

# A REPRESENTAÇÃO SIMBÓLICA DO MAL EM A VIAGEM DE CHIHRO: UMA INTERPRETAÇÃO ATRAVÉS DA TRAJETÓRIA DA PERSONAGEM KAONASHI<sup>1</sup>

Maria de Nazareth Silva da Gama<sup>2</sup>

Orientador: Prof. Dr. Marcos Paulo Torres Pereira

**RESUMO:** O presente trabalho propõe um estudo sobre a representação do mal na animação *A viagem de Chihiro* (2001) observando-se na trama o desenvolvimento da personagem Kaonashi a partir de sua relação com a protagonista, Chihiro Ogino. Para tanto, buscou-se compreender, através de um caráter simbólico, como o mal se constitui na obra analisando-se os elementos que demonstram os aspectos da moral e dos costumes ruins que influenciam na liberdade de escolha do espírito, causando mudanças em sua personalidade e em seu comportamento que o transformam em um monstro agressivo, o qual, em contraste com a bondade e o bom uso que Chihiro faz de seu livre-arbítrio, precisa seguir por um caminho de redenção para que possa retornar ao seu estado passivo. Deste modo, fundamentou-se esta pesquisa com os estudos de Paul Ricoeur (1988, 2013), que versa tanto sobre uma linguagem simbólica do mal quanto sobre o mal como causa do sofrimento na experiência humana; e, também, com o trabalho de Santo Agostinho (2021), que disserta como o mau uso do livre-arbítrio da vontade está relacionado à existência do mal. Além disso, incorporou-se ainda nesta análise alguns conceitos dispostos na obra de Jean Chevalier e Alain Gheerbrant (2001), visto que expõem o caráter profundo da linguagem simbólica abrangendo as mais diversas significações do símbolo. Assim sendo, discorreu-se nesta pesquisa sobre alguns aspectos da origem do mal presentes na produção cinematográfica de Hayao Miyazaki por integrarem proposições que acompanham o ser humano ao longo de sua vida, exigindo que faça diferentes leituras daquilo que o cerca para que possa compreender o seu caminho neste mundo e as consequências de suas escolhas no seu devir.

**Palavras-chave:** bem; mal; escolha; Kaonashi; Chihiro.

**ABSTRACT:** This work is a study about the representation of evil in the animation *Spirited Away* (2001), observing in the plot the development of the character Kaonashi based on his relationship with Chihiro Ogino. To this end, we sought to understand through a symbolic character, how evil is constituted in the work by analyzing the elements that demonstrate the aspects of bad moral and customs that influence the spirit's freedom of choice, causing changes in its personality and behavior that transforming it into an aggressive monster, which, in contrast to Chihiro's kindness and good use of her free will, needs to follow a path of redemption so that it can return to its passive state. Besides, this research was based on the studies of Paul Ricoeur (1988, 2013), who discusses both the symbolic language of evil and evil as a cause of suffering in the human experience; and also on the work of Saint Augustine (2021), who discuss how the misuse of free will is related to the existence of evil.

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado para a obtenção de aprovação na atividade de Trabalho de Conclusão de Curso III, do Curso de Licenciatura em Português-Inglês da Universidade Federal do Amapá – UNIFAP.

<sup>2</sup> Graduanda do curso de Letras Português-Inglês pela Universidade Federal do Amapá. E-mail: maria.silva-ap@hotmail.com

Furthermore, some concepts from the work of Jean Chevalier and Alain Gheerbrant (2001) were also incorporated into this analysis, as they expose the deep character of symbolic language, covering the most diverse meanings of the symbol. As such, this research discusses some aspects of the origin of evil present in Hayao Miyazaki's film production as they integrate propositions that accompany human beings throughout their lives, requiring them to make different readings of their surroundings in order to understand their path in this world and the consequences of their choices in their becoming.

**Keywords:** good; evil; choice; Kaonashi; Chihiro.

## Introdução

A origem do mal é uma questão que acompanha o homem desde as civilizações mais antigas. O fato desta proposição mudar e ganhar forma no decorrer dos séculos através de um caráter mítico, religioso, filosófico, científico, mostra-nos que a complexidade do que ele é, do que ele representa e como está ligado à história humana é de suma importância para a compreensão do homem sobre o seu lugar no mundo.

Explicar o mal e como ele se constitui através do comportamento humano é uma tarefa para a qual, ainda na contemporaneidade, não se encontrou uma resposta definitiva, dado que, como elucidado por Ricoeur (1988), entender sua natureza é um grande desafio, em que se faz necessário pensá-lo e discuti-lo na tentativa de se alcançar uma compreensão cada vez mais profunda sobre os seus aspectos e seus efeitos, já que uma de suas consequências mais nítidas e amedrontadoras à consciência do homem é o sofrimento.

