

REVISTA HON NO MUSHI

# 本の虫

ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES JAPONESES

---

V. 2, N. 2, 2017

ISSN 2526-3846

---

# **HON NO MUSHI 2**

Revista do Curso de Letras – Língua e Literatura Japonesa

Ano 2 - 2017

Estudos  
Multidisciplinares  
Japoneses

# Missão

A Revista Hon no Mushi configura-se em um espaço crítico e reflexivo voltado à promoção e expansão da interlocução de ideias, culturas, bem como a convergência de estudos científicos diversos e novos conhecimentos nos campos da literatura, da língua e da cultura japonesas e do ensino de línguas. Assim, acolhe os desdobramentos revelados nas mais distintas formas de expressão científica, constituindo-se em verdadeiro e legítimo convite a diferentes inscrições a partir da fecunda multiplicidade de olhares.

## **Editora desta edição**

Michele Eduarda Brasil de Sá

## **Universidade Federal do Amazonas**

**Reitor:** Dr. Sylvio Mário Puga Ferreira

**Vice-Reitor:** Dr. Jacob Moysés Cohen

## **Faculdade de Letras**

**Diretor:** Dr. Wagner Barros Teixeira

**Coordenadora Acadêmica:** Cássia Maria Bezerra do Nascimento

## **Curso de Letras – Língua e Literatura Japonesa**

**Coordenadora:** Profa. Cristina Rosoga Sambuichi

**Vice-Coordenador:** Prof. Ernesto Atsushi Sambuichi

## **Grupo de Pesquisa Estudos Japoneses da UFAM/CNPq**

**Líderes:** Professor Cacio José Ferreira e Professor Ernesto Atsushi Sambuichi

## **Conselho Editorial Consultivo**

Dr. Andrei dos Santos Cunha (UFRGS – Rio Grande do Sul, Brasil) – Esteban Reyes Celedón (UFAM, Manaus – AM, Brasil) – Dra. Francismar Ramírez Barreto (UnB/Caracas -Venezuela) – Dr. Herbert Luiz Braga Ferreira (UFAM, Manaus – AM, Brasil) – Dra. Juciane dos Santos Cavalheiro (UEA, Manaus – AM, Brasil) – Dr. Marcus Vinicius de Lira Ferreira Tanaka (UnB, Brasília – DF, Brasil) – Dra. Michele Eduarda Brasil de Sá (UFRJ/UnB, Brasília-DF, Brasil) – Dra. Rita do Perpétuo Socorro Barbosa de Oliveira (UFAM, Manaus – AM,cBrasil) – Dr. Sérgio Augusto Freire de Souza (UFAM, Manaus – AM, Brasil) – Dr. Udo Satoshi (Kaogoshima University, Japão) – Dr. Wagner Barros Teixeira (UFAM, Manaus – AM, Brasil) – Dr. Wiliam Alves Biserra (UnB, Brasília – DF, Brasil) – Dr. Yûki Mukai (UnB, Brasília – DF, Brasil).

## **Editor Responsável pela Revista Hon no Mushi**

Cacio José Ferreira

## **Comissão Editorial**

Cacio José Ferreira

Michele Eduarda Brasil

Ruchia Uchigasaki

Kaoru Tanaka de Lira Ferreira

## **Capa**

Samuel Carvalho Pereira

## **Organização**

Curso de Letras – Língua e Literatura Japonesa – UFAM

Grupo de Pesquisa Estudos Japoneses CNPq/Ufam

Manaus - AM

Ficha catalográfica

---

*Hon no Mushi – Estudos Multidisciplinares Japoneses /* Curso de Letras – Língua e Literatura Japonesa. Faculdade de Letras. Universidade Federal do Amazonas. Vol. 2 N. 2 (2017). Manaus – AM

**Semestral.**

**Artigos publicados em Português, Inglês, Espanhol e Japonês**

**ISSN 2526-3846**

**1. Literatura Japonesa. 2. Língua Japonesa. 3. Cultura Japonesa. 4. Imigração Japonesa na Amazônia. 5. Linguística Aplicada. 6. Políticas Linguísticas. Ensino de Línguas.** Universidade Federal do Amazonas. Faculdade de Letras.

---

**Revisão**

Michele Eduarda Brasil de Sá e Cacio José Ferreira

**Autores**

Loriana Andrade da Silva Ferreira, Wilson Filho Ribeiro de Almeida,  
Diego da Silva Machado, Linda Midori Tsuji Nishikido, Paula Tôgo Mazzei,  
Leticia Lima Sette, Gustavo Henrique da Silva Araújo, Antonio Carlos Alvarenga.

# Sumário

APRESENTAÇÃO .....	6
<b>REFLEXÕES SOBRE O CONTO <i>HELL SCREEN</i>, DE AKUTAGAWA RYÛNOSUKE .....</b>	<b>9</b>
Loriana Andrade da Silva Ferreira	
<b>AS PERSONAGENS DA GUEIXA E DO SAMURAI EM <i>EL CHAPULÍN COLORADO</i> .....</b>	<b>25</b>
Wilson Filho Ribeiro de Almeida	
<b>HOMENS, HOMÚNCULOS E ARMADURAS OCAS: O MONSTRUOSO NO MANGÁ <i>FULLMETAL ALCHEMIST</i>, DE HIROMU ARAKAWA .....</b>	<b>48</b>
Bruno Silva de Oliveira	
<b>ESTUDO DA TRADUÇÃO DE <i>GITAIGO NOS QUADRINHOS JAPONESES ATRAVÉS DA TEORIA DO ESCOPO</i> .....</b>	<b>61</b>
Diego da Silva Machado e Fausto Pinheiro Pereira	
<b><i>MOTTAINAINISMO</i>: ETIMOLOGIA E DEFINIÇÃO BASEADAS NA HERANÇA CULTURAL DA IMIGRAÇÃO JAPONESA NO AMAZONAS ..</b>	<b>76</b>
Linda Midori Tsuji Nishikido	
<b>TRADUÇÕES .....</b>	<b>91</b>

## APRESENTAÇÃO

A Revista *Hon no Mushi – Estudos Multidisciplinares Japoneses*, nascida do grupo de pesquisa liderado pelos professores Cacio José Ferreira e Ernesto Atsushi Sambuichi (UFAM), prossegue buscando alcançar o objetivo para o qual foi originalmente criada: o intercâmbio de ideias no estudo de temas relacionados ao Japão, nas mais variadas áreas do conhecimento. Em seu segundo número, os trabalhos selecionados abordam tópicos sobre literatura japonesa (com traduções de poemas do *Shinkokinshū*, entre outras contribuições), mangá, tradução, estendendo-se até práticas culturais dos imigrantes japoneses.

Dos autores dos artigos, três deles são/foram alunos do Programa de Pós-graduação em Estudos Literários da Universidade Federal de Uberlândia. Os trabalhos publicados neste número são frutos da disciplina *Seminários em Textos Culturais – Diálogos com a Literatura Japonesa*, ministrada no referido programa no primeiro semestre de

## FOREWORD

The journal *Hon no Mushi - Multidisciplinary Japanese Studies*, born of the research group led by professors Cacio José Ferreira and Ernesto Atsushi Sambuichi (UFAM), continues seeking to achieve the goal for which it was originally created: the exchange of ideas in the study of topics related to Japan, in the most varied areas of knowledge. In this second issue, the selected papers cover topics on Japanese Literature (with translations of poems from the *Shinkokinshū*, among other contributions), manga, translation, and even cultural practices of Japanese immigrants.

Among the authors of the articles, three of them are/were students of the Post-Graduate Program in Literary Studies of the Federal University of Uberlândia. The works published in this issue are the result of the Seminar on Cultural Texts - Dialogues with Japanese Literature ministered in the first half of 2016. Lorian Andrade da Silva Ferreira reflects on

2016. Loriane Andrade da Silva Ferreira investiga a imagem do inferno e o fantástico no conto *Hell's screen (Jigoku-hyô)*, de Akutagawa Ryûnosuke. Em seguida, Wilson Filho Ribeiro de Almeida escreve sobre duas figuras emblemáticas – e muitas vezes estereotipadas – da cultura japonesa, a gueixa e o samurai, a partir de sua representação na série de televisão mexicana *El Chapulín Colorado*, de Roberto Gómez Bolaños. Nas tramas do insólito, Bruno Silva de Oliveira discute as manifestações monstruosas no mangá *Fullmetal Alchemist*, de Hiromu Arakawa.

Ainda tomando um mangá por objeto de pesquisa, Diego da Silva Machado (UnB), orientado por Fausto da Silva Pereira (UnB), estuda, utilizando a Teoria do Escopo, a tradução de *gitaigo* nos volumes 8 e 18, de *Kimi ni todoke* (Japão, 2005; Brasil, 2013), da escritora e desenhista Karuho Shiina, cuja versão brasileira foi traduzida por Karen Hayashida.

Encerrando a sessão de artigos, Linda Midori Tsuji Nishikido (UFAM/USP) apresenta o *Mottainainismo*, ou seja, a manutenção da prática do acúmulo de bens por razões não necessariamente econômicas, bem como a sua percepção, partindo de entrevistas com imigrantes japoneses, descendentes e não descendentes.

Na sessão de traduções, dando espaço à literatura clássica e incentivando a produção/participação discente desde a

the image of hell and the fantastic in the story *Hell's screen (Jigoku-hyô)* by Akutagawa Ryûnosuke. Then, Wilson Filho Ribeiro de Almeida writes about two emblematic - and often stereotyped - figures of Japanese culture, the geisha and the samurai, from their portrayal in the Mexican television series *El Chapulín Colorado*, by Roberto Gómez Bolaños. In the weaves of the unusual, Bruno Silva de Oliveira discusses the monstrous manifestations in the manga *Fullmetal Alchemist*, by Hiromu Arakawa.

Also taking manga as a research object, Diego da Silva Machado (UnB), advised by Fausto da Silva Pereira (UnB), studies, using the Skopos Theory, the translation of *gitaigo* in volumes 8 and 18 of *Kimi ni todoke* (Japan, 2005, Brazil, 2013), by writer and designer Karuho Shiina, whose Brazilian version was translated by Karen Hayashida.

At the end of the session, Linda Midori Tsuji Nishikido (UFAM / USP) presents the *Mottainainism*, that is, the maintenance of the practice of accumulation of goods not necessarily for economic reasons, as well as the perception of it, starting with interviews with Japanese immigrants, descendants and not descendants.

In the session of translations, giving space to classical literature and encouraging student production/participation since undergraduate level, we have the translations of four poems from *Shinkokinshû (New Col-*

graduação, temos quatro traduções de poemas do *Shinkokinshū* (*Nova Coletânea de Poemas de Ontem e Hoje*), de 1205, seguidas de breves comentários, realizadas por alunos da Universidade de Brasília no estudo da referida obra na disciplina Literatura Japonesa 2: *Yura no to o* (1071), de Soneno Yoshitada (Paula Tôgo Mazzei); *Sabishisa ni* (627), do monge Saigyô (Leticia Lima Sette); *Tachibana no* (245), de Fujiwara no Toshinari no Musume (Gustavo Henrique da Silva Araújo); e *Haruka naru* (1099), também do monge Saigyô (Antonio Carlos Alvarenga).

Convidamos todos os interessados pelos estudos japoneses à leitura dos textos e à reflexão crítica acerca dos temas trazidos.

*lection of Poems of Yesterday and Today*), followed by brief comments, by students of the University of Brasília, in the study of the mentioned work in the discipline called Japanese Literature 2: Soneno Yoshitada's *Yura no to o* (1071), by Paula Tôgo Mazzei; Monk Saigyô's *Sabishisa ni* (627), by Leticia Lima Sette; Fujiwara-no-Toshinari-no-Musume's *Tachibana no* (245), by Gustavo Henrique da Silva Araújo; and Monk Saigyô's *Haruka naru* (1099), by Antonio Carlos Alvarenga.

We invite all those interested in Japanese studies to read the texts and to reflect critically on the themes they bring.

Michele Eduarda Brasil de Sá  
Editor

# REFLEXÕES SOBRE O CONTO *HELL SCREEN*, DE AKUTAGAWA RYÛNOSUKE

## REFLECTIONS ABOUT AKUTAGAWA RYÛNOSUKE'S TALE *HELL SCREEN*

---

Loriana Andrade da Silva Ferreira<sup>1</sup>

### RESUMO

A ideia de inferno ou de um mundo inferior para onde os mortos vão está presente em muitas culturas/religiões. Tendo isso em vista, pretende-se, neste estudo, fazer breves considerações sobre a visão japonesa do inferno e, a partir disso, fazer algumas reflexões sobre o conto *The Hell Screen*, de Akutagawa Ryûnosuke, discorrendo sobre as técnicas narrativas utilizadas, como metanarrativa, por exemplo, e elementos culturais encontrados no conto. Pretende-se, ainda, tendo como viés alguns teóricos da Literatura Fantástica, discorrer sobre elementos que possivelmente fazem com que o conto se encaixe nessa categoria.

**Palavras-chave:** Literatura japonesa. inferno. Akutagawa Ryûnosuke.

### ABSTRACT

*The idea of hell or an underworld where the dead go is present in many cultures / religions. With this in view, it is intended in this study make brief remarks about the Japanese view of hell and, from that, make some reflections on the short story “The Hell Screen” by Akutagawa Ryûnosuke, talking about the narrative techniques, as metanarrative , for example, and cultural elements found in the story. It is also intended, having as bias some theorists of Fantastic Literature, to discuss elements that possibly make the tale fit into this category.*

**Keywords:** Japanese Literature. hell. Akutagawa Ryûnosuke.

---

<sup>1</sup> Mestranda em Estudos Literários pela Universidade Federal de Uberlândia

## 1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

É sabido que toda cultura tem uma visão particular sobre a questão pós-morte. O inferno, de modo específico, geralmente faz parte dessas visões, como um lugar de sofrimento e punição para onde os mortos vão. Cada religião ou cultura tem um ideal de inferno diferente, para algumas, todas as pessoas vão para lá, para outros, o inferno é destino de apenas alguns.

Isso fica muito claro quando se pensa no arquétipo<sup>2</sup> do além, que tem como símbolos os mundos íferos como o Hades e o inferno cristão, por exemplo. Ao pensar neste arquétipo, percebe-se que toda cultura tem uma visão sobre o além, sobre o evento pós-morte, o que vai mudar de uma para outra é a sua mitologia/simbologia. Para a cultura clássica, por exemplo, todos os mortos iam para o mundo inferior, o Hades, que era um lugar físico, inclusive. Nesse sentido, dentro dessa noção do além, nos é interessante, agora, discorrer sobre a visão do Inferno na cultura japonesa, para que essa percepção nos possibilite refletir sobre o conto escolhido.

O inferno japonês, ou *Jigoku*, é baseada na concepção budista (*Naraka*) e semelhante à concepção chinesa (*diyu*) de inferno.

O *Jigoku* seria subdividido em várias regiões, que são regidas por reis diferentes. Cada uma dessas regiões é destinada para pecados diferentes, e, quanto mais grave o pecado, maior a tortura. De tempos em tempos, as pessoas têm direito a julgamentos diante dos reis para ver se elas podem ser liberadas do *Jigoku*. Durante esses julgamentos, conta-se com a colaboração dos vivos através de orações e preces.w

---

<sup>2</sup> A noção de arquétipos foi criada pelo psicanalista Carl Gustav Jung. Para ele, são imagens criadas pelo social através da vivência (mesmo que inconsciente) de todos. Eles são imutáveis, o que muda são os símbolos e mitos, suas expressões.



FONTE: <http://matthewmeyer.net/blog/2014/03/02/jigoku-japanese-hell/>

No entanto, o que mais se destaca referente a essa visão é quão cruéis e múltiplas as torturas podem ser no Inferno japonês. Atrocidades inimagináveis são cometidas contra aqueles que mataram, mentiram, etc. Na imagem acima, pode-se observar claramente a ideia de tormento: fogo em todos os lugares, pessoas sendo cortadas ao meio, sendo espetadas, etc. Deste modo, pode-se concluir que o *Jigoku* é um lugar<sup>3</sup> de extrema violência, rigor e martírio.

Levando-se em conta a temática inferno e cultura japonesa, o conto *Hell Screen*, do renomado escritor Akutagawa Ryûnosuke, foi escolhido para ser fruto de uma reflexão geral. Primeiramente, objetiva-se relacionar aspectos descritos no conto com os elementos culturais acima retratados. Em seguida, pretende-se discorrer sobre princípios da narrativa do conto e sobre algumas possíveis interpretações. Refletiremos, levando em conta teóricos como Todorov e Ceserani, sobre aspectos, inclusive narrativos, que tornam a obra fantástica.

<sup>3</sup> Não confundir com lugar físico.

Para tanto, foi feita uma leitura bastante atenta do conto, assim como estudos culturais sobre a crença japonesa no que se refere ao inferno. Realizaram-se, ainda, leituras complementares que foram substancialmente importantes para a compreensão e, portanto, para a construção dessas reflexões.

## 2 REVISÃO DE LITERATURA

Dois autores serão aqui fundamentais: Todorov e Ceserani. Todorov, procurando definir o que é o fantástico, aborda sua condição principal, seu âmago: a hesitação.

A partir da análise de algumas histórias fantásticas, ele vai expor as principais condições de um texto fantástico. Primeiramente, o autor evidencia que o fantástico consiste na experiência de um indivíduo que apenas conhece leis naturais diante de fatos sobrenaturais. Ele reitera que muitos teóricos do fantástico – apesar de algumas diferenças – defendem, assim como ele, que o fantástico consiste na ruptura da vida real pelo inexplicável.

Num mundo que é exatamente o nosso, aquele que conhecemos, sem diabos, sem sílfides nem vampiros, produz-se um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis deste mesmo mundo familiar. Aquele que o percebe deve optar por uma das duas soluções possíveis; ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto da imaginação e nesse caso as leis do mundo continuam a ser o que são; ou então o acontecimento realmente ocorreu, é parte integrante da realidade, mas nesse caso esta realidade é regida por leis desconhecidas para nós. (TODOROV, 2008, p. 30)

Portanto, o fantástico existe nessa incerteza. A partir do momento que se opta por uma, entra-se em um outro gênero (maravilhoso, estranho). A hesitação é o que dá vida ao fantástico, “a fé absoluta como a incredulidade total nos levam para fora do fantástico” (p 36). A partir disso, deixa-se o questionamento: de quem deve ser essa hesitação: do leitor? Do personagem? De ambos?

Ele esclarece que há hesitação de ambos, mas apenas a do leitor é uma condição essencial. Para ele, essa é a primeira exigência e, geralmente, está associada à hesitação de um personagem (através da representação deste). Grande parte das vezes há hesitação de ambos os lados, embora a do personagem seja facultativa.

Além disso, o autor vai dizer que textos alegóricos e poéticos não podem ser fantásticos, já que o leitor, no que tange à sua interpretação textual, já sabe que aqueles elementos insólitos (ele usa o exemplo de animais que falam) devem ser interpretados de maneira diferente, ou seja, eles sabem que aquilo já detém uma significação pré-determinada fazendo com que, portanto, não haja hesitação.

Outro ponto abordado por Todorov foi a questão do medo. Segundo ele, o sentimento de medo e de perplexidade está frequentemente ligado ao fantástico, mas não deve ser considerado uma condição fundamental. Ele argumenta que é muito complicado definir um gênero baseando-se no “sangue-frio” do leitor, ou seja, não se pode definir um gênero através dos sentimentos das pessoas, porque eles são muito diversos.

Por fim, ele faz algumas considerações contrárias a algumas definições de fantástico de alguns teóricos. Um dos pontos mais importantes é a questão de não relacionar o fantástico como o oposto da representação fiel da liberdade, já que, conforme mencionado anteriormente, há muito mais elementos a serem considerados na construção de uma definição.

Filipe Furtado, apesar de algumas divergências, traça algumas reflexões sobre o fantástico que dialogam com as de Todorov. Para ele, a centralidade do fantástico é elemento metaempírico, que recobre as manifestações denominadas sobrenaturais e aquelas que podem parecer insólitas e, eventualmente, assustadoras. Todos partilham de um traço em comum: permanecem inexplicáveis.

Ele vai dizer que “qualquer narrativa fantástica encena invariavelmente fenômenos ou seres inexplicáveis e, na aparência, sobrenaturais.” (FURTADO, 1980, p. 19). Por permanecerem inexplicáveis, fazem surgir a ambiguidade na narrativa, que corresponde ao que Todorov chama de hesitação. A definição do caráter fantástico de uma obra estaria sujeita à permanência da ambiguidade na mesma. Inclusive, a narrativa seria a responsável em conferir essa ambiguidade, fazendo com que, portanto, o narrador e os personagens tenham elevada importância na construção do enredo.

Por seu turno, as personagens são muitas vezes os elementos mais adequados a acentuar a ambiguidade e, sobretudo, a suscitar uma leitura que reflita, particularmente pela forma como reagem perante tudo o que a acção lhes destina e pelo esquema de relações (características do gênero, como se verá adiante) em que estão integradas. (FURTADO, 1980, p. 38)

Já Ceserani elabora um panorama contendo elementos comuns e sistemas temáticos do modo fantástico, enfatizando que não existem elementos exclusivos de qualquer modali-

dade literária. Para ele, o que, de fato, caracteriza uma modalidade literária é uma combinação particular de estratégias retóricas, narrativas e temas.

Dentre esses, alguns nos serão bastante importantes, como a narração em primeira pessoa, a noite, a escuridão, o mundo obscuro e as almas do outro mundo, a vida dos mortos, o envolvimento do leitor (surpresa, terror). Sobre o último, o autor afirma:

o conto fantástico envolve fortemente o leitor, leva-o para dentro de um mundo a ele familiar, aceitável, pacífico, para depois fazer disparar os mecanismos da surpresa, da desorientação, do medo: possivelmente um medo percebido fisicamente, como ocorre em textos pertencentes a outros gêneros e modalidades, que são exclusivamente programados para suscitar no leitor longos arrepios na espinha, contrações, suores.” (CESERANI, 2006, p. 71)

O conto *Hell Screen* foi escolhido por ser possível observar nele vários desses elementos, permitindo, logo, um estudo baseado nas teorias fantásticas. Destaca-se que o conto foi trabalhado na língua inglesa porque não foi encontrada uma tradução para o português.

### 3 O CONTO

Conta-se sobre Yoshihide, um pintor que era conhecido por sua arrogância e por ter aparência e comportamentos extremamente estranhos, fazendo com que as pessoas o assemelhassem a um macaco.

He was stunted in growth, and was a sinister-looking old man, all skin and bones. When he came to the Grand Lord’s mansion, he would often wear a clove-dyed hunting suit and soft head-gear. He was extremely mean in nature, and his noticeably red lips, unusually youthful for his age, reminded one of an uncanny animal-like mind. (...) Some slanderous people said that he was like a monkey in appearance and behavior, and nicknamed him “*Saruhide*” (monkey hide).<sup>4</sup> (AKUTAGAWA, 1961 p. 32)

<sup>4</sup> Ele foi prejudicado no crescimento, e era um homem velho de aparência sinistra, só pele e osso. Quando ele chegou à mansão do Grande Lorde, ele costumava usar um terno de caça tingido de cravo e um chapéu macio. Ele era extremamente mau de natureza, e seus lábios visivelmente vermelhos, extraordinariamente jovem para sua idade, lembrava um tipo de animal estranho. (...) Algumas pessoas caluniosas disseram que ele era como um macaco em aparência e comportamento, e o apelidaram de “*Saruhide*”. [Tradução nossa] *Saru* quer dizer “macaco” em japonês.

Yoshihide, apesar de ser visto como um animal, tinha um grande amor: sua filha. Mas ele era tão mal visto que, ao aparecer um macaco na mansão de Lorde Horikawa, onde ela servia, eles o batizaram com o nome do pai da moça, de modo que, igualando-o a um animal, estavam insultando-o e ridicularizando-o.

O clímax do conto se revela quando fica claro que o amor do pintor concorria com o amor do Lorde Horikawa pela moça. Este é o ponto principal em que os dois entram em desacordo, pois Yoshihide deseja veementemente que sua filha volte para casa e o Lorde jamais permitiria, pois é apaixonado por ela.

No momento mais crítico da relação entre os dois, o Lorde pede que Yoshihide pinte em uma tela imagens do inferno. A partir de então, o pintor vive apenas para pintar esse quadro. Para tanto, tortura vários de seus aprendizes, pois, segundo ele, “As a rule, I can’t paint anything but what I have seen”<sup>5</sup> (AKUTAGAWA, 1961, p. 62).

A partir daí eventos macabros começam a acontecer, principalmente entre ele e seus aprendizes. A fim de ver o que precisava pintar, Yoshihide protagoniza eventos que estão em uma linha tênue entre o real e o sobrenatural. Aqui podemos encontrar o que Todorov chama de hesitação e Filipe Furtado, de ambiguidade: há uma incerteza sobre os fatos ocorridos, o que se sabe é apenas que os aprendizes ficaram em estado de terror diante do acontecido. Vejamos um exemplo:

At first was only a voice. But presently it turned gradually into disconnected words groaned out like a drowning man under water. “What? Do you tell me to come? ... Where to? ... Come where to? ... Who is that says, ‘Come to Hell. Come to the burning Hell.’ Whoever is this? Who could it be but? (AKUTAGAWA, 1961, p. 47-48)<sup>6</sup>

A natureza do fato acima é incerta. O que de fato aconteceu? Com quem Yoshihide estava conversando? Era uma alucinação? Era com algum ser do Inferno? Por que ele disse que sua filha estava no Inferno? Ele teria prenunciado a sua morte ou teria sido apenas uma coincidência fruto de sua imaginação? Muitas perguntas, poucas respostas. Aqui encontra-se um ponto que, conforme o que Todorov defende, pode definir o conto como fantástico.

