuras que formam a cena (CAGNIN, 1975).

2. O MANGÁ

No Japão, as histórias em quadrinhos, tanto orientais quanto ocidentais, são chamadas de mangás (漫画). A palavra é dada pela união dos ideogramas *man* 漫 (humor, algo que não é levado a sério) e *ga* 画 (imagem, desenho).

Esse termo foi adotado e reconhecido por meio do desenhista Rakuten Kitazawa, que pertenceu à geração de artistas pós abertura dos portos do Japão, em 1853, após 200 anos de isolamento do país do resto do mundo, determinado pelo Shogunato Tokugawa, em 1640. O novo período, denominado Meiji (1867-1912), trouxe diversas inovações para o país em várias áreas, inclusive nas artísticas e jornalísticas. Com a entrada do estrangeiro, principalmente o europeu, iniciaram-se os primeiros contatos dos japoneses com as revistas de humor de moldes ingleses e franceses (LUYTEN, 2003).

Kitazawa recebeu enorme influência do inglês Charles Wirgman, que editou o jornal *The Japan Punch*, trazendo para o meio jornalístico os moldes da imprensa britânica, com charges políticas que fascinaram os japoneses. O grande sucesso fez com que surgisse a primeira revista japonesa de humor *Marumarushinbun* em 1877, tendo duração de 30 anos (LUYTEN, 2003).

Após o fim da Segunda Guerra Mundial ocorreram modificações no ramo editorial dos mangás. Agora eles estavam divididos por gênero, com uma produção específica para adolescentes na faixa etária de 12 a 18 anos. Utilizando a divisão definida por Sônia Luyten (2003), pioneira nos estudos dos mangás no Brasil, podemos classificá-los em três grandes categorias: 1) Revistas infantis — denominadas *shōgakue* — normalmente

de cunho didático, que possuem uma variedade imensa de temas, e vão desde assuntos escolares, *hobbies* até conselhos úteis aos mini leitores; 2) Revistas femininas — chamadas de *shōjo* mangá — que cobrem a fase da adolescência feminina; a temática é variada, sempre enfocando amores impossíveis, separações e rivalidades entre amigas; 3) Revistas masculinas — *shōnen* mangá — tendo como público rapazes adolescentes. Todas têm como característica comum o espírito japonês, que dá ênfase à rigidez moral e ao fortalecimento do espírito, algo muito semelhante ao código de conduta do *bushidō* — o caminho do guerreiro samurai. No *shōnen* mangá, a violência, em todas as suas modalidades, é a principal característica de suas histórias.

Além dessas três categorias acima, existem mangás destinados ao público adulto. No caso masculino, dá-se o nome *seinen* (revistas para homens jovens, as quais alcançam leitores até a faixa etária dos 40 anos). Já no caso feminino, não havia revistas próprias até a década de 1980, quando apareceram dois títulos mensais: *Be in Love* e *Big comic ladies*, que apresentavam características parecidas com o *shōjo*, porém com personagens um pouco mais velhas (LUYTEN, 2000).

Os mangás divergem das histórias em quadrinhos ocidentais em diversos pontos. De acordo com Angelica Alves Ramos, em sua dissertação intitulada *Aspectos da Cultura Japonesa representados no herói do mangá One Piece*, os mangás possuem traços distintos:

[a] impressão em tons monocromáticos e em papel-jornal; a ordem de leitura no quadrinho japonês começa por onde seria considerado o fim em [uma HQ], sendo que a orientação de leitura dos quadros e dos balões é da direita para a esquerda; o layout dos quadros, que emprega características cinematográficas possibilita maior dinamismo à narrativa; e a linguagem japonesa composta por hiragana, katakana e kanji³ que dão ao artista uma liberdade maior na integração do código verbal ao visual, pois é um dos elementos que compõe o cenário dos quadros (RAMOS, 2018, p. 17).

³ Hiragana e katakana são silabários e kanji são caracteres (ideogramas) da língua japonesa (RAMOS, 2018).

Os mangás não só relatam o cotidiano do povo nipônico, mas também se utilizam de tramas com universos fantásticos, misturando-se com referências a períodos da história do Japão. A mitologia japonesa é bastante recorrente nos mangás, sendo capaz de aparecer em pequenas menções ou em tramas inteiras.

3. A MITOLOGIA NOS MANGÁS

Os mitos podem ser encontrados no cerne de inúmeras histórias. Conforme Marcos Fábio Vieira explana em seu trabalho *Mito e Herói na Contemporaneidade* (2007, p. 81), atualmente os mitos passaram por um processo de adaptação à cultura materialista, de forma a atender às necessidades de uma cultura do meio comercial, onde a imagem para consumo é mitificada e idealizada.

