

A IMPORTÂNCIA IDENTITÁRIA E CULTURAL DA ANTROPONÍMIA NO FILME “A VIAGEM DE CHIHIRO”

Andreza Fernandes de Moraes (UERJ)

andrezamoraes266@gmail.com

Isabel Arco Verde Santos (UERJ)

verdesantos@uol.com.br

RESUMO

A onomástica é a ciência que estuda os nomes, sejam eles de qualquer origem, desde os nomes de lugares aos nomes próprios. Inserida na Lexicografia, ela possui caráter multi- ou interdisciplinar, dependendo das pesquisas. De acordo com o objeto de estudo, ela é dividida em dois tipos: os topônimos, que são os estudos de nomeação de lugares e os antropônimos, com foco na nomeação de pessoas. O objetivo deste trabalho é analisar, de forma qualitativa, a antroponímia em seu uso social, a partir do universo presente no filme “A viagem de Chihiro”, longa-metragem japonês, lançado em 2001, produzido pelo Studio Ghibli e por Toshio Suzuki, com direção e roteiro de Hayao Miyazaki, vencedor do Oscar de 2003, como melhor filme de animação e que este ano completa vinte anos de lançamento. O filme conta a história de uma garota, Chihiro, que está em processo de mudança para uma nova cidade com seus pais. A possibilidade de tomar um atalho desencadeia uma série de aventuras que discute problemas existenciais. Mas é na personagem Yubaba que as questões de identidade ganham destaque, já que ela é responsável por mudar os nomes das pessoas e, conseqüentemente, passa a dominá-las. O ponto central de nossa pesquisa é entender como o nome, a questão da identitária, é tratada no filme. A necessidade de troca de nomes, o papel de quem nomeia, a identificação com os momentos de vida. O nome pode ser um elemento revelador que vale a pena ser investigado.

Palavras-chave:

Antroponímia. Chihiro. Sociedade.

ABSTRACT

Onomastics is the science that studies names, whatever their origin, from place names to proper names. Inserted in Lexicography, it has a multi- or interdisciplinary character, depending on the research. According to the object of study, it is divided into two types: toponyms, which are studies of the naming of places, and anthroponyms, focused on the naming of people. The objective of this work is to analyze, in a qualitative way, the anthroponymy in its social use, based on the universe present in the movie “Chihiro’s Journey”, a Japanese feature film, released in 2001, produced by Studio Ghibli and Toshio Suzuki, directed and written by Hayao Miyazaki, winner of the 2003 Oscar as best animated film and that this year completes twenty years of release. The film tells the story of a girl, Chihiro, who is in the process of moving to a new city with her parents. The possibility of taking a shortcut triggers a series of adventures that discusses existential problems. But it is in the character Yubaba that identity issues are highlighted, since she is responsible for changing people’s names and, consequently, comes to dominate them. The central point of our research is to understand

how the name, the question of identity, is dealt with in the film. The need to change names, the role of the one who names, the identification with moments of life. The name can be a revealing element that is worth investigating.

Keywords:
Anthroponyms. Chihiro. Society.

O filme “A viagem de Chihiro” é uma obra produzida pelo *Studio Ghibli*, um estúdio de animação japonesa com sede em Tóquio, Japão, fundado em junho de 1985 por Isao Takahata, Hayao Miyazaki, Toshio Suzuki e Yasuyoshi Tokuma. O estúdio carrega nomes de enorme sucesso tanto no Japão quanto no ocidente tais como *Meu amigo Totoro* (1988), “Princesa Mononoke” (1997) e “A viagem de Chihiro” (2001), todos estes dirigidos por Hayao Miyazaki.

O diretor e roteirista Hayao Miyazaki nasceu em janeiro de 1941 na cidade de Akebono-cho, Tóquio. Seu pai era responsável pela fabricação de lemes dos caças de combate japoneses na Segunda Guerra Mundial. A sua vida, então, se escreve no contexto histórico da Guerra Mundial, pois o Japão fazia parte do bloco do Eixo que era composto pela Alemanha e Itália. No final do ano 1941, ano de seu nascimento, o Japão atacou Pearl Harbor, a principal base naval dos EUA no pacífico. A partir disso, a vida de Miyazaki e sua família foi caracterizada por grandes peregrinações por conta dos bombardeios que atingiam as áreas em que eles moravam. Tais acontecimentos marcaram sua vida, tanto que em 2003, ele não compareceu ao Oscar para receber o prêmio de melhor animação para “A viagem de Chihiro”, em protesto pelo bombardeio dos EUA ao Iraque.