Por fim, como ele só pinta aquilo que vê, Yoshihide pede ao Lorde que queime uma carruagem de luxo com uma mulher dentro, para que ele possa, finalmente, finalizar sua obra.

<sup>5</sup> Como regra, eu não posso pintar nada que eu não tenha visto. [Tradução nossa]

<sup>6</sup> No início era apenas uma voz. Mas, em seguida, transformou-se gradualmente em palavras desconectadas, gemeu como um homem se afogando debaixo de água. “O que? Você me diz para vir? ... Para onde? ... Venha para onde? ... Quem é que diz, ‘Venha para o Inferno. Venha para o inferno ardente. “Quem é este? Quem poderia ser mas? [Tradução nossa]

O Lorde concorda e, momentos antes de colocar fogo na carruagem, ela é aberta de modo que o pintor vê a mulher que está lá dentro: sua filha. A carruagem pega fogo, Yoshihide fica em estado de agonia, mas à medida em que o fogo toma conta, ele entra em um certo estado de êxtase. Certo tempo depois, ele finaliza sua obra prima e se suicida.

Outro elemento fantástico presente na obra é o medo/terror: por se tratar de uma história tão obscura, com a presença de elementos sugestivamente sobrenaturais e também elementos que representam o inferno, algo que de natureza já dá medo às pessoas. Possui, assim, como eixo temático o além-mundo e a escuridão.

### 3.1 A REPRESENTAÇÃO REALISTA DO INFERNO E O HORROR

Inúmeras vezes o narrador, ao falar de Yoshihide, revela que ele é conhecido por suas obras realistas. Contudo, mesmo estando ciente disso, ele não esconde a surpresa e o horror ao ver a pintura do Inferno, tamanho o realismo da obra. Ao descrever a tela, o narrador reproduz, também, características marcantes do *Jigoku* e mostra como uma representação bem feita dele causa horror a quem vê, pois o *Jigoku* é um lugar extremamente temível, e sua reprodução deve, portanto, causar tal impacto. Em vários momentos, ele afirma que a tela representa um retrato vivo das cenas do inferno e por isso se diferenciava de outras obras:

“The *hell screen* was a consummate work of art, presenting before our eyes the vivid and graphic portrayal of the terrible scenes of Hell. First of all in its designs, his painting of Hell was quite different from those of other artists.”<sup>7</sup> (AKUTAGAWA, 1961, p. 42)

Para comprovar sua fala, ele segue descrevendo as cenas vistas na tela, que, por sua vez, se relacionam com a concepção de Inferno descrita nas considerações iniciais deste artigo – os reis, as montanhas, o fogo.

In a corner of the first leaf of the screen on a reduced scale were painted the ten Kings of Hell and their households while all the rest consisted of terrible flames of fire roaring and eddying around the Mountain of Swords and the Forest of Lances, which, too, seemed ready to blaze up and melt away into flames. Accor-

<sup>7</sup> A pintura do inferno era uma obra consumada de arte, apresentando diante de nossos olhos o retrato vívido e gráfico das terríveis cenas do inferno. Primeiramente, em seus intuitos, sua pintura do Inferno foi bastante diferente daqueles de outros artistas. [Tradução nossa]

dingly, except for the yellow and blue patches of the Chinese-designed costume of the infernal officials, wherever we might look, all was in blazing flames, black smoke swirling around and sparks shooting up like burning gold dust fanned in a holocaust of fire.<sup>8</sup> (AKUTAGAWA, 1961, p. 42-43)

Em seguida, ele reafirma o horror que a obra causa e reitera o fato de ela se diferenciar das obras comuns sobre o Inferno:

This brushwork alone was sufficient to startle the human eye. The criminals writhing in agony amidst the consuming Hell fire were not like those represented in ordinary pictures of Hell.<sup>9</sup> (AKUTAGAWA, 1961, p. 43)

Para incrementar sua descrição e mostrar quão fidedigna a obra é, ele descreve inúmeras torturas que são visíveis na obra, assim como acontece no *Jigoku*. Após mencionar várias delas, ele conclui dizendo que “There were so many varieties of torture suffered by sinners in numerous categories”<sup>10</sup>. (AKUTAGAWA, 1961, p. 44).

Para finalizar, ele menciona a pior tortura de todas, a que causa mais horror nos observadores: a da mulher na carruagem em chamas. Para ele, a imagem representa a variedade de torturas existentes no Inferno em chamas e é tão horrenda que só de olhar para ela é possível escutar o choro das almas condenadas.

This figure of the agonizing court lady in the ox-carriage consumed by the flames was the utmost in ghostly representation of the thousand and one tortures in the burning hell. The multifarious horrors in the whole picture were focused on this character. It was a master work of such divine inspiration that no one could have looked at her without hearing in his ears the agonizing outcries of the condemned souls in pandemonium.<sup>11</sup> (AKUTAGAWA, 1961, p. 44)

---

<sup>8</sup> Em um canto da primeira folha da tela em uma escala reduzida foram pintados os dez reis do Inferno e suas famílias, enquanto todo o resto consistiu em chamas terríveis de fogo circulando ao redor da Montanha das Espadas e da Floresta de Lanças, que, também, pareciam prontas para inflamar e derreter em chamas. Assim, exceto para as manchas amarelas e azuis do traje chinês dos funcionários infernais, onde quer que possamos olhar, tudo estava em chamas, redemoinhos de fumaça preta ao redor e faíscas atirando-se como a queima de pó de ouro se espalharam em um holocausto de fogo. [Tradução nossa]

<sup>9</sup> Estas pinceladas só foram suficientes para chocar o olho humano. Os criminosos se contorcendo em agonia no meio do fogo do inferno consumindo não eram como os representados em imagens comuns do Inferno. [Tradução nossa]

<sup>10</sup> Havia tantas variedades de torturas sofridas pelos pecadores em numerosas categorias. [Tradução nossa]

<sup>11</sup> Esta figura da dama da corte agonizando na carruagem consumida pelas chamas foi o máximo em representação fantasmagórica das mil e uma torturas no inferno ardente. Os múltiplos horrores em toda a imagem centraram-se sobre este personagem. Era uma obra-prima de tal inspiração divina que ninguém poderia ter olhado para ela sem ouvir em seus ouvidos os gritos de agonia das almas condenadas em pandemônio. [Tradução nossa]

### 3.2 NARRATIVA

Todo o conto é narrado em primeira pessoa e isso não consta como um fato aleatório. Ceserani já havia alertado que esse é um elemento comum ao fantástico. Este fato traz à tona a questão da perspectiva. Quando se narra algo em primeira pessoa, explora-se somente a visão do narrador, vê-se tudo como ele acha que é ou que deveria ser. Se for do interesse dele, pode omitir informações para que os leitores tenham uma visão comprometida – muitas vezes a visão que ele deseja – dos personagens. Furtado explica a importância disso para a manutenção da existência da ambiguidade do elemento meta-empírico, que, segundo ele, confere à obra o caráter de fantástico. Pode-se dizer que o narrador é homodiegético e autodiegético, já que é testemunha e personagem, respectivamente.

(...) o narrador coincidente com uma personagem será talvez, quando bem utilizado, o elemento mais próprio a insinuar-se junto do destinatário da narrativa de modo a conduzi-lo à perplexidade perante as ocorrências nela encenadas. Adiante discutido com maior detalhe, o narrador-personagem consegue geralmente tal objetivo, quer através das constantes intervenções no discurso que lhe podem ser atribuídas enquanto sujeito da enunciação, quer pela actuação que é susceptível de desenvolver na história se nela for instituído como actor. (FURTADO, 1980, p. 39)

O narrador se apresenta como um antigo servo do Lorde Horikawa e conta a história que ele próprio vivenciou. Castro (2016, p. 3) afirma que “A witness narrates the *Hell Screen* in first person. This witness has an objective in mind when telling the story, it is because of it that he decides what to tell and how to do it; it is his starting point”.<sup>12</sup>

Entender que o narrador conta apenas o que convém para ele é muito importante para compreender a construção dos personagens. Os dois personagens principais são descritos como completamente opostos: de um lado, o grande Lorde Horikawa, respeitado e admirado; do outro, Yoshihide, desprezado por todos. Nota-se claramente essa divergência nas seguintes descrições:

The Grand Lord of Horikawa is the greatest lord that Japan ever had. Her later generations will never see such a great lord again.<sup>13</sup> (AKUTAGAWA, 1961, p. 29)

<sup>12</sup> Uma testemunha narra *Hell Screen* em primeira pessoa. Esta testemunha tem um objetivo em mente ao contar a história, é por isso que ele decide o que dizer e como fazê-lo; é o seu ponto de partida. [Tradução nossa]

<sup>13</sup> O Grande Lorde de Horikawa é o maior senhor que o Japão já teve. Suas gerações posteriores nunca vão ver um grande senhor como tal novamente. [Tradução nossa]

Anyhow, he [Yoshihide] was unpopular with everybody who knew him.(...) Really he was not only mean to look at, but he had such shocking habits that they made him a repellent nuisance to all people. For this he had no one but himself to blame. Now let me mention his objectionable habits. He was stingy, harsh, shameless, lazy, and avaricious. (...) <sup>14</sup>(AKUTAGAWA, 1961, p. 36)

Sendo servo do Lorde por mais de 20 anos, fica claro quem ele privilegia em seu enredo, não só pelas descrições generosas que faz, mas também por omitir algumas de suas atitudes que são um tanto quanto condenáveis. A exemplo disso temos a cena seguinte, em que fica implícito um abuso sexual, mas que fica no terreno do provável e do incerto, já que o narrador encobre algumas informações:

I watched the beautiful girl in the moonlight. Then suddenly aware of flurried footsteps of a man receding into the dark, as if I could point him out, I asked, “Who is it?” The girl, biting her lips, only shook her head silently. She appeared to feel deep chagrin. (...) With the tips of her eyelashes full of tears, she was biting her lips harder than ever. (...) On account of my inborn stupidity, I can understand nothing but what is as clear as day. So not knowing what to say, I remained rooted to the spot (...). I could not find in my heart to question her anymore. Troubled with an uneasiness of mind for having seen something which I should not have, and feeling ashamed – of whom I didn’t know – I began to walk back to where I had come from. <sup>15</sup> (AKUTAGAWA, 1961, p.60)

A questão da oposição construída entre os personagens será de extrema importância para compreender algumas teorias interpretativas discutidas mais adiante.

Concordando com Castro (2016, p. 5), já está estabelecido que o narrador tem claras intenções ao contar a história, é por isso que ele a conduz do modo que melhor convém para os seus objetivos. Seguindo nessa linha de pensamento, temos ainda dois recursos usados pelo narrador: os rumores e a metanarrativa.

<sup>14</sup> De qualquer forma, ele [Yoshihide] era impopular com todos que o conheciam. (...) Realmente ele não era apenas ruim de olhar, mas ele tinha hábitos tão chocantes que fizeram dele um incômodo repelente para todas as pessoas. Por isso, ele não tinha ninguém além de si mesmo para culpar. Agora deixe-me mencionar seus hábitos desagradáveis. Ele era mesquinho, áspero, sem vergonha, preguiçoso e ganancioso. (...) [Tradução nossa]

<sup>15</sup> Eu vi a menina bonita sob o luar. Então, de repente ciente de passos agitados de um homem recuando para a escuridão, como se eu pudesse apontá-lo, perguntei: “Quem é?” A menina, mordendo os lábios, sacudiu a cabeça em silêncio. Ela parecia sentir profundo desgosto. (...) Com as pontas dos seus cílios cheios de lágrimas, ela estava tremendo os lábios mais do que nunca. (...) Por conta de minha estupidez inata, eu não posso entender nada que não esteja claro como o dia. Portanto, sem saber o que dizer, fiquei preso ao chão (...). Eu não poderia encontrar em meu coração para interrogá-la mais. Incomodado com uma inquietação de espírito por ter visto algo que eu não deveria, e sentir vergonha - de quem eu não sabia - eu comecei a caminhar de volta para onde eu tinha vindo. [Tradução nossa]

A primeira estratégia ocorre inúmeras vezes durante todo o conto. Sempre que conta sobre um boato, concomitante a isso faz questão de desacreditá-lo. Mas por que citar rumores para depois desprezá-los? Vejamos os exemplos a seguir:

The rumor that the Grand Lord, enamored of the girl's beauty, summoned her servicee in the face of her father's strong disapproval, may probably have originated **in the imagination of those who were acquainted with such circumstances.**<sup>16</sup> (AKUTAGAWA, 1961, p. 40)

There-after rumor spread all the more that the Grand Lord was enamored of the girl. Some say that the whole history of the hell-screen may be traced to her refusal to comply with the Grand Lord's wishes. **I do not believe that this could be truth.**<sup>17</sup> (AKUTAGAWA, 1961, p. 41)

Most people accepted the rumor that his motive was to carry out his vengeance against his thwarted love. But his real underlying intention must have been design to chastise and correct the perversity of Yoshihide who was anxious to paint the screen even if it involved the burning of a magnificent carriage with the sacrifice of human life. **That was what I heard from the Grand Lord's house.**<sup>18</sup> (AKUTAGAWA, 1961, p. 75) [grifos nossos]

Ficou claro que o narrador, por ser um antigo servo do Lorde, favorecia-o em suas descrições. Durante todo o conto constrói-se a ideia de oposição de lados – Lorde Horikawa e Yoshihide – e o narrador manifesta-se visivelmente a favor do primeiro. Acrescentando a isso a questão da perspectiva da primeira pessoa e o fato de que o narrador narra conforme suas intenções, conclui-se que a sua escolha por utilizar rumores foi totalmente proposital.

O narrador apresenta-se como alguém que presenciou todo o ocorrido no tempo passado e, portanto, possui total credibilidade sobre a veracidade dos fatos. Logo, quando ele afirma que não acredita que tal rumor pudesse ser verdade, ele espera induzir o leitor a acreditar em sua opinião. Rumores são boatos criados por pessoas que não participaram da

<sup>16</sup> O rumor de que o Grande Lorde, enamorado da beleza da menina, convocou seu serviço em face da forte desaprovação de seu pai, provavelmente pode ter se originado na imaginação daqueles que estavam familiarizados com tais circunstâncias. [Tradução nossa]

<sup>17</sup> Depois disso o rumor se espalhou ainda mais que o Grande Senhor estava apaixonado pela menina. Alguns dizem que toda a história da pintura do inferno pode ser atribuída a sua recusa em cumprir com os desejos do Grande Lorde. Eu não acredito que isso poderia ser verdade. [Tradução nossa]

<sup>18</sup> A maioria das pessoas aceitou o rumor de que seu motivo era para levar a cabo sua vingança contra o seu amor frustrado. Mas sua verdadeira intenção subjacente deve ter sido projetada para castigar e corrigir a perversidade de Yoshihide, que estava ansioso para pintar a tela mesmo envolvendo a queima de uma carruagem magnificente com o sacrifício de vida humana. Isso foi o que eu ouvi da casa do Grande Lorde. [Tradução nossa]

história e, conseqüentemente, não a conhecem verdadeiramente. Isso fica claro no primeiro trecho quando ele fala que um rumor provavelmente se originou de imaginação. No segundo ele já afirma que não acredita em determinado rumor, e no terceiro diz que ouviu algo de dentro da casa do Lorde. Ou seja, ele tenta enfraquecer a credibilidade dos rumores dando sua opinião como alguém que viveu a história e, portanto, tem autoridade para contá-la.

Pode-se pensar, então, que o narrador apresenta alguns fatos em formato de rumor justamente para desacreditar essas informações e, em seguida, acrescentar seu parecer que, aparentemente, se torna mais válido, já que presenciou tudo. É uma estratégia persuasiva que colabora com a intenção do narrador, que é privilegiar a imagem de seu senhor.

Outro artifício utilizado por ele, simultaneamente ao outro, foi a metanarrativa, também muito importante para consolidar seus propósitos. Ela consiste em o narrador falar de sua própria obra ou do processo de construção dela durante a própria narrativa, como se estivesse dialogando com o leitor. Vejamos:

It should be recalled that the Lord took the girl into his good graces because he had been impressed with her filial piety which led her to make a pet of the monkey, and not because he was an admirer of the charms of the gentle sex, as rumor had it. There were some justifiable ground for the rumor, but about these subjects I may have the opportunity of talking further later when I find more time. Now let me limit my description to saying that the Lord was not a personage to fall in love with such a lowly girl as a painter's daughter, no matter how charming she was.<sup>19</sup> (AKUTAGAWA, 1961, p. 35)

Neste trecho, inicialmente, ele relata um rumor – técnica previamente discutida. Em seguida, logo após dizer que este rumor, em específico, poderia ter algum indício de verdade, ele diz que quando tiver mais tempo falará do assunto, limitando-se, no momento, a dizer que o Lorde não era o tipo de personagem que se apaixonaria por uma menina como a filha de um pintor. Ao dizer para o leitor que irá discorrer sobre assunto quando tiver tempo, o narrador deixa subentendido que o tópico em questão não tem importância, levando-o a pensar da mesma maneira. Analisemos, ainda, as seguintes passagens:

<sup>19</sup> Devo lembrar que o Lorde tomou a menina em suas boas graças, porque ele tinha ficado impressionado com a piedade filial que a levou a fazer um animal de estimação do macaco, e não porque ele era um admirador dos encantos do sexo frágil, como dizia-se. Havia algum terreno justificável para o rumor, mas sobre esses assuntos eu posso ter a oportunidade de falar mais tarde, quando eu encontrar mais tempo. Agora deixe-me limitar a minha descrição a dizer que o Lorde não era um personagem para se apaixonar por uma menina tão humilde como a filha de um pintor, não importa quão encantadora ela era. [Tradução nossa]

Now setting aside the girl for the time being, let me tell you about her father, Yoshihide.<sup>20</sup> (AKUTAGAWA, 1961, p. 36)

Now let me mention his objectionable habits.<sup>21</sup> (AKUTAGAWA, 1961, p.37)

I am afraid that what I have told you does not convey to you a clear idea of his extreme absorption, I cannot, at this time, tell you the particulars but I will tell you some of the notable instances.<sup>22</sup> (AKUTAGAWA, 1961, p. 46)

Nos dois primeiros momentos ele deixa um assunto de lado para falar sobre Yoshihide. No terceiro, não estando convencido de que o leitor tenha compreendido totalmente a profunda absorção do pintor durante a criação da tela, ele decide que vai contar alguns casos.

Fica visível que o narrador tenta, sempre que possível, voltar a narrativa para as descrições horrendas de Yoshihide. Além disso, ele afirma que não tem tempo para falar sobre o assunto, mas ainda assim vai narrar alguns episódios: processo contrário ao anterior, ao falar que não tem tempo, mas mesmo assim vai se dedicar à questão, o narrador leva o leitor a acreditar que aquilo é importante e verdadeiro, fazendo-o acreditar em seus relatos e descrições.

Deste modo, pode-se concluir que o narrador se utiliza da metanarrativa para influenciar o leitor, dizendo-lhe o que é interessante ou não saber. Juntamente com a técnica dos rumores, ele constrói a imagem que deseja de seus personagens.

### 3.3 A METAMORFOSE

Todorov, ao falar sobre os temas do eu, afirma que a metamorfose consiste num tema comum ao fantástico. Castro (2016), em seu estudo sobre o conto *Hell Screen*, aborda intensamente a questão da metamorfose entre os personagens.

Primeiramente pode-se ver a transformação do Lorde. No início, visto como uma pessoa muito grandiosa, tão grandiosa que ninguém nunca seria igual a ele. Com o decorrer dos acontecimentos, nota-se sua transfiguração. Por causa de sua paixão pela filha do pintor, ele se torna uma pessoa baixa, que se deixa levar pelos sentimentos egoístas e toma atitudes um tanto quanto sombrias.

<sup>20</sup> Agora, deixando de lado a menina por um momento, deixe-me falar de seu pai, Yoshihide. [Tradução nossa]

<sup>21</sup> Agora deixe-me mencionar seus hábitos condenáveis. [Tradução nossa]

<sup>22</sup> Receio que o que eu disse a você não lhe transmite uma idéia clara de sua extrema absorção. Não posso, neste momento, dizer-lhe os detalhes, mas vou dizer-lhe alguns dos exemplos notáveis. [Tradução nossa]

Em seguida, proveniente de uma dualidade, a metamorfose entre Yoshihide pai e Yoshihide macaco é bem perceptível. No início, o pai, apesar de suas características aparentemente infelizes, nutria um amor muito grande por sua filha; o macaco, como qualquer animal, possuía características bestiais. No entanto, no decorrer da história, percebe-se uma inversão de papéis. O pai, durante sua profunda absorção para pintar a tela, se desligou de tudo, até da única pessoa que amava. Para suprir seu lugar, o macaco começou a ter atitudes de pai. A exemplo disso temos a cena do provável estupro, em que o macaco procura ajuda para a menina e se mostra totalmente inquieto. Outra cena muito esclarecedora sobre essa transformação é a cena final, da carruagem. Ao perceber quem era a mulher dentro da carruagem, o macaco fica extremamente agoniado, apreensivo e perturbado com a situação. Em contrapartida, o pai entra em estado de êxtase com a vista da carruagem em chamas, como se não fosse a própria filha, tão amada antes, que estivesse prestes a morrer. Castro (2016, p. 10) conclui afirmando “What we have then, between Yoshihide and Monkey Yoshihide is an exchange: the human turns into an animal, while the animal turns into a human”.<sup>23</sup>

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme os autores estudados e a partir das reflexões construídas, pode-se dizer que o conto *Hell Screen* é literatura fantástica por causa de seus vários elementos: a hesitação, a temática do além, o medo e o terror, a obscuridade do tema e do enredo, a narrativa em primeira pessoa.

Murakami (1996) afirma que *Hell Screen* é uma obra prima. Isso se dá pelas técnicas narrativas utilizadas por Akutagawa. Primeiro a questão do contraste entre personagens – Lorde e Yoshihide. Depois, as metamorfoses: a do Lorde, de um grande homem para alguém fraco e vingativo, que se deixou levar por uma paixão; e a troca de papéis entre os Yoshihides (pai e macaco).

Além de evidenciar aspectos da crença japonesa no que se refere ao inferno – os elementos presentes na tela, o horror causado por ela, etc – ele constrói o texto com maestria, utilizando recursos que conduzem o leitor gradativamente diante dos fatos.

<sup>23</sup> O que temos então, entre Yoshihide e Macaco Yoshihide é uma troca: o ser humano se transforma em um animal, enquanto o animal se transforma em um ser humano. [Tradução nossa]

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AKUTAGAWA, R. “The *hell screen*”. In: \_\_\_\_\_. **Japanese short stories**. Transl. Takashi Kojima. New York: Liveright Publishing Corporation, 1961. p. 29-77
- CESERANI, Remo. Procedimentos formais e sistemas temáticos do Fantástico. In: CESERANI, Remo. **O fantástico**. Curitiba: Ufpr, 2006. p. 67-88.
- CASTRO, Manuel Cisneros. **Characters Metamorphoses in Akutagawa Ryûnosuke’s *Hell Screen***: A literary analysis. Disponível em: <[http://www.academia.edu/2482615/Characters\\_Metamorphoses\\_in\\_Akutagawa\\_Ryûnosuke\\_s\\_Hell\\_Screen\\_A\\_literary\\_analysis](http://www.academia.edu/2482615/Characters_Metamorphoses_in_Akutagawa_Ryûnosuke_s_Hell_Screen_A_literary_analysis)>. Acesso em: 01 maio 2016.
- FURTADO, Filipe. **A construção do fantástico na narrativa**. Lisboa: Livros Horizonte, 1980.
- \_\_\_\_\_. **Jigoku**: Japanese Buddhism. Disponível em: <<http://global.britannica.com/topic/Jigoku>>. Acesso em: 28 mar. 2016.
- MEYER, Matthew. **Jigoku: Japanese Hell**. Disponível em: <<http://matthewmeyer.net/blog/2014/03/02/jigoku-japanese-hell/>>. Acesso em: 28 mar. 2016.
- MURAKAMI, Fuminobu. **Ideology and narrative in modern Japanese Literature**. The Netherlands: van Gorcum, 1996.
- TODOROV, Tzvetan. **Introdução à Literatura Fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 2008

# AS PERSONAGENS DA GUEIXA E DO SAMURAI EM EL CHAPULÍN COLORADO

## THE CHARACTERS OF THE GEISHA AND THE SAMURAI IN EL CHAPULÍN COLORADO

---

Wilson Filho Ribeiro de Almeida<sup>1</sup>

### RESUMO

Este artigo inicialmente define os conceitos de paródia, caricatura e estereótipo; em seguida, apresenta as principais características de duas das personagens mais emblemáticas da cultura japonesa: a gueixa e o samurai; e, a partir daí, mostra como essas personagens aparecem caricaturadas na série de televisão mexicana *El Chapulín Colorado*, do comediante Roberto Gómez Bolaños, também conhecido como Chespirito.

**Palavras-chave:** Gueixa. Samurai. *El Chapulín Colorado*. Roberto Gómez Bolaños. Caricatura.

### ABSTRACT

*This paper first defines the concepts of parody, caricature, and stereotype; then, it presents the main characteristics of two of the most emblematic characters from the Japanese culture: the geisha and the samurai; and, from this, it shows how this characters appears caricaturized in the Mexican TV show El Chapulín Colorado, by the comedian Roberto Gómez Bolaños, also known as Chespirito.*

**Keywords:** Geisha. Samurai. *El Chapulín Colorado*. Roberto Gómez Bolaños. Caricature.

---

<sup>1</sup> Aluno do curso de Doutorado em Estudos Literários da Universidade Federal de Uberlândia (2016-2020). Site: wilson-filho.blogspot.com.br.