O mito torna-se algo necessário a todo ser humano independente da época, transformando-se em um fenômeno altamente presente no mundo contemporâneo:

[...] Não se deve ignorar, por outro lado, a concretização mitológica contemporânea, os “novos mitos” que surgem, que nos cercam e que nos definem: James Bond, Mickey Mouse, Superman, Rambo, a sociedade sem classes, o sexo, a política, a guerra das estrelas, etc. [...] A “ciência dos mitos” contribui com uma compreensão mais geral e profunda, para um conhecimento do homem, do microcosmo que ele é e do universo em que se integra. Referente cultural, o mito atualiza-se, permanece vivo; por vezes adormecido, pode surgir numa erupção violenta e construtiva. (JABOUILLE, 1986, p. 117-8 *apud* MEIRELES, 2001, p. 02).

Uma das variadas expressões artísticas que possuem a capacidade de realizar uma releitura dos mitos são os mangás. A doutora em Letras da Universidade de São Paulo, Selma Martins Meireles, em sua comunicação *O mito nas histórias em quadrinhos: um exemplo a partir do mangá* (2001), expõe o fato de que o estudo dos mitos e das histórias em quadrinhos afirma-se não como um subproduto acadêmico e cultural, mas

sim como uma forma “alternativa” de aprender a respeito do universo e da relação do homem com o mundo natural e social, e de expressar essa interação de um modo não apenas racional, mas também intuitivo e emocional, buscando a totalidade do ser humano.

Para tentar conceituar o mito, Meireles utiliza a teoria de arquétipos de Carl Gustav Jung⁴. Ela afirma que, de acordo com Jung,

os arquétipos não têm formas pré-definidas e finalizadas, são virtualidades que podem se materializar de formas diferentes em diferentes épocas, culturas ou grupos sociais, na forma de mitos. Desta maneira, mesmo pertencendo a culturas tão diferentes quanto a brasileira e a japonesa, esse substrato psicológico pode ser intuitivamente compreendido quando aparece em formas artísticas de expressão, entre elas o mangá (MEIRELES, 2001, p. 02).

De acordo com o autor Victor Jabouille (1986 *apud* MEIRELES, 2001), “mesmo racionalizado, a leitura do mito apela para o sensível, para aquilo que é perceptível intuitiva e inconscientemente. Daí, talvez, a popularidade do mito, a dimensão e a facilidade de sua implantação, o seu dinamismo e perenidade”. É o seu apelo à intuição e aos arquétipos universais, que prescindem da racionalização para atingir determinado público e transmitir uma mensagem, que habilitam um mito a ser empregado em manifestações artísticas e mídias de massa.

Em questão de propagação de mensagem, Meireles (2001) ressalta que como os japoneses sempre tiveram a tradição de representar histórias por meio da ilustração, pode-se entender que o mangá, assim como em todas as outras formas de manifestação artística, constantemente recorre aos mitos para codificar sua mensagem, recriando-os, quando necessário, a fim de atingir o homem moderno.

⁴ Carl Gustav Jung (1875-1961) foi um psiquiatra suíço, fundador da escola da Psicologia Analítica. Desenvolveu os conceitos da personalidade extrovertida e introvertida, de arquétipos e do inconsciente coletivo. Disponível em: https://www.ebiografia.com/carl_gustav_jung/. Acesso em: 02 mar. 2020.

A autora trabalha com a ideia de que provavelmente a noção mais difundida de mito e de mitologia é aquela de um grupo hierarquizado de deuses, semideuses, heróis, demônios e criaturas sobre-humanas, com as narrativas de seus feitos e eventuais relações com os seres humanos, como na mitologia grega, egípcia, nórdica, indiana etc. No Japão antigo, a religião original xintoísta era politeísta e animista, ou seja, havia vários deuses superiores e espíritos para as forças da natureza, bem como demônios e outros seres maléficos. Com relação à vida após a morte, havia a crença na imortalidade da alma e no seu julgamento, que levava ao inferno ou a um lugar paradisíaco até o momento da reencarnação. Todo esse fundamento de lendas e mitos permanece no imaginário japonês e é amplamente utilizado em mangás (MEIRELES, 2001).

