UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS ORIENTAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LÍNGUA, LITERATURA E
CULTURA JAPONESA

PRISCILA DE FREITAS MONTAGNANE

NARRATIVA POPULAR JAPONESA:
Conceituação e estrutura dos *mukashi-banashi*

Versão corrigida

São Paulo
2014

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS ORIENTAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LÍNGUA, LITERATURA E
CULTURA JAPONESA

NARRATIVA POPULAR JAPONESA:
Conceituação e estrutura dos *mukashi-banashi*

Versão corrigida

Priscila de Freitas Montagnane

Dissertação
apresentada ao Programa de Pós-Graduação Língua,
Literatura e Cultura Japonesa do Departamento de Letras
Orientais da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências
Humanas da Universidade de São Paulo, para
obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientadora: Profa. Dra. Eliza Atsuko Tashiro Perez

São Paulo

2014

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS ORIENTAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LÍNGUA, LITERATURA E
CULTURA JAPONESA

NARRATIVA POPULAR JAPONESA:
Conceituação e estrutura dos *mukashi-banashi*

Versão corrigida

Priscila de Freitas Montagnane

Dissertação
apresentada ao Programa de Pós-Graduação Língua,
Literatura e Cultura Japonesa do Departamento de Letras
Orientais da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências
Humanas da Universidade de São Paulo, para
obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientadora: Profa. Dra. Eliza Atsuko Tashiro Perez

São Paulo

2014

MONTAGNANE, Priscila de Freitas. **NARRATIVA POPULAR JAPONESA: Conceituação e estrutura dos *mukashi-banashi***. São Paulo, 2014, 132 p. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo.

RESUMO

O presente trabalho propõe-se a entender a conceituação, bem como as principais características, do *mukashi-banashi* japonês, gênero que no ocidente corresponde aos contos folclóricos, por meio da análise dos elementos que o constituem. Examinamos fatores históricos de origem e apogeu dos estudos de *mukashi-banashi* no Japão e também pesquisas do gênero no Brasil. Nosso objetivo foi realizar um levantamento da conceituação do *mukashi-banashi*, sobretudo com base nos trabalhos de pesquisadores japoneses, e, a partir disso, compreender de modo global a definição do gênero. Nossa análise das narrativas selecionadas como *corpus* foi realizada tendo em vista as características sistematizadas principalmente por Kôji Inada (2010), como *keishikiku*, progressão da narrativa e caracterização de personagens, entre outras.

Palavras-chave: *mukashi-banashi*; conceituação; estrutura; contos folclóricos; literatura oral.

MONTAGNANE, Priscila de Freitas. **JAPANESE FOLK NARRATIVE: Concept and structure of *mukashi-banashi*.**

ABSTRACT

This study aims to understand the conceptualization, as well as the main characteristics, of the Japanese *mukashi-banashi*, a genre which in the West corresponds to the folktales, by analyzing the elements that constitute it. Through the historical factors' analysis, it was examined the origin and the apogee of the *mukashi-banashi's* studies in Japan and researches of this genre in Brazil. Our goal was to survey the conceptualization of *mukashi-banashi* mainly based on the work of Japanese researchers and, from that, to understand holistically the genre's definition. Our analysis of the narratives selected as *corpus* was done in view of the characteristics systematized mainly by Kôji Inada (2010), such as *keishikiku*, narrative's progression, and characters' characterization, among others.

Keywords: *mukashi-banashi*; conceptualization; structure; folktales; oral literature.

Aos meus amores, Ralfi, marido amado que
jamais esquecerei, e Miguel, filho fruto de um
grande amor.

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, Profa. Dra. Eliza Atsuko Tashiro Perez, que sempre me incentivou e apoiou para a conclusão do presente trabalho.

À minha família e aos meus amigos que foram a força para eu prosseguir neste caminho, encantador, mas por vezes desolador, que é a vida.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	08
<u>Capítulo 1</u> : Acerca do <i>Mukashi-Banashi</i>	14
1.1 Definição do Gênero <i>Mukashi-Banashi</i>	14
1.2 Cronologia: quando surge, desenvolve, apogeu dos estudos do <i>mukashi-banashi</i> e situação atual	18
1.3 Algumas características mais presentes.....	25
1.4 Os <i>mukashi-banashi</i> escolhidos.....	28
<u>Capítulo 2</u> : Apresentação dos principais pesquisadores de <i>mukashi-banashi</i> e sua classificação.....	32
2.1 Kunio Yanagita.....	33
2.2 Keigo Seki.....	34
2.3 Kôji Inada.....	35
2.4 Os tipos de <i>mukashi-banashi</i>	36
<u>Capítulo 3</u> : Características dos <i>Mukashi-Banashi</i> , segundo Inada (2010).....	40
3.1 <i>Keishikiku</i>	40
3.2 Progressão da narrativa.....	43
3.3 Personagens tipo.....	45

3.4. Repetição.....	47
3.5 Do número três.....	48
3.6 Repetição de advérbios (onomatopeia).....	50
3.7 Encontro de tudo.....	55
 <u>Capítulo 4: Análise do <i>Mukashi-Banashi</i></u>	57
4.1 <i>Toshi sadame</i> (A atribuição das idades).....	58
4.2 <i>Hanasaka jiji</i> (O velhinho que fazia florescer árvores).....	64
4.3 <i>Kaeru fukô</i> (O Sapo infeliz).....	77
4.4 <i>Sarukani gassen</i> (A batalha entre o macaco e o caranguejo).....	84
4.5 <i>Okashiha doku</i> (Doce é veneno).....	90
4.6 <i>Tonarino hana</i> (A flor do vizinho).....	95
4.7 <i>Hanashi banashi</i>	99
4.8 <i>Shimai hanashi</i> (História final).....	104
 Considerações Finais.....	108
 Referências Bibliográficas.....	118
 Bibliografia.....	121
 Anexos.....	122

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS ORIENTAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LÍNGUA, LITERATURA E
CULTURA JAPONESA

NARRATIVA POPULAR JAPONESA:
Conceituação e estrutura dos *mukashi-banashi*

Versão corrigida

Priscila de Freitas Montagnane

Dissertação
apresentada ao Programa de Pós-Graduação Língua,
Literatura e Cultura Japonesa do Departamento de Letras
Orientais da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências
Humanas da Universidade de São Paulo, para
obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientadora: Profa. Dra. Eliza Atsuko Tashiro Perez

São Paulo

2014

INTRODUÇÃO

O *mukashi-banashi* japonês tem sido objeto de estudo de muitas áreas, como psicologia, literatura. O objetivo aqui foi estudá-lo também sob o ponto de vista linguístico, além das características que a compõem, como progressão da narrativa e as personagens tipo, abrindo assim novos horizontes de interpretação para as mesmas.

Em nossa atuação docente no contexto de ensino e aprendizagem de japonês como língua estrangeira, notamos o interesse de muitos alunos em estudar este gênero literário. Assim, consideramos a viável pesquisa de um material que proporcione a novos estudantes o conhecimento de um eixo teórico de estudiosos japoneses a fim de propiciar ao público discente uma visão geral, a partir da qual possam então lançar-se à pesquisa mais específica sobre o tema.

Outro fator que impulsionou nosso interesse pela pesquisa do tema foi a constatação de que os *mukashi-banashi* são bastante presentes no cotidiano dos japoneses, por meio por programas de televisão, como *Manga nihon no mukashi-banashi*¹, do canal japonês TBS, que é transmitido a mais de 20 anos. Além disso, no Japão há a cultura de reuniões em edifícios públicos regionais para se contar estas narrativas (INADA, 2010, p. 228). No tocante a pesquisas acadêmicas sobre o tema, no Japão grande parte dos trabalhos realizados tem intuito de definir e caracterizar o gênero. No Brasil, as pesquisas realizadas até o momento sobre o *mukashi-banashi* ainda não colocaram em evidência o fato de que esse termo, criado por volta do início do século XX, é relativamente novo, e por isso, entendemos que seja de suma importância reiterar e discutir a sua conceituação e caracterização.

¹ Os *mukashi banashi* do Japão

Convém lembrar que se contavam histórias muito antes do surgimento da escrita e, mesmo depois de sua criação, as narrativas contadas pelos mais velhos aos jovens continuaram na tradição oral, paralelamente. Essa literatura oral passou a ser pesquisada e analisada de forma científica a partir do final do século XIX e início do século XX, período em que foi criado o termo *mukashi-banashi* que passou a denominar essa literatura oral, quando ocorreu a tentativa de registrá-la em forma de escrita nesse período.

Além do entretenimento, há outras razões para que tais histórias surgissem como um gênero literário. As influências ocidentais motivaram o nascimento do *mukashi-banashi*, iniciando-se com publicação dos contos de fadas dos irmãos Grimm, que tiveram grande repercussão e influência em todo o mundo, inclusive no Japão. A produção alemã deu origem a outras escolas, como a finlandesa, cujos primeiros representantes foram Kaarle Krohn (1863-1933) e Antti Aarne (1867-1925). Desenvolveram um roteiro para estudos dos contos folclóricos chamado sistema AT-número (também conhecido como sistema AaTh) frequentemente usado hoje. Neste sistema a categorização dos contos está dividida em Animal Tales, Fairy Tales, Religious Tales, Realistic Tales, Tales of the Stupid Ogre, Jokes and Anecdotes, and Formula Tales. Nessa linha de estudos folclóricos, estudiosos como Kunio Yanagita (1875-1962), e Kôji Inada (1925-2008), o primeiro como precursor e criador do termo *mukashi-banashi*, e o segundo como pesquisador que deu continuidade aos trabalhos do primeiro, defenderam que *mukashi-banashi* é um gênero único, japonês, e tentaram, por meio de exaustivas pesquisas de categorização e estruturação, conceituá-lo. Desta forma, no presente trabalho a tentativa de conceituação e estruturação foi baseada principalmente na perspectiva de Kunio Yanagita (1982) e Kôji Inada (2010), com destaque para este último, cujos métodos de estruturação

optamos por utilizar, por serem os mais atuais e também por terem sido mais amplamente publicados.

As narrativas que compõem o *corpus* do presente trabalho se encontram em dois volumes nas coleções *Nihon no mukashi-banashi* (*Mukashi-banashi* japoneses) e foram compiladas por Inada (2004, 2005). Nosso critério de seleção foi apresentar uma análise de textos conhecidos no Brasil como Hanasaka *jiji* (O velhinho que fazia florescer árvores) e *Saru kani gassen* (A batalha entre o macaco e o caranguejo) quanto por aqueles pouco conhecidos. Assim como também, selecionar textos das quatro categorias existentes de *mukashi-banashi* para assim evidenciarmos que embora se tratem de narrativas que possuem diferenças, a estrutura em geral é parecida, e todas são inseridas no mesmo gênero, o *mukashi-banashi*.

No capítulo um, “Dados históricos acerca do *mukashi-banashi*”, objetivamos apresentar a origem do termo *mukashi-banashi* e sua definição segundo teóricos japoneses. Contextualizamos também os seus aspectos históricos, percorrendo desde de seu surgimento, como se desenvolveu, apogeu dos estudos sobre o gênero e pesquisas no Brasil. Procedemos também a uma exposição das características mais frequentes do gênero e a uma apresentação sobre as narrativas escolhidas para o *corpus* de análise.

No capítulo dois, “Apresentação dos principais pesquisadores de *mukashi-banashi* e sua classificação”, pretendemos apresentar os principais autores e seus trabalhos, ilustrando como desenvolveram seus trabalhos sobre *mukashi-banashi*, apontando dados sobre o surgimento de suas pesquisas. Oferecendo também um levantamento sobre os principais trabalhos e como que contribuíram para o entendimento do gênero no Japão. Neste segundo capítulo, fazemos também a apresentação dos tipos de *mukashi-banashi*, baseada principalmente nas teorias de

Yanagita (1982) e Inada (2010), com o objetivo de elucidarmos o processo pelo qual a divisão das narrativas *mukashi-banashi* foi elaborado traçando paralelo com teorias ocidentais como de Vladimir I. Propp (2006).

No terceiro capítulo, “Características dos *Mukashi-Banashi*, segundo Inada (2010)”, tratamos do aspecto estrutural do *mukashi-banashi* e expomos as suas características segundo a teoria de Inada (2010). Dispostas na forma de item são apresentadas as definições e as funções que cada característica possui. Acrescentamos algumas características além da consideração sobre as mesmas de Inada, de acordo com teorias ocidentais que complementassem a explicação de suas funções.

No capítulo quatro, “**Análise do *Mukashi-Banashi***”, apresentamos análise das narrativas escolhidas, em um total de oito, sendo apresentadas duas de cada tipo, *mukashi-gatari* (narrativas antigas), *doubutsu mukashi-banashi* (contos sobre animais), *warai-banashi* (contos cômicos), *keishiki-banashi* (contos-fórmula), com o objetivo de evidenciar as características que se sobressaem em cada tipo existente de *mukashi-banashi*. E, a partir dos dados analisados, depreendermos a estrutura global das narrativas do gênero. Oferecemos uma tradução para o português das narrativas que compõem o *corpus*, e, ao fim de cada narrativa apresentamos sua tendo como base as características destacadas no capítulo três.

Por fim, nas “Considerações finais”, retomamos as características do *mukashi-banashi* realizando uma análise no conjunto das narrativas, em que expomos e refletimos sobre suas funções nos *mukashi-banashi* de forma global. Também pontuamos as considerações sobre a conceituação do gênero e discutimos como as características definem ou não os *mukashi-banashi*.

Buscamos nas obras de Kunio Yanagita, de Keigo Seki (1899-1990) e de Kôji Inada os elementos para a definição de *mukashi-banashi*. Paralelamente, consultamos as bibliografias ocidental-europeia para conhecer as teorias sobre os contos folclóricos, para complementar as informações das literaturas em língua japonesa: André Jolles, Bruno Bettheleim (1903-1990), Marie-Louise Von Franz (1915-1998), Vladimir I. Propp (1895-1970). Traçamos paralelos entre as teorias japonesa e ocidental (europeia e também americana), procurando entender como elas se complementavam e, para nós, como possibilitaria encontrar a melhor definição para *mukashi-banashi*.

Uma vez verificado que o termo *mukashi-banashi* foi uma criação de Yanagita e que foi por ele definido como um gênero literário, buscamos os dados contextuais que motivaram Yanagita estabelecer de uma ciência denominada Minzokugaku, em fins do século XIX e início do XX. Como toda área de especialidade que se formou nos primeiros anos após a reabertura do Japão ao intercâmbio com o ocidente, as influências europeias e norte-americanas foram grandes. Como a nova ciência, Minzokugaku, não foi diferente. No que diz respeito particularmente aos *mukashi-banashi*, tiveram grande repercussão os trabalhos dos irmãos Grimm que compilaram e publicaram inúmeros contos de fadas, cujas pesquisas deram origem

Comparamos as teorias de *mukashi-banashi* desenvolvidas por Kunio Yanagita, Keigo Seki e Kôji Inada com intuito de compreendermos a evolução dos estudos desse tipo de narrativa e também de sua conceituação. Para esta pesquisa optamos por utilizar os métodos de Kôji Inada por serem os mais atuais e devido ao fato de terem sido mais amplamente publicados.

Dentre os estudos sobre *mukashi-banashi* feitos por Inada, pesquisamos com maior profundidade a classificação dos tipos de *mukashi-banashi* e as características marcantes da narrativa de cada tipo. Para melhor entendimento disso, optamos pela análise, em duas narrativas de cada tipo selecionadas, das citadas características que fazem uma narrativa ser classificada como *mukashi-banashi*. O critério de seleção das narrativas foi, em primeiro lugar, que fossem dois *mukashi-banashi* para cada tipo. Outro critério foi o de que o conjunto de *mukashi-banashi* fosse constituído tanto de narrativas conhecidas no Brasil – porque se tornaram histórias infantis, difundidas em livros e desenhos animados, ou porque foram traduzidas – quanto por aquelas pouco conhecidas. Exemplos de *mukashi-banashi* conhecidos no Brasil são Hanasaka jiji (O velhinho que fazia florescer árvores) e Saru kani gassen (A batalha entre o macaco e o caranguejo). São narrativas que pertencem aos tipos *mukashi-gatari* (narrativas antigas) e *doubutsu mukashi-banashi* (contos sobre animais). Os *mukashi-banashi* pouco conhecidos no Brasil pertencem aos tipos *warai-banashi* (contos cômicos) e *keishiki-banashi* (contos-fórmulas).

Nas considerações finais, apresentamos uma interpretação global das estruturas e textos analisados e uma breve exposição do que concluímos que sejam uma conceituação geral do *mukashi-banashi* como gênero textual da literatura oral e popular do Japão.

Capítulo 1: Acerca do *mukashi-banashi*

Neste capítulo serão apresentados definição, contexto histórico e situação atual acerca do *mukashi-banashi*.

Primeiramente, apresentaremos alguns dados contextuais do início das pesquisas sobre o gênero, destacando seus principais pesquisadores e a origem do termo *mukashi-banashi*. Nossas considerações são pautadas principalmente a partir das ideias do precursor dos estudos do gênero no Japão, Kunio Yanagita, e pelo teórico Kôji Inada.

O interesse pelos contos folclóricos japoneses surgiu no Japão com a preocupação de resgatar a cultura nacional e definir o *mukashi-banashi* como gênero no final do século XIX.

No Brasil os estudos sobre *mukashi-banashi* ainda são escassos. Como trabalho científico foi estudado e se tornou tema para os trabalhos de mestrado (1999) e doutorado (2011) da professora Marcia Hitomi Namekata.

1.1 Definição do gênero *mukashi-banashi*

Para os japoneses e seus descendentes, como também para aqueles que têm algum conhecimento sobre a cultura japonesa, o termo *mukashi-banashi*, em geral é muito conhecido. Mesmo hoje em dia no Japão essas narrativas são veiculadas por meio de programas de televisão no formato de desenho infantil. Também existem os livros voltados para o público infantil, assim como coletâneas voltadas aos adultos e aos estudiosos do tema.

Ao perguntar aos japoneses, ou a seus descendentes no Brasil, o que seria *mukashi-banashi*, provavelmente a resposta natural seria ouvir a tradução direta do próprio termo, ou seja, “narrativas antigas”, pois “*mukashi*” significa “antigamente” e “*hanashi*”, narrativa. Há uma verdade na tradução. Os *mukashi-banashi* realmente são narrativas antigas que foram transmitidas oralmente através do tempo, por muitas gerações, até passarem a ser literatura escrita.

No entanto, o significado do termo vai além do sentido de narrativas antigas; o *mukashi-banashi* é um gênero literário que possui uma história e características peculiares, e pertence ao âmbito dos estudos folclóricos no Japão chamado *Minzokugaku*. O *minzokugaku* foi criado pelo grande pesquisador da cultura japonesa Kunio Yanagita (INADA, 2010). Yanagita pesquisou todas as áreas do folclore japonês: costumes, roupas, festivais, moradia, religião – ou seja, os aspectos culturais e também os linguísticos.

Quando ouvimos a palavra *mukashi-banashi*, temos a impressão de que ela sempre fez parte do léxico da língua japonesa. No entanto, este termo é relativamente jovem. Seu criador foi o próprio Yanagita, que baseou-se no fato de que quando os narradores começavam contar suas histórias folclóricas diferenciavam-nas em dois tipos: as que eram iniciadas pela palavra *mukashi* ou antigamente², e as que entravam de forma direta na narração, sem um indicativo de tempo ou qualquer outra palavra determinada. Para as primeiras histórias os narradores deram o nome de *mukashi* e às segundas, *hanashi*. Desta forma, Yanagita reuniu os dois tipos de narrativas em um só termo e criou o termo científico da área de *Minzokugaku*, hoje popularizado e muito conhecido: *mukashi-banashi* (INADA, 2004, p. 419).

²Original em japonês: むかし

Como foi dito no início, o significado do termo *mukashi-banashi* não se resume a narrativas antigas somente, como seu nome sugere. Na verdade, o termo faz referência ao gênero *mukashi-banashi*, gênero este que é uma narrativa curta e que possui forma fixa. A forma fixa a que o autor se refere possui três características principais quanto à estrutura, que serão apresentadas no item três deste capítulo.

Em *Nihon Minzokugaku Nyûmon* (1982)³, diz que *mukashi-banashi* não é a simples referência a narrativas antigas. Yanagita assinala o *mukashi-banashi* como mais um gênero da literatura oral, assim como as lendas, as canções folclóricas etc.

Na verdade, o *mukashi-banashi* é composto por contos folclóricos (INADA, 2010, p. 240), que tem sua origem na tradição oral e não tem data precisa de seu início. Em coletâneas de *mukashi-banashi* podemos encontrar características do conto de fadas, do chiste e da fábula, dependendo da categoria em que a narrativa estiver inserida, fato que poderemos confirmar no capítulo três, por meio da análise das narrativas selecionadas.

Mesmo entre autores japoneses que defendem que o *mukashi-banashi* é um gênero próprio que difere das lendas, mitos ou *sekenbanashi*⁴, acabam por vezes chamando-o de *setsuwa*⁵, como quando Yanagita na tentativa de defini-lo, afirma:

Quando me refiro a *mukashi-banashi* aqui não se trata simplesmente de histórias de antigamente. Trata-se de um tipo de literatura oral, é uma narrativa curta que possui uma forma fixa,

³ Original em japonês: 日本民俗学入門. Em português: Introdução ao Folclore Japonês

⁴ Em inglês há a tradução *gossip*, o ponto em comum *mukashi-banashi* é por também de tratar de uma narrativa que transmitida em prosa oralmente; o que os diferencia é que o *sekenbanashi* não precisa ter uma forma fixa e também seu conteúdo não precisa ser obrigatoriamente ficcional. Os narradores algumas vezes contam de forma livre acontecimentos que ocorreram à sua volta de forma livre. Hoje em dia essas narrativas estão sendo chamadas de contos folclóricos contemporâneos ou *gendai minwa*, em japonês, e lendas urbanas. (INADA, 2010, p. 240)

⁵ O conceito de definição varia conforme a área de pesquisa, mas de uma forma geral, podemos dizer, que *setsuwa* indica um termo geral para definir narrativas em prosa independentemente de serem orais ou escritas. (INADA, 2010.p.241)

como as canções folclóricas, narrativas. A denominação *mukashi-banashi* também originou-se da expressão inicial dessas narrativas, e tem uma faceta de literatura de anotação, é um *setsuwa* iniciado por uma frase inicial como *mukashi-mukashi*, *imaha mukashi*, ou ainda, *tonto mukashi* (YANAGITA, 1982, p.349, tradução nossa).

Da mesma forma, Inada, ao definir *mukashi-banashi* usa o termo *setsuwa*: “Como definir *mukashi-banashi*? Que tipo de histórias são? São *setsuwa* orais de origem popular (*minwa*)⁶” (INADA, 2005, p.418, tradução nossa)

Porém, em outra passagem, Inada afirma que erroneamente passaram a usar o termo *minwa* como sinônimo de *mukashi-banashi*. A confusão ocorreu depois da segunda guerra mundial, quando, de uma forma geral, juntaram-se os termos *mukashi-banashi* e *densetsu* (lenda), atribuindo a ambos o sentido de histórias do povo ou *minkan no setsuwa*, em japonês. Por isso, o termo *minwa* frequentemente é usado como sinônimo de *mukashi-banashi*. (INADA, 2010)

Finalmente, Inada passa a definir *mukashi-banashi* como uma narrativa em prosa que contém um sistema de estrutura definido, em que um narrador transmite uma história em forma oral a um ouvinte, e são narrativas que nasceram e foram transmitidas dentro do cotidiano popular. (INADA, 2010, p. 240)

Inada, na obra em que nos baseamos nesta pesquisa, já não utiliza o termo *setsuwa* para definir o gênero *mukashi-banashi*, e sim o termo *monogatari* (narrativa)⁸. Podemos notar que, com o desenvolvimento de sua pesquisa, Inada aprimorou o conceito de *mukashi-banashi*. A definição que possuímos hoje aponta a narrativas contadas em prosa e que nasceram dentro do cotidiano do povo. Inada (2010) usa até o termo em inglês “*folktale*” para nomear *mukashi-banashi*.

⁶ Setsuwa que nasceu e se propagou em meio ao povo. (*koujien*)

⁷ Original em japonês: 昔話とは、どのような話をいうのでしょうか。それは、同じように民間の口承説話（民話）とされる。

⁸ Em japonês: 物語

Assim, baseando-se na forma em que foi criada a expressão *mukashi-banashi*, que são a de dois tipos: de histórias contadas pelos anciãos às crianças nos vilarejos – uma que se inicia com a expressão “*mukashi, mukashi*” (antigamente, corresponde ao “era uma vez” das histórias ocidentais); a outra história que se inicia sem uma palavra/expressão específica, fato observado por Yanagita –, e pelas pesquisas desse pesquisador e também de Inada, chegamos a uma definição de *mukashi-banashi*. Em suma, tratam-se de histórias que nasceram e foram transmitidas em meio ao povo, e são contos folclóricos japoneses, e não apenas narrativas antigas como algumas traduções diretas para a língua portuguesa do termo sugeriram até hoje.

1.2 Cronologia: nascimento, desenvolvimento, situação atual e apogeu dos estudos do *mukashi banashi*.

O *mukashi-banashi* nasceu das histórias contadas em vilarejos que falavam sobre causos regionais e acontecimentos das vilas onde morava um povoado. E também algumas têm sua origem em narrativas que vieram do exterior, difundidas por mambembes que as ouviam e iam contando em vários lugares onde realizavam suas apresentações. Há ainda as que foram introduzidas por meio de livros de viajantes estrangeiros, que depois eram contadas e se espalhavam por todo o Japão (INADA, 2008). Por esta razão as pessoas, de uma forma geral, têm a impressão que o termo *mukashi-banashi* sempre existiu. Na verdade as narrativas contadas ao lado da lareira para crianças são muito antigas e datam do período em que não existia escrita no Japão. Contudo o termo *mukashi-banashi* como gênero literário é mais recente, como foi dito anteriormente.

