



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

MARCELO CASTRO ANDREO

**A NARRATIVA INSÓLITA DE A VIAGEM DE CHIHIRO, DE HAYAO
MIYAZAKI**

Londrina
2017

MARCELO CASTRO ANDREO

**A NARRATIVA INSÓLITA DE A VIAGEM DE CHIHIRO, DE HAYAO
MIYAZAKI**

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação
em Estudos Literários, da Universidade Estadual
de Londrina, como pré-requisito para obtenção
do título de Doutor.

Orientadora: Prof^ª Dr^ª Adelaide Caramuru Cezar.

Londrina
2017

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

Andreo, Marcelo Castro.

A narrativa insólita de A viagem de Chihiro, de Hayao Miyazaki / Marcelo Castro
Andreo. - Londrina, 2017.
182 f. : il.

Orientador: Adelaide Caramuru Cezar.

Tese (Doutorado em Letras) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Letras e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Letras, 2017.
Inclui bibliografia.

1. Hayao Miyazaki - Tese. 2. A viagem de Chihiro - Tese. 3. Fantástico/maravilhoso - Tese. 4. Insólito - Tese. I. Caramuru Cezar, Adelaide . II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Letras e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Letras. III. Título.

MARCELO CASTRO ANDREO

**A NARRATIVA INSÓLITA DE A VIAGEM DE CHIHIRO, DE HAYAO
MIYAZAKI**

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação
em Estudos Literários, da Universidade Estadual
de Londrina, como pré-requisito para obtenção
do título de Doutor em Letras.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Prof^a Dr^a Adelaide Caramuru Cezar
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof^a Dr^a Loredana Limoli
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. Dr. Adilson dos Santos
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. Dr. Sílvio Ricardo Demétrio
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof^a Dr^a Suely Leite
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Londrina, 13 de março de 2017.

Aos meus pais e à minha família.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Aparecida e Pedro, pelo incentivo ao estudo e ao esforço. Às minhas irmãs Márcia, Mary e Mariana e ao meu irmão Marcos, por tanto terem me ajudado durante e após meu período de formação.

À minha esposa Lígia, minha parceira de estudos e de vida. À minha filhinha Clarice, por tornar mais alegres os dias e por digitar comigo esta tese, enquanto brinca, bagunça e conversa.

À minha orientadora professora Adelaide Caramuru Cezar pela confiança em orientar um tema tão inusitado quanto o desta tese e por ter me apresentado o campo de estudos do Fantástico e aos eventos organizados pelo GT sobre o Fantástico da Anpoll.

Aos meus professores Loredana Limoli e Adilson dos Santos pelas aulas que contribuíram para a minha formação.

Às alunas do curso de Design Gráfico da Universidade Estadual de Londrina, Karina Saita e Bruna Cobres, pelas discussões no projeto de pesquisa *Fantástico nos desenhos animados de Hayao Miyazaki e Satoshi Kon*, que trouxeram insights valiosos. Em especial, à Karina, por ter tirado minhas dúvidas sobre as palavras em japonês.

Naquela noite, na hora do rato, o imperador sonhou que saíra de seu palácio e que caminhava pelo jardim na escuridão, sob as árvores em flor. Algo se ajoelhou a seus pés e lhe pediu amparo. O imperador acedeu: o suplicante disse que era um dragão e que os astros lhe haviam revelado que no dia seguinte, antes do cair da noite, Wei Cheng, ministro do imperador, cortaria sua cabeça. No sonho, o imperador jurou protegê-lo.

Ao acordar, o imperador perguntou por Wei Cheng. Disseram-lhe que não estava no palácio; o imperador mandou-o buscar e o manteve atarefado o dia todo para que não matasse o dragão, e ao entardecer convidou-o para jogar xadrez. A partida era longa, o ministro estava cansado e adormeceu.

Um estrondo abalou a terra. Pouco depois irromperam dois capitães, trazendo uma imensa cabeça de dragão encharcada de sangue. Lançaram-na aos pés do imperador e disseram:

- Caiu do céu.

Wei Cheng, que acabara de acordar, olhou-a com perplexidade e comentou:

- Que estranho, eu sonhei que estava matando um dragão assim.

(A sentença, Wu Cheng'en. CASARES, Adolfo B.; BORGES, Jorge L. Antologia da literatura fantástica.)

ANDREO, Marcelo Castro. **A narrativa insólita de A viagem de Chihiro, de Hayao Miyazaki**. 2016. 182 p. Tese. (Doutorado em Letras – Área de Concentração: Estudos Literários) – Universidade Estadual de Londrina.

RESUMO

O objetivo deste trabalho é demonstrar e analisar o percurso narrativo no qual o diretor japonês Hayao Miyazaki apresenta a evolução de sua personagem principal, a menina Chihiro, no longa-metragem de animação *A Viagem de Chihiro* (2001). Este percurso apresenta-se em duas ambientações, os mundos primário e secundário, aqui chamados de *mundo-aqui* e *outro-mundo*. Serão historiados os filmes de Miyazaki produzidos no Studio Ghibli, com protagonistas femininas, e, especialmente, seus traços que remetem ao maravilhoso e ao fantástico, partindo-se previamente das definições destes termos dadas pelo crítico Tzvetan Todorov, seguidas por outras visões neste campo nos trabalhos das teóricas Irène Bessièrre e Maria Nikolajeva. Tendo essas definições em mente, será analisada a inserção do modo fantástico e das modalidades de interpretação nos filmes selecionados de maneira a apresentar o trajeto do diretor rumo ao fantástico que resultou no longa-metragem *A viagem de Chihiro*. Para examinar o filme escolhido, utilizar-se-á um processo indutivo de análise do longa-metragem de animação sequência a sequência, tendo como ferramentas de análise principais os estudos sobre funções e esferas de ação desenvolvidas pelo folclorista russo Vladímir Propp na década de 1920, na obra *Morfologia do conto maravilhoso*. O acompanhamento do processo de maturação da heroína será observado através da evolução de algumas funções de Propp e da sua relação com outros personagens, pertencentes a outras esferas de ação proppianas. As sequências da animação, objetos desta observação, serão comparadas com o conceito de rito de passagem do antropólogo Arnold Van Geenep. Paralelamente, serão estudadas as fontes religiosas, mitológicas e folclóricas japonesas nas quais o diretor Hayao Miyazaki inspirou-se, por meio dos trabalhos das antropólogas Gergana Petkova, Birgit Staemmler e Carmen Blacker, da crítica literária Noriko Reider e do psicólogo Hayao Kaway. Espera-se, assim, observar as múltiplas leituras que se podem extrair da narrativa de *A Viagem de Chihiro* sem a necessidade de se ater a uma distinção reducionista de realidade ou fantasia, aproveitando as modalidades narrativas miméticas e simbólicas como os fatores que propiciam a movimentação entre as interpretações da obra, vendo seus aspectos paralelos de narrativa maravilhosa e fantástica.

Palavras-chave: Hayao Miyazaki. A viagem de Chihiro. Fantástico/maravilhoso. Insólito.

ANDREO, Marcelo Castro. **The uncanny narrative of *Spirited Away* by Hayao Miyazaki**. 2016. 182 p. Thesis. (Doctorat em Literary Studies) – Universidade Estadual de Londrina.

ABSTRACT

This study aims at presenting and analyzing the narrative course by which Japanese director Hayao Miyazaki portrays the personal evolution of his main character – the girl Chihiro – in feature-length animation movie *Spirited Away* (2001). This course is presented in two environments: the primary and the secondary worlds, namely the *here-world* and the *another-world*. Miyazaki's movies produced in Studio Ghibli – featuring females as main characters and, specially, containing marvelous and fantastic situations – will be described taking into account previously given definitions brought by critic Tzvetan Todorov, as well as other points of view on the subject as presented by theorists Irène Bessièrè and Maria Nikolajeva. Having these definitions in mind, the insertion of fantastic narrative and of interpretative modalities will be analyzed within the selected movies, in order to track the director's path en route to the fantastic that ultimately resulted in the feature movie *Spirited Away*. In order to scanning the movie, a sequence by sequence inductive analysis process of the feature animation will take place, using the analysis tools described in *Morphology of the Folktale* – written in the 1920's by Russian folklorist Vladímir Propp – about functions and spheres of action. The monitoring of the heroine maturation process will be observed through the evolution of some functions – described by Propp – and her relationship with other characters – which belongs to other Propp's spheres of action. The sequences of the animation, subjected to observation, will be compared as per the concept of rite of passage given by anthropologist Arnold Van Geenep. At the same time, Japanese religious, mythological, and folk resources that inspired director Hayao Miyazaki will be studied, through the works of anthropologists Gervana Petkova, Birgit Staemmler, and Carmen Blacker; literary critic Noriko Reider; and psychologist Hayao Kaway. By doing so, it is expected to provide an overview of the multiple understandings that can be conveyed by the narrative of *Spirited Away*, without the need to be attached to a reductionist distinction of reality or fantasy – by taking advantage of mimetic and symbolic narrative modalities as transition points between the various interpretations of the movie, and considering the parallel aspects of marvelous and fantastic narratives.

Keywords: Hayao Miyazaki. Spirited Away. Fantastic/marvelous. Uncanny.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Nausicaã do Vale do Vento.	38
Figura 2 - Frame de Castelo no céu.....	39
Figura 3 - Frame de Serviço de entregas da Kiki (1989).....	41
Figura 4 - Frame do filme Princesa Mononoke (1997).....	46
Figura 5 - Frame do filme Castelo Animado (2004).....	48
Figura 6 - Frame do filme Ponyo - uma amizade que veio do mar (2008).....	50
Figura 7 - Frame do filme Meu Vizinho Totoro (1988).....	55
Figura 8 - O carro coberto por folhas.....	70
Figura 9 - Os pais esperando Chihiro ao final do filme.	71
Figura 10 - O trajeto linear das funções de Propp.....	82
Figura 11 - A narrativa retorna a situação inicial.	83
Figura 12 - intersecção de programas narrativos.....	88
Figura 13 - Intersecção dos programas narrativos de Chihiro e Haku.	89
Figura 14 - Yubaba e Haku.....	91
Figura 15 - A assinatura de Chihiro.....	93
Figura 16 - Sem-Rosto.	95
Figura 17 - Kamaji e Lin.....	99
Figura 18 - Etapas e locais do rito de passagem em A viagem de Chihiro.	105
Figura 19 - O sagrado e o profano convencionado na mitologia.....	107
Figura 20 - Tempo em relação à Chihiro..	108
Figura 21 - O torii no início da estrada de terra.....	112
Figura 22 - Deus protetor entre as árvores.....	113
Figura 23 - Topo da torre do relógio.....	113
Figura 24 - A torre do relógio.....	114
Figura 25 - Não há floresta atrás da torre.....	114
Figura 26 - Narrativas de multiversos.....	116
Figura 27 - Trilhas e contêineres.....	119
Figura 28 - Frames da estação de trem: aparência de uma igreja ocidental.	120
Figura 29 - A máscara Nô do Deus-fedorento.	154
Figura 30 - Reconhecimentos.....	158
Figura 31 - Retrovisão e fábula.	159
Figura 32 - Déjà vú de Chihiro: sua queda no rio durante a infância.....	160
Figura 33 - Frente do túnel no início do filme.....	167
Figura 34 - Frente do túnel ao final do filme..	168
Figura 35 - Um objeto mediador: a fita de cabelo.....	168

LISTA DE QUADROS

Tabela 1: Comparação entre as categorias de Campbell, Geenep e as funções de Propp.....	102
--	-----

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 ENTRE O MARAVILHOSO E O FANTÁSTICO: OS PERCURSOS DO ANIME	19
1.1 Uma mitologia própria	23
1.2 O maravilhoso em Miyazaki	31
1.2.1 Nausicaä do Vale do Vento.....	35
1.2.2 Castelo no Céu.....	38
1.2.3 Serviço de entregas da Kiki	40
1.2.4 Princesa Mononoke	43
1.2.5 Castelo animado.....	47
1.2.6 Ponyo.....	50
1.2.7 Meu vizinho Totoro	53
1.2.8 A viagem de Chihiro.....	56
2 O FANTÁSTICO EM CHIHIRO	59
2.1 Fantástico: gênero ou modo?.....	59
2.2 As modalidades do fantástico.....	66
3 FUNÇÕES E ESFERAS DE AÇÃO	77
3.1 O legado de Propp	78
3.2 As esferas de ação	84
3.2.1 Chihiro	85
3.2.2 Haku.....	88
3.2.3 Yubaba	90
3.2.4 Sem-Rosto	94
3.2.5 Outros actantes	98
3.3 As funções como rito de passagem.....	100
4 O RITO DE PASSAGEM	104
4.1 Separação	104
4.1.1 Deixando a Arcádia.....	107

4.1.2 A travessia para o outro-mundo.....	115
4.1.3 Água	123
4.1.4 Transformação	127
4.2 Iniciação	130
4.2.1 Os habitantes da <i>Aburaya</i>	136
4.2.2 Identidades e Provas.....	145
4.3 Reincorporação	153
4.3.1 Perseguição.....	154
4.3.2 Estigma, Chegada incógnito e Reconhecimento	157
4.3.3 Tarefa difícil e Casamento.....	162
4.3.4 Regresso e transfiguração.....	166
CONSIDERAÇÕES FINAIS	173
REFERÊNCIAS	179

INTRODUÇÃO

Em 1997, o cineasta japonês Hayao Miyazaki, praticamente conhecido e alardeado apenas em seu país, obteve reconhecimento internacional com seu desenho animado *Princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*, 1997). Este filme de animação teve suas falas adaptadas para o inglês pelo escritor e roteirista de histórias em quadrinhos britânico Neil Gaiman¹ e dublado por um elenco de famosos atores de Hollywood. A fama de Miyazaki aumentou consideravelmente após *A viagem de Chihiro* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001), distribuída nos Estados Unidos e outros países do ocidente pela Buena Vista International, distribuidora que faz parte do grupo empresarial Disney. Com a força midiática e a logística da Disney, esta obra de Miyazaki popularizou-se fora do circuito japonês e dos admiradores de mangá e anime, como são chamados respectivamente as histórias em quadrinhos e desenhos animados japoneses. *A viagem de Chihiro* venceu vários prêmios internacionais, sendo que, destes, o mais importante foi o Oscar de Melhor Animação em 2003 (IMDB, 2016).

O reconhecimento internacional do filme em questão lhe valeu o apelido de “Disney japonês”, embora o seu estilo seja oposto ao de Walt Disney. Miyazaki prefere a ambiguidade e evita definições fechadas de bom ou mau para seus personagens², enquanto o magnata americano do entretenimento preferia as certezas, os papéis bem definidos do bem e do mal, ideologicamente de acordo com o *american way of life*.

Segundo Cavallaro, autor de *The anime art of Hayao Miyazaki* (2006, p. 40), “o termo Ghibli se refere tanto ao vento quente do Saara quanto ao modelo de aeronave italiana de patrulhamento usada durante a Segunda Guerra Mundial (tradução nossa)”³. Os filmes que deram notoriedade à Hayao Miyazaki foram realizados, na sua

¹ O criador das personagens Sandman, das hqs góticas para o selo de terror Vertigo da editora americana DC Comics do final da década de 1980 e da década de 1990, e Caroline, inicialmente um livro infantil e posteriormente, uma animação mista *stop-motion* e computação gráfica, em 2009, dirigida por Henry Selick.

² Igualmente, o ilustrador e animador theco Jri Trnka foi apelidado de “Walt Disney do leste europeu” na década de 1960, apesar de trabalhar com o *stop-motion*, um tipo de animação distinta do desenho animado produzido nos estúdios Disney e possuir uma sensibilidade bastante diferente da de Walt Disney.

³ “The term ‘Ghibli’ refers to both a hot Sahara Wind and the model of the Italian scouting aeroplane used during World War II” (CAVALLARO, 2006, p. 40).

maioria, em sua própria empresa, o Studio Ghibli. Somente um deles, *Nausicaä do Vale do Vento* (*Nausicaä and the valley of the Wind*; em japonês: *Kaze no Tani no Naushika*, 1984) foi produzido antes da fundação do Studio Ghibli. O que se destaca nestes filmes de animação de outros animes – como são chamados os desenhos animados japoneses – é, primeiramente, o fato de se tratarem de longas-metragens com histórias exclusivas, que não passaram antes pelo teste de viabilidade econômica das tevês. No Japão, costuma-se lançar longas-metragens de personagens consolidadas junto ao público em séries animadas televisivas que, por sua vez, podem ser baseadas em mangás de sucesso. Os filmes de Miyazaki não seguem exatamente esta fórmula. Cada história foi desenvolvida para um único e exclusivo filme: nada de séries e nem de continuações. Uma aposta de alto risco quando se considera o custo exorbitante de uma produção de qualidade rigorosa como as do Studio Ghibli e com personagens que são ilustres desconhecidos da audiência até a exibição nos cinemas. Por mérito e para a tranquilidade do estúdio e de seus sócios e parceiros, a notoriedade obtida com *Nausicaä do vale do vento* significou, praticamente, um cheque em branco para Miyazaki explorar sua criatividade sem restrições⁴.

A história de Nausicaä foi publicada inicialmente como uma longa série de quadrinhos na revista *Animage*, da editora Tokuma Shoten em 1982.⁵ Após o lançamento do filme, novos episódios da história em quadrinhos continuaram a ser publicados e ela durou aproximadamente dez anos. Outros de seus filmes são inspirados em obras literárias: *Castelo no Céu* (1986), em *Viagens de Gulliver*, de Jonathan Swift; *O castelo animado* (*Howl's moving castle*, *Howl no Ugoku Shiro*, 2004), a partir do livro homônimo de Diana Wynne Jones; *A viagem de Chihiro*, em *A misteriosa cidade sob a neblina* (*Kirino Mukouno Fushigina Machi*, 1985), de Sachiko Kashibawa, sem tradução para o inglês ou para o português (CAVALLARO, 2006).

O anime tem a flexibilidade para construir a sua própria realidade de maneira tão livre e despreocupada que não há lei da física que não possa ser violada. É

⁴ Poucos diretores têm essa mesma liberdade: Satoshi Kon (*Paprika*, 2006), Mamoru Oshi (*Ghost in the shell*, 1995) e Katsuhiro Otomo (*Akira*, 1988) estão entre estes privilegiados. Sendo que o primeiro é a adaptação de um romance de mesmo nome e os dois últimos são recriações em filme de mangás de ficção científica bastante populares.

⁵ Segundo informação do *fan site* do Studio Ghibli na internet. Disponível em: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/manga/nausicaa.html>

próprio deste meio que o inverossímil seja tão corriqueiro que ali, dentro da janela do vídeo, nada seja impossível. Assim acontece em muitas animações cômicas. Embora tudo seja possível aliando a animação desenhada manualmente e a computação gráfica, existe um respeito aos gêneros espelhados do mangá e do anime. Entre os gêneros, estão as histórias para meninas e jovens adultas, as aventuras de guerreiros e demônios ambientadas ou inspiradas no Japão feudal, os robôs, as aeronaves e batalhas devastadores de consequências mundiais ou cósmicas, para meninos ou para jovens adultos do sexo masculino. Miyazaki tem um pouco disto tudo, com ênfase na sua peculiar visão da animação para meninas, porém faz sua própria leitura do que a cultura *pop* de seu país lhe fornece para obter narrativas *sui generis* dentro da indústria do *anime*.

Para Napier (2005), pesquisadora de anime e de literatura fantástica japonesa, Miyazaki está inserido, de um modo muito particular, na tradição dos mangás e animes voltados para o público juvenil feminino, chamados de *shojo*. Embora os filmes de Miyazaki se enderecem a uma audiência bem mais ampla do que as desse gênero, partilham com este a preferência por protagonistas femininas. Não faz delas personagens femininas com características normalmente dadas a um herói masculino, como força e agilidade; o diretor, ao contrário, tenta criar as suas narrativas a partir do ponto de vista da jovem mulher e seus desafios na vida. Pode-se dizer que seus desenhos animados se aproximam do Romance de formação (*Bildungsroman*⁶) de uma maneira japonesa:

Um dos aspectos mais distintivamente japoneses dos filmes de Miyazaki encontra-se, sem dúvida, na ênfase da importância de se desenvolver, quando se é relativamente jovem, um aguçado senso de responsabilidade, assim como independência e autonomia, em um mundo que consistentemente

⁶ Traduzido para o português como “Romance de formação”. Segundo o *E-dicionário de termos literários*, este gênero possui as seguintes características: “o protagonista é uma personagem jovem, do sexo masculino (às mulheres não era, na época, possível a liberdade de movimentos que permite ao herói o contacto com múltiplas experiências sociais decisivas no percurso de auto-conhecimento), que começa a sua viagem de formação em conflito com o meio em que vive, determinado em afrontá-lo e recusando uma atitude passiva; deixa-se marcar pelos acontecimentos e aprende com eles, tem por mestre o mundo e atinge a maturidade integrando no seu carácter as experiências pelas quais vai passando; em constante demanda da sua identidade, representa diferentes papéis e usa diferentes máscaras; sofre pelo imenso contraste entre a vida que idealizou e a realidade que terá de viver; o seu encontro consigo mesmo significa também uma compreensão mais ampla do mundo” (FLORA, s/d).

parece submergir as noções de identidade pessoal e privacidade (CAVALLARO, 2006, p. 8, tradução nossa)⁷.

Como as protagonistas de outros filmes de Miyazaki, como bruxa Kiki (*Serviço de entregas da Kiki*), as princesas Nausicaä (*Nausicaä do Vale do Vento*) e Mononoke (*Princesa Mononoke*) eram adolescentes que faziam sua transição para a vida adulta. Chihiro – apesar de ser mais nova do que as outras protagonistas – também faz um caminho em direção à vida adulta e a assunção de responsabilidades por si e pelos outros. Ela tem que fazer o papel de um adulto quando os próprios adultos deixam de agir de acordo com a responsabilidade que se espera deles. Alguns dos filmes de Hayao Miyazaki, como *Meu vizinho Totoro* (1988), prenunciam a utilização da figura do *outro-mundo* como o palco onde se faz o ensaio do crescimento e o preparo para o término da infância e a entrada na adolescência. Entre os filmes com esses padrões, *A viagem de Chihiro* mostra-se como o mais evidente em relação à maturação da protagonista.

O filme conta a história de Chihiro, uma menina de dez anos⁸ em viagem de mudança com seus pais para uma nova cidade e sobre tudo o que isto implica: nova escola, novos amigos e novos medos. Devido à escolha de um caminho errado pelo pai de Chihiro, a família se vê em frente a um estranho túnel, cujo fim aponta para o que parece ser um parque temático ao estilo da arquitetura histórica do Japão. Trata-se, na realidade, de um mundo paralelo, uma estação de férias onde os espíritos vêm descansar e regozijar-se. Após atravessar um túnel e uma estação de trens abandonados, os pais de Chihiro encontram vários balcões repletos de iguarias. Consumindo essas guloseimas, destinadas aos deuses-clientes da bruxa Yubaba, a vilã da história, os pais de Chihiro são transformados em porcos. Para sair deste mundo e reverter o feitiço que os transformou, Chihiro deve conseguir um emprego no hotel da feiticeira Yubaba e, enquanto isso, buscar os meios para salvá-los.

⁷ "One of the most distinctively Japanese aspects of Miyazaki's films arguably lies with the emphasis they place on the importance of developing, from a relatively early age, a keen sense of personal responsibility, as well as independence and autonomy, in a world that consistently appears to swamp the notions of individual identity and privacy" (CAVALLARO, 2006, p. 8).

⁸ Inspirada na filha de um amigo do diretor japonês, assim como a personagem "mãe" (ela não tem um nome), foi inspirada em uma funcionária do seu estúdio. (*Making of de A viagem de Chihiro*, 2001. DVD)

A protagonista inicia a narrativa com problemas em relação a seus pais. Estes problemas são anteriores à entrada de Chihiro no *outro-mundo*. Existem duas narrativas: a *primária*, que se passa no mundo “real” – que chamaremos neste trabalho de *mundo-aqui* – onde funcionam as mesmas leis naturais que regem o nosso mundo e, portanto, o local da normalidade, do cotidiano e secular; e a narrativa *secundária*, que se passa no *outro-mundo*, que funciona sob o signo do maravilhoso. Cada uma destas narrativas tem seu próprio espaço-tempo e ambos os tempos são lineares, caminhando do presente em direção ao futuro. Entretanto, há um pequeno descompasso entre eles, de modo que a duração da aventura parece não ser a mesma nas duas narrativas: o tempo da aventura do *outro-mundo* parece ser breve e, no entanto, equivale a uma duração maior na narrativa primária. Têm-se a impressão, pela sequência de dias e noites que aparecem nas imagens do filme que se passaram pelo menos três dias no outro-mundo, enquanto ao retornar para o mundo-aqui, Chihiro e seus pais encontram sinais de que muito mais tempo passou do lado de fora: poeira, mato crescido, folhas sobre e dentro do carro e a entrada do túnel totalmente reconfigurada.

Quando Chihiro adentra no *outro-mundo*, ela não deixa para trás os problemas que tinha com seus pais e com a indesejada mudança da vida (a qual estava plenamente adaptada). Miyazaki, utiliza o recurso ao *outro-mundo* como uma contínua batalha de Chihiro contra esta mudança e contra a vontade de seus pais. Por meio do maravilhoso, presente no conto folclórico japonês e na religião xintoísta, o cineasta japonês constrói um relato fabuloso no qual a heroína deve passar por provas, demonstrar seu valor diante das adversidades, enfrentar a mudança do tempo cíclico (típico da infância) para o tempo linear que representa a entrada no mundo adulto. Este percurso implica reavaliar suas convicções em função dos fatos, da realidade que se apresenta na forma das obrigações morais com o destino de seus pais e de seus amigos. O *outro-mundo* constitui-se assim em um parêntese no qual o processo de amadurecimento acontece e de onde a heroína pode retornar à narrativa primária definitivamente modificada. Este parêntese não chega a ser uma *mise-en-abyme* por não se tratar de um espelhamento literal entre a narrativa primária e secundária. Trata-se, realmente, de um espaço intermediário onde os conflitos anteriores à *diegese* são resolvidos. Ao final, a heroína pode retornar ao seu mundo modificada.

O objetivo deste trabalho é demonstrar e analisar o percurso narrativo no qual Miyazaki apresenta a evolução de sua personagem principal, a menina Chihiro, em duas ambientações, os mundos primário e secundário, aqui chamados de *mundo-aqui* e *outro-mundo*. O que tem lugar no mundo humano, réplica ficcional do nosso mundo, ocorre no “*mundo-aqui*”, enquanto aquelas partes da trama que ocorrem no mundo dos espíritos (*kamis*) são pertencentes ao “*outro-mundo*”. À narrativa que se dá no mundo do real ficcional, que é uma réplica do nosso mundo, como o conhecemos, sem elementos sobrenaturais, chamaremos de “narrativa primária”. À narrativa que envolve os acontecimentos após o túnel transposto por Chihiro e seus pais, onde temos a presença do sobrenatural, chamaremos de “narrativa secundária”.

Serão historiados os desenhos animados produzidos pelo Studio Ghibli – com exceção de *Nausicaä do Vale do Vento*, anterior a este período – dirigidos pelo cineasta japonês Hayao Miyazaki. O outro critério de seleção é a utilização de protagonistas femininas. Será verificado o enredo dos filmes, e, especialmente, os traços que remetem ao maravilhoso, partindo previamente das definições deste termo dadas pelo crítico Tzvetan Todorov. O fantástico será analisado não enquanto *gênero*, conforme os postulados do teórico búlgaro, mas como *modo*, como apregoa a estudiosa francesa Irène Bélière. A partir destas definições, será analisada a trajetória de inserção do modo fantástico nos filmes selecionados do Studio Ghibli que atingiram sua plena forma em *A viagem de Chihiro*.

Para examinar o filme escolhido, optou-se por iniciar um processo indutivo de análise do longa-metragem de animação sequência a sequência, tendo como ferramentas de análise principais os estudos sobre funções e esferas de ação desenvolvidas pelo folclorista russo Vladímir Propp na década de 1920, na obra *Morfologia do conto maravilhoso* (2002). O acompanhamento deste processo de maturação da heroína será observado através da evolução de algumas funções de Propp e da sua relação com outros personagens, pertencentes a outras esferas de ação proppianas. As sequências da animação, objetos desta observação, serão comparadas a partir do conceito de ritos de passagem descritos pelo antropólogo Arnold Van Gennep (WEBSTER, 2005). Por meio das análises da doutora em literatura japonesa Reider (2005; 2010), da antropóloga búlgara Gergana Petkova (2009; 2013) e do psicólogo junguiano japonês Hayao Kaway (2007) serão levantadas as semelhanças

das personagens principais do filme com seres mágicos da mitologia japonesa. Traçadas as possíveis relações entre essas figuras e as esferas de ação de Propp buscar-se-á verificar em que medida a obra ficcional ateu-se a esta inspiração mitológica.

Neste trabalho, levanta-se um conjunto de pressupostos, sendo o primeiro o de que o longa-metragem de animação *A viagem de Chihiro* possui, em alguma medida, os recursos de *formula fictions*, estudados pela crítica literária sueca Maria Nikolajeva (2000), como o conto de magia russo, e pode, assim, ser analisado em seu estágio inicial de acordo com a fórmula das trinta e uma funções de Propp. O segundo é o de que o cineasta Hayao Miyazaki cria dois espaços narrativos: um deles é este mundo, que chamaremos nesta tese de *mundo-aqui*, onde acontece a narrativa primária, e o *outro-mundo*, onde acontece a narrativa secundária, cuja característica principal é o maravilhoso. O terceiro pressuposto é o de que são possíveis duas interpretações para os acontecimentos da narrativa: a *mimética* – na qual tudo acontece “de fato” no mundo ficcional, seja de maneira realista ou maravilhosa – e a *simbólica*, que explora os significados que estão além da aventura encontrada à primeira vista pelo espectador. O quarto e último pressuposto coloca que o *outro-mundo*, apesar de seu tom maravilhoso, aparenta-se a um espelho do *mundo-aqui*, enquanto a narrativa secundária é utilizada para expor as mazelas do mundo real, exterior à diegese.

O trabalho está organizado em quatro capítulos. O primeiro capítulo trata do modo como o animador Hayao Miyazaki retira do repertório da mitologia, da religião e do conto maravilhoso japonês os elementos que serão utilizados e ressignificados em seus filmes a partir de uma perspectiva laica, mas nem por isso destituída de admiração e reverência pela natureza. Junto a este maravilhamento, encontra-se o desencanto sentido pelo cineasta pela consciência do que ele considera a degradação ambiental e da tradição cultural japonesa. Este repertório adaptado será investigado nas animações com protagonistas femininas produzidas no estilo *Ghibli*.

O segundo capítulo aborda o fantástico e sua presença em *A viagem de Chihiro*. Em seguida, apresentam-se os conceitos de modalidades interpretativas como tentativas de se escapar das definições engessadas de realismo e fantasia, encampando a narrativa do filme analisado tanto no nível mimético (em que a narrativa é real,

independente de se tratar de uma narrativa naturalista ou maravilhosa) quanto no nível simbólico: procura-se investigar o posicionamento da ficção *A viagem de Chihiro* em relação às modalidades de probabilidade, possibilidade e veracidade. A ambiguidade do filme referente ao seu *status* de realidade/fantasia implica a necessidade da revisão da literatura concernente ao fantástico, iniciando-se com a obra *Introdução à literatura fantástica*, de Tzvetan Todorov (2010) e pelo capítulo *El relato fantástico: forma mixta de caso y adivinanza*, de Irène Bessièrre (2005), seguida pelos estudos das modalidades mimética e simbólica nas obras *Livro ilustrado: palavras e imagens*, de Maria Nikolajeva e Carola Scott (2011).

No terceiro capítulo, a partir de *Raízes históricas do conto maravilhoso* (2002), livro de Propp que sucede e completa a *Morfologia do conto maravilhoso*, será verificada a transposição dos elementos mitológicos para as narrativas não-míticas, ou deslocamento, seguindo a terminologia de Northrop Frye (1999). Esta primeira fase procura clarificar o encadeamento da narrativa e os relacionamentos entre os personagens. As *funções* de Propp (2002; 2010), assim como as suas *esferas de ação*, serão utilizadas como guias para se entender o percurso narrativo da protagonista, os papéis que ela própria e os outros personagens realizam na narrativa e como estas funções podem ser entendidas como parte de um ritual de passagem da infância para a vida adulta ou, em outros termos, do tempo cíclico e feliz da infância idealizada para o tempo linear da vida adulta.

O quarto capítulo procura compreender o recurso feito ao *outro-mundo* que é o local de resolução dos conflitos internos da protagonista que se iniciaram na narrativa primária. O capítulo se subdivide em três tópicos correspondentes às três etapas do rito de passagem: a separação, a iniciação e a reincorporação do iniciado. O tema do *outro-mundo* será analisado a partir do ponto de vista dos “mundos diádicos,” de Lubomir Dolezel e do papel das fronteiras físicas nas narrativas dos modos fantástico e maravilhoso, estudado pelo já citado Tzvetan Todorov (2010), Maria Nikolajeva (2000) e Hillary Dannenberg (1998; 2007). O *outro-mundo* retratado no filme na figura de um parque temático é o espaço onde os *kamis* (deuses ou espíritos na religião xintoísta) se apartam do *mundo-aqui* onde sempre conviveram com o humano e o natural. Hayao Kaway (2007) e a pesquisadora da língua japonesa Carmen Blacker (1967) demonstram que, no conto maravilhoso japonês, é comum o motivo das

crianças e jovens abduzidos pelos espíritos, sendo, inclusive, esse o mote para o título original do filme em japonês: *Sen to Chihiro no kamikamushi* (Chihiro abduzida pelos espíritos). Esta subversão do motivo da abdução será observada no contexto social e midiático atual – diferente dos contextos folclórico e do mítico – a partir do estudo das religiões japonesas da antropóloga Birgit Staemmler (2005) e da pesquisadora de artes midiáticas e comunicação de massa Ayumi Suzuki (2009).

Espera-se, assim, observar as múltiplas leituras que se podem extrair da narrativa de *A Viagem de Chihiro* sem a necessidade de se ater a uma distinção reducionista de realidade ou fantasia, aproveitando as modalidades narrativas miméticas e simbólicas como os fatores que propiciam a movimentação entre as interpretações da obra, vendo seus aspectos paralelos de narrativa maravilhosa e fantástica.

1 ENTRE O MARAVILHOSO E O FANTÁSTICO: OS PERCURSOS DO ANIME

A crítica literária Susan Napier, em seu livro *Anime from Akira to Howl's Moving Castle* (2005), enumera três modos de anime: a) os *catastróficos*, que, costumeiramente, apresentam mundos pós-apocalípticos ou situações de destruição; b) os *carnavalescos*, ligados ao espírito do festival japonês (*matsuri*): é o carnaval bakhtiniano no contexto nipônico; e c) os *elegíacos*: refletem o *mono no aware* (tristeza das coisas), a melancolia e a apreciação estética pelo sentimento do inacabado, pela beleza do incompleto. O modo *carnavalesco* se encontra, por exemplo, no ecletismo de épocas, de período medieval e século XX de *Chihiro*. De todos, o modo *elegíaco* é o mais presente. Ele se apresenta com bastante clareza na nostalgia de um passado nipônico imaginado em *Meu vizinho Totoro*, *Princesa Mononoke*, *Vidas ao vento* e, às vezes, integrado no tempo presente, como em *A viagem de Chihiro*, no qual um portal divide o mundo atual e *outro-mundo*, que se caracteriza por elementos do passado da cultura japonesa. O modo *catastrófico* se encontra em *Nausicaä*, no qual cidades-estado sobreviventes de uma catástrofe ecológica vivem em conflito, e, em *Mononoke*, em que a metalurgia destrói a natureza e encolhe o habitat dos deuses do velho mundo, para dar espaço aos novos deuses, os humanos. Os animes maravilhosos de Miyazaki no Studio Ghibli – e antes deste, com *Nausicaä do Vale do Vento* – acabam por conter algum destes modos ou a mistura de dois ou três.

Boa parte da obra de Hayao Miyazaki em longas-metragens, com exceção dos filmes *Porco Rosso* (1992) e *Vidas ao vento* (2014), são *shojos*. Este nome é dado tradicionalmente para as histórias em quadrinhos (mangás) destinadas ao público feminino. O *shojo*, como gênero, tem sido uma imagem persistente no anime, concorrendo em igualdade com outros gêneros, como o *Mecha* (filmes de robôs) voltados principalmente para o público infantil e jovem adulto masculino. Como no Japão os quadrinhos não são vistos como “coisas para criança”, as faixas etárias consumidoras deste tipo de material vão, literalmente, dos oito aos oitenta anos. As heroínas desses mangás são meninas ou mulheres, tal qual suas leitoras. Hoje, o *shojo*

toma uma “grande parte da imaginação visual japonesa⁹” (NAPIER, 2005, p. 169, tradução nossa):

Na maior parte das mídias mundiais, o *shojo* é tipicamente vinculado com o consumo, seja como um corpo consumido por homens cujos sonhos parecem girar em torno de estudantes frágeis ou como sujeitos consumindo a si próprios (NAPIER, 2005, p. 170, tradução nossa)¹⁰.

E por que alguns dos animes de Hayao Miyazaki são *shojos*? Como seus equivalentes em mangás, os animes mencionados nas próximas páginas possuem protagonistas femininas e abordam as aventuras de maneira diferente dos *shonen*, animes voltados para meninos e adolescentes, cujas características costumam ser a obsessão por violência, sexualidade exacerbada e a feminilidade passiva. Ou seja, o *shonen* é o oposto ao que o Studio Ghibli apresenta em seus animes.

A produção do Studio Ghibli agrega elementos tradicionais do anime japonês, como as estranhas aeronaves, casas mecânicas que se movem, a magia e personagens de inspiração folclórica e da história japonesa. A forma como se apresentam, entretanto, é diferente da de outros desenhos animados japoneses. Falta o espírito adolescente que aprecia os combates por si mesmos, sem nenhuma justificativa. Nos animes do Studio Ghibli, o combate é sempre uma medida desesperada e final, sem a banalidade da violência vista nos animes *mainstream*. Nas produções de Miyazaki vê-se uma doçura e um amor infantil e adolescente, sublimado e melancólico, e não o amor do *shojo* convencional. Miyazaki carrega seu *shojo* de estranhamento. Não há a sexualização, a comicidade e o romance do *shojo* tradicional. O amor é quase acidental em um contexto de crescimento pessoal, como um elemento entre vários que compõem o *Bildungsroman* de suas personagens.

As heroínas e heróis dos filmes de Miyazaki são perfeitamente virtuosos, mas seus vilões são ambivalentes e passíveis de perdão. Algo muito distinto dos ferozes heróis de anime que precisam se destruir ao se encontrarem:

⁹ “[...] *shojo* characters have continued to dominate a large part of the Japanese visual imagination” (NAPIER, 2005, p. 16).

¹⁰ In the broader media world, the *shojo* is typically linked with consumption, either as a body consumed by males whose dreams seem to revolve around nonthreatening schoolgirls or as consuming subjects themselves (NAPIER, 2005, p. 170).

Condizente com o espírito irreverente e potencialmente anárquico da animação, os filmes de Miyazaki consistentemente comemoram a ambiguidade sobre o dogmatismo e a diversidade sobre a uniformidade, no reconhecimento de que as virtudes e falhas humanas estão sempre - inextricável e inelutavelmente - entrelaçadas¹¹ (CAVALLARO, 2006, p. 3, tradução nossa).

As protagonistas são crianças como Satsuki e Mei (*Meu Vizinho Totoro*, 1988) e a menina-peixe dourado Ponyo (*Ponyo, uma amizade que veio do mar*, 2008); pré-adolescentes como Sheeta (*Castelo no céu*, 1986), Kiki (*Serviço de entregas da Kiki*, 1989) e Chihiro (*A viagem de Chihiro*, 2001); ou adolescentes como Nausicaä (*Nausicaä do Vale do Vento*, 1984), San (*Princesa Mononoke*, 1997) e Sophie (*Castelo Animado*, 2004). Elas agem em meio aos temas mais sérios como a poluição ambiental, a tensa dinâmica da cultura tradicional japonesa frente a seu próprio trabalho de corrosão interna trazido pelas mudanças materiais, políticas e sociais e pela ocidentalização pós-Segunda Guerra Mundial. No anime *Princesa Mononoke*, por exemplo, Faz-se um curioso trabalho de afirmação da identidade nacional japonesa em relação ao estrangeiro - o Outro com o qual se faz todas as comparações a respeito de si próprio - e, internamente, dá-se voz - ou melhor dizendo, dá-se a imagem - aos rechaçados pela história oficial, aos marginais como os camponeses, às mulheres e aos povos conquistados (os *emishis*) pela etnia dominante (os *yamatos*).

Miyazaki apresenta uma cultura que sofre pela mudança, pelo desvanecimento do lar (*furusato*), o porto seguro ao qual se deseja retornar e, paradoxalmente, ao mesmo tempo, sente uma estranha alegria por essa mesma transitoriedade das coisas, uma saudade estranha pelo que já se foi e uma estranha alegria pelo que está indo embora, representada esplendidamente pela figura das cerejeiras em flor (*sakura*), tão caras à imaginação visual e poética japonesa.

No âmbito individual, seus filmes de *shojo* também repercutem o diálogo da tradição com a modernidade, da destruição ambiental com a possibilidade de recuperação enquanto resultados emergentes das escolhas dos indivíduos. A identidade cultural não é problematizada explicitamente por cada personagem isolado,

¹¹ "In keeping with animation's irreverent and feasibly anarchic spirit, Miyazaki's films consistently celebrate ambiguity over dogmatism, and diversity over uniformity, in the recognition that human virtues and flaws are always - inextricably and ineluctably - intertwined" (CAVALLARO, 2006, p. 3).

antes disso, é pelos combates individuais pelo que se acha correto ou proveitoso que se dão os fenômenos emergentes de destruição/recuperação do ambiente e da identidade cultural.

Nos *shojos* de Miyazaki, no encontro com o desconhecido – o temido Outro –, está a ferramenta para o amadurecimento pessoal: as irmãs Mei e Satsuki (*Meu vizinho Totoro*) escapam para o mundo mágico dos Totoros e retornam revigoradas para lidar com o problema real da convalescência de sua mãe; a personagem Sheeta (*Castelo no céu*) descobre os erros de seus antepassados, tão “outros” pois já desaparecidos, e, em contraste com eles, define sua identidade através dos valores da amizade, lealdade e amor; a jovem San (*Princesa Mononoke*), a humana adotada pela deusa-loba Moro, vive em conflito com os humanos da aldeia de *Tatara* – que avançam em direção ao domínio dos antigos deuses e mudam a configuração do mundo – e, por consequência com sua própria humanidade (o seu Outro), precisa aprender a relativizar seu julgamento quanto ao caráter humano, principalmente, por seu amor ao rapaz Ashitaka; a bruxinha Kiki (*Serviço de entregas da Kiki*), seguindo um costume de sua sociedade, precisa enfrentar a cidade grande, o Outro coletivo, descobrir os talentos que podem ser úteis ao seu sustento e colher os louros da autonomia conseguida; a menina Ponyo (do filme homônimo) deseja ardentemente se tornar humana, o seu Outro; Chihiro, contra a sua vontade encontra um mundo estranhamente “Outro”, e é obrigada a mudar seu comportamento e tornar-se responsável por si e pelas pessoas que ama; e a personagem Sophie (*Castelo animado*) se depara com seu Outro em si mesma: ela é jovem e idosa ao mesmo tempo e sua aventura não é um piquenique¹² do qual se retorne sem modificações duradouras: sua vivência está marcada gráfica e indelevelmente nos cabelos que permanecem brancos mesmo após o fim do encantamento que a mantinha com a aparência de uma mulher de noventa anos.

Junto a esses animes enquanto espécies de *shojo*, estão presentes o maravilhoso e/ou o fantástico (BESSIÈRE, 1974; TODOROV, 2010;). No grupo de

¹² De acordo com Nikolajeva (2000), as narrativas de outro-mundo nas quais os personagens retornam sem nenhum crescimento interior, como *Crônicas de Nárnia*, se assemelham a um “piquenique no desconhecido ou vou-ali-e-volto-já”, que dá nome a um dos capítulos de seu livro *From mythic to linear: time in children’s literature*.

animes selecionados, o maravilhoso se apresenta principalmente como puro, instrumental e científico¹³. Quanto ao fantástico, está diretamente relacionado à sensação de incerteza que dois dos filmes do período Ghibli carregam: *Meu vizinho Totoro* e *A viagem de Chihiro*. Embora permaneçam boa parte de sua duração no modo maravilhoso, a incerteza da interpretação entre natural e sobrenatural que estes filmes admitem arrasta-nos para o fantástico. Por outro lado, devido às suas variedades de interpretação possíveis, é preciso pensá-los em *modalidades* interpretativas mais flexíveis como as aplicadas por Nikolajeva e Scott (2011) na leitura de livros ilustrados. *A Viagem de Chihiro* retoma os temas dos filmes anteriores: a preocupação em fixar culturalmente o lar (*furusato*), o contentamento da audiência pelo sentimento da perda e do incompleto – o *mono no aware* (a tristeza das coisas) – o desenvolvimento da individualidade (como um *Bildungsroman* animado), e adentra mais profundamente no mundo da incerteza, e, portanto, no fantástico, de um modo muito mais incisivo do que *Meu vizinho Totoro*.

Diante disso, analisaremos a produção autoral de Miyazaki produzida no Studio Ghibli, levando em consideração a interpretação particular do autor do gênero do anime *shojo*. Serão analisados brevemente os filmes que se enquadram neste gênero, com atenção para o uso do maravilhoso e do fantástico como preparação para a análise mais detalhada do filme *A viagem de Chihiro* nos seus aspectos do fantástico, quanto das modalidades de interpretação.

1.1 Uma mitologia própria

Um dos aspectos mais interessantes na obra de Hayao Miyazaki como um todo é a urgência com que ele se atribui a tarefa de criar um sistema de crenças, em outras palavras, uma mitologia própria que seja útil tanto como uma chave hermenêutica para interpretar o mundo quanto uma ferramenta para dotá-lo de significado que implique a ação moral sobre esse mesmo mundo. A moralidade

¹³ Os outros tipos de maravilhoso na lista de Todorov são o maravilhoso hiperbólico e o maravilhoso exótico. É possível identificar o maravilhoso hiperbólico na alimentação desmedida dos pais de Chihiro e principalmente de Sem-Rosto; e o maravilhoso exótico pode-se configurar para o espectador ocidental no cenário da tradição japonesa.

escolhida envolve o ser humano e o ambiente, e a ação moral que importa é aquela na qual nunca se perde de vista a interdependência do ambiente e dos seres vivos, a corresponsabilidade pela natureza e a percepção de qual é a posição do humano na Terra. É a sua cosmologia que divide o mundo nas porções sagrada (mais integrada à natureza) e humana, e que deve adequar a sua imperiosa necessidade de existir aos meios naturais disponíveis para isto:

A forma mito revela a economia do universo, em seu processo de transformações, enquanto capta o desejo inextinguível do ser humano de superar os limites criados por Tanatos por meio da inteligência, isto é, da criação e da razão (SPERBER, 2011, p. 20).

As mitologias de que são feitas as religiões vêm, de um lado, das tradições que foram se modificando e sedimentando nas culturas humanas e, de outro, e talvez de maneira mais importante, dos conflitos, anseios e da busca por significado que surgem na mente individual. Campbell considera que a mitologia é a expressão do inconsciente colocada em uma posição exterior aos indivíduos de tal modo que seja experimentada de fora para dentro, como uma realidade transcendente e não imanente ao religioso, pensamento já presente em Freud:

'Acredito que uma grande parte da concepção mitológica de mundo que impregna as religiões mais modernas não passa de psicologia projetada no mundo exterior.' Freud escreveu no início de sua carreira no ensaio *Psicopatologia da vida cotidiana* (1904). 'A vaga percepção (como se fosse a percepção endo-psíquica) dos fatores psíquicos e relações do inconsciente foi tomada como modelo na construção de uma realidade transcendental, que está destinada a ser transformada novamente pela ciência em psicologia do inconsciente. [...] Nós buscamos explicar dessa maneira os mitos do paraíso e da queda do homem, de Deus, do bem e do mal, da imortalidade e similares – isto é, transformar a metafísica em meta-psicologia'. (CAMPBELL, 2010, p. 550).

O indivíduo enquadra os fenômenos observados na vida dentro de um quadro explicativo que permita antecipar acontecimentos, prevenir-se de danos e consolar-se pelas inevitáveis perdas. Com este esforço, é possível mover-se no mundo tendo, pelo menos, a falsa sensação de pisar em terra firme. Em um aspecto negativo, este enquadramento pode servir para colocar em relevo o quão especial é uma etnia ou uma comunidade “universal” baseada na crença. O resultado pode ser visto nos quase intermináveis episódios de intolerância, guerras religiosas, exploração

econômica da fragilidade emocional dos devotos e pela relação com o meio ambiente como um reino inferior que precisa ser disciplinado e do qual o ser humano é o proprietário por direito divino. O humano assim dispõe a seu bel-prazer dos recursos finitos como se fossem infinitos. As ações concretas baseiam-se nesses mundos invisíveis, diáfanos, criados pelas mitologias e operados através da autoridade dos dogmas da religião. Porém, a delimitação do que é o “certo” e do que é “errado”, do ortodoxo e do herético, enfraquecem o vínculo do indivíduo com a própria imaginação e, especialmente, com as forças de sua própria vida (CAMPBELL, 2010; FRYE, 2004).

Nos dias de hoje, a adesão a uma mitologia particular, com todos os seus limites bem definidos pela autoridade estará sempre próxima de ser dissolvida pelo atravessar de uma esquina, pelos encontros inesperados que fazem questionar sua validade integral como explicação e justificação para “tudo”. A contingência põe a fé à prova:

Enquanto antigamente, a vida manteve-se por gerações tão presa a normas estabelecidas que o tempo de vida de uma deidade podia ser contado em milênios, hoje todas as normas estão em mudança contínua, de maneira que o indivíduo é jogado, quer queira quer não, de volta para si mesmo, para a esfera interior de seu próprio vir a ser, sua aventura na floresta sem caminho ou trilha, a fim de cegar por meio de sua própria integridade à experiência, no amor, na lealdade e na ação. E para tanto os mitos direcionadores não podem mais ser de orientação étnica. Pois uma vez aprendidos, eles tornam-se obsoletos, fora de contexto, esvaziados. Não há hoje quaisquer horizontes, quaisquer zonas mitogenéticas. Ou melhor, a zona mitogenética é o coração do indivíduo. O individualismo e o pluralismo espontâneos – a livre associação de homens e mulheres de afinidades espirituais, sob a proteção de um estado secular, racional, sem nenhuma pretensão à divindade – são no mundo moderno as únicas possibilidades verdadeiras: cada um o centro criativo de autoridade para si mesmo, no círculo sem circunferência de Nicolau de Cusa, cujo centro está em todas as partes e onde cada um é o foco do olhar de Deus (CAMPBELL, 2010, p. 571).

As mitologias que tinham um caráter étnico, portanto, eram a própria religiosidade de um povo. Em uma sociedade laica, elas precisariam ser vistas como histórias exemplares. A apropriação do mito, do conto maravilhoso e da ficção são *sentidas* por cada pessoa, à sua maneira. Assim como a reverência, o encanto e o mistério da natureza presentes no Shintô podem ser vivenciados individualmente, sem a necessidade de um corpo organizado e sistemático como o de uma teologia, sob o risco de se perder o essencial da experiência. A respeito disso, diz Miyazaki:

Muitas coisas ditas significativas na mente humana... podem realmente existir na Natureza.... Nos confundimos porque temos vários desejos mundanos. Porém, penso que, se quisermos ir além desses desejos até algum lugar puro, podemos alcançar somente algo como uma simples pedra ou gotas d'água. Mas no momento em que colocamos estes pensamentos em palavras, tudo se torna uma religião desonesta (MIYAZAKI, 1994, apud CAVALLARO, 2006, p. 52, tradução nossa)¹⁴.