Ricoeur (2013) diz ainda que o homem teme a punição infligida pelo contato com tudo aquilo que está fora do âmbito do bem, do que é impuro, fazendo-o refletir sobre a sua conduta ética ou religiosa e seu caminho de retidão ou redenção; sobre como se livrar da mácula, do pecado que lhe traz culpa e não permite que ele seja feliz por viver em constante medo daquilo que o aflige: a retribuição vingativa, a cólera divina, o peso na consciência que o condena.

Buscando entender o mal e a influência que ele exerce sobre o ser humano, utilizamos como *corpus* a animação *A viagem de Chihiro* (2001), de Hayao Miyazaki, partindo, porém, de uma perspectiva ocidental<sup>3</sup>, ainda que a obra priorize aspectos da cultura japonesa que mesclam o tradicional com o moderno para demonstrar os valores que moldam o caráter e o comportamento humano, principalmente por meio de elementos relacionados ao xintoísmo,

---

<sup>3</sup> No que concerne à abordagem oriental do longa-metragem, sugere-se a leitura do trabalho *Construção do imaginário: estudo e projeto baseados no filme A viagem de Chihiro*, de Shinzato (2021).

com crenças que evocam deuses e espíritos em tudo, resultando em um respeito pela harmonia humana com o ambiente natural, como explica Shinzato (2021).

Hayao Miyazaki é conhecido por inserir nas narrativas de suas obras uma gama de simbolismos e metáforas, objetivando demonstrar o que está no âmago da essência humana, sua força e suas fraquezas, crenças e valores que a moldam, através de temas que abordam a relação do homem com a natureza, a dificuldade de manter uma ética pacifista em um mundo violento e por meio de seus antagonistas, que sempre expõem qualidades redentoras (Studio Ghibli Brasil, 2008), levando-nos a refletir sobre o devir humano e a influência do mal em sua constituição moral.

A obra de aventura e fantasia, que se encontra disponível na plataforma de *streaming* da *Netflix*, destaca-se não somente por ser uma animação que exerceu grande influência na indústria cinematográfica japonesa, mas pela enorme visibilidade que alcançou no Ocidente através de um público que se estendeu do infantil a um totalmente diverso. Além disso, a avaliação positiva que a obra recebeu da crítica internacional e os diversos prêmios que ganhou, destacando-se o Oscar de Melhor Filme de Animação de 2003 (Studio Ghibli Brasil, 2008), reforçam a eminência do trabalho do diretor dentro e fora de sua área de atuação.

Em *A viagem de Chihiro*, acompanhamos a trajetória de Chihiro Ogino, uma menina que fica presa no mundo dos espíritos devido a um erro de seus pais. Por conseguinte, um dos pontos importantes da trama ocorre quando ela é obrigada a conseguir um emprego na casa de banho de uma bruxa, uma vez que é através da introdução da humana como parte do grupo de trabalhadores desse estabelecimento que se torna possível analisar mais claramente o mal na intriga, já que esse elemento fica mais nítido a partir do momento em que a protagonista faz uso de sua *liberdade de escolha* para prosseguir pelo caminho do bem mesmo exposta aos costumes ruins exibidos no local.

Com sua inserção na casa de banho, Chihiro também começa a ter contato com Kaonashi, traduzido para Sem Rosto na versão em português brasileiro da animação, um espírito que ela mesma convida a entrar no local. Inicialmente, ele surge como um ser passivo e inofensivo, porém, depois de algum tempo dentro do lugar, transforma-se em um monstro ganancioso e egoísta ao começar a nutrir uma obsessão pela menina. O comportamento nocivo do espírito só desaparece quando a menina o obriga a comer um bolinho de ervas que lhe é dado em outro momento significativo da obra.

Na intriga<sup>4</sup>, percebe-se que o universo fantástico do filme de Miyazaki possui elementos que conseguem induzir à reflexão e à introspecção a respeito do que é o bem e o que é o mal, e a lide para compreender tal dicotomia através das personagens, já que sempre parece haver um motivo ulterior compreensível às suas ações, tornando necessário analisar atentamente a obra para que se obtenha uma melhor compreensão daquilo que os caracteriza.

Isso fica ainda mais evidente através da personagem Kaonashi, já que o espírito, que tem seu desenvolvimento na trama ligado à própria jornada de Chihiro, apresenta nitidamente este caráter simbólico no filme, pois surge na narrativa como um ser que colabora para a imersão imagética nas temáticas e problemáticas que Miyazaki costuma abordar em suas produções, podendo-se notar isso através da perda de sua pureza e bom comportamento após ele se desviar de seu caminho, já que ele começa a sofrer ao mudar de maneira nociva, até ser obrigado a reconhecer sua culpa para se libertar de toda a maldade e assim poder retornar ao seu bom caminho.