Em 1985 aos 44 anos, Miyazaki se tornou cofundador do *Studio Ghibli*. A primeira animação produzida no estúdio foi *Castelo no céu*, em 1986, que misturava elementos da arquitetura grega e mineração.

“A viagem de Chihiro” completa neste ano de 2021 exatos 20 anos de lançamento e foi o filme que confirmou o nome de Miyazaki e o *Studio Ghibli* tanto no mercado japonês quanto no ocidental. A obra ganhou o prêmio da academia japonesa como filme do ano; em 2002, conquistou Urso de Ouro no festival de Berlim, além, claro, do Oscar de melhor animação, concorrendo na categoria com outros grandes sucessos como “A Era do Gelo”, “Lilo & Stitch”, “Spitirit, o Corcel Indomável” e “Planeta do tesouro”. Mas ganhou muitos outros prêmios.

Alguns detalhes tornam a produção peculiar. Miyazaki dispôs recursos computadorizados para a elaboração de sua animação e seus desenhos foram feitos à mão. Em uma entrevista que Miyazaki concedeu em 2002 para o crítico de cinema Roger Ebert, o roteirista fala dos aspectos de produção que ele utiliza em seus filmes:

Miyazaki, who is suspicious of computers, personally draws thousands of frames by hand. “We take [handmade] cell animation and digitize it in order to enrich the visual look, but everything starts with the human hand drawing. And the color standard is dictated by the background. We don’t make up a color on the computer. Without creating those rigid standards we’ll just be caught up in the whirlpool of computerization.”¹

Embora o termo *anime* designe qualquer animação, ele tem sido usado no mundo ocidental caracteristicamente para nomear as animações japonesas que se apresentam um tanto diferentes das animações ocidentais. Enquanto estas mostram de forma bem definida a ideia do bem e do mal através de seus personagens, o *anime* apresenta uma ambiguidade moral. Outra característica marcante dos *animes* é o uso do silêncio sem o recurso musical tantas vezes usado nas animações ocidentais. Mas outros elementos definem a animação japonesa, quer nos traços físicos dos personagens, quer no que diz respeito às suas características psicológicas, sempre intensas.

“A viagem de Chihiro” é uma animação classificada como aventura e fantasia e é entendido, dentro da categorização mercadológica japonesa como um *Shoujo* (ou *Shojo*), como *Kare Kano*, *Love Hina*, *Angel Sanctuary*, *Sailor Moone Sakura Card Captors*, segundo explicam Brito e Gushiken (2011):

Shoujo (ou shojo): gênero direcionado a meninas jovens e adolescentes. O enredo dessas produções frisam o romance, o drama, a beleza e o desenvolvimento dos sentimentos dos personagens, envolto, muitas vezes, por um clima onírico ou mágico. Um subgênero bastante conhecido do shoujo é o mahoushoujo, ou garotas mágicas, que ganham super poderes e passam a proteger a Terra. O personagem central no shoujo é a garota, e a trama se desenvolve em torno dos seus sentimentos, seu amor, suas amizades e o seu amadurecimento. Alguns shoujo também abordam, coadjuvadamente, temas como o incesto, a subjugação ou o homossexualismo, mas permanecendo na esfera do romântico. (BRITO; GUSHIKEN, 2011)

De fato, Miyazaki teve a ideia do filme ao perceber que até então não tinha se dedicado a construir uma personagem heroica feminina para as garotas na faixa dos 10 anos, uma heroína na qual as crianças pudes-

¹ Disponível em: <https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>.

sem se inspirar. Decidiu que iria fundamentar sua protagonista na filha de um dos seus amigos, o produtor Seiji Okuda.²

O filme nos transporta para um universo mágico em que vamos acompanhar a jornada de Chihiro Ogino, uma menina de 10 anos que está se mudando com seus pais para uma nova cidade. Como todo processo de mudança física, esta cena primeira mostra a ansiedade e frustração da pequena personagem que reluta a viver este momento novo de sua vida.