É interessante apontar um paralelo que Meireles (2001) traça com a cultura indígena brasileira e a revista em quadrinhos “*Turma do Pererê*” (1959), do autor Ziraldo, que apresenta personagens da mitologia dos índios brasileiros, como a Iara e a Caipora. Da mesma maneira, figuras do imaginário japonês são utilizadas como personagens de mangás, como nas histórias sobre *yōkai*⁵.

Meireles (2001, p. 06) ainda reforça que nos mangás há um forte componente de misticismo e religiosidade. Nós geralmente não refletimos o quanto presente ainda estão os mitos em nossa sociedade, como sendo reproduzidos por histórias em quadrinhos e cumprindo seu ofício de questionar e estabelecer o papel do homem no mundo.

Buscando discutir a presença das narrativas mitológicas dentro dos mangás, nos dedicamos à análise do mangá *InuYasha* (犬夜叉), da *mangaká*⁶ Rumiko Takahashi,

⁵ Segundo Aline Majuri Wanderley, em sua dissertação intitulada *DETA! O yōkai e as transformações das criaturas sobrenaturais japonesas* (2013), *yōkai* nomeia seres sobrenaturais gerados pelo homem em uma tentativa de apontar a causa de fenômenos desconhecidos, eventos da natureza ou doenças que em uma época distante não contavam com explicações científicas. O termo *yōkai* pode ser traduzido genericamente como “espírito”.

⁶ *Mangaká* (漫画家) é um termo japonês utilizado para definir quem cria e/ou desenha histórias para mangás profissionalmente.

publicado originalmente pela revista *Weekly Shōnen Sunday* em 1996. A obra foi concluída em 2008, totalizando 56 volumes. Para retratar a violência de forma simplificada, a autora utilizou-se do Sengoku Jidai (Período de guerras), localizado dentro do Período Muromachi (1338-1573), caracterizado por ter sido uma época de instabilidade política e distúrbios sociais.

4. *INUYASHA*

A história começa no Sengoku Jidai (1467-1568), com InuYasha, um meio-*yōkai* cachorro, que seduz a sacerdotisa Kikyō para roubar a poderosa Joia Shikon (Joia das Quatro Almas). Na batalha pela Joia, Kikyō atira em InuYasha com uma flecha, selando-o a uma árvore em um sono profundo. Gravemente ferida e à beira da morte, a sacerdotisa pede que a joia seja cremada junto a seu corpo.

Na moderna Tóquio, a estudante Kagome Higurashi, cuja família reside em um santuário xintoísta, se vê em apuros quando é puxada para dentro de um poço de sua residência por um *yōkai* centopéia. Na luta contra a criatura, Kagome descobre que a Joia de Quatro Almas estava dentro do seu corpo. Assim que consegue se libertar e sair do poço, Kagome percebe que não está mais em casa, ela acidentalmente regressou ao Japão do século XV.

Para se defender neste período, Kagome desperta InuYasha e o liberta do feitiço de Kikyō, mas ela acidentalmente quebra a joia em centenas de fragmentos, que se espalham por todo o Japão. Cada fragmento é capaz de garantir um grande poder e, por isso, é cobiçado por muitos humanos e *yōkai*. O enredo abrangente da série é InuYasha e Kagome em missão para encontrar todos os fragmentos e fazer com que a joia seja destruída de uma vez por todas.

5. O *KITSUNE* MITOLÓGICO E O SHIPPŌ

Durante a jornada, InuYasha e Kagome se deparam com diversos inimigos e também fazem grandes amigos, entre eles: Miroku, um monge budista; Sango, a exterminadora de *yōkai*; e o primeiro de todos, Shippō, um filhote de *yōkai* raposa, que busca vingança pela morte de seu pai ocasionada por dois vilões conhecidos como Irmãos Relâmpagos. Após ser salvo pelo casal, acompanha-os em suas aventuras.

Destarte, realizaremos uma leitura acerca dessa personagem que foi inspirada na mítica raposa, em japonês, *kitsune*, presente em narrativas antigas do Japão. Serão mostrados alguns aspectos das relações de semelhanças e contrariedades entre os textos mitológicos e a personagem do mangá.

5.1 A REPRESENTAÇÃO ARTÍSTICA DO *KITSUNE* NO MANGÁ *INUYASHA*

Shippō é ilustrado com traços humanos e sutis, ele tem uma única cauda e patas de raposa; aparenta ter entre sete e oito anos de idade, e apesar de *InuYasha* ser um mangá do gênero *shōnen*, o filhote de raposa tem traços que se assemelham aos de mangá *shōjo*, atribuindo-lhe um aspecto “fofo” e dócil.