Inada (2010), ao verificar a genealogia do *mukashi-banashi* do Japão, detectou duas origens dos *mukashi-banashi*, que são as narrativas que tiveram sua gênese no Japão e foram transmitidos pelo povo e os contos que vieram do exterior e foram adaptadas ao estilo japonês.

As histórias que são consideradas como *mukashi-banashi* da antiguidade do povo japonês são baseadas em acontecimentos históricos, como a primeira vez que o ser humano começa a utilizar o fogo, as mudanças gerais do cotidiano da antiguidade, o início do cultivo de grãos, e ainda, a produção de cerâmica que vem do processo de transformação do período da pedra lascada etc.

Seguindo os estudos genealógicos de Inada (2010), também é apontada outra origem para os *mukashi-banashi*. Na antiguidade por volta do século VII, quando o budismo foi introduzido no Japão se disseminam os sutras que, grosso modo, são os ensinamentos dos preceitos budistas, havendo neles *mukashi-banashi* de origem indiana: “...os monges japoneses usavam-nos (os sutras) nas pregações, e o povo japonês teve seu coração roubado pelo estilo novo e diferente”. (INADA 2010, p.16, tradução nossa)

Na Idade Média, os missionários cristãos que desembarcaram no Japão para a propagação da religião cristã traduziram para o japonês as fábulas de Isopo que tem origem grega, mas que também acabaram se propagando por meio oral e se tornando *mukashi-banashi*.

No início da idade moderna, foram levadas outras fábulas de Isopo pelos europeus para o Japão, com outros animais.

Por meio da expansão da escrita e de obras, muitas obras estrangeiras foram introduzidas e incorporadas na cultura japonesa e, conseqüentemente, ao *mukashi-banashi*.

Não é possível determinar, mas, com certeza, o número de narrativas que foi introduzido do exterior e foi transmitido boca a boca e incorporado, com as devidas adaptações, ao *mukashi-banashi* japonês é bem maior do que os que foi transmitido pela escrita. Isso porque o contato que existia com culturas estrangeiras, através do contato entre línguas utilizadas para o comércio, foi um exercício longo e contínuo de povos estrangeiros que contavam as suas histórias. Na verdade não é possível mais distinguir quais são os contos japoneses e quais foram introduzidos e incluídos de forma adaptada no Japão (INADA, 2010).

Ao se estudar a história da pesquisa dos *mukashi-banashi* no Japão, tomamos conhecimento de que o primeiro pesquisador do assunto é o literato do período Edo, Masumi Sugae (1754-1829). Seu diário literário ***Sugae Masumi Yûranki*** (Diário de excursão de Massami Sugae)⁹, que se trata da reunião de três diários sobre seus estudos de transmissão oral, vida no campo e folclore escritos em uma viagem pela região nordeste. Nele há muitos *mukashi-banashi* que apresentam a paisagem dessa região assim como os costumes cotidianos. Nesta obra evidencia-se o forte interesse de Sugae pelo cenário social de transmissão do *mukashi-banashi*, e por isso é possível considerá-lo pioneiro nas pesquisas dos *mukashi-banashi*.

Outro autor que trata desse gênero é Bin Ueda (1874-1916), conhecido como tradutor e poeta do período Meiji. Ele dividiu as narrativas em duas categorias:

1) O *otogibanashi* ¹⁰, que são narrativas cuja finalidade era o entretenimento;

⁹ Título original em japonês: 菅江真澄遊覧記, tradução nossa.

¹⁰ Este termo originalmente significava as histórias que eram contadas a noite para recreação, lazer. Durante o período chamado *Senkoku*, de guerras (1477-1582), os criados dos senhores feudais que tinham a função de contar histórias eram chamados de *otogi* ou *otogishu*. No período Meiji por meio de Sasami Iwaya, este termo passou a ser usado para indicar narrativas infantis que possuíam como modelo a literatura oral e contos populares. No período Taishô (1912-1926), foi definido como

2) A mitologia e a lenda, que são histórias em que se acredita como real o conteúdo da narrativa no momento da transmissão.

A denominação *otogibanashi* (histórias para diversão) utilizada por Ueda é alterada depois para *mukashi-banashi* por Yanagita Kunio, mas a metodologia de divisão de Ueda é mantida da mesma forma, ou seja a finalidade do *mukashi-banashi* é o entretenimento, e se tratam de narrativas que são produtos da imaginação, fictícias.

Bin Ueda considerou o *otogibanashi* como relíquia da sociedade primitiva, e explicou que é um material importante e de muito interesse que nos revela o sistema social, os hábitos antigos, as ideias, a fé, história da idade mitológica. Acreditou que esse estudo esclarecesse o sistema social, a fé etc. dos povos primitivos e da antiguidade. Esta opinião do Ueda continua sendo seguida por Kunio Yanagita e os pesquisadores posteriores (INADA, 2010, p. 43).

Logo após Bin Ueda surge Yanagita como grande pesquisador do gênero, como foi exposto na definição de *mukashi-banashi*, criador do termo. O interesse em pesquisar as lendas e *mukashi-banashi* de Yanagita foi cultivado por influência da literatura do romantismo europeu que teve início na metade da década 1910 e seguiu até os anos 1920, e que tinha como base o nacionalismo, por isso a busca das narrativas nacionais e, conseqüentemente esse movimento de voltar-se para a pesquisa da própria cultura. Yanagita recebeu grande influência do poeta romântico alemão Heinrich Heine.

literatura infantil na revista *Akai Tori* (pássaro vermelho) em 1916. Atualmente conversa ainda o significado de literatura infantil do período Meiji, mas também tem o sentido de narrativas fictícias e narrativas populares.

A obra ***Exílio dos Deuses*** (1853)¹¹, de Heine tentou resgatar a identidade do povo alemão no mundo dos deuses da antiguidade, que foram expulsos pela igreja cristã. Foi a partir desta obra que Yanagita teve a ideia que podia restaurar a identidade do povo japonês do fim século XIX, que estava influenciado pela cultura europeia e pela modernidade ocidental (INADA, 2010, p. 44).

Nos anos 40 a transmissão do *mukashi-banashi* antes da segunda guerra dava sinal de decadência. Yanagita, preocupado com essa realidade, saiu a campo para conseguir um material que preservasse a transmissão oral exatamente como foi narrada e que ainda resguardasse a origem do povo japonês. Então começou uma pesquisa em cada lugar do Japão que tivesse potencial para haver essas histórias e reuniu muitas que culminaram em várias obras escritas por Yanagita como coletâneas de *mukashi-banashi* ou livros teóricos sobre estudos folclóricos e *mukashi-banashi*.

Depois da guerra a tradição oral foi perdendo popularidade e, essa situação fomentou a busca por narradores mais idosos que ainda cultivassem a cultura das transmissões orais de *mukashi-banashi* japonês. Os pesquisadores e alunos de folclore desse período se envolveram na pesquisa de *mukashi-banashi* visitando cada lugar onde poderiam encontrar esses narradores organizadamente. Se somando a isto nos anos 50 se popularizaram os gravadores de fita, e isso incitou ainda mais as pesquisas nessa área pois gravando as narrativas, a coleta de material ficaria mais fácil assim como a sua transcrição.

Como resultado, foram publicados de uma única vez muitas coletâneas de *mukashi-banashi* e se tornou um período de *boom* dessas pesquisas. Todavia essas coletâneas não podiam ser consideradas como material científico, visto que as

¹¹ Original em japonês: 流刑の神々

narrativas de muitas coletâneas foram revisadas literariamente de acordo com o gosto do compilador (INADA, 2010, p. 46-47).

Assim verificamos que a pesquisa dos contos populares data do século XVIII, contudo o enfoque dessa pesquisa era o estudo da tradição cultural e os costumes inseridos nas narrativas, narrativas estas que primeiramente foram denominadas *minnwa* (contos populares)¹²; posteriormente foram denominadas *otoguibanashi* (contos/histórias de diversão) até chegar ao termo *mukashi-banashi*.

Seguiu sendo pesquisado por Koji Inada, que ampliou o material que já existia assim como contribuiu com estudos genealógicos para tentar definir a origem; todavia, Inada manteve o termo *mukashi-banashi* que se cristalizou na sociedade japonesa.

Situação atual e pesquisas no Brasil

As pesquisas sobre *mukashi-banashi* no Brasil ainda não são amplas. Temos alguns trabalhos de iniciação científica, porém o trabalho de destaque na área é a da professora Marcia Hitomi Namekata que trabalhou com o tema em seus trabalhos de mestrado e doutorado e atualmente são os únicos que tratam do tema no país. Em seus trabalhos a professora Márcia também frisa o número reduzido de pesquisas sobre o tema no Brasil.

A dissertação de mestrado tem como tema “Os mukashi -banashi da literatura japonesa: análise de sua evolução no universo japonês” defendido na Universidade de São Paulo em 1999. Teve por objetivo verificar a transformação de

¹² 民話

seus enredos ao longo da história desde versões originais até aquelas que perfazem a forma como são apresentadas atualmente sob o prisma da literatura infantil.

O título da sua tese de doutorado é “Os *mukashi-banashi* da literatura japonesa: uma análise do feminino e do casamento entre seres diferentes no contexto dos contos do Japão antigo. O’ objetivo de sua tese era encontrar uma teoria que explique a estrutura narrativa do *mukashi-banashi* acerca dos *irui kon’in* (casamento do humano com animais). A base teórica usada é a de E. M. Meletinski. O foco de sua tese é análise literária especificamente dos contos que tratam de casamento entre seres diferentes e uma análise do feminino nesses mesmos contos.

Namekata (2011) trata da definição do *mukashi-banashi* na parte 4 do capítulo II de sua tese. Nela ela discorre brevemente sobre o maior estudioso do gênero, Yanagita Kunio, e ainda cita outros estudiosos do tema como Seki Keigo. Explica também a influência do sistema de tipos de contos Aarne-Thompson que influenciou tanto Yanagita como Seki, o sistema de pesquisas de contos folclóricos japoneses em seus métodos de pesquisa.

Na parte da definição enquadra o *mukashi-banashi* como um gênero amplo e complexo e o define como sendo *minwa* japonês que traduzindo, grosso modo, seria contos do povo, já que *min* se refere a povo, *wa*, contos, ou seja contos folclóricos. Comenta sobre a definição de *mukashi-banashi* de Yanagita, que considera sucinta e fragmentada e por esta razão difícil de ser avaliado. Ainda destaca que os estudos de pesquisadores japoneses se concentram na forma e na estrutura das narrativas.

Concordamos com o fato de que os pesquisadores japoneses de *mukashi-banashi* apresentarem teorias concisas sobre o gênero, mas consideramos relevante apresentar essas teorias e trabalhar com elas. Em razão de servir de base para

estudos que poderão ser aprofundados futuramente a partir da visão dos principais pesquisadores japoneses sobre conceituação e estrutura do *mukashi-banashi*.

1.3 Algumas características mais frequentes

Primeiramente serão destacadas as características indicadas por Yanagita (1982), por ser o precursor dos estudos dentro do gênero *mukashi-banashi*, passando posteriormente para o estudo das características definidas por Inada (2010) que perceberemos que preservava o trabalho do primeiro autor porém com algumas pequenas modificações.

Yanagita (1982) afirma que ao se referir a *mukashi-banashi* não está fazendo uma referência ao significado literal do termo, ou seja, narrativas de antigamente, mas na verdade ao gênero literário propriamente, que tem por característica serem narrativas curtas e que possuem estrutura narrativa.

A primeira característica de estrutura são as formas fixas que iniciam a narrativa, geralmente aparecem duas vezes e a finalidade da repetição é enfatizar a frase inicial indicando que se trata de um tempo muito, muito distante. Porém esta forma não é completamente fixa, pois podem ocorrer ainda variações regionais, mudando a forma mas conservando sempre o mesmo significado.

A segunda característica é a frase de encerramento que também sempre estará presente. Esta tem um pouco mais de liberdade para variações, pode ser a mais conhecida que é “*medetashi, medetashi*”; outra recorrente é “*oshimai*”, que significa fim. Porém estas não são as únicas formas de se encerrar um *mukashi-banashi*. As variações regionais também estão presentes nas frases de

encerramento, mas o importante é que ela sempre exista e deixe claro que se trata do fim, sempre passar a ideia de fim.

A terceira característica é a estrutura da narração, a cada fim de frase ou oração, são adicionadas expressões como *gena*, *souna*, *to iu*, os quais significam “ouvi dizer”, “parece que foi assim”, “conta-se assim”. Por meio destas palavras o narrador evidencia não poder comprovar se é verdade ou não o conteúdo da narrativa. Outra função para as expressões *gena*, *souna...* é a de proteger o interlocutor para que ele não acredite que o conteúdo da narrativa é real. (YANAGITA, 1982, p. 349-350)

Inada (2010), ao analisar o *mukashi-banashi* divide as suas características em dois grupos: as características de estrutura e as estilísticas.

As características estruturais são muito parecidas com as propostas por Yanagita: as frases que iniciam e encerram as narrativas. Inada também acredita que estas expressões são a base para o gênero, que seriam como a moldura de uma tela de pintura a óleo, onde a tela são as narrativas e as expressões, a moldura da tela (INADA, 2010). Também se refere ao fato de as expressões se apresentarem com variações linguísticas regionais. Diferente de Yanagita que considera as expressões iniciais e as finais como características distintas, Inada as une em um mesmo conjunto que define em japonês como *keishikiku* que, traduzido, significa expressões fixas.

O desenvolvimento da narrativa também é citado pelo primeiro pesquisador, porém Inada explica como se dá este desenvolvimento: não há tempo ou espaço definido, apresentação nas duas ou três primeiras frases do tempo, espaço e personagens principais, além da ausência de descrição física do espaço e personagens. E também ausência de descrição psicológica das personagens.

A terceira característica estrutural dos *mukashi-banashi* são as personagens tipos, que são gerais e representam categorias e, como dito anteriormente, não possuem descrição psicológica. A quarta característica trata-se da repetição de palavras e ações nas narrativas não há o uso de pronomes, por exemplo, desta forma a cada nova frase, repete-se por exemplo o “nome” da personagem que introduz um diálogo. E também é comum a repetição de estruturas que indicam transmissão como “gena”, “souna”, para indicar que o fato não é uma história pessoal do narrador, assim como confere um ritmo oral à narrativa.

A quinta característica consiste na presença constante do número três, seja por meio do número de personagens, ou as várias tentativas em uma prova, ou mesmo elemento que não são tão claros em um primeiro momento, mas que com um olhar mais atento nos revela a presença do número três. O sexto elemento é a repetição de advérbios, em particular das onomatopeias. E o último elemento é o encontro de tudo característica referente ao caráter maravilhoso do *mukashi-banashi*, ou seja, um mundo onde seres e situações inusitadas, como cachorros falantes ou nascimentos mágicos, são comuns.

Quanto a características estilísticas, Inada se refere ao à preferência por tratar de temas abstratos nas narrativas, assim como revelar a o ideal da essência humana, este último refere-se ao fato de que no *mukashi-banashi* o mais importante é o que faz a personagem, quais são suas atitudes, qual sua essência; por isso Inada afirma que revelar o ideal da essência humana é uma das características estilísticas do *mukashi-banashi* (INADA, 2010, p. 210-216).

Comparando as duas teorias, de Yanagita e de Inada, temos um maior aprofundamento na teoria de Inada, posto que enquanto Yanagita destacou apenas três características do *mukashi-banashi*, o segundo apontou mais quatro e ainda

dividiu os tipos em quatro e não apenas dois como o primeiro. Apesar das modificações fica claro que Inada apenas deu continuidade e ampliou as pesquisas do precursor Yanagita, conservando a sua base. Inada não afirma que *mukashi-banashi* seja *setsuwa* como Yanagita. Inada especifica a nomenclatura dos *keishikiku*, formado de *hottanku* e *ketsumatsuku*. Afirma que a importância dos *keishikiku* está no fato de eles definirem o gênero, apesar de admitir que em alguns tipos como *waraibanashi* (narrativas cômicas) e *doubutsubanashi* (narrativas de animais) poder não existir o *hottanku* e essas narrativas ainda assim continuarem sendo classificadas como *mukashi-banashi*. Já Yanagita, na própria tentativa de definição dos gêneros, define como sendo um tipo de *setsuwa*.

1.4 Os *mukashi-banashi* escolhidos

Os *mukashi-banashi* que constituem o *corpus* de análise do presente trabalho estão classificadas segundo os tipos apresentados em Inada (2005), que são *mukashi gatari*, *doubutsu mukashi-banashi*, *warai banashi* e *keishiki banashi*, totalizando, assim, oito narrativas. O intuito da seleção consiste em, a partir das narrativas de cada tipo, analisar as características do gênero *mukashi-banashi* como um todo, verificando qual característica sobressai em cada tipo, entendendo que o gênero *mukashi-banashi*, apesar de ser único, é formado por narrativas que possuem estruturas diversas entre si. Visto que as características definidas por Inada (2005) estão presentes ou ausentes de acordo com o tipo a que a narrativa pertence, as características propostas por Inada não estão obrigatoriamente presentes todas em todos os *mukashi-banashi*.

Incluimos histórias bem conhecidas na cultura japonesa, como “O velhinho que fazia florescer árvores” e a “Briga entre o macaco e o caranguejo”, mas também outras não conhecidas do grande público.

Ao se utilizar as narrativas mais conhecidas, objetivou-se aplicar as características citadas por Inada e poder compreender melhor a estrutura dos *mukashi-banashi* “clássicos”. E a seleção de narrativas menos conhecidas teve por objetivo, primeiramente, apresentar novas histórias, como também detectar que as características do *mukashi-banashi* estão muito mais presentes nas narrativas conhecidas do público, aquelas que podemos dizer “clássicas”, aquelas que compõem os livros infantis japoneses ou que foram transformadas em desenhos animados. Esses, em geral, pertencem ao tipo *mukashigatari*, que são em maior número, e aos do tipo *doubutsu mukashi-banashi*. Tais estão menos presentes nos *mukashi-banashi* menos conhecidos do grande público que, em geral, são do tipo *warai banashi* e *keishiki banashi* que possuem um número bem menor de narrativas.

As duas primeiras narrativas selecionadas foram “A atribuição das idades” e o “Velho que fazia florescer árvores”. Ambas dos tipos *mukashi gatari*. A primeira é menos conhecida e a segunda muito famosa para o público japonês.

A narrativa “A atribuição das idades”, coletada na província de Kagoshima narra como foi decidido o tempo de vida sobretudo do ser humano. É mais comum nessa província e transmitida na região de Hondo. Corresponde ao tipo Aarne-Thompson 828. Também encontrada com o título de ***Ningen to dôbutsuno jumyô wo saichôsei*** (A reorganização do tempo de vida dos animais e do homem)¹³. Este tipo de narrativa é muito difundida em vários países: como exemplos temos “O homem, o cachorro o boi e o cavalo” das fábulas de Isopo número 139, “Vida” dos

¹³ Original em japonês: 人間と動物の寿命を再調整

contos dos irmãos Grimm número 176, e mesmo atualmente é possível encontrar várias traduções no Japão (INADA, 2005, p. 26).

“O velho que fazia florescer flores” é uma narrativa amplamente conhecida no Japão, e é da província de Shimane. Por volta do período moderno se espalhou por todo o Japão. É mais difundida na região norte e possui a função de mostrar o sobrenatural por meio da vida e morte do protagonista, um cachorro que veio trazido pelas correntezas de um rio. A sua alma fica presente no pilão e nas cinzas em que se transforma seu corpo. Desta forma é uma narrativa que possui um motivo antigo, mas em obra literária aparece apenas na obra **Gantokiji**¹⁴. Na Coreia e China também existem narrativas que se assemelham a esta, cuja personagem é um cachorro que trabalha na lavoura, e que tem como motivo a disputa entre irmãos. Esta é provavelmente uma narrativa que se originou entre os povos que cultivam arroz do leste asiático (INADA, 2005, p. 378).

Na narrativa “O Sapo infeliz” desde o início o filho já tem o nome de sapo, porém a versão que é mais difundida em todo território japonês é sobre um filho ingrato que, depois da morte reencarna na forma de um sapo e, quando chove, relembra das atitudes que tinha em sua vida anterior se arrepende e chora. Na obra “Yuyozatsuso”, da China, há duas narrativas semelhantes a esta. No Japão dentre a coletânea de anedotas existe a narrativa “chya no komoti”. Também há narrativas orais semelhantes na Coreia. E ainda na narrativa Nasreddin Hoca, da Turquia, a personagem principal como a da narrativa do “O filho infeliz” é “do contra”, é sempre avesso a tudo. O narrador do Japão fez com que a história fosse a vida passada do animal (INADA, 2005, p. 23).

¹⁴ Original em japonês: 含餵記事

A narrativa cômica “Doce é veneno” é muito difundida na região de Hondo. Podemos ver narrativas semelhantes a esta na Coreia onde as personagens são do mesmo tipo, e também na China e Vietnã. No Punjab, da Índia, a história é sobre um marido que come e bebe uma geleia e uma bebida que se diz envenenada por sua esposa, que é muito brava (INADA, 2005, p.106).

Nas narrativas do tipo *keishikibanashi* as duas que foram selecionadas no presente trabalho são narrativas representantes desse tipo, e foram transmitidas na região de Hondo. São narrativas que ajudam o contador/narrador escapar habilmente das crianças quando essas pedem insistentemente para que lhe conte uma outra história (INADA, 2005, p. 373; p.376).

CAPÍTULO 2: Apresentação dos principais pesquisadores de *mukashi-banashi* e sua classificação

O primeiro pesquisador que apresentamos é Kunio Yanagita, precursor de pesquisas do gênero *mukashi-banashi* e grande idealizador do movimento folclorista no Japão; fundador do *Minzokugaku* no Japão, área da ciência que estuda o folclore. Realizou estudos sobre os costumes japoneses, roupas, comidas, festivais, agricultura, língua, contos folclóricos etc. Seu trabalho tornou-se base para pesquisas sobre o folclore japonês. Coletou narrativas folclóricas e publicou a obra *Nihon Mukashi-Banashi Meii* (Conceituação do *Mukashi-banashi*, 1948), onde apresenta e explica algumas estruturas narrativas do *mukashi-banashi* e classifica-o em tipos, seguindo o padrão Aarne-Thompson.

Keigo Seki, discípulo de Yanagita, deu continuidade às pesquisas iniciadas por seu mestre, elaborando uma grande coleção sobre os *mukashi-banashi* japoneses, *Nihon mukashi-banashi shûsei* (Coletânea de *Mukashi-banashi* do Japão, 1950-58), é composta por seis volumes. Seki também segue a classificação de tipos de *mukashi-banashi* proposta por Yanagita, porém divide em quatro tipos e não apenas dois como havia feito Yanagita.

Koji Inada outro grande pesquisador do *mukashi-banashi* japonês, baseou suas pesquisas nos trabalhos realizados pelos dois primeiros, e possui aproximadamente 60 mil narrativas pesquisadas. Publicou coletâneas de *mukashi-banashi*, organizadas em *Nihon Mukashi-banashi Tsûkan* (Visão geral dos *mukashi-banashi*, 1988), além de dicionários sobre o gênero. Classificou as narrativas em categorias e subcategorias, usando também a forma index, como Aarne-Thompson.

Por possuir obra mais completa e recente sobre *mukashi-banashi*, sua teoria foi base para a realização do presente trabalho.

2.1 Kunio Yanagita

Kunio Yanagita (1875-1962), sem dúvida, é o maior pesquisador do gênero *mukashi-banashi*, porquanto foi o primeiro que o pesquisou academicamente. Kunio Yanagita estudou literatura da cidade de Toono, Província de Iwate; foi funcionário público da administração agrícola na juventude e formou-se em antropologia.

Como antropólogo realizou uma grande pesquisa sobre os costumes e as narrativas populares japonesas. Foi em meio a essas pesquisas das narrativas especificamente que criou o termo *mukashi-banashi*.

O interesse para com as lendas e *mukashi-banashi* de Yanagita foi cultivado por influência da literatura do romantismo europeu com a qual teve contato no início de meados da década de 1910 e seguiu até os anos 20.

Yanagita propôs uma categorização dos *mukashi-banashi* baseada no sistema Aarne-Thompson.

O pesquisador finlandês Antti Aarne iniciou um sistema de classificação por meio de um método histórico-geográfico de comparação folclórica cujo resultado foi publicado pela primeira vez em 1910. O norte-americano folclorista Stith Thompson, ao traduzir o sistema de classificação de Aarne em 1928, ampliou o seu escopo, e com sua segunda adição ao catálogo Aarne em 1961 o sistema de classificação ficou conhecido Aarne-Thompson. Trata-se de um sistema AT-número (também conhecido como sistema AaTh) frequentemente usado hoje. Neste sistema a categorização dos contos está dividida em Animal Tales, Fairy Tales, Religious Tales,

Realistic Tales, Tales of the Stupid Ogre, Jokes and Anecdotes, and Formula Tales. Deste tipos, Yanagita adotou os contos de animais, os contos engraçados e os contos primitivos. Posteriormente Koji Inada fez o mesmo.

2.2 Keigo Seki

Outro grande pesquisador de *mukashi-banashi* que deixou uma obra de inestimável valor foi Keigo Seki (1899-1990). Discípulo de Yanagita, iniciou desde cedo as pesquisas dos *mukashi-banashi*. Com o tempo se separou de Yanagita e continuou suas pesquisas em nível internacional. A coleção **Nihon mukashi-banashi shûsei** (Coletânea de Mukashi-banashi do Japão, 1950-58), feita por Seki, é composta por seis volumes e também segue a classificação de tipos de mukashi-banashi de Stith Thompson e Antti Aarne, dividindo o *mukashibanashi* em 4 grandes categorias:

- narrativas de animais,
- *mukashi-banashi* verdadeiros,
- narrativas engraçadas, e
- *mukashi-banashi* fórmula¹⁵

Ainda divide em subcategorias e ao todo a classificação totaliza 642 tipos. Esta é uma obra que se tornou sistema de índice onde está especificado o tipo de cada *mukashi-banashi* e desta forma abriu a possibilidade de pesquisas comparadas de *mukashi-banashi* de várias culturas. Posteriormente, Seki aumentou o material e concluiu, entre os anos 1978 a 1980, os doze volumes do *Nihon Mukashi-banashi*

¹⁵ Original em japonês respectivamente: 動物物語、本格昔話、笑い話、形式譚.