A secularização e o sincretismo religioso, que se refletem na irrupção das novas religiões no Japão após o fim da Segunda Guerra Mundial, minaram as certezas de algumas pessoas quanto à validade dos modelos cosmológicos e cosmogônicos oferecidos no atual supermercado das crenças. Em entrevista, Miyazaki mesmo pontua a impossibilidade de enxergar todas as coisas como se fossem habitadas por *kamis*¹⁵, como seus pais acreditavam. Resta, entretanto, o desejo de possuir um sistema estável de significados que deem sentido à vida dentro de um panorama de narrativas fragmentadas e difíceis de serem aceitas por inconformistas tal como o próprio Miyazaki. As crenças colocadas à disposição nas prateleiras são pacotes mais ou menos fechados que incluem narrativas e prescrições que são aceitáveis e inaceitáveis conforme o tipo de sensibilidade. Comprar um destes pacotes implica em levar para casa noções sublimes e detestáveis embaladas conjuntamente: aceitar um sistema totalitário composto por listas de crenças e regras, das quais umas serão bem-vindas e outras recebidas a contragosto como uma visita indesejável que não se pode evitar de se abrir a porta da casa. Todas elas implicam alguma medida de tolerância com os itens absurdos para que se possa preservar os razoáveis, e a aceitação incondicional (ou algo perto disto) das ideias propagadas por suas lideranças:

O princípio do mito – que não é bom nem ruim, apenas é – vem sendo utilizado para fazer aceitar as mitificações, para que elas sejam absorvidas e aceitas. Trata-se de um abuso do mito. O conhecimento e o contato com mitos permanecem até nossos dias, assim como mantemos rituais de iniciação, de festejo do tempo cíclico e outros. Em qualquer das acepções apresentadas, com quaisquer variações, o mito continua fornecendo modelos para a conduta humana e podendo conferir sentido e valor à existência (assim como pode ser usurpado, em qualquer sociedade, regime ou sistema, servindo para a ideologização). Não está limitado por uma moldura histórico-religiosa de

¹⁴ "Many things in a human mind which are said to be meaningful...might actually exist in Nature... We get confused because we get various worldly desires. But I'm afraid that I feel if we want to go beyond such desires and go somewhere pure, we might reach somewhere as an ordinary stone or water drops. But in the moment we put these kinds of thoughts into words, everything becomes a disreputable religion (MIYAZAKI, 1994, apud CAVALLARO, 2006, p. 52)".

¹⁵ *Kami* é o nome dado aos espíritos da natureza e outras deidades no Japão.

fatos passados de cultura, nem é aberrante, selvagem, infantil ou ato puramente intuitivo.

O mito revela uma ordem que, uma vez ultrapassada, isto é, desmedida, leva à punição por forças maiores – a lei cósmica – que, em sua equanimidade, também é econômica, transformando o que era vida em outra forma de vida, pela metamorfose. Assim é que o mito explica sua natureza psíquica e física. Esta explicação da origem da natureza vegetal, mineral ou animal facilitou que a mitificação usasse o argumento da natureza e da origem em explicações de características históricas, sociais, por vezes econômicas, de caráter fundamentalmente ideológico. (SPERBER, 2011, p. 19-20)

Miyazaki não demonstra estar afeito às lideranças espirituais nem aos sistemas fechados de crenças. Em *Princesa Mononoke*, um *bonzo* (monge budista) é apresentado de uma forma pouco lisonjeira: é apenas um ganancioso. A relação entre o sagrado e o corriqueiro não é mediada por monges ou sacerdotes. O sobrenatural se relaciona diretamente como o humano. O acesso entre ambos os planos de existência dispensa intermediários. A religião institucionalizada não tem, portanto, nenhuma relevância nos filmes de Miyazaki. McCarthy (2002) compara *Meu vizinho Totoro* com *Crônicas de Nárnia*, do escritor inglês C. S. Lewis. Este faz da crença um ponto crucial para seus personagens: Lucy precisa que seus irmãos acreditem que existe um *outro-mundo* acessível através de um guarda-roupa e todos têm fé no retorno do leão Azlan (de quem há inclusive um mito de criação de Nárnia). Miyazaki por outro lado, oferece o maravilhamento e o estranhamento presente no cotidiano:

Lewis colocou a religião no coração de seu universo criado; o enredo de *Meu vizinho Totoro* deliberadamente põe a religião a serviço da natureza. Por ser localizado no Japão, os aparatos das tradições religiosas rurais são claramente visíveis, mas no que concerne ao enredo, eles são decorativos, não-funcionais. Miyazaki usa a iconografia da religião para enviar um claro sinal, que será perdido em públicos norte-americanos: quando Mei se perde, ela se senta ao pé de uma fila de estátuas. Elas são dedicadas à tradicional deidade japonesa que protege crianças, e isto manda uma mensagem subliminar ao público de que ela está a salvo. Em outro lugar no filme, há templos ao longo da estrada diante dos quais os personagens demonstram respeito, obedecendo o que as boas maneiras e as tradições demandam. Há estátuas de raposas e deidades protetoras, portais de templos xintoístas, e cordas de palha de arroz e fitas de papel em torno do tronco da árvore de cânfora, mas nenhum deles afeta Totoro, o Gatônibus ou a vida diária das criaturas da floresta. *Religião é uma construção humana e não tem nada a ver com a natureza*. Espíritos da natureza vivem fora dela, criaturas de boa-

vontade que não representam nenhum mal (McCARTHY, 2002, P. 122-123, tradução e grifo nossos) ¹⁶.

Ambos, Miyazaki e Lewis, têm preocupações morais visíveis em suas obras. Porém, o autor japonês não baseia suas reflexões éticas na cosmologia oferecida pela religião. Antes, ele toma do material da religião que, dessacralizada, torna-se em mitologia, criação perfeitamente humana e coletiva, e constrói seus mundos narrativos de uma perspectiva mais naturalista e pessoal:

O trabalho de Miyazaki também tem uma agenda moral, neste caso, a tomada de consciência e o respeito pelo mistério e pela beleza da natureza. Diferente do romance de Lewis, entretanto, Totoro rapidamente elide a tensão entre crente e não crente, apresentando ao espectador um mundo onde qualquer pessoa sensível e inteligente pode aceitar, pelo menos em algum nível, a possibilidade de encantamento (NAPIER, 2005, p. 317, tradução nossa) ¹⁷.

O papel de adaptar um indivíduo ao seu grupo e ao seu ambiente e proporcionar um sentimento de devoção que cabe às mitologias (CAMPBELL, 2010) impostas de cima para baixo é subvertido por Miyazaki. Para ele, não se trata de adaptar um indivíduo à uma mitologia predeterminada, mas de participar com seu espectador das imagens compartilhadas pela religião popular e pela cultura *pop* de maneira que ambos, autor e espectador, definam para si uma nova mitologia – que a princípio tem a duração da exibição na tela – que faça as vezes de uma chave hermenêutica para interpretar os acontecimentos presentes. Particularmente em Miyazaki, as relações com o meio ambiente e com a tradição cultural japonesa são os problemas analisados por meio de sua mitologia pessoal: sua discussão sobre o mundo

¹⁶ Lewis placed religion at the heart of his created universe; *My neighbor Totoro's* plot deliberately sidelines religion in favor of nature. Because it's set in Japan, the trappings of rural religious tradition are clearly visible, but as far as the plot is concerned, they're decorative, not functional. Miyazaki uses religion iconography to send one clear signal, which will be lost on most American audiences: when Mei is lost, she sits at the feet of a row of statues. They are dedicated to a traditional Japanese deity who protects children, and this sends subliminal message to the audience that will be safe. Elsewhere in the movie are roadside shrines to which the characters pay the respect that good manners and tradition demand. There are statues of foxes and protective deities, Shinto shrines gates, and ritual cords of rice straw and paper streamers around the trunk of the camphor tree, but none of this affects Totoro and the Catbus or the daily life of the forest creatures. *Religion is a human construct and has nothing to do with nature*. Nature spirits live outside it, creatures of simple goodwill who mean no harm (McCARTHY, 2002, P. 122-123). [grifo nosso]

¹⁷ "Miyazaki's work too has a moral agenda, in this case the acknowledgement of and respect for the mystery and beauty of nature. Unlike Lewis's novel, however, Totoro swiftly elides the tension between believer and nonbeliever, presenting to the viewer a world where any sensitive and intelligent person can accept, at least on some level, the possibility of enchantment". (NAPIER, 2005, p. 317, tradução nossa)

é montada com argumentos audiovisuais cujas fontes são a religião japonesa e a literatura infantil, como pode ser visto em suas adaptações de obras literárias como *Castelo Animado* e *Serviço de entregas da Kiki*.

Da mesma maneira, a religião institucionalizada, dogmática e de complexos rituais não dá um molde pelo qual a animação seja encenada. Tendo a religião autóctone como inspiração, Miyazaki desenvolve um universo mitológico particular para cada um de seus filmes. Antropofagicamente, canibaliza a tradição e a regurgita renovada e adaptada às suas intenções. O sincretismo das três doutrinas (xintoísmo, budismo e confucionismo) é uma característica do sistema de crenças japonês de tal maneira que se costuma dizer que o japonês nasce xintoísta e morre budista: os rituais ligados ao nascimento são conduzidos por sacerdotes xintoístas e as cerimônias fúnebres por monges budistas:

A abordagem de Miyazaki pode ser caracterizada como eclética, ainda que o ecletismo seja nada mais do que uma característica da filosofia oriental como um todo – seja na unidade dos ‘três ensinamentos’ (*san-chiao ho-i*) ou no caráter sincrético da “religião” japonesa, suplementando, em adição aos três ensinamentos do taoísmo, confucionismo e budismo, pelos originalmente japonês Xintoísmo e o posteriormente desenvolvido Zen-budismo. Então, em seus trabalhos, Miyazaki está simplesmente promovendo esta unidade, e um dos melhores exemplos disto é o filme estudado aqui [*A viagem de Chihiro*] (PETKOVA, 2013, p.146, tradução nossa)¹⁸.

Diversamente do discurso religioso que exige uma recepção da mitologia como uma verdade (e este é um pré-requisito), Miyazaki não solicita ao seu espectador qualquer crença definitiva ou mesmo qualquer crença em sua mitologia particular. Não se trata de uma empreitada cética, mas de uma “suspensão temporária da descrença” tão cara à produção cinematográfica. Ela não é livre de tremores. Como em qualquer obra fantástica, a hesitação na jornada de Chihiro no *Outro-mundo* pede mais do que a suspensão temporária da descrença. A descrença é colocada em estado criogênico para que se encaixe a narrativa em outro plano de verossimilhança, um sistema de códigos culturais que lhe dê alguma estabilidade. O tremor fantástico joga o espectador de cima

¹⁸ Miyazaki's approach could be characterized as eclectic, yet eclecticism is nothing but characteristic of Eastern philosophy as a whole - be it in "the unity of the three teachings" *san-chiao ho-i*, or in the syncretic character of the Japanese "religion", supplying in addition to the three teachings of Taoism, Confucianism and Buddhism, the originally Japanese Shintoism and the developed later ZenBuddhism. So, in his works Miyazaki is simply promoting this unity, and one of the best examples of this is the feature studied hereafter (PETKOVA, 2013, p.146).

para baixo, debaixo para cima e de um lado para o outro nas órbitas da crença. A ambiguidade é um traço distintivo do universo narrativo criado para *A viagem de Chihiro*.

A mitologia pessoal do autor tenta posicionar o personagem dentro de um cosmo como metáfora para refletir sobre o lugar do humano em si mesmo e nas suas relações sociais – em outras palavras, sua formação – e o lugar do humano enquanto participante da natureza:

Não é como se nós podemos conviver com a natureza enquanto vivemos com simplicidade, e a destruímos porque nos tornamos gananciosos. Quando reconhecemos que mesmo vivendo humildemente se destrói a Natureza, nós não sabemos o que fazer. E, penso que, a menos que nos coloquemos na posição de que não sabemos o que fazer e começarmos de lá, não podemos pensar sobre questões ambientais (MIYAZAKI, 1997, apud CAVALLARO, 2006, p. 57, tradução nossa)¹⁹.

Em *A viagem de Chihiro*, em particular, a cosmologia surge mais claramente no *cronotopo* secundário. Cronotopo é o termo que a teóricas literária Maria Nikolajeva e Carola Scott (2011, p.337-338) emprestam de Bakhtin para se referir ao espaço-tempo que caracteriza um “mundo” dentro de uma narrativa, sem fazer diferença se o mundo ali retratado é “real” ou “falso”, resultado da imaginação, natural ou sobrenatural. Chihiro passa de um determinado cronotopo – um espaço-tempo que mimetiza o que entendemos como real—para outro espaço-tempo, o lugar das maravilhas boas e ruins, o *outro-mundo*. Quando os personagens estão no cronotopo primário, as marcas do *outro-mundo* são discretas: pórticos, mini templos, estátuas. Nada que não possa ser encontrado no *mundo-aqui*, em qualquer lugar do Japão. A cosmologia aplicada à interpretação deste cronotopo primário é a do senso comum, embora pontuada pela suspeita de que algo deverá romper a estabilidade inicial. O cronotopo secundário, por sua vez, incorpora outra cosmologia preenchida por humanos, *kamis* trabalhadores, *kamis* em férias e bruxas que pertencem ao *mundo-aqui* e ao *outro-mundo*.

¹⁹ “It’s not like we can coexist with nature as long as we live humbly and we destroy it because we become greedy. When we recognize that even living humbly destroys Nature, we don’t know what to do. And I think that unless we put ourselves in the place where we don’t know what to do and start from there, we cannot think about environmental issues” (MIYAZAKI, 1997, apud CAVALLARO, 2006, p. 57).

A mitologia de Miyazaki, neste filme, distribui os *kamis* nas ordens natural e sobrenatural, possibilitando que eles saltem de uma órbita à outra. O natural e o sobrenatural são dois modos da mesma substância, porém cada um dos cronotopos têm seu modo dominante. O *continuum* entre os modos explica a movimentação que humanos e *kamis* fazem do mundo primário para o secundário, e vice-versa. Além disso, torna possível aos acontecimentos no mundo primário terem reflexos drásticos no mundo secundário, como, por exemplo, a poluição do rio de um lado que levará a toda confusão causada pela chegada do Deus-fedorento no outro lado; e a drenagem do rio no qual Chihiro caiu durante a tenra infância, que resulta no aprisionamento de Haku no mundo secundário. Outro resultado desta permeabilidade entre mundos, como diz o próprio título do filme, é a presença dos *kamikakushis*, aquelas pessoas que, desaparecidas, crê-se terem sido raptadas pelos *kamis*. A inter-relação entre os modos natural e sobrenatural, entre o cronotopo primário e secundário permite abordar os temas ecológicos tão apreciados por Miyazaki dentro de uma narrativa unificada e coerente, mesmo que o autor não hesite em pôr seu espectador na incerteza que representa a suspensão temporária da descrença e promover mudanças na trama que façam o espectador questionar a “realidade” da narrativa.

1.2 O maravilhoso em Miyazaki

Tzvetan Todorov, oferece um leque amplo de significados do maravilhoso como gênero, dividido em cinco sub-gêneros: *puro*, *hiperbólico*, *exótico*, *instrumental* e *científico*. Iniciemos pelo *maravilhoso puro*: nele, as leis da natureza são diferentes das de nosso mundo, de modo a permitir toda sorte de maravilhas, como levitações, transformações, encantamentos e qualquer outro acontecimento sobrenatural, desde que, é claro, não haja nenhuma dúvida da verdade desses acontecimentos naquele mundo ficcional onde se desenvolve a narrativa. Não há espanto com o voo dos cavalos mágicos, dragões ou bruxas. Elas estão inscritas na legalidade do maravilhoso. Um exemplo mais conhecido do maravilhoso é o conto de fadas. Há várias adaptações destes contos nas animações infantis produzidas pela Disney, como a *Branca de Neve* (Irmãos Grimm), *Cinderela* (Perrault), a *Bela e a Fera* (Mme. Beaumont) e a *Pequena Sereia* (Andersen). As narrativas de fantasia também se enquadram neste gênero. No

lado adulto, há a adaptação de Ralph Bakshi para o *Senhor dos Anéis* (Tolkien) e suas outras produções de espada e feitiçaria como *Fire and ice* (1983), a partir do trabalho de *concept design* do ilustrador Frank Frazetta. Como o sobrenatural faz parte da experiência ordinária desses mundos ficcionais, eles são enquadrados no gênero *maravilhoso puro*.

O *maravilhoso hiperbólico* não possui exatamente o sobrenatural. Os prodígios se revelam pela magnitude de suas dimensões (TODOROV, 2010, p. 60-63), como o gorila de proporções gigantescas do filme *King Kong* (1933). No *maravilhoso exótico*, os acontecimentos não são narrados como sobrenaturais, mas como cabíveis dentro de um contexto e local diferente do mundo natural onde se encontram os leitores/espectadores e os personagens (estes, até alguma altura da narrativa). Os relatos de viagens da Antiguidade e Idade Média construídos pela tradição apresentam vários desses locais como o país do Preste João, o místico rei cristão que governa um país repleto de maravilhas ou o outro hemisfério do mundo, habitado pelos antípodas. Na Idade Média e no Renascimento, sendo desconhecida boa parte do mundo, as pessoas não se furtavam a deliciar-se com os relatos prodigiosos de viajantes e de criativos enciclopedistas como o clássico Plínio, o Velho. (LE GOFF, 2009; ECO, 2013). A Ilha da Morte, também do filme *King Kong*, é um exemplo mais recente deste mesmo maravilhoso exótico: nela, convivem um gorila gigantesco e dinossauros.

No *maravilhoso instrumental*, surgem traquitanas incompatíveis com a época descrita na narrativa. Na animação *As aventuras do Príncipe Achmed* (1926), de Lotte Reiniger, a versão animada de *As mil e uma noites*, o herói Príncipe Achmed voa de algum país árabe, onde fica seu reino, para a China, utilizando um cavalo voador ativado pelo movimento de uma alavanca na parte posterior do pescoço deste. O filme de Miyazaki, *Princesa Mononoke*, por sua vez, tem animais falantes, espíritos da floresta, de modo que se poderia a princípio entendê-lo como maravilhoso puro, se não fosse o maquinário da indústria siderúrgica e as armas de fogo em um Japão mítico pré-medieval. Acaba-se somando a mágica do maravilhoso puro com a maquinaria do maravilhoso instrumental.

Por fim, Todorov trata do *maravilhoso científico* ou, como é mais conhecido, da ficção científica. Nele, não há menção ao sobrenatural. As maravilhas são devidas

aos avanços científicos e tecnológicos que se imaginam possíveis dentro de um futuro próximo ou remoto, em algum país ou planeta detentor de conhecimentos sobre as leis físicas e químicas e aproveitamentos técnicos superiores aos que possuímos no momento presente ou, contextualizando adequadamente, superiores ao conhecimento e à técnica possíveis no momento da produção da obra. Por exemplo, o submarino *Nautilus* e o foguete espacial de Júlio Verne, ambos impraticáveis na época da publicação dos livros deste escritor, foram viabilizados pela tecnologia no século XX.

Na obra de Miyazaki, o maravilhoso científico está em filmes como *Nausicaä do Vale do Vento*, ambientado em um futuro pós-apocalíptico onde os personagens convivem em uma sociedade com traços da Europa medieval e armamentos e máquinas voadoras de alta tecnologia.

Porém, o maravilhoso não é o objeto principal da preocupação de Todorov. Analisando as concepções anteriores a ele, Todorov chega, logo de cara, a três condições de leitura que se avizinham: o *fantástico*, o *maravilhoso* e o *estranho*. O fantástico está sempre entre os dois e depende, basicamente, da hesitação na escolha entre um ou outro pelo personagem e, por integração e imersão, o leitor hesita entre a explicação natural – o estranho – ou a sobrenatural – o maravilhoso. Personagens e leitor se encontram andando pela corda bamba do fantástico.

Em termos de desenhos animados populares, podemos exemplificar cada um destes termos. Quando eventos aparentemente sobrenaturais se imiscuem no que entendemos por “mundo real” e, no entanto, ao fim da investigação, encontramos sua resolução natural (imaginação, sonho, drogas ou engodos), eis que o gênero da obra é classificado como *estranho*. O filme *Reencarnação (Birth, 2004)*, do diretor Jonathan Glazer, apresenta um menino que se diz a reencarnação do falecido marido de Anna (Nicole Kidman) e que sabe de várias informações íntimas do casal. O inquietante se revela um engodo realizado pelo menino, que havia tido o acesso às cartas do falecido e dispunha de informações detalhadas para se passar pela reencarnação deste.

Nos desenhos animados, o caso mais emblemático de estranho é o desenho animado do personagem Scooby Doo, do estúdio Hanna Barbera. Fantasmas, monstros e situações apavorantes são desvendados no final do episódio pela cética Velma e seus parceiros da Kombi verde, apelidada de “*Mystery Machine*”. As motivações dos

criminosos que executam as fraudes é afastar do local “assombrado” pessoas que são empecilhos para o seu lucro. Sua ideia é substituir bairros residenciais por shopping centers ou se apropriar de recursos naturais valiosos em terras de fazendeiros remediados. Os vilões têm quase uma função colonial: arrasar um modo de vida tradicional e pouco lucrativo tendo em vista o livre-mercado. A equipe da *Mystery machine* é um entrave para o lucro, bem no espírito *hippie* da época de sua criação, em meados dos anos de 1960. Por mais inverossímeis que sejam as soluções para o suposto sobrenatural – e em *Scooby Doo* elas são – indicam o natural e a razão como guia.

Seguindo-se a classificação de Todorov (2010), boa parte dos filmes de Miyazaki se enquadrariam em dois subtipos de maravilhoso: o “puro” e o “científico”, também conhecido como Ficção científica ou *sci-fi*. O maravilhoso científico esteve associado ao anime desde cedo, e o personagem Astroboy, de Osamu Tezuka, é um exemplo bastante conhecido. Desde então, robôs gigantes, monstros repletos de tentáculos, naves espaciais e geringonças tecnológicas têm feito parte da cultura pop japonesa nos mangás e animes.

Todavia, não se pode aplicar indiscriminadamente rótulos oriundos da literatura e cultura ocidentais sem observar as especificidades da narrativa maravilhosa japonesa, do anime e das idiossincrasias do próprio Hayao Miyazaki. Segundo Petkova (2009), o maravilhoso japonês não segue linearmente em direção à resolução de um conflito, ou dano, como aconteceria no modelo de Vladimir Propp (2002; 2010), no qual o conto terminará com a justiça sendo feita ou o dano causado pelo malfeitor sendo reparado. Ao contrário, sua estrutura é circular e, direta ou sutilmente, o final da narrativa voltará ao ponto inicial ou muito próximo dele. É um círculo traçado a pincel, como na pintura *sumi*. Embora pareça redondo e autocontido, o círculo que a tinta deixa não é fechado o suficiente para que as conclusões possam ser definitivas ou completas para o leitor. Não se vê muito bem se há um final feliz, pois não se sabe ao certo se há um final. É a incerteza, a fluidez e o espaço em branco da folha, como na caligrafia ou na já citada pintura *sumi*.

A incompletude, o “espírito” de esboço que se encontra no conto maravilhoso japonês também se observa na animação maravilhosa de Miyazaki. O

próprio modo de trabalho deste diretor auxilia nesta perfeita imperfeição, no inacabado. A narrativa dos filmes, inscrita nas páginas do *storyboard* segue os ditames dos sentimentos do autor, e até que a produção termine, nem ele nem sua equipe sabem muito bem onde estes sentimentos os levarão. O desenho do *storyboard* se faz, praticamente, em paralelo à animação propriamente dita. É possível dizer que, em seus animes, está incorporada a circularidade e o não-fechamento do conto maravilhoso japonês:

[...] Miyazaki também deseja mostrar que a resolução ostensiva pela busca de auto realização é sempre suscetível de ser concluída. Seus finais, portanto, afastam-se dos típicos finais felizes, oferecendo, ao invés disso, desfechos puramente provisórios que o público dificilmente pode antecipar ou pressupor. As próprias tramas tendem a seguir o imprevisível fluxo da vida mais do que os critérios narrativos e dramáticos codificados pelo *mainstream* do entretenimento. (CAVALLARO, 2006, p.6, tradução nossa)²⁰.

Esse espírito de incompletude permeia toda a obra do cineasta. É feita uma impressionante fusão entre as *formula fictions* do conto maravilhoso e do *science fiction*, e o vazio, o imprevisto e o inacabado da arte japonesa. O período considerado como Ghibli-Miyazaki engloba dez animes, dos quais um deles, *Nausicaä do Vale do Vento*, foi lançado em 1984, antes da fundação do Studio Ghibli e os outros nove produzidos pelo estúdio: (*Laputa, Castelo no céu* (1986); *Meu vizinho Totoro* (1988); *Serviço de entregas da Kiki* (1989); *Porco Rosso* (1992); *Princesa Mononoke* (1997); *A viagem de Chihiro* (2001); *Castelo animado* (2004); *Ponyo – uma amizade que veio do mar* (2008) e *Vidas ao vento* (2014). Com exceção do último, todos têm o viés do maravilhoso. Assim, este não será incluído nesta análise prévia da trajetória de Miyazaki para o modo *fantástico*.

1.2.1 Nausicaä do Vale do Vento

Nausicaä do Vale do Vento (1984), filme anterior à fundação do Studio Ghibli, é normalmente incluído na discussão dos trabalhos de Miyazaki, tanto por sua

²⁰ "[...] Miyazaki is also eager to show that ostensible resolution to the quest for self-fulfillment is ever likely to be conclusive. His endings, therefore, steer clear of consolatory tidying-up messages, offering instead purely provisional closures which audiences can scarcely anticipate or presuppose. The plots themselves tend to follow life's own unpredictable flux more than the narrative and dramatic criteria codified by mainstream spectacle" (CAVALLARO, 2006, p.6, tradução nossa).

direção quanto pela sua identidade com os outros filmes do diretor no Ghibli. O mangá continuou sendo publicado pelo autor até o ano de 1994. Nausicaä tem seu nome e personalidade inspirados na personagem homônima, filha de Alcinoos, rei dos Feácios, personagem da *Odisseia*, de Homero. Ela é a primeira das “mulheres fortes” típicas de Miyazaki:

Antecipando praticamente todas as heroínas criadas por Miyazaki até hoje, ela incorpora o ideal feminino tradicional, que os japoneses descrevem como *yasahii* (mansa, sensível, de bom coração, terna), e o modelo masculino designado pelo termo *bushido* (“o caminho dos guerreiros”). Isto se revela pela sua capacidade de ter empatia para com todas as formas naturais e executar qualquer ação, da mais mundana à mais heroica, sem o menor sinal de malícia ou interesse próprio, ao mesmo tempo demonstrando a determinação e a coragem de um resolutivo guerreiro (CAVALLARO, 2006, p. 50-51, tradução nossa)²¹.

A princesa Nausicaä, do Vale dos Ventos (Fig. 1), filha do rei Jihl, faz repetidas incursões nos arredores da Floresta Tóxica para suas pesquisas científicas. A história se passa em um mundo pós-apocalíptico destruído após os “Sete dias de fogo”, um evento no qual uma guerra entre países levou à destruição quase completa da humanidade. Os três reinos sobreviventes, Pejite, Tolmekia e o Vale dos Ventos, vivem de maneira beligerante e com a ameaça sempre crescente do avanço da floresta tóxica, resultado da contaminação após a guerra. A princesa Kushana, de Tolmekia, rouba uma criatura *kyoshinhei*, um dos demônios biologicamente desenvolvidos utilizados nos Sete dias de fogo, com a intenção de queimar a Floresta Tóxica antes que ela avançasse em direção à Tolmekia. Nausicaä descobre nos subterrâneos que plantas crescidas em locais alimentados por águas limpas estavam livres de contaminação, e de que a própria natureza poderia se encarregar de filtrar os esporos venenosos da Floresta espalhados pelos ventos em todas as direções. Cabe a Nausicaä evitar a destruição do Vale dos Ventos pelos Ohmus, criaturas gigantes parecidas com trilobitas e restabelecer a paz entre os reinos, como vaticinado em uma antiga profecia. Algo que a

²¹ “Anticipating virtually all the heroines created by Miyazaki to date, she epitomizes the traditional feminine ideal, which the Japanese describes as *yasashii* (‘meek’, ‘sensitive’, ‘warmhearted’, ‘kind’), and the masculine model designated by the term *bushido* (“the way of warrior”). This thrown into reliefs by her ability to empathize with all natural forms and to perform any action, from the most mundane to the most heroic, without the slightest trace of malice or self-interest, while also exhibiting the determination and prowess of a resolute fighter” (CAVALLARO, 2006, p. 50-51).

torna uma emblemática figura do modo apocalítico, embora, segundo Susan Napier, com suas próprias idiossincrasias:

Ao mesmo tempo, certos aspectos da Nausicaä desviam-se significativamente do tradicional. O mais óbvio deles é a própria Nausicaä, que, ao contrário de figuras messiânicas convencionais, é uma mulher ativa. Ao mesmo tempo que é bastante feminina e claramente afetuosa, Nausicaä não apresenta praticamente nenhuma sexualidade explícita. De fato, o crítico Kamata Toji sugeriu que, dada sua associação com a figura masculina na tapeçaria [apresentada nos créditos iniciais do filme], Nausicaä é uma figura essencialmente andrógina, talvez até mesmo equivalente a um Bodhisattva, um discípulo de Buda que combina a piedade com características ativas de salvação. A combinação de androginia e elementos ativistas de Nausicaä também é muito contemporânea, no entanto, fazendo dela, uma heroína moderna particularmente atraente. O discurso de Nausicaä é também muito menos punitivo do que a versão tradicional cristã do apocalipse. Embora existam malfeitores no filme, a mensagem final do filme não é um chamado simplista de punição e recompensa²² (NAPIER, 2005, p. 260, tradução nossa).

Uma das marcas dos animes de Miyazaki é o final aberto. Com Nausicaä, o aparente “final feliz” não é seguido de um epílogo “feliz”. A natureza pode aos poucos se recuperar do veneno trazido pelos esporos da floresta tóxica, os inimigos podem fazer uma trégua, porém não há garantia de que haja paz duradoura. A inconstância do ser humano, ao mesmo tempo que sugere a esperança de reforma, também mina a expectativa de que seja feito algo sério e definitivo em relação à paz:

A Natureza do mundo de Nausicaä absorveu o veneno criado pelo homem e está se adaptando e se mantendo viva... A tecnologia do mundo humano, em comparação, é grosseira, dirigida pela conveniência mais do que pelo planejamento e inovação. (MIYAZAKI, 1987, p. 78 apud CAVALLARO, 2006, p. 48, tradução nossa)²³.

²² “At the same time certain aspects of Nausicaa veer significantly away from the traditional. Most obvious of these is Nausicaa herself, who, unlike conventional messiah figures, is an active female. While quite feminine and clearly nurturing, Nausicaä displays virtually no overt sexuality. In fact, the critic Kamata Toji has suggested that, given her association with the male figure in the tapestry, Nausicaä is an essentially androgynous figure, perhaps even equivalent to a Bodhisattva, a disciple of Buddha who combines compassion with active salvatory works. Nausicaa's combination of androgynous and activist elements seems also very contemporary, however, making her a particularly appealing modern heroine. Nausicaa's sub text is also much less punitive than the traditional Christian version of apocalypse. Although evil doers exist in the film, the film's final message is not a simplistic advocacy of punishment and reward (NAPIER, 2005, p. 260)”.

²³ “The Nature of Nausicaä's world has absorbed the poison man created and is adapting to it and getting on with the business of living... The technology of the human world is clumsy by comparison, driven by expediency rather than planning and innovation (MIYAZAKI, 1987, p. 78 apud CAVALLARO, 2006, p. 48)”.



Figura 1- Nausicaä do Vale do Vento. Fonte: www.agrandeilusaocaminha.files.wordpress.com

1.2.2 Castelo no Céu

Castelo no Céu (*Tenku no Shiro Laputa*, 1986), o primeiro longa-metragem realizado por Miyazaki efetivamente no Studio Ghibli, é inspirado livremente na obra *Viagens de Gulliver*, de Jonathan Swift, onde um dos lugares visitados pelo protagonista é uma ilha celeste flutuante chamada *Laputa* (Fig. 2). Mamoru Oshii, outro famoso diretor de animação japonês, em uma entrevista de 1999, colocava *Castelo no Céu* como um de seus filmes preferidos do estúdio “devido à sua forte estrutura como uma história de aventura para meninos”, como o livro *A ilha do Tesouro*, de Robert Louis Stevenson (apud McCARTHY, 2002, p. 111). Algumas das inspirações de Miyazaki foram sua visita de estudo ao País de Gales durante a pré-produção do filme e a recente greve dos mineiros britânicos acontecida pouco antes da produção do longa-metragem (CAVALLARO, 2006; McCARTHY, 2002).

O jovem órfão Pazu, de treze anos, trabalha nas minas como ajudante do engenheiro-chefe. Seu falecido pai desapareceu enquanto tentava alcançar a ilha aérea Laputa. Porém, antes da partida, deixou-lhe uma fotografia de quando havia avistado a ilha. Todos tomam a foto dada ao menino como uma falsificação, exceto ele próprio, que constrói seu próprio aeroplano para refazer a aventura do pai.

A ilha foi outrora o lar de uma elite altamente avançada tecnologicamente, que usava armas de destruição em massa para oprimir os habitantes da terra firme. No

mundo alternativo deste filme, a ambientação é calcada principalmente no século XI, com habitações, vestimentas e ferrovias semelhantes às da revolução industrial. Apesar das traquitanas voadoras, toda a tecnologia é praticamente novecentista e não há conhecimento técnico para se criar ilhas voadoras, de modo que a ideia de que possa existir algo desse tipo seja considerado um mito, o que faz com que o desejo ardente de Pazu por alcançar este local seja motivo de chacota entre seus colegas de trabalho.

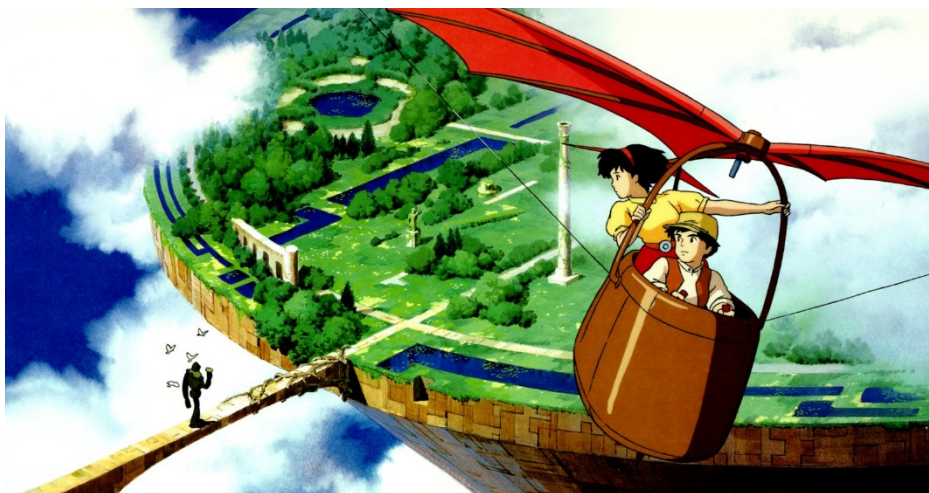


Figura 2 - Frame de Castelo no céu. Fonte: www.scifimoviepage.com.

Sheeta, a outra protagonista, menina de treze anos, é refém de Mushka, um agente secreto do governo, que mais tarde revelará ser da mesma linhagem real dos antigos laputianos que Sheeta, sendo que esta é a verdadeira detentora da herança e da capacidade de colocar a ilha abandonada em funcionamento. Tanto Mushka quanto uma gangue de piratas comandadas por uma matriarca de nome Ma Dola querem o colar com um pingente de cristal que a menina carrega ao pescoço. Este colar tem a capacidade de levar até a ilha flutuante. As motivações de Mushka e de Ma Dola, entretanto, são diferentes: Mushka quer o arsenal da cidade para conseguir poder militar sobre os habitantes da superfície, tal como os antigos laputianos e, para isso, utiliza do aparato policial governamental para seu dissimulado objetivo. Ma Dola e seus filhos desejam apenas as riquezas que possam adquirir na cidade abandonada e mais tarde se tornarão aliados de Sheeta e Pazu.

Pazu ampara a queda vertiginosa de Sheeta, que despenca da aeronave na qual era mantida refém durante sua fuga. O seu colar a torna leve o suficiente para que seja possível ao menino ampará-la. Uma vez unidos em amizade, ambos fazem um pacto: ele a ajuda a descobrir a sua origem e o segredo do colar e ela o ajuda a chegar

na ilha flutuante que seu pai registrou numa fotografia. Um ancião eremita identifica o pingente no colar como um “cristal de levitação”, que é encontrado em pequenas quantidades em todas as minas, porém tem uma força tão instável e efêmera que não pode ser aproveitado comercialmente. Os antigos laputianos descobriram uma forma de processar este material e usá-lo como fonte de energia para fazer a ilha flutuar nas alturas e manter seus equipamentos funcionando.

Sheeta e Pazu, depois de chegarem em Laputa, saem com a missão de impedir que Mushka se aproprie das tecnologias letais dos laputianos, como fizeram seus ancestrais:

Por meio das provações de Sheeta e Pazu, o filme dramatiza o que poderia ser denominado como um compêndio dos assuntos recorrentes de Miyazaki: a jornada individual de autodescoberta em face dos aparentemente insuperáveis obstáculos e da conspícua ausência da orientação parental; o conflito não resolvido entre a tecnologia humana e o ambiente natural; a iníqua busca por poder político e econômico; o entrelaçamento de antigas tradições e previsões futuristas; e a frequentemente desconcertante colisão de valores e estilos ocidentais e orientais (CAVALLARO, 2006, p. 58-59, tradução nossa)²⁴.

1.2.3 Serviço de entregas da Kiki

Este filme é uma fábula a respeito do crescimento e da independência, assim como *A viagem de Chihiro*, embora tocado em tons mais leves do que este último. Kiki é uma menina de treze anos em uma vila de bruxas e que deve cumprir um rito de passagem comum a todas as meninas de sua idade naquele local: partir de casa para ser responsável pela própria vida e pelo cultivo do próprio talento. A mãe de Kiki é uma bruxa e seu pai, uma pessoa comum. O ambiente familiar é bastante estável e carinhoso, e, a despeito da necessidade da partida da filha, não há sofrimento pela exigência e sim alegria pelo esforço e realização de voar com as próprias asas, metaforicamente falando:

²⁴ "Through Sheeta's and Pazu's ordeals, the film dramatizes what could be termed a compendium of Miyazaki's recurring concerns: the young individual's journey of self-discovery in the face of seemingly insurmountable obstacles and in the conspicuous absence of parental guidance; the unresolved conflict between human technology and the natural environment; the iniquitous pursuit of political and economic power; the interweaving of ancient traditions and futuristic forebodings; and the often baffling collision of Eastern and Western values and styles (CAVALLARO, 2006, p. 58-59)".

Kiki é baseada no romance de mesmo título do popular autor de histórias infantis Eiko Kadono. Os filmes de Miyazaki pretendem apresentar uma curva de aprendizado cujas prazerosas recompensas são contrabalançadas pelos desapontamentos e ansiedades. O livro de Kadono, contrariamente, é fundamentalmente um despreocupado e episódico conto (mais do que abertamente um conto de desenvolvimento). Entretanto, ocasionalmente toca em temas sombrios, como o conflito entre os princípios da modéstia e tolerância, que a mãe de Kiki tenta inculcar na jovem, e as próprias crenças da protagonista na importância da ambicionada auto assertividade, assim como o anticlimático esvaziamento da paixão de Kiki por aventura ocasionado por pessoas excessivamente cautelosas e situações enfadonhas (CAVALLARO, 2006, p. 82, tradução nossa)²⁵.

Para sua nova vida, Kiki recebe uma roupa preta sem atrativos e uma vassoura velha (Fig. 3). Seu talento mágico é voar e ela é acompanhada por seu gato falante Jiji. Apenas Kiki é capaz de entendê-lo. Ela deve conseguir um lugar para ficar, providenciar seu próprio sustento e lidar com a solidão resultante do afastamento do convívio familiar e do fato de ser diferente em um mundo de iguais.



Figura 3 - Frame de Serviço de entregas da Kiki (1989). Fonte: www.moviemezzanine.com

²⁵ Kiki is based on the novel of the same title by the popular author of children's stories Eiko Kadono. Miyazaki's film aims depicting a learning curve whose pleasurable rewards are counterbalanced by disappointments and anxieties. Kadono's book, conversely, is a fundamentally light-hearted and episodic (rather than overtly developmental) tale. Nevertheless, its occasionally touches on darker themes, such as the conflict between the principles of modesty and tolerance, which Kiki's mother seeks to inculcate in the young girl, and the protagonist's own belief in the importance of ambitious self-assertiveness, as well as the bathetic deflating of Kiki's passion for adventure by overly cautious people and dull situations (CAVALLARO, 2006, p. 82).

O modo como o filme trata o ritual de passagem de Kiki, apesar de ser uma história maravilhosa – afinal, ela é uma bruxinha que voa montada em uma vassoura e tem um gato falante! – a sua abordagem é tranquila, sem arroubos moralistas, aventuras frenéticas ou a pieguice das produções comerciais no estilo Disney ou Pixar.

Como outros filmes de Miyazaki, também são utilizadas anacronias na ambientação da narrativa. Elas não possuem finalidade paródica como nas obras pós-modernas. Servem, antes, para fornecer a atmosfera adequada para o filme e situá-lo em uma realidade alternativa, sem as restrições visuais e narrativas que um filme de época traz. Uma vez que não há compromisso da ficção historiográfica, a equipe de arte é livre para unir as características que melhor se adequem ao seu projeto narrativo. Miyazaki localiza sua narrativa numa versão da década de 1950 onde não houve a Segunda Guerra Mundial (McCARTHY, 2002, p. 144)

Koriko, a cidade idealizada para onde Kiki vai ganhar a nova vida, tem elementos de várias grandes cidades como San Francisco, Amsterdam, Lisboa e Nápoles, porém sua maior influência é a cidade de Estocolmo, para onde Miyazaki viajou na década de 1970, antes do estúdio Ghibli, para a pré-produção da frustrada tentativa de criar uma série televisiva animada da personagem de literatura infantil, Pipi Longstocking, da escritora sueca Astrid Lindgren (McCARTHY, 2002, p. 144). A cidade impressionou o animador, que a utilizou posteriormente como modelo parcial para a cidade de Koriko, onde mesclou épocas e estilos: carros dos anos 40, arranha-céus dos anos 60, um dirigível dos anos 30, entre outras coisas. (CAVALLARO, 2006; McCARTHY, 2002).

A mãe de Kiki tem poderes de cura e é bastante solicitada pelos habitantes da vila onde mora. Kiki, por sua vez, tem o poder de voar e se dirige para a cidade de Koriko por saber que ainda não há nenhuma bruxa por lá e seu talento pode ser útil. Seu poder é utilizado para fazer entregas. O problema surge quando seu poder de voo começa a falhar, ao mesmo tempo em que seu gato Jiji se apaixona por uma gata local, se afasta dia a dia, até que ela não consegue mais entendê-lo: ouve apenas os miados do seu amigo mais próximo. A aventura de Kiki é passar por este momento tumultuado, adaptar seu meio de subsistência na falta de sua habilidade de voar e se redefinir como

pessoa, não restrita à identidade de bruxa atrelada ao seu voo, como acrescenta McCarthy:

Ela também teve de aprender que é mais do que apenas uma bruxa. Se ela se definir somente por sua habilidade de voar, pode perder todas as outras experiências que o mundo adulto tem a oferecer – ir à festas, fazer amizades, ajudar pessoas de outros modos, e usar de suas outras habilidades como cozinhar com um fogão antiquado (McCARTHY, 2002, p. 145)²⁶.

1.2.4 Princesa Mononoke

Miyazaki situou este filme em um período em que deuses e homens coexistiam: não há diferença ontológica entre os mundos divino e humano. Ambos são uma única coisa, feita da mesma substância, a matéria. Todos estão sujeitos à morte e à corrupção. Em função do avanço humano no território que antes era domínio exclusivo dos deuses, estes diminuem em tamanho assim como diminuem seu território e importância nos novos tempos. Os filhos da deusa-loba Moro são grandes, mas não se comparam com sua mãe. Cada um tenta proteger seu pequeno enclave: os deuses querem vagar por seus domínios sem serem incomodados pela presença humana; os humanos ricos tentam usar deuses e homens para seus planos de poder; os humanos pobres derrubam a floresta para viver e trabalhar em liberdade; os visionários e técnicos põe em prática suas invenções sem muita noção do estrago que causam ao equilíbrio do mundo. A mudança é inexorável.

O conflito chega à pequena aldeia onde vive o jovem Ashitaka, que, até então, vivia ali uma vida normal e tranquila longe das disputas de poder entre os samurais do período Muromachi (1392-1573). A aldeia está no caminho de um gigantesco deus-javali ensandecido pela dor, e que avança em direção à população. Dele saem formas vermiformes, que se movem como milhares de tentáculos. O dano foi causado por uma bala de canhão atirada contra ele pelos humanos. O resultado é uma maldição que enlouquece o deus ferido. Ashitaka consegue abater o deus-javali,

²⁶ She also has to learn that she is more than just a witch. If she defines herself only by her ability to fly, she may miss all the other experiences of the adult world has to offer – going to parties, making friends, helping people in other ways, and using other skills like her knack with an old fashioned oven (McCARTHY, 2002, p. 145).

porém tem seu braço atingido pelos “pequenos” tentáculos que saem do corpo do deus. Assim, ele carrega uma maldição neste braço, que lhe traz dor e ao mesmo tempo, uma força descomunal. Por receio do que essa maldição possa representar para os aldeãos, a anciã do grupo o insta a procurar a sua causa e a sua cura.

Ashitaka, assim como o seu povo, é um *emishi*, o povo autóctone do Japão de quem descendem os atuais ainos, que vivem na ilha de Okinawa. Os emishis foram empurrados para o norte pelos invasores vindos da península da Coreia que, por sua vez, são ancestrais dos atuais japoneses. O passado japonês é a matéria prima de onde Miyazaki retira sua epopeia, e, em particular, do período Muromachi que, segundo Cavallaro, é

[...] um tempo de instabilidade cultural e política, coincidindo com as primeiras tentativas deliberadas de dominar a natureza mais do que honrá-la e apaziguá-la, que, no entanto, viu a origem ou aperfeiçoamento de muitas artes tradicionais, costumes e instituições, como a cerimônia do chá, o teatro Noh e a jardinagem de inspiração Zen. Entretanto, o filme claramente não é um drama histórico ou de costumes. Miyazaki não tinha nenhum desejo de contar mais outra história sobre samurais, gueixas e outras figuras convencionais, mas buscou, ao invés disso, focar nas minorias marginalizadas e oprimidas e então retificar as interpretações reducionistas da história popularizada pela miríade de filmes japoneses. Como o próprio diretor explica:

'Recentes estudos em história, antropologia e arqueologia nos dizem que o Japão tem uma história muito mais rica e diversificada do que é comumente retratado. A pobreza da imaginação em nossos dramas de época é largamente devida à influência de enredos *cliché* de filmes. O Japão da era Muromachi ... Era um mundo no qual o caos e a mudança eram a norma.... Foi um período mais fluido, quando não havia distinções entre camponeses e samurais, quando mulheres eram mais ousadas e livres'. (CAVALLARO, 2006, p. 121-122, tradução nossa)²⁷.

²⁷ "[...] a time of political and cultural instability, coinciding with the first deliberate attempts by humans to master nature rather than honor and appease it that nevertheless saw the inception or perfection of many traditional arts, custom and institutions, such as the tea ceremony, Noh theatre and Zen-inspired garden landscaping. However, the movie is patently not a period or costume drama. Miyazaki had no desire to tell yet another story about samurai, geishas and other conventional figures but sought instead to focus on oppressed and marginalized minorities and thus rectify the reductive interpretations of history popularized by myriad Japanese movies. As the director himself explains, 'Recent studies in history, anthropology, and archaeology tell us that Japan has a far richer and more diverse history than is commonly portrayed. The poverty of imagination in our period dramas is largely due to the influence of clichéd movie plots. The Japan of Muromachi era...was a world in which chaos and change were the norm... It was more fluid period, when there were no distinctions between peasants and samurai, when women genre bolder and freer' (Miyazaki, 1997b, p. 20) apud CAVALLARO, 2006, p. 121-122).

Ashitaka viaja em busca da cura de sua maldição e se depara com uma cidade em plena idade do ferro, desmatando e produzindo armas em profusão para autodefesa e para expansão territorial. Não por acaso, mais um ingrediente que atraiu Miyazaki ao período Muromachi:

Isto atraiu muito à Miyazaki, que o viu como um momento em que os japoneses começaram a sentir que poderiam controlar a natureza mais do que aplacá-la ou adorá-la. Eles limpavam largos espaços da floresta nativa e produziram ferro em quantidades jamais vistas (McCARTHY, 2002, p. 185, tradução nossa)²⁸.

O nome do filme *Princesa Mononoke* deriva da ideia inicial de Miyazaki de criar uma espécie de *A Bela e a Fera*. Em japonês, *mononoke* é um espírito-fera. Ashitaka, por estar amaldiçoado e perigoso, é um *mononoke*. E, como acrescenta McCarthy (2002, p. 18), a “princesa que se casa com um *mononoke* torna-se, ela mesma, um *mononoke*”. San, a princesa referida, é uma criança abandonada criada pela deusa-loba Moro junto aos seus dois filhos. Há uma grande inimizade entre humanos e deuses. Porém, San é uma humana criada por uma deusa e se sente tão loba quanto seus irmãos. Ashitaka a verá de relance e depois se apaixonará por ela quando Moro, San e seus irmãos resolvem atacar a cidade de Tataraba. San usa uma máscara que remete às pinturas da cerâmica do período Jomon:

No período pré-histórico Jomon (10.000 a.C à aproximadamente 300 d.C), Miyazaki sentia que as mulheres tinham mais liberdade e a sociedade era mais fluida. Ao invés de focar em senhores e côrtes, ele foi às margens da sociedade, aos homens e mulheres comuns esforçando-se para sobreviver em um mundo de mudança (McCARTHY, 2002, p. 187-8, tradução nossa)²⁹.

As figuras femininas têm proeminência em *Princesa Mononoke*. A focalização narrativa está no rapaz Ashitaka, mas o grande embate é entre as duas mulheres: a jovem San, humana selvagem que se sente ligada ao mundo dos velhos deuses, que caminham para a morte e Lady Eboshi, a mulher que tomou para si a responsabilidade de edificar e proteger a população de uma vila. San trava um combate

²⁸ “It appealed greatly to Miyazaki, who saw it at the point at which the Japanese people began to feel they could control nature rather than have to placate or worship it. They cleared large tracts of primeval woodland and produced iron in greater quantities than ever before” (McCARTHY, 2002, p. 185).

²⁹ “In the prehistoric Jomon period (10.000 B.C to ca. 300 B.C), Miyazaki felt woman had more freedom and society was more fluid. Rather than focusing on lords or courts, he went to the fringes of society, to the ordinary man and woman struggling to survive in a world of change” (McCARTHY, 2002, p. 187-8).

com Eboshi. Ela não é uma vilã no sentido disneyano. Sua vila é tocada pelos marginalizados pela sociedade: leprosos, que constroem as precisas armas de fogo e ex-prostitutas, que movimentam as caldeiras. Os outros trabalhos, incluindo os de defesa, são levados à cabo pelos outros habitantes da vila. Lady Eboshi oferece reconhecimento e um meio de vida sem julgamentos. Manipulada por Jigo, um monge desonesto, ela decapita, com suas armas de fogo, Moro e o deus-cervo Shishigami, quando este fazia sua transformação noturna no espírito Didarabotchi. Este deus tem poderes curativos e acredita-se que a posse de sua cabeça lega a imortalidade ao seu proprietário. O efeito da decapitação, contudo, é a destruição de quase toda a floresta. San e Ashitaka se unem para estancar o caos e devolver a cabeça ao Shishigami (Fig. 4).