FIGURA 1: SHIPPŌ



FONTE: TAKAHASHI, 1997.

Em sua dissertação intitulada *DETA! O yōkai e as transformações das criaturas sobrenaturais japonesas*, Aline Wanderley (2013, p. 99) refere-se ao assunto da representatividade do *yōkai* no Japão moderno. Aquele que sobrevive nos dias de hoje é uma criatura mais amável, meiga, extremamente diferente do perigoso *kappa*⁷ que afogava pessoas, assim como o *kitsune* do mangá analisado, que apesar de seus traços leves, tem características próprias do *yōkai kitsune* representado em narrativas antigas do Japão.

5.2 METAMORFOSE

O *Nihon Ryōiki* (“Relatos milagrosos do Japão”) é a primeira grande coletânea de *setsuwa*⁸. Data de 822, início do Período Heian (794-1185), e foi compilado pelo monge budista Keikai (ou Kyōkai).

As narrativas presentes na obra são todas de cunho budista e dentre estas temos a narrativa 1:2 sobre “Tomando a raposa como esposa e produzindo uma criança”. Um homem do distrito de Ōno, na província de Mino, partiu a cavalo em busca de uma boa esposa. Naquela época, em um campo amplo, ele encontrou uma mulher atraente. Ele a pediu em casamento e ela rapidamente aceitou. Então, eles se casaram e viveram juntos. Depois de um tempo, a mulher ficou grávida e deu à luz um menino. Ao mesmo tempo, o cachorro que eles tinham deu à luz um filhote. O filhote latia constantemente para a

⁷ *Kappa* é um popular *yōkai* de caráter anfíbio da altura de uma criança, assemelha-se aos sapos e possui um casco parecido com o das tartarugas. Os *kappa* habitam em rios e lagos e são famosos por pregarem peças inocentes, bem como realizarem ataques brutais e malévolos (FERREIRA, 2014, p. 26-27).

⁸ *Setsuwa* é um termo que literalmente significa “história falada”; são histórias narradas oralmente e depois escritas. O *setsuwa* frequentemente existe em múltiplas variantes, com uma história geralmente evoluindo ao longo do tempo ou servindo a propósitos diferentes. Ao ser contado, escrito, recontado e reescrito, pressupõe-se um narrador e um ouvinte, mas não necessariamente um autor específico. São breves e de cunho budista ou secular (WANDERLEY, 2013).

esposa e ameaçava mordê-la. Ela ficou tão assustada que pediu ao marido para matar o filhote, mas, apesar de seu pedido, ele não o fez. A esposa foi para onde as criadas serviam arroz para lhes dar um refresco e o filhote correu atrás dela, tentando mordê-la. Assustada, ela se transformou em uma raposa e pulou em cima de uma cerca viva. O marido, vendo isso, disse: “Entre nós não há até uma criança? Eu jamais me esquecerei de você. Venha sempre e dormiremos juntos.” Assim, seguindo a palavra do marido, ela veio e dormiu com ele todos os dias, e recebeu o nome de *kitsune*⁹ (WANDERLEY, 2013).

A partir dessa narrativa, podemos observar o aspecto metamórfico das raposas que são comumente retratadas por se transformarem em belas mulheres, bem como sua inimizade com cães.

FIGURA 2: A MULHER RAPOSA, KUZUNOHA¹⁰, SEPARA-SE DO SEU FILHO



FONTE: YOSHITOSHI, (1889-1892).

⁹ Nessa narrativa é contada a “verdadeira” origem do termo *kitsune*: na história, é apresentado como derivado da expressão 来つね = kitsune, que significa “venha e durma” (WANDERLEY, 2013).

¹⁰ Kuzunoha é o nome de uma raposa do folclore japonês, geralmente tida como a mãe de Abe no Seimei, famoso adivinho do Período Heian. Na lenda de Kuzunoha, a raposa, na forma de uma bela jovem, casa e tem um filho com um ser humano. Certo dia, no entanto, sua verdadeira identidade é revelada, e a raposa é obrigada a partir. Na ilustração acima, vemos a silhueta da raposa por trás da porta de correr (WANDERLEY, 2013, p. 21).