Taisei (Grande coletânea de *mukashi-banashi* japoneses). Ao mesmo tempo apresentou ainda outras obras *Mukashi-banashi no Rekishi* (História do *mukashi-banashi*, 1966), *Nihon no mukashi-banashi hikaku kenkyu josetu* (Pesquisas sobre *mukashi-banashi* – Introdução, 1976), ao mesmo tempo que apresentou teorias e métodos para pesquisa comparativa do *mukashi-banashi*.

2.3 Kôji Inada

Koji Inada (1925-2008), pesquisador cuja obra é base para a presente pesquisa, é também literato. Foi nomeado várias vezes professor de universidades privadas como a Universidade Feminina de Quioto e Universidade Feminina Baika. Foi professor honorário da Universidade Feminina de Kyoto. Especialista em folclore e literatura japonesa, dedicou-se à pesquisa e à coleta de narrativas japonesas, especificamente dos *mukashi-banashi*. Em mais de 40 anos de pesquisa tornou-se especialista em *mukashi-banashi* e possui um material de aproximadamente 60 mil narrativas pesquisadas. O resultado desse trabalho é a coletânea composta de trinta e um volumes intitulada *Nihon Mukashi-banashi Tsûkan* (Visão geral das narrativas antigas do Japão).

A obra “*Nihon Mukashibanashi Tsûkan*”, a maior obra do autor segue a tipologia de index AT, o sistema Aarne-Thompson, possuindo a abreviação IT, sistema index Tipo. Nesta obra foi coletado um material de aproximadamente 60 mil narrativas, que foram divididas em quatro categorias: *mukashigatari*, *mukashi-banashi* engraçado, *mukashi-banashi* de animais, *mukashi-banashi* de formula, dentre os quais existem 1221 subcategorias.

2.4 Os tipos de *mukashi-banashi*

Os estudos sobre contos folclóricos na Europa tiveram início na segunda metade do século XIX e continuou até a primeira metade do século XX, e ficou conhecido por um grupo de pesquisadores chamados de escola finlandesa, estes se esforçaram extenuantemente para realizar uma classificação sobre os tipos num index.

O trabalho que se sobressaiu e ficou conhecido em todo mundo, servindo de base para estudos posteriores, foi a obra **The Types of the Folktale** (Os tipos de contos folclóricos, 1961), de Aarne e Thompson, cuja a abreviação aqui usada é “AT”.

Na obra, Aarne e Thompson classificaram os contos folclóricos nos seguintes cinco tipos:

- contos sobre animais,
- contos comuns,
- contos cômicos e de anedotas,
- contos formula e
- outros tipos¹⁶.

Kunio Yanagita classifica em dois tipos:

- *kankei mukashi-banashi*, que são as narrativas que se aproximam dos mitos, e

- *hassei mukashi-banashi*, que são as narrativas que se derivaram de uma parte dos elementos estruturais do *kankei mukashi-banashi*.

¹⁶ Original em inglês: animal tales, ordinary folk-tales, jokes and anecdotes, formula tales, unclassified tales.

Posteriormente foi criado um novo tipo de classificação por Seki Keigo em sua obra **Mukashi-banashi Shûsei**¹⁷ (Coletânea de Mukashi-banashi japoneses), (1950-58), onde dividiu os contos em quatro tipos¹⁸:

- *Dôbutsu monogatari*, ou as narrativas de animais,
- *Honkaku mukashi-banashi*, ou verdadeiro mukashi-banashi,
- *Warai banashi*, ou contos cômicos e
- *Keishiki-tan*, ou contos-fórmula.

E em 1988, surgiu a classificação de Inada Koji, chamada index de tipos, em sua obra *Nihon Mukashi-banashi Tsûkan* (Visão geral dos contos folclóricos japoneses), composto por 28 volumes, onde a classificação ficou dividida em quatro tipos:

- *Mukashi-gatari*, ou narrativas antigas,
- *Doubutsu mukashi-banashi*, ou contos sobre animais,
- *Warai-banashi*, ou contos cômicos e
- *Keishiki-banashi*, ou contos-fórmula.

E mais uma obra que contém a classificação dos tipos de mukashi-banashi baseado no sistema AT, e que tem destaque no Japão, é *Nihon no minkan bungei no wagata, motifu sakuin* (Motivos index dos tipos da literatura popular japonesa, 1971), de Hiroko Ikeda.

A classificação dos tipos é controversa ainda hoje, pois todos os pesquisadores se baseiam no motivo da narrativa. Existem várias visões para definir esse motivo da narrativa que veremos algumas a seguir.

¹⁷ Original em japonês: 『日本昔話集成』

¹⁸ Original em japonês: 動物物語、本格昔話、笑い話、形式譚

Thompson (1966) diz que o motivo seria definido a partir da ação do personagem principal. Propp (1970) defende que o motivo se encontra por meio da visão morfológica do conto e o detecta a partir da função da unidade estrutural, ou seja, o elemento constante do conto. Segundo Propp, o que muda nos contos são os nomes das personagens e, com eles, os atributos das mesmas; o que não muda são suas ações, ou funções. O conto maravilhoso atribui frequentemente ações iguais a personagens diferentes; por mais diferentes que sejam, sempre realizam a mesma ação e isto possibilita estudar os contos a partir das funções das personagens. O que importa no conto maravilhoso é saber o que faz a personagem, pois esta é a sua função:

Os elementos constantes, permanentes, do conto maravilhoso são as funções das personagens, independentemente da maneira pela qual eles as executam. Essas funções formam as partes constituintes básicas dos contos (PROPP, 1970, p. 22).

Inada (1977) entende por motivo a ações e os fatos que ocorrem com as personagens principais.

Por existir visões divergentes de acordo sobre o motivo usaremos para o presente trabalho as ideias motivo e classificação de *mukashi-banashi* de Inada (2010) por entendermos ser a mais recente, reunindo contribuições passadas, e também para seguirmos a visão de um pesquisador japonês sobre as narrativas do Japão.

Assim, veremos a seguir quais são os motivos de cada tipo de *mukashi-banashi* na classificação de Inada (2010):

- *mukashigatari* são as narrativas que se aproximam quanto à forma aos contos de fadas acidentais.

- *Doubutsu mukashi-banashi* são contos de animais que se aproximam das fábulas;

- *Warai-banashi* são contos cômicos. São, como o próprio nome diz, narrativas cuja a característica principal é a comicidade;

- *Keishiki-banashi* são conto-fórmula, aqueles que não se enquadram em um gênero específico. São anedotas, chistes, e de uma forma geral, são as narrativas em que o narrador inventa alguma brincadeira para fugir de lhe contar uma narrativa, como quando, por exemplo, uma criança que pede para contar uma história.

Capítulo 3: Características dos *Mukashi-Banashi*, segundo Inada (2010)

Neste capítulo recuperamos a descrição das características estruturais dos *mukashi-banashi* segundo Inada (2010), que apresenta sete tipos e suas funções dentro das narrativas, para, posteriormente, aplicá-las nas narrativas selecionadas no *corpus* do trabalho.

3.1. Keishikiku

A primeira característica estrutural do *mukashi-banashi* é o *keishikiku*, denominação japonesa para as expressões que iniciam e encerram as narrativas *mukashi-banashi*. São semelhantes às expressões presentes no início e no fim dos contos de fada ocidentais, como o “Era uma vez” e “Foram felizes para sempre”. As expressões análogas em língua japonesa são “*mukashi-mukashi*” e “*medetashi-medetashi*”, que, respectivamente, significam “há muito tempo” e “foram felizes”.

Essas expressões possuem variações, que podem ser diferenças quanto ao dialeto, ou ainda pequenas mudanças na forma ou na estrutura frasal, introduzindo onomatopeias ou inserindo alguma explicação, antepostas ou pospostas ao vocábulo *mukashi*¹⁹, como por exemplo, “*tonton mukashi attenga*” (INADA, 2005, p. 422). Neste exemplo está presente o regionalismo da região de *Iwafunegun*. Temos ainda a expressão “*mukashi aru tokoro ni*”, na qual não se repete a palavra *mukashi* e se acrescenta mais uma explicação, cuja tradução seria “há muito tempo em um certo lugar”. Por esta razão há uma grande variedade de *keishikiku*. É importante frisar que nas expressões “*mukashi mukashi*” e “*medetashi medetashi*” tanto a palavra *mukashi* quanto o *medetashi* são repetidas duas vezes com o intuito de

¹⁹ Em uma tradução livre pode significar antigamente, ou há muito tempo, dependendo do contexto específico de cada narrativa.

ênfatizar a ideia de um tempo muito distante e de felicidade duradoura respectivamente.

De uma forma geral, os *hottanku*, expressões que iniciam a narrativa, estão presentes e são relativamente rígidos, pois sempre remetem a um tempo no passado.

Além das expressões iniciais temos as expressões finais, ou *shimatsuku*, que nem sempre estão presentes, e possuem um caráter menos rígido, muitas vezes não remetem à ideia de “foram felizes”; algumas vezes usam expressões e verbos no passado para dizer “e assim contam”, ou “assim contaram”, em japonês “*atta souna*”, ou ainda simplesmente com um “fim” “*oshimai*” encerram a narrativa. Existem, ainda, os *shimatsuku* que são como palavras mágicas, como “*topin parari no pu*”, com o efeito de se quebrar um encanto. Classificando as frases finais, de forma geral, temos dois tipos:

1. “E um período prosperou” (*ikki sakaeta*) (significa que a casa do protagonista foi próspera por um período)
2. “Fim” (*oshimai*) existe a linha que finaliza simplesmente a história.

Além disso existem narradores que também adicionam palavras engraçadas para aumentar a diversão das crianças. Na região de Chukoku, sudoeste do Japão, por exemplo, uma forma definida para o encerramento das narrativas é “*sore koppuri*”. Além dessas formas é permitido usar outras, como “Cocô de passarinho”, “olho de peixe”, “folha de konbo”²⁰. Essa brincadeira final é necessária quando entre os ouvintes estão crianças depois de ouvir uma história longa.

²⁰ Original em japonês: とびのくそ、どじょうの目、こんぼの葉。

Mas a função do Keishikiku é maior do que simplesmente tornar alegre o ato de contar ou ouvir histórias. Uma das funções é caracterizar o gênero *mukashi-banashi*. Ao se ouvir “*mukashi, mukashi*”, para os japoneses já é claro a qual tipo de narrativa se refere, pois o “*mukashi*” inicial não remete apenas ao tempo passado, mas também, e principalmente ao próprio gênero *mukashi-banashi* (YANAGITA, 1982, p. 349-350, tradução nossa).

Estas expressões iniciais ainda prepararam o ouvinte para entrar em um mundo fantástico, onde tudo é possível, como por exemplo um menino que nasce de um pêssego, na narrativa bastante conhecida *Momotarou*; animais que falam, objetos inanimados com vida, como os personagens das narrativas “*O velhinho que fazia florescer árvores*”, “*A batalha entre o macaco e o caranguejo*”, etc. (INADA, 2010). Esta característica de distanciar o ouvinte da realidade e levá-lo para um mundo mágico não é uma visão apenas de Inada (2010); podemos observar essa mesma análise em estudos de pesquisadores ocidentais como Marie-Louise Von Franz, que descreve a função das expressões iniciais da seguinte forma:

[...] dividimos a história arquetípica em vários aspectos, começando com a exposição (tempo e lugar). Em contos de fada o lugar e o tempo são sempre evidentes porque eles começam com “Era uma vez” ou algo semelhante, que significa fora de tempo e de espaço – a “terra-de-ninguém” do inconsciente coletivo [...]. Há muitas maneiras poéticas de expressar essa “terra-de-ninguém”, esse tempo de “era uma vez”, que, a partir de M. Eliade, muitos mitólogos chamam de *illud tempus*, que é essa eternidade atemporal de agora e de sempre (1981, p. 48).

Estas expressões trazem em si uma função literária, pois deixam claro que o narrador não está inventando uma história, mas sim recontando algo que já ouviu, recuperando isso por meio das expressões finais (INADA, 2005, p.421).

O *shimatsuku*, também exerce a função algumas vezes de trazer o interlocutor da narrativa de volta ao mundo real. Depois de uma viagem ao fantástico é necessário algo para quebrar o encanto provocado pelo enredo da narrativa.

Há maneiras de encerrar os contos de fada que são chamadas de *rite de sortie* (são aquelas em que se chama o ouvinte para a realidade), porque um conto de fada leva você para longe, para o mundo sonhador da infância, do inconsciente coletivo, onde você não pode ficar. Agora imagine que você mora numa casa de camponeses e permanece no clima dos contos de fada, e então tem de ir à cozinha. Se você não saiu da história, certamente queimará a comida, porque continuará a devanear sobre o príncipe e a princesa. Então a história precisa ser terminada com um “Sim, este é o mundo dos contos de fada, mas nós estamos aqui numa realidade mais amarga. Nós precisamos voltar ao nosso trabalho cotidiano, e não ficarmos sonhando e questionando sobre a história”. É preciso desligar o mundo dos contos de fada (FRANZ, 1981, p. 50).

Mas os *keishikiku* são uma característica tradicional do *mukashi-banashi* do Japão. A época e o lugar onde ocorreu a narrativa não são especificados, possuindo estes a função de levar o ouvinte a um mundo fantástico e trazê-lo de volta ao fim da narração. Além disso, como já foi dito anteriormente, a palavra *mukashi* da expressão “*mukashi, mukashi*” indica que a narrativa se trata de um *mukashi-banashi*, ou seja, que a história é fictícia, outra característica do gênero.

3.2. Progressão da narrativa

A progressão corresponde ao modo como é contada a narrativa. No *mukashi-banashi* é comum não haver lugar específico e também não há estabelecimento de tempo, fato que possibilita ao narrador transferir o lugar livremente, de acordo com o contexto.

Nas primeiras duas ou três frases, são apresentados o tempo, o lugar e as principais personagens. As frases iniciais frequentemente são “há muito tempo em um certo lugar” e “havia um velho e uma velha”. As personagens variam e as mais comuns são um casal.

Em seguida é apresentado o tema da história concisamente e entra na narrativa de forma direta. Por exemplo “*Fukou Kaeru*” (*O Sapo infeliz*), já na terceira frase se apresenta o tema da narrativa: “Dizem que esse menino, era muito “do contra”, se opunha a tudo ”.

Os acontecimentos são interligados em cadeia e a narrativa vai avançando até o fim da história; há a continuidade da ação e inexistem pausas para digressões ou descrição das personagens ou espaço. Como a história avança em uma linha de tempo linear, a ação ocorre no tempo presente da narrativa; a personagem não tem lembrança do passado e não há desvio dos acontecimentos. Esta forma linear de tempo, com ações encadeadas sem desvios, e a ausência de descrições psicológicas, constituem uma ferramenta facilitadora da compreensão da narrativa pelas crianças. Raramente acontece algum desvio da história ou devaneio das personagens e pode-se dizer que não existe descrição psicológica ou de paisagem.

No caso do *Shitakiri suzume* (O pardal de língua cortada), (INADA, 2005, p. 91-93), primeiro é narrado o enredo do velhinho bom e a seguir o enredo da velha ruim que avança copiando o primeiro enredo. A comparação com a maldade da velha para explicitar a bondade do velho é um mecanismo que vem à tona claramente.

3.3. Personagens tipo

As personagens presentes no *mukashi-banashi* podem ser consideradas personagens tipos, por vezes também chamadas de planas ou caricatas na crítica literária ocidental. Segundo a definição de Antonio Candido (1987, p. 62), temos as personagens planas,

Na sua forma mais pura, são construídas em torno de uma única ideia ou qualidade; quando há mais de um fator neles, temos o começo de uma curva em direção a esfera.... Tais personagens são facilmente reconhecíveis sempre que surgem; são, em seguida, facilmente lembradas pelo leitor. Permanecem inalteradas no espírito porque não mudam com as circunstâncias. Nunca surpreende. As personagens planas não constituem, em si, realizações tão altas quanto às esféricas e que rendem mais quando cômicas.

Segundo caracteriza Inada (2010), estas personagens: primeiramente representam tipos humanos e são tão caricatas a ponto de expressarem todos os fenômenos que podem acontecer no mundo. Elas são estruturadas a partir de tudo o que pode acontecer na sociedade.

São personagens divididas em tipos: boas ou ruins, ricas ou pobres, inteligentes ou tolas etc. Na verdade, o ser humano comum possui em seu coração tanto a bondade como a maldade. Porém, nas personagens principais do *mukashi-banashi*, não existe meio-termo. No mundo real as pessoas e situações são complexas, com fatos de difícil compreensão, mas esta divisão de personagens para as crianças e pessoas comuns possibilita uma nova perspectiva de enxergar a realidade, por meio das personagens do *mukashi-banashi* (INADA, 2010).

Essa divisão das personagens em boas ou ruins, principalmente nos contos de fadas, gênero presente principalmente nas narrativas do tipo *mukashigatari* se deve ao fato de as crianças ainda não estarem psicologicamente preparadas para

entender que os seres humanos - principalmente aqueles que são seus cuidadores, como os pais, ou avós, ou pessoas com quem possuem um vínculo afetivo -, também possuem um lado mau (BETELHEIM, 1980, p.17-18).

As personagens são definidas desde o título da narrativa de acordo com suas ações. Na narrativa *Saruno matsuge* (*Os cílios do macaco*²¹), por exemplo, o macaco é chamado “lavador de panela” por lavar a panela de um rico, e, por ser pobre bebia o caldo das panelas sujas.

Outra característica das personagens é que são radicais em suas ações, tanto boas como ruins, tomando atitudes extremas, como assassinatos e causando uma forte impressão no ouvinte de forma a torna-las inesquecíveis.

Geralmente as personagens principais são símbolo de algo. Por exemplo, o macaco da narrativa *Saru kani gassen* (A batalha entre o macaco e o caranguejo) e Yamanba²² da narrativa *Umako to yamanba*²³ (O cavalo e a bruxa) simbolizam o roubo do cotidiano, da vida. A morte das personagens no final das narrativas, o que ocorre com o macaco e Yamanba, simbolizam que o mal é punido. Uma personagem cruel, malvada a ponto de cometer um assassinato, e que no final pedisse desculpas e fosse perdoado seria uma mudança que deformaria o *mukashi-banashi*. Este final não satisfaria o desejo do narrador moral e artisticamente também, posto que a estrutura do *mukashi-banashi* está baseada em personagens tipo, ou seja, não mudam de comportamento ou ideia, assim como não poderia indicar um caminho para a criança e dar-lhe um suporte moral (INADA, 2010, p. 209).

A simbologia no *mukashi-banashi* não está presente apenas em seus personagens, mas em todos os elementos que constituem a narrativa possuem a

²¹ Título em japonês: 猿のまつ毛. Tradução nossa.

²² Bruxa lendária que vive no interior da montanha.

²³ Título original em japonês: 馬子と山姥. Tradução nossa

função de representar alguma coisa. O koban²⁴, por exemplo simboliza a fartura; os presentes simbolizam a bondade, gentileza; o senhor feudal simboliza uma alta posição na sociedade.

Um fato que precisa ser destacado é a morte das personagens ruins. O fim destes é sempre narrado de forma leve e concisa, não há derramamento de sangue, na verdade poderia dizer que são como pessoas feitas de papel que morreram.

3.4. A repetição

A repetição é uma característica essencial para o *mukashi-banashi* pois este gênero que sempre foi literatura oral, assim sendo não seria possível como na literatura escrita, reler um trecho que não se entendeu bem. A estrutura menor de todas que se repete são as expressões “sona”, “gena”, “tengano”²⁵ no final de cada frase. São expressões que significam “ouvi dizer”, “parece que foi assim”. Desta forma, a intenção de transmissão de uma narrativa fica claro, segundo Inada. Contudo a função não é apenas a de indicar que o que se conta é algo que se ouviu dizer é também conferir ritmo à narrativa:

As expressões, “sona”, “gena”, “tengano” ao aparecerem repetidas vezes dentro da narrativa são como a pulsação de uma pessoa saudável. Confere um ritmo agradável²⁶ (INADA, 2010, p. 210, tradução nossa).

As palavras repetidas são de extrema importância pois se tornam o núcleo da transmissão, assim como na poesia e na declamação. Pelo fato de repetir várias

²⁴ Moeda utilizada no Japão do ano 1573 até 1867.

²⁵ Em japonês: げな、そうな、てんがのう. São morfemas usados no final da frase com a função de indicar que se “ouviu dizer”.

²⁶ Original em japonês: たびたび出てくるこれらの語が話にまるで健康な人の脈搏のように、快いリズムを与えている。

vezes as mesmas palavras, elas se enraízam na memória da criança e ela pode repetir sozinha posteriormente o que ouviu. A repetição convida o ouvinte a entrar na história e o mantém dentro dela. Pode-se dizer que as palavras que se repetem são a parte do *mukashi-banashi* que se conserva e são a base que o conservou vivo como gênero.

3.5. Do número 3

O número 3 também é uma fórmula importante do *mukashi-banashi*. Como exemplo temos as narrativas *Sannin Kyôdai* (Os três irmãos), *Hebi muko iri* (O noivo cobra), *Saru muko iri* (O noivo macaco)²⁷ em que o número de irmãos é sempre três. Geralmente a filha que se torna noiva do animal, macaco, cobra, é a terceira filha, sendo que as duas primeiras sempre negam e a terceira aceita a proposta de casamento com doçura, e no fim o animal assume a forma humana e a terceira filha alcança a felicidade.

Dentro do ser humano existem as várias possibilidades de uma ação, porém nas narrativas estas possibilidades de um só ser humano acaba sempre dividida entre três personagens, representando assim o fato de todos nós podermos tomar distintas decisões nem sempre acertando na primeira escolha, mas que mesmo assim se persistirmos obteremos êxito no final.

Quando se repete uma ação que falha na primeira vez, e também na segunda vez, e apenas na terceira é que se obtém um bom resultado, isso é uma forma de o narrador envolver o ouvinte e atingir o clímax da narrativa. Na narrativa *Toshi sadame* (A atribuição das idades), Deus tenta por duas vezes atribuir trinta

²⁷ Títulos em japonês respectivamente: 「三人兄弟」 「蛇婿入り」 「猿婿入り」

anos de vida aos dois primeiros animais que atendem ao seu chamado, o cavalo e o cachorro, porém apenas na terceira tentativa obtém sucesso no seu objetivo inicial, e atribuindo ao homem, além dos trinta anos como pretendia inicialmente, também lhe passa os anos retirados do cavalo e macaco, concluindo assim o objetivo inicial que tinha proposto.

Além da visão de Inada (2010) sobre a função do número 3 dentro das narrativas existem outros significados simbólicos para este número que também está presente nas narrativas ocidentais. Três é:

[...] número fundamental do princípio masculino, ao lado do 1 número do divino, e do 2, número do feminino. Como número da plenitude de um todo fechado em si o número 3 aparece muitas vezes em fabulas como número das provas a vencer, e de enigmas a decifrar etc. Na filosofia o trio ou três pessoas tem um papel importante, p. ex., como princípio de intermediação entre pensar e ser ou – segundo Hegel – como princípio do desenvolvimento dialético (tese, antítese, síntese) (BECKER, 1999, p. 282).

Em outros dicionários temos para o número 3 o seguinte simbolismo:

Resolução do conflito colocado pelo dualismo. Hemiciclo: nascimento, zênite, ocaso. Corresponde geometricamente aos três pontos e ao triângulo. Resultante harmônica da ação da unidade sobre os dois. Concerne ao número de princípios e expressa o que é suficiente, o desenvolvimento da unidade em seu próprio interior. Número-ideia do céu e da Trindade (CIRLOT, 1984, p. 413).

O três é um número fundamental universalmente. Exprime uma ordem intelectual e espiritual, em Deus, no cosmo ou no homem. [...] o três de acordo com os chineses, é um número perfeito, a expressão da totalidade, da conclusão: nada lhe pode ser acrescentado. [...] O budismo tem sua expressão perfeita na Joia tripla, ou Triratna (buda, dharma, sanga) [...] nas tradições iranianas, o número 3 aparece geralmente dotado de um caráter mágico-religioso. A presença desse número já pode ser observada na religião do antigo Irã, cuja tripla divisa é: "*Bom pensamento, boa palavra e boa ação*"; esses três *bukht* também são designados como os três salvadores. O mau pensamento, a má palavra e a má ação são atribuídas ao espírito do mal (CHEVALIER, 2002, p. 899).

3.6. Repetições de advérbios (onomatopeia)

Objetivo inicial do uso de onomatopeias no *mukashi-banashi* era descrever em uma só palavra, de forma objetiva, pessoas, objetos, situações, ações e emoções. Também o uso está no fato de a onomatopeia não ser uma expressão comum, insípida, pelo contrário é uma expressão que confere emoção à narração. As utilizadas nas narrativas em geral são formadas por duas ou quatro sílabas proporcionando uma diversão quase musical na narração, e essa musicalidade se torna em um suporte para o narrador e uma força para a transmissão. Os *mukashi-banashi* como sabemos são narrativas que são transmitidas desde os primórdios da sociedade japonesa, as onomatopeias tem a força de ultrapassar os limites do tempo e despertar dentro dos japoneses a cultura enraizada em seu interior (INADA, 2010, p. 214, tradução nossa).

Porém quando nos referimos a onomatopeias no presente trabalho fazemos referência as do Japão que tem um uso muito distinto das do Brasil. As onomatopeias do Brasil e do Japão tem pontos em comum como: a repetição de algum som au-au do cachorro, miau do gato etc. Porém diferente das onomatopeias do ocidente, no Japão elas não só são a tentativa de reprodução de um som, mas representam também sensações ou descrições de situações, de como algo ocorre. No Brasil as onomatopeias seriam aquelas que referentes a audição, no Japão existem também os referentes ao paladar, tato, visão, emoções como por exemplo, “*assari*” referente ao sabor leve, não enjoativo de alimentos; “*zara-zara*” usada para indicar a sensação áspera ao tato; “*kira-kira*” referente ao brilho que se reflete como objetos novos e “*ira-ira*” refere-se a uma irritação.