## 1 INTRODUÇÃO

Este é o terceiro de uma série de estudos que planejei fazer sobre a obra do comediante mexicano Roberto Gómez Bolaños (o Chespirito), dos quais alguns serão inicialmente publicados como artigos e ensaios, e, posteriormente, reunidos, desenvolvidos e remodelados numa tese de doutorado.<sup>2</sup> Dentre os temas que compõem esse projeto de pesquisa, encontra-se a paródia; e será ela um dos assuntos gerais deste artigo. Relacionados à paródia, e nem sempre facilmente distinguíveis dela, surgem também a caricatura e o estereótipo.

## 2 PARÓDIA, CARICATURA E ESTEREÓTIPO

Na breve definição de José Marques da Cruz ([19--], p.27), a paródia é “uma composição humorística, baseada numa séria, aproveitando desta quase todos os termos e empregando apenas os necessários para exprimir o tom ridículo.” Mas, na verdade, essa é apenas uma das formas que ela pode assumir, e não a única, uma vez que nem toda paródia precisa apresentar aquela sobriedade de “termos” diferentes – podendo ir além dos “necessários” –, como também nem sempre precisa se basear numa obra que seja exatamente “séria”. Mais ampla e detalhada é a explicação do *Vocabulaire d'esthétique* de Étienne Souriau:

[...] la parodie est une œuvre seconde, construite à partir d'un modèle avoué. Imitation déformée, elle suppose la célébrité de l'objet dont elle dérive, ou, tout au moins, une communauté de culture entre l'auteur et son public : absente, la création première, parodiée, doit pouvoir être aperçue en filigrane, être reconnue

<sup>2</sup> O primeiro deles, “A anedota de abstração na obra de Roberto Gómez Bolaños”, já foi publicado na *Revista Interpretextos* (ALMEIDA, 2014); o segundo, intitulado “O estudo das comédias de Chespirito e as relações entre literatura e outras artes”, atualmente aguarda avaliação da *Revista Acta Poética*; por fim, há ainda o quarto trabalho da série, também inédito: “A pintura e a personagem do pintor em *El Chapulín Colorado*”. A tese tem como título provisório “*A risada é um triunfo do cérebro: aspectos cômicos, filosóficos e literários de El Chavo e El Chapulín Colorado*”.

à travers sa parodie, pour que le plaisir spécifique lié à cette « double lecture » apparaisse. [...] Parodier, c'est donc toujours transformer une œuvre première. (SOURIAU, 2004, p.1110).<sup>3</sup>

A paródia, por conseguinte, é essencialmente uma obra de arte que se baseia num modelo anterior, o qual ela repete de uma maneira deformada, mas mantendo-o reconhecível: J.A. Cuddon (1999, p.640) observa que deve haver um equilíbrio entre a semelhança com a obra original e a deformação de suas características principais. Entre seus elementos encontram-se, por exemplo, “o humor, a sátira, a ironia, a fragmentação deliberada do texto” (SOARES, 2007, p.73), que são alguns dos meios pelos quais se pode atingir aquela deformação. Souriau (2004, pp.1110-1111) observa que, em relação à forma e ao conteúdo, há três modos de transformação paródica: ela pode afetar o conteúdo do modelo e conservar o seu estilo; pode, ao contrário, alterar a forma e conservar o conteúdo; e, por fim, pode deformar tanto o tema quanto o estilo do objeto parodiado.

Esse objeto não tem necessariamente de ser uma única obra individual. Como observa Angélica Soares, a paródia

[...] pode voltar-se para um ou para vários textos (literários ou não-literários) e até para o próprio texto em construção, assumindo-se como uma autoparódia. Pode incidir ainda sobre as normas de um gênero ou forma literária, sobre um movimento ou período da literatura, ou sobre aspectos característicos de um período cultural, estruturados linguisticamente. (SOARES, 2007, p.74).

Ou seja, ela pode reproduzir, de modo intencionalmente deformado, desde obras de arte particulares e individualmente reconhecíveis – digamos, por exemplo, o *Hamlet* de Shakespeare –, indo até modelos mais gerais – como quando Cervantes parodia as novelas de cavalaria no *Dom Quixote*. Tais modelos gerais podem ser até mesmo o estilo e o modo de existência característico de uma determinada cultura.

Outro aspecto importante destacado por Étienne Souriau (2004, p.1111) é que a paródia não constitui necessariamente um todo autônomo, podendo se inserir numa obra maior

<sup>3</sup> [...] a paródia é uma obra segunda, construída a partir de um modelo reconhecido. Imitação deformada, ela supõe a celebridade do objeto do qual deriva, ou, pelo menos, uma comunidade de cultura entre o autor e seu público: ausente, a criação primeira, parodiada, deve poder ser percebida nas entrelinhas, ser reconhecida através de sua paródia, para que o prazer específico ligado a essa “leitura dupla” apareça. [...] Parodiar é portanto sempre transformar uma obra primeira. (Tradução minha).

como um procedimento entre outros. Por exemplo, quando Rabelais parodia a filosofia escolástica nas digressões do narrador de *Pantagruel*; ou quando Voltaire parodia, no *Candido*, a filosofia de Leibniz, que aparece deformada nas doutrinas do Dr. Pangloss.

Essa personagem de Voltaire é também exemplo de um caso em que a paródia se associa à caricatura, uma vez que não só as ideias do filósofo alemão surgem deformadas nas teses do Dr. Pangloss, mas o próprio Pangloss é de algum modo uma representação deformada de Leibniz. Como define Souriau:

La caricature (de l'italien *caricare*, charger) est une œuvre d'art figurant un être quelconque (les plus souvent un être humain connu) sous un aspect rendu volontairement affreux, difforme, odieux ou ridicule, tout en restant jusqu'à un certain point ressemblant et reconnaissable. (SOURIAU, 2004, p.311).<sup>4</sup>

Assim, a caricatura e a paródia têm em comum a deformação de um modelo que, não obstante, mantém a sua capacidade de ser reconhecível. Na verdade, às vezes o limite entre os dois conceitos é tão sutil que não raro ambos são usados quase como sinônimos. Mas a diferença principal que se pode observar é a seguinte: sendo a paródia uma “obra segunda”, entende-se que o seu modelo deve ser uma “obra primeira”, ou seja, também é uma criação humana; por outro lado, o objeto da caricatura não há necessariamente de ser uma “obra”, mas apenas “um ser qualquer” – geralmente “um ser humano conhecido”.

O *Lexikon der Ästhetik* de Henckmann e Lotter aponta a “realidade” como sendo o objeto da caricatura, e cita alguns de seus meios e funções:

**Karikatur.** Die K. (ital. *caricare*: überladen, übertreiben) bildet die Wirklichkeit auf eine verzerrte Weise ab, um mit Stilmitteln der Vereinfachung und Übertreibung die Fehler und Schwächen von Menschen, die Paradoxie von politischen Situationen oder die Mängel von künstlerischen Werken zum Ausdruck zu bringen und sie gleichzeitig dem Spott und Hohn preiszugeben. (HECKMANN; LOTTER, 2004, p.177).<sup>5</sup>

<sup>4</sup> A caricatura (do italiano *caricare*, carregar [exagerar]) é uma obra de arte que representa um ser qualquer (mais frequentemente um ser humano conhecido) sob um aspecto tornado intencionalmente horroroso, disforme, odioso ou ridículo, mantendo-se, até certo ponto, semelhante e reconhecível. (Tradução minha).

<sup>5</sup> **Caricatura.** A c. (ital. *caricare*: sobrecarregar, exagerar) representa a realidade de um modo deformado, para, com os meios estilísticos da simplificação e do exagero, expressar os erros e as fraquezas da humanidade, os paradoxos da situação política, ou os defeitos das obras artísticas e, ao mesmo tempo, expô-los ao escárnio e à zombaria. (Tradução minha).

Já Massaud Moisés (2004, p.68) a coloca como o “exagero, por meios plásticos ou literários, de um traço ou mais de uma personalidade real ou personagem de ficção, com vistas ao ridículo, ao burlesco, ao cômico, à sátira.” Ressalta ainda que o “retrato deformado resultante pode incidir sobre aspectos físicos ou psicológicos, isolados ou não.”

Bem se vê que a paródia pode ser um dos componentes da caricatura, como no caso de Pangloss, em que a paródia do discurso de Leibniz ajuda a caracterizar a personagem como uma caricatura do próprio Leibniz. Por outro lado, também a caricatura pode ser elemento da paródia; por exemplo, numa paródia de *Hamlet*, muito provavelmente o príncipe dinamarquês será representado como uma “caricatura” da personagem original (embora nesse caso também seja válido falar em paródia).

Em vista das definições citadas, é preciso notar que a palavra “caricatura” é um termo análogo, isto é, que representa dois conceitos ligeiramente distintos, de forma que há dois modos de entendê-lo em relação ao conceito de paródia. No primeiro deles, a caricatura seria uma obra de arte que deforma “um ser qualquer” (ou “a realidade”), sem, no entanto, torná-lo irreconhecível; considerando-a dessa maneira geral, a paródia seria então uma de suas espécies, ou seja, aquela em que esse “ser qualquer” é especificamente uma “obra” (ou conjunto de obras). Já o segundo conceito de caricatura é também uma espécie do primeiro, em que aquele “ser qualquer” é especificamente uma “pessoa”, real ou fictícia. Portanto, o primeiro conceito de caricatura é geral (obra de arte que, sem torná-lo irreconhecível, representa algo de maneira intencionalmente deformada) e o segundo é específico (obra de arte que, sem torná-la irreconhecível, representa uma pessoa de maneira intencionalmente deformada; em outras palavras: um retrato que deforma de propósito a pessoa retratada).

Como se viu nas citações acima, entre os meios usados pela caricatura estão o exagero e a simplificação. No uso da simplificação, ela se aproxima do estereótipo (ou clichê). Em seu sentido literal, o estereótipo é uma chapa de metal tipográfica que permite a realização de múltiplas impressões de um texto. No sentido figurado, é um

Acte ou pensée qui se répète immuablement, modèle fixe dans lequel se coulent des manières de penser ou de faire. Dans le domaine d’esthétique, le stéréotype, solidification de ce qui fut d’effet d’un flux créateur, n’est plus que la répétition vide, sans fin et sans qualité, des formules inventées ailleurs, dévaluées par leur duplication quasi mécanique. (SOURIAU, 2004, p.1310).<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Ato ou pensamento que se repete invariavelmente, modelo fixo no qual se moldam as maneiras de pensar ou de se comportar. No domínio da estética, o estereótipo, solidificação do efeito de um fluxo criador, não é mais que a repetição vazia, sem fim e sem qualidade, de fórmulas criadas em outro lugar, desvalorizadas por sua duplicação quase mecânica. (Tradução minha)

O que caracteriza o estereótipo é o seu uso repetido, que acaba por lhe prejudicar ou simplificar o significado. Assim, Massaud Moisés (2004, p.76) descreve os clichês como “expressões ou situações que, à semelhança das matrizes tipográficas, que podem reproduzir-se indefinidamente, se tornaram vazias de sentido ou se trivializaram por força de terem sido demasiado repisadas.” (MOISÉS, 2004, p.76). Mas ainda é possível entender o conceito sob um ponto de vista sociológico ou antropológico, como o faz Francisco Javier López Rodríguez:

Un estereotipo puede ser definido como una serie de creencias, prejuicios y generalizaciones categóricas sobre ciertos grupos de personas surgidos a partir de simplificaciones e ideas erróneas que suelen carecer de base real. La generación de estereotipos implica la atribución de ciertas características a determinados grupos sociales en función de su apariencia física, sus aptitudes mentales, su personalidad o sus costumbres. (RODRIGUEZ, [2010], p.9).

Esse tipo é bem exemplificado pela imagem superficial que se tem das diversas nacionalidades, muitas vezes fixadas na figura de uma personagem visualmente identificável, como, por exemplo, o francês de bigode pontudo, boina e lenço no pescoço.

Em suma, entende-se o estereótipo primeiramente como uma forma muitas vezes repetida e, em segundo lugar, como uma representação simplificada que se fixa numa fórmula cuja simplicidade favorece a sua repetição – como quando se desenha o ser humano com um círculo e cinco linhas, que respectivamente fazem as vezes de cabeça, tronco e membros. Dependendo do caso, o estereótipo pode ser arbitrário ou ter algum fundamento na realidade, que, entretanto, aparecerá nele de maneira rasa e esquemática.

Usado como procedimento humorístico, o estereótipo é outro dos possíveis componentes da paródia e da caricatura. Vale mencionar que ele, nesse sentido, relaciona-se às chamadas personagens tipo, sobre as quais caberá um comentário em outra oportunidade.

## 2.1 PARÓDIA, CARICATURA E ESTEREÓTIPO NA OBRA DE CHESPIRITO

Em *El Chapulín Colorado*, uma das duas mais famosas séries televisivas de Roberto Bolaños, o próprio protagonista é uma paródia dos super-heróis de histórias em quadrinhos, animações e filmes norte-americanos: é um super-herói fraco e tonto, medroso e desastrado, que na maior parte das vezes atrapalha em vez de ajudar. Inclusive, o seu texto de apresen-

tação parodia ironicamente a famosa apresentação do Superman.<sup>7</sup> Outra referência paródica ao Superman, ainda mais explícita, vem por meio de uma personagem que participa de alguns capítulos: o Super Sam, cujas características misturam os atributos do homem de aço aos do Tio Sam, figura icônica do senhor de cartola e barbas brancas que representa a nação dos Estados Unidos.

Fora isso, em vários episódios aparecem parodiadas ali célebres obras da literatura, como *Cyrano de Bergerac* e *Fausto*, e do cinema, como *Cantando na Chuva* e *Cleopatra*. Não somente obras particulares, mas também os próprios gêneros narrativos são parodiados: Chapulín protagoniza ou conta histórias de terror, de faroeste, de ficção científica, de piratas, e por aí afora.

No artigo sobre a anedota de abstração (ALMEIDA, 2014, pp.63-64), mencionei e mostrei que na obra de Bolaños aparecem inclusive paródias do discurso filosófico, como da dialética platônica – quando Chavo descreve e justifica a forma com que mediria a água para dar banho num bebê –, e da maiêutica socrática – quando Cristóvão Colombo dirige uma série de questões ao imediato de seu navio, que lhe acaba de dar a notícia de que a tripulação está com fome. Será possível encontrar ainda paródias dos discursos da ciência – sobretudo nos episódios baseados na ficção científica –, e das artes plásticas, no episódio *El pintor se fue de pinta* (O pintor, 1979).

A caricatura ocorre nos episódios que retratam personalidades históricas, como Leonardo da Vinci, Frédéric Chopin, Cristóvão Colombo, entre outros. E Bolaños também se vale do estereótipo para caracterizar algumas personagens, como o pintor do episódio supra-mencionado, e as personagens estrangeiras – americanos, franceses, alemães, entre outros. A seguir, observarei particularmente como se dão esses procedimentos em relação às personagens japonesas da gueixa e do samurai.

### 3 A GUEIXA E O SAMURAI

Como escreve Francisco Javier López Rodríguez ([2010], p.8), “*Si el samurai es el arquetipo vinculado al hombre japonés más reconocible, la figura de la geisha es la representación cultural más extendida de la mujer japonesa.*” São essas as duas personagens japonesas mais

<sup>7</sup> Cf.: BOLAÑOS (1976 0:10); SUPERMAN (1941-1942, episode 1, 1:30); SUPERMAN (1941, Quotes IMDB); DEMERS-OLIVIER; COLLEGE (2009, p.2).

características e reconhecidas, e elas não raro aparecem em obras de ficção que têm o Japão como tema ou ambientação.

### 3.1 A GUEIXA

Os atributos visuais da gueixa são marcantes e facilmente identificáveis, dos quais os três principais são: a *maquiagem*, pintando-se o rosto de branco e os lábios de vermelho; o *kimono*,<sup>8</sup> exuberante, luxuoso e colorido; e o *penteado*, que tem um formato próprio. Embora também aconteça de uma gueixa apresentar-se sem maquiagem e com outro tipo de penteado, esses são os seus aspectos típicos, que de modo geral são reproduzidos nas caracterizações da ficção. Além disso, a gueixa destaca-se ainda por seus movimentos elegantes, forma de andar cuidadosa e maneiras suaves e delicadas. (RODRIGUEZ, [2010], p.9).



**Figura 1:** Gueixa interpretando uma criada trabalhando numa manhã de inverno. (WEBER, 2006).



**Figura 2:** Gueixa dançarina representando as noites de verão. (WEBER, 2006).

<sup>8</sup> A palavra japonesa *kimono* significa literalmente “coisa de vestir” (着物 *ki mono* – vestir + coisa), ou seja, é um termo que a princípio referia-se à roupa de modo geral; porém, com o tempo, passou a designar especificamente um tipo tradicional de roupa japonesa (usada por homens, mulheres e crianças), semelhante a um manto ou roupão, cuja origem data do período Heian (794-1192). A partir do fim da Segunda Guerra Mundial, a maioria dos japoneses passou a vestir, no dia-a-dia, vestimentas de estilo ocidental, mas o *kimono* continuou sendo usado em ocasiões ou atividades especiais, como casamentos, funerais, cerimônias do chá, e também na execução de ofícios específicos, como o de gueixas, atores, serventes de restaurantes tradicionais etc.. O tipo do *kimono* varia de acordo com a ocasião. (Cf. HISTORY of Kimonos, Kids Web Japan; KIMONO, Japan Zone; KIMONO, Victoria and Albert Museum).

Mas o que seria essa figura tão icônica da cultura japonesa? A gueixa é essencialmente uma espécie de artista; esse, aliás, é o significado do termo japonês (芸者 *guei sha* – artes + pessoa). Sua função é entreter homens em banquetes, casas de chá, festas particulares e outros estabelecimentos que contratem seus serviços.<sup>9</sup> Seu protótipo surgiu durante o Período Heian (794-1195), em Quioto (a então capital japonesa, na época chamada Heian-kyo), entre as mulheres da corte – belas damas, bem-educadas e cultas, que eram procuradas para entreter os nobres. (GREENWOOD, 2013, p.98).

Esse protótipo se consolidou durante o Período Edo – também chamado de Período Tokugawa (1603-1868). Após a Era Heian, o Japão passou por quinhentos anos de guerra entre seus vários líderes militares, até que, com a Batalha de Sekigahara em 1600, Tokugawa saiu vencedor, tornando-se o xogum. Embora o imperador continuasse nominalmente como líder, agora era Tokugawa quem detinha o poder efetivo. Com o fim da guerra, a arte voltou a ter importância para o povo, especialmente com o teatro *kabuki*. As atrizes do *kabuki* – cuja participação depois viria a ser proibida pelo imperador – também tiveram seu papel na origem do modelo da gueixa, o qual viria a se concretizar, na forma que se tornaria tradicional, na década de 1750. (GREENWOOD, 2013, pp.98-99).

Durante muitos anos, a aprendiz de gueixa passa por um treinamento que envolve o estudo das artes da dança, do canto, da recitação de poesia e do *shamisen* (instrumento musical japonês de três cordas, tocado com uma espécie de espátula). Além disso, estuda história, política, arte de modo geral e matemática. Antigamente esse treinamento se dava dos 12 aos 20 anos; em tempos mais recentes, passou a ir dos 15 aos 17. Desde a época de seu surgimento, as gueixas recebem um nível de educação equiparável ao de seus clientes, o que as capacita a mais uma de suas funções: a conversação. (GREENWOOD, 2013, p.99; A WEEK..., 1998; RODRIGUEZ, [2010], *passim*).

A ideia, comum entre os ocidentais, de que as gueixas são prostitutas de luxo é uma interpretação errada. Embora elas possam relacionar-se sexualmente com os clientes, ou com outros homens ligados às suas tarefas, esse é um aspecto acidental, ou seja, que não é necessário para que elas sejam gueixas. Ademais, o tipo dessas relações não é o mesmo ao longo de sua história. (Cf. GREENWOOD, 2013, p.102-103; RODRIGUEZ, [2010], p.9).

<sup>9</sup> leitor encontrará nas referências os links para dois vídeos que mostram gueixas se apresentando.

### 3.2. O samurai

Os samurais, na sociedade japonesa, formavam uma classe diferenciada, vindo a ser algo como uma nobreza militar a serviço de um senhor, e havendo se originado como uma ramificação, ou especialização, da aristocracia. Tiveram grande presença e influência desde a Idade Média até a era Meiji (1868-1912), quando se desmantelou o sistema de castas.<sup>10</sup> (CLEARY, 2011, p.12; RODRIGUEZ, [2010], p.5).

Na ficção, eles em geral são apresentados como guerreiros honrados e corajosos, com fortes princípios morais, disciplinados, respeitosos, inteligentes e fiéis – mesmo que na realidade também tenha havido muitos samurais egoístas e violentos, que praticavam a extorsão e se aproveitavam de sua posição social (RODRIGUEZ, [2010], p.5). Seus principais atributos iconográficos são a espada japonesa e o *kimono*.



Figura 3: Samurai (Harada Kiichirō), Nagasaki, Japão. (Ueno Hikoma, 1865-1875).

<sup>10</sup> O sistema de castas foi instaurado pelo regime de Tokugawa, em substituição ao antigo sistema de classes. Embora a sociedade japonesa sempre tenha sido hierárquica, o destino de uma pessoa ou família podia mudar de geração para geração. Mas “*Con el nuevo sistema, las cuatro clases principales de guerreros, agricultores, artesanos y comerciantes, se convirtieron legalmente en castas hereditarias, cuyos estilos de vida quedaron definidos mediante leyes complicadas específicas para cada casta. Por debajo de esas cuatro castas se hallaban dos clases de descastados: los polucionados y los inhumanos.*” Ainda que comerciantes ricos pudessem fazer acordos e alianças matrimoniais com as famílias de guerreiros, ou que outros pudessem ser “descastados” caso cometessem crimes, de modo geral as quatro castas ficavam claramente separadas. (CLEARY, 2011, pp.15-16).

Aquela imagem idealizada do samurai como figura honrada e heroica difundiu-se nos países ocidentais especialmente devido ao livro *Bushidô: The Soul of Japan*, publicado em 1900 por Nitobe Inazo (1868-1933), em inglês, a fim de explicar ao público do Ocidente os valores japoneses a partir de uma interpretação do código de conduta dos samurais. (CHUN, 2011, pp.26-27; NUNES, 2013, p.22 e pp.25-26; RODRIGUEZ, [2010], p.5). Segundo Nunes (2013, pp.25-26), Nitobe tentou com isso promover “uma aproximação cultural, além de contribuir para a formação de uma identidade nacional japonesa, a exemplo do que as nações europeias fizeram ao longo do século XIX.”

Na explicação de Nitobe:

Bushido, then, is the code of moral principles which the knights were required or instructed to observe. It is not a written code; at best it consists of a few maxims handed down from mouth to mouth or coming from the pen of some well-known warrior or savant. More frequently it is a code unuttered and unwritten, possessing all the more the powerful sanction of veritable deed, and of a law written on the fleshly tables of the heart. It was founded not on the creation of one brain, however able, or on the life of a single personage, however renowned. It was an organic growth of decades and centuries of military career. (NITOBÉ, 1972, p.25 *apud* NUNES, 2013, p.26).<sup>11</sup>

Um valor moral que se destacava nesse código era o da honra, cujos valores opositivos seriam a desonra (ou seja, “uma falta à honra individual”) e a vergonha, que seria causada pela própria pessoa através de “alguma atitude que prejudica a própria imagem”. (NUNES, 2013, p.23).

Como observa Gabriel Pinto Nunes (2013, p.24-25), pode-se entender a sociedade japonesa da virada do século XIX para o XX como um exemplo da “cultura da vergonha” – isto é, uma sociedade em que “todo o tecido social é constituído a partir das noções de honra e vergonha”. O isolamento político do Período Tokugawa, continua Nunes (2013, p.25), teria favorecido o florescimento da honra de acordo com o pensamento confucionista.

<sup>11</sup> Bushido, portanto, é o código de princípios morais que os cavaleiros eram ordenados ou instruídos a cumprir. Não é um código escrito; no máximo consiste em algumas máximas transmitidas oralmente ou vindas da pena de algum guerreiro ou sábio de renome. Mais frequentemente, é um código não pronunciado e não escrito, possuindo mais ainda a poderosa sanção de uma escritura verdadeira, e de uma lei escrita nas tábuas carnis do coração. Era fundamentado não na criação de um único cérebro, por mais capaz, ou na vida de uma só personagem, por mais renomada. Era um desenvolvimento orgânico de décadas e séculos de carreira militar (Tradução minha).

Dentre as doutrinas fundamentais do filósofo chinês Confúcio, há a ideia de que, sendo a boa-vontade parte da essência do ser humano, “o homem deve humanizar-se, pelo cultivo de suas forças morais, se não se desvia do Curso” (NUNES, 2013, p.24). Difundindo-se o confucionismo dentro da sociedade militar japonesa, “foi fácil o surgimento de códigos de conduta para reger a vida em sociedade entre as camadas sociais”, sendo um deles o *bushidô* – o código dos guerreiros samurais, divulgado após o Período Meiji (1868-1912). (NUNES, 2013, p.25).

O *bushidô* tornou conhecido o sentido de honra do povo japonês, como também o sentimento oposto, o da vergonha, que surge quando se age fora do que o código propõe. (NUNES, 2013, p.29). Ligado a esse sentimento de vergonha, ou honra perdida, o suicídio assume um papel importante:

A ambiguidade entre a honra interior e exterior aparentemente é mais latente na sociedade japonesa, pois como exposto por Ruth Benedict (1887-1948) em sua obra *O Crisântemo e a Espada*, publicada em 1946, dentro da sociedade japonesa são muito bem definidos os assuntos da esfera privada e pública. Por exemplo, quando um sujeito deixa de cumprir algo que seja sua obrigação e que beneficie o grupo, ele será acometido pela vergonha perante o grupo por não ter cumprido o que se esperava dele. A vergonha que sente é compartilhada com os seus semelhantes ou familiares. Em alguns casos esta falta cometida somente poderia ser reparada com o suicídio, ou seja, oferecendo a própria vida como moeda no pagamento desta dívida adquirida com o outro. Com a morte não só a reputação do sujeito estaria limpa, como de toda a sua família. (NUNES, 2013, p.27).