Em vista disso, debruçamo-nos sob alguns dos estudos de Ricoeur (2013) dispostos em seu livro *A simbólica do mal*, buscando analisar os aspectos do mal no filme a partir de uma hermenêutica de uma simbólica a qual o autor suscita para explicar as causas do sofrimento do homem em razão de sua perda de discernimento, mau uso de sua liberdade de escolha e imputação de consciência de culpa. Para tanto, utilizamos como foco desta pesquisa a personagem Kaonashi, que, devido a não ter a fala como uma característica imanente, demonstra através de ações as suas intenções, o que nos permite visualizar a falta e as transgressões cometidas por ele a partir de suas escolhas. Assim, tendo como base a obra de Ricoeur, objetivamos dissertar sobre o mal a partir do contágio, de um sentimento de desamparo causado pela quebra da Aliança com uma Divindade e de uma culpa interiorizada, com a qual surge uma consciência moral que torna o homem responsável por seus atos, julgando-o e condenando-o para que ele seja castigado e isso se converta em uma expiação corretiva.

Como apoio à nossa análise, utilizamos ainda o trabalho *O mal: um desafio à filosofia e à teologia*, também de Ricoeur (1988), no qual o filósofo discorre sobre o mal moral e sua relação com a violência que inflige sofrimento ao homem, elucidando os aspectos do mal

---

<sup>4</sup> Em nota de rodapé disposta em seu livro *O si-mesmo como um outro*, Ricoeur diz que “a compreensão de si é uma interpretação; a interpretação de si, por sua vez, encontra na narrativa, entre outros signos e símbolos, uma mediação privilegiada; esse último empréstimo à história tanto quanto à ficção, fazendo da história de uma vida uma história fictícia ou, se preferirmos, uma ficção histórica, entrecruzando o estilo historiográfico das biografias com o estilo romanescos das autobiografias imaginárias” (1991, p. 138). Para o autor, as vidas humanas tornam-se mais legíveis através das histórias contadas por outros e mais inteligíveis se utilizados modelos narrativos (intrigas).

cometido e o mal sofrido que caracterizam essa realidade na experiência humana; bem como a obra *Sobre o livre-arbítrio*, de Santo Agostinho (2021), na qual ele aponta como causa do mal o mau uso do livre-arbítrio, esse que, segundo o filósofo, é um grande bem dado por Deus, suscitando então que o homem pratica o mal quando se entrega às suas paixões desordenadas e escolhe os bens finitos aos eternos, corrompendo seu corpo e sua alma.

Como complemento, também fizemos uso do *Dicionário dos símbolos: mitos, sonhos, gestos, formas, cores, números*, de Chevalier e Gheerbrant (2001), objetivando esclarecer a relação de sentido de alguns importantes símbolos dispostos durante a construção narrativa do filme com o desenvolvimento das personagens, já que servem de apoio à compreensão da experiência do mal vivida por eles e, conseqüentemente, permitem-nos analisar mais claramente a experiência da falta de Kaonashi durante sua trajetória na intriga.

Vale dizer que, além da problemática do mal, o longa-metragem consegue transpor naturalmente à atualidade temáticas como construção identitária, relações sociais, mitologia japonesa, entre outros, que servem como objeto de estudo em diferentes áreas do conhecimento, como filosofia, literatura, ciências sociais etc.

Na tese *Por entre mitos e fadas: diálogos metafóricos com a literatura midiática japonesa da obra de Hayao Miyazaki*, de Oliveira (2016), por exemplo, consegue-se apreender que a fantasia suscitada por Miyazaki não serve apenas como crítica à sociedade, mas como forma de unir passado e presente, já que é possível ressaltar a importância de abordar a ligação da sociedade nipônica com sua história e com a natureza através da literatura e da indústria cinematográfica. A autora também dá ênfase à busca de identidade e forte presença do mito e xintoísmo em *A viagem de Chihiro*, frisando que o mundo sobrenatural e o mundo real se entrecruzam em alguns momentos, mas permanecem paralelos como nos contos de fadas japoneses ou nos ensinamentos budistas, nos quais o irreal mescla-se ao real.

Em *A jornada das heroínas no cinema de animação: mitos, fantasia e símbolos em Alice no país das maravilhas e A viagem de Chihiro*, de Cavalcante (2021), por sua vez, é explicitado os paradigmas que compõem a jornada do herói e a jornada da heroína, elencando semelhanças e diferenças através de estudos que focam nas etapas de desenvolvimento da figura feminina, utilizando para tanto as personagens Alice, da obra *Alice no País das Maravilhas*; e Chihiro, do filme *A Viagem de Chihiro*; com o objetivo de discorrer sobre o percurso do arquétipo heroico feminino devido à proximidade das narrativas de suas obras de origem. Cavalcante ainda esclarece, através de alguns estudos, que as mídias também atuam como espaço de produção de sentido, podendo construir novas práticas de significação,

expondo, desse modo, que existe algo a mais nas narrativas de fantasia além do objetivo de entreter.