Para uma maior compreensão citarei algumas definições ocidentais para onomatopeia e posteriormente a definição de onomatopeia segundo a visão japonesa. A primeira definição é:

Chama-se onomatopeia uma unidade léxica criada por imitação de um ruído natural: *tique-taque*, que visa a reproduzir o som do relógio; *cocoricó*, que visa a reproduzir o som do relógio; *cocoricó*, que imita o canto do galo, são onomatopeias (DUBOIS, 1978. p. 442).

A outra definição atenta para a diferença de imitação de um som e onomatopeia tendo assim a seguinte explicação:

Distinguem-se a imitação não linguística (reprodução por um imitador, às vezes perfeita, do canto do galo) e a onomatopeia. Esta se integra no sistema fonológico da língua considerada; todos os fonemas de *cocoricó*, *tique-taque*, *au-au* são portugueses, mesmo se sua disposição difere um pouco das combinações mais frequentes da língua. Além disso a onomatopeia constitui uma unidade linguística suscetível de um funcionamento em língua, marcada por um sistema de distribuição e marcas: dir-se-ão *uns cocoricós*, um *au-au* agressivo (DUBOIS, 1978, p. 442).

Em uma outra definição com um foco literário do uso das onomatopeias temos:

Grego *onomatopeia*, ação de inventar nomes. No plano da gramática e da linguística, a onomatopeia consiste na formação de vocábulos que reproduzem determinados sons ou ruídos, como “tic-tac”, “murmurar”, “zumbir”, “urrar”, “ciciar”, “tilintar”, etc. No plano dos estudos literários, sobretudo referentes a poesia, a onomatopeia diz respeito a combinação de sons e sentidos, vale dizer, a adoção de recursos sonoros a fim de acentuar o significado expresso pelo poema.

Para tanto, os poetas utilizam a reiteração de vogais, bem como de consoantes (Moises, 1974, p. 376).

A importância da definição tanto linguística como literária da onomatopeia está no fato de a onomatopeia da língua japonesa possuir as duas vertentes.

Em japonês não temos um termo para onomatopeia e sim dois: *Giongo* e *Guitaigo*. O primeiro se refere à imitação dos sons, enquanto o segundo à tentativa de, por meio de palavras, descrever sensações, táteis, olfativas, visuais. Para

esclarecer, abaixo temos a definição de onomatopeia segundo o dicionário de onomatopeias japonesas: “Chama-se de *giongo* as palavras que imitam os sons do mundo exterior²⁸” (ASANO, 1990, p. 5, tradução nossa). Na definição, a autora também deixa claro a importância de se distinguir *giongo* de imitação.

Já a definição de *gitaigo*, as onomatopeias que representam estados das coisas, se aproxima da definição vista em termos literários: “Chama-se *gitaigo* palavras que por meio de sons abstratos expressam coisas que não produzem som²⁹” (ASANO, 1990, p.7, tradução nossa). Para exemplificar temos como *giongo* em japonês *wan-wan* para o latido do cachorro, e como exemplo de *gitaigo* *zara-zara* para expressar a sensação áspera ao tato.

Na verdade as onomatopeias japonesas principalmente o *gitaigo*, estabelece uma relação entre a forma e o significado das onomatopeias japonesas. Saussure diz que não existe uma ligação entre o som e a palavra. Por exemplo, a palavra rio não remete ao som do rio. Mas as onomatopeias são palavras especiais. Elas representam o som do objeto que representam por meio de uma palavra ou, no caso do *gitaigo*, representam por meio do som de uma palavra algo que não produz som.

E por que será que existem tantas onomatopeias em japonês quando comparamos esta quantidade com as que existem em português por exemplo? Segundo os linguistas japoneses, seria o fato de existir poucos verbos na língua japonesa. Por exemplo em japonês temos o verbo *naku* para designar vários sons emitidos seja de origem animal, ou da natureza, acrescentando a onomatopeia do objeto do som: por exemplo, cachorro late=*wan wan naku*, o gato mia=*nya nya naku*.

²⁸Original em japonês: 外界の音を写した言葉を擬音語と呼ぶ.

²⁹Original em japonês: 音を立てない物を、音によって抽象的に表す言葉で、これは擬態語と呼ぶ.

Para cada animal há uma onomatopeia e o mesmo verbo enquanto que em português temos os verbos sem onomatopeias como latir, miar, coaxar, etc.

Outra razão para o uso em profusão das onomatopeias na língua japonesa seria,

Os japoneses apreendem a característica, a essência das coisas de uma forma universal. Mais do que demonstrar de forma interpretativa as características, transportam para as palavras a impressão que receberam de uma situação e desta forma que sentiram essa exata sensação em palavra expressam” (ONO,1978, tradução nossa).

No *mukashi-banashi* a repetição da onomatopeia exerce a função de descrever objetivamente, em uma só palavra, pessoas, coisas, assim ~~também~~ como sentimentos. Absolutamente não são expressões insípidas e comuns.

A onomatopeias são em geral de duas ou quatro sílabas que conferem ritmo à narração. Essa repetição faz vir, de forma clara, o estado das coisas à imaginação, por descrever ou indicar o modo de uma ação, condição ou estado de um ser vivo ou mesmo de um objeto, assim como sentimentos, sensações, ultrapassando o tempo, e restando dentro dos corações japoneses o sentimento descrito na narrativa por meio das onomatopeias. Esta diversão musical se torna a força de transmissão e a força que alegra o ouvinte (INADA, 2010, p. 214).

Era preciso este sucinto comentário sobre onomatopeia e a diferença em português e em japonês para que se possa entender a análise da presença das onomatopeias dentro das narrativas japonesas.

A repetição de palavras e ações é uma das maiores características estruturais e estilísticas do *mukashi-banashi* japonês. A primeira pequena parte que se repete são as expressões “*gena*”, “*souna*”, estruturas em japonês que significam que “se ouviu dizer algo”. Desta forma a intenção do uso repetido de tais expressões em cada fim de frase é a de reafirmar para o ouvinte que o que está lhe sendo

contado é uma transmissão de um fato passado e não a invenção ou o fato pessoal do narrador. Uma segunda razão para tal repetição é para conferir um ritmo quase que musical à narrativa.

O fluxo da narrativa depende da repetição das palavras. Por exemplo na narrativa *Hanasaka jiji* (O velhinho que fazia florescer árvores) inicia-se assim: “Há muito tempo, havia um velho e uma velha.”, na frase seguinte temos “O velho ia para montanha cortar grama e a velha ia lavar roupa no rio.” Geralmente em linguagem escrita procura-se evitar a repetição de uma palavra usada na frase anterior, substituindo-a por um pronome, por exemplo; no *mukashi-banashi*, ao contrário, repete-se o substantivo anterior, no caso de palavras, e o verbo no caso de ações. O objetivo dessa repetição é preservar a imagem mental do ouvinte da história, como também facilitar o entendimento do ouvinte que, diferentemente da literatura escrita, a oral não possibilita retomar, ou reler uma passagem que não ficou bem compreendida.

Por meio das repetições da ação é possível quase sentir, ficar claro na imaginação o fato que está ocorrendo na narração para exemplificar este fato. Ainda utilizando a narrativa *Hanasaka jiji* (O velhinho que fazia florescer árvores), temos a passagem em que o cachorro pede insistentemente para seu dono cavar o lugar onde ele está indicando na seguinte passagem “cave aqui, au-au, cave aqui, au-au”. O velho se ~~se~~ recusa a cavar por achar que não teria nada ali, e o cachorro insiste dizendo “cave, cave”. A repetição de palavras assim reforça a sensação da insistência do cachorro, e esta sensação causada no ouvinte é a intenção do uso da repetição de palavras.

Quando o narrador repete um conteúdo que o ouvinte já sabe, para o ouvinte não fica trabalhoso ouvir a história, não precisa assim recorrer a própria

memória para entender o enredo podendo assim concentrar a sua atenção no conteúdo da narrativa.

E desta forma a repetição torna-se suporte para a memorização, possibilitando que o ouvinte possa se tornar narrador e assim preservar e manter os *mukashi-banashi*, além de renovar e fortalecer a experiência vivida na narrativa.

O motivo que alegra o ouvinte é ao mesmo tempo a personagem é um ser que desperta o riso também o faz viver uma experiência do passado nos dias atuais.

3.7. Encontro de tudo

Esta característica se refere à possibilidade de se encontrar com tudo que a imaginação humana permita: com Deuses, animais falantes, objetos com vida, cadáveres etc.

E também situações inusitadas como por exemplo, de apenas uma conversa rápida surgir um casamento. Nascimento, enriquecimento, assassinato, sonhos, tudo que pode acontecer neste mundo aparece no *mukashi-banashi*. O território é muito amplo e cobre todos os aspectos dos acontecimentos da vida humana.

Também não é possível achar irracional o casamento com animais como por exemplo com uma garça. O *mukashi-banashi* é diferente da literatura realista, é um gênero que não descreve a realidade, ele descreve a essência da realidade.

A ideia de espaço e tempo dentro do *mukashi-banashi* é assustadoramente livre. Pode-se chegar aos confins do mundo como na narrativa *Mamako hanashi* (História sobre o enteado) onde ele era transportado até o fim do mundo por meio de um leque mágico deixado pela mãe falecida, ou como em *Urashima Tarou*, uma caixa fazer passar o tempo em um segundo, e em um piscar de olhos ele se tornar

um ancião. Na narrativa *Zakagaeri mizu* (A água do rejuvenescimento) o tempo volta para trás, fazendo rejuvenescer. Pode-se dizer que o narrador de *mukashi-banashi*, pode remover os obstáculos de tempo e espaço direcionando a personagem no tempo e no espaço de acordo com o enredo da narrativa, não relacionando-a com o mundo real.

Capítulo 4: Análise do *Mukashi-Banashi*

Neste capítulo apresentamos a análise dos *mukashi-banashi* segundo a tipologia e características estudadas por Koji Inada. Foram selecionados dois *mukashi-banashi* de cada um dos quatro tipos definidos por Inada, que são:

- *mukashigatari*,
- *doubutsu-mukashibanashi*,
- *warai-banashi* e
- *keishiki-banashi*

Os *mukashi-banashi*, que se encontram em dois volumes em Inada (2004, 2005), foram traduzidos por nós pelo fato de quase não haver traduções em língua portuguesa dessas narrativas e também para facilitar a compreensão da análise pelo leitor brasileiro.

A sequência em que as narrativas aparecem neste trabalho está de acordo com a ordem dos tipos listados acima. Ao fim de cada narrativa será realizada a análise.

TIPO MUKASHIGATARI

4.1 O *mukashi-banashi* A atribuição das idades³⁰, coletado na Província de Kagoshima

Há muito, muito tempo, deus decidiu que atribuiria um tempo de vida, a idade, aos animais. O cavalo muito esperto saiu à frente e então deus lhe disse: - você viverá 30 anos. Porém o cavalo disse:

- Mas é muito tempo pra ser montado e puxar carroça.

Então pediu a deus para diminuir o seu tempo. E no fim recebeu vinte anos.

Em seguida chegou o cachorro, e deus deu-lhe trinta anos de vida. Mas o cachorro também reclamou dizendo:

- o verão nessa terra é muito quente, e o inverno muito frio por isso trinta anos é muito tempo.

E depois de reclamar sobre várias coisas, acabou recebendo dez anos de vida.

Em seguida, quando foi a vez do ser humano deus proclamou que daria trinta anos de vida. Porém o ser humano reclamou que isso era muito pouco e pediu que prolongasse o seu tempo. Assim deus transferiu para o homem os dez anos do cavalo e os vinte do cachorro e desta forma ficou decidido que o ser humano teria sessenta anos de vida.

E foi assim que o homem enquanto jovem nos primeiros trinta anos de vida são anos muito bons, nos dez anos que recebeu do cavalo trabalha como cavalo carregando bagagem. Em seguida, nos anos que recebeu do cachorro a partir dos

³⁰ Em japonês 年定め (INADA 2005, p. 25-26)

quarenta anos e os próximos vinte anos, os verões são quentes os invernos frios, sempre sentindo dificuldade.

Análise de A atribuição das idades

Esta primeira narrativa apresenta quase todas as características destacadas por Inada (2010) que são: a presença de expressões fixas no início da narração, progressão da narrativa, personagens tipo, repetição de palavras e ações, o uso do número 3 e, enfim, o aparecimento de tudo.

A primeira característica presente é a expressão fixa inicial existente na maioria dos *mukashi-banashi* “há muito, muito tempo”, original em japonês “mukashi no mukashi”. Na expressão em japonês é usada a partícula “no”, que na presente situação desempenha a função da preposição “de” da língua portuguesa. Geralmente a fórmula mais usada é “mukashi, mukashi” sem a presença da partícula, porém, ao se inseri-la, teríamos em uma tradução direta para o português, “o antigamente do antigamente”, que nos remete a um passado muito distante.

Na atual narrativa, a história se passa no início dos tempos, onde Deus ainda estaria decidindo o tempo de vida dos seres da terra. Assim a repetição da palavra “mukashi” (antigamente) acrescida da partícula “no” (de) nos remete a este tempo muito distante, ao início dos tempos realmente. O encerramento da narrativa traduzida para o português “e foi assim” (em japonês, ということになったんだ “*to iu koto ni nattan da*”) é a frase que explica como ficou decidida a idade do homem e como se divide sua força física em seu tempo de vida na terra.

Geralmente as frases finais dos *mukashi-banashi* possuem expressões que realmente indicam o fim, o que não acontece na presente narrativa, pois aqui não se

trata do fim de uma história e sim do início de uma condição, da condição do ser humano viver aproximadamente sessenta anos de vida, algo que continua até hoje. Por essa razão não temos uma frase final que tire o ouvinte do mundo da fantasia, mas o verbo なる (tornar-se), que indica que uma nova realidade se formou a partir do debate de Deus com o homem. Desta forma não temos nessa narrativa algo que nos desperte, com a função do *ketsumaku*³¹ no *mukashi-banashi* mas pelo contrário um verbo que nos faça acreditar na veracidade da narrativa, com uma afirmação no final de que se tornou assim.

A segunda característica presente é o desenvolvimento da narrativa. Os fatores que definem esta característica são o tempo e o espaço indefinidos que, às vezes podem estar ausentes. Nas duas ou três primeiras frases faz-se a apresentação do tempo, espaço, e personagens principais. As ações são continuas, encadeadas umas às outras; não há descrição física do espaço e das personagens, assim também em geral não é feita a descrição psicológica das personagens. Desta forma aplicando estes fatores à narrativa, teremos o tempo indefinido como visto anteriormente é distante, longínquo, “há muito, muito tempo atrás”; e em seguida se apresenta o conteúdo da narrativa, ou seja, que Deus decidiu que atribuiria um tempo de vida aos animais.

A próxima frase já se inicia diretamente com a conversa das personagens com Deus. Primeiro o diálogo de Deus com o cavalo, em seguida de Deus com o cachorro e, por fim, de Deus com o Homem. Não há menção ao espaço, característica comum do *mukashi-banashi* que, quando tem um espaço, também não é definido, é genérico.

³¹ Expressões que encerram o *mukashi-banashi* como “*medetashi*, *medetashi*”, “*oshimai*”. Em português corresponde a “foram felizes”, “fim” etc.

A ação ocorre de forma contínua, um fato se encadeia ao outro, o diálogo do cavalo, cachorro e homem com Deus. As ações prosseguem de forma direta, sem pausa.

Primeiramente Deus atribui trinta anos para o cavalo, que recusa o tempo. Logo em seguida já entra na história o cachorro que também nega o tempo de vida que lhe foi concedido. Na sequência Deus conversa com o homem que também recusa o tempo que lhe será atribuído, mas inversamente aos dois primeiros animais, o homem pede mais tempo de vida. Ao lhe ser atribuído o tempo pedido, já entramos no final da narrativa com a explicação da consequência do homem ter pedido para aumentar seu tempo de vida, e chega-se ao fim da narrativa.

Analisando as personagens, como é característica deste gênero, não possuem nada que as particularize: ao contrário, são representantes de sua categoria. Deus, o cavalo, o cachorro e o homem não possuem nenhuma descrição física ou psicológica. Na verdade nesse conto cada personagem representa o seu gênero no mundo atual. Assim o cavalo vive 20 anos. O cachorro dez anos. Que são a média de vida desses animais. E o homem sessenta anos que, podemos dizer, também é a média de vida humana.

Segundo Inada (2010), as personagens do *mukashi-banashi* representam, fenômenos que ocorrem no mundo, ou seja, as personagens da presente narrativa, em especial o homem e sua força durante sua vida. Assim teríamos a simbologia dos animais dentro da narrativa: o cavalo representa a força do homem, a sua juventude, enquanto o cachorro representa as dificuldades, a velhice quando o calor e o frio se tornam sacrifício em uma idade em que o ser humano se torna frágil.

Outra característica que verificamos na narrativa é a repetição de palavras e ações, característica que está muito presente nessa narrativa. A primeira ação que

se repete é Deus atribuir um tempo de vida e a segunda ação é a não aceitação desse tempo. Deus repete ao sempre a ação de trinta anos de vida. E o cavalo, o cachorro e o homem repetem a mesma ação de não aceitar este tempo de vida.

A diferença da ação de recusa do homem está no fato de reivindicar mais tempo de vida do que está lhe sendo atribuído, enquanto os dois primeiros animais reclamam por ser um período longo demais.

Como dito anteriormente a repetição exerce a função de memorização dos pontos cruciais da narrativa. Mas também pela cadência de ritmo que a repetição confere à narrativa, por *mukashi-banashi*, em sua origem, tratar-se de literatura oral. Essa cadência também mantém o ouvinte atento à narrativa e deixa claro quem está realizando as ações.

A repetição do número três se verifica na quantidade de animais: cavalo, cachorro e homem. Em seguida verificamos ser também o número de tentativas de Deus de atribuir os mesmos trinta anos de idade aos animais e obter sucesso apenas na terceira tentativa. Podemos entender que a repetição, por três vezes, de tentar atribuir trinta anos de idade aos animais possui a função de exprimir que uma pessoa pode ter dúvidas frente a uma situação e, ao invés de expor isso claramente divide essa dúvida em três personagens, sendo que na terceira tentativa é a vitoriosa.

Quanto à repetição de palavras, temos os substantivos sendo repetidos, sem uso de pronomes. Por se tratar de literatura oral originalmente, é necessária a repetição para que o ouvinte continue acompanhando a história e entenda na diálogo quem fala e quem responde. Por isso na narrativa sempre se repete a palavra Deus, nomeando a personagem que mais vezes dialoga, visto que conversa com as três outras personagens.

Em cada novo início de diálogo de se retoma a palavra Deus e também a expressão “trinta anos de vida”. Por meio da repetição de palavras e ações existentes na narrativa, se cumpre mais uma função da repetição: a memorização da narrativa, pois o que se repete é que Deus quer atribuir trinta anos de vida. A tentativa é feita por duas vezes e apenas na terceira obtém sucesso. O ouvinte acompanhando essa saga vai memorizando a ordem e principalmente os acontecimentos.

Ainda sobre o número três podemos verificar mais algumas funções dentro da narrativa, o número três põe fim ao conflito colocado pelo dualismo (CIRLOT, 1984, p. 413). O conflito colocado na narrativa é a não aceitação do tempo de vida proposto por Deus, a terceira figura, o homem é a resolução do conflito, posto que o homem além de aceitar o que lhe foi atribuído, ainda recebe mais trinta anos – sendo dez do cavalo e vinte do cachorro – fazendo com que a vontade de deus seja cumprida. O número três para os chineses, os quais os japoneses receberam influência cultural, simboliza a totalidade, a perfeição (CHEVALIER, 2002, p. 899), talvez por esta razão, a idade que Deus queria atribuir aos animais era múltiplo de três, o número trinta.

O princípio da intermediação também proposta pela filosofia que se baseia na tríade tese, antítese e síntese (BECKER, 1999, p. 282), pode ser visualizada no número três aqui proposto. A tese seria a atribuição de trinta anos de vida, a antítese a não aceitação. Sendo que tanto o cavalo como o cachorro justificam o porquê da refutação. A síntese vem na figura do homem que aceita tanta o que Deus atribui quanto aquilo que os animais recusaram.

A última característica presente é o encontro de tudo. Nesta narrativa temos mais esta característica do gênero *mukashi-banashi*, em que podemos encontrar

qualquer coisa que a imaginação permita. Temos o diálogo de Deus, figura abstrata, conversando com um cavalo e um cachorro. Ambos animais além de falarem, possui um raciocínio lógico, argumentam com Deus como se fossem seres humanos.

Como foi dito por Inada (2010) o *mukashi-banashi* não é um gênero realista que tem por objetivo descrever a realidade. Na verdade descreve a essência da realidade, ou seja, na narrativa a essência da realidade é a argumentação, o pensamento lógico imprimido aos animais.

4.2 O *mukashi-banashi* O velhinho que fazia florescer árvores³², coletado na Província de Fukushima

Há muito tempo, havia um velhinho e uma velhinha. O velhinho ia para a montanha cortar grama enquanto a velhinha ia para o rio lavar roupa. Assim, certo dia, do alto do rio veio, trazido pela correnteza, um grande pêssego, e a velhinha chamou o velhinho. E disse:

– Traga uma vara de bambu.

O velhinho a trouxe e finalmente puderam pegar o pêssego. Depois, voltaram para casa e ao cortar o pêssego, nossa, havia um lindo cachorrinho. Este cachorrinho foi alimentado em um *tyawan*³³ e logo já estava do tamanho do próprio *tyawan*. Em seguida foi alimentado em um *don*³⁴ e logo estava do tamanho do *don*, ele logo cresceu. O velhinho disse:

³² Original japonês: 花咲か爺 (INADA, 2005, p. 373-378).

³³ Vasilha japonesa para se tomar chá, comer arroz, tomar caldos etc., usado para alimentos sólidos e/ou líquidos. Não é muito grande.

³⁴ Abreviação de *donburi*, uma vasilha usada para refeição com a mesma forma do *tyawan*, porem seu tamanho é maior, geralmente usado para comer lamen, ou pratos que misturam arroz e carnes.

– Como você já cresceu assim, fique brincando com a velhinha porque eu vou até a montanha cortar lenha.

O cachorrinho latiu:

– Eu também quero ir, au-au.

Por mais que o velhinho tentasse o cachorrinho não ouvia nada do que lhe era dito, e como latia demais au-au, disse:

– Já que é assim, venha – disse o velhinho e o levou. Quando estavam no meio do caminho o cachorrinho disse:

– Cave aqui au-au, cave aqui au-au.

Mesmo o velhinho falando “Se cavar este lugar não tem nada”, o cachorrinho não o ouvia, e como dizia “cave, cave”, ao cavar, nossa, achou um precioso tesouro, eram *koban*³⁵, quimono etc. O velhinho carregou nas costas os tesouros e foi para casa. Em casa junto com a velhinha ela apreciava o quimono, e ele contava o dinheiro. Neste momento chegou a velha vizinha, que veio tão apressadamente que acabou calçando um pé do *zori*³⁶ e outro do *gueta*³⁷.

– O que vocês fizeram para ter tanto quimono e *koban* assim?

– Este cachorro disse, cave aqui au-au, cave aqui. E ao cavar, quem diria, apareceram quimono, *koban*.

– Já que é assim, empreste este cachorro pra mim.

– Não, não empresto. Como este cachorro é um tesouro, não empresto.

– Não fale assim, me empreste logo. A velha vizinha amarrou uma corda no cachorro e o levou arrastado. O velho vizinho levou o cachorrinho para a montanha e perguntava:

³⁵ Moeda utilizada no Japão do ano 1573 até 1867.

³⁶ Sandália tradicional japonesa feita de palha.

³⁷ Tipo de tamanco típico japonês feito de madeira, e na sola possui duas ripas de madeira.

– Eu cavo aqui, eu cavo aqui?

E, como mesmo cavando o cachorro não respondia nada, ao cavar, acabou cavando um cacho de abelhas, e foi muito picado por elas. O velho enquanto resmungava ai, ai, ai, voltava para casa ensopado de sangue. E a velha vizinha, vendo-o, disse:

– O velho está trazendo quimono vermelho e vem cantando.

Pensando não precisar mais das roupas velhas, colocou fogo em tudo, subiu em cima do telhado, batia no bumbum com uma colher e foi esperar o velho. Mas ao ver o velho, viu que não tinha quimono vermelho nenhum e que tinha sido picado por abelhas e estava ensopado de sangue.

O velho, bravo, disse:

– Ah, não vou deixar esse cachorro vivo.

Matou o cachorro e o enterrou na montanha. E onde ele foi enterrado nasceu um pinheiro.

Como o cachorro demorava ser devolvido, o primeiro velhinho – foi pedir:

– Por favor devolva meu cachorrinho.

– Aquele animal! Como ele disse “Cave” eu cavei, e então do lugar surgiu um cacho de abelhas. Eu fiquei com ódio, matei o cachorro e o enterrei na montanha.

– O que que você fez. Você está falando que não vai devolver meu cachorrinho, você à levou a força e depois o matou. Sendo assim me dê esse pinheiro pelo menos.

O velhinho pegou o pinheiro e levou para casa. e cultivou com tanto carinho que o pinheiro se tornou uma árvore enorme.

Ele cortou essa árvore e fez um pilão. E o velhinho e a velhinha juntos fizeram *mochitsuki*³⁸. Na direção do velhinho saiu saltando *koban*; da velhinha, quimono. Novamente os dois ficaram felizes, e quando estavam contando o dinheiro, a velha vizinha veio novamente em sua casa.

– O que vocês fizeram para conseguir tanto *koban* assim?

– Ao fazermos *mochitsuki* no pilão feito do pinheiro que nasceu onde aquele cachorro foi enterrado, saiu *koban* assim.

– Sendo assim me empresta esse pilão.