Uma forma de suicídio que se tornou famosa foi aquela praticada no período Tokugawa, que consistia em cortar a própria barriga e expor as entranhas, a fim de “corrigir um mal cometido ou reparar a honra da família.” (NUNES, 2013, p.27). Esse ato é chamado de *seppuku* (切腹) ou, como é mais conhecido no Ocidente, *harakiri* (腹切). A partir da obra de Nitobe, Nunes (2013, p.27) explica que a inexistência de um tribunal para julgar as questões relativas à honra foi o que tornou comum a prática do *harakiri*. Ele também destaca que, além da autoimagem do próprio indivíduo, o fator determinante para o julgamento da honra era os critérios que no momento tivessem primazia naquela sociedade. (Cf. NUNES, 2013, pp.27-29).

#### 4 ¿LE GUSTA LA LENGUA JAPONESA?: A GUEIXA, O SAMURAI E O CHAPULÍN COLORADO

As personagens japonesas aparecem no episódio *El campeón de karate amaneció de mal carácter*, da temporada de 1976 do programa *El Chapulín Colorado* (episódio n. 109).<sup>12</sup> A história, conforme é possível deduzir por alguns indícios dos diálogos, ambienta-se no pátio da casa de um samurai japonês que vive no México, aparentemente em época contemporânea à do programa de TV. Aparece ali um inspetor (Carlos Villagrán) enviado pela companhia elétrica para anotar os gastos de energia da casa. Ele é recebido por uma gueixa (Florinda Meza), que é filha do dono da residência. Quando está ainda tentando fazer a leitura do medidor, entra em cena o samurai (Ramón Valdés), que, após ser apresentado ao visitante, dirige-se a ele em “japonês”. O inspetor, embora sem entender, responde que “sim”. Mas logo fica sabendo que, com essa resposta, havia firmado um compromisso de se casar com a filha do samurai, e é ameaçado de ser liquidado por um campeão de karatê (Rubén Aguirre) caso descumpra a promessa.



Figura 4: Cena de *El campeón de karate amaneció de mal carácter* (1976). Fonte: Fórum Chaves.

<sup>12</sup> Existem outras quatro ou cinco versões do mesmo enredo. Ao que parece, a primeira delas aconteceu em 1971, no programa *Los supergenios de la mesa cuadrada/ Chespirito*, com o episódio *El karateka* – do qual não restam gravações. A segunda versão é a do episódio 23 de *El Chapulín*, temporada de 1973, no esquete intitulado *La casa del té de hierbabuena de la luna del 8 de agosto de 1974*. Posteriormente, outras versões do mesmo esquete apareceriam no programa *Chespirito*: ep. 30, 1980, *Folclor japonés*; ep. 389, 1988, *El carateca*; ep. 636, 1994, *El campeón de karate amaneció de mal karater*. (FÓRUM Chaves, 2014-2016).

Ele então clama por ajuda, e em seu socorro vem o Chapulín Colorado. O herói demonstra um pouco a compreender a situação, mas, finalmente, dispondo-se a ajudar o inspetor da luz, acaba consentido, também por engano, em enfrentar o karateca. Chapulín perde a luta: quando está para receber o golpe final, eis que surge a gueixa dizendo haver convencido o pai a liberar da promessa o inspetor, em respeito ao Chapulín Colorado. Após essa notícia, o episódio tem um desfecho irônico: o inspetor confessa que, pensando bem, ele gostaria sim de se casar com a gueixa. Chapulín, irritado, chuta-lhe o traseiro, e o inspetor da luz voa pelo cenário até bater a cabeça no gongo que há no pátio.

A maior parte dos aspectos cômicos desse episódio é relacionada às personagens japonesas. A começar pela aparência física:

INSPECTOR: Buenos días, vengo de la compañía de luz y fuerza a ver su medi...

Ay, disculpe, no pensé que fuera tan tarde...

GEISHA: No es tarde.

INSPECTOR: ¿Cómo no? Ya trae posta a la pijama... y tiene medio cerrados los ojos.

GEISHA: No tengo cerrados los ojos: soy oriental.

INSPECTOR: Ah.

GEISHA: Y esto no es una pijama, es un kimono.

INSPECTOR: ¿Un qué?

GEISHA: KI-MO-NO.

INSPECTOR: ¡Favor que me hace! (BOLAÑOS, 1976, 1:30).<sup>13</sup>

Nesse diálogo, a caracterização da gueixa – que exhibe seus atributos típicos (*kimono*, maquiagem, penteado) – já suscita dois momentos cômicos. Primeiro quando o inspetor confunde seu *kimono* e os olhos puxados com o traje e o semblante de alguém que estava dormindo. Depois, pela confusão entre a palavra japonesa “*kimono*” com a expressão castelhana “¡Qué mono!” (que bonito!, que gracioso!), a qual leva o inspetor a agradecer com modéstia, na crença de haver sido elogiado. A confusão se desfaz na próxima fala da gueixa, que também é esclarecedora quanto às personagens e à ambientação:

GEISHA: Kimono es la prenda de vestir de los japoneses. Honorable caballero se encuentra en la honorable casa de honorable samurái japonés.

<sup>13</sup> Salvo indicação em contrário, todas as transcrições são minhas; os números indicam o tempo em que a citação aparece no vídeo referenciado.

INSPECTOR: ¿Me permite ver su honorable medidor de luz?  
 GESHA: Será un honor para esta humilde y despreciable servidora.  
 INSPECTOR: ¿Quién es despreciable?  
 GEISHA: Yo.  
 INSPECTOR: Pues yo la veo muy aprovechable.  
 GEISHA: Honorable caballero siendo muy indulgente.  
 INSPECTOR: Lo que pasa es que yo agarro parejo. (BOLAÑOS, 1976, 2:00).

Aqui aparece uma peculiaridade interessante, e importante, do texto deste episódio, que é a paródia da língua japonesa. Um dos aspectos próprios dessa língua é o uso dos chamados honoríficos – *keigo*, em japonês (敬語 – *kei go*: respeito + palavra) –, que são uma espécie de expressão de tratamento usada de acordo com vários fatores, tais como hierarquia, participação num determinado grupo, intimidade, sexo, status social etc. (AZUMA, 2013, *passim*).

Desses honoríficos, há aqueles que indicam humildade (*kenjōgo*) e há aqueles que indicam respeito (*sonkeigo*). Assim, por exemplo, em dada situação o falante da língua japonesa irá servir-se de um termo de modéstia para referir-se a si mesmo e aos membros de sua família, e de um termo de respeito para referir-se àqueles que não pertencem a ela. Já numa conversação interna ao grupo, cada honorífico será usado de acordo com a posição hierárquica de seus membros. De modo geral, pode-se dizer que o falante usará o *sonkeigo*, com deferência, para referir-se ao interlocutor, ou a outra pessoa, e usará o *kenjōgo* para referir-se “a si mesmo ou a seu grupo com humildade para o interlocutor” (AZUMA, 2013, pp.119-122).

Os honoríficos podem se formar pelo acréscimo de determinados sufixos ou prefixos em substantivos, pronomes, adjetivos e verbos – ou mesmo pelo uso de outra palavra. Um exemplo simples ajudará o leitor a ter uma ideia desse processo: ao mencionar alguém chamado Tanaka, o falante acrescentará ao nome o sufixo *-san* caso a posição de Tanaka exija o honorífico de respeito: Tanaka-san; do contrário, dirá simplesmente Tanaka.

Tal característica do idioma japonês é vertida para o castelhano de um modo analógico, por meio do uso de adjetivos que expressam respeito (*honorable*) ou modéstia (*humilde, despreciable*). A gueixa demonstra respeito ao referir-se ao visitante de fora e também ao mencionar o seu pai, ao passo que fala de si mesma com modéstia. A situação, porém, já começa a ficar engraçada no momento em que o visitante lhe imita o modo de falar: “¿Me permite ver su honorable medidor de luz?” E quando, ouvindo-a chamar-se de depreciável, ele discorda com um adjetivo que, embora de sonoridade semelhante e sentido contrário, carece da sisudez

necessária para a demonstração de respeito: ela não lhe parece depreciável, e sim muito aproveitável.

As inflexões de respeito ou modéstia a partir dos adjetivos honorável e depreciável (ou humilde) estarão presentes durante todo o episódio, muitas vezes com efeito humorístico, como quando, ao ouvir o apelo da gueixa para considerar o fato de que o inspetor fizera sua promessa sem saber o que fazia, o samurai insere o adjetivo de respeito no meio da expressão ¡Me importa un cacahuete! (Eu não dou a mínima! – literalmente, “Me importa um amendoim!”):

SAMURAI: Voy hacer todos los preparativos para honorable boda. [...] Si honorable caballero no cumple su palabra, honorable caballero pierde su vida.

GEISHA: Oh, no, no, ¡honorable padre! Honorable caballero no conociendo la honorable lengua japonesa.

SAMURAI: ¡Me importa un honorable cacahuete! (BOLAÑOS, 1976, 6:25).

Com a chegada do Chapulín, a comicidade aumenta. Os “honoríficos” castelhanos surgem inclusive no momento em que ele é invocado, o que introduz uma pequena variação neste diálogo típico dos programas do Chapulín:

GEISHA: Oh, y ahora, ¿quien podrá ayudar a esta humilde y despreciable geisha?

CHAPULÍN: ¡Yo!

GEISHA: ¡El honorable Chapulín Colorado!

CHAPULÍN: ¡No contaban con mi astucia! ¡Siganme los buenos! (BOLAÑOS, 1976, 7:30).

Nesse momento, Chapulín se assusta com o som do gongo, algo que, no decorrer do episódio, acontecerá pelo menos mais duas vezes, causando a irritação do herói. Como Chapulín não entende sua resposta simples, de que havia sido “*el gong*”, a gueixa logo lhe explica detalhadamente a situação, e se desculpa com humildade:

GEISHA: El gong es ese platillo. El mozo lo toca cada vez que entra o sale alguna honorable persona.

CHAPULÍN: ¡Lo sospeché desde un principio!

GEISHA: Humilde geisha pide mil perdones por haber permitido que el despreciable sonido del gong asustara a honorable Chapulín Colorado. (BOLAÑOS, 1976, 8:15).

Pouco depois, quando, apesar de haver sido prevenido, Chapulín volta a ser assustado pelo barulho, ele assim demonstra sua irritação com o moço do gongo, servindo-se ironicamente do adjetivo de respeito:

CHAPULÍN: ¡Escúchame bien, pirinola con techo! A la próxima, ¡te rompo la honorable boca!

MOZO DEL GONG: Despreciable mozo no entender bien lengua castellana.

CHAPULÍN: Pues te lo voy a decir en japonés: ¡abusado, que te rompo el hocico! (BOLAÑOS, 1976, 10:20).

A ordenação de palavras castelhanas de tal forma a criar uma sonoridade peculiar que de algum modo lembre o japonês, como em “*¡abusado, que te rompo el hocico!*” (abusado, que te arrebento o focinho!), é outro procedimento de paródia desse idioma. Por exemplo, na cena em que, cumprimentando-se com uma reverência, o samurai e Chapulín batem as cabeças:

SAMURAI: ¡Tu coco tá duro!

CHAPULÍN: ¡Me jeringa la choya!

SAMURAI: ¡Uh, uh! Honorable Chapulín Colorado, ¿le gusta la lengua japonesa?

CHAPULÍN: Pero sin cebolla, por favor.

GEISHA: ¡No, no! Mi padre preguntando si tú hablando el idioma japonés.

CHAPULÍN [*gesto de más o menos con la mano*]: Matsumoto.

SAMURAI: Uhm, a ver si es cierto: te pico la oreja.

CHAPULÍN: Te pongo parejo.

SAMURAI: Tu cara tá aguada.

CHAPULÍN: Tu naga tá caída. (BOLAÑOS, 1976, 11:00).

As primeiras duas falas em “japonês” condizem com a situação da cena – “*¡Tu coco tá duro!*” e “*¡Me jeringa la choya!*” (Me incomoda a cabeça) –, as outras são apenas frases aleatórias, e por isso mesmo engraçadas, que surgem do intento do samurai de testar o japonês do Chapulín – “*Te pico la oreja*” (Te espeto a orelha); “*Te pongo parejo*” (Te faço o mesmo) etc..

Já outro modo de representar comicamente o idioma nipônico é a apropriação fortuita de palavras japonesas mais conhecidas, geralmente nomes próprios de pessoas e cidades, como quando Chapulín, fazendo com a mão o gesto de “mais ou menos”, responde à gueixa com “Matsumoto” – resposta que, aliada ao gesto, soa cômica devido à semelhança sonora com a expressão correspondente em espanhol. Esse também é o recurso usado na pergunta que acabará resultando na fatídica promessa do inspetor de luz:

SAMURAI: ¿Hiroshima, Nagasaki?  
 INSPECTOR: ¿Cómo dije?  
 SAMURAI: ¿Hiroshima, Nagasaki?  
 INSPECTOR: Hiro... ¡Ah, sí, sí, cómo no!  
 GEISHA: ¡No, no, no, no!  
 INSPECTOR: ¿No qué?  
 GEISHA: Mi honorable padre está preguntando en japonés si usted desea casarse conmigo, ¡y honorable caballero respondiendo que sí!  
 INSPECTOR: ¡Chanfle! (BOLAÑOS, 1976, 6:10).

A pergunta sobre o casamento é, assim, formada pelos nomes daquelas duas cidades japonesas que ficaram largamente conhecidas após os eventos da Segunda Guerra Mundial. Outra figura conhecida cujo nome surge no texto de Chespirito é Toshiro Mifune, o mais famoso ator japonês do século XX, que participou de dezesseis obras do célebre diretor Akira Kurosawa e que, naquele ano de 1976, estrelava o filme americano *Midway* (A batalha de Midway), juntamente com Charlton Heston, Henry Fonda, James Coburn e Glenn Ford.<sup>14</sup> Seu nome é a primeira fala que o samurai dirige ao inspetor de luz, o que dá ensejo a um trocadilho cômico:

SAMURAI: Toshiro Mifune.  
 INSPECTOR: No, gracias, yo no fumo.  
 GEISHA: Es mi honorable padre, el honorable samurái Sugatito Orinagua. Despreciable hija saudando su honorable padre. (BOLAÑOS, 1976, 5:00).

Os nomes das personagens japonesas – especificamente o samurai e o karateca – são outro motivo de comicidade, formando-se igualmente com palavras castelhanas ordenadas de maneira a soarem como se fossem japonesas. O samurai, Sugatito Orinagua, tem seu nome composto por aglutinações destas palavras: *su* + *gatito* (seu + gatinho) orina + agua (urina + água). Já o nome do karateca, Silbato Yamasaki (*silbato* = apito), faz referência ao árbitro de futebol que apitou o chamado “jogo do século”, a semifinal entre Itália e Alemanha na Copa do Mundo do México, em 1970: o peruano Arturo Yamasaki.<sup>15</sup>

Assim como a promessa do inspetor – que criará o conflito principal do episódio – decorre de um mal-entendido devido à diferença de idioma, a mesma confusão leva a

<sup>14</sup> Fonte: <<http://www.imdb.com/name/nm0001536/>>. Acesso em 10 jun. 2016.

<sup>15</sup> <<https://imortaisdofutebol.com/2013/03/28/jogos-eternos-italia-4x3-alemanha-1970/>>. Acesso em 10 jun. 2016.

outra peripécia do enredo: quando Chapulín aceita lutar com Silbato Yamasaki no lugar do inspetor.

SAMURAI: ¿Ta chafa, chotaquito chichimeca?  
 GEISHA: No, honorable Chapulín Colorado venir a impedir boda con honorable mejicano inspetor de la luz.  
 SAMURAI: Uh, tá bueno, tá bueno. ¿Judo, karate, con Silbato Yamasaki?  
 CHAPULÍN: ¿Yamasaki?  
 SAMURAI: No le saque.  
 CHAPULÍN: Bueno, yo...  
 SAMURAI: ¡Guachachara! Sayonara.  
 CHAPULÍN: Sayonara. [...]  
 GEISHA: Honorable Chapulín siendo muy valiente.  
 CHAPULÍN: ¿Yo por qué?  
 GEISHA: Porque haber aceptado luchar con Silbato Yamasaki.  
 CHAPULÍN: ¿Luchar con quién?  
 GEISHA: Con Silbato Yamasaki: el campeón oriental de karate.  
 CHAPULÍN: ¡¿Yo haber aceptado luchar karate?!  
 GEISHA: Eso es lo que tú haber dicho a mi honorable padre en japonés. (BOLANOS, 1976, 11:20).

Medroso como só ele, haveria de ser por engano que Chapulín aceitaria a luta com o campeão de karatê. A importância que aqui as personagens japonesas dão ao cumprimento dos compromissos firmados de algum modo reflete aquela noção de honra do código bushidô. A noção de respeito à hierarquia também transparece nas palavras da gueixa: “*A mí no me importaría casarme con honorable mejicano. La hija de un samurái no desobedece nunca a su padre*” (BOLANOS, 1976, 9:00). Mas, obviamente, aquele código de honra é representado como caricatura, uma vez que os compromissos são formulados de maneira obscura e assumidos por engano.

Além da maneira de falar, ainda outros aspectos caricaturados, e que se tornam matéria para cenas cômicas, são os modos japoneses de andar, com passos bem curtos e rápidos (cf. BOLANOS, 1976, 8:50), e de cumprimentar: “*Honorable samurái no saludando nunca de mano; saludando con una reverencia, así.*” (BOLANOS, 1976, 5:55).

Mas, enfim, a gueixa e o samurai apresentam-se mesmo basicamente apenas como estereótipos gerais da mulher e do homem japoneses, uma vez que seus aspectos específicos – respectivamente, o de artista e o de nobre guerreiro – não são representados.

Ademais, um fato curioso, e que merece menção, é que a caracterização do moço do gongo e do samurai trabalha com características mais identificáveis com o estereótipo do chinês, sobretudo o modelo de seus bigodes. Não é impossível interpretar o primeiro como sendo realmente um chinês, já que não há nenhuma indicação explícita no episódio que o defina categoricamente como japonês e não é inconcebível a possibilidade de que, no México, o samurai tenha arranjado um empregado de outra nacionalidade. Porém, quando aquele estilo de bigode aparece também no samurai, aí já é um motivo de estranhamento – ainda que uma investigação específica acerca da moda do bigode e da influência da cultura chinesa no Japão talvez até mostre, quem sabe, que tal caracterização não é totalmente sem fundamento. Todavia, seja como for, Sugatito Orinagua não tem a aparência do samurai típico.

Uma caracterização visual mais própria do samurai está na paródia que Chespirito fará, em 1978, do filme *Madame Butterfly*, no episódio 209 de *Chapulín, La función debe continuar: parte 4*. Muitos diálogos e recursos humorísticos desse esquete serão reaproveitados de *El campeón de karate amaneció de mal carácter*, mas ali estará ainda mais presente a paródia das noções de honra e vergonha da cultura japonesa, inclusive com a menção ao *harakiri*. Este, porém, será assunto para outra ocasião.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Wilson Filho Ribeiro de. A anedota de abstração na obra de Roberto Gómez Bolaños, **Revista Interpretextos**, n.12, Otoño de 2014, pp.41-68. Disponível em: <[http://www.ucol.mx/interpretextos/pdfs/4\\_inpret1208.pdf](http://www.ucol.mx/interpretextos/pdfs/4_inpret1208.pdf)>. Acesso em 17 mar. 2015.
- AZUMA, Satoma Oishi. Estudos comparativos dos recursos de polidez na língua japonesa e na língua portuguesa. **Estudos Japoneses**, São Paulo, n.33, 2013. Centro de Estudos Japoneses. Departamento de Letras Orientais. Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. Universidade de São Paulo. pp.116-132.
- A WEEK in the life of: Koaki, Apprentice Geisha – Schooled in the arts of pleasure. **The Independent**. 7 ago. 1998. <<http://www.independent.co.uk/news/a-week-in-the-life-of-koaki-apprentice-geisha-schooled-in-the-arts-of-pleasure-1170322.html>>. Acesso em 29 mar. 2016.

CHUN, Jayson. Learning Bushidô from Abroad: Japanese Reactions to *The Last Samurai*. **IJAPS**, Vol. 7, No. 3, Special Issue, September 2011. Disponível em: <<http://ijaps.usm.my/wp-content/uploads/2012/07/JaysonChun-BushidoTheLastSamurai.pdf>>. Acesso em 13 abr. 2016.

CLEARY, Thomas. Introducción. In: TAIRA, Shigesuke. **El código del Samurái**: una traducción de Thomas Cleary del *Bushido Shoshinshu*. Ilustraciones de Oscar Ratti. Traducción del inglés de Miguel Portillo. 5.ed. Barcelona: Kairós, 2011. pp.11-19.

CRUZ, José Marques. **História da Literatura**: traços gerais da literatura oriental, grega, latina, demais literaturas modernas e, especialmente, portuguesa e brasileira. 8.ed. revista e ampliada. São Paulo: Melhoramentos, [19--]. 580p.

CUDDON, J.A. **The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory**. Revised by C.E. Preston. London: Penguin, 1999. 991p.

DAMERS-OLIVIER, Myriam; COLLEGE, George Brown. Superman: What makes him so Iconic?, **Pop Culture: Politics of Media Literacy**, 2009. 17p. Disponível em: <<https://popculture11.files.wordpress.com/2010/04/myriam20demers-olivier20superman.pdf>>. Acesso em 15 abr. 2016.

FÓRUM Chaves. Thomas Henrique; James Revolti *et al.* (org.). **Lista CH** [Lista de episódios dos programas de Chespirito], **Fórum Chaves**, 2014-2016. Disponível em: <<http://forumchaves.com.br/listach/site/index.php>>. Acesso em 15 abr. 2016.

GREENWOOD, Jocelyn. Geisha: A History of an Empowered Group. **Footnotes**, vol. 6, 2013. pp.97-106. Disponível em: <<https://journal.lib.uoguelph.ca/index.php/footnotes/article/view/2388/2857>>. Acesso em 13 abr. 2016.

HECKMANN, Wolfhart; LOTTER, Konrad. **Lexikon der Ästhetik**. München: C.H. Beck, 2004. 424p.

HISTORY of Kimonos. **Kids Web Japan**. Disponível em: <<http://web-japan.org/kids-web/virtual/kimono/kimono01.html>>. Acesso em 03 mai. 2016.

MOISÉS, Massaud. **Dicionário de termos literários**. 12.ed. rev. e ampl. São Paulo: Cultrix, 2004.

NITOBÉ, Inazo. **The Works of Inazo Nitobe**. Volume 1 (Bushido: The Soul of Japan, Thoughts and Essays). Tóquio, University of Tokyo Press, 1972.

NUNES, Gabriel Pinto. Uma sucinta exposição da noção de honra no *Bushidô* de Nitobe. **Estudos Japoneses**, São Paulo, n.33, 2013. Centro de Estudos Japoneses. Departamento de Letras Orientais. Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. Universidade de São Paulo. pp.22-34.

KIMONO. **Japan Zone**. Disponível em: <<http://www.japan-zone.com/culture/kimono.shtml>>. Acesso em 03 mai. 2016.

KIMONO. **Victoria and Albert Museum**. Disponível em: <<http://www.vam.ac.uk/page/k/kimono/>>. Acesso em 03 mai. 2016.

RODRIGUEZ, Francisco Javier López. Entre geishas y samuráis: la imagen del japonés en el cine occidental. **Gabinete: Comunicación y educación**, Congreso Euro-Iberoamericano: Alfabetización mediática y culturas digitales, Sevilla, [2010]. Disponível em: <[http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/sites/default/files/field/adjuntos/entre\\_geishas\\_y\\_samurais\\_la\\_imagen\\_del\\_japones\\_en\\_el\\_cine\\_occidental.pdf](http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/sites/default/files/field/adjuntos/entre_geishas_y_samurais_la_imagen_del_japones_en_el_cine_occidental.pdf)>. Acesso em 26 mar. 2016.

SOARES, Angélica. **Gêneros literários**. 7.ed. Série Princípios, n.166. São Paulo: Ática, 2007. 85p.

SOURIAU, Étienne. **Vocabulaire d'esthétique**. Publié sous la direction de Anne Souriau. 2.ed. Paris: Quadrige; PUF, 2004. 1415p.

SUPERMAN (1941): Quotes, **IMBD**. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0034247/quotes>>. Acesso em 15 abr. 2016.

WEBER, David Michael. The Kamogawa Odori Geisha Dance. **OhMyNews**, 14 jul. 2006. Disponível em: <[http://english.ohmynews.com/articleview/article\\_view.asp?at\\_code=342996](http://english.ohmynews.com/articleview/article_view.asp?at_code=342996)>. Acesso em 31 mar. 2016.

## De Roberto Bolaños

BOLAÑOS, Roberto Gómez. El campeón de karaté maneció de mal caráter. *El Chapulín Colorado*: ep. 109. Ciudad de México: Televisa, 1976. Disponível em: <[https://youtu.be/3YT8\\_bm8L78](https://youtu.be/3YT8_bm8L78)>. Acesso em 08 jun. 2016.

## Imagens

Ueno Hikoma. “Samurai (Harada Kiichi), Nagasaki, Japan.” 1865-1875. Disponível em: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ueno\\_Hikoma\\_-\\_Samurai\\_\(Harada\\_Kiichi\),\\_Nagasaki,\\_Japan\\_-\\_Google\\_Art\\_Project.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ueno_Hikoma_-_Samurai_(Harada_Kiichi),_Nagasaki,_Japan_-_Google_Art_Project.jpg)>. Acesso em 01 jun. 2016.