Portanto, assinala-se que, por mais que possamos exemplificar essas temáticas, notamos que há certa carência de trabalhos focados em uma abordagem da representação do mal na obra de Miyazaki a partir de uma visão ocidental e, principalmente, no que concerne à importância da personagem Kaonashi como elemento de contraste e realce dos bons valores da protagonista durante seu desenvolvimento na trama, visto que, em alguns momentos específicos, as más ações do espírito servem tanto para enfatizar a bondade de Chihiro quanto para ressaltar as consequências do bom e do mau uso do livre-arbítrio. Por isso buscamos contribuir neste campo analisando a problemática do mal através dos aspectos simbólicos presentes em *A Viagem de Chihiro*, que é considerada uma das produções mais icônicas do diretor internacionalmente devido ao seu valor estético.

## **1. A presença do mal no mundo dos espíritos**

A animação *A viagem de Chihiro* conta a história de Chihiro Ogino, uma menina de 10 anos que fica insatisfeita com sua mudança para outra cidade. Durante a viagem até sua nova casa, seu pai decide seguir por um atalho que acaba os guiando até a entrada de um túnel onde há uma estátua bloqueando o caminho. Por não poderem continuar o trajeto de carro, seguem a pé e chegam a um parque abandonado. A garota, com medo, pede aos pais para voltarem, mas eles não a escutam, fazendo com que se afaste deles. Ao retornar para perto dos mais velhos, Chihiro percebe que eles foram transformados em porcos e que estava presa em um mundo habitado por espíritos, bruxas, dragões e outras criaturas. Ao entender que precisaria ajudar os seus pais a voltarem à forma humana, a menina inicia sua jornada naquele plano fantástico<sup>5</sup>, onde enfrenta situações difíceis, que a levam a um caminho de autoconhecimento e amadurecimento até conseguir voltar ao seu mundo.

Durante o desenvolvimento da trama, consegue-se notar que a produção cinematográfica de Miyazaki contém vários aspectos simbólicos que buscam mostrar o caráter profundo e complexo deste universo fantástico criado por ele, permitindo-nos observar que estes:

---

<sup>5</sup> Todorov (2004, p. 31) diz que “o fantástico é a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural”, ou seja, aquele que o percebe pode explicá-lo como uma ilusão dos sentidos, resultado da imaginação, fazendo com que as leis do mundo permaneçam como são; ou então como um acontecimento que de fato ocorreu, sendo parte integrante da realidade, porém se entende que essa realidade é regida por leis desconhecidas para nós.

Signos simbólicos são opacos porque neles o próprio sentido primário literal, patente, visa analogicamente um sentido secundário que, de outro modo, não é dado senão por ele. Essa opacidade é a profundidade do símbolo que, como veremos, é inesgotável (Ricoeur, 2013, p. 31).

Assim, diferentemente de seus pais, que foram teimosos e decidiram atravessar um túnel interditado, ultrapassando um limite que resultou em um erro e, conseqüentemente, em um castigo para eles, a travessia de Chihiro pontua uma:

Via de comunicação, coberta e escura, na superfície, subterrânea ou supraterestral, que conduz, através da escuridão, de uma zona de luz a outra; via de passagem que encontramos em todos os ritos de iniciação. Quantas vezes os túneis apresentam fantasmas de túneis escuros e intermináveis! Símbolo de angústia de espera inquietada, de medo das dificuldades, de impaciência de satisfazer um desejo. [...] O túnel é o símbolo de todas as travessias obscuras, inquietas e dolorosas, que podem desembocar em outra vida (Chevalier; Gheerbrant, 2001, p. 915-916).

Nesse sentido, compreende-se que os eventos inéditos e dificuldades que a menina enfrenta no além-mundo significam uma morte simbólica de si mesma para o nascimento de um novo *eu* a partir de suas experiências. Sua decisão de permanecer ali para ajudar os seus pais a voltarem à forma humana e tentar encontrar uma maneira de retornarem juntos para casa evidencia que o motivo de ela ficar naquele plano é o seu desejo de ver-se outra vez no mundo dos humanos com sua família.

Esse almejo faz com que Chihiro, de acordo com Chevalier e Gheerbrant (2001), trace um caminho de iniciação, mesmo que durante o processo ela sofra, fazendo com que, “em oposição à acusação que denuncia um desvio moral, o sofrimento caracteriza-se como puro contrário do prazer, isto é, como diminuição de nossa integridade psíquica e espiritual” (Ricoeur, 1988, p. 24), demonstrando o caráter sofrido que transforma a personagem em vítima dos acontecimentos que a afetam enquanto ela busca sair do além-mundo para encontrar um novo dia longe dali.