– Esse não emprestamos.

E então a velha vizinha levou à força. E ao fazer *mochitsuki* no pilão com o velho, o que saiu muito foi coco mole na direção do velho, e coco duro na direção da velha. O velho e a velha de novo ficaram bravos:

– Esse pilão inútil, é isso que você nos dá. Ele cortou em pedaços o pilão com um machado, colocou em um cesto e carregou nas costas.

– Eu não vou devolver aquele pilão. A velhinha vizinha novamente veio à casa dos vizinhos:

– O velho e eu usamos aquele pilão para fazer *mochitsuki*, saiu apenas coco mole e coco duro. Ficamos bravos, o velho rachou-o com o machado e jogou no fogo.

– O que você está me dizendo. Tudo o que empresto você não devolve. Como não tem jeito, por favor, me devolva pelo menos as cinzas do pilão.

E desta vez recebeu um cesto cheio de cinzas.

³⁸ Goma de arroz feita socada no pilão.

Depois, o velhinho subiu na árvore seca e ficou esperando o *tonosama*³⁹ passar. O *tonosama* veio montado em cavalo e disse:

– Abaixem-se, abaixem-se.

E o *tonosama* disse para o velhinho que estava em cima da árvore:

– Velho que está aí, quem é você?

– Eu sou o velho que faz florescer flores em árvore seca.

– Hum, que velho interessante. Então me mostre as flores florescerem.

– Sim. Ao espalhar uma porção nasce uma folha. Ao espalhar duas porções nasce um botão. Espalhando três porções em um piscar de olhos a flor desabrocha.

– Se for verdade, mostre-me.

E o velho espalhou uma porção, e ao dizer “Folha, nasça” à árvore seca, brotaram de uma só vez muitas folhas.

Espalhou duas porções, dizendo “nasçam botões”, nasceram botões. Em seguida espalhou três porções de cinza, e ao dizer “floresçam flores”, floresceram lindas flores de cerejeira. E ele foi elogiado pelo *tonosama*:

– Você é um velho interessante.

E então o velhinho recebeu muitos presentes.

O velhinho voltou para casa e juntamente com a velhinha ficaram muito felizes, e a velha vizinha gananciosa de novo veio à casa deles e disse:

– Nossa o que vocês fizeram para receber tudo isso?

Apesar de não querer contar, foram obrigados. E a velha imprestável:

– Que cachorro bom, ele era uma benção. Eu vou levar de volta estas cinzas.

E levou embora.

³⁹ O senhor feudal.

O outro velho colocou as cinzas no cesto, subiu em uma árvore seca e esperou. E novamente o *tonosama* passou e disse:

– Ó velho que está aí em cima, que velho é você?

– Eu sou o velho que faz florescer flores.

– Ah, já que é assim, mostre-me.

Então o velho disse ao espalhar uma porção “nasçam folhas”. Mas ele espalhou as cinzas de uma só vez, e a cinza caiu toda dentro dos olhos do *tonosama* que disse:

– Este é o velho ruim.

Então o servo do *tonosama* pegou o velho, e amarrou suas mãos para trás.

E esse velho, fosse onde fosse, teve azar até o fim de seus dias e só imitava os outros.

Análise de *O velhinho que fazia florescer árvores*

O velhinho que fazia florescer árvores é uma narrativa muito conhecida no Japão, fazendo parte de livros infantis e desenhos animados que são transmitidos na televisão ainda hoje. É um *mukashi-banashi*, do tipo mukashigatari, ou seja, os contos que se enquadram na categoria de contos de fadas, e possui todas as características apontadas por Inada (2010).

A primeira característica é a presença do *keishikiku*⁴⁰ sendo composto por expressão inicial e final também. A expressão de início é “mukashi” (há muito tempo) dito apenas uma única vez, sem repetição. Em alguns *mukashi-banashi* se repete esta expressão por duas vezes, “*mukashi, mukashi*” e, ao se repetir, se enfatiza a

⁴⁰ Formas fixas que iniciam e encerram os *mukashi-banashi*.

ideia de um tempo muito longínquo. Neste *mukashi-banashi* ao ser pronunciada apenas uma vez não há a intenção de situar um tempo muito distante, como nos primórdios da humanidade, apenas situa que foi a muito tempo atrás mas sem fazer referência a quão longínquo se situa. A função deste “*mukashi*” na presente narrativa é avisar o ouvinte de que a partir desse momento se inicia um *mukashi-banashi*. E assim se adentrará num um mundo fantástico onde tudo é possível: como um cachorro nascer de um pêssago, falar, e trazer riqueza e prosperidade aos velhos de coração bom e castigo aos velhos de coração ruim.

A expressão de encerramento é て (te), forma oral da partícula と (to), usada em língua japonesa no final da oração juntamente com o verbo いう (iu = dizer), na narrativa suprimido, para fazer esclarecer que o conteúdo do que foi dito é uma transmissão de algo que alguém disse. A supressão do verbo dizer e o uso apenas da partícula “te” é um fato comum na língua oral japonesa, e como a narrativa se utiliza desse recurso, se evidencia o seu caráter oral. Desta forma, a expressão de encerramento utilizada neste *mukashi-banashi* não remete ao encerramento de uma narrativa literária. Usada neste caso para indicar que “assim foi dito”, “que assim contam esta história”, desempenha a função de avisar que se trata de uma história transmitida, não possuindo a função comum ao *keishikiku*, de trazer o ouvinte de volta à realidade, retirando-o do mundo fantástico. Sua função é de avisar que se trata de uma história contada.

Quanto às personagens temos dois casais de velhos sendo um casal bom e outro ruim, um cachorro, um senhor feudal (*tonosama*) e seu empregado.

São personagens sem nome ou descrições, sabemos do caráter bom ou ruim de acordo com suas ações e falas entre eles. O cachorro é, de alguma forma, o meio para sabermos quem é bom e quem é ruim.

O senhor feudal, que aparece apenas no final da narrativa, recompensa o velho bom e, ao perceber que o outro velho é ruim, lhe impõe um castigo.

Como dito por Inada (2010), no *mukashi-banashi* não existe meio termo, as pessoas são boas ou ruins. As personagens desta narrativa confirmam esta regra, pois o casal de velhos ruins, são muito ruins, a ponto de matar o cãozinho. As personagens boas, na verdade, mostram sua bondade pelo fato de criarem o cãozinho encontrado dentro do pêssego de forma carinhosa e generosa.

Podemos ainda dizer sobre as personagens e objetos que aparecerem na trama possuem uma simbologia. Os velhos bons como símbolo de generosidade, ao cuidarem do cãozinho de forma desinteressada, e como recompensa receberam dinheiro e roupas, que representam fartura.

O segundo casal de velhos representa a maldade, a inveja e a ambição de conseguir riqueza usurpando o cãozinho dos vizinhos. O cacho de abelhas que surge após o velho ruim cavar a terra simboliza o castigo, pois depois de ser picado repetidas vezes volta para casa ensopado de sangue. O castigo segue a cada nova tentativa do velho ruim tentar obter riqueza por meio do objeto roubado, o cachorro, e suas formas posteriores (pilão feito de pinheiro e cinzas do pilão queimado).

Na verdade essas personagens e suas atitudes representam fenômenos que ocorrem no mundo real (INADA, 2010), os sentimentos negativos, representados pelo casal ruim, assim como os sentimentos nobres, simbolizados pelo casal bom.

O desenvolvimento da narrativa segue o padrão do enredo dos *mukashi-banashi*: na primeira frase são apresentados o tempo e as duas das personagens principais: “há muito tempo, havia um velho e uma velha”. Em seguida, temos o início da ação com o velho que vai cortar lenha e a velha lavar roupa. Na sequência, a velha encontra o pêssego, o leva para casa e, ao cortar, encontra o cachorro, que

começa a falar e cresce rapidamente. Ao crescer o cachorro começa a acompanhar o velho na ida à montanha, e no caminho já lhe mostra onde cavar para encontrar riquezas. Os velhos ruins escutam isso, roubam o cachorro que não lhes indica o lugar de riqueza e sim de castigo. O cachorro é morto. E então se repetem por três vezes estas ações. As mutações posteriores do cachorro (pinheiro com que se faz o pilão e as cinzas deste pilão queimado) são retomadas pelo velho bom que, de alguma forma, lhe traz riqueza; e o velho ruim rouba-as e novamente tem a tentativa de ficar rico frustrado, e também destrói os objetos-meios de prosperidade. As ações vão ocorrendo sucessivamente em cadeia, de forma contínua, conferindo ritmo à narração e mantendo o interesse do ouvinte na narrativa.

Outra característica presente neste *mukashi-banashi* é a repetição, inicialmente do número três. São três as vezes que a ação dos vizinhos ruins se repete: roubam o cachorro e o matam quando não indica o lugar de existência de riquezas; queimam o pilão feito de madeira da árvore que cresceu onde foi enterrado o cachorro; pegam de volta as cinzas do pilão queimado. E, a consequência de todas essas ações são o castigo.

Podemos perceber aqui também o princípio da filosofia de tese, antítese e síntese (BECKER, 1999, p. 282) A tese seria conseguir riquezas por meio do cachorro pela bondade; a antítese é, pelo contrário, apenas obter coisas ruins, como castigo por tais ações; e a síntese é que, apesar fatos ruins acontecerem, essa mesma maldade converter-se em bem para as pessoas de coração bom.

A outra característica que se repete são as palavras e ações. O cachorro late “*hore, hore*” (“cave, cave”) e em cada nova frase se retoma o nome da personagem da frase anterior, sem a substituição por pronomes ou dêiticos. Estas repetições conferem ritmo, é como se o pedido do cachorro, embora seja feito na

língua humana, seguisse o padrão do latido do cachorro, por isso a repetição sempre, assim como o au-au do cachorro, imprime um ritmo da linguagem canina, tornando o *mukashi-banashi* mais engraçado para as crianças.

As ações repetidas são a de bondade e carinho dos velhos para com o cachorro e a repetição da ação dos velhos ruins é de sempre roubar os velhos bons e tentar destruir o objeto roubado após ter seu desejo de conseguir riqueza frustrado. Por meio da repetição dessas ações enfatiza-se a bondade dos velhos bons assim como a maldade dos velhos ruins.

Como vimos anteriormente sobre a função da repetição, ela objetiva facilitar ao ouvinte saber de quem se está falando e com quem uma personagem está falando na narrativa, especialmente em narrativas longas como *O velho que fazia florescer flores*. Faz-se necessária a repetição para não se perder entre idas e vindas do cachorro e suas formas na narrativa.

A repetição de onomatopeias também está presente e desempenha a função de descrever de forma objetiva pessoas, objetos, situações e de como se sentem as personagens. Na verdade, essa narrativa é a que apresenta o maior número de onomatopeias, pelo fato de descrever muitas vezes a recompensa e o castigo destinado especialmente às crianças. Geralmente são formadas por duas ou quatro sílabas. A primeira que aparece é a onomatopeia “*donburako donburako*”, na frase que cita que apareceu um grande pêssego no alto do rio e veio descendo pela correnteza. Esta onomatopeia representa o som do pêssego descendo o rio abaixo.

A onomatopeia *donburako* não existe no dicionário, foi provavelmente uma criação do narrador, baseado em outras onomatopeias que existem em japonês. A onomatopeia mais próxima quanto ao som e sentido existente em dicionário da língua japonesa é *dobun*, que representa o som de um ser humano ou algo de

grande volume ao cair na água. O “don” em geral representa o som alto e forte como de um disparo de arma de fogo, ou de coisas grandes que surgem de uma só vez (ASANO, 1990, p. 215). A continuação da onomatopeia, “burako”, não existe no dicionário de onomatopeias. Porém na explicação de vogais e consoantes separadamente temos:

- Consoante D e B: Onomatopeias com a consoante d e b em geral representam coisas pesadas;

- Vogais A e O: A vogal A e O representam movimento e velocidade de algo grande e lento (ASANO, 1990, p. 19). Desta forma, “*donburako, donburako*” representa o pêssigo grande descendo lentamente.

A consoante K presente no final da sílaba, juntamente com a vogal O, representa coisas duras. O som /ko/ provavelmente se refere ao pêssigo batendo nas pedras enquanto vinha descendo pelo rio.

Para os japoneses criar onomatopeias é algo bastante comum, porém não é uma ação aleatória, eles já possuem internalizadas certas regras, como por exemplo as vogais A e O representarem coisas de movimento lento e de tamanho grande. A onomatopeia “donburako” está, portanto, dentro da regra de entendimento dos japoneses.

Por meio do som é possível ao ouvinte imaginar exatamente quão grande e pesado era o pêssigo da história, ou seja, um pêssigo muito diferente, incomum, com um cachorrinho dentro.

Em seguida temos a expressão *Iya-haya*. No conto a interjeição aparece no momento que a velhinha parte o pêssigo e de dentro dele, surge um cachorrinho. Trata-se de uma interjeição usada em momentos que expressa surpresa e fica-se pasmo algum fato, como o que aconteceu na passagem em foi utilizado.

A onomatopeia “*wan wan*” é o som que representa o latido do cachorro. Também é usado assim como no Brasil para se referir ao animal, cachorro. Confere um tom mais infantil à narrativa.

“*Pittakata, pittakata*” na narrativa é o som referente ao andar da velha ruim ao calçar um tamanco e chinelo. Esta onomatopeia também não existe no dicionário. Porém as onomatopeias “*pitta*” e “*kata*” existem no dicionário e correspondem, as duas, ao som a que se faz referência na narrativa. No dicionário verificamos que “*pitta*” expressa o som de algo que bate em uma superfície plana. “*Kata-kata*” é a onomatopeia que expressa o som de um objeto sólido batendo contra outro objeto sólido de forma leve. Desta forma “*pitta-kata*” seria a junção de “*pitta*” e “*kata*”, som de algo sólido batendo em outro objeto sólido e em uma superfície plana. O uso de dois sons diferentes em uma só onomatopeia teve também a intenção de reproduzir o som de dois calçados diferentes, que quando batem no solo produzem sons distintos, enfatizando assim esta ação da velha ruim, para expressar o quão desajeitada e apressadamente ela foi a casa dos velhinhos bons.

Na frase “*gan-gan hati ni sasarete*” (e foi muito picado pelas abelhas) temos a onomatopeia “*gan-gan*”, que expressa uma ação realizada com grande intensidade.

Como *mukashi-banashi* são contados em geral para crianças elas precisam algo de fácil compreensão e também para conseguir interagir com a história, e a onomatopeia é a forma exata para a compreensão da intensidade, e clareza das ações.

As onomatopeias *chyarinko, birinko* aparecem na passagem “*jijihosa koban, babahosa kimono, chyarinko, birinko, chyarinko, birinko*” (Na direção do velhinho saiu saltando *koban*; da velhinha, quimono.). As onomatopeias não existem no dicionário, assim como vimos no caso da onomatopeia *donburako*, esta também foi

provavelmente uma criação do narrador, baseado em outras onomatopeias que existem em japonês. A onomatopeia mais próxima quanto ao som e sentido existente em dicionário da língua japonesa *chyarin* representa o som de metais, ou de matérias duros colidindo-se. A segunda “*birinko*”, não existe no dicionário de onomatopeias. Porém na explicação de vogais e consoantes separadamente temos:

- A consoante B: representa os objetos pesados e grandes.
- A vogal i: representa o som de objetos pequenos em movimentos rápidos.

Desta forma, entendemos que *chyarinko* corresponde ao som das moedas que apareceram para o velhinho e *birinko* o quimono que apareceu para a velhinha. Por mais que não seja uma forma dicionarizada de onomatopeia, segue a lógica das onomatopeias existentes e representa o som e sensação das personagens ao receberem magicamente tantas riquezas.

Bittara-kattara aparece na seguinte passagem da narrativa “ *jiji niha bittafun, baba niha kataguso*” (o que saiu muito foi coco mole na direção do velho e coco duro na direção da velha). “Bitta” é mole e “kata” duro, desta forma *bittara*, *kattara* é o som do mole e *katta* do duro, emergindo em grandes quantidades. Analisado onomatopeia a partir das letras temos:

A consoante B: expressa a ideia de coisas sujas, pesadas, desta forma a onomatopeia *bittara* sendo iniciada por esta consoante já expressa a natureza do que brotava do pilão, coisas sujas.

A consoante K: representa objetos duros. Enquanto o R em geral representa objetos moles, gelatinosos e grudentos. Desta forma a onomatopeia acima demonstra exatamente a situação em que os velhos ruins se encontravam

sendo atacados por coco mole e duro, o b expressas coisas sujas, o K coisas duras e o K objetos moles, grudentos.

A onomatopeia aparece na seguinte passagem, “*patto hai maitara*” (ao espalhar as cinzas de uma só vez). *Paatto* é uma onomatopeia que representa modo de algo acontecendo rápido, de uma só vez. Indicando o modo como foi espalhada as cinzas pelo velho ruim, utilizando-se da onomatopeia, que deixa mais vivido na imaginação a ação da personagem.

A última característica é o encontro de tudo. Temos desde o início do *mukashi-banashi* uma situação e um nascimento inusitado. O cachorro que nasce de um pêssago, e que além disso cresce em uma velocidade muito maior do que é comum, fala e ainda traz riquezas para seus donos de forma que podemos dizer mágica. Assim confirmamos a tese de Inada (2010) que o *mukashi-banashi* não é um gênero realista pelo contrário é um gênero que fala, passa sua mensagem por meio de símbolos, mas de modo que as crianças possam entender. Mais uma vez, por meio de situações e personagens inusitadas, temos a descrição da essência da realidade, os sentimentos bons e ruins pertencentes ao ser-humano, mostrado aqui de forma dicotômica, em seres essencialmente bons, e outros essencialmente maus.

TIPO DOUBUTSU MUKASHI-BANASHI

4.3 O *mukashi-banashi* O Sapo infeliz⁴¹, coletado na Província de Shimane

Muito, muito antigamente, dizem que havia um velhinho e uma velhinha. E parece que eles tinham um filho a quem colocaram o nome de Sapo. E dizem que

⁴¹ Original em japonês: かえる不幸 (INADA 2004, p. 21-22)

ele era muito do contra; sobre qualquer coisa ou assunto sempre fazia o contrário. E a velhinha dizia:

– Esse menino é um problema, ele não se corrigi de fazer sempre o contrário.

A tudo ele se opõe e isso é um problema.

Por mais que a velha falasse, ele não se corrigia.

O problema foi quando o velho morreu. Ela pensou o que farei, pois o filho sempre fazia o contrário do que lhe pedia. Se ela dissesse que o velho, antes de morrer, havia pedido para ser enterrado nas margens de um rio, ele enterraria em uma grande montanha. Então, ela pensou em pedir para enterrá-lo na margem do rio.

E quando de fato o velho morreu ela pediu para o filho enterrá-lo na margem do rio, o filho, que era do contra, o enterrou em uma montanha. E a velha disse:

– Ah, estou feliz, estou feliz. Que bom que o velho foi enterrado em um bom lugar. Você sempre faz o contrário do que as pessoas falam e você precisa corrigir isso, isso é um problema.

Por mais que a velha dissesse que ele precisava se corrigir, ele não se corrigia.

E a velha começou a pensar que quando ela própria morresse e fosse enterrado pelo filho, o que diria para que ele a enterrasse na montanha? Vou fazer do mesmo modo que fiz com o velho, vou falar para me enterrar na margem do rio e, se falar isso, com certeza, me enterrará na montanha. “Hum, então é isso que vou fazer.” Chamou o filho e lhe disse:

– Agora vou lhe falar muito seriamente. Quando eu morrer me enterre na margem do rio.

E o filho respondeu:

– Sim, sim. Claro, claro.

Pouco tempo depois a velha morreu. Depois da morte da velha o filho passou a pensar:

– Espere um pouco. Eu sempre, sempre, faço o contrário do que me falam, a minha mãe sempre brigava comigo.

E pensou: “Agora, então, eu vou fazer o que minha mãe pediu e enterrá-la na margem do rio”.

E assim a levou até a margem do rio e enterrou-a. Porém, parecia que ia chover e o céu ficou nublado, o filho ficou apreensivo. Pensou que se chovesse o rio transbordaria e levaria o corpo da mãe embora, e então começou a chorar muito, e chorava alto. E desde então, até os dias de hoje, dizem que quando o sapo coaxa, a água transborda e chove.

Fim.

Análise de *O Sapo infeliz*

“*Mukashi-mukashi nou*” (há muito muito tempo) é como se inicia o *mukashi-banashi* *O Sapo infeliz*. A expressão é um *keishikiku* inicial. Aqui é usada a palavra *mukashi* repetida por duas vezes remetendo assim a um tempo muito longínquo. Trata-se de uma forma clássica de se iniciar um *mukashi-banashi*, remetendo desta forma o ouvinte ao gênero da narrativa que ouvirá a partir de agora.

O encerramento da narrativa se dá por meio da frase “*Sore koppuri*”, uma forma de finalizar muito empregada na Província de Shimane (INADA, 2010, p. 208). Seria quase uma palavra mágica que retira o ouvinte do mundo mágico onde tudo é possível.

A progressão da narrativa neste *mukashi-banashi* segue as características típicas deste gênero: não há tempo e espaço definidos. Nas três primeiras frases são apresentados o tempo, personagens principais e o conteúdo da narrativa. O tempo é muito, muito tempo atrás, sem especificação, assim como não há referência ao espaço. Em algumas narrativas se usa a expressão “*aru tokoro ni*” (em algum lugar), porém na narrativa presente não há esta expressão; na verdade o indefinido é a principal função, para que o ouvinte possa reviver juntamente com a personagem a história em seu espaço e tempo atual.

Com esse intuito – de o ouvinte reviver o conteúdo da narrativa – também não há descrição psicológica ou física das personagens: apenas um menino travesso, que ao desobedecer a mãe, acaba sendo castigado no final com a ideia de perder o corpo da mãe morta.

Nesta narrativa, o encadeamento das ações difere da narrativa dos *mukashi-banashi* de maneira geral. Entre as ações há um tempo para as personagens pensarem, refletirem sobre a ação, tanto da velha como do seu filho.

A velha pensa em como fazer para que seu filho enterre o marido e depois a si própria no lugar em que ela desejava, a montanha. Desta forma, entre as ações da velha há intervalos para ela pensar. O filho também, no final, antes de enterrar a mãe, primeiro reflete sobre sua própria personalidade e decide mudar para apenas depois realizar a sua ação.

A próxima característica presente são os personagens tipos. A narrativa é composta por três personagens. O velho é apenas citado, não possui fala. Sua morte tem a função de reiterar a atitude do filho de sempre fazer ação oposta ao que lhe é pedido.

A velha possui alguns diálogos com o filho, mas fala sobretudo consigo mesma, procurando uma maneira de o filho fazer o que lhe é pedido. Ela representa as mães de forma geral, sempre tentando corrigir as falhas dos filhos. A única personagem que tem nome é o filho. No entanto, a descrição sobre ele resume-se ao fato de sempre fazer o contrário do que lhe é pedido. Mas o nome da personagem não o particulariza; a função é, na verdade, indicar a origem de um ditado popular de que quando os sapos coaxam chove. Desta forma, ele estaria representando a crença popular na qual, quando os sapos coaxam, chove, e também as crianças que, de forma geral, tendem a fazer o contrário do que lhes é pedido.

O número de personagens são três: o casal e o filho. Apesar de o número três estar presente na narração, ele não faz parte da estrutura do texto, não desempenha a função de mostrar a repetição por três vezes de uma mesma ação ou de um encadeamento de ações, como Inada (2010) aponta ser uma das funções do número três nos *mukashi-banashi*. E por isso, não há clímax que ocorre na terceira ação. A presença do número três é uma das características do *mukashi-banashi*, porém nem sempre está presente e desempenhado as funções descritas por Inada (2010).

Ainda sobre a repetição, um fator que se destaca nesta narrativa é a repetição de palavras. Primeiramente, o morfema のう (nou), variante linguística da província de Shimane dos morfemas ね (ne) e な (na) da língua japonesa. O morfema ね (ne) pode ser traduzido como o “né” da língua portuguesa e o segundo é uma forma de expressar emoção que não possui uma forma exata na língua portuguesa. O のう (nou) aparece nas seguintes passagens: “sono ko ni nou” (e

neste menino né), “sono koga nou” (este menino né), “sorede nou” (então, né)⁴², e em outros trechos. A função sintática do ね (né) em japonês é buscar a concordância do ouvinte, e também quando usado no final de sentenças expressar emoção do falante. Na narrativa atual, a repetição do のう (nou) indica que locutor está ‘processando’ algo que pesquisou ou pensou e é isso que está tentando transmitir ao destinatário, ou que está tentando relembrar.

Em outras passagens, como “*naoran da ga nou*” (não se conserta mesmo [suspiros]), “*komatta koto da nou*” (ai, estou em apuros), o morfema final のう (nou) é usado com o sentido do morfema な (na) em japonês, que ocorre em monólogos e é usado para o falante expressar sua emoção. É usado basicamente em enunciados não-conversacionais, como monólogo e fala interior. Assim ocorre nas passagens destacadas acima: a mãe questiona a si mesma que o filho não mudara, e que por isso está com problemas.

Há muito uso de estrutura de final de frase そうな (souna), que o falante usa para dizer que o que está contando foi falado por alguém. É repetida algumas vezes no início da narração, nas seguintes passagens:

- “*ojisan to obasan to otta souna*” (ouvi dizer que havia um velho e uma velha);

- “*kaeru to iu na no tsuita ko ga otta souna*” (e parece que tinham um filho com nome *Kaeru*)

- “*sono ko ga nou, nademo kandemo, gyakusama wo shite ikenakatta souna*”
(E dizem esse menino sempre era contrário à tudo)

⁴² Original em japonês: その子にのう、その子がのう、それでのう.