Fórum Chaves. Cena de *El campeón de karate amaneció de mal caráter* (1976). Disponível em: <<http://forumchaves.com.br/listach/site/episodio.php?episodio=411&idioma=pt>>. Acesso em 10 jun. 2016.

## Vídeos

芸者お座敷「小唄」2 Geisha girl drinking party “Japanese ballad-type song”2  
Disponível em: <[https://youtu.be/duaSmw9Gt\\_c](https://youtu.be/duaSmw9Gt_c)>. Acesso em 15 abr. 2016.

Kyoto geiko (geisha) Michina with maiko on September 27, 2014.  
Disponível em: <<https://youtu.be/46o7BmSy39w>>. Acesso em 15 abr. 2016.

SUPERMAN (1941 - 1942) - Episode 1: The Mad Scientist. Disponível em: <<https://youtu.be/GymQB4xZ-Og>>. Acesso em 15 abr. 2016.

# HOMENS, HOMÚNCULOS E ARMADURAS OCAS: O MONSTRUOSO NO MANGÁ *FULLMETAL ALCHEMIST*, DE HIROMU ARAKAWA

## *MEN, HOMUNCULI AND HOLLOW ARMORS: THE MONSTROUS IN THE MANGA FULLMETAL ALCHEMIST, BY HIROMU ARAKAWA*

Bruno Silva de Oliveira<sup>1</sup>

### RESUMO

Muito dos populares animes japoneses são adaptações de já consagrados mangás, dentre os mais conhecidos lista-se *Os cavaleiros do zodíaco* (*Seinto Seiya*), de Masami Kuromada, *Naruto* (*Naruto*), de Masashi Kishimoto e *Fullmetal Alchemist* (*Hagane no Renkinjutsushi*), de Hiromu Arakawa. Esses mangás têm o insólito como cerne, permeados de seres fluídos e polimorfos que transitam entre o real e o sobrenatural, sen-

### ABSTRACT

*Much of the popular Japanese animes are adaptations of well-established mangas, among the most well-known are Saint Seiya (Seinto Seiya), by Masami Kuromada, Naruto, by Masashi Kishimoto and Fullmetal Alchemist (Hagane no Renkinjutsushi), by Hiromu Arakawa. These mangas have the unusual as a core, permeated by fluid and polymorphs beings that transit between the real and the supernatural, being very common the appearance of monstrous beings in*

<sup>1</sup> Aluno regular do Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários - nível Doutorado da Universidade Federal de Uberlândia (UFU). Mestre em Estudos da Linguagem pela Universidade Federal de Goiás - Regional Catalão (UFG/RC). Licenciado em Letras – Língua Portuguesa/ Língua Inglesa e suas respectivas literaturas pela Universidade Estadual de Goiás – Câmpus de Iporá (UEG). Professor efetivo da área de Letras – Português/Inglês do Instituto Federal Goiano – *campus* Iporá. Membro do Grupo de Pesquisas em Espacialidades Artísticas (GPEA).

do muito comum o aparecimento de seres monstruosos em suas páginas. Entende-se por monstro o ser que suscita estranhamento entre os homens ao fazê-los refletirem e questionarem as relações que estabelecem com o mundo por eles conhecido e domesticado (o mundo prosaico), é um símbolo cultural que materializa as transgressões às normas estabelecidas e dadas como imutáveis. Os monstros dão formas aos medos que se tem do desconhecido, que, muitas vezes, são identificadas como faces do mal. A partir da noção de monstr(uos)o, entende-se que os protagonistas do mangá *Fullmetal Alchemist*, Edward e Alphonse Elric, são monstros, pois os mesmos quebram um tabu, a transmutação humana, e perdem seus corpos, ou parte deles. Mas será que esta leitura tão simplista realmente procede ao se realizar uma leitura mais aprofundada do mangá e das teorias do monstruoso? E será que os protagonistas são os únicos personagens que se enquadram nesse conceito? Assim, este trabalho pretende discutir as manifestações monstruosas no mangá *Fullmetal Alchemist*, de Hiromu Arakawa.

**Palavras-chave:** Mangá. monstros. tabu. insólito.

*its pages. It is understood as a monster the being that causes estrangement among men by making them reflect and question the relations that they establish with the world known and tamed by them (the prosaic world), it is a cultural symbol that materializes the transgressions established norms and given as immutable. The monsters give shape to the fears of the unknown, which are often identified as faces of evil. From the notion of monst(ruos/er), it is understood that the protagonists of the manga Fullmetal Alchemist, Edward and Alphonse Elric, are monsters, as they break a taboo, human transmutation, and lose their bodies, or part of them. But does this simplistic reading really proceed if a more in-depth reading of the manga and monstrous theories is carried out? And is it that the protagonists are the only characters that fit into this concept? Thus, this work intends to discuss the monstrous manifestations in the manga Fullmetal Alchemist, of Hiromu Arakawa.*

**Keywords:** Manga. Monsters. Taboo. Unusual.

Os estúdios japoneses voltados para animes realizam adaptações de mangás já consagrados pelo público para alçar sucesso e popularizar produtos oriundos deles. Dos mangás mais conhecidos e aclamados pelo público que passaram ou ainda passam por essa transposição de gêneros, listamos *Os cavaleiros do zodíaco* (*Seinto Seiya*), de Masami Kuromada, *Naruto* (*Naruto*), de Masashi Kishimoto e *Fullmetal Alchemist* (*Hagane no Renkinjutsushi*), de Hiromu Arakawa. Esses mangás, e diversos outros, têm o insólito como cerne, pois são permeados de seres polimorfos que transitam entre o real e o sobrenatural, sendo muito comum o aparecimento de seres monstruosos em suas páginas, além de serem atravessados por um (ou vários) acontecimento(s) que pode(m) suscitar estranhamento ou inquietação nos leitores.

O conceito de monstro é construído a partir da ideia do ser que suscita estranhamento entre os homens ao levá-los a refletir, questionar e problematizar as relações que estabelecem com o mundo por eles conhecido e domesticado. O monstro é um símbolo cultural que materializa fisicamente as transgressões às normas estabelecidas e dadas como imutáveis. Eles dão contornos nítidos e palpáveis aos medos que se tem do desconhecido, que, muitas vezes, são identificados como faces do mal. (JEHA, 2007a, p. 7-8).

À luz do conceito de monstr(uo)so, vislumbra-se os protagonistas do mangá *Fullmetal Alchemist*, Edward e Alphonse Elric, como monstros, visto que os mesmos realizam a transmutação humana e perdem completamente seus corpos ou parte deles. Entretanto, será que essa leitura realmente se confirma ao realizar-se uma leitura crítica do mangá e das teorias do monstruoso? Será também que os protagonistas são as únicas personagens que se encaixam nesse conceito? Logo, este artigo visa discutir as manifestações monstruosas no mangá *Fullmetal Alchemist*, de Hiromu Arakawa.

## OS MONSTRUOSOS IRMÃOS ELRIC, DE *FULLMETAL ALCHEMIST*

O mangá de Hiromu Arakawa narra as aventuras de dois irmãos órfãos, Edward e Alphonse Elric, na tentativa de encontrar a famosa pedra filosofal, a qual lhes dará poderes para recuperarem seus corpos. Ambos são alquimistas que moram em um país chamado Ametris, onde a Alquimia funciona. O mangá explica essa ciência da seguinte forma:

EDWARD: Para um leigo, a Alquimia é algo que permite obter qualquer coisa sem nenhuma restrição. Mas, na verdade, existem leis que regem a Alquimia. De um modo geral, tem de obedecer pelo menos à lei da conservação de massa e à lei dos princípios naturais. Existem alguns alquimistas que se baseiam nos quatro elementos ou nos princípios, mas...

ALPHONSE: Deixa eu tentar te explicar. O Ed está falando que não dá para gerar algo do nada. Por exemplo, se quiser gerar algo que tenha propriedade de água, precisa de outro material que também tenha propriedade semelhante.

EDWARD: Ou seja, a base da Alquimia é a “lei da troca equivalente”! Se quiser obter alguma coisa, precisa pagar um preço à altura. (ARAKAWA, 2002a, p. 26)

Ou seja, para se conseguir algo, por meio da Alquimia, tem que se oferecer algo de mesmo valor em troca daquilo que se deseja. Arakawa cria um mundo insólito, semelhante ao do leitor, porém regido por princípios químicos diferentes, próprios do universo insólito da obra, possibilitando acontecimentos únicos que não podem ser explicados pelas leis aceitas como reais pelo leitor.

Cientes da lei da troca equivalente, que deverão dar uma coisa de mesmo valor para conseguir aquilo que querem, eles tentam trazer a mãe falecida de volta à vida, quebram o maior tabu da Alquimia, a transmutação humana. Entende-se por tabu uma proibição imposta a uma comunidade ou fato/orientação que não deve ser questionado.

Freud em *Totem e tabu* (1980) conceitua o termo a partir de dois sentidos contrários, de um lado voltado para o “sagrado” e do outro o “profano”, “proibido” e “perigoso”. A acepção mais corrente é a relacionada ao último viés, cujo cerne é voltado a restrições, censurado, condenado, sendo diferente das proibições religiosas e morais. Não tem origem divina, tão pouco conhecida ou fundamentada, apesar de não terem ascendência, é um código de leis não escritos seguido e obedecidos pelos homens de forma natural.

Inicialmente, à violação de um tabu não cabia sanção por parte dos homens ou das suas leis, a punição vinha do próprio tabu, seria como um carma; posteriormente, compreendeu-se que os deuses puniriam os tabus rompidos e, por último, o castigo seria imposto pelos homens. Em uma sociedade permeada por tabus, quando algo é tido como proibido, não se sabe o motivo e não se questiona o porquê da proibição, assume-se como algo natural cuja violação acarretará uma séria punição.

Edward e Alphonse quebram um tabu ao tentarem ressuscitar a mãe. A punição das personagens não é imposta pelos homens ou deuses, mas pelo próprio processo de quebra, pois durante a transmutação Edward perde a perna esquerda e Alphonse o corpo todo, como causa e consequência. Diante da perda do irmão e da própria perna, Edward tenta novamente a transmutação humana, só que agora para trazer o irmão de volta, mais uma vez ele quebra um tabu; para que a alma do irmão possa habitar uma armadura, lhe é cobrado o braço direito como punição.

A transmutação humana é explicada por Edward a Rose: ele afirma que por mais que os cientistas tenham conhecimento das substâncias que compõem o corpo humano, ainda falta algo para que tal processo seja bem-sucedido. Edward coisifica o corpo humano, torna-o um objeto, ou seja, ele consegue criar um corpo, mas não pode gerar uma vida, o que gera um diálogo relevante para a análise.

ROSE: Uma pessoa não é um mero objeto! Isso é uma blasfêmia ao criador!

EDWARD: HAHHAHAHA!

Nós alquimistas somos cientistas. Não podemos depender de coisas vagas como deuses e criadores. Nosso objetivo é decifrar todos os princípios e leis que regem este universo, na nossa busca infinita pela verdade... Ironicamente, apesar de não acreditarmos em Deus, somos nós alquimistas que, em alguns aspectos, estamos mais próximos de Deus...

ROSE: Quanta prepotência... Por acaso se julga um deus?

EDWARD: Em um certo país, há uma lenda na mitologia local... que diz: “o herói que se aproximou demais do sol teve a cera de suas asas derretidas e foi despedaçado ao solo...” (ARAKAWA, 2002a, p. 22-23)

Arakawa faz referência a um mito grego, as asas de Ícaro, por meio do discurso de Edward. Dédalo e seu filho Ícaro foram presos no labirinto do Minotauro, como uma forma de Minos se vingar do primeiro, mas o engenhoso Dédalo consegue encontrar a saída, escapa do

labirinto e da ilha de Minos com o auxílio de dois pares de asas fabricadas por ele, uma para ele e outra para seu filho, feitas de penas e unidas por cera. Dedálo recomenda a seu filho que não voe muito alto, porque o sol derreteria a cera que unia as penas, e nem muito baixo, pois a umidade tornaria as penas pesadas. Porém, o menino não resiste ao impulso e ascende muito, ao chegar perto do sol, a cera se derrete, as penas se soltam e Ícaro cai no mar Egeu (BRANDÃO, 1986, p. 63).

Ícaro é símbolo do descomedimento, da arrogância ou insolência contra os deuses (*hybris*). Ele tem um tabu, pois ele é advertido pelo pai a não voar muito alto e nem muito baixo, que ficasse no centro; mas o menino cruza uma fronteira, rompe o seu tabu e é destruído.

Rose é uma personagem que segue a religião de Leto sob a orientação de Pai Cornello, um profeta charlatão que utiliza a alquimia para enganar os habitantes da cidade de Lior. Ela segue as orientações de Pai Cornello sem questionamento, na esperança que ele traga seu falecido noivo de volta à vida. Ela crê piamente no Letoísmo, até que conhece os irmãos Elric, os quais desmascaram o falso profeta. Mas antes, na tentativa de desacreditar os protagonistas, Pai Cornello expõe as marcas físicas da transgressão dos irmãos.

PAI CORNELLO: Rose, veja com os seus próprios olhos... Isto é o que acontece com os que tentam a “síntese da vida humana”... com os pecadores que se enveredaram nos caminhos que Deus proibiu o homem de trilhar. Aquilo é um automail! O braço direito e a perna esquerda dele são próteses de aço! (ARAKAWA, 2002a, p. 53-55)

Como dito anteriormente, a Alquimia segue a lei da troca equivalente, os irmãos Elric facilmente podem criar um corpo, pois têm consciência de como ele é composto. Mas, para infundir vida no mesmo, têm que dar algo equivalente. Na tentativa frustrada de trazer a mãe de volta à vida, Alphonse perde totalmente o corpo e Edward perde a perna esquerda e, para fixar a alma do irmão em uma armadura, Edward sacrifica o seu braço direito. O monstro, segundo Jeha (2007a, p. 7), é um ser que se distancia de Deus e tal distanciamento se revela esteticamente, por meio de deformidades externas, as quais expõem a sua transgressão, sua violação às leis naturais, a quebra de um tabu. Edward fica sem dois de seus membros e Alphonse sem o corpo inteiro, habitando uma armadura oca.

Além dos postulados de Jeha (2007a), pode-se ler os irmãos Elric como seres monstruosos a partir das teses de Cohen (2000). Para o teórico estadunidense, o corpo do monstro carrega em si diversos sentimentos, entre eles medo, desejo, ansiedade e fantasia. Ele ma-

terializa uma vontade que muitos têm, mas que poucos têm coragem de colocar em prática, ele cruza uma fronteira que não é permitida, perturbando uma estabilidade criada por regras e tabus (tese I). Muitos personagens têm a vontade de realizar a transmutação humana, caso de Rose, porém poucos têm coragem de realizá-la (tese VI).

Para Roas (2014), os monstros materializam as transgressões, as desordens, eles transpõem os limites do aceitável, sejam os estabelecidos pelos princípios físicos, biológicos ou sociais. Para que haja monstros, deve existir uma norma a ser transgredida, no presente caso a transmutação humana. Assim, “os monstros não são apenas fisicamente ameaçadores, são cognitivamente ameaçadores” (CARROLL, 1999, p. 53), eles quebram um tabu e adquirem um conhecimento que até aquele momento não havia.

O que os irmãos Elric passam no mangá de Arakawa lembra o que Victor Frankenstein fez no romance *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley. Victor Frankenstein é um ser monstruoso tal qual a criatura que cria na tentativa de trazer de volta à vida um emaranhado de partes que formam um corpo humano. Victor é um monstro diferente de outros como Grendel e Equidna, pois sua deformação não é física, é psicológica, visto que “Alguns monstros podem ser apenas ameaçadores, e não horrorizantes, ao passo que outros podem não ser nem ameaçadores nem horrorizantes” (CARROLL, 1999, p. 45). Logo, o monstro não é unicamente aquele ser que instaura um horror artístico, a partir de aspectos físicos, mas também aquele ser que apresenta deformidades psicológicas.

O pensamento de Jeha (2007b) imbrica com o de Santo Agostinho para construir sua visão de monstro. Para o religioso, o monstro é um ser que se distancia de Deus, e tal distanciamento se revela esteticamente, deformidades externas expõem a sua transgressão, sua violação às leis naturais. Victor se distancia de Deus na tentativa de ser um, contudo quem carrega o sinal de sua transgressão não é ele, mas o monstro. Diferente dos irmãos Elric, cujo sinal de sua transgressão é explicitado em seus corpos, pois Edward não tem a perna esquerda e o braço direito e Alphonse perdera todo o corpo.

O Cristianismo prega que Deus é o único que pode criar vida, Ele cria o homem como um ser perfeito e sem mácula; Victor Frankenstein tenta criar um homem, e (in)conscientemente tenta se tornar (um) Deus, mas ele fracassa e, conseqüentemente, é punido por sua transgressão. Observe-se o excerto retirado da obra.

Seus membros, malgrados as dimensões incomuns, eram proporcionados e eu me esmerara em dotá-lo de belas feições. Belas?! Oh, surpresa aterradora! Oh,

castigo divino! Sua pele amarelada mal encobria os músculos e artérias da superfície inferior. Os cabelos eram de um negro lúcido e como que empastados. Seus dentes eram de um branco imaculado. E, em contraste com esses detalhes, completavam a expressão horrenda dois olhos aquosos, parecendo diluídos nas grandes órbitas em que se engastavam, a pele apergaminhada e os lábios retos e de um roxo-enegrecido.

Mais mutáveis que os acidentes da vida são os da própria natureza humana. Eu trabalhara duramente durante dois anos para infundir vida a um corpo inanimado. Para tanto sacrificara o repouso e expusera a saúde. Eis que, terminada minha escultura viva, esvaía-se a beleza que eu sonhara, e eu tinha diante dos olhos um ser que me enchia de terror e repulsa. (SHELLEY, 2007, p. 59)

Nota-se que a árdua e longa jornada da personagem de igualar-se a Deus é um fracasso, tudo aquilo que ele sonhara se torna um pesadelo, o belo homem que ele queria criar se torna um monstro, um demônio. Ele é punido por tentar se equiparar a Deus, a sua criação se volta contra ele e passa a matar todas as pessoas próximas, se tornando um exemplo a não ser seguido. Jeha (2007b) expõe que Frankenstein e sua criação são duplos um do outro, que a sua tentativa de ser Deus revela a face anormal da personagem, pois ele não ascende para a perfeição através da razão, mas nota-se a sua queda, a perda de sua racionalidade ao criar uma família disfuncional ao se reproduzir assexuadamente tal como amebas, fungos, formigas e abelhas. Ou seja, o monstro não é nada mais, nada menos que o próprio Victor, pois o primeiro é filho do último por meio de uma reprodução assexuada, reprodução essa que só gera seres iguais.

A reflexão sobre a obra de Mary Shelley nos faz voltar à citação de Pai Cornello que foi apresentada anteriormente. Na tentativa de se igualar a Deus, os irmãos Elric são punidos, não só fisicamente, mas psicologicamente também, pois eles não conseguem trazer a mãe de volta, eles criam um ser anormal e grotesco, diferente daquilo que eles esperavam (ARAKAWA, 2003, p. 91-92).

## OS OUTROS MONSTROS DE *FULLMETAL ALCHEMIST*

A partir da concepção que nos faz enxergar os irmãos Elric como monstros, aplica-se a mesma a outras personagens do mangá, tais como Shou Tucker, o alquimista da trama vital,

os guardiões número 48 e 66 e os homúnculos.

Shou Tucker adquiriu o título de alquimista federal por conseguir transmutar uma quimera falante, um ser que conseguia se comunicar com humanos, mas que morreria dias depois de sua criação. Entende-se por quimera o animal que tem duas ou mais populações de células geneticamente distintas, ou seja, a fusão de dois ou mais zigotos de espécimes diferentes criando um ser funcional; ou a fusão funcional de homem e animal, esse sendo muito comum no imaginário medieval.

O alquimista da trama vital cuida sozinho de sua filha Nina, pois sua mulher o abandonara, mas descobre-se que ele transmutara a esposa, fundindo-a com um animal, para obter o título de alquimista federal. Para manter o seu título, ele deveria demonstrar avanços em sua pesquisa, os quais ele não consegue. Em um ato desesperado, ele funde a sua filha com o cachorro da família, criando assim mais uma quimera falante. Quando Edward descobre tal ato, ele confronta o colega.

EDWARD: Sim, existem limitações usando animais como cobaias, não acha? Usar um ser humano facilita a experiência... não é?

SHOU: Ha! Por que está tão bravo? Como na medicina, o progresso da humanidade foi resultado de inúmeras experiências com cobaias humanas, não é mesmo? Se é um cientista, você deve...

EDWARD: Não me venha com essa!!! Acha que isso pode ser aceito? Pensa que pode brincar com vidas humanas?!

SHOU: Vidas humanas?! Sim, vidas humanas!!! Alquimista de aço!!! Olhe para o seu braço, sua perna e seu irmão!!! Eles são resultados do que você chama de “brincar com vidas humanas”?!

(Soco)

SHOU: Gof... Hahahaha! Nós somos iguais, você e eu!!!

EDWARD: Não somos!!!

SHOU: Claro que somos! Vimos uma possibilidade à nossa frente e sentimos vontade de testar!

EDWARD: Já disse que não somos!

SHOU: Não importava que fosse quebrar um tabu, você não conteve a vontade de experimentar! (ARAKAWA, 2002b, p. 33-35)

Shou Tucker não possui deformidade estética ou física, a sua monstruosidade é interna, psicológica. Ele transgride um tabu sem demonstrar arrependimento; como os irmãos Elric, Tucker realiza a transmutação humana e, do ponto de vista ético, ambos são mons-

truosos, mesmo que as razões de cada um sejam diferentes, eles viram uma possibilidade de concretizar as suas vontades e as colocaram em prática, sem fraquejar ou titubear. Edward não aceita ser comparado a Shou Tucker, pois é concordar que o seu desejo também era egoísta, é assumir publicamente que transgredira limites, visto que para todos ele perdera os membros na guerra civil de Ishval e que Alphonse era um menino excêntrico que vestia uma armadura.

As quimeras de Shou Tucker são as primeiras a aparecer com traços humanos, mas não são as únicas do mangá. Seres que, inicialmente, pareciam raros e excepcionais se tornam ao longo da história um elemento recorrente, principalmente quando a história se passa na cidade de Dublith. As quimeras de Tucker eram pouco funcionais, extremamente limitadas cognitivamente e tinham a aparência animalesca; as que aparecem a partir do volume 13 do mangá são o oposto, são quimeras perfeitas. Martel, Roa, Dolcetto, entre outros são quimeras, pois tiveram seus corpos fundidos ao de um animal; eles eram ex-soldados que lutaram na Guerra de Shival e que sofreram danos graves como a perda de membros. Eles são seres monstruosos, por seus corpos não serem puros, por terem partes de outros animais, violando as leis da natureza.

Outros seres monstruosos e que aparecem no arco de Shou Tucker são os guardiões do laboratório 5, os guardas 48 e 66, os quais são armaduras que têm uma alma selada, igual a Alphonse Elric. Os guardas eram assassinos em série que foram condenados à morte e tiveram suas almas transmutadas para as armaduras. Eles transgridem normas sociais, eles matam pessoas com requinte de crueldade, mas o que causa o estranhamento são as armaduras vazias que se mexem e falam. Ou seja, eles são monstros devido às suas deformidades físicas, no caso, a ausência de corpo.

Outros seres monstruosos são os homúnculos: seres humanóides criados artificialmente dotados de poderes e capacidades insólitas, são seres que não têm alma, portanto não podem utilizar a alquimia e são identificados por uma tatuagem vermelha de ouroboros; eles têm uma resistência sobre-humana, mas não são imortais, e não podem se reproduzir. No mangá, eles representam os sete pecados capitais, mas há oito homúnculos, pois, durante a narrativa, são apresentados dois Ganâncias, visto que, no volume 15, a encarnação desse pecado morre, renascendo sob outra forma volumes depois. Cada um tem uma característica que o diferencia dos demais homúnculos: Ganância tem o escudo supremo, ele cria uma segunda pele mais dura e resistente que o diamante; Luxúria tem a lança suprema, suas unhas se prolongam e têm um corte extremamente afiado; Preguiça tem uma velocidade assombro-

sa; Ira, ou King Bradley, tem o olho supremo, tendo a capacidade de fazer leitura corporal e antecipar os golpes de seus inimigos, assim, ele enxerga o mundo em câmera lenta; Gula tem uma mandíbula poderosa, que se expande para ingerir melhor os seus alvos, além de ter uma saliva extremamente ácida, capaz de dissolver qualquer objeto (menos Ganância, devido ao seu escudo supremo); Gula também é uma pseudoporta da verdade; Inveja é o homúnculo metamorfo, podendo assumir a identidade de qualquer pessoa ou animal, comumente ele assume a forma de um jovem esguio e de aparência andrógena, mas ele também tem a forma de um monstruoso lagarto, constituído de diversas faces humanas; e Orgulho, que é um emaranhado de sombras irregulares permeado de olhos grandes e bocas com dentes serrilhados, cujo receptáculo é Selim Bradley, “filho” adotivo de King Bradley. Ele também pode se apoderar do corpo das pessoas, fazendo delas suas marionetes.

Os homúnculos do mangá são seres com deformações físicas e psicológicas. Cada um representa de forma maniqueísta o pecado capital que lhe dá nome. Observe as falas de Ganância e um diálogo deste com o Pai (dos homúnculos): “Afim, eu sou ganancioso! Eu quero dinheiro, quero mulheres! Uma posição social! Quero fama!!! Quero tudo o que existe no mundo!!! E também quero a vida eterna...!!!” (ARAKAWA, 2004a, p. 59-60) e

PAI: Meu filho, cuja alma compartilho. Quero lhe perguntar uma coisa. Por que traiu este seu pai?

GANÂNCIA: Quer saber o porquê? Acho que o senhor é quem deve saber melhor do que ninguém essa resposta. “Ganância”... Você me fez nascer assim e foi assim que vivi. Estando do seu lado, não ia conseguir satisfazer minhas vontades. Isso já não é razão suficiente, não acha?