Com isso, podemos ser induzidos a analisar o amadurecimento da personagem dentro da intriga observando como ela lida com sua liberdade de escolha, já que é possível apontar aspectos na obra que distinguem o bem e o mal, tornando insatisfatória a retribuição às ações de Chihiro à medida que nos apercebemos que seus atos refletem sua bondade. Como elucidado por Ricoeur (1988, p. 29) “a resposta da retribuição não era satisfatória, a partir do momento em que uma certa ordem jurídica começava a existir, a qual distinguia os bons dos maus e se aplicava a medir a pena de grau de culpabilidade de cada um”, possibilitando que apontemos o fato de que, no além-mundo, há uma ordem julgadora que

salva ou condena de acordo com o comportamento e obediência às regras impostas, argumentando-se assim que:

O mal é uma realidade que se apresenta como uma aporia no sentido de que não temos a clareza da sua origem nem da sua materialidade. Todo saber do homem acerca do mal é a partir da experiência humana. É no mundo vivido que encontramos violência, sofrimento físico e moral, medo do limite da vida provocada por seres naturais e sobrenaturais (Carneiro, 2001, p. 179).

Um momento que exalta o funcionamento da ordem no além-mundo ocorre quando Chihiro precisa comer algo de lá para continuar existindo. Caso ela não o fizesse, iria desaparecer e, conseqüentemente, os seus pais. O fato de a personagem concordar em agir de acordo com as instruções de seu amigo Haku, que lhe explica e apresenta formas para que encontre uma maneira de sobreviver e, concomitantemente, consiga salvar os seus pais, demonstra a existência de um livre-arbítrio naquele mundo. É por meio disso que conseguimos definir a presença do mal na obra de Miyazaki, já que outro ponto importante a respeito desse assunto surge com o êxito de Chihiro em sua missão de conseguir um emprego na casa de banho de Yubaba, bruxa introduzida inicialmente a ela como maléfica devido à sua arrogância, mau-caráter e incessante busca por poder.

Ao contrário de Haku, que tenta ajudar a menina de forma altruísta, Yubaba rouba o nome de Chihiro em troca de lhe conceder um trabalho. Ela é influenciada a desistir de sua identidade para ganhar o direito de ficar naquele lugar. A bruxa mantém essa cláusula nos contratos que faz objetivando não apenas que esqueçam de quem são e se dediquem aos seus comandos obedientemente, mas também para mostrar que ali existe uma hierarquia de poder<sup>6</sup> que não deve ser ignorada. Ela se esforça para manter o mundo dos espíritos sob seu controle tanto quanto possível e não se impede de utilizar o medo que todos sentem dela para fazer o que melhor convém aos seus desejos. Por possuir feitiços extremamente fortes, ser capaz de machucar os que se atreverem a se opor às suas ordens e decidir o quê ou quem pode entrar em seu território e aproveitar os serviços da sua casa de banho, Yubaba se estabelece como uma personagem que propaga o mal na intriga. Dessa forma, observa-se que:

É pela ação que o mal ganha seu estatuto de existência visível. E esse estatuto está relacionado ao padecimento de outro. Uma ação má necessariamente é uma ação contra o outro, mesmo quando este outro seja indivíduo mesmo. É na ação da linguagem que se encontra o problema ético como vigília e proteção da vida humano. [...] O mal é essa linguagem simbólica que atinge o sentimento mais profundo do ser humano que é sua ligação, por meio da ação, com uma vida

---

<sup>6</sup> Barthes (1989, p. 89) chama “discurso de poder todo discurso que engendra o erro e, por conseguinte, a culpabilidade daquele que o recebe”.

transcendente, fundamento último da existência do homem, que não pode ser suprimida por uma relação invertida, estranha a ela mesma – o mal (Carneiro, 2001, p. 178-179).

Quando Chihiro começa a trabalhar, percebe-se que, apesar de ser desprezada e humilhada por alguns empregados de Yubaba, seu comportamento se diferencia do comportamento de quase todos os serviçais e clientes daquele lugar. A menina demonstra empatia para com os demais, não faz julgamentos sobre quem ou como são, nem mesmo a respeito da personalidade ou moral que possuem. Por se mostrar amigável e empática, ainda que, no início, apresente uma personalidade irritante devido ao descontentamento com sua mudança para outra cidade, a personagem começa a instigar o interesse dos outros seres por agir de maneira diferente do que é cobrado pela bruxa.

Nesse ponto do filme, é possível perceber que mesmo que Chihiro, Haku e os outros empregados trabalhem para Yubaba sob o peso das mesmas ameaças de destruí-los caso não façam o que ela manda, a maioria das criaturas que vivem sob o governo dela não se incomodam em replicar o seu caráter duvidoso, contribuindo para a prática e permanência do mal naquele lugar. Pode-se dizer, então, que eles se reconhecem na bruxa e assimilam o seu comportamento, transformando-a em uma figura de alteridade, ou seja, esses seres se espelham nela e assim reconhecem-se a si mesmos, pressupondo latência de valores, uma vez que esses valores podem estar subjacentes às ações e decisões, esperando para serem revelados ou trazidos à consciência (Ricoeur, 1991). Observa-se, desse modo, que eles e Chihiro se relacionam de formas diferentes com a personagem durante o desenvolvimento da trama, permitindo-nos pontuar que o mal que permeia aquele plano fantástico não se restringe apenas à existência da bruxa e a um temor da punição, mas se estende a um caráter ético e ao uso do livre-arbítrio.