Figura 4 - Frame do filme Princesa Mononoke (1997). Fonte: Princesa Mononoke, 1997

Outra característica de Miyazaki – e do conto maravilhoso japonês, de forma geral – se encontra em Mononoke: o final aberto, um círculo que se abre antes que possa se fechar. Como será visto adiante, o conto maravilhoso japonês não serve finais felizes aos seus leitores. O encerramento praticamente repete a situação inicial. Em uma animação comercial norte-americana se vê normalmente um final no qual os protagonistas se unem em namoro, há algum tipo de redenção e o futuro se delinea como perfeito e bem resolvido. Na animação de Miyazaki, o futuro segue aberto.

1.2.5 Castelo animado

Miyazaki retoma alguns elementos de suas obras anteriores nesta adaptação da obra *Howl's moving castle*, de Diana Wynne Jones: estão aqui, a anacronia, a protagonista feminina marcadamente positiva, os coadjuvantes que não se enquadram em definições simples de bons ou maus e a metamorfose. Neste filme, cenários, figurinos e maquinaria são inspirados no século dezanove, ao mesmo tempo em que aparecem máquinas voadoras sofisticadas e um castelo ambulante movido à vapor (um *steampunk* sem o tom distópico), como em *Castelo no céu*: “o imaginário século dezanove de Miyazaki se desdobra conjuntamente com uma não menos imaginária versão da Europa” (CAVALLARO, 2006, p. 168)³⁰.

Nesta animação de um romance maravilhoso, magia e ciência compartilham quase o mesmo espaço na narrativa, sem que isso represente alguma surpresa para os atores ou para o espectador. De acordo com Cavallaro (2006, p. 168):

[os] limites convencionais separando o racional do irracional, do mensurável do incomensurável, a realidade da fantasia, são, conseqüentemente, corroídos de forma radical (CAVALLARO, 2002, p. 168, tradução nossa)³¹.

A protagonista Sophie decide abandonar o lar como Kiki (*Serviço de entregas da Kiki*). Entretanto sua motivação é diferente: enquanto Kiki parte da casa dos pais em função de uma tradição na qual a menina, chegada a idade apropriada, deve mudar-se de casa e viver por conta própria, Sophie, por outro lado, sai da casa de seus pais por ter sido transformada em uma senhora idosa e que o encanto, além disso, não permite que ela fale disso com ninguém (Fig. 5). Para poupar a si e à família resolve se afastar do lar. No modelo de Propp, ela seria a heroína que parte de casa para reparar o dano (o feitiço que a transformou) que foi feito a si. Como Nausicaä, Kiki e Chihiro, Sophie é pura de coração, praticamente uma personagem feita só de virtude. Howl, o dono do castelo animado, é um feiticeiro dândi que, por força de um feitiço, lança-se na conquista de uma garota após outra, sem ter nenhuma ligação duradoura com

³⁰ "Miyazaki's imaginary 19th-century unfolds in tandem with, no less, imaginary version of Europe" (CAVALLARO, 2002, p. 168).

³¹ "[...] and in which conventional boundaries separating the rational from the irrational, the measurable from the incommensurable, and fact from fantasy, are, consequently, radically undermined" (CAVALLARO, 2002, p. 168).

nenhuma delas. Esse comportamento galanteador não é sua escolha. Por ser extremamente vaidoso, Howl sofre quando sua aparência está prejudicada como resultado de uma batalha. A futilidade do conquistador contrasta com a resignação estoica de Sophie, que carrega o corpo de uma mulher de 90 anos sem uma só reclamação. A cura da maldição de Howl é dada pelo amor de Sophie, que alterna, sem perceber sua aparência de uma jovem de dezoito anos com a de uma mulher de noventa. Somente o espectador e os outros personagens veem isso, embora estes não esbocem nenhuma reação à essas mudanças. A arrogante bruxa que lançou o feitiço contra Sophie se torna frágil, infantil e praticamente inválida após uma disputa com as forças da feiticeira Suliman. Ao invés de vingar-se, Sophie cuida da bruxa como se fosse sua própria vó.

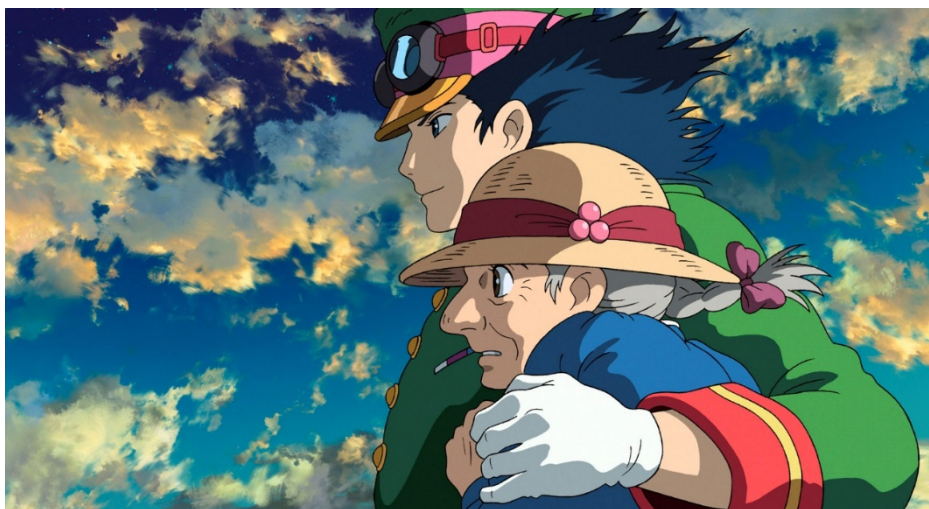


Figura 5 - Frame do filme Castelo Animado (2004). Fonte: <http://www.picpicx.com/>

As metamorfoses dão-se tanto no conteúdo quanto nas aparências dos personagens. Howl é fútil, mulherengo, mas foi e é capaz de se sacrificar por amor; Sophie, como Chihiro ou Kiki, sabe utilizar das adversidades para reforçar seu caráter; a Bruxa do Gosto é arrogante e impiedosa e se torna simples e dependente; Suleiman, que aparenta ser magnânima e virtuosa, não passa de uma dama sádica e amante do poder. Fisicamente, o Espantalho que acompanha Sophie revela-se um príncipe ao ser libertado de seu encantamento; Sophie vive sua condição de velha com lapsos de juventude; Howl tem diversas identidades para cada lugar onde seu portal mágico o leva, assim como seu assistente – aparentemente um menino de cinco anos –, e se

disfarça com uma vasta barba para atender aos visitantes e para executar serviços nas cidades do outro lado do portal mágico:

Durante o filme, o público é consistentemente desencorajado de julgar pelas aparências e levados, ao invés disso, a aceitar a existência de discrepâncias entre o físico das pessoas e suas personalidades. Portanto, Miyazaki sugere que a noção de uma identidade unificada nada mais é do que uma insípida fantasia humanista alimentada pelas alegações exageradas do antropocentrismo. Sophie combina em si mesma a aparência de bruxa com um nariz curvo (que seria convencionalmente associado com bruxas más) e as características das populares heroínas imortalizadas pelas animações baseadas em contos de fada e fantasia: o vestido azul e avental branco, por exemplo, instantaneamente traz à mente a Alice de Disney (assim como a imagem de Sophie caindo em um buraco no prado para adentrar uma dimensão alternativa), ao passo que a zelosa batalha contra a poeira e as teias de aranha é vividamente remanescente da atitude análoga da Branca de Neve em relação ao desarrumado lar de seus anfitriões (CAVALLARO, 2006, p. 163, tradução nossa)³².

Cálcifer, o demônio-chama que põe em movimento a maquinaria do castelo faz um acordo com Sophie para descobrir sua origem e livrar-se do feitiço que o mantém prisioneiro à lareira do castelo, enquanto ela deve descobrir um meio de safar-se de sua própria maldição. Todos os danos são reparados, porém, novamente, o final é inconclusivo. Sophie retorna à juventude mas mantém os cabelos brancos, o objeto mediador que é a lembrança de sua aventura. A bruxa Suleiman decide parar a guerra tão frivolamente quanto a havia iniciado. Todo o esforço bélico do qual Howl também era obrigado a participar por força do feitiço nele lançado não passava de um capricho, assim como o encantamento jogado em Sophie pela Bruxa do Gosto. Não se sabe se a guerra recomeçará ou não; se é uma trégua ou se é realmente o fim da violência.

³² "Throughout the film, the audience is consistently discouraged from taking appearances at face value and urged instead to accept the existence of discrepancies between people's physiques and their personalities. Hence, Miyazaki intimates that the notion of a unified identity is no more than a vapid humanist fantasy fuelled by the unwarranted claims of anthropocentrism. Sophie herself combines the semblance of the hag with a crooked nose (which one would conventionally associate with evil sorceresses) and characteristics of popular heroines immortalized by animations based on fairy-tale and fantasy: the blue dress and white apron, for instance, instantly bring to mind Disney's Alice (as does the image of Sophie tumbling down a hole in the meadow to enter an alternate dimension), whereas the protagonist's earnest battle against dust and cobwebs is vividly reminiscent of Snow White's analogous approach to her host's untidy dwelling." (CAVALLARO, 2006. p. 163).

1.2.6 Ponyo

Diferentemente de Kiki, que parte de casa com a anuência dos pais, ou de Chihiro, que é afastada de seus pais pela força de um encantamento, Ponyo foge dos cuidados de seu pai, o mago Fujimoto. A partida é motivada pela quebra da interdição que fica subentendida: não se deve sair da esfera da proteção familiar. As outras duas protagonistas de Miyazaki crescem pelas exigências da tradição ou da necessidade. Ponyo (Fig. 6) parte em busca do novo, instintivamente movendo-se em direção de seu crescimento. É justamente isso que seu pai procura evitar.

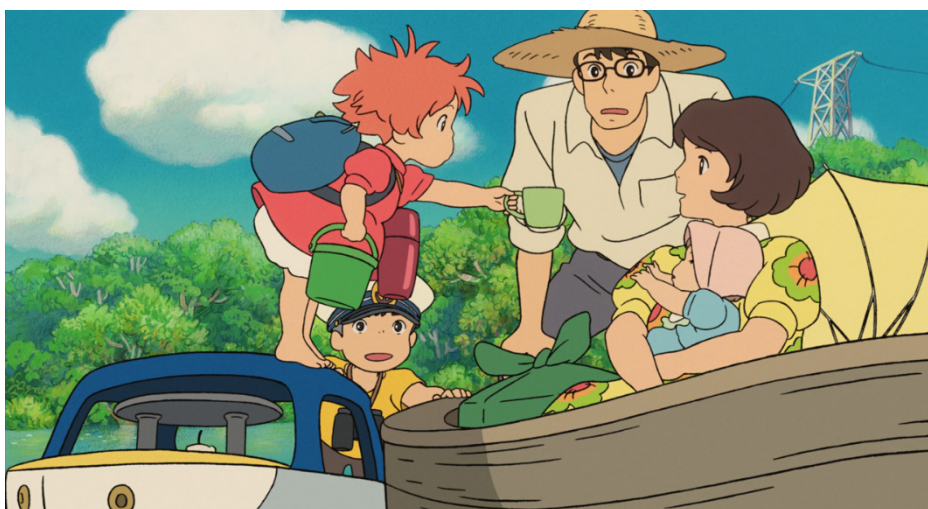


Figura 6 - Frame do filme Ponyo - uma amizade que veio do mar (2008). Fonte: Netflix (2015)

Miyazaki mais uma vez trata de um de seus temas favoritos: a aventura do crescimento. A saída da infância, uma espécie de Arcádia, o mundo dos ritmos circulares e infinitos, eternamente nutridos pelo cuidado materno, para a emancipação, com seu tempo linear e o risco sempre presente da morte. A Arcádia de Ponyo é o mundo subaquático, onde estão localizados os *mirabilia*: as poções mágicas que dão o poder ao mago Fujimoto e que lhe permitem, em caso de necessidade, criar uma explosão de vida marinha nos moldes da fauna subaquática do período geológico devoniano. É o mundo pertencente à mãe de Ponyo, deusa-mãe Gran Mamare, que, ao contrário de Fujimoto, é ela mesma a produtora de seus poderes e doadora de vida.

Fujimoto não é o vilão que inicialmente aparenta ser. Ele é mais do que um perseguidor que deseja, por um lado impedir que suas filhas (todas elas cópias diminutas de Ponyo) sejam ameaçadas pelo perigo, e, por outro, proteger o mundo do desequilíbrio que poderia ser causado pela interação entre os seres mágicos do mar,

como Ponyo, e os humanos. A aproximação da lua e os tsunamis daí decorrentes são os efeitos desse encontro indesejado. Baskan define-o como “um excêntrico misantropo cuja única preocupação é proteger o frágil equilíbrio entre a natureza e a humanidade (BASKAN, 2010, p. 365). O que é incompleto: apesar de suas preocupações globais, ele lentamente vai demonstrando sua afeição por Ponyo, a quem ele insiste em chamar de Brunhilde. Antes de ser causa de um cataclismo, ela pode se atirar para a morte, se o amor de Sosuke por ela não for verdadeiro. Fujimoto só aceita o risco de que sua filha seja malsucedida na prova que definirá se ela continuará como humana ou se tornará “espuma do mar” – o mesmo destino reservado à Pequena Sereia de Hans Christian Andersen – após a intervenção de Gran Mamare, que responde à sua inquietação com o fim de Ponyo, com a seguinte frase: “e não viemos todos da espuma do mar?”. Para Ross (2014, p. 25) trata-se de demonstrar a futilidade do excesso de zelo parental, haja vista os “limites dos pais em um mundo perigoso”. A atitude de zelo excessivo de Fujimoto contrasta com a absoluta – e chocante para espectadores ocidentais – confiança de Lisa, mãe do menino Sosuke:

Fujimoto quer manter suas filhas salvas a todo custo: Lisa sabe que isto é impossível. Acostumada à mudança de planos, promessas quebradas, e à sua própria falibilidade – sua terrível habilidade como motorista, sua raiva quando seu marido não vem, seus momentos de tristeza debilitante – ela reconhece que não pode salvar todos que estão sob o seu cuidado. Portanto, quanto o tsunami para, ela deixa as crianças por sua própria conta para cuidar de suas pacientes idosas (ROSS, 2014, p. 25, tradução nossa)³³.

Sosuke renomeia Brunhilde, a peixinha-dourada encontrada no lixo levado à praia pelas ondas e pela ação humana, como Ponyo. Segundo Ross (2014, p. 29), uma onomatopeia, um som que sugere “fofura” em japonês. Sosuke tem pai e mãe, aos quais estranhamente trata pelos nomes próprios, Koichi e Lisa, respectivamente. O pai é um marinheiro preso ao mar pelo compromisso do trabalho e Lisa, é uma cuidadora de idosos que precisa lidar com a falta do marido enquanto vive com seu filho Sosuke. Na casa de repouso onde ela trabalha, residem três velhinhas que fazem um papel de

³³ “Fujimoto wants to keep his children safe at all costs; Lisa knows this is impossible. Accustomed to change plans, broken promises, and her own fallibility – her terrible driving, her rage when her husband does not come, her moments of debilitating sadness – she recognizes that she cannot save everyone under her care. Therefore, when the tsunami hits, she leaves the children on their own in order to look after her elderly patients.” (ROSS, 2014, p. 25).

observadoras e comentadoras da aventura de Sosuke e Ponyo, como um coro grego (BASKAN, 2010, p. 366).

O papel dos pais é outra diferença em relação aos outros filmes de Miyazaki que abordam a questão do crescimento e do final da infância. Em Ponyo, eles têm uma relevância muito maior na fábula do que nos outros desenhos animados. O grande conflito está na figura do pai severo e seu dilema moral: aceitar ou não a escolha da filha em se tornar humana, o que trará consequências para o equilíbrio do mundo e para ela mesma. Se o amor de Ponyo não for correspondido, ela se tornará espuma do mar, e, na sua fuga do lar e interação com humanos, ela traz consigo um tsunami que arrasa a cidade. A imagem da menina correndo sobre imensos peixes feitos de água demonstra as duas leituras que se pode fazer do acontecimento: de um lado, têm-se um cataclismo natural, e, do outro, a ação da mágica perpetrada pela desobediência de Ponyo. As escolhas revelam sempre ter consequências, mágicas ou não.

Ao retirar Ponyo de um pote de vidro, Sosuke se fere e Ponyo lambe a gota de sangue que sai de seu dedo. Depois de provar o sangue humano, o resultado é o desejo incontrollável de se tornar humana. Rapidamente, ela aprende a falar e ambos trocam entre si palavras de amor: Sosuke ama Ponyo e Ponyo ama Sosuke. Suas feições vão se tornando cada vez mais humanas. O amor entre eles é infantil, sem conotações sexuais. Conforme Ross (2014, p. 23), “uma relação de carinho e proteção mútuos³⁴”.

Várias figuras maternas surgem no filme. Todas elas representam um cuidado com os seus rebentos repleto de carinho, porém sem ilusões de controle absoluto sobre as condições sob as quais se pode viver. Gran Mamare, a deusa-mãe, aceita com tranquilidade o desejo da filha de se emancipar e viver como criança humana; Lisa, cria Sosuke com atenção e cuidado, porém com a tranquilidade de viver em uma comunidade pacífica; as três idosas do asilo, perfazem um papel coletivo de avós, portadoras tanto do afeto quanto do aviso: uma delas diz a Sosuke – assustada ao ver a peixinha – que ver um peixe com feições humanas é um agouro de tsunami. Uma antecipação do que virá. Para Ross (2014, p. 23-24), elas são um contraponto ao poder paterno de Fujimoto.

³⁴ “[...] mutual nurturing and protection”. (ROSS, 2014, p. 23).

1.2.7 Meu vizinho Totoro

Meu vizinho Totoro representa a transição para o modo fantástico. O indeterminado e a incerteza tomam o lugar do maravilhoso. Diferentemente de *Nausicaä* e *Mononoke*, não há um sentimento de destruição do ambiente. Ao contrário, o que se passa são experiências de união e aproximação com o grande "Outro" que é a natureza. (CAVALLARO, 2006, P. 70). Os totoros são espíritos da natureza, mediadores entre os mundos da natureza e da infância (CAVALLARO, 2006, p. 70).

As integrações destas impressionantes forças da natureza maiores em um cenário comum nunca são sentidas como gratuitamente anacrônica ou desajustadas uma vez que os encontros das crianças – não importa o quanto surrealistas possam ser – e tais emoções, por sua vez, nunca reduzem-se a mero sentimentalismo (CAVALLARO, 2006, p. 70, tradução nossa)³⁵.

Em *Totoro*, um professor universitário se muda para o interior com suas duas filhas, Satsuki, de dez anos e Mei, de quatro anos, para ficarem próximas da mãe que está internada em um hospital da região para tratamento de tuberculose (McCARTHY, 2002). Há dois aspectos autobiográficos neste filme: Miyazaki nasceu durante a Segunda Guerra Mundial e viveu parte da infância, na década de 1950, em um ambiente semelhante ao que ele retrata; sua mãe também passou por um grande período de convalescência em razão da tuberculose.

Meu vizinho Totoro é uma narrativa pastoral, um idílio, um piquenique na Arcádia, usando as palavras da pesquisadora de literatura infantil Maria Nikolajeva (2000). Segundo Cavallaro (2006, p. 70) *Meu vizinho Totoro* é semelhante aos *dowa*, “termo japonês para uma história de fantasia voltada primeiramente para crianças” e na qual as únicas testemunhas do sobrenatural são elas e não os adultos. Satsuki e Mei fazem seu mundo particular de alegria e satisfação durante o conturbado período da doença da mãe, sob o risco iminente de perdê-la em uma época em que era bastante comum a morte por tuberculose.

As irmãs Satsuki e Mei descobrem seu novo lar, onde tudo é novo, embora seja uma casa antiga. Neste novo endereço, elas têm a oportunidade de encontrar seres

³⁵ "The integrations of those larger-than-life forces of nature in an ordinary setting never feels gratuitously anachronistic or downright out of place since the children's encounters – however surrealistically rendered these may be – and such emotions, in turn, never degenerate into sheer sentimentalism." (CAVALLARO, 2006, p. 70).

mágicos como as criaturas-fuligem que aparecerão alguns anos mais tarde no filme *A viagem de Chihiro* como os assistentes de Kamaji na caldeira. Essas criaturas são vistas apenas pelas crianças e a anciã Nanny, vizinha que fica de olho nestas últimas enquanto o pai está no trabalho, conta a elas que, quando era criança, também conseguia vê-las. Com o movimento e as gargalhadas das crianças, as criaturas-fuligem resolvem se mudar para as árvores dos totoros. Como observa McCarthy, “Somente crianças podem ver Totoros e seus espíritos companheiros, e crianças e espíritos podem entender uns aos outros sem a necessidade de palavras” (McCARTHY, 2002, p. 121, tradução nossa)³⁶. As pequenas criaturas-fuligem partem durante a noite, sem o testemunho das crianças, o que faz pensar que eles poderiam realmente existir e não serem frutos da fantasia das pequenas.

Num passeio exploratório pelo quintal da propriedade, a caçula Mei se depara com uma criaturinha quase invisível, um pequeno totoro a quem ela segue por entre o matagal (Fig. 7), indo parar diante de uma enorme árvore com uma grande fenda no tronco, que faz às vezes de um portal mágico. Do outro lado, um belo cenário de vegetação e borboletas e um gigante bonachão e felpudo, o Totoro. Uma mistura de *tanuki* (a marmota japonesa), com peito de coruja e orelhas de coelho, fofo como um urso de pelúcia (CAVALLARO, 2006; McCARTHY, 2002). A princípio, assustador, pelo menos para a audiência, o monstro não intimida Mei, que o escala até estacionar na grande barriga que se expande na expiração. Mesmo a percebendo, o Totoro a deixa por ali até que ela adormeça. Quando Satsuki e seu pai encontram-na, ela está deitada sobre uma pequena clareira, próxima à vegetação. Mei conta a sua aventura, mas não há nem sinal da fenda por onde ela havia entrado no reino do Totoro. Teria sido uma fantasia infantil?

Em um outro encontro com os totoros, durante a noite, Satsuki e Mei participam de uma dança propiciatória que faz brotar as sementes que elas haviam plantado durante o dia. Elas crescem e com elas uma grande árvore, que, no dia seguinte, não está mais lá. Só as sementes brotaram e nada mais. Mais uma fantasia infantil ou um sonho? O sonho de uma criança ou de ambas as irmãs? Talvez nenhum

³⁶ "Only children can see Totoros and their fellows' spirits, and children and spirits can understand each other without the need for words." (McCARTHY, 2002, p. 121).

das alternativas ou todas elas, conforme a modalidade de leitura que se escolha fazer. O autor – entidade coletiva produtora do filme e personificada na figura do diretor – cria camadas sobrepostas de texto que permitem que a audiência assista o seu filme por um ou outro prisma.



Figura 7 - Frame do filme *Meu Vizinho Totoro* (1988). Fonte: <https://marymemory13.files.wordpress.com>

Independentemente da realidade do fato sobrenatural, se resultado da fantasia ou de sonho, o que importa é a leitura metafórica dessa vivência maravilhosa no contexto da obra ficcional. Em outras palavras, a questão principal a ser resolvida pelas protagonistas é a doença da mãe e a iminência de sua perda. Como aponta McCarthy: “agora que sua mãe está em casa e seu mundo está a salvo uma vez mais, elas não precisam mais da proteção de espíritos da floresta (McCARTHY, 2002, p. 132, tradução nossa)³⁷”. Como será tratado mais adiante com relação à *Viagem de Chihiro*, trata-se de resolver um problema do mundo “real”, o espaço diegético do *mundo-aqui* de um modo simbólico. O tema da passagem da infância para a adolescência em *Totoro* – o amadurecimento resultante de uma perda ou de um sentimento de perda – que está presente com bastante clareza em *Serviço de entregas da Kiki*, também será retomado na trajetória da protagonista de *A viagem de Chihiro*.

³⁷ "Now that their mother is in home and their world is safe once more, they no longer need the protection of forest spirits." (McCARTHY, 2002, p. 132).

1.2.8 A viagem de Chihiro

O desenho animado de 2011 permanece no espírito do *shojo* ao ter mais uma protagonista feminina. Apesar desse espírito, ele não é voltado apenas para o público tradicional dos *shojos*, as meninas. *A viagem de Chihiro* retrata o desenvolvimento da heroína de um modo que qualquer indivíduo possa ser tocado por sua mensagem: seguindo um esquema adaptado das ficções heroicas, seu trajeto aparece como um ritual de iniciação metafórico pelo qual qualquer espectador passará (se for muitíssimo jovem), passa (se for jovem) ou passou (se é um espectador maduro). Além de uma primeira apresentação como uma narrativa de busca e aventura, *A viagem* permite esta leitura metafórica, como assinala Napier (2005, p. 186, tradução nossa): "se nós vemos seu tempo no mundo de fantasia como uma viagem dentro do subconsciente, entretanto, então é claro que as lições impressas nela continuarão a influenciá-la, mesmo no mundo 'real' ³⁸". Em outras palavras, Miyazaki construiu um *Bildungsroman* animado:

O processo de socialização do jovem é, então, consistentemente apresentado como um rito de passagem englobando tanto as alegrias quanto as tribulações do crescimento psicológico e emocional. Entretanto, os imperativos éticos promovidos pelos filmes não estão situados em uma estrutura japonesa de códigos, convenções, rituais e assim por diante. Portanto, eles são capazes de atrair espectadores não-japoneses e às suas próprias sensibilidades ao *topos* do *Bildungsroman* como um motivo estrutural e temático que atuou consistentemente na maior parte da arte e literatura de numerosas culturas³⁹ (CAVALLARO, 2006, p. 8, tradução nossa).

As possibilidades de leitura, no entanto, não se restringem ao desenho animado como uma narrativa de formação. Há a presença do *maravilhoso* corporificada no *outro-mundo*, onde os espíritos da natureza (os *kamis*), tendo perdido sua importância e culto no mundo atual, possuem sua própria estação de férias, a casa de banhos da bruxa Yubaba. Nesse reino, a magia é possível e o modo de leitura do *mundo-*

³⁸ "If we see her time in the fantasy world as a voyage into the subconscious, however, then it is clear that the lessons imprinted on her will continue to influence her even in the 'real' world." (NAPIER, (2005, p. 186)

³⁹ "The process of socialization of the young is thus consistently depicted as a rite of passage embracing both the joys and tribulations of psychological and emotional growth. However, the ethical imperatives promoted by the films are not situated in a strictly Japanese framework of codes, conventions, rituals and mores. Hence, they are capable of appealing to non-Japanese viewers and to their own sensitivity to the *Bildungsroman topos* as a thematic and structural motif that has consistently played a major part in the art and literature of numerous cultures." (CAVALLARO, 2006, p. 8).

aqui, que define o que é considerado como “real” ou deste mundo, não se aplica. Além disso, por permitir um olhar ambíguo sobre a aventura de Chihiro, e enviar sinais de que tudo talvez não passe somente de uma fantasia da protagonista, permite-se a leitura sob a ótica do *fantástico*.

Os temas recorrentes dos animes de Miyazaki também estão presentes neste desenho animado, como o abandono parental, a poluição e desvanecimento da tradição cultural (NAPIER, 2005, p. 181) e os valores espirituais negligenciados (SUZUKI, 2009, p. 2). Tendo estes temas como pano de fundo, Miyazaki constrói uma “jornada do herói” para Chihiro que, como nas *formula fictions* (NIKOLAJEVA, 2000), seguem mais ou menos o padrão encontrado por Vladímir Propp no conto maravilhoso russo (2005; 2010) e que, por sua vez, refletem, por meio da ficção, o ritual da iniciação dos jovens ao mundo adulto:

Vários estudiosos notaram as similaridades entre os contos de fadas e as *formula fictions*. Ainda na década de 1920, Propp sugeriu que seu modelo para análise do conto folclórico poderia ser aplicado aos romances de cavalaria e outros textos com estruturas narrativas fixas (Propp, 1968, p. 190). A análise estrutural dos romances de James Bond por Umberto Eco é um exemplo bem conhecido deste tipo de aplicação⁴⁰ (NIKOLAJEVA, 2000, p. 222, tradução nossa).

Miyazaki cria um *outro-mundo* para os kamis inspirado no museu a céu aberto de Edo-Tóquio, no qual há uma miscelânea de estilos arquitetônicos de diferentes épocas, além da característica ocidentalização do período Meiji. Os aposentos de Yubaba são algo entre uma ostentação imperial chinesa e a Inglaterra vitoriana. Esse ecletismo espelha a fragmentação cultural que Miyazaki enxerga em seu país. Embora se trate de outro mundo, com exceção das criaturas mágicas, não há nada que seja tão difícil encontrar no mundo real. Os problemas ecológicos e a ganância como modo de vida estão lá como estariam aqui:

De um lado, ele [Miyazaki] elaborou uma realidade animada baseada na indústria pós-cultural contemporânea, incluindo tecnologia de ponta e

⁴⁰ "Many scholars have noted the similarities between fairy tales and formula fiction. As early as the 1920's Propp suggested that his model for folktale analysis could be applied to novels of chivalry and other texts within fixed narrative structures (Propp, 1968, 190). Umberto Eco's structural analysis of the James Bond novels is a well known example of such an application (Eco 1979, 144-174)." (NIKOLAJEVA, 2000, p. 222).

produtos que eventualmente se transformam em um pesadelo. Segundo, ele também estabelece um mundo fora de sua própria fantasia na qual uma criança encontra a vaidade do materialismo e aprende ali a equilibrar tal materialismo com uma necessidade espiritual. Para ele, a animação habitada por crianças como personagens é uma forma radical que ele pode usar para falar contra a ideologia dominante do capitalismo consumista – radical porque animação é um produto da tecnologia moderna e as crianças são alvo preferido do marketing capitalista. Usando narrativas com personagens infantis movendo-se através de um mundo animado, o diretor almeja atingir uma audiência mais vasta, imersa em um estilo de vida de consumo hedonista (SUZUKI, 2009, p. 1, tradução nossa)⁴¹.

Ao contrário do que ocorreria em uma produção de desenho animado norte-americana, o emblematicamente japonês *A viagem de Chihiro* não oferece uma redenção coletiva no seu final. Seu percurso é extremamente pessoal. Nenhuma revolução, nenhuma mudança na estrutura social da casa de banhos de Yubaba se faz sentir após a vitória de Chihiro. Assim, *A viagem* destoa do ufanismo, da vitória coletiva e da reafirmação dos valores positivos de um país. Uma escolha bastante “realista” para uma narrativa maravilhosa e fantástica ao mesmo tempo.

⁴¹ “On the one hand, he elaborates an animated reality based on a contemporary postindustrial culture, complete with the latest technology and products that eventually transforms into a nightmare. Second, he also establishes a world out of his own fantasy in which a child encounters the vanity of materialism and learns to balance materialism with a need for spirituality there. For him, animation inhabited by children as characters is a radical form that he can use to speak out against the dominant ideology of consumer capitalism — radical because animation is a by-product of modern technology and because children are a special target of capitalist marketing. By using narratives with child characters moving through an animated world, the director aims his vision at a more general audience immersed in a lifestyle of hedonistic consumption.” (SUZUKI, 2009, p. 1).

2 O FANTÁSTICO EM CHIHIRO

2.1 Fantástico: gênero ou modo?

Seria o desenho animado *A viagem de Chihiro* uma narrativa fantástica? Podemos tentar enquadrá-lo em algumas definições que se tem aplicado comumente aos desenhos animados ou às animações em geral. Afinal, de todos estes rótulos: fantasia, fantástico, maravilhoso, qual o mais aplicável ao filme de Miyazaki? Em qual caixinha pode-se colocar este filme sem que se resvale para a classificação comercial que se encontra em capas de dvd ou em resenhas em páginas de recomendações de filmes para a família?

A viagem de Chihiro possui elementos próprios do gênero costumeiramente chamado de “fantasia”: bruxas, um dragão, um portal mágico que dá para *outro-mundo* e animais antropomórficos ou humanos animais, como se preferir. Esse gênero, no entanto, está fortemente associado às narrativas baseadas no imaginário europeu e, particularmente nórdico, que se popularizou graças às obras de J. R. R. Tolkien (*O Hobbit, Senhor dos Anéis*) e C. S. Lewis (*Crônicas de Nárnia*), entre vários outros autores de livros, quadrinhos e animações mais ou menos originais. Devido a esse caráter fortemente eurocêntrico e o uso ostensivo da mitologia nórdica, é arriscado enquadrar uma obra de ficção japonesa, na qual os elementos étnicos são tão ressaltados, dentro de uma moldura “estrangeira”, como a da *fantasy*. Não há em “*Chihiro*”, pelo menos no sentido temático – diferente do sentido funcional demonstrado por Propp – castelos medievais, cavalarias e nem princesas a serem resgatadas. Os nomes dos personagens nos soam estranhos em comparação com as novilínguas de Tolkien e Lewis: nada de Sauron, Aragorn, Gandalf ou Azlan. Nada de línguas inspiradas no gaélico, no solene latim ou nas raízes escandinavas. Chihiro não carrega uma espada ocidental e nem sequer uma espada, diga-se de passagem. Nem os magos com os quais ela interage usam longas capas, chapéus pontudos e habitam em florestas. Nada que traga a lembrança algum ciclo arthuriano. Chihiro é, enfim, japonesa.

O fantástico, de acordo com Todorov, é o intervalo entre o estranho e o maravilhoso e, essencialmente, o fruto da hesitação na escolha entre os dois gêneros.

Como a hesitação é um sentimento fugidio, ela vai e vem durante a narrativa, enquanto se opta pela explicação natural ou sobrenatural. Assim é o exemplo de Todorov da novela de Henry James, *A Volta do Parafuso* (1898), ou o *Manuscrit trouvé a Saragosse* (1810), de Jan Potocki. Um curto circuito faz com que se substitua o natural pelo sobrenatural e vice-versa com uma perturbadora intermitência que não há como fechar o livro sem hesitar em escolher a definitiva.

A abordagem de Todorov é bastante prática e útil para a observação de uma obra de ficção. Entretanto, Todorov, em dado momento, limita bastante o alcance de sua definição de Fantástico ao restringi-lo a um gênero literário. Segundo ele, com o surgimento da psicanálise e a conseqüente compreensão no nível científico das forças ligadas à sexualidade e à violência, os temas referentes ao diabólico e ao sobrenatural tão comuns na literatura fantástica do século XIX teriam se tornado obsoletos, sem chance de proporcionar uma hesitação genuína. A ciência, de um lado, e a psicanálise, do outro, foram os carrascos do sobrenatural. O Iluminismo teria finalmente proibido a menção às fadas, como no conto de Hoffmann, *O Pequeno Zacarias, chamado Cinábrio* (1819). Assim, a literatura fantástica, como gênero, deveria ser datada e compreendida como um fenômeno quase exclusivo do século XIX. O trio iluminador estranho-fantástico-maravilhoso foi morto por Todorov com a arma iluminista das ciências do homem:

[...]a Psicanálise substituiu (e por isso mesmo tornou inútil) a literatura fantástica. Não se tem necessidade hoje de recorrer ao diabo para falar de um desejo sexual excessivo, nem aos vampiros para designar a atração exercida pelos cadáveres: a Psicanálise, e a literatura que, direta o indiretamente, nela se inspira, tratam disto tudo em termos indisfarçados (TODOROV, 2010, p. 169).

O fantástico se encontraria no século XIX em virtude da categorização rígida do que é real e do que não é. O positivismo e sua ideologia otimista do progresso imaginavam um mundo absolutamente explicável e domesticável pela ciência, enquanto eram obrigados a conviver com os fantasmas irracionais do passado que se recusavam a sair de cena. Por isto,

Longe pois de ser um elogio do imaginário, a literatura fantástica coloca a maior parte de um texto como pertencendo ao real, ou mais exatamente, como provocado por ele, tal como o nome dado à coisa preexistente. A

literatura fantástica deixa-nos entre as duas noções, a da realidade e a da literatura, ambas insatisfatórias.

O século XIX, vivia, é verdade, numa metafísica do real e do imaginário, e a literatura fantástica nada mais é do que a má consciência deste século XIX positivista. Mas hoje, não se pode mais acreditar numa realidade imutável, externa, nem em uma literatura que não fosse a transcrição desta realidade. As palavras ganharam uma autonomia que as coisas perderam (TODOROV, 2010, p. 176).

Em *A metamorfose*, de Kafka, por exemplo, seguindo o raciocínio de Todorov, não se aplicaria o título de obra fantástica. As leis da natureza permanecem idênticas às deste mundo. A mudança é pontual, além de Gregor Samsa, ninguém sofre a metamorfose. Ela não é um acontecimento comum da natureza. O sobrenatural acontece logo de início: Gregor acorda como inseto. A surpresa inicial é substituída pela resignação com o acontecido sem nenhum sinal de que haja uma violação das leis naturais. Para a família de Gregor, mais do que um inseto gigante, ele é um estorvo. O que choca o leitor é a naturalidade do protagonista e de sua família em aceitar algo impossível.

A teórica francesa Irene Bessière opta pelo entendimento de que o fantástico não pode ser entendido como um gênero, tão somente restrito à produção literária do século XIX, mas um “modo”, relacionado com o contexto sócio-histórico da produção da obra – mais do que com a sua recepção. Como assinalado por Marisa M. Gama-Khalil (2013, p. 5), “o fantástico se plantea, então, como um modo, que se constitui por intermédio de formas e temáticas cujo fito é incitar a incerteza”.

Enquanto a hesitação do leitor e do personagem o situa entre o maravilhoso e o estranho dentro de uma fração de tempo, segundo a leitura de Todorov, para Bessière, por outro lado, a definição do natural ou sobrenatural sobre a qual se apoia a “hesitação” de Todorov é tão fugidia quanto a própria “hesitação”. Ela é instável e devedora de concepções históricas do que são os *realia* e do que são os *mirabilia*. A ambiguidade está na leitura que se faz as ordens do natural e sobrenatural em uma narrativa a partir de determinados contextos culturais:

De acordo com as épocas, o relato fantástico se lê como o reverso do discurso teológico, iluminista, espiritualista ou psicopatológico, e não existe mais porque esse discurso se decompõe desde o interior. Assim como na lenda das vidas de santos ou a fábula diabólica se aparentam e se opõem, o relato

fantástico parece o negativo simétrico do relato milagroso e iniciático, do relato do desejo e da loucura [...] (BESSIÈRE, 2001, p. 87-8, tradução nossa)⁴².

O maravilhoso não subverte nada, pois, justamente para afirmar a estabilidade *deste* mundo, indica a *suprarrealidade* do *outro-mundo*. O que não se consegue explicar no momento da produção da ficção maravilhosa em razão da falta de condições intelectuais, o pensamento mágico explica: faz a racionalização de que sobre essa *ordem* há uma *superior* que lhe dá coerência e a qual ela é subordinada. O “era uma vez” do maravilhoso põe a ação noutra realidade que, de tão impressionante, é o objeto de comparação que assegura a realidade da ordem *natural* pelo contraste:

O conto (conto maravilhoso) mostra uma atitude mágica: a fim de excluir o que arruína a ordem tida por natural, situa essa ordem sob o signo do prodígio (BESSIÈRE, 2001, p. 91, tradução nossa)⁴³.

Mesmo a intervenção humana no sentido de estabilizar uma situação cósmica tornada desarmônica não deixa de reconhecer o estatuto de ordens estáveis, ou melhor dizendo, estabilizáveis: um herói precisa realizar uma prova para que o universo não seja destruído por alguma ameaça. O cósmico torna a ser harmônico quando recupera o estado que “deveria” ter. As ordens mítica e maravilhosa não perdem de vista a unidade e coerência do universo ficcional. O universo “dentro” da história pode estar em perigo e prestes a desaparecer, porém o universo ficcional que o engloba é sólido o suficiente para durar até o final da narração: mesmo que a narrativa envolva um apocalipse, esse apocalipse encontra-se restrito àquele universo limitado representado no interior da diegese. Há, portanto, a estabilidade do mundo ficcional e no mundo do leitor implícito.

O Fantástico, por sua vez, não impõe uma leitura absoluta com a qual se consiga obter essa diferenciação entre natural e sobrenatural. Ele sobrepõe ambos sem que nenhum deles tenha prevalência sobre o outro. O estranhamento que se produz se

⁴² Según las épocas, el relato fantástico se lee como el reverso del discurso teológico, iluminista, espiritualista o psicopatológico, y no existe más que por ese discurso que descompone desde el interior. Así como en la leyenda las vidas de santos o la fábula diabólica se emparentan y se oponen, el relato fantástico parece el negativo simétrico del relato milagroso e iniciático, del relato del deseo y de la locura [...]” (BESSIÈRE, 2001, p. 87-8).

⁴³ “El cuento [conto maravilhoso] muestra una actitud mágica: a fin de excluir lo que arruina el orden tenido por natural, sitúa ese orden natural bajo el signo del prodigio.” (BESSIÈRE, 2001, p. 91).

localiza nesta perpétua reavaliação dos *realia* e dos *mirabilia*. A multiplicidade de avaliações possíveis é o fantástico. Como ressalta Bessière (2001, p. 97) “no relato fantástico, a impossibilidade da solução deriva da presença da manifestação de todas as soluções possíveis”⁴⁴:

[O Fantástico] constitui a língua especial do universo da valoração, onde a ambigüidade marca a impossibilidade de toda asserção. Se confunde, por isso, com a interrogação sobre a norma, enquanto que o maravilhoso parece um manual de legalidade e também, em consequência, da ilegalidade (BESSIÈRE, 2001, p. 96, tradução nossa)⁴⁵.

Indiferentemente ao universo ou ordem que se escolha, o que está em questão não é a sua realidade: pode haver uma ordem que se parece com a nossa noção empírica de real e, por isso, nós a chamaremos de *possível ou natural*; e outra que chamaremos, em oposição, como *impossível*. As duas são universos ficcionais coerentes, mesmo que em um deles o mundo esteja à beira da destruição devido a uma ameaça alienígena. Quando, pelo contrário, não há um ponto fixo que determine qual o estatuto desse universo ficcional, há o Fantástico. Há nesse *modo* fantástico a intermitência da interpretação devido à precária estabilidade de dado universo ficcional: ele ora se parece se localizar na ordem do possível, ora na ordem do impossível.

A viagem de Chihiro incorpora essa instabilidade. Nela é preciso reavaliar em qual universo ficcional deverá ser encaixada pelo menos três vezes: a) ao adentrar o túnel que dá para a estação de trem aparentemente abandonada; b) ao reencontrar seus pais ao final do filme e c) após sair com os pais do túnel, quando a percepção de que tudo não passou de uma ilusão é desmentida pela situação encontrada do lado de fora, com a grama alta, folhas caídas dentro e fora do carro, indicando a passagem do tempo.

⁴⁴ “[...] en el relato fantástico, la imposibilidad de la solución se deriva de la presencia de la manifestación de todas las soluciones posibles”

⁴⁵ “[O Fantástico] constituye la lengua especial del universo de la valoración, donde la ambigüedad marca la imposibilidad de toda aserción. Se confunde, por ello, con la interrogación sobre la norma, mientras que lo maravilloso parece un manual de la legalidad y también, en consecuencia, de la ilegalidad.” (BESSIÈRE, 2001, p. 96).

As ordens do possível e do impossível se embaralham. Para Reisz (2001, p. 196) o impossível é assim entendido de duas maneiras. A primeira delas é o impossível como aceito pela tradição pragmática e tecnocientífica (ou iluminista, em se tratando do ocidente). A racionalidade não permite que se aceitem soluções sobrenaturais ou que não sejam enquadráveis pelo viés tecnocientífico. O relato, nesta ordem do natural, é um espaço de “legalidade”, como diz Bessière. Há condutas codificadas culturalmente que ordenam o lido (ou assistido, para as ficções audiovisuais) dentro dos parâmetros do “real”. A segunda maneira de entender o impossível segue os parâmetros que regulam a interação entre as ordens natural e sobrenatural segundo a institucionalização dada pela cultura. A religião, a teologia e os contos maravilhosos têm interação entre o natural e o sobrenatural permitidos segundo as convenções de cada meio, que são historicamente e culturalmente dadas. O conto maravilhoso russo, analisado por Propp, culturalmente condicionado, apresenta as trinta e uma funções. Por esta razão a relutância do autor russo em aplicar as funções em outros contextos em que não houvesse um *corpus* bem delimitado do qual as funções pudessem ser observadas *a posteriori*. Seriam necessários outros Afanasievs a reunir contos e outros Propps para descobrir-lhes as recorrências, ou melhor dizendo, ao modo de Reisz, o “sobrenatural codificado”, os impossíveis institucionalizados que regulam as apresentações do relato: como o humano Ivan se relacionará com seres mágicos como a Bruxa Baba Yaga? – ou, melhor dizendo, como interagirão Chihiro e Yubaba?

A viagem de Chihiro problematiza esta complicação entre os impossíveis desde um ponto de vista da cultura tradicional japonesa. A mitologia e a religião xintoísta tinham esse sobrenatural codificado com as interações entre os humanos e *kamis* (natural x sobrenatural). As casinhas votivas (os pequenos oratórios que Chihiro observa na mata ao lado da estrada que conduz ao parque abandonado) e as várias estátuas de bocarras anfíbias indicam a antiga convivência entre as pessoas e seus deuses de devoção. As homenagens foram substituídas pela racionalidade e o pragmatismo do Japão industrial, pela sacralização do consumo hedonista e pelo manejo irresponsável dos recursos naturais. O código do sobrenatural foi perdido. A relação de sacralidade da natureza, codificada na relação *kamis*-humanos deixa, então, de ter a centralidade de outrora. No mundo fora do reino de Yubaba, não se tem o sobrenatural institucionalizado da religião. Nestas condições, a princípio, o impossível

adequado é o institucionalizado pela ciência e pela técnica. Entretanto, ao cruzar a fronteira entre os dois mundos, Chihiro vai de encontro ao impossível que não mais é autenticado pelas interações permitidas entre *kamis* e humanos. Essas interações são quase inexistentes na sociedade contemporânea retratada em Chihiro e, principalmente, em seus pais: simplesmente porque a relação entre as personagens e a tradição que legaliza as interações entre os desiguais foi quebrada. Para os pais de Chihiro, é uma relação que ficou no passado, da qual eles guardam um conhecimento intelectual sem paralelo com uma experiência atual. Para Chihiro, o sobrenatural é uma ordem da qual ela não tem nem conhecimento intelectual nem experiência. A relação codificada entre os *kamis* e humanos já inexistia quando ela teve este contato. Só lhe restou o assombro do reencontro.

Quando Chihiro se depara com o impossível institucionalizado na ordem mítica, do sobrenatural, há um choque com o *seu* impossível institucionalizado, o do pragmatismo e da racionalidade. Após muitas aventuras, quando o sobrenatural codificado já foi aceito, eis que, próximos à saída da estação abandonada, estão os pais de Chihiro a aguardando. Ela foi instada a não olhar para trás. Diante de si, estavam os seus pais, como se tivessem ali chegado há poucos minutos. O possível e o impossível são reajustados por conta destes novos acontecimentos. A ordem é compreendida como a do natural e tudo que se passou é impossível, deve ter sido o resultado de sonho ou alucinação. No entanto, as ordens novamente se sobrepõem e tem-se elementos que colocam à prova o julgamento que se acabou de fazer. A grama alta, as paredes externas do túnel, agora sem pintura e com o lodo subindo por elas e o carro empoeirado e coberto de folhas são impossíveis segundo a concepção de um mundo dos *realia* culturalmente aceitos. Esta sobreposição de ordens dá ensejo ao Fantástico que, para Bessière, como já se entrevê no título de seu artigo, é uma mistura de caso e adivinhação. Caso, no sentido de um caso jurídico pelo qual se deve julgar de acordo com a legalidade da ordem escolhida – ou adivinhada – pelos personagens e pelo destinatário da narrativa. Pela legalidade da ordem natural, julgam-se os objetos mediadores, que são os indícios de que houve um evento sobrenatural – a situação do carro dos pais de Chihiro – como impossíveis. Por outro lado, o surgimento do impossível faz-se reavaliar tudo o que havia sido experimentado até então. Realiza-se um *loop* infinito do qual o autor implícito não deseja que saíamos. Volta-se àquela

hesitação, a categoria fundamental da teoria do Fantástico de Todorov. A diferença entre esta teoria e a de Bessière está basicamente na forma com a qual se encara o fantástico. As conclusões de Bessière (e também Reisz) se aplicam a várias narrativas já que levam em conta a historicidade destas e relativizam o que se consome como fantástico graças à constante mutação cultural do possível/impossível e do natural e sobrenatural.

Caso fosse acolhida a aceção do Fantástico como gênero, “*A viagem de Chihiro*” estaria fora de seu alcance, tanto por ser uma ficção não literária quanto por ter sido produzida no século XXI, com bastante distância dos medalhões estudados por Todorov. Com a aceção do Fantástico como modo (Bessière, Reisz), o filme de animação de Miyazaki ganha espaço entre os inusitados e raros desenhos animados fantásticos em um campo dominado pelo maravilhoso.

2.2 As modalidades do fantástico

O fantástico como modo torna classificável um número maior de narrativas, entre elas, a própria “*Chihiro*”. Além dele, há outro dispositivo teórico que possibilita observar a mobilidade entre os aspectos naturais ou sobrenaturais dentro de uma narrativa sem a necessidade de se fixar na incômoda tarefa de pensar em termos de realidade/irrealidade ou natural/sobrenatural. Pelo menos, não como fatores determinantes. Nikolajeva e Scott (2011, p. 237-277) propõem como ferramenta a utilização do conceito de modalidades que podem se modificar durante a narrativa. Fica evidenciado o caráter aberto da narrativa e a multiplicidade de leituras possíveis de uma obra sem enclausurar-se em um dos três gêneros de Todorov. Uma vez verificado o modo fantástico, podem-se observar as modalidades da obra ficcional. Um filme pode ter mais de uma modalidade ou possuir um arranjo complexo em que as modalidades podem se suceder ou serem simultâneas, o que indica a possibilidade de mais de uma leitura em um único texto (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011, p. 238). Para se decidir entre uma ou outra modalidade, o espectador infere a partir de sua vivência extranarrativa e, obviamente, dos dados fornecidos pelo filme.

As modalidades estão incluídas em duas interpretações: mimética e simbólica. A primeira delas, a interpretação *mimética*, é a que indica que a informação recebida é a verdadeira e realmente aconteceu. Esta interpretação diz respeito ao texto enquanto reprodução textual ou visual da realidade, tal como a conhecemos. Há a preocupação com a verossimilhança, mesmo levando-se em conta a relatividade quanto ao que seria o “verdadeiro” real e as implicações políticas, de gênero ou psicológicas de tal qualificação. O caráter mimético da obra ficcional se depreende da relação desta com a visão de mundo do senso comum, às leis da natureza tais como as percebemos e entendemos, como leitores ou escritores fora do mundo ficcional. A esta categoria, corresponde a *modalidade indicativa*.

A interpretação *simbólica* procura outras leituras não-literais, além da superfície mimética da narrativa. A interpretação simbólica engloba as categorias de possibilidade, desejos, necessidade e probabilidade, e envolve os textos nos aspectos simbólicos dos personagens. O “real”, novamente, é referenciado no mundo extratextual do leitor e do autor. Esta interpretação se divide em duas modalidades: *optativa* e *dubitativa*. A *modalidade optativa* refere-se aos momentos da narrativa nos quais temos a narrativa como resultado ou parte do processo de realização e frustração do desejo das personagens (“desejo que isso aconteça ou tenha acontecido”). Aquilo que lemos pode representar simbolicamente, no nível hipodiegético (na narrativa secundária), a tentativa de satisfação dos desejos que o protagonista carrega na narrativa primária (intradiegese); ou a resolução simbólica de conflitos que, de outra forma, não seriam passíveis de resolução na narrativa primária. A *modalidade dubitativa* (“será que isso aconteceu mesmo?”) se refere aos momentos da narrativa nos quais o leitor implícito não tem elementos suficientes para decidir se aquilo que está ocorrendo naquele momento da narrativa pode ser considerado possível ou impossível. Assemelha-se, de certo modo, às diferenciações de Todorov entre estranho, fantástico e maravilhoso.