PAI: ...Não quer voltar a trabalhar para mim?

GANÂNCIA: Não! Não mesmo! (ARAKAWA, 2004b, p. 74-76)

A personagem é ganância pura e sem limites, não vê barreiras ou tabus para conseguir aquilo que sente vontade de ser e ter, ele deseja possuir tanto bens materiais como imateriais. Já as deformidades físicas, que mostram explicitamente suas faces monstruosas e transgressoras, são apresentadas quando eles utilizam os seus poderes e capacidades insólitas, como as lanças que saem das unhas de Luxúria, o gigantesco lagarto em que Inveja se transforma para lutar contra Edward dentro do estômago de Gula, entre outros.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

*Fullmetal Alchemist* é um dos mangás mais lidos e um dos animes mais assistidos, porque parte da premissa de que os seres monstruosos geram um desejo e uma repulsa sobre os leitores, ao passo que suscita um fascínio que o faz ser observado, que atrai a atenção, não o deixando passar despercebido por quem lê ou assiste. Todo esse sucesso não impede que seus protagonistas sejam considerados monstruosos, como foi apresentado na análise acima, pois, independente dos motivos que eles têm, eles quebram tabus, o que acarreta deformidades físicas em ambos. Pelos mesmos motivos que eles são considerados monstruosos, outras personagens também são classificadas dessa mesma forma, pois cruzam fronteiras sociais e ideológicas, e isso é exposto em suas carnes ou na carne de outros. Além disso, a monstruosidade não é materializada apenas na carne, mas também no psicológico, como observado na personagem Shou Tucker e nos homúnculos.

Porém, os seres monstruosos no mangá não se limitam apenas aos listados nesse artigo, várias outras personagens podem ser lidas a partir da teoria do monstruoso, tais como: o Pai dos homúnculos, Hohenhiem, Scar, Kimblee, Izumi Curtis, entre outros, que podem apresentar tanto deformidades físicas como psicológicas, ou ambas.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAKAWA, Hiromu. *Fullmetal Alchemist*. v.1. São Paulo: JBC mangás, 2002a.

ARAKAWA, Hiromu. *Fullmetal Alchemist*. v.3. São Paulo: JBC mangás, 2002b.

ARAKAWA, Hiromu. *Fullmetal Alchemist*. v.11. São Paulo: JBC mangás, 2003.

ARAKAWA, Hiromu. *Fullmetal Alchemist*. v.13. São Paulo: JBC mangás, 2004a.

ARAKAWA, Hiromu. *Fullmetal Alchemist*. v.15. São Paulo: JBC mangás, 2004b.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia grega**. Vol. I. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1986.

- CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou Paradoxos do coração**. Campinas, SP: Papyrus, 1999.
- COHEN, Jeffrey Jerome. A cultura dos monstros: sete teses. In: Silva, Tomaz Tadeu da (org. e trad.). **Pedagogia dos monstros** – os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. (p. 23 – 60)
- FREUD, Sigmund. **Totem e tabu** (1913 [1912-13]). Em Edição Standard das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Imago, 1980, v. XIII.
- JEHA, Júlio. Apresentação - monstros: a face do mal. In: JEHA, Júlio. **Monstros e monstruosidades na literatura**. Belo Horizonte: ED. UFMG, 2007a. (p.07-08).
- JEHA, Julio. Monstros como metáfora do mal. In: JEHA, Júlio. **Monstros e monstruosidades na literatura**. Belo Horizonte: ED. UFMG, 2007b. (p. 09-31)
- ROAS, David. *El monstruo posmoderno y los límites de lo fantástico*. In.: GARCIA, Flávio; BATALHA, Maria Cristina; MICHELLI, Regina (orgs.). **(Re)Visões do Fantástico: do centro às margens : caminhos cruzados**. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2014. (p. 107-120).
- SHELLEY, Mary. **Frankenstein**. São Paulo: Martin Claret, 2007.

# ESTUDO DA TRADUÇÃO DE GITAIGO NOS QUADRINHOS JAPONESES ATRAVÉS DA TEORIA DO ESCOPO

## STUDY OF THE TRANSLATION OF GITAIGO IN JAPANESE MANGA THROUGH THE SKOPOS THEORY

---

Diego da Silva Machado

Fausto Pinheiro Pereira

### RESUMO

Tradução é uma atividade que envolve interpretar o significado de um texto em uma língua e transcrevê-lo de forma que passe conteúdo de texto da forma mais precisa possível. Alguns dos diversos desafios da tradução de quadrinhos se encontram na adaptação de certos conceitos e maneiras de se expressar próprios da língua original para a língua alvo. Devido ao fato de as onomatopéias serem a forma de um povo expressar sons e sentimentos na forma escrita, transcrevê-los de uma língua para outra pode se tornar um problema, ainda mais se tratando de dois países com culturas e vocabulários tão diferentes. Assim, esse artigo busca analisar, através dos estudos defendidos por Hans Vermer e Katharina Reiss (2000), a maneira como esses quadrinhos são traduzidos ao chegar ao Brasil, bem como propor uma tradução que mantenha uma melhor fidelidade com a obra original.

*Palavras-chave:* Teoria do Escopo. onomatopéias. mangá. tradução.

### ABSTRACT

*Translation is an activity that involves interpreting the meaning of a text in one language and transcribing it in a way that the content can be understood as accurately as possible. Some of the many challenges of comic translation are to adapt certain concepts and ways to express the existing material language to the target language. Since onomatopoeia is the way people express sounds and feelings in written form, transcribing them from one language to another can become a problem, especially concerning two countries with so different cultures and vocabulary. Thus, this article attempts to analyze, through the studies of Hans Vermer and Katharina Reiss (2000), how these comics are translated when reaching Brazil and to propose a translation that keeps up better fidelity to the original work.*

*Keywords:* Skopos Theory. onomatopoeia. manga. translation.

## 1 INTRODUÇÃO<sup>1</sup>

A onomatopeia, reprodução do som através de fonemas ou palavras, é uma das figuras de linguagem de maior evidência nos quadrinhos (GARCIA, 2011). No português, por exemplo, usamos “tique-taque” para o som de relógio, “crás” para barulho de algo quebrando e “miau” para o miado nos quadrinhos para suprir outros elementos presentes em outras mídias, como a trilha sonora utilizada em filmes, novelas e seriados.

Apesar da percepção dos sons pelo ser humano ser comum a todos, a forma de expressá-los varia de acordo com as culturas. Por exemplo, o latido de um cachorro em português é representado por “au-au”, em inglês “woof-woof”, podendo mesmo haver mais um tipo, como no basco, que utiliza “au-au” para cães pequenos, “zaunk-zaunk” para grandes e “jau-jau” para velhos.

No Japão, as onomatopeias são profundamente ligadas com expressões do cotidiano, pois são utilizadas para transmitir sentimentos ou estados físicos e até mesmo utilizadas como advérbios. Isso confere à língua japonesa uma flexibilidade maior de expressão, havendo muitas onomatopeias sem equivalentes na língua portuguesa (PEREIRA, 2001, p. 212-213).

Justamente por isso, a tradução destas se configura em um grande desafio, já que no português o uso de onomatopeias é consideravelmente restrito, não havendo na língua portuguesa expressões onomatopaicas que descrevam situações ou sentimentos, como no japonês (ibid., p. 214).

As soluções para traduzir onomatopeias japonesas são diversas. Os americanos, por exemplo, preferem adaptá-las e substituir por onomatopeias de uso comum no inglês, enquanto os brasileiros costumam colocar pequenas notas ao lado da onomatopeia com uma legenda para manter a fidelidade ao material. Há ainda a simples omissão, em casos que possivelmente se considerou que a onomatopeia não possui utilidade para a cena em questão (LUYTEN, 1989). Garcia cita em seu trabalho o caso de  $\text{ミーン}$  (*miin*) para reproduzir o som

<sup>1</sup> “Este artigo é baseado no trabalho de conclusão de curso homônimo, defendido e aprovado em junho de 2015 no curso de Letras-Japonês da Universidade de Brasília.

da cigarra. Não há, segundo ela, correspondente imediato em português, pois a cigarra não aparece frequentemente em histórias em quadrinhos ocidentais (GARCIA, 2011, p. 45).

Como fazer para que uma onomatopeia que expressa desespero no japonês possa transmitir adequadamente este sentimento ao ser traduzida? O que é necessário fazer para que ela “funcione” da mesma forma em outra língua? Para responder isso, realizamos um estudo sobre a interpretação e tradução de onomatopeias, através da aplicação da Teoria do Escopo e das pesquisas feitas por Hans Vermeer, adaptadas por Katharina Reiss (2000).

Visamos neste trabalho analisar os métodos utilizados por tradutores e verificar possíveis métodos de tradução de onomatopeias que garantam a fidelidade da obra e transmitam o sentimento que o autor quis passar. Além disso, verificaremos possibilidades de tradução dentro do repertório de onomatopeias do português.

Após isso, faremos uma reflexão sobre a prática da tradução e sua eficiência considerando as aplicações da Teoria do Escopo e sua funcionalidade na tradução de onomatopeias. Por último, realizaremos a análise das onomatopeias contidas em uma obra com base nessa teoria, propondo pontualmente traduções mais adequadas.

## 1.1 OBJETIVOS

Esse trabalho tem como objetivo analisar a tradução das onomatopeias *gitaigo* de um quadrinho japonês, verificando como são traduzidas, ou seja, se foram mantidos os sentidos originais. Após a análise, contrastando as traduções verificadas com o postulado na Teoria do Escopo, buscaremos identificar qual nível de fidelidade o tradutor conseguiu atingir.

Como objetivos específicos, temos: 1) classificar e analisar a tradução de onomatopeias *gitaigo*; e 2) propor novas traduções de modo que facilite ao leitor entender o sentido pelo qual ela foi empregada.

## 2 REFLEXÕES ACERCA DA TRADUÇÃO

### 2.1 EFICIÊNCIA DA TRADUÇÃO

A tradução sempre foi uma atividade controversa quanto a sua eficácia. Natsume Sôseki, famoso escritor japonês, deu como exemplo de tradução correta de “Eu te amo” para o japonês a frase 「月がとても青いなあ」 (*tsuki ga totemo aoi naa*), pois, para ele, seria a melhor maneira de expressar tal sentimento no quadro cultural japonês (SATO, 1997, p. 50-53).

Assim, é possível verificar os desafios de transmitir com eficácia a mesma ideia e o mesmo sentimento em diferentes culturas. Entretanto, em plena era da globalização essas questões ganham um novo enfoque e a tradução é potencializada pelo desenvolvimento dos meios de comunicação.

Segundo Paes (1990, p.110), podemos dizer que um acontecimento ou sentimento vivido em uma determinada cultura somente pode ser representado através da própria língua, desenvolvida pelos seus falantes. Assim, qualquer tradução desse acontecimento ou emoção será apenas uma sombra do real significado por eles percebido. Isso tornaria a tradução perfeita uma utopia, mas mesmo que toda tradução seja apenas uma aproximação do original, há a necessidade objetiva de transmitir mensagens entre povos e culturas. A tradução é cada vez mais significativa, pois permite o contato com obras literárias de povos e culturas distintas. Mais que apenas adaptar a obra de um idioma para outro, a tradução deve possibilitar ao leitor entender a cultura a que a obra pertence.

## 2.2 DIFICULDADE DE TRADUÇÃO

Uma das maiores dificuldades na tradução diz respeito ao vocabulário culturalmente específico, que não existe na língua alvo. Quanto às onomatopéias japonesas, o grupo *gitaigo* oferece as maiores dificuldades, por “imitar” ou expressar “sons” de estado psicológico, emoções, etc. Muitos deles são usados no dia-a-dia, sendo parte do léxico comum da língua japonesa.

Almeida (2004) ilustra três grandes dificuldades na tradução. A primeira é a intraduzibilidade linguística, já que se há termos únicos de uma língua sem equivalentes em outra, como os *gitaigo*. Segundo ele, não chega a ser um problema insolúvel, por ser possível utilizar descrições objetivas. Assim しん (shin)<sup>2</sup>, a utilizada para indicar o silêncio de uma situação embaraçosa, pode ser traduzido como “silêncio” ou “sem comentários”, visto que ela possui um sentido semelhante.

Outra é a intraduzibilidade não linguística, quando termos possuem um equivalente em outras línguas, sem refletir o mesmo significado. É o caso de *baby-sitter*, geralmente traduzido em português por babá, se refere a uma pessoa próxima do casal, que cuida do bebê quando

<sup>2</sup> Situação embaraçosa onde todos os envolvidos permanecem em silêncio (tradução nossa).

os pais se ausentam (loc.cit.). No Brasil, babá é uma empregada contratada para cuidar de crianças todos os dias e, às vezes, às noites. Por fim, há a intraduzibilidade circunstancial. Almeida (loc.cit.) a resume como o caso em que o tradutor conhece a tradução adequada, mas o contexto circunvizinho ao material traduzido impede seu uso. Nos quadrinhos, é normal colocar notas de rodapé para, por exemplo, situações que não façam sentido na cultura de chegada.

### 3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

#### 3.1 ABORDAGEM DE TRADUÇÃO: TEORIA DO ESCOPO

Segundo Ferreira (2010, p.13), os modelos de análise textual baseavam-se em disciplinas como a Linguística, a Teologia ou os Estudos Literários. Todavia, eles apenas visavam garantir a compreensão e a interpretação do texto, não se referem a qualquer instrumento prático que auxilie o tradutor. Apenas com a metodologia de análise criada por Nord (1988)<sup>3</sup>, e fundamentada nas idéias funcionalistas dos anos 1970, dos teorizadores alemães Hans J. Vermeer e Katharina Reiss, a situação muda. Essa abordagem iniciada por Vermeer passa a adotar a nomenclatura “função” para evitar o termo usado por ele em suas obras e suas ideias se tornam conhecidas simplesmente como funcionalistas. Para textos expressivos, o que envolve onomatopéias, as estratégias mais adequadas seriam *similarity of form*<sup>4</sup> e a *equivalence of esthetic effect*<sup>5</sup>.

Com base em Reiss, Vermeer desenvolveu a sua Teoria do Escopo, que enfatiza dois aspectos: cultura e o escopo. Traduzir, segundo Vermeer (1986 apud Reiss, 2000 p. 168) é uma ação humana, dotada de intenções e motivos e inevitavelmente inserida em um sistema cultura repleto de particularidades. Para ele, o texto tem um propósito dentro de uma situação comunicativa e, portanto, o tradutor deve se perguntar: por que traduzi dessa forma? O que o autor quer passar ao escolher essa palavra?

Logo, o tradutor deve justificar suas escolhas de acordo com o propósito e fazer o texto funcionar na cultura alvo. Segundo Vermeer (idem, p. 168) o texto de partida representa,

<sup>3</sup> Análise de texto em tradução: Teoria Metodológica e aplicação didática de um modelo de análise de texto orientada a tradução (tradução nossa).

<sup>4</sup> Similaridade de forma (tradução nossa).

<sup>5</sup> Equivalência de efeito estético (tradução nossa). Implica em buscar manter o efeito estético original.

assim, uma oferta de informação. O escopo e a cultura de chegada determinam o método de tradução, assim uma tradução palavra por palavra não pode ser realizada, diferente da tradução de documentos jurídicos.

A tradução das onomatopeias dos quadrinhos, especialmente dos japoneses, deve possuir coerência com a situação comunicativa e a cultura de chegada, bem como ter uma ligação com a obra original. Logo, ao usar uma onomatopeia como *どきどき* (*doki-doki*)<sup>6</sup>, deve-se analisar em qual situação ela é usada na língua de partida e o propósito dentro da situação comunicativa, assim como traduzir de modo que o leitor alvo entenda de forma semelhante ao leitor da língua de partida.

### 3.2 CONSIDERAÇÕES SOBRE AS ONOMATOPEIAS

Nos primórdios dos quadrinhos ocidentais, não havia onomatopeias nos desenhos. Os textos possuíam mais importância que o som, descrevendo, abaixo dos desenhos, a cena ou pensamento dos personagens. Gradualmente surgiram balões, que estabeleciam o diálogo entre os personagens e sinalizavam para os leitores de qual deles vinha a fala (LUYTEN, 2001, p. 180).

Oliveira (2011) relata que graças a Osamu Tezuka as onomatopeias ganharam maior ênfase no século XX por ele dar mais importância ao enquadramento para exaltar ainda mais expressões e movimento dos personagens. Por sua influência, vários outros autores começaram a inventar seus próprios sons, que por sua vez serviram de modelo para a próxima geração de autores que as foram utilizando em suas obras. Kumeta Kouji, por exemplo, é conhecido por ser criador da onomatopeia *メルメル* (*meru-meru*), utilizada ao receber mensagens de celular. Araki Hirohiko, criador de *JoJo no kimyô na bôken*<sup>8</sup>, criou *ゴゴゴゴ* (*gogogogo*), muito utilizada atualmente, para representar uma atmosfera aterrorizante. As onomatopeias preenchem esse vácuo de percepções. Além disso, a forma como ela é escrita também aprimora o efeito da cena. A onomatopeia para beijo, por exemplo, teria caligrafia mais suave e arredondada, dando um ar mais doce à cena. Já um grito teria uma caligrafia mais fina e pontiaguda, dando ideia de um som estridente.

<sup>6</sup> Coração batendo (tradução nossa).

<sup>7</sup> Som de telefone ao receber chamada (tradução nossa).

<sup>8</sup> “As aventuras bizarras de Jojo” (tradução nossa).

### 3.4.1 ONOMATOPEIAS JAPONESAS

Luyten (2001, p. 182-183) relata que o Japão possui abundantes expressões onomatopáicas, havendo inclusive grandes dicionários específicos sobre o assunto. No japonês, as onomatopeias podem ser divididas de acordo com a função em *giseigo*, *gitaigo* e *giongo*. As primeiras imitam som de animais e humanos, por exemplo, enquanto as segundas expressam estado ou condição de seres vivos ou inanimados, além de mudanças, fenômenos e movimentos. Por exemplo, “o diamante brilha reluzente” poderia ser traduzido como ダイヤモンドがきらきら輝く (*Daiamondo ga kirakira kagayaku*). きらきら (*kira-kira*) não expressa som, porém refere-se à característica do diamante. Por fim, o último grupo é o de onomatopeias que imitam sons de seres inanimados, como o bater de um sino ou uma xícara caindo (PEREIRA, 2001, p 211).

### 3.4.2 ONOMATOPEIAS BRASILEIRAS

Apesar de ser uma figura de linguagem utilizada para reproduzir os sons existentes, as onomatopeias não são figura constante na língua falada. Luyten (2001, p. 186) acredita que um dos motivos de não possuímos uma cultura tão forte com relação ao uso de onomatopeias na nossa linguagem se deve ao fato de como surgiram os quadrinhos no Brasil, vindo primeiramente através da tradução dos quadrinhos americanos.

Quanto ao uso de onomatopeias na língua falada, são encontrados poucos exemplos que ainda se mantém (como “*ziguezague*” ou “*vapt-vapt*”), porém são mais utilizadas em poemas e crônicas, com objetivo de enriquecer o texto, tornando-o mais divertido, real e fácil de ser compreendido.

## 4 METODOLOGIA

### 4.1 FONTE DE DADOS

Nesse estudo, os dados serão extraídos da versão original e da tradução para o português dos volumes 8 e 18 dos quadrinhos 「君に届け」 (*Kimi ni todoke*) lançada em 2005 no Japão pela editora Shueisha e em 2013 pela editora Panini, possuindo atualmente 26 volumes

e voltada para público feminino, tendo como escritora e desenhista Karuho Shiina. A versão brasileira analisada foi traduzida por Karen Hayashida. O mangá conta a história de Sawako Kurunoma, uma garota que sempre foi temida e incompreendida por causa de sua aparência. Quando o popular Kazehaya começa a falar com ela, tudo muda. Ela começa a fazer novos amigos e a conversar com pessoas diferentes. Eventualmente, ela e Kazehaya lentamente se apaixonam, enquanto têm que superar diversos obstáculos em seus caminhos. Essa obra foi escolhida, portanto, devido à grande expressividade no campo visual, com maior quantidade de dados a serem analisados.

## 4.2 MÉTODO

Devido à maior complexidade de localização de equivalentes na língua alvo, se comparado à representação de sons e animais, a pesquisa se limitou ao grupo *gitaigo*, ou seja, representação de situações e sentimentos. Como referência de consulta, foi utilizado o dicionário de onomatopeias de Mito e Kakei (1981)<sup>9</sup>, “Dicionário contrastivo de inglês e japonês” (abreviado na seção de análise para DCIJ).

As expressões extraídas da versão original são numeradas de acordo com: (1) capítulo e (2) ordem de aparecimento. Foram listados como “tradução alternativa” casos de mais de uma tradução da mesma onomatopeia, sendo uma tradução secundária se apresentar menos aparições que o primeiro caso de tradução e como “Tradução Hayashida” a tradução feita pela tradutora Karen Hayashida na publicação oficial no Brasil. Em situações nas quais as onomatopeias apresentarem a mesma tradução, elas serão agrupadas e analisadas em conjunto numa única numeração. Ao longo da análise podem aparecer casos de onomatopeias em que não foi possível achar outra sugestão de tradução. Como o principal propósito desse trabalho é analisar os casos em que a tradução não foi capaz de passar o mesmo sentido da obra original, esses casos serão apenas indicados.

---

<sup>9</sup> Dicionário contrastivo de inglês e japonês (tradução nossa).

## 5 ANÁLISE DE DADOS

### 5.1 GITAIGO

#### 5.1.1 ズキーン (*zukiin*) (capítulo 29, página 11)

Tradução Hayashida: “tuim”

Tradução sugerida: “aiaiai”

Segundo o DCIJ, ズキーン (*zukiin*) pode ser traduzido como “súbita pontada de dor<sup>10</sup>”. Porém o autor utilizou dessa onomatopeia em uma situação onde a personagem principal, ao pensar em algo que ela não desejava que acontecesse, teve esse leve sentimento de “dor”. Pelo motivo da onomatopeia utilizada na tradução causar certa confusão com relação à função dela na cena, foi apresentada outra sugestão.

#### 5.1.2 ごくり (*gokuri*) (capítulo 29, página 12)

Tradução Hayashida: “glup”

Tradução sugerida: sem sugestão

Na obra foi apresentada a mesma tradução para três onomatopeias diferentes, sendo elas ギク (*giku*), ごくり (*gokuri*) e ビク (*biku*), tendo sido todas traduzidas como “glup”. A salivação por stress nos quadrinhos é representada pela onomatopeia “glup”, que é utilizada para reproduzir som de líquido sendo engolido. Entretanto, todas as três onomatopeias em japonês são representação desse mesmo sentimento, porém de formas diferentes. A onomatopeia que mais se aproxima do nosso “glup” seria o ごくり (*gokuri*) que representa a sonoridade desse ato de engolir saliva em uma situação de tensão. A seguir serão analisados os outros casos do uso da tradução “glup”.

#### 5.1.3 ギク (*giku*) (Capítulo 30 página 62)

Tradução Hayashida: “glup”

Tradução sugerida: “em cheio”, “na mosca”

Segundo o DCIJ, ギク (*giku*) pode ser traduzido como “assustar alguém ou induzir terror”, tendo um significado semelhante à do ビク (*biku*), que pode ser traduzido como

<sup>10</sup> No original: “*tingle with pain*” (tradução nossa).

“assustar-se”. O tradutor, portanto, utilizou-se de algumas dessas semelhanças desse sentimento repentino de susto e estresse para traduzir ギク (*giku*) e ビク (*biku*), além de conseguir manter a sonoridade ao utilizar uma onomatopeia ao invés de uma palavra para passá-la para o português. Porém, analisando essa tradução nas cenas em que foram utilizadas, através da teoria de equivalência dinâmica defendida por Katharina Reiss (2000, p. 165- 168), elas perdem o efeito desejado utilizado pelo autor, que utilizou ギク (*giku*) não com intuito de representar algum medo sentido pela personagem, mas com objetivo de demonstrar o espanto ao ter suas intenções descobertas por outras pessoas, fazendo com que ela “travasse” pelo susto de ter seus pensamentos tão obviamente desmascarados. Nossa sugestão, portanto, seria utilizar uma tradução como “na mosca!” ou “em cheio!” – manteriam os sentimentos representados na cena e o teor cômico utilizado, todavia perderiam o apelo visual utilizado pela onomatopeia.

#### 5.1.4 じーん (*jiiin*) (capítulo 29, página 17; capítulo 30, página 68)

Tradução Hayashida: “emocionada”

Traduções alternativas: “ohhh”

Tradução sugerida: “comovida”

Segundo o DCIJ, a onomatopeia じーん (*jiiin*) pode significar “emocionar-se profundamente” e, para enfatizar esse efeito, soma-se o contexto visual de brilho ao redor do personagem representando seu atual estado de espírito. É interessante notar que a mesma onomatopeia foi representada de formas diferentes de acordo com a intensidade do sentimento da personagem em questão. Apesar de na obra original não ter essa diferenciação, é interessante notar como foi adaptada essa onomatopeia nas duas cenas de modo que representasse melhor a intensidade do sentimento da personagem. Porém, um leitor pode notar as duas onomatopeias e não entender o motivo dessa diferenciação e por isso foi sugerida uma tradução neutra que atenda às duas situações.

#### 5.1.5 に (*ni*) (capítulo 30, páginas 47, 48, 62, 68)

Traduções: “sorriso”, “heeee”, “hehe”

Variantes: にこ (capítulo 30, página 64); にこー (capítulo 33, página 147)

Tradução sugerida: Caso haja um “sentimento maior”, ou seja, uma emoção diferente do sorriso básico de felicidade, diferenciá-los através do uso de adjetivos para definir melhor sua função na cena. Ex.: “sorriso sincero”, “sorriso maligno”, “sorriso zombeteiro”.