No caminho, seu pai decide pegar um atalho e eles acabam chegando em um túnel que leva para uma cidade aparentemente abandonada. Seus pais são enfeitiçados, de forma que se tornam incapazes de dar conta de suas ações. À medida que vai anoitecendo, criaturas místicas e espíritos vão aparecendo em todo o lugar e Chihiro se vê presa naquele mundo mágico. Agora a protagonista precisa encontrar um meio de ajudar seus pais e voltarem todos para o mundo real.

Ironicamente, para tentar voltar para casa com seus pais, Chihiro precisará criar elos com este lugar mágico, através de relações empregatícias, já que humanos são hostilizados neste mundo, sendo necessário que sejam úteis. O único ser que pode empregá-la é a feiticeira que domina o lugar, a bruxa Yubaba. A jovem, então, lhe suplica a oportunidade de emprego, sendo acolhida pela feiticeira que lhe faz assinar um contrato de trabalho.

Após assinar o contrato de trabalho, a feiticeira *Yubaba* apossa-se do nome da pequena Chihiro e lhe confere outra identidade com um nome menor, passando a chamar-se Sen.

Os dois nomes, Chihiro e Sen, são próximos. Tanto a primeira sílaba do nome da menina, quanto o segundo nome dado pela feiticeira têm o mesmo significado: mil. Mas, apesar desta aparente semelhança, a mudança evidencia a transformação que se processa na personagem e o perigo que se prenuncia ao assumir esta segunda identidade.

A nova identidade é necessária para mostrar a diferença, daquilo que ela era para aquilo que ela não é mais. Claramente, esta mudança é uma afirmação de poder da feiticeira. A assinatura do contrato é um ponto chave na leitura da obra. A personagem menina não tem outra saída, senão submeter-se a essa relação. É uma questão de sobrevivência

² Disponível em: <https://studioghibli.com.br/diretores-studioghibli/hayao-miyazaki/>.

e sua única esperança de libertação. Yubaba detém o poder naquele mundo fantástico e a ela cabe definir as representações.

A identidade e a diferença são estreitamente dependentes da representação. É por meio da representação, assim compreendida, que a identidade e a diferença adquirem sentido. É por meio da representação que, por assim dizer, a identidade e a diferença passam a existir. Representar significa, neste caso, dizer: “essa é a identidade”, “a identidade é isso”. É também por meio da representação que a identidade e a diferença se ligam a sistemas de poder. Quem tem o poder de representar tem o poder de definir e determinar a identidade. (SILVA, p. 91)

Este conflito já era apresentado no título original da animação, que pode ser traduzido como “O desaparecimento de Sen e Chihiro” (“Sento Chihiro no Kamikakushi”). Visivelmente se percebe que o nome diminui, como se transformasse em um apelido. De Chihiro passa a Chi, no caso, Sen. Essa diminuição do nome sugere um desaparecimento de Chihiro em favor de Sen.

Não estranhamente este desaparecimento ou tentativa de anulação do indivíduo ou de sua diminuição se faz a partir da assinatura do contrato de trabalho. Uma crítica clara ao capitalismo e suas relações de trabalho que têm o potencial de transformar o indivíduo – e diminuí-lo. Como se vê na animação, o contrato de trabalho não passa de um engodo, já que a real intenção é apoderar-se do indivíduo, que é obrigado a esquecer sua identidade original e assumir outra. Não há, de fato, uma relação de trabalho, mas uma dominação que visa controlar o indivíduo e escravizá-lo.

Para Chihiro, e para qualquer outro que tenha chegado àquele mundo, não há opção. E esta é a fala do personagem Haku, um jovem que se torna amigo de Chihiro e que lhe ajuda neste mundo novo. Assim ele diz: “Você não tem escolha se quiser sobreviver aqui.” E lhe orienta a procurar o funcionário da caldeira e lhe pedir trabalho e, se ele recusasse, ela deveria insistir, pois se ela não trabalhar, Yubaba a transformaria em animal.