O possível e o impossível não correspondem aos acontecimentos naturais ou sobrenaturais, respectivamente. O critério de possibilidade se dá dentro de cada narrativa, coerente com a característica interna do texto. Um conto de fadas, repleto de acontecimentos sobrenaturais, coerente com sua característica interna, não deixa nenhum tipo de dúvida quanto a sua possibilidade: tudo que ocorre, por mais incrível

que nos pareça em relação ao *nosso* mundo, está de acordo com a natureza do conto de fadas e as leis naturais daquele mundo. Da mesma maneira, um conto de ficção científica terá seus acontecimentos entendidos como possíveis de acordo com algum suposto progresso da ciência da forma como ela é explorada neste conto, ainda que seja extremamente inverossímil de acordo com a *nossa* ciência, em *nosso* mundo extratextual. A dúvida se instala quando um segmento da narrativa desdiz segmentos anteriores, colocando a nossa decisão por uma ou outra explicação em suspenso. O que até então poderíamos ter considerado como “maravilhoso”, pode receber uma explicação racional e passar a ser considerado “estranho”, e, mais adiante, nossa expectativa reverter-se de modo que podemos novamente optar por aquele “maravilhoso” que momentos antes havíamos deixado de lado. Diferentemente do modelo todoroviano, na modalidade dubitativa, não se está preso a uma das três categorias de estranho, fantástico e maravilhoso ao final da obra, pois não se tem a intenção de definir em qual rótulo encaixar a narrativa inteira. Não importa a resolução que se dê à trama, visto que a modalidade se aplica a segmentos da trama e não à trama completa.

A modalidade indicativa, por se referir à verossimilhança na narrativa, é identificada durante quase toda a trama. A narrativa de Chihiro segue de forma linear, desde a viagem de carro com os pais em direção ao seu novo endereço, a tomada desengonçada de um atalho, a passagem pelo túnel, pela estação de trem abandonada e no parque de Yubaba, antes e depois da conversão do mundo natural para o mundo sobrenatural. Nesta sequência de acontecimentos, não se coloca em dúvida o que está acontecendo com a protagonista e seus pais. Todas as magias, todos os deuses, todos os personagens meio batráquios, meio humanos, são incorporados no contexto de uma narrativa maravilhosa. A passagem do mundo natural para o mundo sobrenatural é feita de modo tão suave que não há espaço para estranhamentos e nem para dúvidas. A presença do portal físico (complexo túnel-estação de trem) para a dimensão mágica permite que tenhamos uma justificativa para a aceitação de ações que transgridem o nosso conhecimento do mundo real. Como se mantém a coerência interna desse mundo maravilhoso a maior parte do tempo, ela é verossímil. Será justamente esse o tempo pelo qual se experimentará a modalidade indicativa e cujo desvanecimento coincidirá

com o aparecimento dos pais de Chihiro, esperando-a na frente do túnel, sobre o gramado, logo após a despedida de Haku.

A *modalidade dubitativa* dá-se quando se põe em questão a verossimilhança do que foi visto até então. As perguntas começam a surgir no momento em que vemos os pais de Chihiro, ao longe. Eles viram a despedida de Haku e Chihiro? Eles foram realmente transformados em porcos e salvos pelo trabalho diligente de Chihiro ou tudo não passou de uma fantasia da protagonista? Como nesta cena não há contato nenhum entre os pais de Chihiro e qualquer entidade do mundo sobrenatural de Yubaba, não dispomos de dados para concluir se o que se passou até então seria verdade de fato. Anulamos toda a nossa leitura anterior em função dessa nova leitura, que põe em dúvida nossa crença, ou melhor, nossa suspensão temporária da descrença. É rompido o contrato firmado pelo espectador com a obra, pelo qual ele aceitava como verossímil o que até então havia sido apresentado. O mundo maravilhoso da cena anterior é colocado entre parênteses, como um embuste, e aguardamos uma nova definição nas cenas seguintes para retirá-lo ou não. Chihiro e seus pais seguem pelo túnel em direção ao carro que haviam estacionado na entrada. O carro ainda os espera lá, aparentemente da forma como havia sido deixado no início do filme. Se o cenário estivesse realmente idêntico ao do início do filme, reforçaríamos nossa crença de que tudo não passou de uma fantasia de Chihiro e não retiraríamos dos parênteses a condição do maravilhoso que havíamos deixado, enquanto não tínhamos nos decidido sobre qual versão adotar. Entretanto, novamente, a expectativa é quebrada, e é preciso reformular a hipótese sobre a veracidade do que havíamos visto. O carro está todo empoeirado, o que indica uma passagem de tempo bem maior do que os instantes de um breve passeio de uma família curiosa em um parque abandonado (Fig. 8). A dúvida se instala novamente. E também, por conseguinte, a modalidade *dubitativa*.

Temporalmente e espacialmente, o mundo primário é retomado assim que Chihiro revê seus pais como humanos. O túnel, que vem logo em seguida a esse encontro, embora não seja mais o início do mundo secundário, é a fronteira simbólica entre os dois mundos. A saída do túnel com os pais salvos repete os planos utilizados na sequência inicial do filme. Assim como poderia se tratar de uma economia de

trabalho na animação pelo reaproveitamento dos *frames*⁴⁶ de animação já desenhados, também existe a possibilidade de uma abertura à interpretação simbólica. Os passos, o caminho, toda a sequência é um espelho do que já aconteceu, porém, ao invés de entrar no mundo secundário eles estão saindo dele. Tudo é tão igual e Chihiro tem o mesmo comportamento mimado e assustado que se instala a hesitação quanto à veracidade da narrativa encaixada do parque de Yubaba. Não se consegue neste momento adentrar no que se passa no interior da personagem Chihiro. Depende-se apenas do que se vê nesta última cena. A modalidade que se instala é a *dubiativa*. Não se sabe ao certo o quanto o narrador fílmico é confiável.



Figura 8 - O carro coberto por folhas. Fonte: A viagem de Chihiro, 2001.

Conforme adiantado na seção correspondente à passagem temporal, as durações das narrativas primária e secundária podem se equivaler ou não, conforme a leitura que se faz delas. Caso se separe uma narrativa como primária, linear e natural; e outra como secundária, cíclica e sobrenatural, teremos ordens distintas que possuem temporalidades diferentes. Nesse caso, teremos a *paralepse*, o nome dado a essa diferença entre as duas durações⁴⁷ (NIKOLAJEVA, 2011, p. 229). Essa é a impressão

⁴⁶ Literalmente: quadros. Nome dado aos fotogramas de um filme. Uma animação feita para o cinema tem uma taxa de 24 *frames* por segundo. O que significa que são necessários vinte e quatro quadros ou fotogramas para termos um segundo de animação.

⁴⁷ Nikolajeva e Scott em seu *Livro ilustrado: palavras e imagens* (2011) adaptam o termo utilizado por Gerard Genette no *Discurso da Narrativa* (1976) para tratar da diferença de duração entre as narrativas primária e secundária nos livros infantis.

que temos enquanto vemos os pais de Chihiro a esperando na abertura do túnel e enquanto atravessam este mesmo túnel.

Se os pais estão esperando Chihiro para sair do parque na condição de provável/ improvável de que seja tudo apenas o jogo imaginativo da protagonista, a duração da narrativa secundária se encontra no modo cíclico, fora do tempo (Fig. 9). Quando se desfaz a impressão e temos um objeto mediador (as folhas sobre o carro do lado de fora do túnel) que é a prova da realidade do acontecido (CESERANI, 2006, p. 74), novamente temos a noção da duração. A mesma duração de dias, semanas ou meses no mundo secundário será igual ao mundo primário e a realidade da experiência de Chihiro é cancelada pela igualdade entre as durações do *outro-mundo* e do *mundo-aqui*.



Figura 9 - Os pais esperando Chihiro ao final do filme. Fonte: A viagem de Chihiro, 2001.

A *modalidade optativa* para Nikolajeva e Scott seria a esfera do desejo. Entretanto, em suas análises, a modalidade adquire uma aplicação mais ampla do que somente a esfera do desejo propriamente dito. Assim, esta modalidade se refere à resolução simbólica, na narrativa secundária, dos problemas da narrativa primária. Esses problemas podem ser uma carência ou um dano, dois elementos que servem de ponto de partida para a trama dos contos maravilhosos, como demonstrado por Propp (2010, p 72-76.). Chihiro tem as duas coisas: a) o *dano* causado a ela é a transformação de seus pais e a subtração de seu nome e de sua liberdade, e se concentra na narrativa secundária e no mundo secundário; b) a *carência*, por sua vez, se encontra principalmente na narrativa primária – os desejos de Chihiro surgem em oposição à

realidade. Percebemos, desde o início do filme, que Chihiro não está nem um pouco contente com a sua mudança de cidade. Ela ainda está agarrada aos objetos e situações de seu endereço anterior. O objeto que simboliza esse apego ao passado é o buquê de flores que ela carrega, deitada no banco de trás do carro. O buquê está secando e as pétalas começam a cair. Um sinal de que sua situação anterior vai se desfazendo ao mesmo tempo que as pétalas das flores murcham. Seu comportamento é oposto ao de seus pais. Estes parecem estar bem mais adaptados à nova situação. O pai de Chihiro está exultante e tenta convencê-la das vantagens do novo endereço, apesar de encontrar ouvidos moucos. A mãe apoia o pai, embora não tenha uma atitude tão eufórica. A opinião de Chihiro quanto à mudança não importa, uma vez que ela é apenas uma criança. A ela compete apenas seguir as decisões de seus pais. Quando o pai resolve explorar onde o túnel encontrado no meio do bosque irá dar, com a companhia da mãe, a vontade de Chihiro novamente não é levada em conta. Ela preferiria não se arriscar nessa exploração. Seus pais continuam o caminho, indiferentes a seus apelos. A Chihiro cabe a escolha: ficar “segura” com os pais ou esperar ao lado de um assustador ídolo de pedra. E acaba optando pela primeira alternativa. Depois de seguir pelo túnel, atravessar o campo e chegar no parque, seus pais decidem fazer uma refeição em um dos estabelecimentos da estranha rua comercial.

Temos, portanto, três situações nas quais os pais se opõem à vontade de Chihiro: a) a mudança de casa e de escola; b) a entrada no túnel desconhecido e c) o consumo do banquete dos deuses. Podemos identificar perfis opostos de Chihiro e dos pais. Ela é cautelosa e os pais, temerários. Ela parece ser mimada e seus pais, pelo menos desta vez (que é o que podemos saber com base nestes poucos minutos de filme), não se importam muito com a sua opinião. Se assistimos à sequência da narrativa pela modalidade optativa, entendemos que a transformação dos pais de Chihiro em porcos seria uma espécie de punição que a própria Chihiro infligiu aos pais pelas três negativas. Ela não tem poderes mágicos para realizar esta transformação, e a animação de Miyazaki não tem o aspecto *naïve* que deixaria esta interpretação visível de modo óbvio. A punição dá-se no plano simbólico. Como os marujos de Ulisses, os pais de Chihiro se alimentaram da comida dos deuses e, se os marujos foram transformados em porcos pelo feitiço de Circe, seus pais o foram pelo feitiço de Yubaba. Se, por um lado, a transformação é uma espécie de castigo, por outro, é a oportunidade

da menina mimada transformar-se também: ela passa de criança à adolescente e da obediência ao autocontrole. Ela se torna, dali em diante, sob orientação de Haku, responsável pelo destino de seus pais. Apesar de sua insatisfação pelas escolhas paternas, seu amor filial não diminui e ela aceita o fardo da responsabilidade. Em outras sequências, Chihiro também assume o controle da resolução de problemas de outros personagens, como a cura de Haku, o ganho de confiança do bebê, o banho e a cura do Deus-rio e o fim da ameaça do Sem Rosto – mesmo estes tendo, a princípio, um comportamento inamistoso para com a menina. É o caso do bebê de Yubaba e da ave-bruxa de estimação, que se tornam companheiros na jornada que Chihiro faz para chegar até a bruxa Zeniba, irmã gêmea de Yubaba. A menina aceita a companhia dos dois e ajuda o bebê a vencer o medo do mundo externo que ele havia adquirido devido ao excessivo zelo com que era tratado pela bruxa Yubaba. A viagem é feita depois de Chihiro conseguir a cura de Haku, que havia sido atacado por uma falange de homenzinhos de papel enquanto voava na forma de dragão. Chihiro se incumba da tarefa de devolver um sinete mágico para Zeniba e completar o tratamento de Haku.

Na modalidade *optativa*, podemos ver a resolução simbólica de alguns problemas que Chihiro parece ter antes da narrativa, seja pelo desacordo com a viagem para um novo lar, seja pelas transformações físicas e psicológicas pelas quais se passa quando se está chegando à adolescência. Esta fase da vida é a própria sala de espera para a vida adulta. Para Satoshi Ando (2008, p. 25), a aventura no mundo da bruxa Yubaba é a metáfora da passagem da infância para a puberdade pela qual a protagonista passa: ela “está passando por uma crise de identidade em uma espécie de *outro-mundo*, pouco antes de enfrentar sua puberdade”. E a transformação de seus pais em porcos indica a perda de sua referência mais estável de identidade. A partir da transformação, a relação adultos responsáveis-criança precisa ser substituída por outra relação, na qual Chihiro toma a posição de quase- adulta responsável. Como não há imagem referencial dos pais como adultos, ela mesma precisa ser a referência para si. Outras relações aparecem no decorrer da trama, e os personagens mais próximos a ela são revestidos de determinados papéis: Haku, que alterna o papel inicial de irmão mais velho protetor para o de sublime enamorado; a bruxa Zeniba, como imagem de adulta, sendo inclusive chamada de vovó por Chihiro.

Os vários problemas de Chihiro na narrativa secundária refletem questões do crescimento na narrativa primária, tanto no nível individual, como no nível mais amplo de uma reflexão do autor sobre a vida. A primeira delas diz respeito ao fato de Chihiro deixar o papel de filha, enquanto pessoa dependente, cujas decisões são limitadas e passar para o papel de responsável pelos seus atos e pelo cuidado com os outros; a segunda diz respeito à resiliência: Chihiro precisa conseguir um trabalho pesado para ter o direito de salvar seus pais. Mesmo os trabalhos mais desagradáveis como o de lavar um deus-fedorento devem ser realizados.

Miyazaki aproveita o filme para lidar com outras questões que não estão diretamente ligadas à individualidade da protagonista, mas que ele vê como problemas generalizados na nossa sociedade atual: o consumismo exacerbado e o descaso com o meio ambiente. Nesse sentido, esta obra extrapola o sentido único de demonstrar o avanço individual de Chihiro. Não se trata somente de um *Bildungsroman* (romance de formação), embora não deixe de ser uma versão animada disso. Como já havia feito em filmes como *Nausicaä do Vale do Vento* e *Princesa Mononoke*, há uma preocupação ecológica latente, que é externada no episódio em que Chihiro retira uma bicicleta de um deus fedorento, livra-o de toneladas de lixo e descobre que se trata de um deus-rio. Ademais, o consumismo e a demanda da sociedade pela posse sem fim são verificados na atitude da maioria dos personagens de *A Viagem de Chihiro*, com exceção da protagonista. Todos são movidos por interesses egoístas, pelo ter mais e mais, sem nunca conseguir aplacar sua fome. O Sem-Rosto, que consome todos os alimentos do hotel de Yubaba, sem limites para o seu apetite, é um espelho da cobiça daqueles que o atendem em trocas de pepitas de ouro que surgem continuamente de sua “mão-cornucópia”. Haku quase é morto por ter roubado o sinete da bruxa Zeniba, furto que comete em troca do aprendizado de feitiçaria, uma vez que ele almeja ser um grande mago. A amostra mais visível da dificuldade de se lidar com o controle dos desejos está nos pais de Chihiro: eles são transformados em porcos por não conseguirem vencer o apetite e terem comido o alimento dos deuses.

Todos estes eventos dão-se numa atmosfera do maravilhoso. Como não há dúvida nestes momentos de o que se vê é verdade – o verossímil coerente com o aspecto maravilhoso da narrativa – estamos na modalidade *indicativa*. A intrusão de Chihiro no mundo secundário e todos os eventos que daí resultam não são colocados

em dúvida até o final do filme. Assim, os eventos são interpretados na maior parte do tempo na modalidade *indicativa*. Tudo o que se visualiza no *outro-mundo* pertence ao maravilhoso, apesar da surpresa inicial de Chihiro ao se encontrar presa com sua família em um mundo de fantasmas.

Por outro lado, dividindo-se as narrativas em primária e secundária, e esta última tendo sido palco para a resolução dos problemas do mundo primário para Chihiro, não há porque se esquivar da interpretação possível de que o mundo secundário também reelabora (embora não resolva) o materialismo e o consumismo dos pais da protagonista. Seu apetite, sua temeridade, o gosto pelo luxo (o símbolo da marca do carro da família é o da companhia automobilística Audi) são reapresentados nas consequências desastrosas que a ganância causa na narrativa secundária. Os pais de Chihiro, ao contrário dela, não apresentam nenhum crescimento pessoal advindo das experiências passadas no mundo secundário. Enquanto ela esteve consciente e teve de se adaptar e enfrentar as mais diversas provas, eles estavam animalizados e inconscientes. No sentido de reelaboração simbólica do conteúdo apresentado na narrativa primária, no mundo natural, a narrativa pode ser interpretada simbolicamente como participando da modalidade *optativa*.

Ao fechamento do filme, torna-se mais clara a interpretação pela modalidade *optativa*. Cruzando-se as narrativas final e inicial que ocorrem no mundo primário, antes e depois da entrada do túnel, percebe-se que Chihiro está realizando várias mudanças em sua vida a contragosto devido aos compromissos dos pais: ela terá um novo endereço, uma nova escola e terá que fazer novos amigos. No mundo primário, ela também está na fronteira entre dois mundos, o mundo da infância e o mundo da adolescência. O seu crescimento como pessoa em direção ao mundo adulto no qual a satisfação não é a regra, é espelhado nos desafios que se apresentam para ela no mundo secundário e que exigem uma tomada de responsabilidade em relação a si e a seus familiares, e também à descoberta do amor.

Como será tratado mais detidamente no quinto capítulo, o filme todo encerra um percurso similar a um rito de passagem. A interpretação simbólica da jornada da heroína como seu rito de passagem para o mundo adulto é, em si, a modalidade *optativa*. Embora o rito implique, na vida real, algum tipo de afastamento

para outro local e um retorno à comunidade original, em “*A viagem*”, a separação da protagonista de sua comunidade original (a família) se dá no *outro-mundo* e a reincorporação se dá antes da saída do *outro-mundo*. Deste modo, não há como identificar rigidamente as etapas do ritual de passagem com a narrativa primária ou secundária. Operando-se na modalidade *optativa*, o *outro-mundo* é o local da iniciação, mas a separação e a reincorporação não são restritas ao *mundo-aqui*.

Temos em *A viagem de Chihiro*, além disso, uma imbricação entre as modalidades: enquanto a *optativa* refere-se simbolicamente ao amadurecimento (*Bildungsroman*) da protagonista, a *indicativa*, enquanto representada no maravilhoso, segue as funções de uma narrativa maravilhosa como no modelo de Vladímir Propp. O próximo capítulo tratará deste último aspecto mais detalhadamente.

3 FUNÇÕES E ESFERAS DE AÇÃO

No capítulo anterior, verificamos as condições de realidade em que se poderia enquadrar o filme analisado. Devido à ambiguidade do filme, há a necessidade de se mover entre as interpretações, de modo que as três modalidades interpretativas – indicativa, dubitativa e optativa – são aplicáveis ao filme, conforme a seção narrativa que se escolha ou mesmo ao filme como um todo. Além disso, foi discutida a variação do sobrenatural aceitável conforme cada código (BESSIÈRE, 2001). Essas duas linhas de pensamento conseguem tratar do estatuto fantástico que se aplica à *A viagem de Chihiro*. Cabe agora, no entanto, ir um tanto além e investigar a estrutura na qual se ancora a narrativa fantástica criada por Miyazaki.

No século passado, a narratologia procurou entender como funcionava a narrativa. Estruturalistas de peso como Algirdas J. Greimas, Claude Bremond e Roland Barthes se debruçaram sobre o tema. O trabalho pioneiro neste campo, contudo, se iniciou antes do estruturalismo e mesmo do batismo da disciplina chamada Narratologia. Na década de 1920, o folclorista russo Vladimir Propp publicou sua mais importante e reconhecida obra *A morfologia do conto maravilhoso*. A partir dos contos de magia recolhidos pelo pesquisador Afanasiev, Propp verificou a recorrência de ações ou predicados entre estes contos. Sua abordagem era diferente da de outros folcloristas que criavam um índice de temas ou personagens. Sua análise era estrutural e os motivos estavam encaixados em trinta e uma ações que eram executadas pelos personagens e essas ações foram denominadas funções. Cada função pode ser resumida em uma pequena frase: “o herói se ausenta de casa”.

Todos os predicados dão a composição do conto, e todos os sujeitos, complementos e demais partes da oração constituem o enredo. Em outras palavras, a mesma composição pode servir de base para enredos diferentes (PROPP, 2010, p. 113).

Em que sentido pode ser útil esta teoria para o entendimento da narrativa de *A viagem de Chihiro*? Apesar de ter sido deixada relativamente de lado em função da semiótica narrativa de Greimas, mais abstrata e de longo alcance, a teoria de Propp continua sendo utilizada pelos estudiosos do folclore. Propp teve o cuidado de delimitar sua pesquisa ao corpus retirado da coletânea de Afanasiev devido a sua

preocupação científica. Porém, em seu próprio texto, reconhece a provável universalidade de suas conclusões, ainda que não dispusesse dos dados que o comprovassem. Folcloristas como a búlgara Gergana Petkova (2009) e cientistas sociais como Graeme Turner (1997) se valem dos achados de Propp para investigar o conto maravilhoso japonês e o cinema, respectivamente. O professor Michael Webster (2005) e a crítica literária Maria Nikolajeva (2000) sugerem que as funções de Propp equivalem a um ritual de passagem: o indivíduo é afastado de sua comunidade, recebe sua iniciação em um local liminar e retorna à comunidade de posse de uma nova identidade. Pensamentos similares como “a jornada do herói”, de Joseph Campbell, e suas adaptações têm se tornado populares tanto para o estudo quanto para a criação de narrativas de aventuras. As funções e as esferas de ação de Propp, apesar da nomenclatura bastante ligada ao conto de magia, são suficientemente amplas para enquadrar outras narrativas e se mantêm em termos estritamente narrativos (e literários).

O foco na estrutura permite que as funções sejam ferramentas para a análise sem se tornarem camisas de força e nem arrastarem consigo indesejáveis fardos teóricos, um problema que Propp queria justamente resolver com sua pesquisa: a insistência nos temas ao invés do funcionamento da narrativa. A jornada épica cabe melhor às narrativas aventureiras, que, nos dias atuais, têm essa função preenchida pelos quadrinhos, desenhos animados e filmes de super-heróis ou as fantasias inspiradas no universo de Tolkien e Lewis. A teoria de Propp com sua singeleza, pode ser pensada como aplicável a diversas narrativas desde que não se deixe fixar pela nomenclatura de heróis, princesas e reis. Fato que foi observado por Greimas⁴⁸ e resultou em sua semiótica.

3.1 O legado de Propp

A obra pioneira de Propp, em 1928, tem no título a palavra “maravilhoso”. A expectativa era a de se afastar da enumeração dos temas do maravilhoso de

⁴⁸ Embora as conclusões de Propp tenham sido retrabalhadas por Greimas para conseguir um alcance maior, não é o intuito deste trabalho utilizar a semiótica para a análise da obra-prima de Miyazaki. Nossos objetivos são mais modestos e nossos meios mais limitados.

estudiosos anteriores a ele e analisar o conto maravilhoso a partir de seu funcionamento. Propp, na realidade, havia se proposto estudar um objeto muito bem delimitado, o conto de magia russo. Um capricho de seu editor trocou o “de magia” por “maravilhoso”, determinando o título que se espalhou nas traduções que se fizeram de sua obra, inclusive no Brasil⁴⁹. Respeitando o título da obra de Propp e sua definição de trabalho, o maravilhoso é o conto que tem as trinta e uma funções (embora nem todas apareçam em um mesmo conto) e que seguem a mesma ordenação: a trigésima primeira função (casamento) não surge na narrativa antes da primeira função (afastamento). Por sua estrita adesão ao material que tinha em mãos, Propp preferiu deixar essas conclusões para outros que quisessem se aventurar a uma análise a partir de um material existente – e não abstrato – como ele havia feito.

A importância das funções era tão grande para a teoria de Propp que sua hipótese de trabalho se inicia de modo tautológico: o conto de magia russo (conto maravilhoso nas traduções ao redor do mundo) é aquele que possui todas ou quase todas as trinta e uma funções:

[...] existem contos que podem ser chamados maravilhosos. Efetivamente, disponho dessa premissa. Por contos maravilhosos entendo os contos cuja estrutura estudei em meu livro *Morfologia do conto*. Nesse livro, o conto maravilhoso é discriminado com bastante precisão. Estudaremos aqui o gênero de contos que começam por um dano ou um prejuízo causado a alguém (rapto, exílio), ou então pelo desejo de possuir algo (o czar manda seu filho buscar o pássaro de fogo), e cujo desenvolvimento é o seguinte: partida do herói, encontro com o doador mágico ou um auxiliar mágico munido do qual poderá encontrar o objeto procurado. Seguem-se: o duelo com o adversário (cuja forma mais importante é o combate com o dragão), o retorno e a perseguição. Frequentemente essa composição se torna mais complexa. Quando o herói se aproxima de casa, seus irmãos lançam-no de um precipício. Mas ele consegue retornar, passa por uma privação cumprindo tarefas difíceis, torna-se rei e se casa, em seu reino ou no do sogro. Esse é um relato esquemático e sucinto do eixo de composição que serve de base a numerosos e variados enredos. Os contos que refletem esse esquema denominam-se maravilhosos, e são eles que constituem o objeto de nosso estudo” (PROPP, 2002, p. 5).

⁴⁹ “Tendo trabalhado com cem contos de magia e muito cioso de frisar seu apego ao material empírico, sua cautela de não generalizar abruptamente as conclusões a outros campos, chamou a obra de *Morfológuia volchébnoi skázki*, isto é, ‘Morfologia do conto de magia’, mas editores no mundo inteiro têm seus caprichos, e o livro saiu em 1928 com o título encurtado para *Morfológuia skáski*, que em português corresponde aproximadamente a ‘Morfologia do conto maravilhoso’.” (SCHNAIDERMAN, 2010, p. xiii).

As trinta e uma funções segundo Propp deveriam ter uma sequência linear invariável. Mesmo que uma ou outra função estivesse ausente, isso não implicaria o abandono da ordem. O sistema de causa e efeito justifica este encadeamento linear: a transgressão não poderia ser anterior à proibição e à mediação, na qual se informa ao herói o dano infligido, que não pode ser anterior ao próprio dano. Em se tratando do conto popular russo, ou conforme a expressão corrente, do conto maravilhoso, essa invariabilidade da sequência se infere dos dados obtidos do *corpus*, de maneira indutiva. Propp, de forma bastante prudente, avisa ao seu leitor que sua análise enfoca o conto popular russo, embora acreditasse que, de algum modo, suas análises pudessem ser extrapoladas para outras obras literárias caso fosse levada em conta a criatividade humana, que não está limitada a fórmulas ancestrais.

Na obra *Raízes históricas do conto maravilhoso*, segunda etapa de sua pesquisa iniciada com a Morfologia, Propp traça o conto maravilhoso em uma linha do tempo que se inicia com o rito, passa pelo mito e termina no conto maravilhoso. Os atos rituais das populações primitivas (sem conotações eurocêntricas neste caso) são elevados à condição de sagrados, narrativizados no mito e vivenciados novamente através da repetição do ritual. Quando mudanças na cultura acontecem e o mito perde o seu caráter sagrado, as histórias permanecem como contos maravilhosos. Esse processo teleológico traz à lembrança os três períodos de Vico: o dos deuses, o dos heróis e o dos homens; e a releitura desses períodos por Frye (2000): *hieroglífico*, *hierático* e *demótico*. Em Frye, o rito e o mito não fazem necessariamente uma sequência. São uma dupla que constitui o período *hieroglífico*, no qual há o domínio da metáfora: as palavras e as coisas estão indissociadas e as primeiras têm poder sobre as últimas. A magia está justamente nessa junção palavra-coisa, na qual um termo não é “como se fosse” uma coisa, é a própria coisa. O período *hierático* compreende a separação entre o profano e o sagrado, a apropriação do sagrado por uma elite que se valerá dele para justificar sua posição de poder. O *demótico*, por sua vez, compreende o desencantamento do mundo e a palavra tem a função descritiva, como nos discursos do senso comum e da ciência. O que Frye chama de *demótico* equivale, portanto, ao momento em que determinada narrativa perde seu status de sagrada e se transfere para o conto. Como aconteceu com a religião grega após o triunfo do Cristianismo, sua

cosmologia foi transferida para o comando dos poetas e literatos: Homero torna-se mais literatura e menos inventário da religião:

Quando um sistema de mitos perde toda a conexão com a crença, torna-se puramente literário, como o mito clássico na Europa Cristã. *Tal desenvolvimento seria impossível a menos que os mitos fossem inerentemente literários em estrutura* [grifos meus]. Como não faz diferença para aquela estrutura se se crê ou não numa interpretação do mito, não há dificuldade para se falar numa mitologia cristã.

O mito, portanto, fornece os principais contornos e a circunferência de um universo verbal que é mais tarde ocupado pela literatura. A literatura é mais flexível do que o mito e preenche esse universo de modo mais completo: um poeta ou romancista pode trabalhar em áreas da vida humana aparentemente distantes dos deuses vagos e dos resumos narrativos gigantescos da mitologia (FRYE, 2000, p. 40)

A universalidade do mito e do conto maravilhoso se fundamenta neste trajeto necessário do ponto de vista religioso para o da relativa secularização. O mito impreterivelmente se tornará o conto. Assim como o mito é o resíduo de práticas coletivas anteriores justificadas cosmologicamente, o conto é o resíduo do mito e fornece as pistas para se entender como o pensamento humano se realiza. A narrativa é a porta de entrada para o atávico e para as profundezas do pensamento humano. Deste lugar, o conto maravilhoso é universal, uma vez que o mito e o rito também o são. Miyazaki – e qualquer outro autor – tem toda a mitologia que deseja à sua disposição, ainda que somente estejam ao seu alcance aquelas nas quais ele está imerso e que não são tão sacrossantas ao ponto de serem maculadas pela criatividade narrativa. Ao se apropriar do acervo da mitologia japonesa, o diretor pesca das profundezas da experiência humana a narrativa que dá sentido à vida e a incorpora dentro de uma nova construção na qual os elementos são ressignificados. No trabalho criador, os códigos que determinam as relações entre o natural e o sobrenatural são inspirados no código religioso e no código secular, no qual o sobrenatural não passa justamente de mitologia. A mistura entre eles traz ao mesmo tempo o familiar na forma dos elementos do mito e do conto popular e o inquietante, devido à sua composição que deixa ao espectador o duro fardo da escolha sob qual código deverá ser utilizado para a leitura do filme.

A viagem de Chihiro tem esse apelo ao já conhecido do espectador japonês – e com ajuda de chaves interpretativas dadas por publicações ou sites especializados, também ao espectador não japonês. Miyazaki, consciente ou não de todos os aspectos

estruturais, retira-os do conto maravilhoso e da mitologia japonesa. Seu filme reflete tanto os *temas* derivados dessas fontes como as *estruturas* encontradas nelas. Há, por assim dizer, um diálogo entre o maravilhoso local e o maravilhoso universal. O folclorista japonês Hayao Kaway (2007) assinala pontos em comum do maravilhoso japonês com outras narrativas universais, como o arquétipo junguiano da “grande mãe”, do lado positivo (Kannon, a *bodhisatva* que ouve os lamentos do mundo) e do lado negativo (Yamauba, a mulher-ogra ou as mães que prejudicam suas *filhas*).

Entretanto, as semelhanças são insuficientes quando o ocidental se vê embarçado pelos finais abertos do maravilhoso japonês. Por se tratarem de culturas muito distintas com desenvolvimentos históricos relativamente independentes, o maravilhoso ocidental e japonês não é inteiramente coincidente (PETKOVA, 2009, p. 597).

Petkova (2009) transpõe a análise estruturalista de Propp para o conto folclórico japonês na sua expectativa de definir o que há de específico ou universal no conto popular japonês. A autora acredita que, pelo menos no nível morfológico, o conto maravilhoso japonês é igual ao folclore do resto do mundo. Esta autora utiliza Propp para resolver o estranhamento causado nos ocidentais quando deparados com o conto maravilhoso japonês conciliando a morfologia do conto de Propp com as teorias do desenvolvimento circular do enredo, dos folcloristas japoneses Toshio Ozawa, e o da Nada (*nothingness*), de Hayao Kaway. O primeiro trata da característica do conto maravilhoso japonês de ser encerrado com uma situação final que se parece com a situação inicial e o Nada, de Kaway, com a interdependência de todos os elementos, de modo que não há um sentido de conclusão, mas de relação infinita, fragmentada e aberta, como a própria realidade na ótica budista-xintoísta-taoista japonesa.

As funções de Propp utilizadas para analisar o conto maravilhoso russo (e, por suposição, o ocidental) podem ser inscritas linearmente em uma seta que vai da função inicial F1 à função final F31 (Fig. 10):



Figura 10 - O trajeto linear das funções de Propp. Fonte: adaptado de Petkova(2009).

Segundo Ozawa, o conto maravilhoso europeu se caracteriza pelo desenvolvimento linear da trama e pelo fechamento da trama, enquanto o conto japonês se caracteriza pelo desenvolvimento circular da intriga, no qual a situação final do conto repete, de certo modo, a inicial (PETKOVA, 2009). Petkova representa esse processo graficamente em um círculo no qual o ponto final é igual ao ponto inicial (Fig. 11). Ou seja, os personagens da narrativa retornam à sua situação inicial. Raramente há um final feliz ou um final que pareça cumprir a exigência de “justiça” do maravilhoso ocidental: a narrativa parece incompleta.

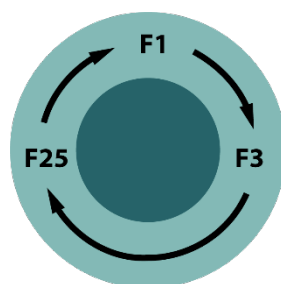


Figura 11 – A narrativa retorna a situação inicial. Adaptado de Petkova (2009).

Petkova (2009) utiliza o conto japonês da Mulher-garça para ilustrar seu argumento:

Um homem salva a vida de uma garça, o pássaro se transforma em mulher e se casa com o homem. A esposa começa a tecer; o homem vende as roupas tecidas a um alto preço. Embora a esposa advirta o homem para que ele não a observe enquanto ela tece, ele espreita no cômodo de tecer e encontra uma garça fazendo o trabalho. Sendo exposta, a esposa retorna à sua forma original de pássaro e voa para longe⁵⁰ (PETKOVA, 2009, p. 606, tradução nossa).

O personagem que recebeu a mulher-garça como esposa é extremamente pobre. Ele tem uma Carência (a função 8 de Propp) de recursos materiais. Essa carência é preenchida pela venda das roupas tecidas pela garça. Como o homem transgride (F3) a Interdição (F2) que sua esposa havia lhe imposto, ele retorna à sua situação inicial de penúria: sua vida miserável é a mesma do início do conto.

⁵⁰ “A man saves the life of a crane, the bird transforms into a woman and marries the man. The wife starts weaving; the man sells the woven cloth at a high price. Although the wife asks the man not to watch her while she weaves, he peeks into the weaving room to find a weaving crane. Being exposed, the wife returns to her original bird-shape and flies away.” (PETKOVA, 2009, p. 606).

Observa-se que as funções não se apresentam na mesma ordem do conto maravilhoso russo: O casamento, que seria a última função no esquema de Propp, aqui se encontra logo após a Carência (F8), sendo ao mesmo tempo Reparação da carência (F19) e Casamento (F31). A Carência (F8) vem antes da Interdição (F2) e da Transgressão (F3), e volta ao final da narrativa, com a partida da mulher-garça.

Em *A viagem de Chihiro*, o *Dano* (F8, mesma posição da Carência) acontece depois de uma advertência (a estátua do *kami* à entrada do túnel) e da transgressão (F3) da proibição (se alimentar do banquete dos deuses). Antes de tomar o atalho errado, a família de Chihiro procurava o caminho da nova casa. Ao final do filme, lá estão eles de volta ao seu carro para continuar o trajeto em direção ao novo endereço, como se nada tivesse acontecido, no cronotopo anterior ao *Dano*.

Além disso, o padrão circular se repete como o rito de passagem pelo qual a protagonista se afasta de seus pais, se desenvolve no *outro-mundo* e se reaproxima dos pais ao final, embora com uma nova identidade. Um vácuo é deixado ao final, depois que Chihiro volta pelo túnel por onde ela e seus pais haviam entrado. Seu olhar inquisidor, quase descrente para o túnel, sugere a ambiguidade de toda a experiência: real ou imaginário – como interpretar? O anticlímax é preparado na viagem de trem até a casa da bruxa gêmea Zeniba. Haku já estava salvo e não havia necessidade de devolver o sinete mágico à Zeniba. Além disso, esse reparo ao furto de Haku não ajudaria em nada no salvamento dos Ogino. Ou seja, nem todos os movimentos da heroína tendem para um fim. O agir pelo agir é o *Nada* de Kaway: o “casamento” (F31) de Chihiro e Haku não se consuma, como aconteceria no modelo proppiano convencional e a boa ação de Chihiro, devolvendo o sinete, não lhe confere nenhum lucro, nenhum poder mágico e nenhum auxílio.

3.2 As esferas de ação

As funções de Propp são executadas por sete esferas de ação (que Propp também denomina de *dramatis personae*) ou actantes (na nomenclatura de Greimas).

Um personagem pode realizar as funções de mais de uma esfera de ação, e uma esfera de ação pode ser realizada por vários personagens⁵¹. Elas são:

a) O *Antagonista* que causará o dano, que perseguirá ou lutará contra o herói; b) o *Doador*, que transmitirá o objeto mágico ao herói; c) O *Auxiliar* que fará o deslocamento do herói, a reparação do dano ou carência, a resolução de tarefas difíceis e a transfiguração do herói (a nova aparência recebida, como em *A bela e a fera*); d) A *Princesa* e seu *pai*, que proporão tarefas difíceis, colocarão estigmas sobre o herói, desmascararão o falso herói, reconhecerão o herói pelo estigma e, respectivamente, desposará o herói ou dará a mão de sua filha em casamento; e) o *Remetente*, que enviará o herói para sua busca; f) o próprio *Herói*, que partirá para realizar a busca, reage às exigências do doador e se casa e, finalmente g) o *Falso Herói*, que também partirá para a busca, reagirá negativamente às exigências do doador e enganará os demais, passando-se por herói.

A mobilidade dos personagens entre as esferas de ação reflete-se na igual mobilidade da posição das funções dentro da fábula, ao contrário da rigidez encontrada no conto maravilhoso russo. Chihiro circula entre as funções de heroína, auxiliar e princesa.

Nem todas as personagens serão analisadas aqui. Somente serão relacionadas as principais esferas de ação. Embora Chihiro seja a protagonista do filme, neste capítulo, sua atuação como actante não terá um subcapítulo à parte. Todos os atores, e, por conseguinte, todas as esferas de ação agem em função ou em relação à Chihiro. Não há como dissociá-los da protagonista. No capítulo seguinte, Chihiro será vista com mais profundidade.

3.2.1 Chihiro

O papel principal da menina Chihiro é, indiscutivelmente, a de heroína. O filme gira em torno de sua atuação para livrar seus pais do feitiço lançado pela bruxa Yubaba. Propp define dois tipos possíveis de Herói: o herói-buscador e o herói-vítima.

⁵¹ Souriau, (1993) aparentemente sem conhecer a obra de Propp, chegou a conclusões parecidas com as esferas de ação proppianas (*dramatis personae*) e sugeriu, poética e hiperbolicamente, “duzentas mil situações dramáticas” possíveis pela combinação das ações de cada um desses papéis. Em alguns momentos do texto, quando couber, serão trazidas referências as *dramatis personae* de Souriau.

O *herói buscador* é aquele que é enviado pelo *Remetente* (F9 – mediação/momento da conexão) e decide agir (F10 – Início da reação) para buscar aquilo que falta para si ou para seu remetente. Sendo que, neste caso, têm-se as seguintes esferas que interagem com a heroína: Os pais de Chihiro são as vítimas, pois ao quebrar o interdito de se alimentar da comida dos deuses, eles são punidos com a transformação em porcos e com o rapto; Haku faz às vezes de *Remetente*, que informa à Chihiro o que aconteceu realmente com seus pais e a envia para a casa de banhos (*Aburaya*) de Yubaba onde, cumprindo as tarefas determinadas, ela poderá liberar sua família, embora não se diga de que forma o trabalho na *Aburaya* fará com que ela consiga essa libertação.

Vendo de um outro ângulo, Chihiro é uma heroína-vítima. Ela mesma sofre com um malfeito de Yubaba além da transformação e do rapto de seus pais: o roubo de seu nome, metáfora de sua identidade. O nome budista para o complexo formado por corpo-mente – sem que, no entanto, se trate do dualismo cartesiano entre corpo e mente – é *nama-rupa* (nome e forma). Quando Yubaba rouba o nome de seus funcionários, é sobre ambas as coisas que ela passa a ter propriedade: o nome (a identidade) e a forma (o poder dispor sobre o corpo e o trabalho). O roubo do nome-forma é, inicialmente, parcial: resta uma identidade parcial com a “pessoa” ou “ser” anterior – Kohaku passa a ser Haku e, exceto a lembrança de sua história, é a mesma pessoa. Assim como Chihiro passa a ser Sen, mantendo quase toda a sua memória. Quando o roubo se torna completo, desaparecem os indícios da individualidade: sem nomes, sem roupas ou comportamentos, nada que estabeleça a continuidade com o “eu” anterior. Os Ogino são porcos e não mais pai e mãe de Chihiro; nada do homem temerário e da mulher passiva. A humanidade de ambos cessou de existir após a glotonaria e a subsequente punição com o feitiço transformador. Os funcionários vestirão seus uniformes que diluirão as diferenças visíveis da individualidade. As meninas da mesma idade que Chihiro que trabalham na casa vestem todas o mesmo uniforme e não surgem no filme como indivíduos e sim como personagens coletivos. Elas são *kamikakushis*, roubadas pelos *kamis*, um processo contado em detalhes pelo pai da pesquisa folclórica japonesa Kunio Yanagita (apud STAEMMLER, 2005, p. 343)

- 1) os abduzidos são frequentemente garotos ou jovens rapazes: 2) somente se a pessoa perdida não foi encontrada depois de uma exaustiva busca por seus vizinhos e parentes e não reaparece após alguns dias, se fala de um *kamikakushi*; 3) o sequestrador sobrenatural era usualmente

explicado como sendo algum morador da montanha, deidade ou *tengu* 天狗 - uma enorme criatura de aparência humana com o nariz adunco, asas e frequentemente associado com ascetas da montanha; 4) o perigo de *kamikakushi* era particularmente mais alto durante o inverno e o período da colheita; 5) locais típicos de *kamikakushi* eram áreas de fronteira da civilização humana em florestas desabitadas, regiões montanhosas ou córregos; e 6) alguns destes abduzidos retornavam: alguns com miolo mole ou contando histórias a respeito de maravilhosas viagens a países estrangeiros (tradução nossa) ⁵².

Diferentemente do catálogo de Yanagita, cujos abduzidos são preferencialmente meninos após a puberdade, Chihiro é uma menina “pré-púbere que amadurece durante a aventura, enquanto seus pais nem percebem que qualquer coisa extraordinária aconteceu⁵³” (STAEMMLER, 2005, p. 345, tradução nossa). Embora tanto ela quanto seus pais sejam *kamikakushis*, sua postura ativa difere daquela dos contos folclóricos do final do século dezenove coletados por Yanagita e as entrevistas que o erudito xintoísta Atsutane Hirata (1776-1843) fez com um suposto *kamikakushi*, discípulo de um asceta sobrenatural (BLACKER, 1967). Ao contrário do que diz Yanagita, Chihiro não é deixada inconsciente sem saber se dar conta das maravilhas acontecidas nem é uma vítima inerte dos deslocamentos perpetuados pelos *kamis* – apesar de não poder se dizer o mesmo quanto aos seus pais; nem é uma *kamimakushi* que participa com prazer da jornada oferecida por um espírito sábio e benfazejo (como no relato de Hirata). Os pais de Chihiro, por outro lado, não fazem ideia do tempo transcorrido no *outro-mundo*, nem têm consciência de que foram raptados. O rapto dos pais torna Chihiro uma *heroína-buscadora* no modelo de Propp, enquanto o roubo de sua própria identidade (seu nome real) e a prisão no *outro-mundo* fazem dela uma *heroína-vítima*.

⁵² “(1) Those abducted were often boys or young men; (2) Only if the missing person was not found during an extensive search by neighbors and relatives and did not reappear after a few days, people spoke of *kamikakushi*; (3) The abducting supernatural being was usually explained as some mountain dweller, deity or *tengu* 天狗 — a large human-like creature with a beaked nose and wings and often associated with mountain ascetics; (4) The danger of *kamikakushi* was particularly high in winter and during the harvest season; (5) Typical locations for *kamikakushi* were areas where human civilization bordered on uninhabited forests, mountainous regions or streams; (6) Some of those abducted returned, either as half-wits or to tell stories about wondrous journeys to strange countries.” (STAEMMLER, 2005, p. 343).

⁵³ “Chihiro is the central character and a female, pre-puberty heroine who matures through the adventure, while her parents do not even realize that anything extraordinary happened.” (STAEMMLER, 2005, p. 345).

3.2.2 Haku

Para analisar a trajetória de Haku dentro de *A viagem de Chihiro*, é necessário identificar as sequências nas quais ele aparece e a relação destas sequências com o filme em sua totalidade. Além de Chihiro, alguns personagens também têm seu próprio programa narrativo e, embora seja ela a protagonista, a tensão e a atmosfera do filme é dada justamente pela concorrência entre estes diferentes programas narrativos. Alguns terão mais autonomia em relação aos outros, de forma que haja certa hierarquia entre aqueles que constroem suas narrativas que interceptarão a narrativa mestre da personagem Chihiro/Sen. Pode-se representar essa intersecção entre programas narrativos pensando a narrativa-mestre de Chihiro como uma linha reta em direção ao final, e os programas narrativos de outros personagens como ondulações que se cruzam com a linha reta em algumas situações, quando seus programas narrativos se cruzam. Em outras palavras, quando os personagens interagem (Figura 12).

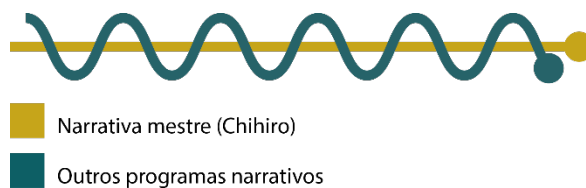


Figura 12 – intersecção de programas narrativos. Fonte: ilustração do autor.

Em função da concorrência entre os programas narrativos, o papel de herói também se demonstra intercambiável. Na obra de Propp, são as funções realizadas que determinam qual será a *dramatis personae*: o personagem é um realizador de funções. Um mesmo personagem pode ocupar mais de uma esfera de ação, porém o herói e a princesa (ou pessoa procurada) permanecem estáveis. O que funciona bem para o conto maravilhoso russo, entretanto, não pode ser observado na narrativa de *A viagem de Chihiro*. Como a mitologia e o conto popular são “inspirações” para Miyazaki, sua liberdade de autor mobiliza os personagens de uma maneira que não se encaixa nas atribuições das esferas de ação de Propp. O que se observa é que os papéis estáveis do herói e da princesa se alternam entre Chihiro e Haku. Assim, a melhor representação gráfica para as relações concorrentes dos programas narrativos de ambos não é a de uma linha reta cortada em “n” pontos por uma linha sinuosa, e sim a de duas linhas sinuosas que se encontram e alternam suas esferas de ação (Fig. 13).



Figura 13 – Intersecção dos programas narrativos de Chihiro e Haku.
 Fonte: ilustração do autor.

Outro problema está ligado à nomenclatura. O herói de Propp é aquele que procura reparar o dano ou buscar a princesa/pessoa procurada. A primeira diferença entre *A viagem de Chihiro* e o conto maravilhoso está no gênero do herói. Chihiro é o herói e Haku a pessoa procurada e, portanto, pertencente à categoria *Princesa*. Como cada um tem seu próprio programa narrativo, uma classificação pertinente poderia ser a de sujeito e anti-sujeito, proposta por Greimas, visto que ambos os sujeitos procuram realizar seus próprios objetivos. O filósofo francês Étienne Souriau propõe o termo *Força temática*⁵⁴ orientada ou *Leão*, partindo da simbologia astrológica. O leão é uma *dramatis personae* indiferente ao personagem – como o herói de Propp – porém com a vantagem de não carregar a carga semântica da palavra “herói”. O outro papel importante é o de *Adjutor* (ou Lua) que faz às vezes de auxiliar, doador e cointeressado. Um mesmo personagem pode ser ora a força temática orientada (equivalente ao herói), ora o Adjutor (equivalente ao auxiliar e ao doador) conforme a circunstância.

Em relação à Chihiro, Haku faz o papel de *Remetente*, ao enviar Chihiro em busca de seus pais; de *Doador*, ao oferecer os alimentos mágicos que farão com que ela não desapareça no *outro-mundo* e que recobre as suas forças depois do trauma da transformação de seus pais e, ao informá-la do dano infligido; de *Auxiliar*, realizando deslocamentos da heroína e ajudando a reparar o dano/carência; por fim, Haku também ocupa o papel de *Princesa* ou *pessoa procurada* ao ser buscado e salvo por Chihiro.

⁵⁴ Pode-se colocar as equivalências entre o sistema de Propp e o sistema de Souriau da seguinte forma: O *Herói* corresponde à *Força temática orientada*; a *princesa* ou *pessoa procurada* correspondem ao *Representante do bem* ou *valor*; o *Pai*, o *Remetente* e o *Doador*, ao *Árbitro* ou *Atribuidor do bem*; o *Herói* e o *Pai* ao *Obtentor do bem*; o *Auxiliar* ao *Adjutor* e o *Oponente* ao *Antagonista*.

3.2.3 Yubaba

Assim como a protagonista Chihiro e o coadjuvante Haku, ela também possui um programa narrativo próprio. E, igualmente, cumpre mais de um papel ou esfera de ação. Como assinala REIDER (2005, p. 11), Yubaba se assemelha a outras personagens da literatura e do conto maravilhoso. A primeira associação é com a Rainha de Copas, da obra *Alice no país das maravilhas*, de Lewis Carroll. A cabeça exagerada e o temperamento forte são quase os mesmos, porém o *nonsense* da obra de Carroll não se encontra na personagem de Miyazaki (Fig. 14). A bruxa velha do conto *Joãozinho e Maria* (Hansel e Gretel), dos Irmãos Grimm é outra referência dada por Reider. Além dela, Baba Yaga, a bruxa do conto maravilhoso russo tem bastante afinidade com a imagem que se faz da proprietária da casa de banhos do *outro-mundo*. Inicialmente, pelas medidas exageradas que ela apresenta, que seguem de forma bastante próxima a descrição que Propp faz de Baba Yaga:

[uma] particularidade do personagem Baba Yaga é sua fisiologia feminina extremamente acentuada. Os atributos sexuais são exagerados; é representada com seios enormes 'atravessando o canteiro da horta' [...], nariz grudado no teto, as mamas atravessando a soleira, o ranho atravessando o canteiro da porta, juntando cinza com a língua (PROPP, 2002, p. 78).

Yubaba tem um filho, um bebê gigante, do qual não se conhece o pai. Também Baba Yaga, como Yubaba tem “atributos da maternidade”:

[...]Baba-yagá possui todos os atributos da maternidade. Entretanto, não tem vida conjugal. É sempre velha, e uma velha sem marido. Não é mãe de seres humanos, mas é a mãe e dona dos bichos da mata. Representa o estágio em que a fecundidade era considerada obra feminina, independente da participação masculina. [...] É apenas mãe, mas não esposa, nem no presente, nem no passado (PROPP, 2002, p. 78).