5.1.7 ドキ (*doki*) (capítulo 29, página 22; capítulo 30, página 63; capítulo 32, página 116; capítulo 33, páginas 135, 143)

Tradução oficial: “t-tum”

Variantes: ドキン (*dokin*), ドキドキ (*dokidoki*), ド (*do*), ドクン (*dokun*)

Tradução sugerida: ドキドキ (*dokidoki*): “t-tum”, ド (*do*): “Tum”,

ドキン (*dokin*): “tum-dum”, ドクン (*dokun*): “tudum”

Existem inúmeras onomatopeias para batidas de coração, cada uma contendo um sentimento diferente envolvido. Recomenda-se uso de diferentes onomatopeias para cada uma delas e mantê-las durante toda a obra, de modo que os leitores aos poucos se acostumem a associar aquela tradução com o sentimento envolvido na cena.

5.1.8 イラッ (*irah*) (capítulo 31, página 97; capítulo 33, páginas 150 e 152)

Tradução Hayashida: “grr”

イラッ (*irah*) é uma onomatopeia comumente usada para representar irritação. Entretanto, na obra outra onomatopeia foi utilizada com o mesmo sentido, em situações semelhantes. Como a tradução é coerente com o objetivo da análise, será apenas analisada a causa dessa ocorrência dessa tradução.

5.1.9 ムカー (*mukaa*) (capítulo 33, página 154)

Tradução Hayashida: “grr”

イラッ (*irah*) e ムカー (*mukaa*) são duas onomatopeias que representam irritação, sendo sinônimos semelhantes a raiva e ira, e na obra foram apresentadas através da mesma onomatopeia. Apesar de haver uma diferenciação de sentidos entre elas, nessa obra não houve a necessidade de diferenciá-las, visto que elas apresentam funções semelhantes em ambas as cenas em que apareceram e sentidos semelhantes na língua portuguesa.

5.1.10 ずけずけ (*zukezuke*) (capítulo 29, página 27)

Tradução Hayashida: “zuhzuh”

Traduções sugeridas: “descaradamente”, “sem rodeios”

ずけずけ (*zukezuke*) pode ser traduzido como “dizer algo desagradável diretamente” ou “dizer algo descaradamente”. Entretanto ela parece ter sido traduzida como som, não

exercendo função alguma na situação. Uma tradução que recuperaria esse sentimento pode ser algo como “sem rodeios”.

#### 5.1.11 つー (*tsuu*) (capítulo 33, página 126)

Tradução Hayashida: “snif”

Tradução sugerida: “snif”

つー ”(*tsuu*) é uma onomatopeia cuja função é a de representar lágrimas escorrendo pelas bochechas e, portanto, a tradução “snif” cabe perfeitamente à situação em que foi empregada. Entretanto, outras duas onomatopeias para simbolizar lágrimas foram utilizadas na obra, cada qual atribuindo um sentimento único à cena e, caso fossem trocadas, não passariam a ideia correta que o autor desejou passar. Suas análises virão a seguir, junto com a diferenciação entre elas.

#### 5.1.13 ピタッ (*pitah*) (capítulo 75, página 135)

Tradução Hayashida: “pitah”

Tradução sugerida: “congela”, “paralisa”

ピタッ (*pitah*) significa “parar qualquer movimento subitamente” e é associado ao estado em que um personagem fica ao se deparar de repente com algo que o pega de surpresa, deixando-o em um estado de imobilidade perante a situação. Devido à forma como a cena foi feita no original, essa onomatopeia é de vital importância para passar o total sentido da cena. Traduzi-la como “congela” ou até mesmo “paralisa” seriam escolhas melhores para manter o sentido da onomatopeia.

#### 5.1.15 きらきら (*kirakira*) (capítulo 75, página 156)

Tradução Hayashida: “plimlim”

Tradução sugerida: “emocionada”

Apesar de きらきら (*kirakira*) ser apropriadamente traduzido como “plimlim”, nessa obra fica a dúvida se o sentimento envolvido é mantido. Como apresenta um sentimento de “felicidade que irradia ao redor” e o emprego de efeito visual é semelhante ao utilizado no じーん, sugere-se uma tradução semelhante.

## 5.4 CONSIDERAÇÕES FINAIS SOBRE A ANÁLISE

Os *gitaigo* expressando sorriso são os mais utilizados, devido ao fato de ser um dos diversos sinais de comunicação que possui um sentido universal, demonstrando alegria, felicidade, afeição, gentileza, flerte, raiva ou até zombaria. O sorriso aparece em todas as culturas humanas, em todas as épocas e é representado através de diferentes onomatopeias nos quadrinhos japoneses. Um dos recursos utilizados nos mangás que se usa na tradução é a variação da grafia para evidenciar uma situação. Na onomatopeia ㄣ (ni) foi utilizada uma grafia mais dura e uma fonte escura, dando o efeito visual de um sorriso assustador. Para o ㄣㄣ (niko) foi utilizada uma grafia mais suave e uma fonte branca, demonstrando um sorriso sincero de alegria. Logo, a utilização desses recursos está intimamente ligada ao efeito que o autor pretendia transmitir. Na tradução, entretanto, não foram utilizados esses recursos, utilizando apenas a tradução literal, deixando assim uma lacuna cultural durante a tradução para a língua-alvo.

No caso de *doki-doki*, uma onomatopeia que representa o som das batidas do coração em estados de ansiedade e/ou susto, esse recurso de estilística pode ser usado, porém não preenche totalmente o sentido presente na onomatopeia. A língua japonesa possui uma gama de onomatopeias com a representação de batida de coração (sendo *doki-doki* apenas uma delas) cujas possibilidades e significados podem variar dependendo de qual é utilizada. Infelizmente, esta variedade de onomatopeias não tem tantos equivalentes no português, sendo traduzidas apenas por “tum”, “tum-dum”, “tudum”. Apesar disso, com um pouco de criatividade o tradutor optou por usar “t-tum” com objetivo de demonstrar um sentimento de nervosismo, que acaba por funcionar bem em algumas situações, mas não todas. Nesses casos onde a tradução não cumpre totalmente seu dever, a opção de apenas colocar seu significado ao lado da onomatopeia original é uma opção aceitável.

Atualmente, como os quadrinhos japoneses vêm sendo traduzidos diretamente do original, pode-se notar alguns cuidados por parte dos editores para manter o máximo de fidelidade. A grafia tende a não ser substituída e a tradução vem em uma fonte menor ao lado da onomatopeia mantida em japonês. Apesar de este trabalho ter focado mais nas onomatopeias classificadas como *gitaigo*, tais questões de análise não se resumem unicamente a elas.

Para tratar sobre as traduções de onomatopeias japonesas através da Teoria do Escopo, foi necessária uma breve reflexão sobre o rumo que a tradução tomou nos últimos tempos, definir a teoria que serviria como base para o resto do trabalho, assim como conceituar os

quadrinhos e mangás e as onomatopeias presentes na língua japonesa e portuguesa. A teoria apresentada por Reiss (idem, p. 171) busca em sua essência tradução que considere, em primeiro lugar, o objetivo e o destino do texto de origem. Logo, ao traduzir as onomatopeias, deve-se levar em conta se o leitor brasileiro entenderá a onomatopeia da mesma forma que o leitor japonês.

Como há uma vasta gama de onomatopeias exclusivas à língua japonesa, estas se configuram numa das principais dificuldades ao se traduzir para o português. Após a análise, na qual buscamos verificar a aplicação da Teoria do Escopo, chegamos à conclusão de que não há onomatopeias equivalentes para reproduzir com a mesma exatidão o “sentimento” transmitido pelas onomatopeias japonesas do tipo *gitaigo*. Portanto, verificamos a necessidade de traduzir utilizando alguns dos aspectos visuais utilizados pelos japoneses ao compor as cenas nos mangás, como uso de fontes específicas durante a escrita da onomatopeia.

As onomatopeias, quando inseridas em quadrinhos e mangás, possuem, além do valor sonoro, um valor icônico, representado por aspectos de ordem gráfica. Logo, a tradução para o português implicou em certos sacrifícios: Primeiro, perdeu-se a iconicidade, devido à falta de equivalentes precisos em português. Além disso, devido às propriedades típicas das onomatopeias da língua japonesa, a tradução implicou na perda também da sonoridade, ao se utilizar em português verbos, adjetivos ou substantivos no lugar de onomatopeias.

Apesar de a utilização de verbos, advérbios e fonte específicas inicialmente causar estranhamento aos leitores brasileiros, a leitura habitual de quadrinhos japoneses fará com que estes se familiarizem com as onomatopeias e assimilem seu significado, mesmo que instintivamente. Isso, é claro, dependerá especialmente da minuciosidade do trabalho do tradutor.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Virgílio. As dificuldades do mau e do bom tradutor. **Humanitates**, Brasil, 2004.  
Disponível em: <<http://www.humanitates.ucb.br/1/traducao.htm>> Acesso em: 28 de maio de 2015.
- FERREIRA, Rui. **A tradução literária numa perspectiva metodológica**: problemas de tradução em “*Le Livre des fuites*” de J. M. G. Le Clézio. Coimbra, 2010, p.1-23

- GARCIA, Renata. Estratégias na tradução de onomatopeias japonesas nos mangás: reflexões e classificação. 2011. Dissertação (Mestrado em Letras- Japonês)- Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- HIROHIKO, Araki. **JoJo no Kimyo na Boken**. Tóquio: Shueisha, 1987.
- KUMETA, Kouji. **Sayonara, Zetsubou-Sensei**. Tóquio: Kodansha, 2005.
- LUYTEN, Sonia (org.). **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. Edições Paulinas: São Paulo, 1989.
- \_\_\_\_\_. Onomatopeias e mimesis no *mangá*: a Estética do som. **Revista USP**. São Paulo, 2001-2002, p. 176-188.
- MITO, Yuuichi; KAKEI, Hisao. **Nichieitaishô: Gisei-go(onomatope)jiten**. Tóquio, Editora Gakushobou, 1981.
- OLIVEIRA, Leandro. **Mangá: O grande guia das onomatopeias**. Brasil, 2011. Disponível em: <<http://www.jbox.com.br/2011/02/13/manga-o-grande-guia-das-onomatopeias/>> Acesso em 3 de maio de 2015.
- PAES, José Paulo. **Tradução: a ponte necessária - aspectos e problemas da arte de traduzir**. São Paulo: Ática, 1990.
- PEREIRA, Fausto. Pequeno estudo comparado das onomatopeias das línguas portuguesas e japonesas. In: **Anais do XII Encontro Nacional de Professores Universitários de Língua, Literatura e Cultura Japonesa UFRGS**, 2001, p. 211-225.
- REISS, Katharina. Type, kind and individuality of text. In: VENUTI, L. (org.) **The Translation studies reader**. London: Routledge, trad. Susan Kitron, 2000, p. 160-171.
- SATO, Kenji. *More Animated than Life: A Critical Overview of Japanese Animated Films*. **Japan Echo**, 1997, p. 50-53.
- SHINA, Karuho. **Kimi ni todoke**. Tóquio: Shueisha, 2005.

# MOTTAINAINISMO: ETIMOLOGIA E DEFINIÇÃO BASEADAS NA HERANÇA CULTURAL DA IMIGRAÇÃO JAPONESA NO AMAZONAS

## MOTTAINAINISM: ETYMOLOGY AND DEFINITION BASED ON THE CULTURAL HERITAGE OF JAPANESE IMMIGRATION IN AMAZONAS;

---

Linda Midori Tsuji Nishikido<sup>1</sup>

### RESUMO

Este artigo tem como objetivo a investigação de um aspecto cultural do cotidiano do japonês, denominado *mottainai*, prática de acúmulo de bens não propriamente vinculado aos fins econômicos, que podemos designar de *mottainainismo*<sup>2</sup>, representando, de certo modo, um dos quesitos fundamentais no desenvolvimento social e econômico do povo nipônico em solo brasileiro. Para tanto, o trabalho enfoca o sentido etimológico do termo, a sua história, a sua aplicabilidade no mundo contemporâneo e a importância no cenário da imigração japonesa. A fundamentação teórica baseia-se nas ideias e no

### ABSTRACT

*This paper aims to investigate a cultural aspect of Japanese daily life, called mottainai, the practice of accumulation of assets not necessarily linked to economic purposes, that we can call mottainainism, representing, in a way, one of the fundamental issues in the social and economic development of the Japanese people on Brazilian soil. Therefore, the work focuses on the etymological meaning of the term, its history, its applicability in the contemporary world and its importance in the Japanese immigration scenario. The theoretical approach is based on Max Weber's ideas and chapter "Religious rejections of the world and their directions", thus constitu-*

---

<sup>1</sup> Mestranda do Programa de pós-graduação de Língua, Literatura e Cultura Japonesa da Universidade de São Paulo. e-mail: l\_nishikido@usp.br.

<sup>2</sup> Neologismo a partir do termo *mottainai*, cunhado em uma conversa sobre o tema com Marcus Vinícius de Lira, linguista e professor da Universidade de Brasília.

capítulo *Rejeições religiosas do mundo e suas direções*, de Max Weber, constituindo, assim, base para definição dos aspectos inerentes à cultura do *mottainai*, pois determina, na sua essência, a racionalidade autônoma de cada esfera social, seja religiosa, econômica, política, artística, erótica ou intelectual, regida pela coerência ética. De modo equivalente e complementar, as ideias de Pierre Bourdieu em relação à produção da crença também estabelecem relação com a cultura do *mottainai*, tendo em vista que postula a existência de um mecanismo próprio, não propriamente econômico, para a produção de bens culturais. Nesse sentido, a pesquisa procura elucidar parcela do comportamento e do pensamento do imigrante nipônico no Amazonas por meio das ações relacionadas ao *mottainai*, possibilitando, por conseguinte, um outro olhar sobre a etnia.

**Palavras-chave:** *Mottainai*. *Mottanainismo*. Imigração japonesa. Cultura. Religião.

*ting the basis for defining aspects inherent to the culture of mottainai, since it determines, in essence, the autonomous rationality of each social sphere, may it be religious, economic, political, artistic, erotic or intellectual, governed by the ethical coherence. In an equivalent and complementary way, the ideas of Pierre Bourdieu related to the production of belief also establish a relation with the culture of mottainai, taking into account that it postulates the existence of a proper mechanism, not merely economic, for the production of cultural goods. In this sense, the research seeks to elucidate part of the behavior and thinking of the Japanese immigrant in Amazonas through the actions related to mottainai, thus enabling another look at the ethnicity.*

*Keywords: Mottainai. Mottanainism. Japanese Immigration. Culture. Religion.*

## 1 INTRODUÇÃO

O interior das casas de imigrantes japoneses, sobretudo os sobreviventes de guerras mundiais, pode ser caracterizado como um espaço de aspecto enigmático, com amontoado de objetos recicláveis, usados, antigos e velhos, na maioria das vezes, empoeirados. Tal processo transforma a imagem interior da casa em depósito de sucatas. Por isso, percebe-se que a cultura do acúmulo de algo aparentemente sem serventia não é um caso particular. A grande parte das casas onde vivem japoneses da geração de imigrantes, ou até mesmo da segunda geração, apresenta um ambiente que se assemelha a lixo acumulado, especialmente nas comunidades<sup>1</sup>. Aos olhos externos, a conclusão a que se chega é a de que os japoneses são desorganizados, cercados de objetos inúteis ou algo próximo dessa classificação. Entretanto, o hábito singular de acúmulos de bens integra o cotidiano do povo japonês, de modo que existe um termo próprio, denominado *mottainai*, ou seja, uma prática arraigada no costume tradicional que é observada ao longo dos anos.

O imigrante, uma vez fora da sua fronteira territorial, carrega os bens materiais, mas os de maior peso são os bens culturais que, ao serem praticados no espaço onde predomina a cultura alheia, causam estranhamento, à primeira vista, porém, a prática constante resulta na integração ao novo espaço, constituindo o que podemos nomear de diversidade cultural. Nesse sentido, Santos (2012, p. 19) postula que “a diversidade também se constitui de maneiras diferentes de viver, cujas razões podem ser estudadas, contribuindo dessa forma para eliminar preconceitos e perseguições de que são vítimas grupos e categorias de pessoas”. Dessa forma, investigar a cultura do *mottainai*, ou seja, o *mottainainismo*, possibilita compreender parte do comportamento do povo japonês e de seus descendentes no contexto da sociedade brasileira.

O *mottainainismo*, nos períodos de guerra, compunha um ensinamento adquirido no lar, na escola, no exército e em todos os setores sociais do Japão, cujo objetivo principal estava na preservação dos bens materiais e culturais, aproveitáveis ou não, de maneira tal que os japoneses têm a propensão de acondicionar tudo, desde latas de conserva, sacos de açúcar, de arroz, vasilhas de refrigerantes até, por exemplo, pregos e parafusos usados. Todavia, tal comportamento não se pode atribuir a uma causa somente, tendo em vista que a formação de uma cultura é um processo contínuo e, portanto, resultante de um conjunto de fatores,

<sup>1</sup> As comunidades nipônicas localizavam-se geralmente na região rural com espaço suficiente para acumular grande quantidade de objetos.

tais como a pobreza que a população perpassa em períodos da história, os tempos de guerra, a ideologia do governo partidário do militarismo, questões políticas, doutrinas religiosas e filosóficas, o espaço geográfico, fenômenos da natureza, entre outros. A pesquisa permitiu observar que *mottainai* não é uma prática advinda a partir dos conflitos de guerras da primeira metade do século XX como se pode pensar. Tem-se seu registro desde os tempos antigos como, por exemplo, no conto *Ujishui*, do século XIII (ICHIKO, et al., 1976, p. 310). Esse comportamento cultural estende-se até os dias atuais, mesmo com a consagração econômica do Japão, sobretudo nas regiões interioranas japonesas. Cacio José Ferreira <sup>2</sup> observou que os japoneses “acumulam mais na zona rural, mas ocorre também na zona urbana, mas por questão de leis e espaço, acredito que é menos usual” e tal é o seu espanto que chega a afirmar: “Eles acumulam de tudo. Desde pedaços de plásticos, eletros que não funcionam mais, cadeira e mesa quebradas. Tudo!”.

Hodiernamente, a concepção do *mottainainismo* é praticada não somente no Japão, mas também fora do arquipélago nipônico, pelas empresas e por organizações não governamentais. Vale salientar que a ganhadora do prêmio Nobel da Paz de 2004, Wangari Maathai, de origem queniana, deparou-se com o termo *mottainai*, pela primeira vez, quando visitou o Japão, em 2005. Percebeu que o conjunto de suas ações se inseria perfeitamente neste termo, criando a *Mottainai Campaign*<sup>3</sup>, campanha que objetiva construir a ideia da sustentabilidade, por meio dos três R, ou seja, Reutilização, Reciclagem de bens escassos de modo eficiente e, por conseguinte, Redução de gastos desnecessários. Notou-se, posteriormente, que o termo reúne um significado mais profundo, ampliando para a inserção de mais um R, o Respeito aos bens materiais.

Desenvolve-se, também, na educação, atividade que visa à conscientização dos educadores para o *mottainainismo*: “os educadores que passam pelo processo percebem que a experiência não é apenas de ensino, mas sim uma jornada pessoal que reflete tanto na vida acadêmica quanto em suas vidas sociais”<sup>4</sup>.

Na agricultura, no estado do Pará, os *nikei*<sup>5</sup> desenvolveram os sistemas agroflorestais (SAFs) que, embora não sejam de origem nipônica, têm resultado em produções rentáveis aos agricultores, tendo em vista que se trata de plantios de combinação de espécies de plantas

<sup>2</sup> Brasileiro não descendente em estudo no Japão, desde setembro de 2014, em resposta a questionário sobre *mottainainismo* no Japão atual.

<sup>3</sup> Fonte: <http://mottainai.info/english/who.html>, acessado em 16 out 2014.

<sup>4</sup> Fonte: <http://mottainaisustentabilidade.com.br/> acessado em 19 set 2014.

<sup>5</sup> Descendentes japoneses nascidos fora do Japão.

da região, tais como cacauzeiro, açazeiro, cupuaçuzeiro, frutíferas, leguminosas e madeiras etc., no sentido de possibilitar um melhor aproveitamento do solo e das plantas nativas (BARROS, 2011, p. 305-306). Assim, o emprego de recursos regionais de modo eficaz abarca características do *mottainai*, sendo contribuição necessária para o processo de desenvolvimento sustentável.

Por outro lado, não se pretende discutir neste artigo a existência ou não de uma cultura semelhante em outras etnias. O ponto central que se propõe investigar é a representatividade do *mottainainismo* no contexto da imigração japonesa, não obstante encontre poucos estudos sobre o tema, pois consiste em característica tão comum à sociedade japonesa que se torna imperceptível. Sucede tal falta de percepção, pois “Um japonês que escreve sobre o Japão deixa passar coisas verdadeiramente cruciais quanto o ar que respira. O mesmo sucede com os americanos, quando escrevem sobre a América” (BENEDICT, 2011, p. 14).

Assim, a comparação apresenta-se como um meio capaz de observar com brevidade a existência de práticas do cotidiano peculiar de um povo. Em termos gerais, Funabiki (2014, p. 92) apresenta a analogia da família para compreender aspectos do Japão:

Quando se nasce numa determinada família e cresce só dentro dela, não se pode conceber uma família fora dela; só se acha que a família “é isso”; não se pensa a respeito dela. Mas quando se toma contato com uma outra família e vê que o pai desta família é mais gentil, que tem mais dinheiro, que leva a família todos os domingos à missa, começa-se a indagar por que esta família é diferente da sua. Pensar sobre si é comparar-se com outra pessoa (FUNABIKI, 2014, p. 92).

A bem da verdade, *mottainai*, no primeiro momento, sustenta-se como uma cultura eminentemente atrelada às questões econômicas, já que se trata de redução de custos, de racionalidade econômica, mas numa análise mais aprofundada nota-se a existência de singularidade que caminha em mão inversa à esfera econômica. Max Weber (1982, p. 372), em *Rejeições religiosas do mundo e suas direções*, explica que cada esfera social possui um mecanismo interno autônomo, resultando em tensões entre as esferas religiosas e demais esferas, seja econômica, política, erótica, artística ou intelectual. A evidência de tais tensões tem sua origem na racionalidade, “pois a racionalidade, no sentido de uma ‘coerência’ lógica ou teleológica, de uma atitude intelectual-teórica ou prático-ética tem, e sempre teve, poder sobre o homem, por mais limitado e instável que esse poder seja e tenha sido sempre frente a outras forças da vida histórica”. Assim, coadunando com o pensamento de Weber, *mottainai*, embora não deixe de

estabelecer conexões com o campo econômico, carrega na sua essência a ética cultural, causando, num determinado estágio de suas ações, tensão frente à esfera econômica, sobretudo quando tais ações transcendem objetivos meramente econômicos, imbuindo aos bens “valor não econômico”, ou seja, valor cultural. Significa, portanto, inferir a cada campo de atuação social um processo interno de racionalização, sendo que qualquer tentativa de subordinar a um desses campos resulta em tensão.

Os estudos relacionados à arte e literatura de Pierre Bourdieu (2006, p. 31) também harmonizam com as ideias de Weber, pois estabelecem na produção de bens culturais a existência de um mecanismo próprio capaz de caminhar em sentido inverso à racionalidade econômica em nome do lucro cultural, embora não signifique rejeição dos objetivos propriamente econômicos. Assim,

a oposição entre a arte “verdadeira” e a arte comercial abrange a oposição entre os simples empresários que procuram o lucro econômico imediato e os empresários culturais que lutam para acumular um lucro propriamente cultural, nem que fosse mediante à renúncia provisória ao lucro econômico. (BOURDIEU, 2006, p. 31)

Ainda, Bourdieu (2006, p. 21) compreende o comportamento dos sujeitos que atuam no campo da arte e da literatura como denegação da economia, isto é,

a denegação não é uma negação real do interesse “econômico” que assombra continuamente as práticas mais desinteressadas, nem uma simples dissimulação dos aspectos mercantis da prática, como chegaram a acreditar os observadores mais atentos. O empreendimento econômico denegado do marchand de quadros ou do editor, “banqueiros culturais” em quem a arte e os negócios se encontram praticamente [...], só pode ser bem sucedido, até mesmo “economicamente”, se não for orientado pelo controle prático das leis de funcionamento do campo de produção e circulação dos bens culturais [...] (BOURDIEU, 2006, p. 21)

Fazendo uma analogia de acordo com os estudos de Bourdieu, a cultura do *mottainai* revela maior complexidade do que a meramente atrelada às questões econômicas, tendo em vista a presença de outros valores, não propriamente econômicos, como respeito, sentimento, espiritualidade sobre acúmulo de bens tangíveis e/ou intangíveis.