No mangá *InuYasha*, o personagem Shippō também consegue se transformar em humanos, tanto homem quanto mulher, para despistar os inimigos que encontram. No capítulo três, do volume quatro do mangá, Shippō consegue assumir a forma de Kagome para ajudá-la a escapar dos Irmãos Relâmpago que a haviam sequestrado. Ele também consegue se transformar em um balão e em quase qualquer objeto existente para se proteger, colocando uma pequena folha sobre sua cabeça. Além disso, utiliza-se de uma técnica de combate chamada “pião esmagador mágico da raposa”, na qual um pequeno pião é lançado sobre a cabeça do adversário evoluindo para um enorme pião, causando-lhe um considerável dano, porém, o dano é temporário, visto que tudo é apenas uma ilusão causada pela “magia da raposa”.

FIGURA 3: A PRIMEIRA APARIÇÃO DE SHIPPŌ NA HISTÓRIA ACONTECE EM FORMA DE UM GRANDE BALÃO ROSA COM GRANDES OLHOS



FONTE: TAKAHASHI, 1997, VOLUME 03.

5.3 MALANDRAGEM

Em sua dissertação de mestrado intitulada *Personagens folclóricos, deuses, fantasmas e História Extraordinária de Yotsuya em Tôkaidô: o sobrenatural na cultura japonesa*, Cláudio Augusto Ferreira (2014, p. 45) evidencia que os *kitsune* gostam de pregar peças nos seres humanos. As raposas maliciosas, ou apenas traquinas, recebem o nome de *yako* ou *nogitsune* (野狐) (raposas dos campos).

As raposas do campo frequentemente pregam peças que humilham samurais arrogantes, cidadãos orgulhosos e mercadores gananciosos. Mas há também narrativas onde elas se aproveitam da boa-fé de comerciantes, agricultores e monges budistas (FERREIRA, 2014, p. 45).

Shippō adora pregar peças em InuYasha. Esse é um dos motivos que fazem o protagonista perder facilmente a paciência com o filhote de raposa. Shippō também não tem medo de enfrentar InuYasha, que é um personagem bastante temperamental, o que ocasiona discussões cômicas entre os dois.

FIGURA 4: INUYASHA BATENDO EM SHIPPŌ APÓS O MESMO O CHAMAR DE “TRAPALHÃO”¹¹



FONTE: TAKAHASHI, 2007, VOLUME 49.

¹¹ Lê-se da direita para a esquerda.

5.4 *KITSUNE-BI*: FOGO DE RAPOSA

O autor Kiyoshi Nozaki, em sua obra intitulada *Kitsune Japan's Fox of Mystery, Romance & Humor*¹² (1961), reserva um capítulo inteiro para expor alguns contos e relatos encontrados no Japão a respeito do *kitsune-bi* ou fogo de raposa. Por exemplo, o conto “O menino vê raposas emitindo fogo pela boca”, publicado em 1811, no qual um homem disse que tinha visto um *kitsune-bi* com seus próprios olhos em sua infância nas montanhas. Em uma madrugada, ele estava descendo para a vila vizinha quando viu algumas tochas ao pé de uma montanha. Então se apressou furtivamente naquela direção, ao longo de uma caminhada entre campos de arroz. Ao se aproximar do local, ele encontrou cerca de 20 ou 30 raposas, grandes e pequenas, brincando juntas no quintal de um pequeno santuário de Inari erguido lá. E ele também descobriu que o fogo que pensara serem suas tochas era na verdade a sua respiração. Quando uma raposa pulou no ar, ela soltou o ar e a respiração cintilou como uma chama, cerca de menos de um metro na frente da boca.

Quando ocorre a primeira aparição de Shippō no volume três, o capítulo dez é intitulado “*Kistuse-Bi — Fogo de Raposa*”, pois a pequena raposa aparece em meio ao seu fogo com a aparência de um balão e não com sua aparência original. No volume quatro Kagome e Shippō são salvos de um ataque mortal feito por um dos Irmãos Relâmpago pelo *kitsune-bi* emanado através da pele do pai de Shippō.

É interessante pontuar que a *mangaká* Takahashi atribuiu a *kitsune-bi* a Shippō não saindo apenas de sua boca, mas também de sua pele e até mesmo em suas transformações em objetos e humanos. Portanto, podemos dizer que o fogo de raposa é

¹²*Kitsune Japan's Fox of Mystery, Romance & Humor (Kitsune Raposa Japonesa do Mistério, Romance & Humor)*.

a característica principal da personagem, já que está presente em quase todos seus movimentos, tanto de ataque quanto de defesa.

FIGURA 5: "KITSUNE-BI NO ANO NOVO, UMA NOITE SOB AS ÁRVORES ENOKI PERTO DE ŌJI"



FONTE: HIROSHIGE, 1857.