Para Reider (2005, p. 12), o aspecto da maternidade, entre outros, remete a figura de Yamauba, a velha da floresta dos contos maravilhosos japoneses. Esta personagem tem raízes em “várias deidades femininas no mito japonês, sua real identidade é a dicotômica deusa primordial – a Grande Mãe – que traz felicidade assim como a morte”.



Figura 14- Yubaba e Haku. Fonte: A viagem de Chihiro, 2001.

Porém, o papel principal de Yubaba na fábula de *A viagem de Chihiro* é o de *Antagonista*. Não se sabe quais são todas as regras do *outro-mundo*; se elas foram definidas por alguma deidade maior ou são um fato da natureza. Como nos contos maravilhosos, as regras e a distribuição dos bens pelos seres mágicos são arbitrários. Sabe-se, contudo, que o mal que pode acontecer a um visitante incauto, como os membros da família Ogino, é associado a estas regras misteriosas de origem desconhecida. É na granja de Yubaba que o senhor e a senhora Ogino estão vivendo junto a outros porcos, que podem ter sido outras vítimas das regras do *outro-mundo*. Também é para Yubaba que todos os funcionários trabalham em regime de escravidão, vivendo unicamente para trabalhar e, no máximo, ter algumas horas de sono para descansar. Nenhum lazer para os escravos de Yubaba é visto na história. Ela lucra com o trabalho de todos e não é percebida nenhuma remuneração além do privilégio de permanecer vivo. Ela faz as vezes do vilão perseguidor que "voa atrás do herói" (PROPP, 2010, p. 54): Yubaba coloca seu Yubird para vasculhar a cidade atrás da humana que entrou em seu reino. Por algum poder mágico, ela sabe que Chihiro está por ali.

O dano comum à todas as vítimas de Yubaba é o roubo de suas identidades. Como antagonista, é Yubaba quem comete esse malfeito contra as vítimas – que deixam de ser o que eram – e seus familiares. Afinal, os *kamikakushi* são aqueles raptados pelos *kamis*, sendo que a chefe dos *kamis*, neste caso, é a própria Yubaba. As identidades são roubadas privando as vítimas da posse de seus verdadeiros nomes e de seus nomes-

forma (*nama-rupa*, em sânscrito, na terminologia budista). No contrato assinado com Yubaba, as vítimas são coagidas a perder uma parte de seus nomes reais e serem chamadas pelo que sobrou dele. Chihiro, por exemplo, tem três ideogramas no nome (Fig 15). Destes, Yubaba se apodera de dois, restando apenas o ideograma que se lê “Sen”. Conforme Haku conta à Chihiro, é assim que a bruxa mantém suas vítimas como escravos: apropriando-se de seus nomes reais. Se eles não recordarem os seus nomes, estarão presos para sempre no *outro-mundo*. Não é dito ao espectador o quanto seria esse “sempre”: talvez até o fim da vida, talvez pela eternidade. Não são dados mais detalhes sobre a cosmologia do mundo de Yubaba.

Além de antagonista, Yubaba assume outros papéis em *A viagem de Chihiro*. Chihiro, seguindo as instruções de Haku, procura Yubaba para pedir-lhe o emprego. Sendo o emprego uma condição *sine qua non* para permanecer a salvo e viva no *outro-mundo*, ele tem o status de um objeto mágico. O trabalho é o poder que permitirá que ela fique a salvo enquanto age para o resgate de seus pais. Nesta situação, como detentora do poder – do arbítrio, para Souriau – Yubaba pertence à esfera de ação do *Doador*, que é quem transmite o objeto mágico à heroína. A transmissão do objeto, ou mais especificamente, a permissão de que Chihiro se torne mais uma empregada da casa de banhos, não se dá espontânea nem gratuitamente. É necessário passar pelas provas do Doador para se revelar digna de receber o objeto mágico. A prova é superar o medo e a pressão psicológica exercida por Yubaba e, mesmo assim, continuar insistindo pelo emprego. Chihiro mantém-se firme em seu propósito até vencer a resistência de Yubaba. O emprego é conseguido: Chihiro passou no teste do *Doador*. Entretanto, junto à doação ocorre o dano à Chihiro. Como heroína-buscadora, ela se submete à prova para salvar seus pais; como heroína-vítima, além do dano já ocorrido de se estar presa no *outro-mundo*, ela perde parte de seu nome e de sua identidade ao assinar o contrato com Yubaba. Eis o entrelaçamento entre o papel de Antagonista e Doador que acontece na personagem Yubaba: o trabalho dado à Chihiro vem acompanhado do roubo de sua identidade.



Figura 15 - A assinatura de Chihiro. Fonte: *A viagem de Chihiro*, 2001.

Nem tudo são flores para Yubaba. Ela tem seu momento de vítima. Seu filho, o bebê gigante Bô é transformado em rato pela irmã gêmea da bruxa, Zeniba. Esta última é, de certo modo, seu duplo e oposto. Sua aparência é idêntica, porém Miyazaki as distingue pelo modo de agir em relação a posses e as acomodações que cada uma escolher para si:

Em contraste com a Yuya [a casa de banhos de Yubaba], que é uma construção de muitos andares, a casa de Zeniba é pequena e simples. Em uma sala simples, diferente da de Yubaba, Zeniba vive para apreciar a cozinha, o tricô e outras habilidades domésticas⁵⁵ (SUZUKI, 2009, p. 2, tradução nossa).

Apesar de, estritamente, o bebê Bô não ter sido raptado, Yubaba não sabe o paradeiro de seu filho – o que possibilita a Haku propor-lhe o acordo de trazê-lo de volta em troca da liberdade de Chihiro e de seus pais. Em relação a Yubaba, Zeniba aqui é a Antagonista e Haku é aquele que faz a conexão, informando o dano ou a carência. Novamente, cabe ressaltar que, diferentemente das funções e das esferas de ação do conto maravilhoso, que seguem uma ordem fixa e pré-determinada em relação ao conto como um todo, em *A viagem de Chihiro*, ambas se referem, principalmente, às sequências. Os papéis são cambiáveis: Haku passa de Remetente (quem informa o

⁵⁵ "In contrast to Yubaba, Zeneba is the only character aware of the vanity of money, pleasure, and materialism. When Haku is cursed by Zeneba, Chihiro visits Zeneba to ask if she can take the curse away from him. In contrast to the Yuya, which is a many storied building, Zeneba's house is a simple small home. In a plain room, unlike Yubaba's room, Zeneba lives by enjoying cooking, knitting, and other domestic skills." (SUZUKI, 2009, p. 2).

dano) a uma espécie de herói-buscador; e Yubaba de vítima passa a Remetente ao despachar Haku em busca de seu filho.

Na teoria de Souriau, Yubaba se encontraria na posição de *Árbitro* ou atribuidora do bem desejado, na maior parte da fábula. Uma das poucas exceções seria a da transformação do bebê Bô por Zeniba. Aí, Yubaba não dispunha de nenhum poder de reverter o malfeito, como de fato não o fez. O bebê voltou a sua forma original tão logo pôs os pés novamente na casa de Banhos. As outras exceções seriam as sequências do Sem-Rosto e do Deus-fedorento. Nestas, o poder também não está nas suas mãos. A situação mais inequívoca quanto à capacidade de arbítrio está na sequência final. O trato feito com Haku permitia que Chihiro reparasse os danos causados a si e aos seus pais. Contudo, de acordo com as regras do *outro-mundo*, as quais Yubaba demonstra ser bastante fiel, há uma condição que precisa ser satisfeita: a resolução de uma tarefa difícil.

No conto maravilhoso russo, é o *Rei* ou *Pai da Princesa* quem propõe as tarefas difíceis que determinarão se o herói será em seguida reconhecido, receberá uma nova e gloriosa aparência e finalmente, casar-se-á com a Princesa. Na sequência final de *A viagem de Chihiro*, têm-se a inversão dos gêneros das esferas de ação. No lugar do pai, Yubaba surge como a Mãe, o árbitro que condiciona a atribuição do Bem à resolução da tarefa. Chihiro é a heroína a realizar a tarefa de identificar quais daqueles porcos são os seus pais e Haku, como dito anteriormente, perfaz no gênero masculino o papel dado à Princesa por Propp. A libertação de Chihiro e dos seus pais está condicionada a conclusão da prova, mas o “casamento” não. Ele segue como um elemento adjacente, que vem depois do sucesso na tarefa sem ter sido causado por este. Como abordado em outro momento, o casamento não se concretiza, sendo somente o compromisso, o noivado do qual não se sabe nem a data nem o local onde se efetivará.

3.2.4 Sem-Rosto

Um dos personagens mais perturbadores de *A viagem de Chihiro*, sem dúvida, é o Sem-Rosto (Fig. 16). Ele se comunica apenas com grunhidos, como se não tivesse voz. Não se sabe a sua origem, ele não tem um rosto onde se possa reconhecer

as emoções. Aparece e desaparece durante as cenas enquanto é apenas observador e participante ocasional. Tem uma estranha atração por Chihiro. Sua aparência lembra a descrição budista dos *petas* (fantasmas famintos na cosmologia budista), um dos reinos de existência na qual um ser pode renascer de acordo com seu *karma*. Os fantasmas famintos são retratados com estômagos imensos e bocas minúsculas, representando a impossibilidade de satisfazer seus desejos: sua ânsia é intensa, porém sua capacidade de saciá-la está limitada por suas características físicas. Entende-se como uma metáfora para o caráter ganancioso.



Figura 16 - Sem-Rosto. Fonte: A viagem de Chihiro, 2001.

Dentro da fábula de *A viagem de Chihiro*, o Sem-Rosto ocupa diferentes esferas de ação. Em relação ao programa narrativo de Chihiro, ora ele é um *doador*, ora é um *antagonista*. Em relação ao seu próprio programa narrativo, ele seria um herói (força temática orientada) e Chihiro é a *pessoa procurada* ou *Princesa*. A partir de determinado momento, ele é um companheiro de viagem de Chihiro, e seu programa narrativo corre paralelamente ao dela.

Em sua forma de actante em relação ao programa narrativo de Chihiro, o Sem-Rosto surge inicialmente como um doador. Uma de suas ofertas é aceita por Chihiro e duas outras, não. O Sem-Rosto observa os acontecimentos variando para uma condição corporal de forma e sem-forma. Quando na condição da forma, ele se torna visível, ainda que semi-material ou em uma matéria quintessenciada. Quando sem forma, ele desaparece. Graças a esta última condição é que ele consegue passar tanto tempo despercebido na casa de banhos. Essas suas aparições breves servem, na fábula,

para indicar ao espectador quando, efetivamente, o personagem participa daquela cena. Não há a necessidade de que ele apareça para observar os acontecimentos, entretanto, sem esses aparecimentos relâmpago não haveria como saber se ele estava ali e qual a relevância desta participação na fábula. Esses períodos de observação são importantes para que o Sem-Rosto defina sua atuação tanto em relação ao programa narrativo de Chihiro quanto no seu próprio programa narrativo.

Observando Chihiro, ele percebe que as tabuletas de senha para a distribuição dos sais de banho é algo que pode agradá-la. Como meio de atrair a sua simpatia, ele toma uma destas tabuletas do capataz responsável por seu controle e entrega para os funcionários que trabalham nas banheiras. Esta oferta é aceita, embora pareça a Chihiro que tenha sido um favor do capataz. Como a senha possibilita a Chihiro realizar a prova que Yubaba lhe atribuiu – a limpeza do Deus-fedorento – trata-se de um “objeto mágico”. A segunda oferta acontece logo depois, já na sala de banhos, onde Sem-Rosto oferece mais tabuletas de senha para Chihiro. Ele tenta, à sua maneira, atrair a atenção e a amizade da menina, mas ela recusa o presente. O aliciamento por meio de presentes é o meio pelo qual o obscuro personagem tenta obter a aprovação e o afeto de outras pessoas ou *kamis*. Ele não consegue estabelecer vínculos genuínos com os outros personagens. O suborno funciona com a maioria dos funcionários da casa de banhos. A ganância permite que se complete a frágil união selada pelo contrato tácito no qual os presentes são a moeda de pagamento. Contudo, com Chihiro, não há contrato, pois ela não aceita mais do que precisa. Não sendo algo necessário, as senhas extras não são objetos mágicos e não representam nenhum auxílio para resolução de provas.

Sem-Rosto faz um terceiro oferecimento à Chihiro. O ouro brota das suas mãos em outra tentativa de conseguir a afeição da menina. Ele havia observado que, após o banho do Deus-fedorento, os funcionários da casa se atiraram gananciosamente sobre as pepitas de ouro deixadas no chão pelo cliente malcheiroso. Ele consegue ser o centro das atenções na casa de banhos distribuindo ouro em troca de iguarias que ele devora pantagruelicamente. Sua obsessão por Chihiro é tanta que ele exige sua vinda. Assim como fez para os outros, ele produz magicamente pepitas de ouro em suas mãos e lhe estende o mimo. Novamente, ele é rechaçado. Subsequente a rejeição, ocorre a mudança da esfera de ação do Sem-Rosto: ele passa a perseguir a heroína. No esquema

de Propp, a perseguição ao herói é a vigésima-primeira função e costuma acontecer após a reparação do dano ou da carência. No filme, a perseguição não segue a mesma sequência do conto maravilhoso e sobrevém como uma forma de retardamento da narrativa. Ela é um complicador da prova da heroína, que é a de chegar até Zeniba e devolver-lhe o valioso sinete. Graças ao presente do Deus-fedorento, um bolinho de gosto amargo atirado à goela de seu antagonista, ela consegue fugir. Depois de muito vomitar, ele se torna um companheiro de viagem da menina.

Encarado como um obtentor de um bem ou de uma força temática orientada por um objetivo, Sem-Rosto funciona como um actante que realiza seu próprio programa. Seu objetivo é o de conseguir o afeto de todos e, de maneira mais acentuada, o afeto de Chihiro. O que torna mais perturbadora sua presença é justamente a obsessão pela menina: a de um adulto por uma criança. Sua condição de ser incapaz de estabelecer contatos genuínos prende-o à fantasia de realização do amor em um objeto aparentemente incapaz de opor-lhe resistência. Sem-Rosto traz para o filme uma sombra ameaçadora de pedofilia. Ao seu próprio envelhecimento não coube o envelhecimento do seu objeto de desejo. Desde seu ponto de vista, Chihiro torna-se a pessoa procurada ou Princesa e ele é um rival de Haku pelo amor de Chihiro, quase se colocando na esfera de ação do *Falso herói*: ele parte para realizar a procura da Princesa, porém não tem as pretensões de se passar pelo herói, que nesta relação seria Haku. Seu único desejo é o de tomar posse de Chihiro. À rejeição sobrevém-lhe a fúria e ele parte em perseguição à Chihiro.

Após o evento da perseguição, quando o Sem-Rosto sai do ambiente insalubre da casa de banhos de Yubaba, ele perde sua periculosidade. Como é percebido por Chihiro, fora dali ele não é mau. É a casa que faz com que ele exponha seu pior lado. Entretanto, se a ameaça de violência não existe mais, resta a obsessão por acompanhar Chihiro. Agora, mais parecido com um cachorrinho que persegue seu futuro dono. É daí que o Sem-Rosto e Chihiro seguem seus programas narrativos paralelamente apesar de estarem juntos e perfazerem o mesmo caminho. Cada um deles tem um objetivo diferente. À Chihiro cabe devolver um objeto roubado e conseguir que Zeniba perdoe Haku; ao Sem-Rosto cabe a procura de uma companhia. Nele, a trajetória do desejo amoroso seguirá a direção oposta à do desejo de Chihiro:

ele sairá do amor erótico (ainda que platônico) por Chihiro para o amor fraternal por Zeniba, que é assumido como um referencial materno.

3.2.5 Outros actantes

Outros personagens de *A viagem de Chihiro* não possuem um programa narrativo tão bem definido quando o destes personagens vistos até agora. Fizemos a apresentação dos actantes de modo a iniciar por aqueles com o programa narrativo mais bem definido para o menos definido, em uma complexidade decrescente. Neste momento, serão apresentados aqueles personagens que têm participação na aventura de Chihiro apenas em torno das funções exercidas na narrativa. Suas esferas de ação dão suporte à sua ação, e suas motivações como personagens são bastante secundárias em relação aos outros personagens vistos até agora, como a protagonista, seu companheiro Haku e a feiticeira Yubaba.

Alguns dos atores ocupam as esferas de ação do *Doador* e do *Auxiliar*. Eles fornecem os poderes e as condições para que Chihiro realize suas provas ou ajudem-na no seu deslocamento. Por ordem de aparição, o primeiro deles seria o Kamaji, o velho senhor operador da casa de máquinas. Ele trabalha ininterruptamente com seus quatro braços, junto com seus ajudantes-fuligem. A sala do Kamaji é a primeira parada dentro da hierarquia da casa de banhos que Chihiro deve fazer segundo as orientações de Haku. Antes de chegar à Yubaba e pedir-lhe o emprego, Chihiro deve antes conseguir a anuência de Kamaji. Conseguir um trabalho é resultado da prova de qualificação, que consiste em insistir com o funcionário da casa de máquinas e, depois de aprovada por ele, continuar insistindo no seu propósito com a proprietária da casa. Os procedimentos são ritualizados e como observado em relação à Yubaba, devem ser obedecidos criteriosamente. Neste ritual, é com Kamaji que inicia a prova que Chihiro deve realizar.

Propp chama esta função de *primeira função do doador* (F12). O Doador verificará a qualificação da heroína para receber o objeto mágico. Na situação em que se encontra Chihiro, o objeto mágico é o emprego, que lhe permitirá permanecer viva e capaz de salvar seus pais no momento certo. O *poder* de se atingir o objetivo do

trabalho e a *possibilidade* de salvar os pais são *competências* adquiridas pelo sujeito na sua jornada (BAL, 1997, p. 204-5). Seguindo o ritualismo do *outro-mundo*, o bem-intencionado Kamaji deve negar várias vezes a disposição de Chihiro em pleitear sua vaga no quadro de funcionários. É apenas um jogo de cena; Kamaji iria aceitá-la de qualquer maneira. Mas a negação é parte do ritual tácito, sem relação com a vontade individual do Doador. Kamaji precisa negar, embora queira aceitar Chihiro; Yubaba precisa aceitar, embora não queira. Se a pleiteante insistir o suficiente, ela será aceita pelos dois independentemente de sua vontade: justamente o que se dá com Chihiro.

Lin, a funcionária adolescente, soma as funções de *Doadora* e *Auxiliar*. Como doadora, ela proporciona à Chihiro o conhecimento e as habilidades que serão utilizadas no trabalho. Portanto, ela transfere competências para a heroína. Como auxiliar, ela ajudará Chihiro no *deslocamento* até o andar onde ela encontrará Yubaba e pedirá por um trabalho. Tal como Kamaji, ela também faz a negação ritual e tenta parecer antipática à presença da menina, apesar de, em seguida, revelar-se uma grande amiga e mentora (Fig. 17).



Figura 17 - Kamaji e Lin. Fonte: A viagem de Chihiro, 2001.

Além de Yubaba e Sem-Rosto, surge uma série de *antagonistas* que dificultarão, de alguma forma, a estadia de Chihiro na casa de banhos. Essa é a esfera de ação que acampa o maior número de atores. Os funcionários da casa de banho (as “lesmas” e os “sapos”) são adversos à convivência com a “garota nova”. Seu antagonismo se revela no trato ríspido e na atribuição de tarefas desagradáveis à heroína. Porém, os personagens de Miyazaki dificilmente são unidimensionais e até os

figurantes representados pelos funcionários se mostram felizes com o sucesso de Chihiro. Os adjetivos de bom e mau não têm a conotação definitiva que se costuma encontrar nas animações estadunidenses dos grandes estúdios. É necessário observar que a recepção amigável à heroína não torna estes antagonistas doadores ou auxiliares. Quando deixam seu papel de antagonista para serem solidários nas alegrias da heroína, eles são apenas isto: solidários na alegria, sem efetuar o deslocamento da heroína nem a prover de um objeto mágico ou competência para realizar uma prova.

Nesta mesma relação ambígua em que se é *antagonista* em um momento e amigo da heroína em outro, encontram-se Zeniba, Bô e Pássaro Yu. Respectivamente, a irmã gêmea, o filho e o assistente de Yubaba. Zeniba emerge como antagonista em relação à Haku, se o consideramos como herói com seu próprio programa narrativo. Ela tenta recuperar o sinete que lhe foi roubado por Haku e seu método é bastante violento: seus homens-pássaros de papel ferem-no seriamente quando ele está metamorfoseado em dragão. Após a viagem que Chihiro perfaz para a devolução do objeto roubado, ela se apresenta como uma agradável vovó e torna-se responsável, ou mãe e amiga, do personagem Sem-Rosto. A personagem também é um recurso utilizado pelo autor para retardar a trama. Ela pouco acrescenta na fábula, pois quando recobra o sinete roubado, o dano causado à Haku já está resolvido.

O superprotegido bebê Bô que tenta obrigar Chihiro a ser sua companheira de brincadeira ao ponto de quase quebrar seu braço, torna-se depois, transformado em rato pelo feitiço de Zeniba, companheiro de viagem da garota e intercede por ela ao final do filme. O pássaro Yu, ajudante de Yubaba, passa a ser uma mosca que carrega o rato Bô. Ele é quase como um apêndice do bebe Bô, sem a caracterização precisa de seus traços de personalidade.

3.3 As funções como rito de passagem

De acordo com Webster (2005), as funções de Propp (Tabela 1) correspondem às categorias desenvolvidas por dois importantes autores que tratam da mitologia: Joseph Campbell e Arnold Van Geenep. O primeiro estuda a mitologia

comparada, de onde extraiu sua ideia da *Jornada do Herói*; o segundo é antropólogo e notabilizou-se pelo estudo dos *ritos de passagem*.

A Viagem de Chihiro traz um movimento muito semelhante ao de um rito de passagem. Ela é separada de seus pais, recebe uma nova identidade no *outro-mundo* como parte de sua iniciação e depois se reincorpora ao *mundo-aqui*. Tal como ocorre nos modelos de Campbell e Geenep, ela começa sua jornada como uma pessoa e, depois de passar por determinadas provas, retorna ao lar como “outra pessoa”. As funções de Propp, ao esmiuçar cada uma das três etapas (*separação, liminaridade e reincorporação*), detalham este percurso narrativo do rito de passagem da menina Chihiro.

Jornada do herói (Campbell)	Rituais de iniciação (Geenep)	Funções de Propp
<p>Separação: Partida com o herói de um lugar comum para um reino sobrenatural para realizar uma aventura</p>	<p>Separação: A pessoa é separada da comunidade, fisicamente ou ritualmente</p>	1. Afastamento
		2. Proibição
		3. Transgressão
		4. Interrogatório
		5. Informação
		6. Ardil
		7. Cumplicidade
		8. Dano/ Carência
		9. Mediação/momento de conexão
		10. Início da reação
		11. Partida
		12. Primeira função do doador
		13. Reação do herói
<p>Iniciação Encontro com o guardião com o qual se pode lutar ou fazer um acordo. Teste dos auxiliares para saber se o herói é digno de receber ajuda. Viagem ao mundo dos mortos. Batalha com o inimigo. Recompensa</p>	<p>Liminaridade Através de rituais ou experiências físicas o iniciado é transformado ou iluminado.</p>	14. Fornecimento/recepção do meio mágico
		15. Deslocamento
		16. Combate com o antagonista
		17. Marca, estigma
		18. Vitória
		19. Reparação do dano/carência
<p>Retorno O herói retorna ao seu reino, vindo de sua aventura ou de sua estadia no mundo dos mortos. O equilíbrio é restaurado.</p>	<p>Reincorporação Após o ritual, o iniciado pode retornar à sua comunidade com um novo status social.</p>	20. Regresso
		21. Perseguição ao herói
		22. Salvamento (o herói é salvo da perseguição).
		23. Chegada incógnito
		24. Pretensões infundadas (do falso herói)

		25. Tarefa difícil
		26. Tarefa difícil é realizada
		27. Reconhecimento do herói
		28. Desmascaramento (do falso herói)
		29. Transfiguração (o herói recebe nova aparência)
		30. Castigo
		31. Casamento

Tabela 1: Comparação entre as categorias de Campbell, Geenep e as funções de Propp. Adaptado de WEBSTER (2005).

Para Propp, em *Raízes históricas do conto maravilhoso*, o conto era uma atenuação do mito, e este, por sua vez, é derivado e contemporâneo do rito. Quando rito e mito perdem sua sacralidade, tornam-se o conto maravilhoso. É importante notar o paralelo entre os três pensadores: ao rito (categorias de Geenep), seguem-se o mito (categorias de Campbell) e o conto maravilhoso (Propp). A consideração do percurso heroico como ficção é a característica do período *demótico* (FRYE, 2000), onde não há mais o mito vivido no ritual, nem o mito sentido como uma narrativa “real”. O modo de leitura realoca o sobrenatural, de modo que ele já não está mais misturado ao real-aqui, porém se encontra alhures, no *outro-mundo*, onde vigoram as regras do maravilhoso. O *outro-mundo*, em *A viagem de Chihiro*, é o lugar da *liminaridade*, onde se faz a iniciação e Chihiro se transforma em outra menina, diferente daquela do início do filme. A modalidade desse mundo liminar é, no primeiro momento, a *indicativa*, pois desde o ponto de vista de Chihiro e da audiência, tudo o que acontece naquele cronotopo é “real”.

A separação de Chihiro da sua família, em termos proppianos, realiza as funções do afastamento, da proibição e conseqüente transgressão e o dano. É preciso ressaltar que o dano infligido aos pais de Chihiro acontece quando os personagens já estão no *outro-mundo*. O mundo liminar é o palco da “partida”, passando pelas provas do doador até a função “casamento”. Diferentemente do conto maravilhoso, a narrativa de animação não obedece a regras estritas, e as funções não se apresentam nem tão linearmente nem tão ordenadas como naquele. A reparação do dano principal – a transformação dos pais – só acontece somente ao final do filme, em uma posição diferente da que aparecia em um conto maravilhoso de acordo com o sistema de Propp. A *reincorporação*, no modelo de Geenep, será concretizada ao se atravessar novamente

o túnel, que faz às vezes de portal entre este e o *outro-mundo*, ao deixar o mundo liminar. A transfiguração, que em Propp significa a mudança da aparência do herói, representa a finalização do processo de mudança interior de Chihiro.

Como acontece no *fantástico*, o filme *A viagem de Chihiro* deixa-nos indecisos entre o que é natural e sobrenatural. Nos vemos diante do dilema de qual modo de leitura devemos escolher para perceber a narrativa como verossímil. Pensando em termos de modalidades, conforme a teoria de Nikolajeva e Scott (2011) esta incerteza é própria da modalidade *dubitativa*. Por outro lado, pode-se interpretar o que parece ser um dilema do filme – as experiências da protagonista foram reais ou imaginárias – como uma narrativa de crescimento deslocada para as formas do mitológico, do maravilhoso japonês. Deste modo, *outro-mundo* e *mundo-aqui* são dois lados da mesma moeda e um representa a continuidade do outro, como no círculo aberto de uma pintura *sumi*. Uma continuidade cheia de interstícios por onde se insinua o Nada, a inter-relação entre todos os elementos da vida na qual nada tem realidade independente, nada está feito e tudo está continuamente se fazendo.

4 O RITO DE PASSAGEM

4.1 Separação

Embora permeie todo o filme, a mitologia se apresenta de maneira mais aparente no cronotopo secundário. Sua transformação de menina à adulta acontece nesse espaço de transição que é o *outro-mundo*. Neste cronotopo, é que se dá o processo de formação da protagonista. Como um *Bildungsroman* animado, a narrativa demonstra o desenvolvimento da heroína que se inicia com uma postura passivo-agressiva no cronotopo primário e vai se revelando como uma valorosa heroína com o decorrer das experiências. A sua formação não é, pura e simplesmente, o acúmulo de experiências que se sucederão no período de uma vida. Não é o aspecto quantitativo, mas sim o qualitativo o mais importante. Chihiro tem algumas experiências em *um* dado período de sua vida, e que se inicia na viagem para o novo lar no subúrbio e, do modo circular que Petkova observa no conto folclórico japonês, termina no mesmo ponto, ou mais precisamente, num ponto que é o mesmo, espacialmente semelhante na condução, mas qualitativamente diverso. O filme termina de modo parecido ao que começou, porém, a vivência da heroína recobre-lhe de outro valor. No seu olhar inquiridor em direção ao túnel, está a perplexidade e a incerteza sobre os padrões explicativos que devem ser utilizados para avaliar as experiências. Em suma, a experiência do Fantástico que se desdobra em duas: a da própria personagem e a dos espectadores.

Como foi abordado nos capítulos anteriores, a aventura de Chihiro pode ser lida em mais de uma modalidade interpretativa: a modalidade indicativa (que nos dá como verdadeiro o *cotidiano* antes da entrada no outro mundo, assim como o *maravilhoso*, após esta entrada), passando pela modalidade dubitativa (que deixa Chihiro e a nós mesmos intrigados com as maravilhas as quais ela presenciou e participou) até a modalidade optativa, simbólica por excelência.

Pela modalidade indicativa, vemos o trajeto da heroína pela ótica de seu desenvolvimento interior, de sua formação como pessoa, indo de sua situação de imaturidade e infância para outra de maturidade e pré-adolescência. Após analisar o filme *A viagem de Chihiro* em suas conexões com o maravilhoso através das funções de

Propp e das esferas de ação e, em seguida, as conexões como o Fantástico pela hesitação da escolha pela explicação natural ou sobrenatural culturalmente demandada (BESSIÈRE, 2001), cabe ver este filme e seus modos fantástico e maravilhoso como um meio de narrar a evolução psicológica da protagonista. Por esse viés, o que ocorre na modalidade indicativa segue em paralelo com o que se passa na modalidade optativa: aquilo que se vê como *fato* em um contexto maravilhoso ou realista, se revela *metaforicamente* como o que se passa na personalidade da protagonista em suas interações com o mundo adulto.

A maturação de Chihiro é conseguida através da execução de um rito de passagem. Conforme os modelos de Campbell e van Geenep, o rito de passagem se constitui por três fases: a *separação*, a *iniciação/liminaridade* e a *reincorporação*. Ao contrário do que poderia parecer, a separação não acontece fora deste *mundo-aqui* e nem a iniciação se dá unicamente no *outro-mundo*. As fronteiras entre os reinos do natural e do sobrenatural são apenas aproximadamente as mesmas dos períodos preliminares (separação), liminares (iniciação) e pós-liminares (reincorporação), sem que se encaixem com exatidão (Fig. 18). A Separação, por exemplo, acontece já no *outro-mundo*, com a transformação dos pais em porcos e o afastamento dos pais da heroína, colocados em uma granja de porcos. O afastamento é a primeira função de Propp. O afastamento do responsável permite que o malfeitor se aproxime e rapte crianças ou cause qualquer outro tipo de dano. Porém, no que concerne a este filme, o dano ocorre com o afastamento de Chihiro, adiantando o papel de responsável que ela assumirá logo adiante no filme: são seus pais as vítimas de seu afastamento.

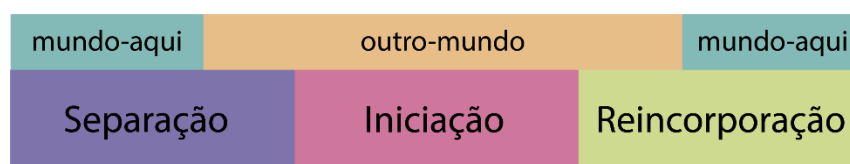


Figura 18 - Etapas e locais do rito de passagem em *A viagem de Chihiro*. Fonte: ilustração do autor

Este período de Separação se inicia com a Transgressão (F3) da Interdição (F2) de se alimentar da refeição dos deuses, o Afastamento (F1) de Chihiro, o subsequente Dano (F8) – que é a transformação e o sequestro de seus pais. Haku aparece como o Remetente, informando (F9) o malfeito a Chihiro e a enviando para o resgate dos pais.

No período da Iniciação (transição), Haku surgirá como doador, ele fornece as informações necessárias para que Chihiro salve sua família, além de dar-lhe os alimentos mágicos que a mantém, na primeira ocasião, visível e, na segunda, revigorada após a exasperante primeira noite no *outro-mundo*. Como auxiliar, na forma de Dragão, ele realiza os deslocamentos de Chihiro. Outros auxiliares também surgem para movê-la dentro da *Aburaya*, como, por exemplo, Kamaji e a adolescente Lin.

As experiências não encaminham Chihiro para o seu aperfeiçoamento pela simples acumulação, nem pelo resultado da avaliação ou reflexão sobre as mesmas. A vivência da protagonista constrói um entendimento intuitivo dos acontecimentos. As experiências se sedimentam em sua psique por um lado e, pelo outro, ela retira os obstáculos que impedem seu coração – *kokoro*, no xintoísmo – de se revelar puro. O coração puro é o sinônimo da sinceridade, uma tradução para a intraduzível palavra *makoto*. O processo não é intencional nem planejado. Os apuros pelos quais Chihiro passa nunca foram desejados. É o seu *kokoro*, seu coração que deseja se expressar à revelia de sua vontade e consciência. E o *makoto* é a própria espontaneidade, como o *wu-wei*, a não-ação dos taoístas: quando Chihiro segue seu *kokoro*, suas ações são naturais, livres do ego e da intenção. A virtude é obtida pela intuição, pelas atividades sem expectativa de lucro. Ao contrário dos funcionários da *Aburaya*, não há cálculo para realizar as boas ações. A maioria dos “vilões” tem essa mescla de bons e maus sentimentos, característica tão humana. Chihiro, ao invés disso, segue o caminho linear, evoluindo em direção ao aperfeiçoamento e à revelação da sinceridade natural de seu coração puro. Enriquecida pelas experiências vividas no *outro-mundo*, Chihiro pode se *reincorporar ao mundo-aqui*, na condição de jovem e não mais criança.

Neste capítulo, iniciaremos com a Separação, na qual a heroína é retirada contra a vontade de seu *locus amoenus*, a infância. Essa separação se dá ainda neste mundo, quando Chihiro segue com seus pais para um novo endereço, longe de seu espaço costumeiro e aconchegante e da companhia dos amigos. Em seguida, discutiremos a forma como se dá a passagem do *mundo-aqui* para o *outro-mundo*, onde terminada a fase de Separação, a heroína viverá sua Iniciação; a presença da Água como um demarcador entre as realidades humana e dos deuses e, encerrando com a transformação do senhor e da senhora Ogino.

4.1.1 Deixando a Arcádia

Há uma interessante dialética nas relações entre os mundos humano e *kami*. Ambos têm funções iguais quanto ao sagrado e ao profano na narrativa dependendo a partir de onde se observa. À primeira vista, o sagrado parece se localizar no espaço-tempo onde vivem os *kamis*, e o profano, por sua vez, no espaço-tempo onde vivem os humanos (Fig. 19). Em termos de relacionamento mitológico, há uma ordem na qual esses dois espaços-tempos podem interagir. Essa é a cultura tradicional que incorpora os deuses na vida cotidiana através do recurso às práticas mágicas, à devoção, à homenagem e ao temor. Os deuses participam da vida no mundo humano para o bem ou para o mal. Embora haja a separação entre sobrenatural e natural, entre sagrado e profano, na prática, a crença elimina essas barreiras por meio dos contatos legalizados pela tradição. Com a prática animista, os dois espaços-tempos conversam sem problema, mesmo que, aos nossos olhos, essa interação seja inteiramente imaginária. O *mundo-aqui*, de onde vêm os Ogino, está originalmente dissociado do *outro-mundo*: uma vez instaurada a descrença e esquecida a tradição, não há mais o contato entre o natural e o sobrenatural como na antiga ordem. Ao entrar em contato com o outro espaço-tempo, dotado de qualidades mágicas, a desventurada família Ogino *reestabeleceu* a coabitação entre o natural e o sobrenatural da antiga ordem, a religião, codificadora dos contatos entre o sagrado e o profano. Sendo o sagrado, neste caso, o mundo dos *kamis*.



Figura 19 - O sagrado e o profano convencionado na mitologia. Fonte: ilustração do autor.

Observando de outro ponto de vista, o sagrado e o profano mudam de posição. Aqui parte-se da heroína, a menina Chihiro. É em volta dela que se reorganizam as noções de sagrado e profano e não dos espaços do *mundo-aqui/outro-mundo*. Sendo que o sagrado se relaciona com a sua infância, ou pré-lapsariano (antes da Queda) e o profano com o *outro-mundo*, uma cópia do pior deste mundo somado às maravilhas do mundo dos deuses. A trajetória da heroína parte do fim da infância para o início da adolescência. Em seu processo de iniciação, ela parte do sagrado em direção aos domínios da morte e da procriação, conforme Eliade (apud NIKOLAJEVA, 2000,

p.6). Caminha do tempo mítico, chamado de *Kairos*, circular, caracterizado pela repetição e pelo ritual, para o tempo linear ou *cronos*. O espaço-tempo da infância cederá lugar ao espaço-tempo da adolescência: da Arcádia-*kairos* para o Aqui-*cronos* (Fig. 20).

Chihiro deixa para trás seu antigo lar, seus amigos e o que lhe parecia tão aprazível. Sua infância era um idílio, o *locus amoenus* de onde ela sentia que nunca deveria ter saído. O tempo de sua infância acontece na frequência iterativa. Tudo se repete: as brincadeiras, a escola, a melhor amiga. O antigo endereço é o lugar perfeito justamente por ser o local onde se localiza a infância. O lar é o refúgio seguro de onde saem o conforto, o alimento, as amizades. É a Arcádia descrita pelos poetas, segundo Nikolakeva (2000, p. 21). Daqui para frente, este mundo perfeito será somente lembrado como a “era de ouro”, o tempo passado idealizado. Este mundo onde os acontecimentos se repetem – a escola, as brincadeiras, os horários de estudo, alimentação, descanso e lazer – e todos os eventos são bem ordenados possui um tempo cíclico e, dito de outro modo, mítico. O mito é reencenado pela repetição do ritual. E, para uma criança, o ritual é esse viver no presente caracterizado pela alimentação, descanso e brincadeira: esse é seu *kairos*.

Tempo em relação à Chihiro	Infância	Adolescência
	kairós (tempo cíclico)	cronos (tempo linear)
	sagrado	profano
	mundo-aqui	outro-mundo

Figura 20 - Tempo em relação à Chihiro. Fonte: ilustração do autor.

Para Nikolajeva (2000, p. 24-25), o lar é o local sagrado que funciona como o centro do universo para a criança. Para a mãe, a nova moradia é um incômodo: as compras do mercado precisarão ser feitas em outra cidade, eles viverão no subúrbio, afastados da comodidade da cidade grande. Para a menina, representa uma alteração drástica no modo de vida com que estava habituada. As características da Arcádia são as seguintes:

1. A importância de uma configuração particular;
2. Autonomia de um espaço feliz em relação ao resto do mundo;
3. Um senso geral de harmonia
4. Um significado especial de lar
5. Ausência de aspectos repressivos da civilização como dinheiro, trabalho, lei ou governo;
6. Ausência de morte e sexualidade;
7. E, finalmente, como resultado, um senso geral de inocência (NIKOLAJEVA, 2000, P. 21, tradução nossa)⁵⁶.

A mudança de lar é o fim do período de idílio. A partida para a realocação da família em um novo endereço quebra a harmonia então existente, da Arcádia na qual nada muda. O paraíso da estabilidade de Chihiro, localizado no *kairos*, o tempo cíclico, dá lugar ao tempo linear, *cronos*. Ao *kairos* corresponde a infância e ao tempo linear a adolescência. A saída do velho lar é, portanto, a saída da infância em direção à adolescência da heroína. Nikolajeva (2000, p. 7) faz um paralelo entre a adolescência e o momento imediatamente anterior à última função de Propp, a coroação ou o casamento. Assim que Chihiro tiver entrado na pubescência, estará apta ao “casamento”, para se enamorar de um estranho menino. A partida mesmo é resultado da mais importante função de Propp, a *Carência*. É a ausência do Idílio que põe a história em movimento.

Três padrões podem ser associados ao lar em diferentes tipos de narrativas (NIKOLAJEVA, 2000, p. 25): a) o padrão *Edipiano*, das histórias domésticas – equivalente a Arcádia; b) o padrão *Odisseico*, em que a casa é o refúgio para onde o herói retorna ao fim de suas aventuras – Nikolajeva o chamará de “Ida e volta”⁵⁷; e c) o padrão *Prometeico*, “onde não há nenhum lar no início da história, e o protagonista cria um como uma parte de seu amadurecimento”⁵⁸. O primeiro, Edipiano, é o período

⁵⁶ “1) the importance of a particular setting; 2) autonomy of felicitous space from the rest of the world; 3) a general sense of harmony; 4) a special significance of home; 5) absence of the repressive aspects of civilization such as money, labor, law or government; 6) absence of death and sexuality; 7) and finally, as a result, a general sense of innocence.” (NIKOLAJEVA, 2000, p. 21).

⁵⁷ “*There and back again*” é o subtítulo do romance *O Hobbit*, de J. R. R. Tolkien.

⁵⁸ “Where there is no home at the beginning of the story, and the protagonist creates one as a part of his or her maturation.” (NIKOLAJEVA, 2000, p. 25).

anterior ao início da narrativa – na qual Chihiro e seus pais ainda estavam na casa antiga – pertencia ao tempo mítico da infância, da frequência iterativa e da segurança que a repetição infinita proporcionava. Embora ela parta de um lar “perfeito”, que é a sua infância, não é para esse lar que ela retornará ao final do filme, como aconteceria no segundo padrão, o Odisseico. O terceiro, o Prometeico, inicia-se com a narrativa, pois não há o lar antigo como refúgio para onde se possa voltar, só resta crescer.

O bilhete dado por uma amiga à Chihiro carrega uma promessa de retorno à Arcádia que dificilmente se cumprirá. Pelo menos não durante o filme: “Boa sorte, Chihiro. Nos veremos de novo. Sua amiga, Risa”. O primeiro buquê de flores recebido foi de despedida. Chihiro se agarra com tanta força às lembranças do passado representadas pelo cartão e pelo buquê, que as flores vão morrendo. Sob o efeito de *cronos*, as flores precisam murchar, secar e morrer. O buquê, que poderia ser um presente associado a uma vida nova, tem o sentido oposto, o de consolo pelo fim da antiga vida. A amizade ficou no passado assim que se adentrou no tempo linear em que as responsabilidades determinam a realização de atos que não são totalmente acompanhados de felicidade, tal como o ingresso em uma nova escola na qual não se conhece ninguém. Conforme se aproximam do novo endereço, mais longe fica o idílio anteriormente vivido.

Veem-se sinais de que a família pertence a uma classe média afluyente. As roupas bem cortadas, a joia no pescoço da mãe, o relógio do pai e o carro Audi indicam que a família possui uma vida confortável. A mudança de endereço pode ter sido motivada por necessidades do trabalho do pai, conforme se deduz dos diálogos. Não se sabe se a mãe é uma dona de casa ou tem um emprego. O que se percebe é que ela também faz essa mudança a contragosto, embora, ao contrário de Chihiro, ela já esteja resignada e tente convencer a menina de que não há grandes dissabores: até a nova escola “não é tão ruim”. A empolgação do pai e a apatia da mãe dizem sobre o papel que cada um representa na família. O pai temerário conduz toda a família conforme as suas vontades, acreditando que se trata do melhor para ela. Como os outros integrantes não parecem estar exatamente satisfeitos, ele precisa oferecer algum consolo: com o tempo hão de se acostumar.

O carro da família sobe por uma ladeira. No alto, está um conjunto habitacional. Era para lá que deveriam ir. O atalho pegado pelo sr. Ogino fez com que se afastassem do endereço correto e agora devem achar algum caminho para retornar à estrada. Ao final do asfalto, há um pórtico de madeira (*torii*) encostado numa imensa árvore (Fig. 21). O *torii* marca a entrada dos templos xintoístas. Se ele está ali, posto de lado, significa que aquele local deixou de ser um lugar de veneração. Inicia-se a estradinha vicinal que avança pelo bosque. Paralelamente a ela, ao lado do pórtico abandonado, veem-se os templos miniaturas, chamados de *hokura*.

Os *hokura* são levantados próximos a um templo maior, colocados na estrada para a proteção dos viajantes e são dedicados aos *kamis* que não têm importância suficiente para que se construa um templo maior para eles (MIZUE, 2005). Eles estão em ruínas, cobertos de limo e apenas alguns deles contêm oferendas. Logo, três associações podem ser feitas com o que é apresentado em "A viagem": a) os *hokura* anunciam indiretamente que ali por perto se encontra um grande templo que, sabemos, é a casa de banhos de Yubaba – seu pórtico de entrada (*torii*) é igual ao dos templos *xintoístas*. Como nenhum dos membros da família Ogino conhece esse código apropriadamente, não são capazes de entendê-los como sinais da proximidade de um local sagrado; b) O pai, que responde à pergunta de Chihiro sobre o que são aquelas "casinhas", tem ainda algum conhecimento da tradição. Chihiro, no entanto, de uma geração mais nova, não faz ideia do que vê ali. Pela despreocupação do pai, os *hokura* não passariam de amuletos de proteção onde os fiéis depositam suas oferendas para os deuses; e c) no mundo de Yubaba existem centenas de *kamis* ocupando posições subalternas, praticamente na condição de escravos. Eles não têm a mesma importância nem poder que Yubaba, Zeniba ou Haku. Eles são capazes de pequenos favores ou pequenas maldades, como realmente o fazem dentro da casa de banho de Yubaba. O culto dessas deidades é uma forma de aplacar seres menores, porém capazes de trazer algum benefício ou malefício.



Figura 21 - O torii no início da estrada de terra. Fonte: A viagem de Chihiro, 2001.

Também entre as árvores, ao lado da estradinha de pedras, Chihiro vê a estátua de algum deus protetor (Fig. 22). Ele é arredondado e tem uma bocarra. Na clareira em frente à entrada do túnel há outra estátua parecida, porém com duas faces, que impede a passagem dos visitantes indesejados. Uma face aponta para o túnel e outra para a estrada, observando os dois sentidos pelos quais se entra e sai do *outro-mundo*. Ela está a uma distância que não impede a passagem, porém se coloca como um signo de advertência. A câmera sobe num *tilt* (movimento da câmera de baixo para cima no vídeo) da estátua até as janelas. Curiosamente, não se mostra o que há acima das janelas, assim como não se verá o que está por trás da torre do relógio do outro lado do túnel (Fig. 23). O diretor nos deixa no mistério se atrás dela há uma parede construída ou uma imensa barreira de árvores. O portal entre os dois mundos não é bem definido visualmente. O espectador precisa deduzir se as árvores que constituem o bosque do lado de fora são a muralha do *outro-mundo* ou se qualquer outra coisa que também não se mostra cumpre esta função. Há um pequeno espaço vazio do lado superior direito da imagem mostrando o azul do céu e do lado esquerdo do plano; ao fundo, veem-se árvores (Fig. 24). Se estas árvores continuam até atrás da torre do relógio não sabemos. Pela lógica, e não tendo sido mostrados outros elementos que poderiam figurar como a barreira entre os dois mundos, as árvores teriam que seguir até passar por trás da construção vermelha. No entanto, entre seis e sete minutos de filme, mãe e filha estão em primeiro plano e logo atrás pode-se ver a torre do relógio. Atrás dela, não há um arvoredo cerrado como visto do lado de fora por onde a família havia entrado (Fig. 25). Eles não perceberam, mas já estão em *outro-mundo*. O túnel

pelo qual caminharam era como o buraco-de-minhoca usado para viagens intergalácticas em filmes de ficção científica. É o lugar que não pertence nem a um lado nem ao outro como um aeroporto ou uma alfândega, os não-lugares por excelência.



Figura 22 - Deus protetor entre as árvores. Fonte: A viagem de Chihiro, 2001.



Figura 23 - Topo da torre do relógio. Fonte: A viagem de Chihiro, 2001.



Figura 24 - A torre do relógio. Fonte: A viagem de Chihiro, 2001.



Figura 25 - Não há floresta atrás da torre. Fonte: A viagem de Chihiro, 2001.

O mundo infantil de Chihiro ficou no cronotopo primário depois de atravessar o túnel. Não por acaso, a heroína, na dublagem brasileira, se recusa, de diferentes formas, a entrar naquele estranho túnel: “Eu estou com medo! Vamos voltar!”, “Não mesmo! Eu não vou entrar!”, “Papai, vamos voltar” e “eu não entro aí!”. Ao final, ela acaba cedendo a imprudência dos pais: “Mãezinha, me espera!”. Assim como a entrada no mundo adulto, a passagem pelo túnel está repleta de incertezas e de perigos.

Como antecipado no início do capítulo, para a protagonista, sagrado e profano são o oposto do que representam para os outros personagens da narrativa. No nível individual, da heroína, a perda do sagrado vai acontecendo quanto mais ela se aprofunda no *outro-mundo*, apesar do caráter sobrenatural deste. No nível coletivo, o sagrado é que se incrementa quanto mais se adentra ao mundo de Yubaba. Chihiro encontra mais e mais exemplos entre os *kamis* de atitudes próprias do mundo adulto

e, portanto, deste *mundo-aqui*. A jornada de Chihiro é a de se tornar adulta em meio à mágica externa a ela, e ao mesmo tempo, perder a mágica interna (da infância) que lhe pertencia antes da aventura. O mundo assexuado e sem morte dará lugar ao mundo sexuado e mortal.

4.1.2 A travessia para o outro-mundo

Ryan (2006, p. 656) define como “*narrativas de multiversos*” (Fig. 26), aquelas nas quais diferentes universos ontologicamente distintos se relacionam. Nelas, estão incluídos três tipos: a narrativa de *exploração transmundo* (*transworld exploration*), a narrativa de história alternativa e as viagens no tempo. Destas três, a que interessa aqui é a primeira delas, da *exploração transmundo*. Este tipo, por sua vez, se subdivide em dois subtipos, dos quais o primeiro é o de *exploração transmundo* propriamente dito e o segundo, da narrativa de viagem *cross-world*. Os exemplos que Ryan fornece inicialmente para o subtipo da *exploração transmundo* vão desde obras literárias como *As viagens de Gulliver* até franquias de cinema como *Jornada nas Estrelas* e *Guerra nas Estrelas*. O que elas possuem em comum é a continuidade do espaço-tempo, não há realmente uma viagem para *outro-mundo*, mas a jornada por um espaço estendido: ilhas adjacentes, no caso de *Gulliver*, e planetas de outras galáxias neste mesmo universo, em *Jornada nas estrelas* e *Guerra nas estrelas*. São navegações, sejam elas feitas de navio, naves espaciais ou quaisquer veículos que não se encaixam na atual tecnologia. As narrativas de viagens maravilhosas desde os gregos, passando pelos relatos medievais sobre o país do Preste João (o mítico rei cristão da Índia) até as divagações dos europeus sobre o que haveria de ser encontrado nas Américas também são jornadas em direção ao diferente, a códigos que referendam um conceito de “natural” que não se aplica ao mundo visível deste lado, ou, melhor dizendo, do lado de quem escreve ou cria o relato.

O outro subtipo, que Ryan chama de narrativa de viagem *cross-world*, é mais propriamente relacionada com o conceito de multiverso. São ontologias de dois mundos ou mais. É aparentada ao conceito da cosmologia física denominado *buraco-de-minhoca*. Os buracos-de-minhoca são os atalhos no espaço-tempo descontínuo pelos quais se acredita que se pode chegar até outros universos ou diferentes locais do

universo (RYAN, 2006, p. 656-7). Não por acaso, Ryan alterna entre o uso de *crossworld* e *wormhole* para designar esse tipo de narrativa. São fábulas nas quais os personagens vão e voltam. Como exemplo, podem-se citar as obras literárias *A bússola de ouro* (Phillip Pullmann), *Crônicas de Nárnia* (C. S. Lewis) e *Harry Potter* (J. K. Rowling).



Figura 26- Narrativas de multiversos (RYAN, 2006). Fonte: ilustração do autor.