Toda a área comercial administrada por Yubaba é um ponto negativo no além-mundo, pois além de representar a própria imagem da ganância, caracteriza a punição como um “sofrimento físico e moral acrescentado ao mal moral, quer se trate do castigo corporal, privação de liberdade, de vergonha, de remorso” (Ricoeur, 1988, p. 24) através das ações da bruxa sobre as criaturas que ela governa, exemplificando a violência do homem sobre o homem que Ricoeur aponta como causa do sofrimento, já que “o mal cometido por um encontra sua réplica no mal sofrido por outro; é neste ponto de intersecção maior que o grito da lamentação é mais agudo, quando o homem se sente vítima da maldade do homem” Ricoeur (1988, p. 24-25).

Outro ponto importante sobre a casa de banho constata-se no fato de que esse estabelecimento comporta a sujidade despejada por criaturas e deuses adquirida tanto pelo sentimento egoísta quanto pela poluição produzida pelos seres humanos no mundo exterior, dado que, além de irem até lá para se lavar e relaxar, vão para recuperar o formato de seus corpos espirituais deformados pelas ações e crenças humanas. Com isso, passa-se a interpretar os banhos de ervas oferecidos no local não apenas como o que limpa, mas como o que purifica; a sujeira deixada para trás, por sua vez, surge como uma simbólica de contaminação, de mancha, fazendo com que, dentro do estabelecimento, consiga-se caracterizar o puro e o impuro.

Através disso, é possível pontuar a experiência da falta relacionada às personagens, visto que, como elucidado por Ricoeur (2013, p. 41), “o medo do impuro e os ritos de purificação constituem o pano de fundo de todos os nossos sentimentos e dos nossos comportamentos relacionados com a falta. [...] as purificações tentam anular através de uma ação específica os danos da mancha”, que em seu significado simbólico, representa o medo de algo que infecta a partir de fora, uma sujidade que faz mal e age no campo de nossa existência psíquica e corporal, podendo-se dizer, dessa maneira, segundo o filósofo, que “a mancha aparecer-nos-á, então, como um momento *superado* da consciência; assim, compreendemos por efeito de contraste os sentimentos e as condutas que abandonamos” (Ricoeur, 2013, p. 42).

Essa representação da mancha se constitui mais nitidamente na obra de Miyazaki quando um espírito fedido vai para o além-mundo objetivando adentrar na casa de banho para limpar seu corpo, que estava coberto por lixo e lama, completamente tomado pela poluição. Por emanar um mau cheiro e deixar imundo por onde passava, Yubaba não queria recebê-lo no local, mas pela insistência do cliente, ela não teve escolha. Assim, Chihiro é obrigada a preparar um banho de ervas para ele e, após conseguir que toda aquela sujeira saísse do corpo dele, todos puderam ver que aquela criatura era, na verdade, um espírito do rio.

Por ficar agradecido à menina, ele lhe dá um bolinho de ervas, deixando para a bruxa e os demais trabalhadores, o ouro que saiu do seu corpo junto à imundice. O fato de Chihiro guardar o bolinho para si com gratidão, e os outros ficarem felizes em se misturar ao lixo para pegar as pepitas de ouro mostra uma dupla intencionalidade da sujidade, já que a menina não teme se sujar com o lodo e nem contaminar seu espírito com as impurezas ali porque é consciente de seus princípios, mantendo-se uma pessoa honrada ao seu propósito de fazer com que seus pais voltem a ser humanos. Ao contrário da bruxa e seus subordinados, que

espelham sua felicidade nas riquezas de bens materiais, na posse de algo, e, conseqüentemente, deixam-se ser seduzidos pelo mal.

De acordo com Ricoeur (2013), os símbolos primários da confissão do mal, mancha, pecado e culpabilidade, remetem à experiência do homem perante o sagrado. Eles aparecem como algo que penetra de fora, uma mácula que resulta do contato com o impuro; um desvio do caminho que envergonha ante Deus; um fardo e peso na consciência causados pela culpa interiorizada que implica na diminuição do eu pelo reconhecimento de si como o responsável pelos próprios atos. A mancha, como o símbolo mais antigo, surge como um perigo que se faz existir diante da presença de coisas interditas à experiência profana, das quais não é possível se aproximar sem correr riscos caso não se esteja ritualmente preparado, ou seja, conforme destaca Möbbs (2014), a infecção ou contágio pode ocorrer pelo fato de se estar no mundo, orientado em um espaço e em um momento cósmico. Enfatiza-se, portanto, que o sentimento de ser contaminado pelo mal pode se manifestar através de um descuido, pela falta cometida, por alguma reponsabilidade moral ou culpa que causa sofrimento pela violação do interdito. A mácula, dessa maneira, conceitua aquilo que está além de si mesma através de suas múltiplas interpretações.