FIGURA 6: KAGOME E SHIPPŌ SENDO PROTEGIDOS PELAS CHAMAS DO *KITSUNE-BI* DO PAI DE SHIPPŌ



FONTE: TAKAHASHI, 1997, VOLUME 04.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

InuYasha, sem dúvida, é um mangá muito rico em folclore japonês. São diversos os *yōkai* que aparecem no decorrer de toda a história. Para o leitor desatento pode parecer apenas uma história genérica, com aventura, lutas e romance, mas quando realizamos uma análise mais profunda, percebemos o quanto Rumiko Takahashi construiu uma obra amplamente detalhada, bastante rica nas histórias e no passado de sua nação.

Analisar as características de Shippō trouxe à luz o quanto as raposas foram importantes para o passado nipônico, a maneira como enganavam pessoas se passando por belas mulheres; sua malandragem com seres humanos; e sua habilidade de emitir fogo pela boca.

Além disso, é possível perceber o quanto o mito se faz necessário a todo ser humano e como os mangás podem ajudar na disseminação e fixação deles. Para nós, brasileiros, é excêntrica a leitura sobre um folclore tão distinto, assim como seria para um japonês ler sobre “Saci-Pererê” e “Boto-cor-de-rosa”. Portanto, ter acesso ao folclore japonês por meio de suas histórias em quadrinhos é instigante para os orientais, ao mesmo tempo em que é uma alternativa de conservação de costumes e tradições para o povo nipônico.

REFERÊNCIAS

CAGNIN, Antonio L. *Os Quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

CARLOS, Giovana S. *Mangá: o fenômeno comunicacional no Brasil*. In Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, Divisão Temática — Interfaces Comunicacionais, 10, Blumenau, 2009. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/R16-0436-1.pdf>. Acesso em: 19 jul. 2021.

FERREIRA, Cláudio Augusto. *Personagens folclóricos, deuses, fantasmas e História Extraordinária de Yotsuya em Tôkaidô: o sobrenatural na cultura japonesa*. 123 f. Dissertação apresentada ao Departamento de Letras Orientais da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Cultura Japonesa.

JOLY, Martine. *Introdução à Análise da Imagem*. Lisboa: Edições 70, 1994.

UTAGAWA, Hiroshige. *Fox Fires on New Year's Eve at the Garment Nettle Tree at Oji*. 1857. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hiroshige-100-views-of-edo-fox-fires.jpg>. Acesso em: 19 jul. 2021.

LUYTEN, Sonia M. B. *Mangá — o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Hedra, 2000.

_____. “Mangá produzido no Brasil: pioneirismo, experimentação e produção”. In XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Belo Horizonte/MG: INTERCOM (Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação), 2003. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/168852646868454336879017132244134098721.pdf>. Acesso em: 02 mar. 2020.

NOZAKI, Kiyoshi. *Kitsuné: Japan's Fox of Mystery, Romance & Humor*. Japão: The Hokuseido Press, 1961.

MEIRELES, Selma M. “O mito nas histórias em quadrinhos: um exemplo a partir de mangás”. In 4º Congresso de Arte e Ciência da USP. São Paulo/SP: AGAQUÊ — Revista eletrônica especializada em Histórias em Quadrinhos e temas correlatos, São Paulo, v. 3, n. 3, 26 out. 2001. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/indiceagaque.htm>. Acesso em: 02 mar. 2020.

RAMOS, Angélica A. *Aspectos da cultura japonesa representados no herói do mangá One Piece: análise dos conceitos de hierarquia, yakuza, on, giri*. 187 f. Dissertação (Mestrado em Língua, Literatura e Cultura Japonesa) — Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

TAKAHASHI, Rumiko. *Entrevista concedida a Toren Smith. Amazing Heroes*. Disponível em: <http://www.furinkan.com/takahashi/takahashi3.html>. Acesso em: 02 mar. 2020.

_____. *InuYasha*. Trad. Arnaldo Massato Oka. São Paulo: JBC, 1996.

VIEIRA, Marcos F. *Mito e herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinhos como instrumento de crítica social*. *REVISTA CONTEMPORÂNEA (UERJ ONLINE)*, v. 8, p. 78-90, 2007.

WANDERLEY, Aline M. *DETA! O yōkai e as transformações das criaturas sobrenaturais japonesas*. 152 f. Dissertação (Mestrado em Língua, Literatura e Cultura Japonesa) — Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

Recebido em: 03/08/2021

Aceito em: 29/08/2021