A primeira função desse uso está contida na própria estrutura frasal “souna”, que é a de avisar o ouvinte que o que está contando foi dito por outra pessoa, que foi transmitido por alguém. E também confere ritmo, e como é uma estrutura presente em muitos *mukashi-banashi* leva o ouvinte a perceber de qual gênero se trata a narrativa que está ouvindo. Ou mesmo quando é transcrita, como a narrativa atual, indica ao leitor que se trata de um *mukashi-banashi*. O verbo estar em apuros, “komatta”, também é repetido várias vezes, pois é o núcleo da ação. A mãe do Kaeru (Sapo) sempre acha que está em apuros devido à personalidade “do contra” do filho, e repete isso para si mesma, várias vezes, quando se questiona sobre o enterro do marido e dela própria, pois deseja ser enterrada junto com o marido no alto de uma montanha. Mas se pedisse isso ao filho, ele provavelmente faria o contrário, estando desta forma em apuros.

A repetição de onomatopeia não é uma característica presente nesta narrativa. Na verdade, aparece uma única vez, quando se refere ao choro do filho, na passagem “*gashi gashi naki youta de*” (chorava muito). Esta tradução “chorava muito” perde o efeito original do japonês, pois não se trata de qualquer choro qualificado com “*gashi gashi*”. Ela é dicionarizada, mas não se refere a choro, e sim à forma de se zangar, quando uma pessoa está muita brava, e dá uma bronca falando muito, falando sem parar. Transferindo a ideia de algo violento e incessante, podemos imaginar que o choro “*gashi, gashi*” era intenso e copioso. Assim, a onomatopeia cumpre sua função dentro da narrativa que é descrever objetivamente a ação, no caso o choro do filho que, na única vez que decide não ser mais contrário a tudo, acaba ficando triste diante da possibilidade de perder o corpo da mãe.

A quinta característica, o encontro de tudo, não está presente neste *mukashi-banashi*, visto que não encontramos personagens ou situações inusitadas.

Apenas um casal comum, com um filho comum. O que foge do comum seria apenas o nome do filho, かえる (Sapo), algo realmente incomum.

4.4 O *mukashi-banashi* A batalha entre o macaco e o caranguejo⁴³, coletado na Província Toyama

Há muito, muito tempo atrás, um macaco e um caranguejo fizeram juntos uma plantação de arroz.

O caranguejo plantou um pé de caqui no caminho entre os arrozais. E disse:

– Se não brotar eu corto com minha garra, se não brotar eu corto com minha garra. Ao dizer isso de uma só vez, o caquizeiro brotou. E novamente disse:

– Se não crescer eu corto com minha garra, se não crescer corto com minha garra. Ao dizer isso cresceram os brotos. Novamente disse:

– Se não nascerem folhas corto com minha garra. Se não nascerem folhas corto com minha garra. Ao dizer isso, várias folhas nasceram de uma só vez. E mais uma vez disse:

– Se não nascer frutos corto com minha garra. Se não nascer frutos corto com minha garra. E ao dizer isso vários frutos nasceram. E continuou:

– Se não amadurecer corto com minhas garras. Se não amadurecer corto com minhas garras. E ao dizer isso os frutos todos amadureceram.

Depois de maduros, o macaco subiu rapidamente na árvore e colheu um caqui que parecia muito gostoso e o comeu.

Então o caranguejo disse ao macaco:

⁴³ Original em japonês: 猿蟹合戦 (INADA, 2004, p.42-43)

– Macaco, macaco, me dê um. Então o macaco colheu um caqui maduro e o atirou. Porém ao cair no chão se espatifou. E então o caranguejo disse ao macaco:

– Macaco, macaco, me dê um mais firme. O macaco pegou um verde atirou no caranguejo e disse:

– Coma esse. O caqui acertou o caranguejo, o esmagou e ele morreu.

Da barriga do caranguejo nasceram vários caranguejinhos que cresceram fortes e foram procurar o macaco para se vingarem. No caminho encontraram abelhas, castanhas, um pilão e cocô de boi, prometeram ajudar os caranguejinhos com a vingança. Dessa forma, todos se esconderam: o pilão no segundo andar, o cocô do boi no jardim em meio à terra, as abelhas no quarto de arrumação, e a castanha no telhado. Quando o macaco chegou colocou lenha dentro do *irori*⁴⁴ (nota) e se pôs a aquecer-se. A castanha se misturou com lenha e foi parar no fogo; onde estourou e foi parar no umbigo do macaco. O macaco disse:

– Está quente, está quente. E foi para o quarto de arrumação pegar o *misso*⁴⁵ para passar na queimadura. Ao entrar na sala de arrumação, apareceram as abelhas que o picaram todo. E o macaco disse:

- Dói, dói. E entrou dentro da água. Ao entrar na água os filhotes dos caranguejos lhe machucaram com as garras. E o macaco gritou:

- Ai, dói! E correu para o jardim. No jardim escorregou no cocô do boi e caiu. Nesse ritmo o pilão que estava no segundo andar caiu em cima do macaco e o esmagou. E o macaco morreu.

A história acabou, acabou.

⁴⁴ A lareira ao estilo japonês cavada no chão.

⁴⁵ Pasta de soja fermentada.

Análise de *A batalha entre o macaco e o caranguejo*

O *keishikiku* está presente na narrativa “A batalha entre o macaco e o caranguejo” tanto no início como no fim. Neste *mukashi-banashi* temos a expressão clássica “*mukashi-mukashi*” que, ao ser repetida como toda repetição confere ênfase. A ênfase da expressão é no tempo passado, transmitindo a ideia de um acontecimento muito, muito distante do presente. Possui uma nuance distinta de quando a referência ao passado é utilizada uma única vez como foi no *mukashi-banashi* “o velho que fazia florescer árvores”. A expressão inicial cumpre seu papel de avisar que se trata de um *mukashi-banashi* portanto não será estranho se deparar com seres e situações inusitadas, como as personagens principais que são animais que falam além de cultivarem uma plantação em conjunto, atividade basicamente humana. Ainda, no progresso da história aparecem mais quatro personagens inusitadas, uma castanha, uma abelha, um pilão e o cocô todos falantes, sendo que duas personagens são objetos com vida – a castanha e o pilão.

Outro acontecimento mágico da narrativa é o crescimento quase que instantâneo de um pé de caqui. Assim como dos filhotes de caranguejo.

Na expressão final temos “e a história acabou, acabou”. A repetição da palavra “acabou” enfatiza a ideia de fim. Verificamos a intenção do narrador de finalizar claramente a história, desta forma trazendo de volta à realidade o ouvinte. Desse modo, a expressão final cumpre a sua função, a de finalizar a narrativa e trazer de volta o ouvinte à realidade.

A progressão da narrativa ocorre conforme indica Inada (2010). Na primeira frase se apresenta o tempo, muito distante, as personagens principais – o macaco e o caranguejo – e uma situação – de que ambos cultivaram juntos, em harmonia,

uma plantação. Em seguida começa a ação do caranguejo, primeiro a achar uma semente de caqui e plantá-lo. Depois, canta para que brote, cresça, para que saiam folhas; na sequência, para que frutifique e, finalmente, para que os frutos amadureçam. Não há intervalo de tempo, após cada etapa o caranguejo parte para a próxima ação.

Depois do fruto amadurecido aparece o macaco, que prontamente sobe na árvore e começa comer os caquis. Ocorre então um diálogo entre o macaco e o caranguejo que acaba com a morte do caranguejo.

O caranguejo, ao morrer, dá à luz vários caranguejinhos que crescem rapidamente que começam a andar e encontram três personagens que os ajudarão a vingar a morte de sua mãe.

Em seguida já se inicia a ação de vingança, o macaco sucumbe e acaba morrendo no fim.

Esta narrativa representa bem a característica de ter ações encadeadas. À uma ação se segue outra, sem espaço para reflexão de personagens ou descrição de espaço ou das próprias personagens.

As personagens principais são o macaco e o caranguejo. Como se trata de *doubutsu-mukashi-banashi* (narrativas sobre animais), as personagens principais são animais, mas antropomorfizadas; isto porque este é um elemento básico da narração:

A narração – mesmo a não fictícia – para não se tornar mera descrição ou relato exige, portanto, que não haja ausências demasiado prolongadas do elemento humano (este, naturalmente, pode ser substituído por outros seres, quando antropomorfizados) porque o homem é o único ente que não se situa somente “no” tempo, mas que “é” essencialmente tempo (ROSEVELT, 1987, p. 28).

Podemos dizer que estes animais são antropomorfizados, posto que exibem sentimentos próprios dos humanos. Em primeiro lugar, eles falam. Em segundo, possuem uma plantação, a cultivam como o caranguejo fez com o pé de caqui. O macaco mostra-se perverso, ao não dar o caqui para o caranguejo. Mais uma característica humana.

Por fim, os filhotes de caranguejo juntamente com as personagens que encontram pelo caminho elaboram um plano de vingança: entram sorrateiramente a casa do macaco, uma casa com características humana, não uma toca; e põem em prática o plano de vingança; o macaco tendo uma morte da mesma forma que matou o caranguejo.

As personagens não fogem à regra das pertencentes ao *mukashi-banashi* portanto, são personagens tipo. O caranguejo simbolizando a bondade e o trabalho, e o macaco, a maldade. Representam, assim, fenômenos da natureza humana. O caranguejo talvez não seja tão bondoso, pois ameaça o pé de caqui várias vezes para que ele cresça rápido, porém não há o intuito de maldade. Portanto, podemos classificá-lo como bom.

Outro fator presente dentre as características das personagens do *mukashi-banashi* é que as personagens são boas ou ruins, não existe meio termo, fato que podemos verificar na personalidade do macaco ruim.

Conservam a sua natureza até o final da narrativa, principalmente o macaco que não se redime e após cometer um ato cruel – o assassinato do caranguejo – é vingado, e tem o fim comum dos *mukashi-banashi*, a morte. O fim do macaco é moralizante, indicando que o mal sempre é punido.

A repetição também está presente no *mukashi-banashi* “a batalha do macaco e do caranguejo”. Como dito anteriormente, o intuito da repetição das

palavras é a memorização para a transmissão. As palavras mais repetidas são as do caranguejo quando fica esperando o pé de caqui crescer. As palavras que mais repete são “se não... lhe corto”. Assim, se o pé de caqui não obedecesse à vontade do caranguejo seria cortado, e é uma parte marcante da narrativa, sendo repetida fica na memória de maneira mais fácil, e mais ainda exerce a função de conferir um ritmo à ação.

As onomatopeias também estão presentes na narrativa. A primeira é “*su-to*” trata-se de *gitaigo*, ou seja, indica uma situação. Usada para expressar a maneira como cresce o pé de caqui em cada fase. A onomatopeia significa algo que ocorre de uma só vez sem obstáculo, sem atraso, sem parar (ASANO, 1990, p. 154). É assim que cresce o pé de caqui; a onomatopeia imprime a ideia de velocidade nesse crescimento. Em seguida temos a onomatopeia “*chokkiri*” exprime o som de corte de uma tesoura e a ação de cortar de uma só vez, usada pelo caranguejo para dizer que cortaria cada fase do pé de caqui para que, desta forma, a árvore crescesse rápido.

“*Zunzun*” também é um *gitaigo*, que indica o aspecto de algo que muda, se desenvolve sem que o ambiente em volta interfira. Algo que progride, avança rapidamente. Utilizado na narrativa para descrever o crescimento rápido dos filhotes do caranguejo. No final da narrativa, quando surgem as três personagens vingadoras, novamente há o uso da onomatopeia, para indicar a ação de cada personagem: a castanha salta de dentro da leira e bate no umbigo do macaco, na verdade ela estoura, como pipoca, e a onomatopeia utilizada é “*po-n’ to*”. Onomatopeia dicionarizada, indica o som do estouro de pipoca, por exemplo. Imprimi a ideia de que o salto foi violento e principalmente repentino, inesperado, como era o objetivo da vingança. Temos também o som da abelha e do pilão caindo,

respectivamente, “*bu-n’to*” e “*dosa-ri*”. O primeiro indica o som de algo que se movimenta em grande velocidade⁴⁶ (ASANO, 1990, p. 288), usado para descrever som das asas da abelha em voo; e o segundo usado para representar o som de algo grande e pesado caindo.

O encontro de tudo é a quinta característica dos *mukashi-banashi* presente na atual narrativa. Iniciando pelas personagens, um caranguejo e um macaco que cultivam plantação e, no fim, o aparecimento de personagens inusitadas: uma castanha, uma abelha, um pilão e um cocô de vaca, todos falantes. Também temos o crescimento quase que instantâneo do pé de caqui e do nascimento dos filhotes de caranguejo. São fatos e personagens possíveis em um gênero que não possui o objetivo de descrever a realidade, que na verdade constrói um universo mágico, que por meio lúdico indica a realidade da essência humana. Desta forma o importante é demonstrar o que fazem, como agem as personagens, e não como são fisicamente, ou mesmo se são um objeto inanimado que no interior da narrativa ganham vida.

TIPO WARAI-BANASHI

4.5 O *mukashi-banashi* Doce é veneno⁴⁷, coletado na Província de Aomori

Há muito tempo atrás, haviam três aprendizes em um templo. Dizem que o Monge⁴⁸ era muito sovina e, por mais que os aprendizes estivessem com fome, ele jamais dava doces.

⁴⁷ Título original, 「お菓子は毒」 (INADA 2004, p. 105 e 106)

⁴⁸ O principal monge budista de um templo.

Um certo dia o Monge disse:

– Aprendizes, aprendizes, nunca comam o doce que está de oferenda para o Buda. Isso porque naquele doce tem veneno, se vocês comerem irão morrer.

E saiu para cumprir compromisso do *houji*⁴⁹. Então, o aprendiz mais novo e mais esperto disse:

– Eu preciso quebrar a vasilha que o Monge mais gosta. E assim subiu em um lugar alto, jogou a vasilha e ela se quebrou.

– Ah que bom, que bom. Quebrei a vasilha inútil. Então, vamos comer tudo.

Então os outros dois aprendizes disseram:

– O que é isso? O Monge disse que se comermos isso morreremos.

– Não se preocupem, comam, comam, não morre nada. E assim os três comeram.

No final da tarde o Monge voltou: “Voltei”, e escutou: “bem-vindo de volta”.

Porém os três pequenos aprendizes estavam dormindo.

– Vocês três estão com uma cara muito estranha, aconteceu alguma coisa?

– Sim, acabou acontecendo uma coisa terrível. Como quebramos a vasilha que você mais gostava, pensamos em morrer para nos desculpar e então comemos os doces. Mas por mais que comêssemos, ainda não morremos.

Então o Monge disse:

– Ah, fui enganado por vocês, mas da próxima vez que ganhar doces, coloco veneno de verdade.

⁴⁹ Cerimônia fúnebre realizada para os mortos a cada sete dias até completar quarenta e nove dias da morte, ou no aniversário de morte.

Análise de *Doce é veneno*

A expressão inicial é a clássica, a palavra *mukashi* (há muito tempo). Apesar de na presente narrativa ser usada a forma fixa inicial, é comum também as narrativas do tipo *warai banashi* serem iniciadas sem essas expressões que remetem ao passado, e também ao *mukashi-banashi* como gênero de narrativa. Também cumpre a função de distanciar o ouvinte do tempo presente, avisando-o de que se trata de um *mukashi-banashi*. Porém, não há situações ou personagens mágicas. Mesmo assim, se trata de um *mukashi-banashi*, não um conto, que tem por característica básica a presença do maravilhoso (JOLLES, 1976). Está mais próximo ao *sekenbanashi*, ou causos e histórias verossímeis.

O encerramento da narrativa é feito com a partícula *って* (tte) forma oral da partícula *と* (to) uma de cujas funções é a citação, marca gramatical que deixa claro que o narrador ouvir à história de outrem.

Como não se trata de *mukashi-banashi* tradicional, chamado de *mukashigatari* por Inada (2005, p. 420), ou seja, a narrativa que não narra nenhum tipo de magia, de algo incomum, seres fantásticos. São pessoas comuns, desempenhando funções comuns do cotidiano. Provavelmente por esta razão não exista uma expressão de fechamento, aquela que possui a função de trazer o ouvinte ao mundo real, pois nesta história o ouvinte não saiu no mundo real, posto que o conteúdo da narrativa, como dito anteriormente é bastante factível.

Trata-se de uma narrativa bastante curta. Verificando a progressão da narrativa vemos que na primeira frase já são apresentados o tempo as personagens e o espaço da história. Em seguida, se inicia a ação. O tempo é indefinido. O espaço,

apesar de citar que se trata de um templo budista, não contém nenhuma descrição que o particularize, ou seja, pode se tratar de qualquer templo budista.

A ação é contínua, e uma ação se encadeia em outra: inicialmente o Monge proíbe os aprendizes de comerem o doce que foi colocado como oferenda a Buda e sai. Em seguida, o noviço mais novo elabora um plano e quebra a vasilha do Monge. Os outros dois aprendizes chegam e comem os doces junto com o noviço mais novo. O Monge volta, percebe que algo errado aconteceu, o aprendiz mais jovem explica o que aconteceu e engana o Monge, deixando-o sem saída.

As ações são interligadas, há uma continuidade, em momento algum há inserção de uma pausa para descrições tanto de espaço quanto da psicologia das personagens.

As personagens são os três aprendizes e o Monge. São categorias, não há nomes. São personagens largamente usados em contos cômicos. Aqui, o importante não é descrevê-las fisicamente, mas sim suas ações e a essência da personagem-tipo.

Por representarem tipos humanos revelam a essência das pessoas: o Monge avarento é enganado por crianças que naturalmente gostam de desafiar o proibido e, principalmente, de comer doces.

A criança que ouvir este *mukashi-banashi* pode facilmente se identificar com o noviço mais jovem, e como não há descrição específica, ela pode viver juntamente com ele a narrativa, se colocando no lugar do personagem.

A repetição de palavras está presente na atual narrativa. Principalmente as palavras “*kozô*” (aprendiz) e “*shôsan*” (Monge)⁵⁰, para se retomar diálogos, e para o

⁵⁰ Original em japonês: 小僧、和尚さん.

ouvinte, desta forma, identificar quem está falando no diálogo ou quem está realizando a ação.

O número três também está presente e nesta narrativa faz parte de sua estrutura, pois se trata de três aprendizes, sendo que apenas o terceiro, apesar de ser o mais novo, desobedece o Monge e, usando de sua inteligência, arquiteta uma maneira de comer o doce proibido, sem que posteriormente seja punido pelo Monge.

Como dito anteriormente o número três simboliza a resolução para problemas postos pelo dualismo.

O problema posto na narrativa é a proibição, e a solução para ele vem do terceiro elemento, representando, desta forma, o três como solução, já que os dois primeiros aprendizes concordam entre si em obedecer a ordem do Monge, e não conseguem encontrar uma solução para a proibição.

As onomatopeias estão presentes, mas sem grande representatividade dentro da narrativa. São apenas duas. A primeira é “*don*”, referente ao som da vasilha quando é derrubada de um lugar alto pelo noviço. Esta onomatopeia se refere a sons altos como a batida de um tambor. Na presente narrativa representa o som da vasilha caindo, o som foi forte para nos dar a ideia do noviço ter jogado a vasilha de um lugar bem alto, já que ele queria que ela realmente se quebrasse.

A segunda onomatopeia é “*gacha-n*”, onomatopeia que representa o som de objeto solido se quebrando. Na narrativa representa o som da vasilha ao colidir com o chão. Descreve, de maneira objetiva, que a vasilha foi jogada com o intuito de ser quebrada mesmo, conferindo também um ritmo quase musical ao ato, deixando assim a narrativa mais agradável de ser ouvida, ou lida, aproximando muito da linguagem falada. Por se tratar de um *mukashi-banashi* da literatura oral, apesar de existir inúmeros exemplares transcritos, conserva a característica da linguagem oral.

4.6 O *mukashi-banashi* A flor do vizinho⁵¹, coletado na Província de Tokushima

Há muito, muito tempo. Dizem que na vizinhança de um grande milionário morava um médico muito humilde. Um certo dia, o médico quebrou e pegou a flor do milionário. O milionário muito bravo disse:

– Por que você quebrou?

E o médico respondeu:

– A flor que ultrapassa para o meu lado da cerca, se quebro ou se pego sou eu quem decide.

Depois de algum tempo desse fato, parece que o milionário deu uma festa. O milionário convidou muitas pessoas, mas por mais que o médico esperasse não lhe chegou convite.

E o médico pensou o motivo por que não fui convidado. Então colocou uma escada no muro do milionário e ao ver a festa sua boca encheu de água. O milionário então veio em sua direção, e torceu o nariz do médico. O médico, com dor, começou a chorar e o milionário disse:

– o nariz que ultrapassa a cerca para o meu lado, se eu quebro ou se pego, eu é que decido.

E assim o médico acabou sendo derrotado.

⁵¹ Título original, 「隣の花」 (INADA 2004, p. 130). A brincadeira feita na narrativa baseia-se nas palavras homófonas “nariz” e “flor” que em japonês possuem o som *hana*. No final da narrativa o milionário usa a frase exata que foi proferida pelo médico no início que, em japonês, é 「垣乗り越えてくるハナは、取ろうが折ろうが勝てのものじゃ」, derrotando-o.

Análise de *A flor do vizinho*

“A flor do vizinho” é um *mukashi-banashi* do tipo cômico. Assim, não possui a forma dos contos, que possui como característica a presença do maravilhoso. Desta forma, apresenta apenas algumas características do *mukashi-banashi*, que são a presença de forma fixa inicial, a progressão da narrativa de forma concisa, personagens tipo e a repetição de palavras e ações.

A primeira característica presente é a forma fixa inicial: “*tonton mukashi*”, traduzida “há muito tempo”. O advérbio “*tonton*” indica que a história ocorreu a muito tempo atrás, intensificando o “*mukashi*” (antigamente). Isso cria uma expectativa no ouvinte, de que poderá ouvir uma narrativa com acontecimentos inusitados, pois o “*mukashi*” inicial já remete ao gênero *mukashi-banashi*. A narrativa continua avançando de forma convencional, apresentando as personagens – o milionário e o médico – e ainda usa a expressão “*sou’na*” (dizem que) que indica que se trata de uma história que foi transmitida: “*ôkî bugenshano tonarini tottemo iyashî ishaga otta sou’na*” (dizem que havia um milionário e seu vizinho era um médico)⁵². O uso dessa expressão juntamente com a frase inicial “há muito tempo”, aumenta a expectativa do ouvinte por uma história com acontecimentos que não são mais possíveis no presente. Porém, na presente narrativa, a forma fixa desempenha também uma função diferente, a de conferir comicidade à narrativa. Primeiramente, o narrador causa uma expectativa no ouvinte ao dizer que “há muito tempo, havia um milionário e seu vizinho medico”. No entanto, o que se segue é uma narrativa que tem como base o desentendimento entre os vizinhos, iniciado pelo médico, pobre, e que no final recebe de volta a malcriação que fez ao vizinho milionário. Ao perceber que o

⁵² Em japonês: 大きい分限者の隣にとっても賤しい医者がおったそうな.

conteúdo da narrativa era apenas isto, um fato corriqueiro, comum mesmo nos dias de hoje, sem personagens ou acontecimentos mágicos, a história fica mais engraçada. Primeiro, por seu conteúdo, e em segundo lugar, por frustrar o ouvinte, pois este percebe que o narrador fez uma brincadeira com ele.

Não há uma expressão fixa de encerramento, a frase final é 医者は参ってしもうた (e assim, o médico foi derrotado)⁵³. Não houve necessidade da frase final, pois o ouvinte não foi transportado para um mundo mágico e a função da forma fixa final é justamente trazer de volta ao mundo real o ouvinte.

Notamos assim que o *keishikiku* está presente apenas para iniciar a narrativa, cumpre uma de suas funções que é avisar ao ouvinte que a narrativa se trata de um *mukashi-banashi*. Porém a segunda função, a de avisar o ouvinte que se entrara em um mundo mágico, não é usada de forma convencional. Este aviso funciona para frustrar a expectativa do ouvinte e assim conferir comicidade à narrativa, pois se trata de um *mukashi-banashi* do tipo cômico. O *keishikiku* cumpre sua função, porém de uma maneira diferente das narrativas dos tipos *mukashigatari* e de animais.

A progressão da narrativa ocorre de forma convencional: na primeira frase é apresentado o tempo; na segunda frase, são apresentadas as personagens. Não há tempo nem espaço específico, sabemos que foi há muito tempo e que a ação se passa em um lugar onde estão localizadas as casas do milionário e do médico, sem descrição do espaço. Os acontecimentos são contínuos, encadeados, conferindo agilidade para a narrativa.

As personagens são típicas do gênero *mukashi-banashi*. Primeiramente, não possuem nome, mas são apresentados por sua condição social: um médico e um milionário. São divididos em tipos, um rico e outro pobre.

Representam fenômenos que pode ocorrer no mundo real: o desentendimento entre vizinhos, iniciados por um problema de limite espacial, no qual o milionário tenta estabelecer limite ao vizinho para este não pegar uma flor que lhe pertence, e o médico que se justifica pelo fato da flor estar em seu território pois ultrapassou a cerca que divide as propriedades.

Existe repetição de algumas palavras e ações. Iniciando pelas palavras, a que se repete é *hana*, que em língua japonesa é homófona sendo que uma indica “flor” e, outra, “nariz”. A “*hana*” (flor) é o início do conflito que no final é terminado por também pela palavra *hana*, porém com no sentido de “nariz”.

As ações repetidas são a de pegar e torcer, primeiramente o médico pega a flor quebrando-a; no final da narrativa, o milionário repete a mesma ação do médico, porém não com a flor, mas sim com o nariz do médico, mostrando-lhe dessa forma que o que passa para o outro lado da cerca passa a pertencer ao vizinho, mesmo que o objeto seja o nariz.

A repetição de palavras e ações, na presente narrativa é um jogo de palavras, e não desempenha aqui as funções descritas por Inada (2010), a de conferir ritmo à narração ou a de memorização da narrativa com o objetivo de manter vivo o *mukashi-banashi*.