A questão é que a aceitação deste contrato de trabalho lhe custaria a própria identidade. De Chihiro a Sen. De Sen a nada. Se o contrato de trabalho lhe diminui o nome e, de certa forma, coopera para seu desaparecimento – o desaparecimento de Chihiro –, se ela não aceitar a mudança do nome, não lhe restará mais nada e seu desaparecimento será total.

Mudanças de nome, tanto da literatura como no cinema, evidenciam fases do personagem, marcando posturas diferenciadas e momentos

de vida também diferentes. No caso de Chihiro, a mudança do nome também acompanhará uma mudança em seu personagem. Seu nome diminui, mas, ao contrário, a personagem cresce, apresentando-se mais segura e determinada.

A mudança de identidade também promove outras mudanças na personagem. Ela precisa mudar suas roupas e vestir um uniforme que lhe tornaria efetivamente um empregado/escravo, como outros empregados de mesma categoria. Seu amigo *Haku*, novamente, lhe acode exortando-lhe a não se esquecer de quem era ela, como fica claro no diálogo:

- Pegue isto e esconda. – disse Haku ao entregar as roupas de Chihiro.
- Ah, eu achei que eu tinha perdido. – disse Chihiro.
- Precisa pra chegar em casa. – responde Haku.
- Chihiro ao mexer nas roupas encontra um cartão
- Isto aqui é um cartão de despedida. Chihiro. Chihiro! Ah! É o meu nome.
- Yubaba domina os outros roubando seus nomes. Aqui você é Sen, mas mantenha seu nome em segredo.
- Ela quase roubou meu nome. Quase que eu viro Sen. – diz Chihiro.
- Se ela roubar o seu nome nunca mais vai achar o caminho de casa. Incrível, eu não lembro mais do meu nome. – Informa Haku.
- Do seu nome verdadeiro?
- Isso é estranho, porque eu lembrei do seu, Chihiro.

Chihiro entende, então, a necessidade de manter esta dupla identidade. Seu nome original precisa manter-se em segredo e não pode ser esquecido, porque ela precisa e quer salvar seus pais e voltar para casa. Mas existe também a identidade que precisa assumir neste novo mundo, em especial na casa de banho, onde agora trabalha.

Esta conversa entre os dois personagens evidência que outros personagens da história também vivenciaram situações semelhantes de mudança de nome. Haku, o jovem amigo de Chihiro, ao exortá-la a não esquecer seu nome de nascimento afirma ter esquecido seu nome e, por isso, não seria capaz de sair daquele lugar.

O contrato de trabalho e a mudança de nome são apenas uma etapa nesta nova fase da pequena heroína. Ela ainda causa estranheza por onde passa, porque segundo os personagens da história, ela “cheira mal” e ainda tem forte cheiro de humana. Este odor, no entanto, seria eliminado à medida que ela convivesse e participasse deste mundo mágico.

A importância que os nomes têm na animação de Miyazaki são comparáveis a situações histórias de diversos povos. Palma e Truzzi

(2018) apresentam fenômeno semelhante ao narrar o período brasileiro da escravidão:

A imposição e a apropriação de nomes foram, aliás, questões presentes no processo de escravização desde a captura em solo africano. Os africanos que migraram forçados para a América não foram apenas coisificados e transformados em mercadorias, mas também estavam sujeitos ao poder e à lógica da burocracia montada em torno do seu comércio. O império português, durante a ocupação de parte do território africano, montou uma enorme estrutura burocrática para organizar os seus negócios, com a criação de registros documentais capazes de identificar e controlar o fluxo de cativos para a colônia americana. Infelizmente, poucos deles relatam algo acerca das denominações utilizadas pelos cativos antes da sua captura. Durante o aprisionamento, a comercialização e a travessia do Atlântico ocorre um processo de negação e apagamento do antigo nome. Havia uma carta régia que dizia que todos os escravos capturados, antes de serem embarcados, deveriam ser catequizados e batizados ainda em solo africano, haja vista que a conversão para o cristianismo era um dos pilares da legitimação da escravidão nas monarquias ibéricas. O batismo era oficializado, primeiramente, por meio da atribuição de um bilhete, o qual logo foi substituído pela marca de uma cruz, feita com ferro quente, na pele do escravizado. Nesse batismo, os escravos somente recebiam essa marca, sem nenhuma imposição de nome. Somente na chegada ao Brasil, após ser batizado novamente por um padre, o cativo recebia um nome cristão. (PALMA; TRUZZI (2018))