O mal no mundo dos espíritos faz-se existir por uma série de fatores que se relacionam entre si e o evocam, cabendo dizer que, anterior à chegada de Chihiro, já havia uma relação dos habitantes com o sagrado. Isso fica evidente em alguns momentos específicos do filme em que tanto Yubaba quanto sua irmã gêmea, Zeniba, expõem falas semelhantes sobre não poderem quebrar as regras daquele plano fantástico para ajudar a menina, mostrando-se submissas a um temor tal qual os demais. Apesar de as irmãs serem duas feiticeiras poderosas, fica claro que elas também obedecem a uma ordem que precisa ser respeitada para que isso não afete a forma como vivem.

Por possuírem caráter e ideais diferentes, nota-se que Yubaba é o ser que perpetra o mal naquele lugar através de seu comportamento e seus negócios, ligados à sua ambição e obsessão por poder; enquanto Zeniba caracteriza o ser que mantém sua conexão com o sagrado isolando-se no fundo do pântano, onde vive uma vida digna, tranquila, cercada apenas pela natureza, que também remete ao caráter cósmico das hierofanias pelas quais o homem começa a deduzir as dimensões do sagrado, já que “é antes de mais nada, no mundo, nos elementos ou nas características do mundo, no céu, no sol e na lua, nas águas e na vegetação que o homem lê o seu sagrado” (Ricoeur, 2013, p. 27). Dessa maneira, ela busca se prevenir contra tudo que ameaça seu espírito e sua consciência, podendo lhe causar algum dano. Tal qual a personagem, podemos perceber que Chihiro mostra não ser penetrada pelo

mal no além-mundo por conseguir ser leal às suas convicções, permanecendo no caminho do bem mesmo exposta às impurezas e má conduta dos demais.

## 2. O mal através do impuro: a entrada de Kaonashi na casa de banho

Kaonashi surge na intriga como um ser observador, que não pratica más ações e não tenta cativar os outros habitantes. Ele demonstra uma personalidade tranquila e, pela forma que fica curioso com a chegada de Chihiro, mostra certa ingenuidade, como se, apesar de estar no além-mundo, não se encaixasse nele, tal qual a protagonista. Ao contrário dos demais, que vivem receosos porque Yubaba governa aquele lugar, o espírito parece se manter alheio a esse fato, já que, na maioria do tempo, está invisível e não participa dos eventos que ocorrem no local.

Ele só se permite demonstrar interesse e reações sobre algo naquele mundo quando vê Chihiro atravessando, pela primeira vez, a ponte que leva à casa de banho, já que parece ficar curioso com a presença dela ali. A partir disso, percebe-se que o espírito começa a ficar visível por causa dela, instigando-nos a refletir sobre o porquê de ele, mesmo querendo interagir com a menina, sempre se limitar à metade do caminho que leva ao estabelecimento e, principalmente, no que concerne ao seu objetivo no além-mundo, já que suas ações em relação a ela parecem inofensivas, sublinhando que:

O repertório da mancha aparece-nos como sendo umas vezes demasiado extenso, outras vezes demasiado escasso, ou por vezes desequilibrado. Por exemplo, admiramo-nos de ver que são consideradas impurezas ações humanas involuntárias ou inconscientes, comportamentos animais ou mesmo simples acontecimentos materiais. Por que motivo é que nós admiramos? Porque não conseguimos encontrar nem nessas ações, nem nesses acontecimentos, um momento no qual possamos formular um juízo de imputação pessoal ou sequer humana; para conseguirmos, temos de nos transportar para uma consciência para a qual o impuro não é aferido pela imputação de um agente responsável, mas pela violação objetiva de um interdito (Ricoeur, 2013, p. 43).

Assim, percebe-se que, ao atravessar a ponte até a entrada da casa de banho para ir atrás de Chihiro, Kaonashi faz uma escolha e guia-se por sua própria vontade até um ambiente onde os costumes ruins prevalecem, objetivando se aproximar da menina ao mesmo tempo em que seu desejo se transforma na violação de um interdito, já que, ainda que sua personalidade passiva não se alinhe à agitação do lugar, fazendo com que sua decisão se baseie, até então, em um sentimento gentil e inocente visível através de suas ações, que respondem à forma amável com que a menina o trata desde o início, o espírito aceita assumir um risco em relação

ao que existe de bom e de ruim além daquela ponte. Dessa maneira, salienta-se que a travessia dele representa:

A angústia que suscita uma passagem difícil por um lugar perigoso e reforça a simbólica geral da ponte e sua significação onírica: um perigo a superar, mas, do mesmo modo, a necessidade de se dar um passo. A ponte coloca o homem sobre uma via estreita, onde ele encontra inexoravelmente a obrigação de escolher. E sua escolha o dana ou o salva (Chevalier; Gheerbrant, 2001, p. 730).