A função da repetição no *mukashi-banashi* que se conserva é o fato de, a cada nova frase, se repetirem as personagens pela categoria social – médico e milionário – não se fazendo uso de pronomes. Isso facilita a compreensão da narrativa pelo ouvinte, conservando a imagem da história na mente do ouvinte, já

que como narrativa oral, não seria possível reler algum trecho perdido. A repetição de palavras no *mukashi-banashi*, além da função de facilitar o entendimento da narrativa, acaba evidenciando um aspecto morfossintático e sociocultural da língua japonesa, a pouca marcação do sujeito.

TIPO KEISHIKIKU-BANASHI

4.7 O *mukashi-banashi* Hanashi banashi⁵⁴, coletado na Província de Quioto

Há muito tempo, um velho e uma velha, sem filhos, viviam juntos. O ano novo chegou e a velha disse ao velho:

– E, então, meu velho, me conte um *hanashi*. E o velho respondeu:

– Eu não sei *hanashi* nenhum.

Então, o velho subiu em uma árvore de *shii*. Nesse instante o nariz (*hana*) da velha estava apontado para cima. Então a castanha do *shii* caiu e entrou no seu nariz. E o velho disse: – este é o meu *hanashi*. E isso foi o fim.

Este é um *hanashi* de antigamente.

⁵⁴ Título original, はなし話 (INADA 2004, p. 373). Não foi possível traduzir o título pois para a compreensão do conteúdo é necessário usar o som das palavras em japonês. A primeira palavra はなし (*hanashi*) é a junção das palavras はな (*hana*= nariz), e de し (*shi*, que é um tipo de faia aromática que, em japonês, é *shii*). A segunda palavra 話 (*hanashi* que sonoriza a primeira sílaba [*banashi*] ao formar uma palavra composta) significa história.

Análise de *Hanashi banashi*

Na narrativa temos a expressão inicial “mukashi”, sem repetição, não exercendo, portanto, a função de distanciar o ouvinte de um mundo temporalmente longínquo.

Apesar da frase inicial indicar se tratar de um *mukashi-banashi* a narrativa é algo muito diferente das histórias anteriores. Trata-se de uma história verossímil: um casal sem filhos na noite de ano-novo; a mulher entediada pede ao marido que lhe conte uma história; e ele, por não saber nenhuma, acaba fazendo a brincadeira com o trocadilho das palavras “hanashi” (história), e “hanashi” (castanha de shii [=faia aromática] no nariz).

Esta narrativa pertence ao tipo *keishikibanashi*, que não são contos ou fábulas mas se aproximam do chiste, cuja principal característica é a comicidade. Outras características do chiste são: a linguagem marcada por um jogo de palavras; inteligibilidade da linguagem momentaneamente; a inconveniência entendida aqui por uma quebra de regras prescritas pela moral, pelos bons costumes e conveniências sócias.

O jogo de palavras nesta narrativa é o elemento principal, e é o título da narrativa. O desenlace da narrativa, “*sorega washino hanashi da*” (esta é minha história), é precisamente o jogo de palavras que se pretendeu alcançar, estabelecendo a ligação entre duas palavras distintas, que possuem o mesmo som, *hanashi*. A primeira palavra *hanashi* com o sentido de “história” pedida pela esposa e a segunda o *hana-shii* (faia no nariz) a “história” que o velho ofereceu a esposa.

Esta característica do chiste, a comicidade, está presente neste *mukashi-banashi*, pois o velho de repente sobe em uma árvore de *shii* e, ao derrubar a

castanha que entra na narina da mulher, diz que aquela é a sua história. Trata-se de algo inusitado, inesperado, e por isso mesmo se torna engraçado.

A abolição da intenção de comunicação linguística e a inteligibilidade da linguagem se dá temporariamente quando o velho de repente e sem explicar a razão sobe em uma árvore e derruba uma castanha no nariz da mulher. Tudo parece sem sentido, mas na frase final a ação do velho faz sentido toda a sua ação e alcança a comicidade que se pretendeu.

A inconveniência está no fato de o marido derrubar uma castanha no nariz da mulher e ainda lhe dizer que é o que ele tinha para oferecer na frase “aí está o seu *hanashi*”. Trata-se de uma quebra de comportamento segundo a prática dos bons costumes.

A narrativa *Hanashi banashi* também apresenta como frase de finalização equivalente a “e dizem que é uma história de antigamente”, porém o intuito dessa frase não é a de simplesmente encerrar a história e mostrar que vem sendo transmitida há tempos, mas sim reforçar a comicidade da história, que apesar de possuir as expressões fixas iniciais e finais, não conta nenhuma narrativa. A comicidade está em criar uma expectativa no ouvinte, que é frustrada ao final da história e reforçada pela frase final que apesar de afirmar que é um *mukashi-banashi* tradicional, ou seja, um conto maravilhoso ou um causo, na verdade se trata de um chiste.

O *keishikiku* correspondente ao “era uma vez” e “foram felizes para sempre”, desempenha a mesma função nos *mukashi-banashi* do tipo *mukashi-gatari* (narrativas antigas) e *doubutsu mukashi-banashi* (contos sobre animais), porém quando se trata das narrativas do tipo *warai-banashi* (contos cômicos) e *keishiki-banashi* (contos-fórmulas) sua função muda em razão de o tipo de narrativa ser

diferente quanto à sua forma, sendo que os dois primeiros tipos se enquadram nos contos e fábulas, e os últimos, em narrativas como causos populares e o chiste.

Sendo assim, apesar de termos a mesma estrutura em todas as narrativas do *mukashi-banashi*, o *keishikiku* desempenhará um papel distinto de acordo com o tipo de narrativa em que aparece.

A progressão da narrativa segue as características citadas por Inada (2010). Não há tempo ou lugar específico. Na primeira frase apresenta as personagens, sem especificidades: dois velhos que viviam sozinhos e não tinham filhos. Há a continuidade da ação. Inicialmente a velha pede para o velho lhe contar uma história; ele em seguida responde que não sabe, mas logo depois sobe em uma árvore, mira o nariz da velha e lhe derruba uma castanha, e fala que esta era a sua história⁵⁵. As ações são narradas sem pausas para descrição de qualquer natureza.

As personagens conservam a característica de serem personagens tipos. São duas personagens: um velho e uma velha. Não há descrição psicológica ou física. O único fator revelado é que eles não tinham filhos. Casal de velhos sem filhos é um tipo de personagem recorrente nas narrativas de *mukashi-banashi*.

A repetição de palavras e ações está presente e faz parte da estrutura do conto. A palavra mais repetida no conto foi *hanashi*, que é o tema central da narrativa. Em todo tempo a brincadeira feita na narrativa se baseia no trocadilho feito pela palavra *hanashi* (história) e *hana-shii* (nariz+castanha de *shii*). Essa repetição, com certeza, fixará a palavra na memória do ouvinte. No final da narrativa quando ele afirma “este é meu hanashi”, a palavra hanashi vem escrita duas vezes: a primeira, no corpo da narrativa, em higarana⁵⁶, e entre parênteses, em ideogramas,

⁵⁵ No texto original a palavra usada é *hanashi*.

⁵⁶ Fonograma japonês usada para grafar palavras de origem japonesa.

com o ideograma de nariz 鼻 e de shii 椎 (fia aromatizada). Deixa-se claro a brincadeira feita na narrativa.

O número três não aparece de forma evidente na narrativa. Inicialmente fala-se que se trata de um velho e uma velha, em seguida explica-se que é um casal sem filhos, apenas os dois. O número três aparece na figura do filho ausente. Se para os chineses o número três é o símbolo da totalidade e da perfeição (CHEVALIER, 2002, p. 899), vem justamente apontar que a vida a dois, sem o terceiro elemento, é monótona. Pois em noite de ano-novo, a velha pede para que o companheiro lhe conte uma história, ou seja, que lhe entretenha, lhe tire da monotonia. Ele, por sua vez, ao não saber nenhuma para lhe contar acaba reproduzindo uma ação infantil – subir em uma árvore, derrubar uma castanha na companheira e ainda encerrar a fala de forma irônica – ações que não seriam comuns a uma pessoa madura. O terceiro elemento estaria então presente na ausência do filho, citada no início da narrativa e na ação infantil do velho conferindo à noite de ano-novo alegria que o terceiro elemento daria, pois o três seria a perfeição.

Não há uso de onomatopeias. Mas há o uso de advérbio que assim como as onomatopeias são recorrentes nos *mukashi-banashi*. Aparece na seguinte passagem “*maa, kodomo mo nai shi*” (eles também não tinham filhos).

O advérbio “*maa*” expressa algo que é insuficiente⁵⁷, desta forma antes de ser citado que o casal não tinha filhos o advérbio “*maa*” já indica a nuance da insuficiência em número.

O encontro de tudo é uma característica que não está presente na narrativa. Não temos a presença de seres ou situações inusitadas da realidade. Isto porque a

⁵⁷ No dicionário koujien temos a seguinte definição: [十分ではないが、かなりの程度であることをあらわす。]

narrativa não é um conto de fadas ou uma fábula, mas um chiste como dito anteriormente, gênero que não tem como característica a presença do fantástico.

4.8 O *mukashi banashi* História final⁵⁸, coletado na Província de Aomori

Então vou contar uma história tenebrosa, fedida e doce.

O ogro comeu *manju*⁵⁹ no banheiro. O ogro é tenebroso, o banheiro fedido e o *manju* é doce.

Análise de *História final*

A narrativa *Historia final*, dentre todas as selecionadas neste trabalho, é a única que não apresenta o *keishikiku*. Isto porque tratando-se de uma narrativa do tipo *keishikibanashi*, não sendo, por isso, obrigatória a sua presença. Outro fator que colabora para a ausência é que esta narrativa se trata de um chiste, termo aqui usado na acepção de André Jolles (1976). Chiste como visto na narrativa anterior tem como características principais a linguagem marcada pelo jogo de palavras onde abole-se a intenção de comunicação linguística, a inelegibilidade da linguagem desenlaça-se momentaneamente. E esse desenlace é precisamente o que o jogo de palavras pretende alcançar. Recorre-se à inconveniência, à quebra de regras prescritas pela moral prática dos bons costumes e pelas conveniências sociais, e a comicidade é a disposição mental deste estilo.

⁵⁸ Título original しまい話 (INADA 2004, p. 376)

⁵⁹ Bolinho recheado com doce de feijão *azuki*.

Na narrativa *História final* podemos perceber a presença de todas as características do chiste: a primeira, o jogo de palavras marcado pela frase inicial, em que o narrador diz que vai contar uma história tenebrosa, fedida e doce. De início, nos parece sem sentido, mas é explicada na segunda e terceira frases: “Um ogro comeu *manju* no banheiro. O Ogro é tenebroso, o banheiro fedido e o manju é doce.”

A falta de sentido inicial nos remete à segunda característica, a inteligibilidade da linguagem como foi dito anteriormente. Ao ouvir a primeira frase pensamos não haver nenhum sentido, pois como pode uma história ser tenebrosa, fedida e doce. Até porque os adjetivos fedidos e doce não são normalmente utilizados para qualificar uma história, e sim lugar, pessoa; o fedido e doce também qualificam alimentos ou pessoas. Mas os três adjetivos juntos não parecem ter uma relação. Somente na terceira frase é que se entende os adjetivos colocados de forma que parecem sem sentido em um primeiro momento.

A inconveniência também está presente neste *mukashi-banashi*, posto que o ogro come *manju* no banheiro, algo inconveniente, por ser falta de higiene, uma quebra de regra social.

E a última característica, a comicidade, se dá exatamente pelo jogo de palavras, pela supressa no final. Inicialmente parece sem sentido, em seguida essa falta de sentido persiste pois a frase “o ogro comeu manju no banheiro” não parece ter relação nenhuma com uma história tenebrosa fedida e doce. Na terceira frase, então, onde ocorre o desenlace, é que o interlocutor entende a intenção de brincar do narrador e não de fato de contar uma história, pois não há uma história, apenas uma frase.

Não há, portanto, um aviso de que se irá entrar em um mundo sobrenatural. E também não há encerramento, pois não é preciso resgatar o ouvinte de outro mundo, já que não chegou a sair da realidade.

No desenvolvimento da narrativa, vimos que não há nenhum lugar e nem tempo citado. O início da narração é dado de forma direta. O conteúdo é formado por três adjetivos que são apresentados na primeira frase. Mas se produz uma expectativa de que será uma grande narrativa, não só em sentido de extensão como em algo extraordinário, pois como pode uma narrativa ser ao mesmo tempo, tenebrosa, fedida e doce? A segunda frase é inicialmente uma frase fora de contexto. E na terceira frase temos a explicação da segunda frase e a justificativa da primeira.

O desenvolvimento da narrativa é simples, com três frases encadeadas uma na outra; na primeira se levanta uma hipótese, na segunda surge uma antítese, e na terceira, a síntese.

As personagens desta narrativa não correspondem ao padrão dos *mukashi-banashi*. Não há narrativa propriamente dita. O único personagem que aparece é o Ogro, que desenvolve a ação da história contada. Ele é tenebroso, mas as duas outras qualidades que aparecem não pertencem a ele e sim aos outros dois objetos da frase. O banheiro, que é fedido, e o *manju*, que é doce. Não há representação de nenhuma categoria, como em geral é característica das personagens do *mukashi-banashi*. A função da personagem, aqui, é o entretenimento, não possui nenhuma função social.

O número três se faz presente nas palavras que compõem a história. São três objetos: o ogro, o banheiro e o *manju*. Temos também três adjetivos: tenebroso, fedido e doce. Como já foi dito anteriormente o número três representa a perfeição e

a totalidade. Se tivesse apenas dois elementos, ou quatro, passaria a impressão de incompletude ou de excesso.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após todo o trabalho realizado, no tocante à conceituação do *mukashi-banashi* verificamos que apesar de haver entre os principais pesquisadores algumas diferenças na definição e caracterização do gênero, há o acordo de que se trata de um gênero literário que possui forma fixa.

Kunio Yanagita, precursor dos estudos de *mukashi-banashi*, e Kôji Inada tentaram diferenciar o *mukashi-banashi* de gêneros que a ele se assemelham, como lenda e *Sekenbanashi*, semelhança que se explica pelo fato de todos estes gêneros possuírem a mesma origem: a transmissão oral. Desta forma, encontraram como caminho para a diferenciação entre o *mukashi-banashi* e outros gêneros a definição de suas características, elementos que as particularizam, como personagens tipos, progressão linear da narrativa e a presença dos *keishikiku*.

Assim, primeiramente Yanagita destacou três características estruturais e teve como método de definição a observação de quais eram os elementos que constantemente apareciam nas narrativas *mukashi-banashi*. As três características, como vimos, são: as formas fixas que iniciam as narrativas em japonês, chamadas de *hottanku*, as formas fixas que encerram as narrativas - em japonês, *ketsumatsuku* - e as estruturas que indicam transmissão, que se repetem dentro da narrativa com frequência, ao fim de cada oração. Yanagita ainda enfatizou que se trata de narrativas fictícias, com personagens tipos, e sem tempo e espaço definido, o que as diferencia das lendas.

Posteriormente, Inada (2010) também destaca elementos que seriam as características do *mukashi-banashi*, conservando as destacadas por Yanagita (1982), porém com algumas modificações. Inada classifica de *keishikiku* as formas

fixas que iniciam e encerram as narrativas, unindo-as e transformando-as em uma só característica. Assim como Yanagita, Inada também destaca a repetição, principalmente das estruturas que indicam transmissão; porém, para Inada tais repetições não têm apenas a função de indicar que a narrativa é uma transmissão, mas também de conferir ritmo à narração. Ainda como características dos *mukashi-banashi* Inada destaca a presença de personagens tipo, a progressão da narrativa, que ocorre da mesma forma em todas as narrativas, o número três como elemento constitutivo das narrativas e o encontro de tudo, característica referente ao caráter ficcional do *mukashi-banashi*.

Após a análise, por meio da observação das características definidas por Inada (2010), verificamos a presença das mesmas nas narrativas, contudo dificilmente aparecem todas elas em uma só narrativa, estando presente em cada narrativa algumas características propostas por Inada, mas não todas de uma só vez. Tal variação ocorre em função do tipo a que a narrativa pertence.

Assim, iniciando pela primeira característica o *keishikiku*, que se divide em formas fixas que iniciam e encerram os *mukashi-banashi*, verificamos que a forma fixa inicial está presente em sete das oito narrativas selecionadas do *corpus*. Analisando, de modo em geral, a função destas formas fixas iniciais possuem é de indicar o gênero *mukashi-banashi*, distanciar o ouvinte do mundo real e prepará-lo, para entrar em um mundo onde tudo é possível. Foi possível constatar algumas pequenas diferenças de nuance em algumas narrativas, dependendo do tipo a que pertencem, e apenas no caso da narrativa “hanashi, hanashi” de função distinta.

Verificamos que as formas fixas iniciais que desempenham todas as funções que lhe foram atribuídas por Inada (2010), conforme exposto no capítulo três, apenas nas narrativas “A atribuição das idades”, “O velhinho que fazia florescer

árvores” e “A batalha entre o macaco e o caranguejo”. A primeira é indicar o gênero, em seguida preparar o ouvinte para entrar em um mundo onde tudo é possível como na narrativa “A atribuição das idades”. Aparece deus conversando com animais, que, por sua vez também falam, cumprindo o papel de um mundo mágico. Nas duas outras narrativas o mesmo acontece: em “O velhinho que fazia florescer árvores” temos um cachorro que nasce de um pêssago e este cachorro atribui riquezas para o casal bom e castigos para o casal ruim. Outro fator fora da realidade é do cachorro renascer sob várias formas, a de um pilão e depois em cinzas, que revive árvores mortas, fazendo florescer flores. E na narrativa “A batalha do macaco e do caranguejo” também possui o caráter maravilhoso em que animais e objetos inusitados dão vida à narrativa.

Nas narrativas “O Sapo ingrato”, “Doce é veneno”, “A flor do vizinho” também verificamos a presença da forma fixa inicial, que também cumpre a função de distanciar o ouvinte do tempo presente e avisá-lo que se trata de um *mukashi-banashi*, porém, como não há a aparição de situações ou personagens inusitados, impossíveis na vida real, sua função de preparar o ouvinte para este mundo irreal, que alguns *mukashi-banashi* possuem, torna-se nula.

Na narrativa *Hanashi banashi*, apesar de estar presente a forma fixa inicial é diferente da que é definida por Inada, a expressão inicial *mukashi* é dita uma só vez, mas exercendo uma função diferente, pois não há uma história contada, apenas uma brincadeira feita com um jogo de palavras.

A única narrativa em que não está presente a forma fixa inicial é a “História final”. Isso porque na verdade os *keishikiku* são constantes principalmente nas narrativas do tipo *mukashigatari* (narrativas antigas) e *doubutsu mukashi-banashi* (contos sobre animais), sendo que nas narrativas do tipo *warai banashi* (contos

cômicos) e *keishiki banashi* (contos-fórmula) - ao qual pertence a narrativa – de acordo com Inada (2010) sua presença não é obrigatória. Outro fator que colabora para a ausência da forma fixa inicial é que a última narrativa trata-se de um chiste, termo aqui usado na acepção de André Jolles (1976), gênero que não possui a forma fixa inicial como característica.

Na característica *keishikiku* temos ainda as formas fixas, que encerram as narrativas e estão presentes nas narrativas “O Sapo infeliz”, “A batalha entre o macaco e o caranguejo” e “Hanashi banashi”. Nas duas primeiras desempenhando as funções de indicar o fim da narrativa e desta forma trazer o ouvinte de volta à realidade. A última também apresenta a frase final, dentre todas as narrativas de maneira mais clássica: “e dizem que é uma história de antigamente”. Porém, o intuito desta não é o de finalizar e mostrar a transmissão por meio do verbo “dizem”, e sim reforçar a comicidade da história. Isto porque, a expectativa criada no ouvinte por meio da frase inicial, acaba com a frase final, quando o ouvinte percebe que se tratava de uma brincadeira, e o velho ao invés de contar uma história, acaba por fazer uma travessura.

Já as narrativas “A atribuição das idades” e “A flor do vizinho” não possuem uma forma de encerramento, que indica transmissão ou a intenção de se encerrar a narrativa. Na primeira o encerramento é feito pela frase “e se tornou assim”, para indicar a data em que ocorreu a atribuição das idades e como se deu o início das fases da vida humana. Na segunda narrativa a frase de encerramento é “e assim perdeu”, aqui referente ao episódio em que o médico, ao ultrapassar o muro do milionário, acaba recebendo a mesma resposta que deu ao vizinho no início da narrativa.

Desta forma, após discorrer sobre as narrativas analisadas, concluímos que as dos tipos *mukashi gatari* (narrativas antigas) e *doubutsu mukashi-banashi* (contos sobre animais) possuem as formas fixas que iniciam e encerram as narrativas como foi assinalado por Inada (2010), com a função de levar o ouvinte ao mundo do *mukashi-banashi*, quando possuem a forma de conto e/ou fábula. Nas narrativas do tipo *warai banashi* (contos cômicos) detectamos a presença da frase inicial em ambas as narrativas, com o intuito de distanciar o ouvinte do tempo real, mas não há frase de encerramento. E finalmente as narrativas do tipo *keishiki banashi* (contos-fórmulas), não apresentaram as funções do *keishikiku* apontadas por Inada (2010). Depreendemos que esta ausência ocorre por não existir uma história a ser contada nestes contos. Na verdade objetivam uma brincadeira, e muitas vezes são o meio ideal para um narrador se esquivar de contar uma história.

A progressão da narrativa é uma característica que encontramos em todas as narrativas, independentemente do tipo ao qual pertença, fato que verificamos na ausência de tempo e espaço definido em todas as narrativas, todas começam pela frase “há muito tempo”. O espaço também raramente é citado; em alguns casos podemos inferir que se trata do campo, como na narrativa “o velhinho que fazia florescer árvores”, pelo fato de ele ir à montanha cortar grama e a sua esposa lavar roupa no rio, mas não há nenhuma especificidade ou descrição de espaço.

A narrativa “Doce é veneno” é a única que apresenta o espaço da ação, porém de forma genérica, pois trata-se de um templo budista, comum e em grande número do Japão, sem nenhum tipo de descrição que o particularize. Além disso, a ação nas narrativas é continua e encadeada, não apresentando digressões das personagens, ou descrição de espaço. O foco das narrativas é a ação das

personagens, não sendo relevante como elas sejam físicas ou psicologicamente e nem o espaço onde ocorre a ação, mas sim o que elas fazem.

As personagens das narrativas são tipo, ou seja, mantem-se iguais, sem mudança de comportamento ou ideia até o fim da narração. Esta característica permite que as experiências vividas pelas personagens sejam vividas também pelos ouvintes, que podem se colocar no lugar das personagens, por não possuírem nada que as particularize. Apenas na narrativa “O Sapo infeliz” (*fukou kaeru*) há uma reflexão e mudança de comportamento da personagem, quando no final da narrativa reflete sobre o desejo da mãe que o filho mudasse de comportamento, e ele acaba fazendo o que lhe foi pedido pela mãe. Outra característica presente em todas as narrativas é a repetição, principalmente de palavras e também de ações das personagens.

As estruturas “*souna*”, “*gena*”, etc. estão presentes em todas as narrativas, confirmando assim que estas fazem parte da estrutura do *mukashi-banashi*. Assim como a repetição de palavras, principalmente com relação ao modo como é chamada a personagem, evitando desta forma o uso pronomes, e facilitando para o ouvinte a compreensão dos fatos que ocorrem na narrativa e evidenciando quem os pratica, evitando assim que se disperse do núcleo central da história, função destas repetições segundo Inada (2010). Notamos também que a repetição do “nome” da personagem, abolindo o uso de pronomes, além de ser uma característica da linguagem oral, base do *mukashi-banashi*, como também uma característica da língua japonesa que evita o uso de pronomes na linguagem oral, referindo-se a si mesmo e a com quem conversa ou sobre quem fala, utilizando em geral o próprio nome, ou o cargo, posição que a pessoa ocupa na sociedade (MIZUTANI et al, 1995, p. 47-48).

O número três, como vimos, também é apontado por Inada (2010) como uma característica do *mukashi-banashi* e sua presença pode se dar pelo número de personagens que devem desempenhar alguma função essencial dentro da narração ou pela repetição de ações. Verificamos a presença do número três com a função a ele apontada por Inada (2010) em algumas narrativas não estando presente em todas. As narrativas em que aparece o número três são “A atribuição das idades”, por meio da presença de três personagens a que são atribuídos anos de vida, o cavalo, cachorro e o homem, e também o número de tentativas, três, de deus atribuir o tempo de vida que escolhera desde o início; em “O velhinho que fazia florescer árvores” o número de vezes que o cachorro é roubado é três e em “Doce é veneno” a presença do número de personagens: são três aprendizes, sendo o terceiro o mais esperto. Em “Historia final” há a presença de três elementos na frase “o ogro comeu manju no banheiro”, sendo “ogro”, “manju” e “banheiro”.

Notamos também a presença do três em forma simbólica no *mukashi-banashi* “*Hanashi banashi*”. Inicialmente fala-se que se trata de um velho e uma velha e em seguida acentua-se que é um casal sem filhos, de forma que o número três se completa pela figura do filho ausente.

Para os chineses o três é o símbolo da totalidade, da perfeição. A ausência do terceiro elemento, sugere que a vida a dois é monótona; em noite de ano-novo, a velha pede para que o companheiro lhe conte uma história, ou seja a entretenha, a tire da monotonia. O velho, por sua vez, não sabia história nenhuma, e para entreter a esposa, acaba reproduzindo uma ação infantil: subir em uma árvore, derrubar um fruto na companheira e ainda encerrar a fala de forma irônica, ação que não seria comum a uma pessoa madura. Desse modo, podemos dizer que o número três revela sua presença também de forma simbólica. De tal maneira, vemos que além

da função descrita por Inada, pode haver outras possibilidades de interpretação para a presença do número três, ainda que ele esteja implícito.