As narrativas de buraco-de-minhoca são jornadas restritas ao uso de portais. Os portais são abertos somente “àqueles com poderes especiais (habilidades sobrenaturais, direito de nascimento, seleção entre muitos indivíduos pelos mestres do *outro-mundo*, etc” (RYAN, 2006, p. 657). É característico que estes mundos sejam mundos diádicos (DOLEZEL, 1999, p. 190-194), nos quais coexistem duas ou mais estruturas com regras de “verdades” diferentes, o natural e o sobrenatural, por exemplo. Além das viagens entre mundos (Ulisses e Orfeu no mundo dos mortos, Alice no país das Maravilhas), Dolezel coloca as narrativas mitológicas como exemplos de mundos diádicos. Para Petkova (2013, p. 148, tradução nossa) “o mundo das deidades não está situado em algum lugar distante do mundo humano, mas de alguma forma paralelo a ele”⁵⁹.

A mitologia sempre teve presente a interação entre duas ordens de realidade, a sobrenatural, dos deuses e espíritos, e a natural, na qual os seres humanos atuam cotidianamente. A ordem sobrenatural invadia corriqueiramente a natural, intervindo, seduzindo, prejudicando, beneficiando ou tomando partido de determinados seres humanos. E os seres humanos, eventualmente, podiam acessar essa realidade sobrenatural para visitar seus mortos, roubar o fogo dos deuses e com eles travar cruentas batalhas, sempre com o resultado negativo para si. Nos contos

⁵⁹ “[...] the world of the deities is not situated somewhere far from human world but somehow parallel to it.” (PETKOVA, 2013, p. 148).

maravilhosos, o intercâmbio entre as realidades natural e sobrenatural se dá entre fadas, feiticeiros, xamãs, espíritos e os seres humanos, protagonistas destas narrativas. Às esferas do terreno e do mágico correspondem os seus respectivos domínios espaciais, mesmo que um seja tratado ficcionalmente como físico e outro, às vezes, como puramente espiritual e imaterial. O reino do mágico, do maravilhoso, estaria alhures, acessível apenas através de longas e perigosas jornadas aos mais disparatados locais, como o centro da terra, as ilhas distantes, as Índias, ao novo mundo e ao céu. Os contos maravilhosos, compilados em um momento do processo de secularização da sociedade, mantiveram essa estrutura diádica (DOLEZEL,1999).

O mundo se tornou pequeno após séculos de navegação e investigações astronômicas e as recentes teorias da Física. Os outros lugares, onde residia o maravilhoso, se tornaram menos acessíveis: já não basta subir o monte Olimpo para encontrar os deuses. São imperiosos outros artifícios, uma vez que o outro-lugar do maravilhoso pode ser algum planeta do espaço infinito ou alguma entre as várias dimensões possíveis. Da mesma maneira, o mundo espiritual se secularizou, e a relação indivíduo-sociedade é resolvida simbolicamente por meio do mito; depois da Psicanálise, são resolvidas no âmbito da psicologia individual. O sonho, o transe ou as alucinações provocadas por ingredientes químicos também podem ser as portas para esse outro-lugar.

Para que as interações entre estas diferentes realidades ficcionais aconteçam, é necessária a superação de limites físicos entre os mundos natural e sobrenatural, a possibilidade de diferentes durações entre mundos ficcionais e a constante reavaliação das condições de veracidade e probabilidade dos acontecimentos entre as narrativas primária e secundária, podendo ser, uma e outra, miméticas ou simbólicas. As interações entre os dois mundos ficcionais são representadas por meio de indicadores físicos, que deixam clara a separação entre “este” e o *outro-mundo*. O cenário das narrativas é modificado para que se considere feita a passagem de uma dimensão natural para outra sobrenatural, ou mais precisamente, entre dois níveis de narrativa, a primária e a secundária. A duração entre os dois níveis da narrativa, por sua vez, pode variar e um pequeno lapso de tempo na narrativa primária corresponder ao decorrer de eras na narrativa secundária.

O deslocamento do *mundo-aqui* para o mundo sobrenatural dos *kamis* é realizado através da transposição de um portal. O portal por onde se fará a travessia entre os dois mundos é o misterioso túnel que dá para o parque abandonado. Os túneis aparecem frequentemente durante o filme. O trem do mundo dos *kamis* passa por eles. Quando a família entra na estação abandonada, consegue escutar um barulho de trem, embora nenhum trem seja visto por ali. O que indica que a estação é um limbo, um local intermediário anterior ao mundo dos *kamis* e ao mundo dos humanos, dependendo da direção de onde se parte; ou seja, se se parte do mundo humano ou não. A estação pertence mais à outra ordem de realidade do que a terrena. Caso contrário, a família poderia visualizar o trem e os possíveis passageiros, o que não acontece.

Dannenberg (2007, p. 182–183) faz a distinção entre “contêineres” e “trilhas” que se aplicam à *A viagem de Chihiro*. Nós estamos sempre dentro de contêineres, como uma sala, um prédio e até um carro. Para conectar as partes de um contêiner, é necessária uma trilha. A trilha funciona como um indicador de profundidade destes contêineres. Ao se distanciar do espaço-aqui, a trilha conduz ao espaço-ali, onde se completa a percepção de tridimensionalidade. Dannenberg compreende tanto o contêiner quanto a trilha como imagens-esquema pelas quais estruturamos o que percebemos do mundo. Outros tipos de imagens-esquema seriam o dentro/fora, acima/abaixo, o princípio de um deslocamento, a expansão e a contração. Janelas e portas dão as perspectivas de se estar contido em um espaço e ao mesmo tempo a visão do espaço do lado de fora, e da luz que vem deste. Os esquemas do contêiner e trilha materializados nos portais propiciam as condições cognitivas para experimentar a inteireza e a conexão de diferentes espaços:

O apelativo paradoxo da janela ou porta funcionando como portal nesta configuração verdadeiramente mágica na narrativa de ficção é que a porta ou janela – basicamente uma estrutura mundana para conectar espaços adjacentes em uma localidade – é transformada em uma ponte que conecta mundos distantes (DANNENBERG, 2007, p. 191, tradução nossa)⁶⁰.

⁶⁰ “The appealing paradox of the window or doorway as portal in this truly magical configuration in narrative fiction is that the door or window – basically a mundane structure for connecting adjacent spaces in one locality - is transformed into a gateway which connects distant worlds.” (DANNENBERG, 2007, p. 191).

A trilha que leva ao *outro-mundo* não é fácil de ser encontrada (Fig. 27). Ela está escondida entre as árvores, em lugares onde o acesso é difícil e desencorajador. A vontade decidida, o acaso ou o destino podem levar o iniciado para a trilha. O espírito aventureiro do pai (que é puro acaso) soma-se ao amadurecimento físico, que é o destino inescapável da protagonista. O acesso é dificultado pelas muralhas verdes e a parede acima da entrada do túnel. O mundo adulto deve estar cercado e protegido das invasões prematuras (NIKOLAJEVA, 2000, p. 23).



Figura 27 - Trilhas e contêineres. Fonte: ilustração do autor.

Em *A viagem de Chihiro*, a primeira trilha é o túnel cuja porta deve ser atravessada. Do lado de fora, está um *outro-mundo* ainda não completamente visível. A estação ferroviária é um contêiner: como uma alfândega, na qual se está em uma área internacional, ou, a partir dos termos utilizados até aqui, uma área “entre mundos”. Quando se deixa o túnel e se põe os pés na estação continua a transição entre os mundos e as ordens que legitimam ou não o sobrenatural. Da estação em diante, é a ordem dos *kamis*, na qual humanos e deuses, natural e sobrenatural convivem:

[...] duas variáveis principais na representação da janela ou porta são a) a natureza dos espaços que ela *conecta* em sua função como um portal e b) a representação do espaço *intermediário* que a janela ou a porta, funcionam como portal. Em particular, a facilidade de movimentar-se da janela ou porta para um novo espaço toma diferentes formas como mudança de paradigmas literário e cultural” (DANNENBERG, 2007, p. 181, tradução nossa)⁶¹.

O túnel marca a passagem de um *cronotopo* (espaço-tempo) a outro. O cronotopo é conjunto temático revestido por um espaço e tempo que o distinguem. Este termo bakhtiniano foi utilizado por Nikolajeva e Scott em substituição aos termos “mundo primário” e “mundo secundário” utilizados por J. R. R. Tolkien, em seu ensaio *Sobre contos de fadas*. O Mundo primário de Tolkien diz respeito ao mundo ficcional “real”, a representação realista de uma história, e o secundário, o mundo maravilhoso.

⁶¹ “[...] two key variables in the representation of the window or doorway are a) the nature of the spaces which it *connects* in its function as a portal and b) the representation of the space in-between that the window or doorway as portal constitutes. In particular, the window or doorway's facilitation of movement into a new space takes on different forms as literary and cultural paradigms change.” (DANNENBERG, 2007, p. 181).

O Mundo primário acaba sendo confundido, algumas vezes, com o mundo em que nós, leitores de carne e osso, vivemos ou com a instância extradiegética. Por esta razão, é mais adequado utilizar-se do termo cronotopo, que se restringe ao conjunto espaço-tempo ficcional, sem fazer a distinção usual entre realismo e ficção. Tudo é ficção no cronotopo.

Pista para eventos futuros, o túnel encaminha os personagens para o que parece ser uma estação de trem, o ponto de espera entre um destino e outro. Sua arquitetura, no entanto, não parece funcionalmente adequada para uma estação de trem. Como os pequenos templos (*hokura*) e o pórtico (*torii*), ela marca a aproximação com o sagrado. Miyazaki usa do ecletismo aqui e coloca símbolos do sagrado exógenos à cultura japonesa. Os vitrais coloridos, o teto abobadado, as colunas e um bebedouro que se aparenta a uma pia batismal remetem às igrejas cristãs góticas (Fig. 28). O ecletismo próprio do Japão do pós-Segunda Guerra, em que várias novas religiões surgiram com elementos mistos do xintoísmo, budismo e cristianismo. Do outro lado da estação, a torre ostenta um relógio em estilo vitoriano. Mais uma mistura.



*Figura 28 - Frames da estação de trem: aparência de uma igreja ocidental.
Fonte: A viagem de Chihiro, 2001.*

De acordo com Wright (2004, p.7), há um paralelismo entre os pequenos templos que Chihiro avista na entrada na mata e o *outro-mundo*. Os pequenos templos

são uma forma de emoldurar a natureza de modo a criar um foco observável e limitado para a reverência de um objeto que, por si, está além da observação e é infinito. A natureza se acha no interior dos oratórios e, o divino, na perspectiva do Shintô, não é distinto da natureza. A separação entre o mundo material e o espiritual não fazia parte do antigo Shintô: o sagrado estava em íntima conexão com o mundano. Todo local era um altar. A reverência era realizada nas florestas, nas margens dos rios, diante de árvores. Os *hokura*, neste sentido, se tornam um auxílio para delimitar e materializar em um objeto pequeno e “contemplável” o sagrado que está na natureza. O *kami* que tem um papel semelhante ao *mana* dos polinésios: uma alma do mundo e várias almas dos objetos particulares. Os *hokura* serão mais tarde considerados como lares para os *kami* construídos pelos devotos.

O ruído do trem é ouvido muito sutilmente. Os túneis são os caminhos por onde passam os trens. Segue a dúvida quanto à estabilidade das proporções entre os mundos. O túnel não parece tão espaçoso quando a família Ogino o atravessa, mas precisa ser largo o suficiente para que abocanhe um trem em movimento. Seriam regras diferentes do espaço-tempo para os mundos natural e sobrenatural? Em *A Viagem*, a mudança de cronotopos é percebida a) ao serem modificados os códigos que regulam o aparecimento do sobrenatural; b) ao serem modificados os cenários onde ocorrem as aventuras da heroína, deslocados para um Japão mítico, com a arquitetura do passado desta nação em contraposição ao cenário urbano contemporâneo; e c) pela diferença entre as durações das narrativas primária e secundária – parece ter se passado muito mais tempo no cronotopo primário do que no secundário. Este último fenômeno é chamado de *paralepse*, termo da narratologia cunhado por Genette e adaptado por Nikolajeva para esta diferença de duração entre dois cronotopos. No cronotopo mítico, é o do tempo cíclico: todos os eventos são iterativos, o que pode ser representado pela conjugação dos verbos no pretérito imperfeito (estava, fazia). Um cronotopo que procure imitar o mundo “real” tem o tempo linear. Nas narrativas que envolvem a interação entre esses dois cronotopos é comum colocar a duração do tempo no cronotopo mítico mais longo do que a do cronotopo “realista”, como acontece nas *Crônicas de Nárnia*, em que os irmãos, tendo passado vários anos no mundo de Nárnia, atravessam o armário e no mundo primário não se passou mais do que um instante. Do mesmo modo, os espaços também variam entre os dois mundos. O túnel

de entrada, que não parece tão espaçoso quando os familiares o atravessam, consegue ser espaçoso para a passagem do trem. O campo entre a torre do relógio e o início da cidade de Yubaba se tornam imensos ao serem cobertos pela água. Na caminhada depois da torre, a família se equilibra sobre pedras de um leito seco de rio. Muito discretamente, corre entre as pedras filetes de água. Com o descer da noite, se observará que, da bocarra de uma estátua-sapo, escorrerá a água que preencherá o oceano entre a cidade de Yubaba e a cidade dos *kamis*. O *outro-mundo* se insinua pouco a pouco.

A entrada no túnel se assemelha à entrada do noviço em uma caverna (NIKOLAJEVA, 2000, p. 12). Ele não sabe o que o espera do outro lado. Chihiro discorda da temeridade dos adultos em adentrar em um túnel em que não se sabe onde vai dar. Sua resistência em assumir os riscos do desconhecido demonstra um pouco de sua relutância em crescer. O escuro do túnel pode bem encaminhá-los para o escuro da morte. Como a vanguarda da exploração veio dos adultos, seus pais, coube a ela, como menina e filha, segui-los, ainda que receosa. Aqui, como em outros pontos da narrativa, os papéis se invertem. Chihiro tem medo do desconhecido, próprio de uma criança, que aceita cautelosamente o que os pais dizem não ter perigo algum. Por outro lado, é ela a voz da razão que não é ouvida pelos seus pais. Ela atua como a consciência protetora deles que alerta para o possível dano que será infligido às pessoas ousadas demais.

O túnel marca o derradeiro limite entre o sagrado e o profano: é a porta de entrada para o lar dos *kamis*. O templo e o *outro-mundo* são os locais sagrados e puros rodeados pela mata. De acordo com Wright (2004, p. 7, tradução nossa), “entrando neste espaço, eles [Chihiro e seus pais] permitem que os elementos os capturem: o vento puxa-os e a água os mantém ali⁶²”. O vento empurra-os para o *outro-mundo*. É um convite para o malfeito.

Do outro lado, um parque temático em ruínas conta uma história de decadência econômica e também de decadência cultural: ao invés da apreciação da história se deseja o entretenimento. A tradição cultural vai sendo substituída por um arremedo voltado para o lucro:

⁶² “By entering into this space, they are allowing the elements to capture them: the wind pulls them in and the water keeps them there.” (WRIGHT, 2004, p. 7).

O fato que este lugar foi originalmente um parque temático alude que Miyazaki pode estar apresentando o Japão do período da bolha e pós-bolha [econômica] como um vasto simulacro, um lugar onde autenticidade, história e memória não desempenham mais nenhum papel importante (NAPIER, 2005, p. 183, tradução nossa)⁶³.

A cidade do *outro-mundo* reencena o Japão da era Meiji, seus prédios e interiores misturam o oriental e o ocidental. O Japão se abriu para o mundo e, paralelamente a esta abertura, veio a agonia de suas próprias tradições. Os *kamis* foram perdendo sua vida no *mundo-aqui* e precisavam de um novo lugar para si. Assim como o trabalhador busca um passeio no parque separado do seu cotidiano que simula o mundo real preenchendo-o com aventura e fantasia, os *kamis* construíram para si um local de lazer e repouso, uma casa de banhos, que os afaste de seu habitat diário e, preferencialmente, mantenha distantes os indesejáveis humanos. Ironicamente, tal qual o Japão Meiji emulou a cultura ocidental, o *outro-mundo* emula a cultura consumista do *mundo-aqui*. Mesmo os deuses encontram-se degradados.

4.1.3 Água

A água é o tropo mais utilizado em *A viagem de Chihiro*. Ela surge durante a narrativa tanto como imagem quanto como alusão; assim, é representada em um acontecimento presente através da imagem e em um acontecimento prévio através do diálogo. Sua presença é o elemento temático de ligação entre as funções proppianas da narrativa e o processo de autoconhecimento da protagonista. Segundo Bak (2008, p. 5, tradução nossa), “a imagem da água é fonte de todas as possibilidades, da morte e do renascimento⁶⁴”.

A água está ligada inextricavelmente ao *outro-mundo*. Na fase anterior à passagem pelo túnel veem-se as árvores, a estrada rural e antes dela, a cidade com suas estradas e edifícios. Nada de água: ela só se apresentará no cronotopo secundário. O cronotopo primário é o lugar da solidez, do presente e da modernização. Em outras

⁶³ “The fact that this wasted site was originally a theme park hints that Miyazaki may be presenting Japan of the bubble and post-bubble period as a vast simulacrum, a place where authenticity, history, and memory no longer play important roles.” (NAPIER, 2005, p. 183).

⁶⁴ “The image of water is the source of all possibilities, death and rebirth.” (BAK, 2008, p. 5).

palavras, é o Japão atual na visão de Miyazaki. O cronotopo secundário, por sua vez, encontra-se preenchido pelo passado, por uma industrialização primária como um Japão da era Meiji, que se esforça por assimilar a tecnologia do ocidente enquanto vive suas próprias tradições. Visualmente, em algumas passagens, tem-se a impressão de se estar vendo um épico que mistura o Japão pré-moderno com a estética *steampunk*⁶⁵.

Duas barreiras líquidas separam a *Aburaya* de outros lugares dentro e fora do *outro-mundo*: a primeira das barreiras é o rio que se forma entre a escadaria que dá para a rua dos restaurantes e a torre do relógio; a outra é o mar imenso que se forma após a chuva noturna e que torna ainda mais longínqua a porta de saída para o *mundo-aquí*. Em uma das margens, está a misteriosa cidade que, ao início da exploração pelos temerários Ogino, era um amontoado de casas em ruínas e, à noite, ao contrário, é uma vila repleta de luzes vibrantes como de um parque de diversões. Em outra margem, distante da vista, está o pântano que abriga Zeniba, a irmã de Yubaba. O *outro-mundo* está repleto de água e a *Aburaya* é uma ilha em meio a um inesperado oceano que a separa das outras localidades dentro do mundo dos *kamis* e fora deste mundo por tornar inacessível a passagem que permitiria o retorno de Chihiro e de seus pais. A elasticidade dos limites que a água impõe reforça ainda mais a aparência do *outro-mundo* como um lugar de sonho. Quando Chihiro está incorporada ao *outro-mundo* como trabalhadora da *Aburaya*, metaforicamente, a distância insuperável entre a casa de banhos e a outra margem refletem a impossibilidade (ainda que temporária) de se retornar ao caminho por onde ela e seus pais tiveram a infelicidade de chegar: o túnel escondido na mata.

A água é o elemento distintivo do *outro-mundo*, uma das fronteiras a serem atravessadas para se chegar ao coração do lar dos *kamis* – neste filme, a casa de banhos de Yubaba. No *Shinto*, o local sagrado, o templo dos *kamis* não pode ser adentrado pelo devoto. Os *torii* marcam o limite que não deve ser ultrapassado pelo fiel. Na ficção de Miyazaki, barreiras intermediárias se sucedem para delimitar os espaços destinados, respectivamente, aos humanos e aos *kamis*. Os pequenos altares e as estátuas protetoras com que Chihiro depara-se no trajeto da família com seu carro pela estrada

⁶⁵ Ficção científica que mescla elementos futuristas e do século dezenove. O anime *Steamboy* (2004), do diretor japonês Katsuhiro Otomo, segue este estilo e apresenta um mundo em que a alta tecnologia deriva do uso da máquina à vapor.

rural indicam a proximidade do marco oficial de separação entre os mundos. Em um templo, este marco seria o *torii*; em *A viagem de Chihiro*, o túnel realiza esta função. Quando se entra na estação de trem abandonada, a luz que entra pela janela multicolorida e a fonte de água que aparenta ter sido recém usada remetem à atmosfera de uma igreja cristã com vitrais que contam histórias religiosas e uma pia batismal. No contexto xintoísta, a pia serve como um objeto de purificação antes de se conectar com o sagrado.

A família Ogino se aventurou a entrar no túnel, a despeito dos aflitos apelos de sua filha. O leito seco do rio por onde eles andam, após a saída da estação, é o derradeiro limite e o aviso para os invasores humanos: “Afastem-se daqui, antes que anoiteça”. A advertência de Haku dirigida à Chihiro coube também aos seus desafortunados pais. Quando mais perto se chega da *Aburaya*, mais perto se está do mundo dos *kamis* e mais longe do mundo humano. Afastar-se do mundo humano é ser raptado pelos *kamis*, é ser um *kamikakushi*.

Nas pedras do leito seco correm discretos e quase invisíveis filetes de água. De onde eles vêm? Têm mais de uma origem? Quando Chihiro fugiu assustada pela visão de seus pais transformados em suínos, ela corre para a escadaria por onde a família havia entrado na rua de restaurantes. Para sua surpresa, pisa nos degraus da escada e se afunda até os ombros na água que preenche o seu caminho. O líquido escorre da boca da estátua de um batráquio. Nem uma gota saíra dali quando a família subiu as escadas. Porém, podia-se ver os fiozinhos de água entre as pedras. O rio que se espalha pelo país das deidades chega de todos os lados. Sua origem indefinida é reforçada ao Chihiro ver o mar que separa a sacada do seu dormitório e a cidade brilhante na outra margem. Para Lin – que o exclama sem nenhum assombro – as águas que separam a *Aburaya* do resto do *outro-mundo* são o resultado da chuva torrencial da noite anterior. Como espectadores, vimos duas outras fontes: a boca do batráquio de pedra e os filetes que se esgueiravam no leito seco.

O igarapé enche rapidamente o campo ordinário que se imaginava ser um parque de diversões abandonado. A água transforma os campos e ruínas. A extensão do *mundo-aqui*, o cronotopo primário, que se visualiza nas casas destroçadas com as madeiras apodrecidas depois da invasão das águas, torna-se definitivamente o mundo

dos *kamis*. As distâncias se agigantam juntamente com a formação do rio: a torre do relógio está muito mais longe do que antes, assim como a cidade misteriosa das luzes multicoloridas que surgiu ao lado dela. O espaço se dilatou. O cronotopo secundário é o das distâncias que se estendem preenchidas pelo elemento água. O país dos *kamis* é, logo, uma ilha dentro de ilhas. No arquipélago japonês, uma ilha se constituiu portal adentro. O *torii* recostado na grande árvore, o túnel e a estação de trem formam um complexo de portais. O primeiro é simbólico e os outros dois, factuais – através deles realmente se chega ao *outro-mundo*.

Sobre o oceano, Chihiro liberta Haku pela segunda vez. O encantamento quebrado com a deglutição do bolinho amargo foi a primeira libertação. Os elementos da natureza têm poder sobre os intrusos: quando Haku encontra Chihiro chorando atrás de uma cerca viva, ela está com as pernas imóveis e pesadas, presas ao chão. O encantamento que o aprendiz utiliza para restituir-lhe os movimentos é: “Em nome do vento e da água dentro dela, solte-a”. Nesta cena, o vento que puxava Chihiro para dentro do túnel, juntamente com a água que cercará a cidade de Yubaba, são as forças naturais que prendem suas pernas ao chão e representam a prisão definitiva da família Ogino no *outro-mundo*. A água, sobretudo, marca o cerceamento da liberdade e o distanciamento progressivo do mundo humano. Enquanto o senhor e a senhora Ogino se distanciam do humano pela transformação em animais, Chihiro continua humana pela consciência de si – ilustrada pela metáfora do verdadeiro nome – mas se afasta do mundo humano pela impossibilidade física de chegar à outra margem e alcançar o cronotopo primário, espaço e tempo da humanidade.

O oceano formado após a chuva funciona ainda como cenário para a batalha entre Haku (personificado como dragão) e os pássaros de papel de Zeniba, e o acesso ao trem que corre sobre os trilhos submersos. Haku despenca no oceano e emerge dele. Sob a água, os inimigos não lhe alcançam e ele ganha algum tempo. Chihiro consegue identificá-lo como Haku, o dragão avistado no céu após sua visita, acompanhada pelo aprendiz, ao chiqueiro de Yubaba. O trem desliza com seus *kami*-trabalhadores sobre a água até o ponto onde descem Chihiro e seus companheiros de viagem.

A segunda libertação de Chihiro, promovida por Haku, é obtida com a lembrança do seu verdadeiro nome. A história de ambos começou nas águas, mais

precisamente, as águas do próprio Nigihayami Kohakunushi, o rio onde Chihiro havia caído na infância. A história do casal se completa sobre o oceano: o dragão se torna Haku e todos despenham em direção ao imenso mar, antes do voo rasante acompanhado por lágrimas que sobem como pequenas bolhas dos olhos de Chihiro. O espaço acima das águas é o templo onde se realiza a função do *Casamento*, ou antes, o *Noivado* dos heróis.

O deus-fedorento, que será um dos doadores de Chihiro, também é um deus da água, um rio. Como em outros filmes de Miyazaki (*Nausicaä, Princesa Mononoke*), a sua deterioração é resultado da ação humana. Como deus e rio, ele simultaneamente representa a poluição ambiental e a degradação dos valores comunitários implicados no caminho dos deuses ou *kamis*, no qual qualquer coisa na natureza é digna de reverência, pois tudo tem alma.

O *outro-mundo*, embora repleto de maravilhas, parece ser da mesma substância que o *mundo-aqui*. Há a corporalidade que se infere do consumo abundante de alimentos, da necessidade de se banhar e da ameaça de ser devorado (no caso de ser transformado em porcos como os pais de Chihiro).

4.1.4 Transformação

O pai de Chihiro tomou um caminho errado. Se ele houvesse se mantido na via correta, a história tomaria outro rumo, ou mais provavelmente não aconteceria. Afinal, que boa história pode surgir quando tudo dá certo? Mesmo as narrativas que dão conta de paraíso além-mar e além-vida só são interessantes na medida em que procuram compensar os danos ou as carências que são sentidas aqui, em nosso atual endereço e nesta mesma vida. Quando a família já está no suposto parque temático, Chihiro resolve perambular pelas ruas do parque enquanto seus pais se refastelam com a vistosa comida encontrada tão solícita sobre o balcão de um dos estabelecimentos. Receosa e prudente, ela prefere não se alimentar de uma comida da qual não conhece o dono e que não sabe a procedência. Em termos proppianos, Chihiro cometeu um *Afastamento* (F1). No conto popular russo, o termo se aplicava ao afastamento dos adultos ou responsáveis que terminava por abrir espaço para o rapto de crianças,

noivas ou princesas ou um dano qualquer. Com um pai temerário e uma mãe submissa, Chihiro é logo aqui colocada como a responsável, a menina prudente que precisa tomar conta dos adultos e refletir por eles. Como o grilo falante em “Pinóquio”, ela é a voz externa da consciência para quem naturalmente não a tem. Longe dela, a prudência de seus pais que era pouca chega ao limite do quase-nada. Eles se entregam sem controle a glotonaria. Descobre-se, então, que uma regra foi quebrada: não se deve comer do alimento reservado aos deuses. Houve, portanto, uma *Transgressão* e o resultado desta é o *Dano*, um dos motores da trama, segundo Propp (o outro é a carência). Porém, ao contrário dos contos maravilhosos, não é a falta de vigilância de Chihiro que oportuniza o aparecimento da desgraça. A ação dos pais independe da vigilância da filha. O afastamento, então, não é causa, mas o elemento anterior e contíguo ao dano.

Chihiro é o enunciador involuntário da proibição. Ela é quem se recusa a entrar no túnel e, depois, a se alimentar da comida dos deuses. Ela é a consciência que faz a admoestação por intuição e não por conhecimento. As regras do *outro-mundo* são desconhecidas e só se tornam explícitas após Haku informá-las a Chihiro. Só então, a Proibição e a Transgressão se tornam nítidas para a protagonista. A união das duas forma um dos pares de funções que sempre aparecem acompanhados de acordo com Propp.

O *Ardil* (F6) precisa da *Cumplicidade* (F7) das vítimas. Elas se deixam enganar devido aos seus sentimentos de ganância. É algo que pode ser atribuído aos pais de Chihiro e às outras prováveis vítimas, os outros porcos da granja de Yubaba. Ao ultrapassarem a estação e os campos, a família Ogino se depara com lindas lanternas típicas espaçadas em fios pendentes dos postes. É a bela rua do comércio. A cidade de Yubaba é um *shopping center* e parque de diversões ao mesmo tempo. A senhora Ogino acha aquilo adorável e se lamenta por não terem trazido comida. O delicioso aroma chega aos narizes e, após uma viagem, um banquete vem a calhar. Um escuso meio para aprisionar humanos incautos. A realização do desejo no balcão repleto de comidas saborosas é uma forma de *Ardil*. Come-se o alimento dos deuses e eis que se está preso no mundo deles. Um modo barato para se conseguir os trabalhadores e suprimentos alimentares. Basta iludir a todos, empregar alguns e devorar os outros.

O suposto parque temático depois se revelará à Chihiro como um complexo de lazer para os *kamis*. Neste complexo, o prédio principal é a casa de banhos de Yubaba, a dona do lugar. Yubaba consegue seus serviços por meio do logro, apoderando-se de seus nomes. Para atrair as suas vítimas, seja para escravizá-las seja para transformá-las em porcos (ou seja, alimentos), há um artilho que combina o vento que atrai as folhas para a entrada do túnel (uma metáfora para a perigosa atração de um local proibido) e a mesa fausta, à disposição. Se se alimentam do banquete destinado aos deuses, os comensais inoportunos pagam com a própria transformação em porcos. Paira sobre eles a ameaça do canibalismo.

A transformação dos pais e sua posterior salvação são elementos que contribuem para a atmosfera do fantástico encontrada no filme, ou, entendido de outro modo, a interpretação na modalidade *dubitativa* de Nikolajeva. Como observa Petkova (2013, p. 148, tradução nossa) a transformação e sua reversão ocorrem inteiramente longe das vistas do espectador do filme: “Nós não vemos o ocorrido na tela, nem vemos como os dois pais retornaram à sua aparência humana. Então a questão que surge é se, afinal de contas, os pais foram mesmo transformados”⁶⁶. Quando Chihiro retorna de seu passeio, ela encontra enormes porcos vestidos com as roupas de seus pais, no entanto, a transformação não foi vista; assim como ela encontra seus pais na aparência humana a aguardando na saída do túnel sem que, novamente, a transformação tenha sido vista, seja pela protagonista, seja pelo espectador.

Caminhando pelas ruas de restaurantes, Chihiro para em frente a um prédio, de cuja chaminé sai uma fumaça branca. É sinal de que existe alguém dentro daquele prédio e há algum tipo de atividade humana. É o prédio principal da estação de banhos de Yubaba. Conduz à sua porta uma pequena ponte ladeada por corrimões vermelhos. Apoiando-se neles, Chihiro vê lá embaixo, outro túnel, escavado na pedra, de onde sai um trem. Não é possível saber sua procedência nem seu ponto final. Mais adiante no filme se saberá um dos locais para onde ele leva. Debruçada no corrimão, ela é vista por Haku, que a manda embora. Saindo dali, ela retorna e encontra seus pais transformados. Após a constatação da transformação dos pais em porcos e a

⁶⁶ “[...] we do not see it happen on the screen, neither do we see how the two parents return their human appearance. So the question is rising whether the parents are transformed after all.” (PETKOVA, 2013, p. 148).

informação do dano por Haku, Chihiro é instada a tomar conta de si e do salvamento de seus pais. É a partir daí que começa a fase da Iniciação.

4.2 Iniciação

Como mencionado anteriormente, duas modalidades de interpretação ocorrem simultaneamente em *A viagem de Chihiro: a indicativa* (mimética) e a *optativa* (simbólica). A indicativa nos mostra a narrativa como ela é sem colocar em dúvida a sua realidade. Assim, tanto faz se se trata de uma história realista ou maravilhosa; ela será real dentro de seus próprios termos. Os acontecimentos no *outro-mundo* são sobrenaturais e não têm semelhança com o natural do *mundo-aqui*, do qual temos uma referência concreta fora da diegese. No entanto, na diegese, eles são perfeitamente cabíveis e, por assim dizer, “reais”. Esse é o aspecto indicativo da interpretação.

Quando se analisa o filme de maneira simbólica, pela modalidade *optativa*, ele é assistido como a representação na diegese (em imagem e som) do que sucede no interior da personagem principal. As dificuldades internas ou subjetivas de Chihiro como uma menina a caminho de uma mudança são objetivadas na forma de acontecimentos externos. Como a diegese nos é apresentada pelo que vemos e ouvimos (como mimese), fazemos o caminho inverso da personagem: chegamos aos seus sentimentos e fazemos nossa interpretação simbólica por meio da representação objetiva da modalidade indicativa. Deste modo, a narrativa de *A viagem de Chihiro* pode tanto ser “lida” como uma aventura de viagem *cross-world* ou *buraco-de-minhoca* (Ryan, 2006) ou como uma jornada interna, de formação e amadurecimento. Em outras palavras, um processo de iniciação. Para Petkova, o que torna essa iniciação *sui generis* é a sua integração com os valores japoneses:

A heroína empreende uma jornada para o seu eu interior e simultaneamente libera a si mesma; ela se torna independente, sábia e autoconsciente. O processo de transformação interior é cumprido através da integração com a comunidade e sem quebrar os laços familiares, o que a torna diferente do herói clássico de Joseph Campbell (1960), ainda que a heroína se mantenha fiel ao estilo típico dos heróis de Miyazaki que 'despertam internamente' um poder invisível dentro de si (Yamanaka, 2008: 246). Ao mesmo tempo, seu caminho para a adolescência é marcado pelos valores japoneses tradicionais, nascidos em muitos séculos de interação filosófica e religiosa entre os

ensinamentos do Xintoísmo, Taoísmo, Budismo e Confucionismo (PETKOVA, 2013, p. 146, tradução nossa)⁶⁷.

Segundo Propp (2002, p. 54), a iniciação é “uma instituição própria do regime tribal. Esse rito ocorria no momento da puberdade. Ao cumpri-lo, o jovem era introduzido na sociedade tribal, da qual se tornava membro investido de plenos direitos, ao mesmo tempo que adquiria o direito de se casar. Essa era a função social do rito. [...] acreditava-se que durante o rito o rapaz morria e ressuscitava como um novo homem”. O texto de Propp se refere a uma iniciação masculina, portanto, temos que invertê-la quanto ao gênero: Chihiro é uma menina. Ela passa por este momento de transição da infância para a adolescência, fisiologicamente, a puberdade. A introdução no mundo de Yubaba equivale ao rito de iniciação do qual ela sairá uma “adulta” com a permissão para se casar. Em outras palavras, “adulta” e “casar” são equivalentes, na fábula, a envelhecer e se tornar fisiologicamente capaz de se reproduzir. Embora fisiologicamente apta, não é isso que acontecerá, obviamente. A mudança fisiológica se reflete na aptidão para apaixonar-se, de ter o sentimento de afeto pelo outro além da simples amizade.

Para que o rito possa ocorrer, o noviço deve ser afastado da aldeia, o que equivale, em *A viagem*, a se afastar do lar (o local seguro da família) ou da cidade (o local seguro para os humanos). A partida do lar é parte da iniciação (NIKOLAJEVA, 2000, p. 16). A família entra com o carro por um bosque, tal como os participantes do rito entram na floresta, o lugar do rito de iniciação por excelência. Nos mitos, as entradas dos mundos subterrâneos são cercadas por florestas impenetráveis (PROPP, 2002, p. 55-57). A floresta é a porta do Inferno.

Do outro lado do túnel, sobre os campos que se movimentam com a força do vento, estão casas arruinadas e estátuas. A interpretação do pai foi de que se tratava de um parque temático da década de 1990, abandonado devido à recessão econômica

⁶⁷ "The heroine undertakes a journey to her inner self and simultaneously frees herself; she becomes independent, wise and self-aware. The process of inner transformation is accomplished through integration within the community and without breaking her familial bonds, which makes her different from the classical hero of Josef [sic] Campbell (1960), yet the heroine remains true to the typical style of Miyazaki's heroes who internally awake 'an invisible power within themselves' (Yamanaka, 2008: 246). In the same time her path to adolescence is marked by traditional Japanese values, born in the long centuries of philosophical and religious interaction between the teachings of Shintoism, Taoism, Buddhism and Confucianism." (PETKOVA, 2013, p. 146).

no Japão. Quando um imenso mar cobre toda a extensão entre a cidade de Yubaba e áreas próximas à torre do relógio, de longe Chihiro pode ver luzes e movimentação deste local. A vila morta durante o dia se transforma durante a noite na movimentada cidade para onde Lin, a companheira de quarto de Sen (o novo nome de Chihiro), deseja se mudar algum dia. A cidade *kami* adjacente à torre do relógio perdeu sua vida neste mundo: os casebres estão em ruínas, os telhados cobertos de limo. Ela também é um *kamikakushi*, teve sua alma roubada para o *outro-mundo* e faz companhia aos outros mortos ou abduzidos. As estátuas de enorme cabeças com bocarras e sem o estante do corpo se assemelham aos funcionários de Yubaba que serão vistos logo depois pela protagonista.

A iniciação é a entrada no país da morte. Os *kamis*, como espíritos das coisas, encontram-se numa dimensão extra, que não é a mesma que suas contrapartes materiais, do *mundo-aqui*, porém que não difere em substância, visto que o que se vê ao atravessar o portal que une estes mundos é quase uma cópia – ainda que recheada do maravilhoso – do que se encontra do lado dos humanos. O mundo espiritual xintoísta não é destacado deste mundo e diferente em substância. Antes, seria “um tipo de réplica do mundo dos vivos, no qual as almas mortas apreciam roupas, casas e comidas nas mesmas dimensões de espaço e tempo que os vivos, embora imperceptíveis aos sentidos humanos⁶⁸” (BLACKER, 1967, p. 125). É sólido, material e sensorial. Todos estão aparentemente sujeitos à morte ou ao sofrimento físico. É para este mundo que alguns *kamis* podem levar suas vítimas. O desaparecimento de uma pessoa (criança ou mulher) no mundo real poderia indicar um rapto para escravidão, violência sexual ou ambos: uma forma eufemística para um violento sequestro. Para Staemmler (2005, p. 343, tradução nossa), pensar esses sequestros como um rapto realizado por um *kami* seria uma “crença consoladora que o membro perdido da família não tenha sofrido um terrível acidente, mas, ao invés disso, tenha partido em uma interessante jornada e que pode retornar algum dia⁶⁹”.

⁶⁸ “Yumeikai seems to have been a kind of replica of the world of the living, in which the dead souls enjoyed clothes, houses and food in the same dimensions of space and time as the living, although imperceptible to human sense organs.” (BLACKER, 1967, p. 125).

⁶⁹ “[...] consoling belief that a missing family member had not met with a dreadful accident, but been taken on a long and interesting journey and might even return some day.” (STAEMMLER, 2005, p. 343).

Em termos de iniciação, entre este mundo e o outro, há o jogo constante entre nascimento e morte. A iniciação é um morrer do indivíduo passado e o nascer de um novo indivíduo. Separar o abduzido da convivência de seus familiares e vizinhos é o mesmo que ir para o *outro-mundo*. O equivalente mítico para o rapto “convencional” neste mundo é um rapto executado pelos deuses. O rapto para o mundo dos mortos representa de maneira sublimada o interesse sexual do sequestrador pela sua vítima, como Propp demonstra em *As raízes históricas do conto maravilhoso* (2002):

[...] 'A divindade ou uma outra criatura, escolhe para si uma pessoa amada e a leva para o reino da morte'. Escreve Steinberg: 'Essa ideia enraizou-se a tal ponto na mente do homem primitivo que lhe atribui um grande número de fatos trágicos que podem sobrevir na vida do indivíduo. Assim, a morte causada por raio, fogo, água, animal selvagem (tigre, urso, crocodilo, etc.) é atribuída ao amor que um determinado espírito sente por um ser humano, a quem ele mata para possuir no mundo dos espíritos.' (PROPP 2002, p. 306).

Nos relatos folclóricos de abduções, os raptos podem ser de vários tipos: bons (espíritos guia) e maus (BLACKER, 1967, p. 146). Em admoestações de templos budistas, diz-se para se tomar especial cuidado com os ascetas das montanhas (STAEMMLER, 2005, p. 344), pois podem ser deidades malignas disfarçadas, os *tengu*:

Estas criaturas, com as asas e o bico de papagaio, garras de tigre e olhos estranhamente brilhantes, acredita-se, assombram a maioria das grandes montanhas do Japão. Na literatura medieval, eles aparecem como um dos mais sinistros inimigos do budismo. Eles plantam sementes de orgulho nos corações daqueles que praticam o caminho da iluminação budista. Causam misteriosos incêndios em templos budistas. Carregam monges budistas engajados em exercícios piedosos e os amarram no topo das árvores. Eles também levam crianças da mesma maneira. Yanagita Kunio [o mais renomado folclorista japonês] recorda como os garotos da vila montanhosa onde ele passou sua infância nunca se cansavam de discutir a possibilidade de ser levados por um *tengu*. O disfarce favorito do *goblin* era o traje distintivo de uma seita de ascetas da montanha conhecida como *yamabushi* (BLACKER, 1967, p. 116, tradução nossa)⁷⁰.

⁷⁰ “These creatures, with the wings and beak of a kite, tiger’s claws and oddly glittering eyes, were believed to haunt most of the high mountains of Japan. In medieval literature, they appear prominently as one of the most sinister enemies of Buddhism. They sow seeds of pride in the hearts of those treading the path towards Buddhist illumination. They cause mysterious conflagrations in Buddhist temples. They carry off priests engaged in pious exercises and tie them to the tops of trees. They also carry off children in the manner we have described. Yanagita Kunio recalled how the boys in the mountain village in which he spent his childhood never tired of discussing the terrifying possibility of being stolen by a *tengu*. The favorite disguise of the goblin was the distinctive garb of the sect of mountain ascetics known as *yamabushi*.” (BLACKER, 1967, p. 116).

Para o estudioso xintoísta Atsutane Hirata, segundo o *kamikakushi* de nome Torakichi, que ele entrevistou por anos a fio e, posteriormente, publicou os relatos, há casos em que os ascetas sobrenaturais levam seus raptados pelos ares para os locais mais distantes – em outros países, como na Muralha da China – ou até no *outro-mundo*, que é uma réplica deste, em nada particularmente interessante e aterrador, como nos contos de fada europeus (BLACKER, 1967, p. 146).

O rito cruel de se abandonar as crianças à própria sorte⁷¹ é emulado na ficção na qual Chihiro é separada deste mundo para se “arranjar” por si própria no outro. No conto maravilhoso, tradicionalmente, os pais abandonam seus filhos na floresta ou a criança é raptada pelo antagonista. *A viagem de Chihiro* subverte este modelo no aspecto temático, modificando o modo como é realizada a separação entre a criança e seus pais. É o afastamento de Chihiro que permite a ocorrência do dano.

A travessia que Chihiro e seus pais fazem é diferente daquela que ocorre em um conto maravilhoso (F15 - *Deslocamento*). Na animação de Miyazaki, a travessia está quase no início e o dano que motiva a ação da heroína sucede à travessia, ao invés de dar-lhe ensejo. A travessia é o começo do rito de iniciação, que implica a partida do mundo dos vivos para o mundo dos mortos. Para Propp (2002, p. 242): “[...] todas as formas de travessia sugerem uma única origem, todas provêm de concepções primitivas sobre a viagem do morto para o *outro-mundo*, e algumas até mesmo refletem com precisão ritos funerários”. Com a secularização, o mítico e o sagrado foram segregados do mundo natural. A ordem mítica que dava legalidade às interações entre o mundo sagrado e o mundo profano foi rompida de forma a ser uma completa desconhecida de Chihiro, por não ter sido educada nos moldes da religião tradicional e dos pais por terem se ocidentalizado, ou ainda, substituído o antigo sagrado contido no mito pelo sagrado contido nos símbolos de afluência: o carro de uma marca alemã, relógios, brincos e colares de ouro. Na nova ordem, o sobrenatural não pode conviver

⁷¹ O rito na fábula corresponde aproximadamente ao rito como era no mundo real: “O rito constituía uma provação horrível, temida por filhos e mães, mas era considerado necessário, pois nele o iniciado adquiria o que poderíamos chamar de poder mágico sobre os animais, isto é, o rito correspondia aos modos da caça primitiva. Depois, com o aperfeiçoamento das armas, a passagem para a agricultura e o advento de um novo regime social, os antigos ritos cruéis passaram a ser vistos como inúteis e malditos, e sua carga recaiu sobre seus executantes. Enquanto no rito um jovem podia ser cegado na floresta por um ser que o torturava e ameaçava devorá-lo, o mito, que marca um distanciamento com relação ao rito, já é uma forma de protesto” (PROPP 2002, p. 77).

com o natural. Ele está segregado a um lugar, fisicamente localizado, para o qual só se chega ao se perder a sua condição de vivo, de pertencente à ordem do real, onde o sobrenatural não passa de alegoria ou ficção. Perder a condição de existir na ordem do real é o mesmo que morrer.

Os *kamikakushi* são privados da existência no mundo primário, humano e deixam de ter essa característica dupla de ser-aqui (mundo material) e ser-ali (mundo espiritual) ao mesmo tempo. Essa abdução consiste na sua desumanização. Como não fazem mais parte de uma comunidade (familiar, rural ou urbana), deixam de participar da atividade social, a forma externa e visível de sua humanidade. As outras crianças humanas que trabalham para Yubaba e que aparecem brevemente no filme são *kamikakushis*. Diferentemente delas, Chihiro não está privada definitivamente de suas duas naturezas, pois ainda terá a propriedade de seu nome para resguardar a sua identidade. Ela, como heroína, faz às vezes do xamã que deseja penetrar no mundo dos mortos (PROPP, 2002, p. 59). Ela não é movida por este desejo, é verdade; porém, a atitude heroica é a mesma. A iniciação corresponde, portanto, a entrar no reino dos mortos e, em seguida, sair de lá, consciente – diversamente da amnésia dos *kamikakushi* abandonados nos telhados dos templos por seus raptos. Retomando Nikolajeva (2000), o padrão de sua jornada não é o odisseico, no qual há um lar para se retornar; é, na realidade, o prometeico: a voltar de sua iniciação, ela será outra e fará de onde estiver seu novo lar, adequado a sua nova identidade. Enquanto o padrão Odisséico da busca é linear – o protagonista masculino supera uma série de obstáculos para alcançar um objetivo: riqueza, casamento, conquista – a protagonista feminina tem uma evolução circular, pois o próprio corpo feminino é conectado à circularidade: ciclo lunar, menstruação, morte e renascimento, reprodução (NIKOLAJEVA, 2000, p. 147).

De um lado, estão a transformação e o rapto de seus pais e, de outro, o processo de iniciação de Chihiro. Como estes dois lados deixam de ser paralelos para serem convergentes e porque se trata de um rapto? Os pais de Chihiro não são apenas transformados, eles se tornam propriedade de Yubaba em um local onde a glotonaria é a regra. Afastados de sua filha involuntariamente e inconscientes disso, eles estão a um passo de se tornar em refeição dos deuses-hóspedes. Este rapto serve de mote para o início da aventura, que é o da procura dos pais e a reparação do dano. E tanto a

procura quanto a reparação servem para ilustrar o processo de iniciação de Chihiro, onde tomará a “responsabilidades por suas ações e ganhar experiências de suas aventuras é também o mais importante desvio da inocência que é o tom predominante” (NIKOLAJEVA, 2000, p. 125, tradução nossa).

4.2.1 Os habitantes da *Aburaya*

Cinco personagens fazem o papel de doadores e auxiliares na busca de Chihiro por seus pais: Kamaji, Lin, o Deus-fedorento, Haku e mesmo a antagonista, Yubaba. O primeiro, trabalhador das caldeiras, move várias engrenagens com seus múltiplos braços. Como um assumido escravo, ele trabalha, dorme e vive em seu posto de trabalho, chegando a se apresentar a Chihiro como o “escravo da caldeira que aquece o banho” (SUZUKI, 2009, p. 1). E Lin parece ser a típica adolescente de família desprivilegiada (neste mundo) que precisa trabalhar desde sempre e almeja sair de sua condição social para outra melhor: o cenário de luzes que ela vê do outro lado do rio formado após a intensa chuva lhe recorda o desejo de ter outro destino. Quando Kamaji dá a Chihiro um bilhete de trem adquirido há décadas, deixa implícita a quase impossibilidade de qualquer mobilidade social e física. O trabalho, assim, equivale também a uma prisão.

Kamaji, como *doador*, submete Chihiro à prova qualificante (F12), para que ela se mostre digna de sua ajuda: ela precisa insistentemente superar a rejeição de Kamaji ao seu pedido de ajuda. Feito isso, ele a aceita e pede a Lin que a leve para o interior da *Aburaya* para que ela peça o emprego à Yubaba. Lin, como *auxiliar*, realiza seu deslocamento (F15) pela casa até que a menina possa chegar ao suntuoso escritório de Yubaba. Como *doadora*, o conhecimento de Lin será útil para que Chihiro aprenda a trabalhar sob a hierarquia da casa de banhos. O Deus-fedorento, ao ter retirado de si o “espinho” – na verdade um guidão de bicicleta preso a uma enormidade de lixo – também submete Chihiro a uma prova qualificante, na qual ela obterá o bolinho amargo que salvará Haku e o Sem-rosto. Sendo assim, também ele é um *doador*. E Yubaba é a *doadora* quando relutantemente aceita Chihiro como sua funcionária e quando permite que ela seja reconhecida como membro da sociedade da *Aburaya* (ainda que com seu status inferior) após o bom trabalho executado para o Deus-fedorento.

O aparecimento do Deus-fedorento reforça o sentido de inadequação entre mundo humano e mundo natural, representado no filme como a separação entre o *mundo-aqui* dos humanos e o *outro-mundo* dos *kamis*. No xintoísmo, seres humanos e *kamis* ocupam o mesmo lugar. Todos os elementos da natureza possuem um espírito, de modo que, cultuando-se a natureza, ao mesmo tempo se cultuam os deuses. Em Miyazaki, este culto à natureza, nos dias de hoje, equivale ao respeito pela sua conservação. Não é o mesmo que um culto religioso, mas uma admiração e respeito que parecia estar mais presente na religião animista. Como diz Suzuki (2009, p.2), “na era moderna, o mundo dos espíritos e humanos se tornou separado porque os humanos negligenciaram os valores espirituais. O descaso que transforma um deus-rio em um deus-fedorento demonstra que a natureza sofre com a ação humana e, na diegese, que mesmo os *kamis* estão sob o efeito desta ação.

A permanência de Chihiro no *outro-mundo* está inextricavelmente ligada à de Haku. Como assinala Petkova (2006, p. 149), Haku e Chihiro são personagens complementares. Suas esferas de ação são interdependentes: eles alternam os papéis de herói, doador e princesa, de acordo com o ponto de vista que se escolha. Ele tem seu próprio programa narrativo e, logo, seus próprios objetivos que, em dado momento, cruzarão com os de Chihiro. Haku apareceu ali “de repente” como a própria Chihiro, como conta o Kamaji à menina. Somente mais tarde é que se saberá a sua origem, ainda que não se saiba qual será o seu destino após a reconquista de sua liberdade pela lembrança de seu nome.

O personagem Haku surge aos onze minutos do filme. Diferentemente de outros seres que Chihiro observa nestes primeiros minutos, ele possui aparência humana (cor, vestuário, traços físicos identificáveis e não é uma sombra). Esta diferença visual destaca-o como personagem. Ele tem cor e profundidade; os *kamis* da rua dos restaurantes não têm nenhum destes atributos. Ele tem voz, olhar, expressão; as sombras não possuem nem mesmo rostos. Sua reação é viva, rápida e emocional ao deparar-se com Chihiro. As sombras, por sua vez, são morosas e inexpressivas. É assim que o filme nos apresenta Haku como uma figura importante na trama. É uma lufada de vida em meio as sombras que se arrastam pela rua comercial.