Como se vê, a mudança do nome era uma estratégia importante que visava consolidar o domínio português, sobre os africanos escravizados, fazendo desaparecer as suas origens. Um processo semelhante ao vivido pela personagem principal de nossa história.

Mas é preciso salientar que não bastaria a simples mudança de nome. O documento assinado é importante para autenticar esta nova identidade. Sendo assim, para não sucumbir ao desaparecimento e à perda de sua identidade original, seria preciso que este documento também fosse anulado.

Mesmo promovendo diversas mudanças neste mundo mágico, conquistando personagens os mais temíveis a seu favor, a jornada desta heroína só se concluirá com a restauração de seu primeiro estado, que seria antes de assinar o contrato, retornando a sua primeira identidade.

Então, é preciso voltar a ser Chihiro. Mas para alcançar sua liberdade – e de seus pais – ela ainda precisará se submeter a uma prova que a feiticeira lhe impõe. Esta será a única forma de anular o contrato assinado e acordado.

A prova imposta, no entanto, é traiçoeira e não parece sinalizar qualquer dica que possa apontar à pequena heroína a resposta correta a oferecer. Neste momento, o que permitirá que Chihiro acerte e possa retomar sua primeira identidade e ter sua vida de volta é o estigma de heroína. Na vida real, nem sempre os personagens alcançam esta sorte.

No instante que ela alcança o êxito na prova, imediatamente o contrato se desfaz e se dissolve na mão da feiticeira. Já não há mais amarras e a liberdade de Chihiro é festejada por todos, inclusive pela própria Yubaba, a feiticeira. Como efeito do ato que coroa a personagem como a heroína da história, a esperança também renasce em outros personagens prenunciando também novos tempos.

Neste momento também se percebe que a história não trata somente da possibilidade do desaparecimento da identidade da personagem, como sugerido pelo título em seu original. O nome da personagem principal agrupa dois vocábulos. Chihiro significa mil (*chi*) e buscar (*hiro*), o que nos reporta às cenas iniciais da animação e a expectativa que a personagem principal vive com a mudança. Este deslocamento, com certeza, obrigará Chihiro a buscar por si mesma e não se deixar desaparecer neste movimento.

Ela consegue retornar, enfim, ao mundo real com seus pais, sem que eles se deem conta de tudo que foi vivido. O tempo para eles continua como se a vivência no mundo mágico não tivesse existido. Mas para a pequena Chihiro Ogino, o tempo não parou e ela conseguiu entender que é possível superar a mudança sem se perder.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRITO, Quise Gonçalves; GUSHIKEN, Yuji. *Animê: o mercado de animações japonesas*. Disponível em: <http://intercom.org.br/papers/regionalis/centrooeste2011/resumos/R27-0378-1.pdf>. Visualizado em: 21/08/2021.

PALMA, Rogerio da; TRUZZI, Oswaldo. Renomear para recomeçar: lógicas Onomásticas no Pós-abolição. *Dados*, vol. 61, núm. 2, 2018. Instituto de Estudos Sociais e Políticos (IESP) da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/218/21858215002/movil/>, visualizado em 21/08/2021.

SLVA, Tomaz Tadeu da (Org). *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Stuart Hill, Kathryn Woodward. 9. ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 2009.

Outra fonte:

A viagem de Chihiro. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toshio Suzuki. Intérpretes: RumiHiragi, MiyuIrino, Mari Natsuki e outros. Roteiro: Hayao Miyazaki. Música: Joe Hisaishi. Tokio: Studio Ghibli, c2001. 1 DVD (124 MIN), Color. Produzido por Studio Ghibli.