Quanto à investigação do *mottainainismo* no contexto da imigração japonesa no Amazonas, torna-se interessante conhecer em síntese a história do processo migratório na região

em comento. Assim, o processo de imigração japonesa no Amazonas teve início em 1929, quando as primeiras famílias japonesas adentraram no município de Maués, objetivando a produção de guaraná. Posteriormente, a partir de 1931, outros grupos de imigrantes se dirigiram para o município de Parintins, obtendo sucesso econômico com a produção de juta. Os grupos de imigrantes do pós-guerra, precisamente a partir de 1953, foram destinados às áreas mais próximas da capital, na colônia denominada Bela Vista, atualmente localizada no município de Iranduba. Em 1958, as áreas ao longo da rodovia Manaus-Itacoatiara também foram colonizadas pelos imigrantes nipônicos, objetivando a produção de hortifrutigranjeiros (ASSOCIAÇÃO AUTONOMA DA COLÔNIA DE BELA VISTA, 1986). Com a implantação da Zona Franca de Manaus, o Estado do Amazonas viu renascer um crescimento vertiginoso, outrora deixado pela economia gumífera. A implantação de empresas multinacionais japonesas contribuiu para o desenvolvimento econômico e social da região, bem como para a integração dos imigrantes japoneses e seus descendentes na sociedade receptora, assim como afirma Benchimol (2009, p. 470): “os imigrantes japoneses e seus descendentes brasileiros têm dado grande contribuição para o desenvolvimento da Amazônia, tanto no campo agrícola como na indústria, comércio e serviços”. Contudo, nos períodos iniciais de imigração, os eventos como as festas e encontros dos japoneses e seus descendentes aconteciam limitados às pessoas da comunidade. Hoje, depois de mais de oitenta anos da presença dos japoneses no Amazonas, o cenário e o ambiente são outros. Percebe-se a presença de brasileiros não descendentes que prestigiam a cultura japonesa, em virtude da miscigenação, do convívio com a cultura japonesa, seja por meio do festival de *bon odori*, de leituras de *mangá*, de *anime*, dos esportes como *kenjutsu*, *taiko*, *judô*, *aikido*, *beisebol*, *softbol*, do contato com as empresas japonesas do Distrito Industrial, da culinária, da religião e da língua. No entanto, o *mottainainismo*, que é uma prática singular dos imigrantes e seus descendentes, não está inserida nessa categoria apreciável porque está restrita a uma prática do cotidiano, um ensinamento emanado dos seus ancestrais transmitido através de gerações, possibilitando deduzir que representou um dos fatores determinantes para a sobrevivência do povo japonês no solo brasileiro, além de constituir uma diversidade cultural inserida no contexto social do nosso país. Assim, a investigação *mottainai*, além de revelar as peculiaridades, possibilitará compreender uma cultura que elucida parcela do espírito nipônico.

Nesse sentido, indagações a seguir são pertinentes: qual a etimologia do *mottainai*? O que é *mottainai*? Qual o verdadeiro significado da cultura do *mottainai*? Qual a importância do *mottainainismo* no cenário da imigração japonesa no Amazonas?

Assim, para buscar entendimento sobre o objeto adotou-se, em princípio, procedimento metodológico de cunho bibliográfico, investigando a etimologia do termo no intuito de examinar a base que sustenta o sentido de *mottainai*, o que possibilita perquirir teorias capazes de servir como âncora do objeto. Outrossim, referenciais de ordem religiosa, cultural e linguística serviram para aprofundar quesitos relacionados ao *mottainainismo* nas diversas esferas sociais nipônicas. No contexto da imigração japonesa, as abordagens de caráter quantitativo e qualitativo favoreceram para elucidar pontos concernentes às ações do objeto em estudo.

## 2 MOTTAINAI – SIGNIFICADO E HISTÓRIA

O termo *mottainai* etimologicamente tem sua origem nos termos *mottai* (勿体), que significa o estado, a condição, o modo de pensar de fato arrogante e altivo, e *nai* (無), que representa o negativo do verbo *aru* (haver) e de todos os demais verbos. Assim, *mottainai* significa 1) a negação desse aspecto supracitado, isto é, são ações e comportamentos que exprimem o máximo de humildade; 2) não ser digno em relação à posição social, ou seja, sentimento de gratidão por receber encômio de pessoa com posição social superior; 3) lamentar pelo mal uso, supressão e falta de cuidado (UMESAO, et al, 1989, p. 1957).

Em termos práticos, é uma expressão que representa o comportamento de uma pessoa com atitude de humildade diante de tudo que o circunda, seja material ou não, simbolizando “o respeito pela essência das coisas”<sup>6</sup>. Além disso, o uso do termo *mottainai* embebeza sua essência na religião budista em que os monges “utilizavam-na em sinal de arrependimento ao desperdício ou mau uso de algo sagrado, como objetos religiosos ou ensinamentos”<sup>7</sup>. Sabe-se que o budismo foi introduzido no Japão no século VI<sup>8</sup>, incentivado pela poderosa corte Yamato como instrumento político e para ostentar esse poder, foram desenvolvidas obras culturais como a escultura, a pintura, a arquitetura, artes decorativas (YAMASHIRO, 1987, p. 22). Nesse mesmo sentido, Tazawa et al (1973, p. 22) corroboram ao afirmar que “a decisão da Corte de utilizar o budismo como instrumento político, junto à ardente adoção e proteção da nova religião, pelo príncipe Shotoku<sup>9</sup>, asseguraram-lhe florescente sucesso em

<sup>6</sup> Fonte: <http://www.ideiasustentavel.com.br/2011/03/mottainai-tradicao-e-consumo-etico/> acessado em 26 set.2014.

<sup>7</sup> Loc. cit.

<sup>8</sup> (YAMASHIRO, 1987, p. 21)

<sup>9</sup> Príncipe imperial (574-622), propagou o budismo entre a nobreza, opondo-se, à força, aos partidários das crenças tradicionais do *shintô* (FRÉDÉRIC, 2008, p. 1080).

seu novo ambiente”. Observa-se, nesse período, que os preceitos da religião moldavam a ordem política da nação, de modo que a influência não se restringiu somente a construção de templos, estátuas e afins, mas a outros campos sociais e filosóficos, como no pensamento, na ideologia, no comportamento, no cotidiano do povo, influenciando, em parte, na formação da prática do termo *mottainai*.

Além disso, a história do Japão assinala que os ensinamentos de base religiosa e filosófica estão triplamente marcados pela inserção, coexistência e assimilação dos elementos da doutrina do xintoísmo, do budismo e do confucionismo, podendo acrescentar também a presença da religião cristã introduzida no século XVI pelos portugueses, não obstante a história, por questões políticas, registre períodos de conflitos e massacres relacionados à passagem do cristianismo no Japão. No geral, Jostein Gaarder (2000, p. 82-83) descreve que

no Japão, a antiga religião nacional é o *xintoísmo*. A partir de 500 d. C., o xintoísmo enfrentou dura competição com o budismo, e as duas religiões acabaram por influenciar uma à outra. Não é raro, no Japão, o uso alternado de várias religiões. Uma criança pode ser abençoada pelos deuses num ritual xintoísta e ser enterrada num ritual budista. O casamento pode se realizar numa igreja cristã. Essa mistura de religiões encontrou expressão modernamente numa série de novas seitas, cultos e comunidades religiosas, o que levou o Japão moderno a ser chamado de laboratório religioso. [...] o culto aos antepassados se difundiu particularmente sob a influência do confucionismo chinês (GAARDER, 2000, p. 82-83).

Inumaru Tadashi (1999, p. 38-39), em *O coração dos japoneses*, expressa pontualmente a característica do povo japonês quando classifica a sua estrutura cultural como eclética, pois pode ser observado nos diversos setores como religião, arte, música, por exemplo, a coexistência de diversidade cultural pacificamente, cada um respeitando seu limite ideológico. Na música, por exemplo,

Gagaku é uma música cultivada entre os séculos VII e VIII, na corte chinesa, que chegou ao Japão e foi preservada até hoje, passando de geração a geração, através dos séculos, na corte imperial e templos antigos. É claro que sofreu diversas mudanças, mas até hoje existe no Palácio Imperial um grupo executantes de “gagaku” que faz suas apresentações em cerimoniais periódicos. No Teatro nacional também é realizada pelo menos uma apresentação anual de “gagaku” ou “bungaku”. Ou seja, ela é conservada até hoje. Mas, curiosamente, na China, seu

berço, este tipo de música já se extinguiu há muito tempo [...] quando uma nova modalidade aparece, não aparece no lugar de outras anteriores, mas todas elas passam a coexistir. (TADASHI, 1999, p. 38-39)

O próprio sistema de escrita japonesa também apresenta essa característica do *mottainai*, no sentido cumulativo, isto é, o que inicialmente era representado por apenas uma forma de escrita (o ideograma chinês *kanji*) desdobrou-se para mais duas formas de escrita emanada do primeiro: o *hiragana* e *katakana*, sendo que nenhuma delas foi abolida e as três formas de escritas coexistem, cada qual com função específica. Além disso, o ideograma *kanji* possui leituras fonéticas *kun* (leitura japonesa) e *on* (leitura chinesa). Tae Suzuki (1985, p. 60) destaca que existem “várias leituras *on* ‘leitura chinesa’ ou ‘leitura fonética’, conforme a época de entrada da cultura chinesa ao Japão, procedente de diferentes regiões onde se localizavam os impérios então dominantes”. Acrescenta-se a esse contexto o sistema de transliteração românica da língua japonesa, conhecido como sistema Hepburn. Tal nome deve-se ao criador James Cutis Hepburn, médico e padre americano que esteve no Japão no século XIX, cujo “sistema segue em linhas gerais a fonética inglesa [...]” (SUZUKI, 1985, p.60). Percebe-se, então, que durante o processo de formação da escrita japonesa, o ideograma chinês introduzido por volta do século V sofreu diversas adaptações ao longo dos anos, porém, continuou e continua a existir, possibilitando ainda a criação de mais duas formas de escrita que passam a coexistir, além do uso de escrita romana para, por exemplo, representar nomes de empresas multinacionais, nome de músicas, grupos musicais etc.

José Yamashiro (1987, p. 20) atesta que “uma das características mais evidentes da história japonesa é a existência de muitos elementos de continuidade, que emanam de fontes autóctones, completamente alheios às normas dominantes no continente”. Assim, independente da discussão sobre a cultura do *mottainai*, quer seja emanado do poder religioso, autóctone ou de outros elementos, percebe-se de fato um fenômeno interno não exclusivamente econômico que direciona ao acúmulo de bens materiais ou simbólicos ao longo do tempo nas diversas esferas da sociedade. Tal fenômeno foi se constituindo ao longo da formação social do país, provido não exclusivamente de ordem religiosa, mas de um conjunto de fatores, seja econômicos, políticos, sociais, geográficos e históricos.

### 3 MOTTAINAINISMO E A IMIGRAÇÃO JAPONESA NO AMAZONAS

Durante o período inicial da imigração, o termo *mottainai* era frequentemente empregado no cotidiano da comunidade japonesa, no sentido do uso racional de tudo que poderia ser aproveitável, tendo em vista as condições financeiras precárias da maioria dos imigrantes que tinham a terra, praticamente intacta, como a única fonte de subsistência e sobrevivência. Assim, ao fazer derrubada das matas, aproveitavam-se da palha para construir casas e do palmito para o consumo alimentar. Após a queimada, era comum o surgimento de uma espécie de samambaia, denominada pelos japoneses de *warabi*, cujo broto servia de alimento substituindo a escassez de verduras. Outra forma de suprir a carência de verduras foi inserir na culinária os talos de batata doce, talos de jerimum, cogumelos, refogados de mamão verde etc. Além disso, ao comprar quilos de açúcar, farinha, arroz, aproveitava-se o recipiente para plantio de sementes e mudas de leguminosas e hortaliças; ao comprar leite condensado, valia-se da lata para fazer de caneca ou de outras utilidades; ao comprar sardinha em lata, furava-se a lata com prego para fazer um ralador; o capim servia de adubo para a produção de pimenta do reino e leguminosas; as espigas de pimenta do reino, depois de retirados os grãos e secos, eram aproveitadas como repelente, pois, uma vez incineradas, expeliam fumaças que afugentavam o mosquito carapanã, muito frequente nas regiões da Colônia Bela Vista; ou seja, os imigrantes valorizavam tudo que estava ao seu entorno, reutilizando, reciclando e, conseqüentemente, reduzindo o custo de vida e o custo de produção. Além disso, o espaço da colônia, com uma área relativamente extensa, propiciou ainda mais o *mottainainismo*, tendo em vista que o acúmulo de bens necessita de lugar para armazenamento.

Assim, para a obtenção de dados concretos sobre o *mottainainismo*, foi realizada uma pesquisa de campo com imigrantes, descendentes e não descendentes no período de 31 de outubro de 2014 a 09 de novembro de 2014, no total de 16 colaboradores, sendo 04 imigrantes, 05 descendentes e 07 não descendentes. Os imigrantes, na faixa etária de 63 a 85 anos, afirmaram guardar garrafa pet, pote de sorvete, sacola de compras, vasilha de manteiga, papel usado, saco de açúcar, forma de ovos, papel usado, lata de conserva vazia, lata de doces, saco de arroz, lata de leite vazia, ferramentas antigas que trouxeram do Japão; os descendentes, entre 32 a 75 anos, declaram guardar garrafa pet, pote de sorvete, sacola de compras, papel usado, filmes de fotos e cartas, roupas usadas, parafusos e pregos, pedaços de fio, peça de carro usado; os não descendentes, de 30 a 54 anos, que tem convivência com os imigrantes

e/ ou descendentes, observaram que os japoneses costumam guardar garrafa pet, pote de sorvete, sacola de compras, vasilha de manteiga/ margarina, forma de ovos, papel usado, caixa de papelão, fotos antigos, objetos antigos, latas de conserva, pregos parafusos, roupas e itens eletrônicos. Apenas um não descendente, de 31 anos, afirmou que não percebe o costume de acúmulo dos objetos dos imigrantes e/ ou descendentes porque adota também esse mesmo costume.

Embora o número de colaboradores seja restrito, a investigação demonstra que os imigrantes e descendentes têm a tendência de acumular objetos usados e os não descendentes que convivem com eles também percebem essa prática de acúmulo, exceto um colaborador que disse não notar, pois também possui o mesmo costume. Isso pode levar ao entendimento de duas acepções: primeiro, que o indivíduo de outras etnias também pode ter o costume do *mottainai*, talvez não tão constante e generalizado quanto o povo nipônico; segundo, que o indivíduo seja apenas um acumulador compulsivo, sem uma relação com a características inerentes a cultura do *mottainai*. Independente de qual seja a interpretação, nota-se que os indivíduos não têm a percepção de suas ações em acumular objetos, por achar obviedade nos seus atos.

Quanto ao quesito “desentendimento em acumular objetos”, dos sete colaboradores não descendentes, dois não responderam e os dois restantes afirmaram não entrar em desentendimento por ser cultural. Existe, entretanto, um colaborador não descendente que afirma haver desentendimento porque guarda mais objetos do que os imigrantes e descendentes e estes o acusam de desorganizado. Tal fato revela que o ser humano tem a tendência de observar e reprimir as atitudes dos semelhantes, mas não percebe que possui atitude afim. Dois não descendentes afirmam ter havido desentendimento, pois o acúmulo de objetos usados, embora cultural, aparenta desorganização, preguiça de jogar no lixo e ocupação do espaço que, no mundo moderno, é tão limitado, sobretudo para quem reside em apartamento. Assim, aproveitar tudo que está no entorno procurando desperdiçar o mínimo, não descartando os bens e mantendo-os em seu poder, sobretudo os tangíveis, tende a provocar tensão na esfera econômica, visto que o espaço e o tempo na concepção econômica requer a otimização de seu uso. Com relação ao tempo, Bauman (2005, p.134) afirma que “a descoberta de Benjamin Franklin de que “tempo é dinheiro” é um louvor ao tempo: o tempo é um valor, é importante, algo a ser valorizado e cuidado, tal como o são o capital e os investimentos”. Nesse sentido, assim como o tempo e espaço no campo econômico são racionalizados visando lucro financeiro, o *mottainainismo* que pertence à esfera cultural contém no seu interior

aspectos que transcendem o limiar das questões puramente econômicas, valorizando elementos como o respeito, o valor sentimental, a espiritualidade. Os imigrantes justificam as suas práticas de acumular objetos antigos e usados pela possibilidade de utilidade no futuro, ou por ser *mottainai* jogar fora algo que ainda pode ser útil e também para propiciar a reciclagem e ajudar no controle ambiental. Um dos colaboradores imigrantes revela que foi estudante no Japão do período pós-guerra e nunca teve o prazer de usar uniforme escolar novo, pois a roupa era repassada de um parente para outro, não necessariamente de um irmão. Outro afirma o acúmulo de bens como costume inato dos japoneses, atribuindo essa prática sobretudo à educação e à situação econômica do período das guerras e pós-guerra, isto é, um ensinamento aprendido nas escolas, na família, no exército, no trabalho, de maneira a valorizar tudo que está à volta.

Ao questionar os imigrantes e os descendentes: “você costuma jogar objetos que lhe serviram por muito tempo? Por quê?”, um colaborador não respondeu; outro respondeu que dependeria do objeto; um terceiro colaborador disse doar ou jogar os objetos por residir no apartamento e seis colaboradores responderam que não jogam porque têm um valor sentimental, podem haver utilidade um dia, porque é *mottainai* e que foi ensinado desde criança a dar valor a tudo. Apesar de ser, muitas vezes, material sem vida, exprime-se respeito àquilo que tanto serviu. Percebe-se que a maioria dos imigrantes e descendentes continua a adotar tal costume de acúmulo, coadunando o mérito dessa prática com o termo *mottainai*.

No questionamento: “Você sendo descendente, como eram os seus pais imigrantes quanto aos usos dos objetos?”, todos responderam unanimemente que os pais guardam ou guardavam de tudo: “guardavam tudo até mudarmos para a cidade”; “meus pais guardam tudo que possa imaginar”; “meus pais sempre guardam e tentam conservar os objetos”; “minha mãe guardava tudo”; “eles guardavam em um quarto do fundo os objetos antigos separados por categoria (livros, equipamentos, roupas, objeto de decoração)”. Neste mesmo quesito, um imigrante que se considera descendente por ter vindo para o Amazonas com oito anos de idade, responde que os “objetos adquiridos, tudo era reusado (lata de leite condensado servia de caneca, lata de querosene substituía balde etc.)”. Desse modo, o quesito deixa evidente que o *mottainainismo* estava muito presente nos tempos de imigração, perdurando até os dias atuais, alguns com mais intensidade do que os outros.

## 4 CONCLUSÃO

O estudo sobre o *mottainainismo*, fundamentado na teoria postulada por Max Weber e Pierre Bourdieu, revelou, de modo geral, dois caminhos na esfera social: o primeiro relacionado exclusivamente tencionando aspectos econômicos, sobretudo na prática de desenvolvimento sustentável, na racionalização, reutilização e reciclagem de bens de produção, proporcionando redução nos custos e, por conseguinte, o aumento nos lucros de modo que muitos imigrantes japoneses obtiveram sucesso econômico por meio de tal prática. Além disso, o espaço amplo da colônia japonesa favoreceu o acúmulo de bens recicláveis. O segundo está vinculado à questão cultural com a valorização de tudo que está no entorno, sejam bens materiais ou culturais, imbuída de cuidado, de respeito, de zelo, de sentimento, o que indiretamente integra outros quesitos como a disciplina, a responsabilidade, a perseverança, revelando o âmago da essência do pensamento do povo japonês. Observa-se, neste caso, o segmento em direção inversa à racionalização exclusivamente econômica.

Pode-se asseverar, portanto, que a junção destes dois aspectos relativos à cultura do *mottainai*, em conjunto com outros elementos como a educação, a adaptação ao meio, a miscigenação, propiciou aos imigrantes japoneses a inserção nas diversas camadas da sociedade brasileira e, por conseguinte, na composição do processo de formação cultural do Brasil.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASSOCIAÇÃO AUTÔNOMA DA COLÔNIA DE BELA VISTA. *Amazonasu Shuu Bela Vista Ijuuchi Sousetsu zonenshi 1953-1983*. São Paulo: Topan-Press, 1986.

BARROS, Andréa Vieira Lourenço de, et al. Sistemas agroflorestais nipo-brasileiros do município de Tomé-Açu, Pará: Formação e Percepção. In HOMMA, Alfredo Kingo Oyama et al (orgs.): **Imigração Japonesa na Amazônia**: contribuição na agricultura e vínculo com o desenvolvimento regional. Manaus: Edua, 2011. p. 305-337.

BAUMAN, Zygmunt. **Vidas Desperdiçadas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2005.

- BENCHIMOL, Samuel. **Amazônia: Formação Social e Cultural**. 3ª edição. Manaus: Editora valer, 2009.
- BENEDICT, Ruch. **O crisântemo e a espada: padrões da cultura japonesa**. Tradução: Cesar Tozzi. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- BOURDIEU, Pierre. **A produção da crença: contribuição para uma economia dos bens simbólicos**. Trad. Waltensir Dutra. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara, 2006, p. 371-410.
- FUNABIKI, Takeo. Da necessidade do nihonjinron. In PEREIRA, Ronan Alves; SUZUKI, Tae (orgs.). **O Japão no Caleidoscópio: Estudos da Sociedade e da História Japonesa**. Campinas, SP: Pontes Editores, 2014. p. 91-108.
- GAARDER, Jostein. **O livro das religiões**. Tradução: Isa Mara Lando. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- SANTOS, José Luiz dos. **O que é cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- SUZUKI, Tae. A escrita japonesa. In **Revista de Centro dos estudos Japoneses da Universidade de São Paulo**. São Paulo, volume 5, p. 53-60, 1985.
- TADASHI, Inumaru. O Coração dos japoneses. In Kaigai Nikkeijin Kyoukai. **Palestras sobre a Cultura Japonesa: proferidas em cursos para os Bolsistas Nikkeis**, Tradução: Noêmia Hinata e Keiko Matsunaga, Editorial: Associação dos Cidadãos de Origem Japonesa no Exterior, 1999.
- TAZAWA, Yutaka et al. **História Cultural do Japão: uma perspectiva**. Edição: Ministério dos Negócios Estrangeiros do Japão, 1973.
- UMESAO, Tadao. et al (orgs.). **Grande Dicionário de Língua Japonesa**. Tokyo: editora Kodansha, 1989.
- WEBER, Max. Rejeições religiosas do mundo e suas direções. In: **Ensaio de sociologia**. Tradução: Waltersir Dutra. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara, 1982, p. 371-410.
- YAMASHIRO, José. **Histórias dos Samurais**. São Paulo: Massao Ohno Editor, 1987.

# TRADUÇÕES

## YURA NO TO O

恋・1071

由良の戸を  
渡る舟人  
かぢを絶え  
ゆくへも知らぬ  
恋の道かな  
(曾根野義忠)

Yura no to o  
Wataru funabito  
kaji wo tae  
yukue mo shiranu  
koi no michi kana  
(Sone no Yoshitada)

Atravessando a entrada  
das águas de Yura,  
o barqueiro perde o remo  
e fica sem saber aonde vai...  
Não parece o caminho do amor?

Sone no Yoshitada foi um poeta japonês do período Heian dedicado aos poemas no estilo *tanka*. Ele não foi muito valorizado em sua época, no entanto, anos depois, foi reconhecido como um grande poeta inovador. Neste poema em particular, faz uma comparação entre a situação do barqueiro nas águas agitadas de um estreito – tudo indica que seja o rio Yura em Quioto – e o imprevisível caminho do amor.

Tradução e comentários: Paula Tôgo Mazzei

## SABISHISA NI

冬・627

寂しさに  
堪へたる人の  
またもあれな  
庵並べむ  
冬の山里  
(西行)

*sabishisa ni*  
*taetaru hito no*  
*matamo are na*  
*iori narabemu*  
*fuyu no yamazato*  
(*Saigyô*)

Sentimento de solidão:  
será que ainda há pessoas  
que conseguem suportá-lo?  
Desejo me unir a elas no ermo  
na vila do alto da montanha no inverno.

O poema se encaixa na temática de “estações do ano”, mais precisamente de inverno. Ele retrata o modo de vida dos monges, que preferiam viver isolados dedicando sua vida à religião, e de uma pessoa que está tomada de sentimentos melancólicos, que aspira à ideia de viver nas montanhas. No entanto, de certa forma deixa entrever uma confissão: a de sentir falta de outras pessoas – nem que seja para partilhar da mesma solidão.

Tradução e comentários: Letícia Lima Sette

## TACHIBANA NO

夏・245

橘の  
匂ふあたりの  
うたた寝は  
夢も昔の  
袖の香ぞする

*Tachibana no*  
*nion atari no*  
*utatane wa*  
*yume mo mukashi no*  
*sode no ka zo suru*  
(藤原俊成女)

“Quando o aroma da *tachibana*  
Alcança um sono leve  
O sonho que lhe vem  
Traz a fragrância daquela manga de *kimono*  
De muito, muito tempo atrás...”  
(Fujiwara-no-Toshinari-no-Musume)

Este *tanka* foi escrito por Fujiwara-no-Toshinari-no-Musume (mais comumente Shunzei-no-Musume), irmã de Fujiwara-no-Teika e filha de Fujiwara-no-Shunzei. O texto faz alusão a um poema da compilação *Kokinwakashū* (古今和歌集), 「五月待つ花橘の香をかげば昔の人の袖の香ぞする」, cujo autor é desconhecido. Faz-se evidente o tema de amor deste poema – o termo *utatane* (“breve cochilo de verão”) remete ao sentimento amoroso que se conclui no último par de linhas, onde também o termo *sode* (“manga de quimono”) se refere, de maneira indireta e apenas sugestiva, à pessoa amada.

Tradução e comentários: Gustavo Henrique da Silva Araújo

## HARUKA NARU

題知らず・1099

はるかなる  
岩のはざまに  
独りいて  
人目おもわで  
物思はばや  
(西行)

*Haruka naru*  
*Iwa no hazamani*  
*Hitori ite*  
*Hitome omowade*  
*Mono omowabaya*  
(Saigyô)

Tão distante,  
no espaço entre as rochas,  
sozinho, sem me preocupar  
com o olhar das pessoas,  
quero pensar no amor que tive.

Escrito pelo monge e poeta Saigyô, que viveu em Quioto no séc. XII e escreveu uma grande variedade de poemas que influenciaram Sôgi e Matsuo Bashô, este poema parece remeter à prática budista da meditação em busca do autoconhecimento, se traduzirmos o seu final por “pensar nas coisas (da vida)”. No entanto, a expressão 「物思はばや」 *mono omowabaya* refere-se ao ato de recordar um amor do passado, numa reflexão geralmente dolorosa.

Tradução e comentários: Antonio Carlos Alvarenga