Ele é aprendiz da feiticeira Yubaba e realiza alguns serviços sujos para ela. Destes serviços, o único que temos conhecimento é o roubo do sinete de Zeniba, irmã gêmea de Yubaba. Pela pergunta de Chihiro à Lin – “existem dois Hakus”? – subentende-se que ele tem uma vida dupla. E pela resposta de Lin de que um só Haku já é suficiente se vê que, por ser assistente de Yubaba, não é o funcionário mais querido daquela casa de banhos.

Tanto Haku quanto o seu duplo, o dragão, têm como cor predominante o branco, que simboliza a pureza – embora Haku tenha o comportamento dúbio como aprendiz de Yubaba. A pureza de sua condição de rio, é perdida quando sua contraparte neste mundo é drenada para colocarem construções em seu lugar. Como dragão do rio, está associado à tradição chinesa como deus das águas:

Enquanto o Dragão Rei da religião popular é um deus puro das águas, o dragão mitológico chinês é um deus da água com o intenso colorido de um deus celeste. Quanto visita a terra, o dragão toma como sua residência temporária um determinado mar, represa, lago ou especialmente, um rio (ZHAO apud LIM, 2013, p. 61, tradução nossa)⁷².

Sua aparência é andrógina, o que indica que ele é também um pré-adolescente, embora mais velho do que Chihiro. Seu nome verdadeiro, depois descoberto por Chihiro, é *Nigihayami Kohakunushi*. Segundo Tachibana (apud REIDER, 2005, p. 17), nome muito semelhante à *Nijihayahi*, uma deidade celeste que trai seu sogro, um líder de clã, em favor do Imperador: da mesma forma, Haku trai Yubaba em favor de Chihiro.

É possível localizar Haku em várias sequências do filme como, por exemplo: a) entrada em cena, quando ele e Chihiro se deparam pela primeira vez; b) a prova de amizade quando Haku a leva para ver seus pais e a consola; c) a luta dele contra Zeniba e seus emissários voadores de papel; d) a gratidão de Haku por haver sido salvo por Chihiro e seu desejo de retribuir-lhe o bem e e) a sequência que, aqui, chamaremos de “casamento”, que inclui a lembrança do nome real de Haku e, logo após a execução da

⁷² “While the Dragon King of folk religion is a pure god of the waters, the Chinese mythological dragon is a water god with an intense coloring of a sky-god. When visiting the earth, a dragon takes as its temporary residence a particular sea, pool, lake, or specially a river as its temporary residence.” (ZHAO apud LIM, 2013, p. 61).

tarefa difícil (quando Chihiro consegue reverter a transformação de seus pais) na qual Haku e Chihiro despedem-se e há a promessa de que eles se encontrarão novamente. Dentro dessas sequências, Haku executa várias funções: doador, destinador/informante, auxiliar mágico e até de princesa! As funções, às vezes, se sobrepõem e acontecem quase ao mesmo tempo.

Em duas ocasiões, ele oferece a Chihiro o alimento mais adequado à sua condição no momento. A primeira vez, é o alimento que a impede de se tornar uma sombra e, a segunda, quando lhe dá o *onigiri* (bolinho de arroz) que lhe dá energia para o trabalho pesado na *Aburaya*. Os dois objetos mágicos (a pílula e o bolinho de arroz) são transmitidos por Haku à Chihiro (função 14 de Propp). Uma das subdivisões da função de fornecimento mágico em Propp é a do “objeto [mágico que] se come ou bebe” (PROPP, 2010, p. 43). Em ambas as vezes, a heroína aceita o alimento oferecido pelo aprendiz de Yubaba. Sendo assim, sua esfera de ação nestas situações é a do *doador*. Na ausência parental, Haku faz as vezes dos pais, cuidando da segurança de Chihiro, que se encontra confusa e indefesa (NAPIER, 2005, p. 187). E, enquanto fornecedor do alimento mágico, exerce um papel próximo a da mãe nutridora, que traz o equilíbrio emocional para a heroína. As cenas da entrega da pílula e do *onigiri* para Chihiro encontram paralelo no processo de iniciação representado pela partilha do alimento sagrado:

Um rito de iniciação envolve frequentemente a entrada do noviço em uma cabana, sendo assim devorado simbolicamente por um monstro, morrendo para então renascer. Dentro da cabana, o herói se encontra com um guia que, literalmente, o introduz no mistério da vida. Frequentemente este guia é uma mulher, uma sacerdotisa e a iniciação inclui o intercuro sexual, às vezes representado simbolicamente por uma refeição⁷³. (NIKOLAJEVA, 2000, p. 213, tradução nossa)

Seu papel de doador/auxiliar (que Greimas une em um único actante, o *Auxiliar*) demonstra-se logo em sua aparição quando insta Chihiro a sair da ponte e, por extensão, do parque temático abandonado antes do escurecer. Ciente de que

⁷³ “[...] an initiation rite often involves the novice entering a hut, thus symbolically being devoured by a monster, dying in order to be reborn. Inside the hut, the hero is met by a guide who will literally introduce him into the mystery of life. Often this guide is female, a priestess, and initiation includes intercourse, sometimes symbolically represented by a meal.”(NIKOLAJEVA, 2000, p. 213).

Yubaba sabe da presença da menina, ele fornece a ela uma pílula que a impede de se tornar incorpórea – e talvez se tornar uma sombra como aquelas da rua dos restaurantes – e a torna invisível e inodora (sem cheiro de humana) ao atravessar a ponte que dá na casa de banhos. Para que Chihiro se recupere do estresse da entrada no *outro-mundo*, ele fornece a ela o alimento mágico, um bolinho de arroz (*onigiri*) enfeitado que dá a ela forças e que se apresenta também como um propiciador de catarse que faz as lágrimas caírem progressivamente do rosto de Chihiro, de gotas esparsas até descer aos borbotões juntamente com o seu choro. Como pontua Napier, a sequência na qual Haku mostra seus pais e lhe dá o alimento mágico é o coração emocional do filme:

Relacionada a isto está a questão da nutrição, algo que ambos tocam, sugerindo o estado de necessidade emocional de cada protagonista. Em *A viagem de Chihiro* esta questão se relaciona diretamente com o incipiente desaparecimento de Chihiro quando, depois de encontrar seus pais transformados, ela chafurda no rio e vê seu corpo começando a esvanecer. Este é o momento em que Haku apresenta-se e lhe dá o alimento mágico. Olhando o rosto de Chihiro, ela parece sentir um gosto bastante ruim, mas a comida restaura seu corpo e lhe dá força para começar sua aventura na casa de banhos. Haku, alimento e nutrição vêm juntos novamente em uma cena que de algum modo é o coração emocional do filme⁷⁴ (NAPIER, 2005, p. 186, tradução nossa).

Haku faz o papel de *destinador/informante* quando confirma a Chihiro o dano causado aos pais da menina: “Ainda não pode vê-los, mas verá”. Ele a guia, por interação telepática, antecipando os caminhos que ela deve percorrer e a hierarquia à que deve se submeter para conseguir manter-se viva no mundo de Yubaba. Esta última também toma consciência do malfeito de Zeniba – que transformou seu bebê Bô em rato e a fez acreditar que seus assistentes eram o seu filho – graças ao aviso de Haku: “Será que ainda não percebeu que perdeu uma coisa muito importante”?

⁷⁴ “Related to this is the issue of nurturing, something both works touch on, suggesting the needy emotional state of each protagonist. In *Spirited Away* this issue directly relates to Chihiro’s incipient disappearance when, after finding her parents transformed, she splashes into the river and sees her body begin to fade away. It is at that moment that Haku shows up and gives her a magic food. From the look on her face, Chihiro seems to find the taste very unpleasant, but the food does restore her body and give her the strength to begin her adventure in the bathhouse. Haku, food, and nurturing come together again in a scene that in some ways is the emotional core of the movie.” (NAPIER, 2005, p. 186).

Na manhã seguinte, após Chihiro ter assinado seu contrato de trabalho com Yubaba e ter passado a se chamar Sen, ele a leva até a granja onde estão seus pais, confirmando que eles realmente foram transformados em porcos em razão de terem se alimentado da refeição dos deuses e, portanto, terem transgredido um interdito. Haku faz a mediação (F9) explicando-lhe o dano e a natureza mágica daquele *outro-mundo* e os meios pelos quais Chihiro pode manter-se a salvo naquele mundo enquanto busca seus pais. Haku faz as indicações dos procedimentos que Chihiro deve adotar para que ela possa executar sua busca. Ele é o transmissor de um saber, que indica as competências (conhecimento e habilidade) necessárias à heroína. As informações lhe proporcionam os meios, logo, equivalem ao poder mágico fornecido pelo doador nos contos maravilhosos russos. A heroína tem agora alguma consciência de onde está, da situação de seus pais, da necessidade de conseguir um trabalho atendendo as regras daquele mundo e evitando um destino semelhante ao de seus pais. Haku lhe antecipa as provas pelas quais ela passará para poder receber o bem, que, neste caso, é o emprego na casa de banhos.

Como auxiliar, Haku atravessa a ponte com Chihiro, no início do filme, primeiro tornando-a invisível e inodora para os funcionários do *outro-mundo*, que reconheceriam seu cheiro de humana; “congela” o pequeno serviçal sapo que sentiu o cheiro de Chihiro e voa com a menina para os domínios de Yubaba tão rapidamente que ninguém consegue percebê-la. No retorno da casa da bruxa-irmã Zeniba, Haku, como dragão, transporta Chihiro pelos ares, assim como a transportou como rio e dragão, na infância da menina. Também a leva para a saída da cidade de Yubaba ao final do filme quando fazem a despedida.

Haku, o aprendiz de feiticeiro, chegou ali por meios desconhecidos, quando sua contraparte no mundo natural dos vivos, um rio foi esvaziado. Como um *kamikakushi*, sua essência foi capturada para o *outro-mundo*. O rio deixou de existir no mundo primário, mas seu espírito (o próprio Haku) permaneceu existente. Nesse caso não há como falar necessariamente de que foi utilizado um *Ardil* para capturar Haku. A circunstância que o levou até o mundo de Yubaba não está, a princípio, associada a nenhum estratagema. A inserção no mundo dos *kamis* dá-se de três modos diferentes: a) ou já se é um deles, independente da condição de servo ou senhor; b) ou se é abduzido por ter cometido alguma transgressão no mundo dos *kamis* – o caso da

família Ogino. Se o abduzido não encontrar um trabalho na cidade de Yubaba, ele provavelmente terá um infeliz destino como um suíno; e, finalmente, c) pelo fim da existência no mundo primário. Neste último caso, entende-se que há um paralelismo entre corpo e alma, em um sentido que não é propriamente o do dualismo cartesiano. A existência só é completa quando os dois estão unidos. Além disso, no *outro-mundo*, ao entrar nos domínios de Yubaba, os *kamis*, deuses e almas são materiais, corporais e tem as mesmas necessidades dos humanos, desde as básicas como descanso, lazer, alimentação, até outras, nem tão necessárias quanto a riqueza ou as honrarias.

A equipe de trabalho da casa de banhos tem outras meninas da mesma idade de Chihiro e algumas delas um pouco mais velhas, como a adolescente Lin. Não se veem meninos ali; somente meninas. Supõem-se que essas meninas sejam *kamikakushi* também. Do que se deduz que só as crianças do sexo feminino são raptadas pelos *kamis*. O que destoa do perfil dos abduzidos segundo os relatos coletados por Yanagita e Hirata:

Um menino ou rapaz que desapareceu inexplicavelmente de sua casa foi dado não como perdido, porém como sequestrado, sendo vítima de *kamikakushi* ou abdução por um deus. Se todas as tentativas de buscar por ele se mostraram infrutíferas se conclui que algum deus ou *goblin* levou-o para seu reino⁷⁵ (BLACKER, 1967, p. 111, tradução nossa).

As meninas são humanas, diferentemente das cortesãs (as lesmas) e dos capatazes e operários (os sapos). Vieram parar ali por qualquer motivo e estão impedidas de retornar ao seu mundo por não serem capazes de retomar sua identidade, pôr em perspectiva sua situação de escravidão atual em relação à sua vida anterior, a Arcádia de onde saíram e para qual não mais retornarão. As mulheres costumam ocupar uma posição subalterna na *Aburaya*, um reflexo da condição de subserviência feminina que Miyazaki vê na sociedade. Com exceção de Yubaba, a senhora da casa, todas as mulheres, humanas ou não, encontram-se em posição inferior na hierarquia da casa de banhos: os capatazes são todos do sexo masculino (os sapos) e Haku é um menino (apesar de sua aparência andrógina).

⁷⁵ "A boy or young man who unaccountably disappeared from his home was assumed to be not lost but *stolen*, to be the victim of *kamigakushi* or abduction by a god. If all reasonable search for him proved fruitless it was concluded that some god or goblin had carried him off to its own realm." (BLACKER, 1967, p. 111).

Independentemente do gênero, todos os funcionários vivem uma condição de trabalho precário e alienado. Seu esforço não tem nenhuma recompensa e não tem sentido: não é proveitoso para emancipar-lhes do domínio de Yubaba, nem serve para o seu crescimento pessoal. O único descanso é o do repouso. Quando não estão dormindo, sua labuta é contínua. O trabalho é a pré-condição para sobrevivência e, inclusive, para a existência:

[...] assim como os trabalhadores precisam de um emprego para sobreviver, Yubaba precisa do seu trabalho para sobreviver. Enquanto Kamaki está falando com Chihiro, seus ajudantes, chamados de *Susuwatari* (fuligem), que levam o carvão à caldeira, se distraem. Kamaji então grita que se eles não trabalharem, a mágica de Yubaba não funcionará neles e eles voltarão a ser mera fuligem. Isso significa que Yubaba realmente os mantém vivos para trabalhar para ela (SUZUKI, 2009, p. 1, tradução nossa)⁷⁶.

Chihiro é bastante desastrada em comparação com as suas colegas. Elas não parecem chamar a atenção dos benfeitores de Chihiro: não vemos Lin, Haku ou Kamaji fazerem nada pela melhoria das condições de vida delas, nem pela sua liberação. O dinamismo para o trabalho não impulsiona nenhum ato de compaixão para com elas. Por outro lado, a falta de jeito de Sen, apesar de ser alvo das imprecações de Lin, não implica em nenhuma sanção. Ela é uma aprendiz dedicada, embora atrapalhada. Como conserva seu nome e seu *self*, Chihiro tem algo mais que impele seus benfeitores a ajudarem-na e o público espectador a identificar-se com ela. A posse de “si” confere uma vantagem quanto às possibilidades de reparar o dano sofrido, além de ser um *estigma* pelo qual se reconhece a heroína. Os únicos personagens conscientes do verdadeiro nome de Chihiro, além dela própria, são Yubaba e Haku: ela, por ser a co-detentora deste nome após a assinatura do contrato; ele, por reconhecê-la, embora não saiba nem como e nem por que se deu este reconhecimento. Contudo, seu tratamento é diferente das demais meninas. Seu estigma permanece oculto para quase todos da casa, porém é sentido pelo seu benfeitor Haku.

O trabalho demonstra ser um dos auxiliares para a obtenção da autonomia relativa de Chihiro: ele a emancipa. É uma imagem comum para os espectadores de

⁷⁶ “[...] just as the workers must have a job to survive, Yubaba needs their labor to survive. While Kamajii is talking to Chihiro, his helpers, called *Susuwatari* (soot), who bring coal into the boiler, get distracted. Kamajii then yells at them saying that if they do not work, Yubaba's magic will not work on them anymore and they will be turned back into mere soot. This means that Yubaba actually keeps them alive to work for her.” (SUZUKI, 2009, p. 1).

tevé do mundo inteiro ver as cenas dos alunos japoneses procedendo com a limpeza de suas salas de aula. Se a imagem é comum pela repetição, seu exemplo para o comportamento típico do aluno ocidental é surpreendente. Há um senso de comunidade raramente visto, pelo menos por estas bandas. A postura que as crianças assumem para passar o pano úmido no piso das salas – nem um pouco adequada para a boa saúde das costas – é a mesma das outras meninas, colegas de trabalho anônimas de Sen, a nova empregada da *Aburaya*. A rapidez e a concentração com que exercem sua função se assemelha bastante àquelas dos pequenos estudantes japoneses. A limpeza e, por extensão, a purificação é fundamental no Shintô e, ademais, a seriedade com a qual se deve executar uma tarefa. Deve-se procurar dar o melhor de si no trabalho. É um pouco difícil decidir se este comportamento deve ser lido como resultado somente do espírito xintoísta, ou se há nele alguma influência da moral pública confucionista. O apego pela estrutura, o lugar “certo” para cada pessoa dentro da sociedade – e dentro da microssociedade que é a *Aburaya* – é típico do confucionismo importado da China.

A heroína se engaja no cumprimento de suas obrigações e descobre, para surpresa dos espectadores, a admiração que Yubaba teve pelo seu ótimo trabalho com o Deus-fedorento. Seu sucesso também a tira do anonimato após a insistência do príncipe Sem-Rosto em tê-la em sua presença. Todos sabem quem é “Sen”, mesmo os que a desprezam. A menina se emancipa mais e mais enquanto se dedica a suas tarefas: estreita os laços de amizade com Lin, quando esta pode tratá-la afetuosamente; segue à risca as instruções de Haku de que deveria trabalhar bastante. Não é dito como o trabalhar duramente pode resultar na libertação de seus pais, entretanto, ela o faz mesmo assim. Seu trabalho duro, entre as outras meninas e os adultos significa o movimento em direção à tomada de seu próprio destino e a inevitável responsabilidade que tem por si mesma e por seus pais. Ela que, ao início do filme, era uma menina mimada e apática, é chamada à realidade – em um mundo surreal – e passa da condição de criança e dependente dos pais à de uma adulta que deve se responsabilizar por si e pelos seus amigos e pais.

4.2.2 Identidades e Provas

A identidade é uma questão que perpassa todo o filme *A viagem de Chihiro*. Ela se manifesta na dicotomia “identidade pública” x “identidade privada”, e, principalmente, na revelação da verdadeira identidade. Como havíamos falado, a formação de Chihiro percebida como a atualização de seu *makoto*, sua sinceridade, não é o acúmulo das experiências ou a reflexão sobre estas. As experiências têm o papel de uma talhadeira que retira as lascas da madeira que impedem o coração sincero de se manifestar. Antes de ser um processo de redescoberta no qual Sen se reconhece como Chihiro – que acontece bem cedo no filme – é a vivência de uma menina que, realizando-se como ser duplo (Sen/Chihiro), pode chegar à plenitude de sua identidade, a rigor, uma identificação de Chihiro como portadora de um coração sincero (*makoto no kokoro*) que implica a relação harmoniosa consigo mesma, com os outros sujeitos e com a natureza. A descoberta de seu *self*, uma descoberta intuitiva, não-intelectual se manifesta na espontaneidade de suas ações, da qual falaremos mais tarde.

No seu passeio pelo parque, enquanto o dia finda, as primeiras luzes vão se acendendo e o parque, antes abandonado, recebe uma estranha centelha de vida. Para que se perceba que se trata de um *outro-mundo*, Miyazaki coloca seus figurantes como seres translúcidos que caminham pela rua ou trabalham nos restaurantes. Eles são *kamis* anônimos sem a pompa dos clientes de Yubaba. As mesmas sombras que Chihiro encontrará na ida para a casa de Zeniba, a irmã gêmea de Yubaba:

Os espíritos sombrios e as construções e tudo que está no parque de diversão ganha vida, mas agora uma vida fantasmática. Estas pistas visuais que indicam um movimento da verossimilhança ao fantasmático mostram que os dois mundos estão agora separados ou pelo menos que os espíritos, negligenciados no mundo dos humanos, não mais desejam coexistir com eles neste mundo altamente industrializado⁷⁷ (SUZUKI, 2009, p. 2, tradução nossa).

Quando a noite cai no parque, Chihiro vai aos poucos perdendo sua solidez e se tornando transparente como os fantasmas que havia encontrado no caminho. A intangibilidade que se representa visualmente na perda de opacidade da personagem

⁷⁷ “The shadowy spirits and buildings and everything that is in the amusement park take on life, but now a fantasmic life. Those visual cues that indicate a movement from verisimilitude to the fantasmic indicate the two worlds are now separated or at least that the spirits, neglected in the world of humans, no longer wish to coexist with humans in this highly industrialized world.” (SUZUKI, 2009, p. 2).

é a perda da sua identidade ao entrar no *outro-mundo*. Uma vez presa no parque dos *kamis*, ela vê se desfazerem seus laços com a vida pregressa (ou a Arcádia de sua infância). Enquanto os espíritos que vêm usufruir do lazer da *Aburaya* ganham corporeidade, Chihiro perde a sua. O *outro-mundo* é o lugar deles, agora que são negligenciados no *mundo-aqui*; Chihiro, por sua vez, não pertence mais a nenhum lugar. Ao transpor o portal e tendo seus pais cometido a *Transgressão* (F3), ela não faz parte mais do mundo dos humanos e está presa no limbo do mundo dos não humanos. A pílula dada por Haku lhe faz recuperar a solidez, assim como sua memória deve recuperar sua psique fragmentada (NAPIER, 2005, p. 170-171). O quase-desaparecimento da heroína relaciona-se, além disso, com a própria tradição folclórica japonesa, na qual a figura da mulher desaparecida é um traço da estética da incompletude daquele país. Segundo Kaway (2007, p. 41-42): “Existe um paradigma cultural no Japão de que uma mulher precisa desaparecer para que a tristeza complete a ideia de beleza”⁷⁸.

Chihiro se depara com uma atitude dupla e confusa na *Aburaya*. Todos os seus amigos têm uma conduta dúbia e lhe conferem tratamentos diferentes conforme a situação. Seu salvador e mentor, Haku, a encaminha para Kamaji, que pode ou não aceitá-la como postulante ao emprego. Ele é a porta de entrada para o serviço na *Aburaya*. Primeiramente, é preciso sua aprovação para se chegar à Yubaba, que dirá se a candidata será aceita. Segundo as regras implícitas, o supervisor (Kamaji) e a gerente da casa (Yubaba) não têm muita escolha a não ser ceder, se houver a insistência por parte do candidato. Yubaba o fará a muito contragosto. Sua atitude combina-se perfeitamente com seu estado de espírito: ela não quer a menina e demonstra claramente seu antagonismo, embora não tenha o que fazer senão empregá-la. Caso diferente do de Kamaji: ele recusa Chihiro da boca para fora, pois deseja ajudá-la. Quando da chegada de Lin, ele chega a lhe dizer que a humana é sua neta e que ela deve ser levada até Yubaba. Veja-se que, ao mentir sobre seu parentesco com Chihiro e encaminhá-la para Yubaba, ele dá o seu aceite da menina como candidata válida ao

⁷⁸ Napier salienta que a garota desaparecida é um motivo recorrente do conto maravilhoso japonês: “The disappearing female [...] has a long narrative tradition in Japanese culture. The tenth-century *Tale of Genji*, considered by many to be the most important literary work ever produced in Japanese culture, ends with a young girl trying to drown herself in the rushing waters of the *Uji* River, Although she does not succeed, her action ends the long story on a note of absence and ambiguity.” (NAPIER, 2005, p. 170).

emprego. O que se percebe, então? Kamaji tem uma atitude dúbia: precisa parecer resistente ao apelo de Chihiro, enquanto, na verdade, não oferece nenhuma resistência. Pelo contrário, como se percebe nesta ocasião e em outras posteriores, quer muito bem à menina, como se fosse mesmo a sua neta. O operador das caldeiras tem duas identidades: a primeira delas, a exterior e social, é como ele se apresenta à comunidade dentro da *Aburaya*, sem demonstrar sentimentos, apenas severidade; a outra, é a identidade interior e restrita a um grupo social menor, no qual ele pode demonstrar sua bondade e afeição pelos amigos.

Dentro da estrutura social da *Aburaya*, há uma rígida hierarquia e os relacionamentos devem se pautar pela seriedade, rispidez e indiferença. Os sentimentos não devem ser expostos. Daí que todos são rudes externamente, apesar de que seu comportamento em público nem sempre corresponde ao seu comportamento privado, entre seus colegas mais próximos e nem ao que sentem em seu coração. Lin e Haku também agem desta forma. Lin é bastante rude com sua aprendiz em público e tenta fazer parecer que está incomodada por servir de ama-seca à nova colega de trabalho. Ao estarem sozinhas, livres dos olhos curiosos, Lin pode demonstrar sua alegria pelo sucesso de “Sen” – o nome de Chihiro após a assinatura do seu contrato – ter conseguido o trabalho, assim como ser sua amigável colega de alojamento e de levá-la até a estação de trem, preocupando-se com o seu bem-estar, quando o Sem-Rosto sai da *Aburaya* para seguir a menina. Haku, por sua vez, tem uma atitude distante e até arrogante com Chihiro, ao ponto de ela perguntar à Lin se haviam dois Hakus na casa de banhos, tamanha a diferença entre o altruísta Haku que lhe salvou e orientou seus passos e o frio aprendiz e auxiliar da bruxa Yubaba. Enfim, todos são rudes por fora, mesmo que não o sejam em seu círculo de amizades íntimas.

A fachada negativa (antipática ou asquerosa) é um sinal distintivo das personagens que fazem as vezes de *Doador*: Kamaji, Haku e Lin. O primeiro fornecendo um trabalho, o segundo, instruções e encantamentos e a terceira, competências. Haku e Lin, inclusive, tendo seu papel de auxiliar mágico que realiza os deslocamentos da heroína. Por último, está o Doador Deus-fedorento que não tem a atitude hostil, porém tem a aparência e o cheiro repugnantes como sua fachada negativa. Seu presente à Chihiro, o bolinho amargo é tão importante que a salva do ataque do Sem-Rosto e também a vida de Haku.

Chihiro não transgride a hierarquia do *outro-mundo*. O tratamento ríspido que recebe abertamente e o tratamento afável que recebe pessoalmente são partes do *modus vivendi* da casa de banhos e aos quais ela se submete. Ela joga segundo as regras determinadas, assim como todos. Sua aventura não consiste em desafiar o *status quo*, mas em salvar sua família e voltar ao seu mundo, seguindo as regras do jogo e mantendo a sua integridade. Neste processo, a vivência dos desafios traz à tona o *kokoro* que estava escondido pela atitude apática da infância e adolescência urbana da menina.

A norma do *outro-mundo* é draconiana. Há que se escolher entre duas alternativas, uma ruim e outra pior. A ruim é se candidatar a um emprego na casa de banhos e obter esse emprego à custa de muita insistência. A pior é ter recusado seu pedido e ser transformado em porco e, portanto, correr o sério e bastante provável risco de se tornar a refeição para os *kamis*. Uma escolha envolve a escravidão e a outra, o canibalismo. Delas, a menos dolorosa e definitiva é a primeira. Os pais de Chihiro não tiveram o direito nem a oportunidade de escolher por terem se refastelado com o banquete dos deuses e, em outras palavras, ter usufruído de uma refeição que não foi fruto de seu trabalho. Na *Aburaya*, quem não trabalha, não come e, além disso, torna-se a si mesmo, a comida.

Caso se tenha a oportunidade de escolher a alternativa do trabalho ao invés da transformação, é preciso que se assine um contrato. A assinatura do contrato, feita em ideogramas, é seccionada pela proprietária da casa, que tira dois dos três ideogramas. Eles são o nome de família de Chihiro: Ogino. Yubaba rouba os ideogramas referentes à família e, assim, a história de vida que está associada a eles. Para Suzuki (2009, p. 2), quando Yubaba rouba o nome de família de Chihiro, ela a humilha, “deixando de ser um membro da família para ser uma mera empregada, agora uma escrava para sua empregadora”. Como no Japão feudal, anterior a era Meiji, somente as classes dominantes podiam publicizar seu sobrenome. Ou seja, a posse do sobrenome também é uma distinção de classe. Como observa Suzuki (2009, p. 2):

A mudança de nome juntamente com a obrigação de Chihiro em trabalhar em um emprego similar a uma linha de produção a fim de sobreviver configura o

maior tema do filme: que entrar em um sistema capitalista confunde as pessoas mudando a maneira como elas se identificam" (tradução nossa)⁷⁹.

Na nova condição de Chihiro, ela não está autorizada a “ser” uma Ogino: ao participar das engrenagens da casa de banhos, ela assume como identidade a condição de empregada-escrava, assim como todos os que lá trabalham. O único ideograma (*kanji*) que resta em seu contrato, após o roubo de seu sobrenome por Yubaba, se lê “Sen” (uma das leituras possíveis do *kanji*). Este será o novo nome de Chihiro. Se ela esquecer seu verdadeiro nome (a metáfora para sua identidade) – estará presa para sempre no *outro-mundo* e será incapaz de salvar seus pais de serem destinados à panela. Ainda que, esse *sempre* não saibamos quanto tempo signifique. Para Yubaba, Sen é o nome público e privado de Chihiro, uma vez que entende que, como as outras meninas da casa, ela não se recordará mais de seu nome completo. O preço da vida é o trabalho e o preço do trabalho é a perda do *self*.

A lembrança do nome é a condição *sine qua non* para se ter uma relativa autonomia. Sem conhecer sua identidade, sua história pregressa e os motivos infelizes que a aprisionaram no *outro-mundo*, a vítima não tem condições de trabalhar ativamente pela própria libertação. Ela estará presa ao automatismo e entenderá sua situação como um fato natural dado, para o qual não há escapatória. A memória permite que se faça a comparação entre o passado feliz (o *kairos*, o tempo idílico da perfeição infantil) com o tempo presente (*cronos*), onde se está sujeito ao inferno do trabalho estafante e o medo de ser alvo da ira de Yubaba. Sem esta memória, não existe a condição propícia para que se possa analisar a vivência presente, tomar pelas mãos o próprio destino ou, principalmente, se revoltar e derrubar a tirania sob a qual vivem. Estão todos ocupados com seus afazeres e esquecidos de quem são.

Vencida a etapa de conseguir um emprego na *Aburaya*, outro desafio deve ser transposto por Sen/Chihiro. Aceita a contragosto por Yubaba, ela também o será por seus colegas de trabalho. Dentro daquela casa, ela vive na condição de estrangeira. Os *kamis* são a alma das coisas, embora de um ponto de vista que difere do ocidental por não entendê-los como distintos em substância do corpo: não há a dicotomia entre

⁷⁹ “This name change along with Chihiro's being forced to work in an assembly line type job in order to survive sets up the film's major theme: that entering into the capitalist system confuses people by changing what they identify themselves with,” (SUZUKI, 2009, p. 2).

alma imaterial-corpo material. Vigora um monismo onde tudo emana da Vida. Eles são o divino que faz parte de tudo que é animado ou inanimado, sem que isso indique que eles possuam uma substância diferente dos objetos, lugares e quaisquer outras coisas das quais sejam a essência viva. Os humanos podem alcançar o status de *kamis*. Na religião xintoísta, os antepassados são cultuados pelos familiares como *kamis*. Ser antepassado significa ser falecido, pelo menos *neste* mundo. Ora, Chihiro não é um *kami* que está no *outro-mundo* desde sempre, nem é alguém que tenha morrido e assumido o papel de um deus familiar. Sua chegada é recente, ela não está plenamente identificada como uma habitante do *outro-mundo*, seja por ainda ser alguém que pode retornar ao *mundo-aqui*, seja por manter sua atualidade de estar viva *neste* momento e apenas fora temporariamente do mundo humano. Sua presença ali é contingente. Mesmo como Sen, sua identificação com os outros funcionários se reduz à sua subalternidade e exploração e não à sua essência. Ela ainda é do *mundo-aqui*. Seu cheiro é do *mundo-aqui* e seus objetivos a levam para fora do *outro-mundo*. Há um outro lugar para onde ela pode sair com seus pais, se conseguir salvá-los:

A dura indiferença talvez seja somente a face confessável da nostalgia. Conhecemos o estrangeiro que chora eternamente o seu país perdido. Enamorado melancólico de um espaço perdido, na verdade, ele não se consola é por ter abandonado uma época de sua vida. O paraíso perdido é uma miragem do passado que jamais poderá ser reencontrada. Ele sabe disso, com o poder desolado dos que desviam a raiva dos outros (porque sempre existe um outro, uma causa ruim do meu exílio) contra si mesmo: 'Como pude abandoná-los? Eu mesmo me abandonei.' E mesmo aquele que, aparentemente, foge do veneno viscoso da depressão, não se priva disso, no fundo do seu leito, nos momentos glaucos entre a vigília e o sono. Pois em meio à nostalgia, embebido de perfumes e de sons aos quais não pertence mais e que, por causa disso, o ferem menos que os daqui e de agora, o estrangeiro é um sonhador que faz amor com a própria ausência, um deprimido extravagante. Feliz?' (KRISTEVA, 1994, p. 17-18)

Como uma imigrante em um país distante, Chihiro é desconsiderada mesmo pelos mais simples funcionários da casa. Para ela são destinados os trabalhos indesejados e ninguém quer se responsabilizar pela nova funcionária que ela é. Considerada desprezível demais para se ter em companhia (afinal é humana!), mesmo para a simples execução das tarefas. Não é desejado nenhum envolvimento com a menina, nem exclusivamente profissional. A missão que se dá a Lin de ser a tutora de Sen é considerada pelos outros funcionários como uma peça pregada, a oportunidade

de se divertir às suas custas. O comportamento genioso da adolescente permite-lhe dissimular sua disposição em ajudar a novata aos olhos de seus colegas. A obrigação de se submeter às mesmas tarefas degradantes de Sen lhe dá o mau-humor necessário para o cumprimento adequado de seu personagem: a boa-vontade com Sen não implica que se sinta confortável com as tarefas que é obrigada a cumprir em virtude de sua companhia.

Todas as portas estão inicialmente fechadas para a estrangeira. A possibilidade de se integrar ao sistema – que equivale a dizer: “se tornar uma unidade de trabalho dentro da engrenagem da *Aburaya* – depende da persistência da estrangeira em se colocar disponível para o trabalho e para a submissão ao *status quo*. A aceitação da estrangeira e a abertura das portas acontece quando há este movimento na direção de apagar ou camuflar as diferenças mais flagrantes em relação ao *kamis* autóctones e aqueles outros os quais não se tem a mínima ideia de sua procedência.

A *primeira* integração de Chihiro se realiza pela comunhão do alimento: o consumo do alimento dos deuses – desde que dado e não roubado, como fora feito pelo casal Ogino – tem o resultado positivo de indicar a primeira e parcial aceitação no *outro-mundo*. Seu consumo elimina gradualmente o odor humano, que é particularmente desagradável ao olfato dos *kamis*. Sua presença sem esse odor deixa de ser abjeta. Como nos rituais do Shintô, ela precisa de purificação, que é conseguida por meio do alimento.

Pelo trabalho, outra diferença visível entre *kamis* e não-*kamis* desaparece e se dá a *segunda* integração. Seu empenho, inclusive, lhe granjeia a aprovação da exigente Yubaba. É graças a isto que ela definitivamente se torna membro da casa. Ela passa a ser “Sen, a funcionária” e não mais “Sen, a humana”. Como estrangeira, sua melhor forma de ser reconhecida como membro da comunidade é trabalhar arduamente:

O estrangeiro é aquele que trabalha. Enquanto os nativos do mundo civilizado, dos países adiantados, acham o labor vulgar e assumem os ares aristocráticos da desenvoltura e do capricho (quando podem...), você reconhecerá o estrangeiro pelo fato de que ele *ainda* considera o trabalho como um valor. Certamente uma necessidade vital, o único meio de sua sobrevivência, que ele não coroa necessariamente de glória, mas reivindica simplesmente como um direito básico, grau zero da dignidade. Ainda que

alguns, uma vez satisfeito o mínimo, também sintam uma felicidade aguda em se afirmarem no trabalho e pelo trabalho: como se *fosse ele* a terra eleita, a única fonte de sucesso possível e, sobretudo, a qualidade pessoal inalterável, intransferível, mas transportável para além das fronteiras e das propriedades (KRISTEVA, 1994, p. 25).

A prova pela qual ela precisa passar para obter o reconhecimento como membro da comunidade no *outro-mundo* é o trabalho desagradável de limpar a banheira dos clientes mais sujos e malcheirosos. Nesta banheira, será recebido o Deus-fedorento. Assim como Haku, o Deus-fedorento é um rio. Ambos compartilham o fato de serem vítimas da modernização do *mundo-aqui*. Haku é o *kami* de um rio que foi drenado para ceder lugar a empreendimentos imobiliários. A falta de espaço nas cidades faz com que se procurem outros locais para se construir. Eis que, ao contrário do que deveria ser a relação normal entre os dois mundos, o *kami* não tem a sua contrapartida no mundo em que vivem os humanos. No mundo dos humanos, o Deus-fedorento é um rio poluído. No mundo dos *kamis* ele tornou-se uma lixeira viva e ambulante – se considerarmos a sua passagem pela cidade de Yubaba – a ponto de não ser reconhecido como um deus. Para Suzuki (2009, p. 2):

[...] em A viagem de Chihiro, tornando o nobre espírito-rio em um imundo deus fedido, Miyazaki indica que a sujeira na qual o nobre espírito havia se envolvido era uma manifestação das manchas sobre a natureza causadas pelo atual modo de vida da sociedade humana⁸⁰ (tradução nossa).

O Deus-fedorento é um dos principais doadores de Chihiro, chega à *Aburaya* como um monstro de lama e lixo que, por toda a forma, os funcionários da casa tentam demover da ideia do banho. Porém, uma vez que ele decide por entrar, não há o que se fazer. Ele tem que ser atendido. E, não por coincidência, o serviço sujo sobra para Chihiro. Ele também é um rio que sofreu com a ação humana. Chihiro descobre o que achou ser um espinho. Yubaba percebe então do que pode se tratar e mobiliza a ação dos seus funcionários para puxar o suposto espinho com o auxílio de uma corda. Do corpo do Deus-fedorento sai uma bicicleta e uma série de outros objetos, além de uma

⁸⁰ [...]in *Spirited Away*, by making the noble river spirit into a filthy stink god, Miyazaki indicated that filth that the noble spirit had to wrap itself in was a manifestation of the stains upon nature caused by the human society's current way of life. (Suzuki, 2009, p. 2)

montanha de sujeira que inclui móveis, geladeira, máquina de lavar e até um escorregador de parque de diversões⁸¹.

A purificação é um processo importante na religião xintoísta. Depois de ser purificado, o Deus-fedorento volta a ser um deus-rio. Neste ponto, sua condição é a de um *kami* bem-vindo à casa de banhos. Ele consegue ser identificado pela máscara enrugada como o rosto de um ancião e o corpo líquido com a forma de um dragão. A máscara do teatro *Nô* (Fig. 29) é um distintivo da alta cultura japonesa: voltar a forma original com um símbolo cultural como este “ênfatisa o vínculo entre o rio e o sagrado japonês (NAPIER, 2005, p 184, tradução nossa). Feliz com o sucesso da purificação, ele deixa grãos de ouro espalhados pela casa de banho e presenteia Chihiro com um bolinho amargo que lhe será útil em duas ocasiões: para livrá-la da perseguição do Sem-Rosto e para salvar a vida de Haku. A partir do modelo de Propp, a limpeza do Deus-fedorento é uma prova do *Doador*. Tendo Chihiro eliminado seu sofrimento, ele retribui com um objeto literalmente mágico. Em ambas as situações, a Perseguição do Sem-Rosto e o salvamento de Haku, o poder do bolo amargo está na purificação. Haku é salvo pela ingestão de meio bolinho que o faz expelir o feitiço que lhe habitava as entranhas e o deixara doente. O Sem-Rosto vomita os funcionários devorados – e incrivelmente ilesos – e todo o alimento consumido no banquete infundo que lhe foi oferecido.

4.3 Reincorporação

A terceira etapa do rito de passagem de Chihiro tem similaridade com algumas das funções proppianas a partir do Regresso (F20) até o Casamento (F31). A ordem cronológica do filme, porém, não se coaduna com a ordem da série de funções de Propp. No conto maravilhoso, a progressão é linear. As funções seguem um encadeamento padrão. Nas obras de ficção atuais, como *A viagem de Chihiro*, além de não ser possível contar com a adesão estrita de um autor a um esquema construtivo

⁸¹ Estas imagens surgiram da experiência de Miyazaki com a proximidade de um rio que estava sendo despoluído perto de sua casa. A roda de uma bicicleta se erguia do lodo. Ao tentarem retirá-la, o trabalho mostrou-se muito mais árduo. Havia quilos e mais quilos de entulho pesando sobre ela e prendendo-a ao lixo acumulado durante anos (MES, 2002).

abstrato (e mitológico), há também o fato de que a trama (*syuzhet* para os formalistas russos) pode ser montada com momentos passados, presentes e futuros em qualquer ordem: os fatos do futuro da narrativa (antecipação⁸²) podem vir antes do momento presente, e fatos do passado (retrovisão) podem ser inseridos como flashbacks ou narrativas encaixadas.



Figura 29 - A máscara Nô do Deus-fedorento. Fonte: A viagem de Chihiro, 2001.

4.3.1 Perseguição

A terceira fase do filme de Miyazaki pode ser artificialmente iniciada com a perseguição (Função 21 de Propp) sofrida por ela ainda na *Aburaya*, na qual ela escapa do Sem-Rosto. Este estranho personagem, muito parecido a um desengonçado *otaku*⁸³, procura atrair a atenção das pessoas dando-lhes valiosos presentes. Como a *Aburaya* está cheia de funcionários gananciosos, não faltam admiradores para sua suposta generosidade. Chihiro lhe pergunta se ele tem pai, mãe ou uma casa para retornar. Ao que ele responde que é sozinho. Ele mostra-se incapaz de se relacionar efetivamente com outros indivíduos. Sua fala é monossilábica e inexpressiva, assim como a máscara sobre seu rosto. Ele é uma sombra coberta pela fachada apática de uma máscara *Nô*.

⁸² Nesta tese, serão utilizados os termos Antecipação e Retrovisão, de Mieke Bal (1997), equivalentes respectivamente à prolepse e analepse na nomenclatura de Gerard Genette (1976).

⁸³ Nome japonês dado aos aficionados por anime e mangá. Semelhante à expressão norte-americana *nerd*.

A casa de banhos é uma cópia do pior que há neste mundo. Os *kamis* desejam um local de lazer apartado dos seres humanos, assim como os humanos tem um local de lazer e prazer apartado do seu trabalho. Uma vez que os *kamis* não são mais cultuados neste mundo, eles se autossegregam na *Aburaya*. Ao fazer esta separação, na verdade eles não se distanciam do comportamento humano. Ao contrário, o reproduzem, seja na forma como têm o lazer e o prazer separado de suas vidas diárias, assim como na forma como se relacionam com o trabalho alheio, já que seu lazer é conseguido pelo trabalho escravo e infinito dos funcionários da casa. O apetite dos funcionários pela independência financeira que nunca chegará realmente dá-lhes o ímpeto para se engajarem na busca desenfreada pelo lucro. O Sem-Rosto, percebendo esta fraqueza nestes funcionários, proporciona-lhes o que eles desejam, embora, ao final, nada passe de poeira. Um modo de Miyazaki demonstrar a vaidade e o vazio desta estratégia. Assim como a atenção e a dedicação existem somente pelo tempo em que são recompensadas pelo ouro, o próprio ouro é uma busca vã que fatalmente redundará em fracasso.

Como uma sombra sem personalidade, o Sem-Rosto assimila a corrupção do caráter que encontra na casa. A atenção verdadeira e desinteressada de Chihiro só aumenta a sua cobiça por tê-la próxima de si. O desequilíbrio de sua autoimagem e sua incapacidade de se relacionar com alguém de igual para igual ampliam seu desejo pelo proibido, a amor que sente por uma criança. Assim como Chihiro, ele é um estrangeiro na casa de banhos, porém, diferentemente dela, o Sem-Rosto não é capaz de se adequar ao novo contexto social e, aparentemente, a contexto nenhum. É um estrangeiro sem rosto e sem corpo, uma sombra que desliza e se alimenta da dedicação fugidia que consegue através do pagamento. O respeito e a consideração que Chihiro lhe direciona, sem perspectiva de lucrar com a sua carência, fazem dela um objeto de admiração e desejo para o fantasmático personagem.

Assim como ele, os fantasmas na rua de restaurantes e os trabalhadores no trem são sombras sem-rosto. Ele disfarça essa nebulosa identidade com a sua máscara. Os trabalhadores no trem para a casa de Zeniba reconhecem sua identidade pelas roupas que vestem. E são somente o que oferecem a vista do expectador: são trabalhadores sem personalidade indo em alguma direção indefinida. São *kamis* sem o

status dos clientes da *Aburaya* que estão deslocados do centro de lazer do *outro-mundo*, tal como muitos trabalhadores deste mundo estão alijados da satisfação.

Sen/Chihiro é salva da perseguição (F22) ao sair dos limites da *Aburaya*. Depois de ter vomitado aos borbotões graças ao bolinho amargo (o objeto mágico doado pelo Deus-fedorento), o Sem-Rosto está livre de tudo o que consumiu desmesuradamente e também da influência do caráter das vítimas engolidas durante a sua fase monstruosa na casa de banhos. Ele continua a seguindo, porém, agora, não há mais nenhuma ameaça. Como Chihiro diz à sua amiga Lin, o Sem-Rosto fora da casa de banhos é inofensivo. Assim, o Sem-Rosto, junto ao bebê transformado em rato e a ave de rapina transformada em passarinho, pegarão o trem rumo à casa de Zeniba.

Em termos de reparação do dano, a viagem de Chihiro aos confins onde mora a gêmea de Yubaba é inútil. Não há razão nessa jornada: Haku já está a salvo e se recuperando graças ao bolo amargo que Chihiro lhe deu. Entretanto, seu objetivo de devolver o sinete roubado à bruxa e pedir desculpas pelo roubo envolve um aspecto de respeito e consciência que passa longe das considerações de utilidade. Haku, seu amigo, fez um mal e ela, como responsável por ele naquela condição de fragilidade – assim como é responsável pelos seus pais –, vai dar uma satisfação à vítima. O perdão de Zeniba é mais importante do que a cura da maldição. Diferentemente da visão moral ocidental cristianizada, a consideração é pela pessoa e não pelo bem ou pelo mal que ela pode fazer.

No filme, a sequência do trem aparenta ser uma espécie de anticlímax. De certa forma, o motivo dessa sensação, está na própria concepção do autor sobre este trecho. Para Miyazaki, o filme já estaria praticamente terminado neste ponto (MES, 2002). O amadurecimento de Chihiro está completo ali. Quando ela toma o trem sozinha, ela é perfeitamente capaz, e não é mais a menina apática dos minutos iniciais do filme. A viagem de trem no mundo-aqui implica um ganho de responsabilidade, a possibilidade, ainda que parcial, de cuidar de si mesma. O cineasta diz que o ato de viajar é tão mais importante internamente do que externamente, que quase não há lembrança da paisagem vista da janela. A paisagem que importa neste momento é a da alegria de estar por conta própria em uma condução “reservada” para os adultos. Inconscientemente, como ele diz, o cenário visto da janela não tem detalhes para serem

lembrados, somente um grande mar formado pelas chuvas da noite anterior. A visão externa reflete a visão interna da protagonista.

O caminho para o Fundo do Pântano, morada de Zeniba, inclui passar por várias estações. Da janela, vê-se uma bela casa branca, um varal de roupas coloridas e um banquinho numa pequena ilha formada pela chuva; uma velha senhora de lenço na cabeça parecendo uma *matrioska* caminha em direção ao que parece ser a entrada de um metrô de um tempo antigo; uma menina-sombra sem rosto encara a passagem do trem (e de Chihiro); luzes da cidade na noite e o brilho dos neons aparecem nas janelas do trem. Reforça-se a impressão de que o outro mundo é uma cópia deste. Os *kamis*, excluídos da participação no *mundo-aqui*, criaram sua própria sociedade, espelhando a sociedade humana nas melhores e, sobretudo, nas piores qualidades.

Emblematicamente, a porta da residência de Zeniba – simples, se comparada com o palácio de Yubaba – se abre pelas mãos da bruxa, sem auxílio da magia. A ausência de ambição em Chihiro faz com que o sinete mágico não tenha nenhum efeito sobre ela. Sobre isso pergunta-lhe Zeniba, se ela não sentiu nada enquanto o esteve carregando. O pequeno ser esmagado por Chihiro não era o feitiço próprio do sinete, mas o feitiço colocado dentro de Haku por Yubaba para mantê-lo sob controle. Também o bebê e o assecla de Yubaba permanecem em suas versões transformadas pelo efeito de suas próprias mentes: o feitiço perdeu seu efeito há muito tempo. De onde se entende que a efetividade dos feitiços no *outro-mundo* depende intensamente da interação dos enfeitiçados.

4.3.2 Estigma, Chegada incógnito e Reconhecimento

No primeiro encontro de Haku e Chihiro, ambos não fazem ideia da identidade um do outro. Haku, misteriosamente, sabe o nome da menina, embora não entenda como. Em Propp há um conjunto de função ligadas ao reconhecimento do herói: a *marca* ou *estigma* (F17), a *chegada incógnito* (F23) e o *reconhecimento* (F27). Como mencionado anteriormente, o papel de herói se alterna no casal Chihiro-Haku. As funções, normalmente atribuídas a um herói, são pertinentes aos dois atores que, realizando-as, se incluem na esfera de ação do herói.

O processo de reconhecimento que em Propp implicaria a ordem *estigma-chegada incógnito-reconhecimento* não é apresentado desta forma linear. O reconhecimento que Chihiro e Haku fazem um do outro surge aos poucos, tanto para os personagens quanto para a audiência (Fig. 30). Haku recorda o nome de Chihiro e ela o reconhece pela primeira vez quando o vê ao longe no ar — após ter sido levado pelo aprendiz até seus pais na granja — reconhece o dragão como Haku e a segunda vez quando vê o dragão sendo perseguido pelos homens de papel de Zeniba e sabe que se trata de Haku. Branca é a cor da roupa de Haku, assim como a cor do Dragão em que ele se transforma. Assim, a transformação cumpre um papel que não existe no modelo de Propp: para Chihiro, ela acontece ao final do filme, após o seu regresso, como uma mudança qualitativa em seu interior; em Haku, a transformação, desde o início, é física e reversível – ele é dragão e menino conforme a necessidade.

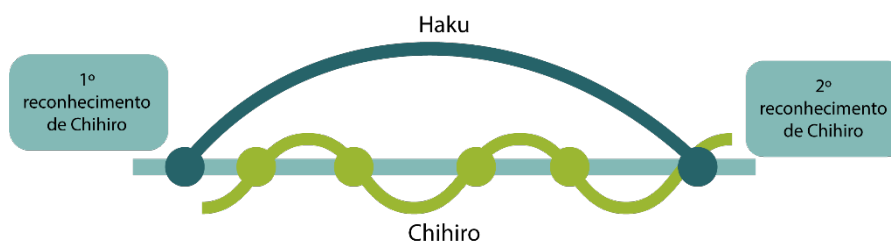


Figura 30- Reconhecimentos. Fonte: ilustração do autor.

As transformações de Haku aparecem tanto literalmente como em elipse. A primeira que vez em que Chihiro deduz que Haku e o dragão branco são a mesma pessoa é depois da visita de Chihiro aos seus pais no chiqueiro. Após a despedida, Chihiro vê um dragão branco serpenteando pelo céu como uma pipa. Essa elipse se confirma pela reação de maravilhamento que Sen tem com a visão. Chihiro e o público deduzem desta elipse que há uma identidade entre o menino e o dragão. Os *déjà-vus* da queda no fosso e do voo de retorno à cidade de Yubaba indicam novamente esta identidade. São estes reconhecimentos parciais que conduzem ao reconhecimento total em que ambos (Haku e Dragão) são identificados através do *Estigma*, que é a lembrança visual, auditiva e também cinestésica da experiência. O dragão branco, por sua vez, é a metáfora materializada do fluxo do rio.