A onomatopeia, que desempenha a função de trazer à imaginação de forma clara uma ação ou uma condição, está presente nas narrativas “O velhinho que fazia florescer árvores”, “O Sapo infeliz” e “A batalha entre o macaco e o caranguejo”, aparecendo em maior número na primeira e na última. A razão pode estar no fato de a primeira narrativa se aproximar quanto à forma dos contos de fadas e a última da fábula. Desta forma, possuem cunho altamente ficcional, possibilitando o uso dessas expressões que trazem ao texto um caráter distinto do cotidiano. Além disso, são narrativas direcionadas para o público infantil e o número de onomatopeias é grande, estimulando a imaginação do ouvinte e possibilitando compreender a experiência das personagens de forma mais vívida.

A última característica citada por Inada (2010) é o encontro de tudo, presente nas narrativas “A atribuição das idades”, “O velho que fazia florescer árvores”, e “A batalha entre o macaco e o caranguejo”. Esta característica possui a função de representar fenômenos humanos, porém de forma lúdica, por meio de personagens e situações inusitadas. A primeira e segunda narrativa pertencem ao tipo *mukashi gatari* (narrativas antigas), e a terceira ao *doubutsu mukashi-banashi* (narrativas de animais). Como vimos anteriormente, narrativas do tipo *mukashi gatari* se aproximam o conto de fadas ocidental e a presença de seres e situações fantásticas é parte constituinte deste gênero. A terceira narrativa se assemelha, quanto ao conteúdo, às fabulas de forma que apresenta animais falantes, além de representar sentimentos humanos.

Desta forma, ao analisarmos as narrativas e refletir sobre os resultados, notamos que as características propostas por Inada (2010), e algumas delas pelo

precursor Yanagita, estão presentes nos *mukashi-banashi*, independentemente do tipo ao qual pertençam. Porém, a presença das características não se dá em conjunto, aparecendo todas de uma única vez em uma única narrativa; algumas como o *keishikiku*, a progressão da narrativa e a repetição estão presentes em praticamente todas as narrativas do *corpus*.

A presença do número três, como vimos, também foi notada em algumas narrativas, assim como a repetição de advérbios (onomatopeia) e o encontro de tudo, estas três últimas características, muito mais presentes nas narrativas do tipo *mukashi gatari* e *doubutsu mukashi-banashi*. Sendo que as narrativas do tipo *warai banashi* e *keishiki banashi* são as que menos apresentaram as características do *mukashi-banashi*.

Gostaríamos de esclarecer que as conclusões obtidas por meio da análise das narrativas selecionadas no corpus são parciais, visto que o número de amostras analisadas do tipo cada narrativa no presente trabalho não pode ser considerada representativa.

Contudo, a conclusão que chegamos é que dentre as características apontadas por Inada (2010), as que se apresentam nos *mukashi-banashi* independentemente do tipo em que são classificados são: as personagens fixas, o tipo de progressão da narrativa, a repetição de palavras, evitando o uso de dêiticos e enfim, o *keishikiku*. Consideramos que estas características nos fazem reconhecer o gênero que foi tema do presente trabalho. O *keishikiku*, em especial, nos indica qual o gênero da narrativa que será ouvida, ou lida, por meio da frase “*mukashi, mukashi attagena*”. Consideramos à interpretação que realizamos uma possibilidade para a conceituação do *mukashi-banashi*, porém, como este é um gênero rico em suas

formas, e seus estudos no Brasil são recentes e escassos, abre-se possibilidade a outras formas de interpretação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTONIO, Candido, ROSENVELT, Anatol . *Personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 1987.

BETTELHEIM, Bruno. *A Psicanálise dos Contos de Fadas*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2006.

FRANZ, Marie-Louise Von. *A interpretação dos contos de fada*. São Paulo: Paulus, 1981.

INADA, Koji. *Nihon no Mukashi-banashi (Mukashi-banashi japoneses)*. Vol.1. Tóquio: Tikumashobô, jul.2005.

INADA, Koji. “*Nihon no Mukashi-banashi*” (*Mukashi-banashi japoneses*). Vol.2. Tóquio: Tikumashobô, nov. 2004.

JOLLES, André. *Forma Simples*. Trad. Álvaro Cabral. São Paulo: Cultrix, 1976.

ONO, Susumu. *Nihon no Bunpô wo Kangaeru* (Refletindo sobre a gramática japonesa). Tóquio, 1978.

OSAMU, Matsutani, MIZUE, Sasaki, HIDEO, Hosokawa, YUTAKA, Ikeda. *Nihon Jijou Hando Bukku* (Pequeno livro sobre o Japão). 2 ed. Tóquio: Taishukan, 2001.

PROPP, Vladimir. *A Morfologia do Conto Maravilhoso*. 2 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

YANAGUITA, Kunio, SEKI Keigo. *Nihon Minzokugaku Nyumon* (Introdução ao folclore japonês). 1 ed. Tóquio, 1982.

YANAGITA, Kunio. “*Nihon no Mukashi Banashi*”. (Narrativas antigas do Japão). 44 ed. Tóquio: Shinchosha, 2007.

Dicionários

ASANO, Tsuruko; KINDA Ichiharuhiko. *Giongo, Gitaigo jiten (dicionário de onomatopeias)*. 8 ed. Tóquio: Kadokawa, 1990.

BECKER, Udo. *Dicionário de Símbolos*. Trad. Edwino Royer- São Paulo: Pulus, 1999- (coleção dicionários)

CHEVALIER, Jean, GHEERBRANT Alain. *Dicionário de símbolos: Mitos, Sonhos, Costumes, Gestos, Formas, Figuras, Cores, Números*. 17 ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.

CIRLOT, Juan-Eduardo. *Dicionário de símbolos*. Trad. Rubens Eduardo Ferreira Frias. São Paulo: Ed Moraes, 1984

COELHO, Jaime, HIDA, Yoshifumi. *Dicionário Universal japonês-português*. 8 ed. Tóquio: Shogakukan, 2007.

INADA, Koji (org). *Nihon Mukashi Banashi Hando Bukko* (“Pequeno Dicionário de *Mukashi Banashi*”). Tóquio: Sanseidô, jun.2010.

MOISÉS, Massaud. *Dicionário de Termos Literário*. São Paulo: Cultrix 1974.

Teses de Doutorado

NAMEKATA, Márcia Hitomi. *Os Mukashi Banashi da Literatura Japonesa: uma análise do feminino e do casamento entre seres diferentes no contexto dos contos do Japão antigo*. São Paulo, 2011. Tese de Doutorado de Teoria Literária e Literatura Comparada. Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo.

Dissertações

NAMEKATA, Márcia Hitomi. *Os Mukashi Banashi (Narrativas Antigas) da Literatura Japonesa: análise de sua evolução no universo japonês*. São Paulo, 1999. Dissertação de Mestrado do Programa de Língua, Literatura e Cultura Japonesa. Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo.

PANTCHEVA, Elena Latchezarov. *Nihon'no giongo, gitaigoniokeru keitai to imi no soukanni tsuite no ken'inkyû* (Pesquisa sobre a relação entre o a forma e o sentido das onomatopeias japonesas). Chiba, 2006. Dissertação de Mestrado de Sociologia da Universidade de Chiba.

BIBLIOGRAFIA

HIROTA, Osamu. “*Uji Shui Monogatari Hyôgen no Kenkyû*”. (“Pesquisa das expressões de Uji Shui Monogatari”), Kasamashoin.Tokio, fev.2003.

IKEGAMI, Yoshihiko. *Kotoba no Shigaku* (A Poética da Linguagem). Iwanami shoten. Tokyo, jul.1984.

KAWAI, Hayao. *Mukashi Banashi to Nihonjin no Kokoro* (Os *mukashibanashi* e a psique do Japonês). 17ed. Toquio: Iwanami Shoten, 1988.

SAIGO, Nobutsuna. “*Konjaku Monogatari Minwa no Hôhō ni Tsuite*” (Sobre o Método Folclórico do Konjaku Monogatari) In: Nihon Bungaku, vol.3, fev. 1954, pp. 1-8.

SEKI, Keigo. *Mukashi Banashi no Rekishi* (Historia dos Mukashi Banashi). Tokyo: Dômeisha, 1982. (*Seki Keigo Choshashû*, 2)

SEKI, Keigo. *Nihon Mukashi Banashi Taisei* (Panorama do *Mukashi banashi* do Japão). Vol. 11. Tóquio: Kadokawa Shoten, 1980.

SEKI, Keigo. *Nihon Mukashi Banashi Taisei* (Panorama do *Mukashi banashi* do Japão). Vol. 12. Tóquio: Kadokawa Shoten, 1981.

SUGAE, Massumi. *Sugae Massumi Yûranki* (Diário de viagem de *Sugae Massumi*). Trad. Uchida Takeshi e Miyamoto Tsuneichi. Tokyo: Heibonsha, 1974.

Teses de Doutorado

YOSHIDA, Luiza Nana. *Narrativas setsuwa de Konjaku Monogatari Shû - A Ruptura com o Refinamento Estético das Narrativas Clássicas da Época Heian*. São Paulo, 1994. 239f. Tese de Doutorado de Teoria Literária e Literatura Comparada. Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo.

Anexos

Para uma visão global da análise realizada das características dos *mukashi-banashi* selecionados temos abaixo uma tabela demonstrativa indicando as características presentes e/ou ausentes nas narrativas selecionadas no corpus do trabalho.

P – características presentes

A – características ausentes

	<i>Keishikiku</i>	Progressão da narrativa	Personagens tipo	Repetição	Do número três	Onomatopeia	Encontro de tudo
<i>Toshi sadame</i>	P	P	P	P	P	A	P
<i>Hanasakajiji</i>	P	P	P	P	P	P	P
<i>Kaeru fukou</i>	P	P	P	P	P	P	A
<i>Sarukani gassen</i>	P	P	P	P	A	P	P
<i>Okashiha doku</i>	P	P	P	P	P	P	A
<i>Tonarino hana</i>	P	P	P	P	A	A	A
<i>Hanashi banashi</i>	P	P	P	P	P	A	A

Originais dos *mukashi-banashi* presentes no corpus

4.1 年定め (INADA, 2005, p. 25-26)

むかしのむかし、神様が動物たちの年定めをすることになった。気の早い馬が真っ先にかつけると、神様は、「ではお前は三十歳の寿命としよう」と告げた。ところが馬は、「三十歳もの間、あそこで乗馬、あちらで馬車馬とこきつかわれては、とてもやりきれません。頼むからもっと減らしてくだされ」と頼み、結局二

十歳にしてもらった。次に犬がやってきて、神様はやはり三十年の寿命を言いわたした。ところが犬も、「この世は夏は暑く、冬は寒いので、三十歳ではとてもかないません」と苦情を言い、あれこれ押し問答のあげく、結局十歳ときまった。次に人間が行くと、神様はやっぱり三十歳の寿命とした。ところが人間は、「それは短すぎます。もっと長くしてください」と文句を言った。それで神様は、馬の十歳、犬の二十歳を継ぎ足して結局六十歳の寿命ときめた。それで人間は、若いときの三十年はよいが、馬の年をもらった三十歳から十年は馬のように荷物を負い、つぎに犬の年をもらった四十歳から二十年は、夏は暑苦しく、冬は寒さがこたえて難儀がつづくことになったんだ。

4.2 花咲か爺 (INADA, 2005, jou, p. 373-378)

むかし、爺と婆とあったと。爺は山さ柴切にいき、婆は川さ洗濯にいったと。ほうしたら川上から大きな^{もんも}桃が、どんぶらこ、どんぶらこ流れてきたので、婆は爺呼んで、「竹棒持ってこう」ったら、爺竹棒持ってきたんで、やっとなんを取ってきたん。

ほうで、家へ来て、二つに割って見ると、いやはや、かわいい犬っこ入ってたて。その犬っこ茶碗で^か食せたらじき茶碗ぐらいになり、井で食せたら井ぐらいになりして、うんと大きくなったん。爺が「にし（お前）は、も、そんなに大きくなったんだから、婆と遊んでいろよなあ。山で焚きもの切ってくるからな」と言ったら、

「おいも行きてえ、ワンワン」て鳴いたんだって。どう言ってもきかねえで、ワンワンってうんと鳴くから、

「ほんなら、来い」って連れって行って、ずっと行ったらば、

「ここ掘れワンワン、ここ掘れワンワン」言うんだと。

「こんなとこ掘ったって、なんにも出ねえ」言ってもきかねえで、

「掘れ、掘れ」って言うから、掘って見たれば、いや、大した宝物出て、小判から着物から、ちっとばかりねえって。爺さま、それ背負って家に来て、婆と二人で着物干したり、小判勘定していたらば、隣の婆あ、草履片^{じょうり}っぽ、下駄方っぽはいて、ピッタカタ、ピッタカタって来たちゅうだ。

「いやいや、こっちでは何として、そんな小判や着物、取り申した」「いや、この犬が『ここ掘れワンワン、ここ掘れ』って言うから、掘ったら、こんなに小判から着物から出てきたとこだ」

「ほんじゃら、おれにもその犬貸してくんちえ」

「いや、貸さんねえ。この犬宝物だから、貸さんね」

「いや、そう言わねえで、貸してくれろ」とて、荷縄つけて引っ張っていったん。ほうで爺山さ行って、

「ここ掘んのか、ここ掘んのか」って、掘れともなんとも言わんのに、掘ったら、いや、蜂の巣掘り出しちまって、はあ、がらがらがん蜂に刺されて、爺うんうんうなって血だらけになって帰ってきたん。ほうしたら、婆さま、

「おらとこの爺さま、赤い着物うんと背負って、歌うたってくるわ」なんて。もうこんなぼろいらねえとて、着物みんな焚いて、屋根の上さあがって、へらで尻叩いて、爺さま迎えた。ところが、爺さま帰ってきてみたら、なんの、着物どころでねえ、蜂に刺されて血だらけになっていたと。爺さま怒って、

「こんな犬、は一、いかしておかねえ」ってぶっ殺して、山さ埋めて、その上さ松の木植えてきたと。

ほうで、いつまでも犬っこ返さねえもんだから、隣の爺さま、

「おら家の犬、返してくんつあい」っていったら、

「なんの、あん畜生、『掘れっ』ちゅうから掘ったらば、蜂の巣なんど掘らせやがって。憎たらしいから、ぶっ殺して埋^いけてきた」

「なんとしたもんだ。おら家の宝犬貸さねえっていうの、むりやり連れていて、殺したなんて。ほんじゃら、その松の木だけでもくれてくんちえ」。爺さま松の木掘って帰ったら、その松の育つこと、ぐんぐんずんずん育って、見るまに大木になったと。その松の木切って、臼作って、爺と婆として米搗きしたん。ほしたら、

「爺^{じじほ}方さ小判、婆^{ばばほ}方さ着物、チャリンコ、ピリンコ、チャリンコ、ピリンコ」って、小判や着物出たんだと。また二人して喜んで、小判勘定していたら、隣の婆またやってきて、

「いやいや、こっちではどうやって、まずこれほどの小判手にいれた」

「なに、あの犬埋けられたとこの、あの松で臼作って米搗きしたれば、こんなに小判出てきた」

「ほんじゃら、おいらに、その臼貸してくんちえ」

「いや、こんだは貸さんねえ」言うのを、むりやり背負っていっちまった。ほうしてまず、爺さまと搗いてみっぺと搗いたら、爺にはびった糞、婆には固糞、びったらかったら出たんだと。爺と婆、また怒って、

「こんなろくでもねえ臼め、こうしてくれる」と、まさかりで割りさいて、かまどにどんだんくべて、背中あぶりしていた。したら、

「あの臼返してくんつあい」言って、また隣の婆来たん。

「いやなに、あの臼、爺さまと二人で搗いたらば、びった糞、固糞なんどばかり出て、腹が立って、割って、火にくべちまった」

「なんとしたもんだべ。何返しても返してくれねえで。仕様^{しよ}ねえから、臼燃した^あく灰^あくれてくんちえ」と、こんだ、ざるいっぱい灰もらってきた。

ほうしてまず、爺さま枯れ木に登って、殿様のお通りになるのを待っていた。ほうしたら殿様、「下んよれ、下んよれ」と馬の乗ってきて、木の上の爺に、

「そこにいる爺、何爺いだ」って殿様に言われて、

「はい、枯れ木に花咲かせる爺いだ」

「おー、おもしろい爺いだ。それでは花咲かせてみるか」

「はい。ひとつり捲けば葉っぱが出る。ふたつり捲けばつぼみが出る。みつつり撒けばぱらっと開きます」

「おやおや、やってみろ」。ほんで、ひとつり撒いて、

「葉っぱが出ます」ったら、なるほど、枯れ木に葉っぱがどっと出たちゅうもんな。ふたつり撒いて、

「つぼみますっ」ったらつぼみ、みつつり撒いて、

「花が咲く」ったら、はあ、桜花見事に咲きそろったちゅうもんな。い

いや、殿様におほめの言葉をいただいて、

「これは面白^{おも}え爺だ」って、ほうびうんともらったんだて。ほれで家に帰って、
ごほうび前にして、婆さまと喜んでいたら、まだ欲濃い婆あ来たと。
「いや、なんとしてそんなに、どこからもらった」。教えることもなかったのに、
また、ろくでなし婆あに、正直に教えた。ほしたら、
「よくよくあの犬は、授かりものだったんだべ。おらも灰もらっていくから」と、
持って帰って、爺、その灰をざるに入れて、枯れ木に上がって待っていると、ま
た殿様がお通りになって、
「そこにいる爺、何爺いだ」って言われたら、
「はい、枯れ木に花咲かせる爺いだ」って言われたら、
「おー、それじゃ咲かせてみろ」。それで、
「ひとりまけば葉っぱが出る」と、ぱあっと灰撒いたら、殿様の^{まなぐ}目に灰みん
な入ってしまった。
「いや、これは悪い爺だ」って、家来がよってたかって、おつかぶせて、爺を後
ろ手に縛っちまった。
どこまでいっても、その爺さま運が悪くて、人の真似ばかりしたって。

4.3 かえる不幸 (INADA, 2004, p. 21-22)

むかしむかしのう、お爺さんとお婆さんとおったそう。その子にのう、かえる
という名のついた子がおったそう。その子がのう、とっても逆さまで、何で
もかんでも逆さまをしていけなかったそう。それでのう、お婆さん、
「困ったことだ、この子は。なかなか逆しにやることが直らんだがのう。なんで
もかんでも、反対ばかりするで困ったことだのう」言うて、なんぼ言うて聞か

しても直らんで、困ったこった、お爺さんが死んだ時分にゃあ、どうするだろう
か、思うとったら、まあまあ、何でも逆しにするから、「お爺さんを川端へ埋け
ておくれ」言えば、おおかた山へ埋けてくれるだろうから、まあ、「川端へ埋け
ておくれ」言うてみるがええ思うて、お爺さんが死んだとき、

「お前なあ、お爺さんが死んだから、仕方ない、川端へ埋けえや」言うたら、案
のじょう山へ持って行って埋けたもんだから、

「やれやれ、嬉しや、嬉しや、よかったのう。ええ具合山へ埋けてくれてよかつ
た。だけど、この子は、あんなにいつも人の言うことを反対にするだが、あれが
直らにゃいけんだが、困ったもんだ。お前はあれを直さにゃあ、いけんだがのう」
言うても、なかなか直さなん。

そうこうする間に、お婆さん、死に痛いがついたもんで、こりゃあ、死に痛いがつ
いてしもうたが、わしを埋けてもらうのに、どう言うときば山に埋けてもらえ
るだろうか、また、爺さんのとおりに、「川端に埋けえ」いうて言わねば仕方あ
るまい。そうすれば、おおかた山へ持って行って埋けてくれるだろう、やれやれ
思うて、それから、お婆さん、息子呼んで、

「わしは、とてもこれじゃあ、まめによならん。わたが死んだらのう、わしの
死骸を川端へ埋けておくれえや」言うて頼んだら、

「うんうん、よしよし」いうて、息子は言うた。やがてお婆さんが死んだ。

お婆さんが死んでから、息子は考えよったが、待てよ、いつも、いつも、わしは
逆しのことばかりして、お母に叱られていた。今度は、ええ具合に、お母さん
が言うたように、川端に埋けちゃろう、思うて、それから川端に持って行って埋
けといた。ところが、雨が降りそうな、空が曇りゃあ気が気でなくて、どうにも

ならない。水が出れば、お母さんが流れちゃいけないが思うて、ガシガシ、ガシガシ泣きょうたで、このころでも、蛙が鳴けば水が出る、雨が降る、いうことを言うんだげな。

それこっぷり。

4.4 猿蟹合戦 (INADA, 2004, p. 42-43)

むかしむかし、猿と蟹と仲間^{かん}田^だ作^{あぜ}ったとき。蟹は畦で柿の種一粒拾って播き、

「芽出さねばはさみ切る。芽出さねばはさみ切る」と言うたらすーっと芽が出た。

また、「太らねばはさみ切る。太らねばはさみ切る」と言うたら、すーっと葉が出た。また、「葉あ出さねばはさみ切る。葉あ出さねばはさみ切る」と言うたら、すーっと葉が出た。また、

「実がならねばはさみ切る。実がならねばはさみ切る」と言うたら、すーっと実がなった。また、

「熟れねばはさみ切る。熟れねばはさみ切る」と言うたら、すーっと熟れた。

そしたら、猿がくわらくわらと柿の木に登って、うまそな実ちぎって食べた。蟹が、

「猿どん、猿どん、一つくりゃれ」と言うたら、猿は熟^{ずくし}柿取って投げたが、下へ落ちてつぶれた。蟹が

「猿どん、猿どん、もっと固いのくりゃれ」と言うたら、

「そりゃ食え」って、青いの取って蟹に投げつけた。その柿が蟹に当たって、蟹はつぶれて死んですもた。

その蟹の腹から子蟹が生まれて出て、ずんずん太って、猿が馬場^{ばんば}へ仇討ちに行った。途で蜂とどんぐりと挽き臼と牛の糞と出てきて、助太刀してくれた。そして挽き臼はあま（中二階）に牛の糞は庭（土間）に、蜂は納戸に、どんぐりは柴屋に隠れっておった。そこへ帰ってきた猿は、柴を囲炉裏にくべて、腹をあぶっておった。どんぐりは柴にまじって火の中に入って、ポーンとはじけて猿のへそにぶつかった。猿は、

「やれこりゃ熱ちゃちゃっ」と、味噌つけよと思って納戸へ行ったら、蜂がブーンと出てきて、ツクーリと刺した。猿は、

「あ、痛た一つ」って水屋へ行ったら、蟹の子がはさみでチョキリーとはさんだ。

「あ、痛た一つ」って庭へ走り出たら、牛の糞ですべってころんだ。その拍子にあまから臼がドサーリと落ちてきて、猿つぶしてしもうた。猿は死んでしもうた。話はすんだ、すんだ。

4.5 お菓子は毒（INADA, 2004, p.105-106）

むかし、お寺に三人の小僧さんいたんだ。和尚さんがけちんぼで、なんぼひもじがっても、お菓子なんかもらえなかったそうさ。あるとき和尚さんが、

「小僧小僧、仏様にお供えしたあのお菓子、決して食べるなよ。あれには毒が入ってるから、食べれば死ぬよ」って言って、法事に行ったそうさな。それで、一番後から入った小僧っこが一番賢くてな、

「あの、和尚さんが大事にしとる茶碗欠くべし」って、高いところからドーンと落として、ガチャーンとこわしちゃった。

「ああ、とかったよかった。役にもたたねえ茶碗こわして。さあ、うーんと食べ」。したら二人の小僧たち、

「なんだこれ、和尚様、これを食べれば死ぬって言っとったぞ」

「いいから食べ食べ。死にません」。それで三人で、みんな食べてしまったもんだもな。

夕方、和尚さん帰ってきたど。

「ただいまあ」って帰ったもんだから、

「お帰り」って。ところがちっこい三人の小僧は、ひっくり返って寝ておった。

「三人とも変な顔して。何かあったか」

「はい、大変なことをしてしまいました。あんたの大事な茶碗を欠いてしまったんで、三人して死んでお詫びしようって、あのお菓子を食べたけど、なんぼ食べても、まだ死にきれません」。和尚さんはとうとう、

「こら、おめえらにやられたな。今度もらってきたら、やるからな」って。

4.6 隣の花 (INADA, 2004, p. 130)

とんとんむかし。大きい分限者の隣にとっても賤しい医者がおったそう。ある日のこと、医者が分限者の大事な花を折り取ったそう。分限者が怒って、

「どうして折ったか」と言うと医者は、

「垣乗り越えてくる花は、取ろうが折ろうが勝手のものじゃ」言うて、とりあわんなんだそう。

それからしばらくして、分限者に祝い事があったそう。分限者はあちこち案内したが、医者のところへは、なんぼ待っても案内がない。医者が、わしはどうし

て招んでくれんぞ、と思うて、分限者の家の塀にはしごを掛けて、ようだれをく
って中の様子を見ようたら、分限者が出てきて、医者^{いしや}の鼻をねじあげたそう^{そう}な。

医者^{いしや}が痛^{いた}がって泣くと、分限者は、

「垣^{かき}乗り越えてくる鼻は取ろうが折ろうが勝手^{勝手}のものじゃ」と言うたので、医者^{いしや}
は参^{まゐ}ってしもうた。

4.7 はなし話 (INADA, 2004, p. 372)

むかし、爺^{おや}さんと婆^{おば}さんが、まあ子どもはないし、二人で暮らしとった。正月に
な^なって、

「どうだお爺^{おや}さん、話^わしてくれんか」

「わしは何も話^わ知らん^{しい}しい」言うて、ほいて爺^{おや}さんは、椎^{しい}の木に登^{のぼ}って、婆^{おば}さん
の鼻^{はな}が上向^あいとった。ほしたら、落ちてきた椎^{しい}の実^みは鼻^{はな}にはいって、

「それがわしのはなし（鼻椎）だ」言うて、しまいにな^なったと。

これがむかしのはなしだと。

4.8 しまい話 青森県 (INADA, 2004, p. 376)

おっかなくて、臭^{くさ}くて、甘^{うま}い話^わしようかな。

鬼^{おに}は便所^{まんじゅう}で饅頭^{まんじゅう}食^くってたと。鬼^{おに}はおっかないし、便所^{まんじゅう}は臭^{くさ}いし、饅頭^{まんじゅう}はうまい
べ。