Para Petkova (2009, p. 603), as transformações de um ser no conto maravilhoso japonês são naturais, não mágicas. Seria, então, próprio da natureza do animal transformar-se em humano e vice-versa. Haku é um ser múltiplo: na narrativa

atual, ele é menino e dragão. Nas retrovisões nas quais Chihiro recorda de seu acidente da infância quando caiu em um rio, Haku é rio (ou ainda, deus-rio) e o dragão que a salva. Não sabemos se sua natureza é tríplice (menino, rio e dragão) ou se é dupla (dragão/rio e menino/dragão) conforme seja o cronotopo primário ou secundário:

[...] De fato, nem transformação nem descoberta da verdadeira aparência são especificados como uma função separada por Propp, embora formas irreconhecíveis e transformação realmente apareçam como funções separadas. Propp, entretanto, deixa uma porta aberta introduzindo N – elementos desconhecidos, provavelmente de caráter lendário ou mitológico, que é um traço típico do folclore do leste asiático⁸⁴ (PETKOVA, 2009, p. 603, tradução nossa).

O estigma, sinal pelo qual o herói pode ser reconhecido, é dado num período anterior à narrativa e apresentado somente na metade da parte próxima ao desfecho na forma dos *déjà-vus* de Chihiro e por duas narrativas encaixadas contadas por Haku e por ela numa conversa na qual Chihiro conta do episódio no qual ele a salvou de se afogar durante a infância e Haku se lembra de tê-la salvo. O estigma, composto pela lembrança das características físicas de Chihiro (seu rosto) e de Haku (seu dorso de dragão sobre o qual estava a pequena Chihiro), é anterior à fábula e apresentado em uma retroversão externa à fábula (Fig. 31). Chihiro tem *déjà-vus* enquanto ambos caem no fosso antes de atingir o solo, no quarto e casa de máquinas de Kamaji. Durante a agitada descida, surgem imagens rápidas como lampejos nas quais Chihiro se vê sob o dorso branco de um dragão tal qual Haku. Ao fim da queda, depois de dar o bolinho amargo ao Dragão, ele se transforma em um desmaiado Haku, quando se confirma a identidade dos dois seres: “Eu sabia que era o Haku!”, diz a menina.

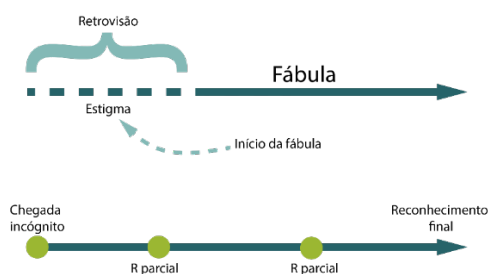


Figura 31 - Retrovisão e fábula. Fonte: ilustração do autor.

⁸⁴ “In fact, neither transformation nor disclosure of true appearance [...] is specified as a separate function by Propp, but unrecognised shape and transformation do appear as separate functions. Propp, though, leaves a door open by introducing N – unknown elements, probably of mythological or legendary character, which is a typical characteristic of the East-Asian folklore.” (PETKOVA, 2009, p. 603).

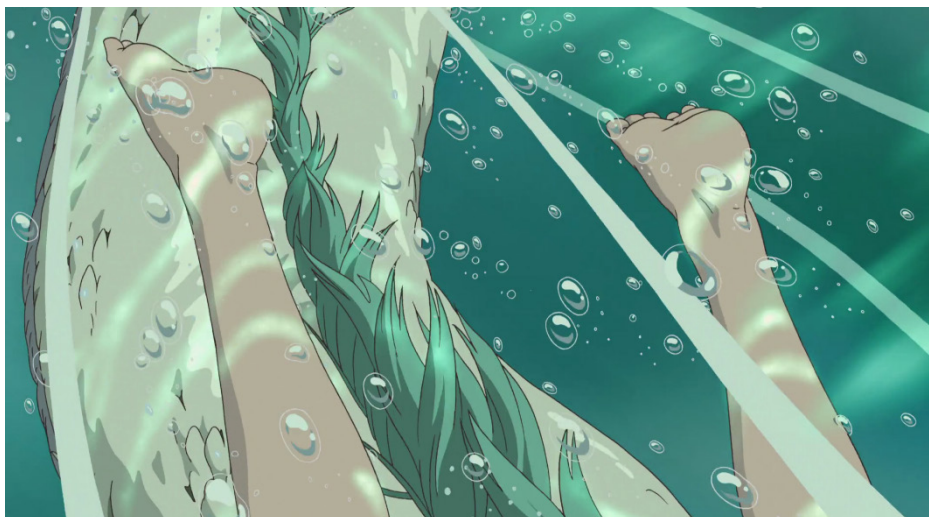


Figura 32 – Déjà vú de Chihiro: sua queda no rio durante a infância. Fonte: A viagem de Chihiro, 2001.

O derradeiro *déjà-vu* de Chihiro acontece em pleno ar, no dorso do dragão branco, ao retornar da casa de Zeniba para salvar seus pais. Sua memória reconstrói plenamente a informação de que havia sido salva por Haku quando criança, ao cair em um rio (Fig. 32). A retrovisão de Chihiro, dada em imagens e palavras, traz à tona a memória de Haku sobre sua verdadeira identidade como deus-rio. Essa identificação mútua é apresentada por meio do diálogo dos dois personagens, sendo que Haku confirma seu verdadeiro nome, Nihhayami Kohakunushi – uma retrovisão que dá conta de seu passado como um rio na terra, no cronotopo primário. Rio que não existe mais neste cronotopo: depois da drenagem de seu conteúdo, prédios foram erguidos em seu lugar.

Ambos, Chihiro e Haku chegam incógnitos. Por um acaso do destino – ou não –, dois personagens se reencontram no *outro-mundo*. O estigma que marcou a ambos é a própria experiência do salvamento de Chihiro na infância. Cada um impõe ao outro o estigma que mais tarde proporcionará o reconhecimento. O índice da experiência encontra-se na memória visual de ambos e na memória auditiva de Haku. Vemos as cenas do salvamento na infância por um focalizador externo e conhecemos a memória de Haku por ele saber o nome de Chihiro.

Analisando a sequência de funções proppianas no conto maravilhoso japonês da “Mulher-Garça”, Petkova observa que as funções seguem a sequência linear que Propp reconhecia nos contos populares russos. Contudo, essa linearidade se dá de um modo curioso: pela troca de papéis entre os personagens. O personagem que realiza

as funções do Auxiliar e do Doador troca de papel e passa a realizar a função do herói. Da mesma maneira, há uma inversão de papéis entre Chihiro e Haku no voo de retorno, que parte da casa de Zeniba em direção à casa de banhos de Yubaba, embora não seja possível imaginá-la como causadora de linearidade no filme. Chihiro recorda a verdadeira identidade de Haku e quebra o encanto que o mantinha preso ao cronotopo secundário. Nas funções de Propp, quem faz esse reconhecimento do herói incógnito é a *Princesa*. Sendo assim, a esfera de ação do herói que tinha sido exclusivamente de Chihiro, é exercida por Haku, que, por sua vez, realiza a vigésima nona função de Propp, a *Transfiguração*: “Quando Haku relembra seu nome verdadeiro [...], sua verdadeira forma retorna e ele decide deixar de ser aprendiz de Yubaba⁸⁵” (REIDER, 2005, p. 10, tradução nossa).

A princesa reconhece o herói pela marca que ela mesma deixou. Sendo Haku e Chihiro tanto “princesas” quanto heróis, marcam-se com o estigma da experiência traumática que é resolvida pelo retorno à consciência. Se este é bem-sucedido, tem-se a resolução do trauma. Se não, o recalque ressurgente como *unheimlich* (inquietante), assunto estudado por Freud, em um famoso ensaio de mesmo nome. Ele empresta de Schelling a definição para o termo como “tudo o que deveria permanecer secreto, oculto, mas apareceu” (FREUD, 2010, p. 338). O inquietante é aquilo que é, ao mesmo tempo, estranho e familiar⁸⁶. Algo que pertence ao indivíduo, mas foi soterrado pela consciência de modo a preservá-lo.

Para Chihiro, para quem aquela relação natural-sobrenatural ainda não tinha sido plenamente validada, há a presença do *unheimlich*. No mundo maravilhoso de Haku, por outro lado, o retorno do *estigma* à consciência representa a quebra do feitiço, sem o aspecto inquietante. Não há *unheimlich* para quem não compartilha do código em que o sobrenatural está ausente ou faz parte de *outro-mundo*, segregado. Haku já está nesse *outro-mundo*! Dito de outro modo, quando se considera Haku como herói, a modalidade é sempre indicativa (como o modo maravilhoso de Todorov);

⁸⁵ “We only know that Yubaba controls people by depriving them of their names. When Haku has remembered his real name, for example, his true form comes back and he decides to quit being Yubaba’s apprentice.” (REIDER, 2005, p. 10).

⁸⁶ “A palavra alemã *unheimlich* é evidentemente o oposto de *heimlich*, *heimlich*, *vertraut* [doméstico, autóctone, familiar], sendo natural concluir que é algo assustador justamente por não ser conhecido ou familiar. Claro que não é assustador tudo o que é novo e não familiar; a relação não é reversível.” (FREUD, 2010, p. 331).

quando se considera Chihiro como heroína, a modalidade é dubitativa e optativa. Só para ela há o *unheimlich* e o fantástico.

4.3.3 Tarefa difícil e Casamento

Haku havia feito um acordo de que, se trouxesse o bebê Bô são e salvo para Yubaba, ela libertaria Chihiro e seus pais. Conforme as regras do *outro-mundo*, essa promessa é parcialmente executável. Da mesma maneira, Zeniba também não pôde dar dicas a Chihiro de como salvar a si e a sua família. Portanto, nem Yubaba nem Zeniba, poderosas feiticeiras, estão livres de cumprir as regras estabelecidas. Depende da capacidade de Chihiro de realizar uma última tarefa.

A reparação do dano inicial – a transformação dos pais de Chihiro em porcos – não é realizada pela própria Chihiro. Graças ao estratagema de Haku, seu retorno e a salvação de seus pais estão condicionados à volta do bebê de Yubaba. Assim, Haku faz o papel do auxiliar que repara o dano ou carência para a heroína. Nenhum esforço da menina é diretamente responsável pelo bem dos seus pais: sua estada como Sen, a funcionária da *Aburaya*, tem razão somente como uma forma de manter-se viva e corpórea no *outro-mundo* enquanto não se vislumbra uma forma de reaver seus pais *kamikakushi*. A resolução dos problemas passa pela colaboração de personagens que agem sem a perspectiva de vantagem pessoal: Kamaji, Lin e Haku. Os dois primeiros ajudam-na até sua partida para o pântano de Zeniba. Dali em diante, o acordo de Haku é mais importante para a reparação do dano.

No esquema de Propp, a tarefa difícil é proposta pelo rei ou pai da pessoa procurada de maneira a evitar que o prêmio seja entregue para o herói. Muitas vezes, este prêmio é a mão de sua filha, ou o trono. Como modo de preservar o trono, então, o monarca ordena que seja realizada uma prova impossível ou quase impossível de se realizar. Como havia um acordo entre Haku e Yubaba, de certo modo, a transformação deveria já ser revertida e Chihiro e seus pais estariam livres para retornar para o *mundo-aqui*. Como tarefa difícil, uma última provação deve ser superada para que a felicidade seja completa para a heroína. A expectativa do proponente da tarefa sempre

é que ela não seja cumprida. Assim, ele ficaria livre de premiar o herói ou, neste caso, cumprir o acordo com Haku.

Entretanto, o próprio Haku conhece as regras do *outro-mundo* e sabe que esta libertação não ocorrerá de modo fácil. É preciso que Chihiro seja capaz de identificar os seus pais entre vários porcos que estão colocados lado a lado atrás de uma fita. Esses porcos são “lesmas” e “sapos”, funcionários da *Aburaya* transformados em porcos. Se Chihiro acertar, além de seus pais, estes também serão revertidos às suas formas originais.

Há toda uma torcida dos colegas da *Aburaya* para que ela seja bem-sucedida. Deve-se lembrar que ela foi a princípio hostilizada pelos funcionários e, depois, graças ao seu bom trabalho, sua diligência e bom coração, todos foram conquistados. Ela, então, se tornou Sen, a funcionária, contando mesmo com a admiração de Yubaba. Chihiro percebe que nem seu pai nem sua mãe estão entre os porcos. O acerto faz com que seu contrato vire pó. Os porcos enfileirados voltam às suas formas humanoides e todos ali – com exceção, claro, de Yubaba – comemoram a vitória. Ao que, Chihiro agradece. Todas as adversidades pelas quais passou parecem ter sido para ela oportunidades de aprendizado pelas quais ela fica grata. Sobra um agradecimento para a Vovó, como ela carinhosamente chama Yubaba.

O passo seguinte nas funções proppianas é o de que haja a punição do antagonista e a recompensa na forma de casamento. Aqui, Miyazaki desvia do conto maravilhoso tradicional do ocidente. Não há nenhuma punição para Yubaba, a não ser a que ela mesma prepara para si. Sua contrariedade com o sucesso de Chihiro é sua única punição. Ela continua viva, sem castigos físicos ou maiores sofrimentos. Como em outros filmes do diretor japonês, não há o “mal” encarnado em um personagem e muito menos o mal absoluto. A perspectiva moralizante ocidental – leia-se “religiosa” – codifica na forma de imagens esse dualismo entre seres bons e maus, na qual a crueldade praticada pelos bons é boa, e as boas ações praticadas pelos maus é ruim. A visão no conto maravilhoso japonês é mais nuançada, assim como faz Miyazaki.

O casamento, por outro lado, é um não-acontecimento. Haku e Chihiro verdadeiramente se amam e o que seria de se esperar é que ficassem juntos. Ambos são de mundos diferentes, como se deduz da fala de Haku que diz que também voltará

a seu mundo – que é, portanto, diferente do mundo do qual veio Chihiro. O pertencimento de cada um impede que eles se juntem. Há um “casamento” que quase se realiza e que fica como a promessa de reencontro no futuro. Essa abertura do final encontra respaldo no conto maravilhoso japonês que tem o casamento animal-humano e o casamento real entre homens e mulheres (PETKOVA, 2009, p. 604) sempre com esse aspecto de inacabado, ou “Nada” segundo o folclorista Hayao Kaway (2007).

O pesquisador de contos folclóricos Tadashi Takeda enumera 03 principais temas no conto popular japonês: “a) o casamento com um ser sobrenatural (ou animal); b) o nascimento sobrenatural e c) os reinos sobrenaturais” (apud PETKOVA, 2009, p. 600)⁸⁷. *A viagem de Chihiro* tem o primeiro tema parcialmente e o terceiro completamente. Chihiro não chega a concretizar o casamento com Haku, que é um ser sobrenatural – e também um animal mágico, o dragão – mas faz com ele um laço que os une para o futuro, prometidos como “noivos” um para o outro. A última das funções de Propp é o casamento que, visto deste modo, não se concretiza, apenas se espera que aconteça um dia.

Nos contos populares japoneses, é comum aos casais (par humano-sobrenatural) se separarem ao final do conto, o que soava ilógico para os folcloristas ocidentais. Não há o “viveram felizes para sempre” dos contos de fada. Hayao Kaway chama isso de “Nada”: o conto tem início e fim da mesma maneira, como se não houvesse uma conclusão. A vacuidade que consta no desenvolvimento circular da intriga, por Ozawa, é o final do conto sem que haja uma resolução positiva. Petkova (2009, p. 609) atribui esta escolha por finais abertos uma característica estética japonesa, o *mono-no aware*, a tristeza das coisas, que implica “emoções melancólicas na visão da beleza dos fenômenos evanescentes”.

Quando o casal se forma, o ser sobrenatural traz algum benefício para o amado (a) e em razão do desrespeito a alguma proibição pelo par humano, abandona o lar e traz de volta a situação inicial de infelicidade para o protagonista. O indivíduo mágico faz as vezes de doador e auxiliar e repara a carência do protagonista, porém o

⁸⁷ “a) the marriage to a supernatural being (or animal); b) the supernatural birth and c) the supernatural realms.” (Takeda apud PETKOVA, 2009, p. 600).

casamento não é a função final como seria em Propp. Ela é o encerramento provisório que será substituída por uma nova função. A separação de Haku e Chihiro não é motivada pela transgressão de um tabu. Ao contrário, é a própria resolução da trama que permite que cada um tome o seu rumo na vida. Isso significa que haverá elementos tangentes ao conto maravilhoso japonês e ao filme. De modo algum, a narrativa, fruto do trabalho criativo dos autores, será restringida pelos modelos cristalizados no conto maravilhoso. “O ser amado vai embora” pode ser referir tanto a Chihiro como a Haku. Ambos vão cada um para seu próprio mundo.

O tabu que leva à separação no conto maravilhoso japonês muitas vezes aparece ligado à visão. O humano não pode olhar para o ser enamorado. Caso isso aconteça, há a quebra do contrato. A face de deus é proibida. Para Petkova (2009, p. 605), talvez a proibição vise prevenir de que o humano não veja a *verdadeira* forma ou natureza do Outro. É interessante notar que esta proibição surge apenas ao final do filme. Haku instrui à Chihiro que ela volte ao local por onde havia entrado no *outro-mundo*, pois, lá, poderia encontrar os pais. Entretanto, ela não poderia olhar para trás. Ao deixar o *outro-mundo*, Chihiro sente-se tentada a olhar para trás, mas se detém. Quem sabe se Chihiro não controlasse seu ímpeto, ela veria Haku e seu mundo de uma forma que não deveriam ser enxergados? Quem sabe, afinal? O motivo da proibição não é explicitado. As proibições do conto maravilhoso têm esse viés de arbitrariedade. Assim como se alimentar de uma comida destinada aos deuses implica na impossibilidade de se sair do *outro-mundo*, olhar para o sagrado e para o *outro-mundo* sugere uma nova ameaça de aprisionamento. Contraditoriamente, comer do alimento do *outro-mundo* é a pré-condição para manter-se vivo ali. Em outros momentos, nenhuma indicação foi dada de que o vislumbre do divino fosse um empecilho para a saída do *outro-mundo*. Ambos os motivos, o alimento divino (ou dos mortos) e o tabu do olhar, são empréstimos que Miyazaki toma do conto maravilhoso e insere em sua narrativa conforme sua necessidade narrativa.

O esperado final feliz para o casal seria permanecerem juntos e felizes. O final que surge de fato tem somente o retorno à “normalidade”, com os pais de Chihiro transformados novamente em humanos – embora reste a estranheza da passagem do tempo percebida por eles ao ver o estado do carro. Haku responde a Chihiro que eles se verão novamente. O que se torna mais estranho quando Haku diz que irá para “seu

mundo”, o que implica que há *outro-mundo* além do mundo humano e do mundo dos *kamis* onde está instalada a casa de banhos de Yubaba. Esse terceiro mundo não especificado poderia ser um dos locais onde terminam as três portas que Chihiro percebe dentro da estação de trem abandonada. Do lado de fora, por onde eles vieram, havia somente um túnel, porém, lá dentro, ela vê três passagens, um detalhe que passa praticamente despercebido no filme. Onde estariam os outros dois túneis se não há nenhuma outra passagem no mundo humano ao lado daquela entrada? Não se sabe por onde chegou Haku, que surgiu ali de repente, como Chihiro – como diz o Kamaji; também não se sabe de onde veio o Sem-rostro. Chihiro olha para trás e temos a pista visual de que aquelas três passagens são importantes para o enredo. A fala de Haku é de que retornará para seu “mundo”. Essas pistas implicam a existência de um mundo ou mais além dos dois cronotopos retratados no filme. Trata-se de um multiverso. Considerando também o referencial religioso do filme, o *outro-mundo* poderia ser um dos estados de vida alcançados após o renascimento. Nesse caso, o encontro de Chihiro e Haku se daria em outra vida e a promessa significaria um amor que ultrapassaria a duração da existência humana e se estenderia por eras. Miyazaki entrega ao espectador um amor romântico a partir da cosmologia budista.

4.3.4 Regresso e transfiguração

No retorno de Chihiro e seus familiares ao mundo primário, é preciso notar que o leito do rio está novamente seco. O leito seco do rio marca um retorno ao início, o movimento circular da narrativa japonesa, como nos demonstra Petkova (2009). Cabe, entretanto, a pergunta: o que acontece depois? Trata-se de uma metáfora da vida no mundo moderno, onde não há a vida representada pelos deuses da religião autóctone japonesa?

Chihiro faz a pergunta a Haku: "e meus pais?". Ao que ele responde: "Eles foram na frente". Assim como não vimos a transformação dos pais em porcos, também não vemos o contrário, seu retorno à forma humana. A resposta de Haku subentende algum tipo de consciência da parte dos pais de sua transformação ou libertação.

Nos minutos finais do filme, logo após a resolução da tarefa difícil, *A viagem de Chihiro* vai adquirindo contornos mais fantásticos em detrimento do maravilhoso que predominou até ali.

Eis a dúvida: houve realmente alguma transformação? As causas e os efeitos estão bastante separados no tempo. A causa da transformação dos pais em porcos é a transgressão do tabu de se alimentar da refeição dos deuses. Porém, entre a transgressão e a imagem dos porcos vestidos com a roupa dos pais, temos os planos em que Chihiro explora a rua dos restaurantes. A transformação em si não é apresentada na tela. Da mesma maneira, após a solução da tarefa difícil de identificar os pais ausentes entre os porcos enfileirados, não se vê o transformar. O resultado da transformação (supomos) é o retorno à forma humana. A dúvida é da própria protagonista: se seus pais não têm a consciência do acontecido, teria acontecido realmente algo ou foi tudo produto da sua imaginação? O período entre a tarefa e a espera dos pais de Chihiro em frente à saída do parque é coberta pela despedida de Haku e Chihiro.

A frente do túnel é diferente daquela vista no início (Fig. 33) do filme. Tal como são diferentes as entradas do túnel antes e depois da estada no *outro-mundo* (Fig. 34). Na saída, a surpresa: o mato alto, folhas sobre o capô e poeira no estofado. Um sinal de que o tempo realmente passou. "A mudança já deve ter chegado", alerta a senhora Ogino sem saber que muito mais tempo decorreu do que aquele que ela imaginou.



Figura 33 - Frente do túnel no início do filme. Fonte: *A viagem de Chihiro*, 2001.



Figura 34 - Frente do túnel ao final do filme. Fonte: *A viagem de Chihiro*, 2001.

As marcas da passagem do tempo são objetos mediadores, índices que comprovam a aventura fabulosa. A dúvida suscitada pelo reaparecimento repentino dos pais sobre a realidade dos eventos vividos pela protagonista é reavaliada depois da visualização destes sinais. A fita roxa que prende o cabelo de Chihiro é aquela que lhe foi dada pela bruxa Zeniba como um amuleto protetor. Não há ocasião aparente para que o amuleto realize sua função. Ele é outro objeto mediador que reforça a visão de que não se tratou de um sonho ou de imaginação. Em alguns *frames* ela brilha, dando a pista para o espectador de que não se tratou de sonho ou imaginação. Seu papel de objeto mediador testifica as experiências no *outro-mundo* (Fig. 35).



Figura 35 - Um objeto mediador: a fita de cabelo. Fonte: *A viagem de Chihiro*, 2001.

Nas indicações dos procedimentos pertinentes para sair do *outro-mundo*, Haku diz à Chihiro que ela deve seguir até o local por onde chegou e jamais olhar para

trás. O tabu do não-olhar remete, no contexto ocidental, ao conto do *Barba Azul*, no qual a esposa estava proibida de abrir a porta do quarto secreto; além dela, a história bíblica da esposa de Ló que desobedece a proibição de se virar para ver a cidade de Sodoma e se transforma em sal. No contexto japonês, a primeira lembrança é o conto da esposa garça. O carvoeiro Karoku salva uma garça de uma arapuca e, na mesma noite, recebe a visita de uma linda mulher que deseja casar-se com ele. Ela pede para ficar trancada em um armário por três dias e para que ele não a espie de modo algum durante este período. Ao cabo do tempo combinado ela vem com um tecido valioso para ser vendido por muito dinheiro. Para atender a encomenda de um lorde de mais algumas peças do fantástico tecido, a pedido do marido, a esposa resolve ficar reclusa por uma semana com a mesma interdição de espiá-la. Antes que fosse completada a semana solicitada, o carvoeiro preocupado com o silêncio da esposa abre a porta do armário para saber como ela está. Lá encontra a garça que um dia havia salvado quase sem penas: estas foram utilizadas para tecer as peças de tecido. Depois disso, em função da transgressão do tabu, ela vai embora levada por outras mil garças, suas súditas. Rico, porém consumido pela saudade, o carvoeiro pega carona com um barqueiro mágico até a ilha das garças para rever sua amada e retorna, depois de algum tempo, para sua terra natal (KAWAI, 2007, p. 263-265). A razão para a despedida da esposa-garça é que

A mulher não pode viver com um homem que descobre a sua verdadeira natureza, a verdade nua e crua. Para que eles possam viver juntos como um casal, ela precisa se aperfeiçoar na arte de esconder sua verdadeira identidade (KAWAI, 2007, p. 143).

Haku determina a interdição do olhar. O motivo de Chihiro não poder olhar para trás não é explicado por Haku. Ver a natureza de Haku seria um empecilho ao "casamento". Entretanto, sua natureza múltipla de rio, dragão e menino já foi vista por Chihiro. Não há mais o que se esconder a respeito disso.

Porém, do andamento do filme, infere-se que não olhar para trás é não se apegar novamente ao passado como fazia a Chihiro do início do filme. É aceitar a impermanência, a passagem do tempo linear e a beleza da finitude, o *mono no aware*.

A proibição de olhar para trás implica a incerteza quanto à validade das experiências como acontecimentos reais. Olhar para trás é conferir e confirmar. Proibir-se essa conferência é obrigar-se a conviver com a dúvida. É preciso aceitar as

duas coisas: seguir em frente aceitando a finitude e a imperfeição do tempo, e simultaneamente, aceitar a incerteza da vida.

Só após a saída do *outro-mundo* pode-se olhar para trás. Chihiro vê de fora, consciente, a experiência do inconsciente. Para Kawai (2007, p. 19), "Se os contos de fadas nos contam sobre as estruturas da realidade, eles podem muito bem refletir as estruturas da psique". A heroína olha para o inconsciente (o *outro-mundo*) com distanciamento. Se se olhar para trás antes de se sair dele, corre-se o risco de ficar preso à estrutura caótica do mundo interior. O mergulho no interior carrega a heroína de energia para assumir sua nova identidade, transfigurada em uma outra menina, que não é mais criança e está a poucos passos de se tornar adulta.

Chihiro está apta a retornar à sua vida normal. Como destacado na ideia do filme como um ritual de passagem. Chihiro ganhou uma nova identidade ao se tornar funcionária da *Aburaya*: Sen. Esta identidade decorre tanto do dano particular sofrido pela supressão do seu sobrenome – restando apenas o ideograma para o nome de Sen – quanto pelo seu esforço no trabalho e o gradual reconhecimento de seu valor por sua empregadora, Yubaba, e pelos seus companheiros de trabalho.

Ao manter seu nome, Chihiro manteve também a consistência entre o "eu" anterior – a menina da família Ogino que adentrou no *outro-mundo* – e a Chihiro que termina a aventura e regressa ao *mundo-aqui*. A identidade de Sen foi apenas temporária, adequada ao período de iniciação; uma persona, como a máscara *Nô* do deus-fedorento e do Sem-Rosto, para ser utilizada no *outro-mundo*, o reino dos deuses e, por analogia, o reino dos mortos na mitologia. Como um Orfeu, Chihiro desceu ao mundo dos mortos para resgatar sua Eurídice, porém com a ausência da visão trágica grega.

A transfiguração que, para Haku, envolveu uma transformação física – rio, menino e dragão – para Chihiro, adquire uma função totalmente psicológica. Suas identidades se transfiguram, evoluindo da menina mal-humorada para a funcionária, amiga e filha responsável até chegar à nova personalidade de menina autoconfiante e serena.

A imagem de Haku lembra a do *Puer eternus*, a criança que nunca envelhece. Chihiro, por sua vez, pertencente ao *mundo-aqui*, se realiza em seu envelhecimento e mortalidade. A passagem do tempo e a mutabilidade das condições é o necessário fardo da vida. Aceitá-lo implica o fim da nostalgia pela Arcádia perdida, a infância que Chihiro inicialmente relutava em abandonar. Ainda se pensando no *puer eternus*, Chihiro faz um papel semelhante ao de Wendy, a personagem feminina do livro *Peter Pan*, de J. M. Barrie. Ela deixa o *outro-mundo* apta para o envelhecimento, a responsabilidade, os sofrimentos e as alegrias que a vida comum oferece a todos os viventes.

O *outro-mundo* foi o espaço não-cotidiano que preparou a noviça para o retorno ao espaço cotidiano. Para Kaway (2007, p. 17), esses espaços estruturantes do conto de fadas refletem os espaços análogos da psique: o cotidiano é o consciente, e o não-cotidiano é o inconsciente.

Chihiro inicia sua jornada no espaço da consciência frustrada pela nostalgia do tempo mítico, circular, o *Kairos*. Ela adentra no espaço não-cotidiano que, paradoxalmente, apesar de estar no *outro-mundo* e ser o lugar do inconsciente, faz que ela se adegue ao tempo linear, o *cronos* da vida comum. Ao final, ela está plenamente integrada ao *Cronos*.

No conto maravilhoso japonês, é comum a partida da esposa sobrenatural e o marido que termina sozinho. O cônjuge prometido (Haku) está no *outro-mundo* e ela parte. O casamento não se concretiza. Como nos contos tradicionais japoneses, a situação final é a mesma da situação inicial. Volta-se ao ponto zero. Chihiro perfaz sua iniciação e retoma seus pais, e de lá irá até o novo lar, como no início do filme. Seus pais nada lembram de seu período enfeitado. Segundo o diretor, Hayao Miyazaki, ela também, ao sair do túnel não teria a lembrança vívida dos acontecimentos. Como a bruxa Zeniba havia lhe dito, nada é esquecido realmente, somente fica arquivado. Seu olhar para o portal demonstra o sentimento do *unheimlich*, naquele aspecto do inerte (como a boneca Olímpia do conto o *Homem da Areia*, de E. T. A. Hoffman) que adquire vida: o parque abandonado que se torna o mundo paralelo dos *kamis*. Quando eles chegaram parecia um parque temático em ruínas; ao cair da noite, torna-se o agitado *resort* dos *kamis*. O inanimado ganha vida e depois a perde. A própria Chihiro com seu

olhar inquisidor lança dúvidas sobre os *mirabilia* que presenciou. Sua hesitação traz o fantástico para a frente da tela.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, procurou-se analisar o filme de animação *A viagem de Chihiro* como herdeiro da tradição dos animes e mangas do gênero *shojo*, voltados para o público juvenil feminino. Miyazaki já vinha trabalhando com protagonistas femininas – as heroínas deste gênero de mangá e anime – desde o trabalho que antecedeu a fundação do Studio Ghibli, a animação *Nausicaã do Vale do Vento*.

O objetivo geral era demonstrar o percurso narrativo do amadurecimento da personagem principal do desenho animado *A viagem de Chihiro*, com especial atenção para a utilização do espaço ficcional do *outro-mundo* para tratar dos conflitos e as ansiedades experimentados pela protagonista no mundo primário ou *mundo-aqui*.

Demonstrou-se o primeiro pressuposto de que *A viagem de Chihiro* segue parcialmente a receita dos *formula fictions*, e pode ser inicialmente analisada a partir das funções de Propp. O segundo pressuposto demonstrado foi o de que Miyazaki utiliza dois espaços-tempo narrativos para contar a história de Chihiro, identificando um como o mundo cotidiano, “real”, e outro não-cotidiano, do sobrenatural e do maravilhoso. O terceiro pressuposto indicava que eram possíveis dois tipos de interpretação da narrativa. Um deles *mimético* e outro *simbólico*. Assim, configurava-se uma classificação não tão restrita quanto à preocupação em dizer se se tratava de uma narrativa realista ou de fantasia. O que foi corroborado pelo quarto pressuposto é que a ambientação no outro mundo constitui um subterfúgio do cineasta para criticar, de sua perspectiva, os problemas do mundo real, não-diegético ou *mundo-aqui*, como vínhamos lhe chamando. Assim, o foco restrito de se saber se uma narrativa seria fantástica ou não foi substituído pela constatação de que é possível mais de um nível de leitura neste filme. Dito de outro modo, o que se apresenta como fantástico ou maravilhoso possui um estatuto de metáfora. A discussão se move, então, da definição de um real ficcional para o que pode ser interpretado nos momentos reais e insólitos da narrativa.

Demonstrou-se, no primeiro capítulo, que Hayao Miyazaki busca trabalhar e reciclar as tradições de seu país. Ele bebe das fontes da religião, da mitologia e do conto maravilhoso japoneses para criar seus desenhos animados. A questão da

degradação ambiental e os problemas morais da sociedade hiperconsumista são retratados com o apoio do imaginário popular nipônico: o descaso com a natureza é tratado paralelamente ao descaso com as tradições autóctones japonesas. A espiritualidade xintoísta, centrada no corpóreo e no material se percebe no tratamento da sacralidade da natureza. O natural, e não o sobrenatural, é digno de admiração e respeito. A religião naturalista do Shintô é reapropriada e reinterpretada com os novos conhecimentos científicos e fornece uma nova ética na qual se entende a conexão entre todos os seres. O mistério deixa de ser aquele do dogma e passa a ser daquilo que está fadado à nossa descoberta pelos meios científicos. Novos mistérios surgem após cada descoberta e o assombro pela magnificência do universo nunca é vencido. Essa mística do saber se encontra na preferência de Miyazaki pela ficção científica e pelo maravilhoso.

A alma feminina – que o folclorista Hawao Kawai define o espírito japonês – é o ponto de partida das narrativas de Miyazaki, seguindo uma tradição de protagonistas femininas do folclore japonês. Os filmes produzidos pelo cineasta que constam do *corpus* possuem a herança do mangá e do anime *shojo*, representado especialmente na preferência pelas protagonistas femininas. As heroínas dos filmes de Miyazaki são aquelas meninas na mais tenra infância (como *Ponyo*, do filme homônimo e Mei, de *Meu vizinho Totoro*), as pré-adolescente (como Sheeta, de *Castelo no Céu* e a própria Chihiro analisada nesta tese), até as adolescentes como a já citada Nausicaä, a San de *Princesa Mononoke* e Sophie, de *O Castelo Animado*). Elas têm em comum, em primeiro lugar, que suas aventuras representam processos de amadurecimento e transição para a vida adulta e, em segundo lugar, a presença do maravilhoso e seus subtipos. A animação *Meu vizinho Totoro* antecipa *A viagem de Chihiro* ao adicionar um aspecto de hesitação quanto à interpretação pelo viés do natural ou sobrenatural que caracteriza o fantástico todoroviano.

No segundo capítulo, foram expostas as definições de fantástico e maravilhoso a partir do modelo todoroviano e, em seguida, foram discutidas outras abordagens que entendem o fantástico como modo e historicizam a maneira como se entende o fantástico de uma época para outra (BESSIÈRE, 2001). Boa parte dos filmes do período Ghibli, incluindo “*Nausicaä*”, caracterizam-se pelo que a teórica Maria Nikolajeva (2011) chama de *modalidade indicativa*, a forma de se ler uma narrativa

como “verdadeira” independentemente de seu conteúdo ser maravilhoso ou realista. Filmes do modo maravilhoso – que, na definição de Todorov que utilizamos aqui, incluem a ficção científica – como *O serviço de entregas da Kiki*, *Nausicaä e o Vale dos Ventos*, *Princesa Mononoke* e *Laputa*, se mesclam ao mais recente e realista *Vidas ao Vento*, de 2016. Todos estes são interpretados no modo mimético: suas histórias aconteceram nos seus respectivos mundos ficcionais. Verificamos que esta característica mudou para as *modalidades simbólicas*, que Nikolajeva subdivide em dubitativas e optativas nos desenhos animados *Meu vizinho Totoro* e *A viagem de Chihiro*. A certeza da interpretação que se encontrava nos filmes anteriormente citados dá lugar à dúvida sobre a veracidade das experiências vividas pelos personagens na diegese; hesitação na qual surge o gênero fantástico para Todorov.

Seguindo-se Nikolajeva e Scott, procurou-se a possibilidade de interpretação pelo viés do simbólico, em especial pela *modalidade optativa*, a camada relativa ao “dever-ser” ou ao “querer-ser”. Dessa maneira, os eventos sobrenaturais não precisaram ser analisados estritamente nos termos de verdadeiro ou falso. Ao invés disso, a narrativa foi lida além do nível básico da história como história verídica (maravilhosa, estranha ou fantástica), no nível subjacente no qual se entende a narrativa secundária, que se passa no outro mundo, como um ambiente especial onde os conflitos, os desejos e as ansiedades da protagonista na narrativa primária do *mundo-aqui* são materializados. Como um purgatório, onde se aguarda a autorização para subir ao céu ou um estádio esportivo, onde se joga e depois se retorna à vida cotidiana. Por este prisma, a trama é a própria atividade psicológica da protagonista concretizada em uma segunda narrativa (a do *outro-mundo*) encaixada na primeira (o *mundo-aqui*, representação ficcional de um mundo similar ao que nos encontramos).

No terceiro capítulo, vimos que o modo maravilhoso, com efeito, é a maneira pela qual se apresenta a narrativa sobrenatural, exótica e grandiosa. As *formula fictions* – como Nikolajeva (2000) denomina as narrativas que envolvem “receitas”, como as histórias de detetive, os contos de fantasia, os romances de busca (*quest*) – têm afinidade com o maravilhoso e têm uma estrutura semelhante aos contos de magia russos analisados por Propp no seu livro clássico de 1928, *Morfologia do conto maravilhoso*. Como o mesmo Propp ressalta, embora as trinta e uma funções por ele encontradas tenham sido inferidas a partir dos contos de magia russos coletados pelo

seu conterrâneo Afanasiev, elas são aplicáveis em maior ou menor grau em outras obras de ficção, como o romance de cavalaria. Nos contos de magia, as trinta e uma funções obedecem a uma sequência fixa, ainda que nem todas as funções estejam presentes em todos os contos. Nas outras *formula fiction* a sequência não é tão estrita assim. O desenho animado de Miyazaki segue aproximadamente o modelo destas.

No esquema de Propp, é a *carência* ou o *dano* que dão partida no enredo. Chihiro é motivada a agir pelo dano causado a si e aos seus pais. Como procura resgatar seus pais, ela é uma *heroína-buscadora* e, assim temos uma narrativa de busca (*quest*); como ela mesma sofre o dano, é uma *heroína-vítima*.

Tanto a tipologia das *esferas de ação* (os papéis actanciais para Greimas e Souriau) quanto a taxonomia das funções narrativas de Propp serviram como parâmetros iniciais de análise. Por meio deles, foram identificados os papéis que cada personagem representava na trama: heroína, antagonista, doadores e auxiliares. Assim como se percebeu que as esferas de ação não se restringiam a um mesmo personagem e um mesmo personagem cumpria mais de uma esfera de ação: Yubaba é antagonista e doadora; Haku acumula os papéis de doador, auxiliar e “princesa” e, às vezes, coexiste como herói; Sem-rosto é doador e antagonista; Zeniba é antagonista e doadora.

No quarto capítulo, verificamos que, por trás da aparente simplicidade do maravilhoso, Miyazaki revela a profundidade de seus personagens e de sua discussão dos problemas contemporâneos. As esferas de ação são a interface, a aparência externa dos problemas internos de Chihiro relativos ao final de sua infância e à insatisfação com as decisões de seus pais. De acordo com Kawai, o espaço não-cotidiano do conto folclórico japonês é o inconsciente. As questões interiores de Chihiro são alocadas neste espaço não-cotidiano, que na animação analisada equivale ao *outro-mundo*. As motivações que dão ensejo à trama no nível psicológico ocorrem no *mundo-aqui*, o lugar do natural. O processo de resolução dos conflitos se dá na narrativa secundária, o *outro-mundo*, que é o lugar do sobrenatural.

O *ritual de passagem*, do qual a *iniciação* é parte – principiou com a *separação* de Chihiro de sua vida normal. Com o seu afastamento, seus pais transgrediram uma regra do *outro-mundo* e foram punidos com a transformação. A separação para Chihiro iniciou-se com sua partida do mundo feliz da infância, que

Nikolajeva denomina de Arcádia. Mostrou-se que Chihiro faz sua jornada do herói se apartando do mundo real e indo para o *outro-mundo*. O outro mundo (que é o endereço de suas questões inconscientes também é a “casa” ou “caverna” na qual o noviço faz a sua iniciação (PROPP, 2002). Em seguida, passa-se à iniciação propriamente dita no *outro-mundo*, onde há uma estação de lazer para os deuses. A iniciação envolve a perda da identidade original da menina Chihiro e o ganho uma nova identidade, Sen, uma persona com a qual a protagonista realiza as provas no *outro-mundo* e é aceita pelos seus novos pares no emprego. O trabalho revela-se o meio de se fazer plena esta identidade temporária como Sen, que é depois suplantada ao final do filme por uma nova identidade, a nova Chihiro. A postura passivo-agressivo da menina ao início do filme é substituída pela ativa e positiva frente ao próprio destino, que se constrói pela ação determinada da própria heroína.

Quanto ao seu aspecto de lugar privilegiado das transformações internas da protagonista, o *outro-mundo* revelou-se, portanto, como um local onde os problemas do mundo aqui são reencenados de uma forma maravilhosa, com os elementos da religião xintoísta. O texto-espelho representado no mundo da feiticeira Yubaba, no qual Chihiro se encontra presa, reflete o texto espelhado, na qual Chihiro tem de enfrentar mudanças próprias do tornar-se adulto. Em outras palavras, a protagonista deixa seu *locus amoenus* da infância e parte para o *outro-mundo*, o local onde ela perfaz sua iniciação, assume uma identidade temporária e regressa como uma nova pessoa, transformada pelas aventuras vividas. Como local seguro, o *outro-mundo* é a plataforma onde se treina a vida antes de vivê-la no mundo real. Uma realidade paralela possibilita as aventuras sem os danos irreversíveis que aconteceriam no *mundo-aqui*. Dito assim, o *outro-mundo* é o lugar onde acontece o deleite: o prazer derivado da fruição da imagem ou relato do que é terrível e assustador sem os danos que acompanham estes sentimentos. O *outro-mundo* também pode ser percebido como metáfora da criação pela personagem de uma realidade paralela onde é infligida a punição aos seus pais pela sua frustração. O *outro-mundo* materializa os medos e as repulsas que a personagem principal carrega, sendo, paradoxalmente, o lugar do seu deleite e do seu sofrimento.

O crescimento de Chihiro se deu ao aceitar a evanescência e a irreabilidade do paraíso perdido, da era de ouro imaginada e ao encarar firme a finitude da vida e a

incerteza quanto ao futuro. Desapareceu a Arcádia da infância, onde reinava o *Kairos*, o tempo mítico da realização dos desejos e surgiu em seu lugar *Cronos*, o tempo linear. O *outro-mundo* pôde também deixar de existir: ele era um barco que levava da infância para a adolescência. Resolvidas as questões que impediam o acesso à nova idade e o ganho de vida e personalidade que vem junto com ela não houve mais necessidade de *outro-mundo*. A brincadeira de faz-de-conta que adiantava de um modo imaginativo o que se espera de uma pessoa em crescimento no mundo real – ou as engrenagens do inconsciente que se revelam como imagem a ser solucionada – cede sua posição ao mundo como ele é: horrível e belo, assustador e divertido e, sobretudo, impermanente. *A viagem de Chihiro* é, portanto, a história da mudança de olhar de uma menina que sonhava com a perfeição ideal e inexistente e que passa enxergar a perfeição do imperfeito, a beleza do incompleto e do assimétrico: o *mono no aware*, a tristeza das coisas.

REFERÊNCIAS

- ANDO, S. Regaining continuity with the past: Spirited away and Alice's adventures in Wonderland. **Bookbird: a journal of international children's literature**, v. 46, n. 1, p. 23-29, 2008.
- BAK, Mikyung. **Animism inside Japanese animations**: focused on animations by Hayao Miyazaki., 2008. Disponível em: <http://www.kyoto-seika.ac.jp/cumulus/e_programs/posterpdf/s2_4.pdf>. Acesso em: 21 out. 2015,.
- BAL, Mieke. **Narratology**: Introduction to the Theory of Narrative. Toronto: University of Toronto Press, 1997.
- BASKAN, Funda Baak. Ponyo on the Cliff by the sea (review). **Marvels & tales**, v. 24, n. 2, p. 363-366, 2010.
- BESSIÈRE, Irène. El relato fantástico: forma mixta de caso y adivinanza. In: David Roas (Org.). **Teorías de lo fantástico**. Madrid: Arco/Libros, 2001, p. 83-104.
- BLACKER, Carmen. Supernatural abductions in Japanese folklore. **Asian Folklore Studies**, v. 26, n. 2, p. 111-147, 1967.
- CAMPBELL, Joseph. **As máscaras de Deus**: mitologia criativa. Trad. Carmen Fischer. São Paulo: Palas Athena, 2010.
- CAVALLARO, Dani. **The anime art of Hayao Miyazaki**. Jefferson, EUA: McFarland & Co, 2006.
- CESERANI, Remo. **O Fantástico**. Trad. Nilton Cezar Tripadalli. Curitiba: Ed. UFPR, 2006.
- DANNENBERG, Hillary. Doorways to Anywhere vs. repetitive hierarchy: the multiple-world structure of C. S. Lewis Narnian universe. **Inklings**: Jahrbuch für literatur und ästhetik, n. 16, p. 138-163, 1998.
- DANNENBERG, Hillary. Windows, doorways and portals in narrative fiction and media. In: SCHENKEL, E.; WELZ, S. (Org.). **Magical objects**: Things and beyond, Berlin, Germany, Madison, Wis.: Galda + Wilch Verlag, 2007. VI, 201 (Leipzig explorations in literature and culture, v. 12).
- DOLEZEL, Lubomír. **Heterocosmica**: ficción y mundos posibles. Madri, Espanha: Arco/Libros, 1999.
- ECO, Umberto. **Histórias das terras e lugares lendários**. Trad. Eliana Aguiar. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 2013.
- FLORA, Luísa. Bildungsroman. In: CEIA, Carlos (Org.). **E-dicionário de termos literários**. S/n: p. 1. Disponível em: <<http://edtl.fcs.unl.pt/business-directory/6102/bildungsroman/>>. Acesso em: 31 out. 2016.
- FREUD, Sigmund. O Inquietante. In: **Obras Completas**. v. 14. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010. p. 328-376.

FRYE, Northrop. **Código dos Códigos: a bíblia e a literatura.** Trad. Flávio Aguiar. São Paulo: Boitempo, 2004.

FRYE, Northrop. **Fábulas de identidade.** Trad. Sandra Vasconcelos. São Paulo: Nova Alexandria, 2000.

GAMA-KHALIL, Marisa Martins. A literatura fantástica: gênero ou modo?. **Terra Roxa e Outras Terras: revista de estudos literários**, Londrina-pr, v. 26, n. 1, p.18-31, dez 2013. Semestral. Disponível em: <http://www.uel.br/pos/letras/terraroja/g_pdf/vol26/TR26b.pdf>. Acesso em: 20 Não é um mês valido! 2016.

GENETTE, Gérard. **Discurso da Narrativa.** Lisboa: Vega, 1976.

IMDB. **A viagem de Chihiro.** Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0245429/?ref_=fn_al_tt_1>. Acesso em: 13 jul. 2016.

KAWAY, Hayao. **A psique japonesa: grandes temas dos contos de fadas japoneses.** Trad. Gustavo Gerheim. São Paulo: Paulus, 2007.

KRISTEVA, Julia. **Estrangeiros para nós mesmos.** Trad. Maria Carlota Carvalho Gomes. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

LE GOFF, Jacques. **Heróis e maravilhas da Idade Média.** Trad. Stephania Matousek. Rio de Janeiro: Vozes, 2009.

MCCARTHY, Helen. **Hayao Miyazaki: master of Japanese animation: films, themes, artistry.** Berkeley, Califórnia: Stone Bridge Press, 2002.

MES, Tom. Hayao Miyazaki: interview. **Midnight Eye: visions of Japanese cinema**, Rotterdam, janeiro 2002. Disponível em: <<http://www.midnighteye.com/interviews/hayao-miyazaki/>>. Acesso em: 16 nov. 2016.

MIZUE, Mori. Hokura. **Encyclopedia of Shinto.** Disponível em: <<http://eos.kokugakuin.ac.jp/modules/xwords/entry.php?entryID=249>>. Acesso em: 13 julho 2016.

NAPIER, Susan J. **Anime from Akira to Howl's Moving Castle.** Nova Iorque: Palgrave McMillan, 2005.

NIKOLAJEVA, Maria. **From mythic to linear: time in children's literature.** Lanham, EUA: Children's Literature Association; Scarecrow Press, 2000.

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. **Livro ilustrado: palavras e imagens.** Trad. Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

PETKOVA, Gergana. Propp and the Japanese folklore: applying morphological parsing to answer questions concerning the specifics of the Japanese fairy tale. **Asiatische Studien / Études Asiatiques**, 2009/3, n. 63, p. 597–618. doi:10.5167/uzh-23802.

PETKOVA, Gergana. Hit the road, Chihiro: the heroine with a thousand faces on a journey to herself. **The Silk Road**: collection of papers from the Second International conference on Chinese studies. Out 2013, p. 145–151, 2013.

PROPP, Vladimir. **As raízes históricas do conto maravilhoso**. Trad. Rosemary Costhek Abílio, Paulo Bezerra. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

PROPP, Vladímir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Trad. Jasna Paravich Sarhan. 2ª ed. Rio de Janeiro: Forense universitária, 2010.

REIDER, Noriko. Spirited Away: film of the fantastic evolving Japanese folk symbols. **Film Criticism**, v. 3, n. 29, p. 4–27, 2005.

REISZ, Susana. Las ficciones fantásticas y sus relaciones con otros tipos ficcionales. In: ROAS, D. (Org.). **Teorías de lo fantástico**, Madrid: Arco/Libros, 2001 (Bibliotheca philologica. Serie Lecturas).

ROAS, David (org.). **Teorías de lo fantástico**. Madrid: Arco/Libros, 2001. (Bibliotheca philologica. Serie Lecturas).

ROAS, David. **A ameaça do fantástico: aproximações teóricas**. Trad. Júlian Fuks. São Paulo: Editora Unesp, 2014.

ROSS, Deborah. Miyazaki's Little Mermaid: a goldfish out of water. **Journal of film and video**, v. 66, n. 3, outono 2014, p. 18–30, 2014.

RYAN, Marie-Laurie. From parallel universes to possible worlds: ontological pluralism in physics, narratology, and narrative. **Poetics Today**, v. 27, n. 4, p. 633–674, 2006.

SCHNAIDERMAN, Boris. Prefácio. In: PROPP, Vladímir. **Morfologia do conto maravilhoso**. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense universitária, 2010.

SPERBER, Suzi Frankl. A lenda da flor azul, o mito e o conto de fadas. In: VOLOBUEF, Karin. **Mito e magia**. São Paulo: Editora Unesp, 2011.

STAEMMLER, Birgit. Virtual Kamikakushi: an element of folk belief in changing times and media. **Japanese Journal of Religious Studies**, v. 2, n. 32, p. 341–352, 2005.

SOURIAU, Etienne. **As duzentas mil situações dramáticas**. Trad. Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Ática, 1993.

SUZUKI, Ayumi. A nightmare of capitalist Japan: "Spirited Away". **Jump Cut: A Review of Contemporary Media**, n. 51, p. 1–2, 2009. Disponível em: <<http://www.ejumpcut.org/archive/jc51.2009/SpiritedAway/2.html>>. Acesso em: 16 jun. 2016.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010. (Debates).

WEBSTER, Michael. **The Hero's three-Part journey**. Disponível em: <<http://faculty.gvsu.edu/websterm/Hero.htm>>. Acesso em: 29 mar. 2016.

WRIGHT, Lucy. Wonderment and Awe: the way of the kami. **Refractory: a Journal of Entertainment Media**, 2004/v. 5. Disponível em: <<http://refractory.unimelb.edu.au/2004/02/03/wonderment-and-awe-the-way-of-the-kami-lucy-wright/>>. Acesso em: 19 out. 2015, 12:00:00.