Vale dizer, porém, que depois de atravessar a ponte, Kaonashi ainda não entra na casa de banho. Ele fica do lado de fora até Chihiro, que estava ajudando na limpeza do estabelecimento, convidá-lo a adentrar, levando-o a fazer sua passagem para dentro daquele espaço que guarda o conhecido e o desconhecido para si. Assim que dá os primeiros passos e cruza porta adentro, ele fica invisível outra vez, possibilitando que consiga avaliar o comportamento dos demais naquele ambiente à medida que eles interagem com a menina.

Deste modo, consegue-se pontuar que o espírito não entra na casa de banho almejando ficar limpo ou retirar as impurezas do seu corpo assim como é feito pelos clientes e visitantes que vão ao lugar, mas sim porque quer ficar ao lado de Chihiro, demonstrando que, a partir do momento em que “marca” a humana como alvo do seu desejo, ele não vê maldade no que faz, mesmo quando começa a agir de forma nociva ao redor dela tal qual os demais, remontando, por meio disso, ao próprio sentido da mancha como um momento superado da consciência (Ricoeur, 2013).

O espírito abandona a sua conduta para seguir a menina até um lugar onde o mal permeava e poderia dominá-lo, podendo-se exemplificar essa perspectiva através da cena em que Chihiro vai pedir ao capataz de Yubaba um banho de ervas para limpar uma banheira cheia de lodo, porém ele se nega a atendê-la, influenciando Kaonashi, que estava acompanhando a situação, a ficar visível por alguns instantes apenas para dar a ela o que queria, mesmo sem a autorização do serviçal. Por meio disso, percebe-se que o espírito não enxerga o próprio ato como uma infração, mas como apoio à Chihiro em um momento de injustiça, mesmo que para isso ele tenha tido de roubar, ressaltando que:

O inventário da mancha surpreende-nos pelas suas lacunas. Não é raro que o mesmo sistema de interdição tenha abundantes prescrições minuciosas em domínios que para nós são eticamente neutros e [...] ações só se tornam más num sistema de referência diferente do sistema do contato infeioso ligado à confissão da santidade divina, ao respeito do vínculo intersubjetivo e à autoestima. Assim, o inventário das faltas, no regime da mancha, é mais vasto no que diz respeito aos acontecimentos do mundo uma vez que é mais escasso no que diz respeito às intenções do agente (Ricoeur, 2013, p. 43).

Isso leva à compreensão de que, até então, o espírito não conseguia discernir sua vontade de ajudar daquilo que era visto como mau, dado que sua tomada de consciência sobre suas ações só se tornou perceptível quando Chihiro não aceita que ele lhe dê mais banhos de ervas, deixando-o triste e decepcionado devido à reação negativa dela, o que ressalta como “o mal e a infelicidade não aparecem dissociados, em que a ordem ética do fazer mal não se discerne da ordem cósmica e biológica do mal-estar: sofrimento, doença, morte, insucesso” (Ricoeur, 2013, p. 43), uma vez que isso tudo surge como um sinal de mácula, evidenciando que “o mundo da mancha engloba na sua ordem do impuro as consequências da ação ou do acontecimento impuros; a partir daí, a separação entre o puro e impuro ignora toda a distinção entre o físico e o ético e segue a distinção entre o sagrado e o profano” (Ricoeur, 2013, p. 43-44).

Posteriormente, consegue-se visualizar a mudança que isso causa em Kaonashi após o banho do espírito do rio, pois é neste momento que ele se mostra totalmente disposto a fazer qualquer coisa para agradar a menina e ser merecedor de sua companhia e gentileza, pois não queria perdê-la. Ao ver como aquela criatura foi bem tratada por ela e que tanto Yubaba quanto os demais funcionários demonstraram felicidade com o preparo daquele banho bem-sucedido, que lhes proporcionou o recebimento de muito dinheiro, o espírito começa a agir de forma que se encaixe nos mesmos padrões, visando ser benquisto pela humana. Assim, pode-se dizer que o:

Contacto infecioso é vivido subjetivamente num sentimento específico que é da ordem do Temor. A entrada do homem no mundo ético faz-se pelo medo e não pelo amor. Ainda graças a esse traço específico, a consciência do impuro parece mesmo ser um momento inacessível a toda a repetição em empatia e imaginação, um momento abolido pelo próprio processo da consciência moral. [...] pois que ele já é um temor ético e não somente físico, temor de um perigo em si mesmo ético, o qual, a um nível superior da consciência do mal, será o perigo de já não se poder amar (Ricoeur, 2013, p. 46).

Por meio disso, também se enfatiza o fato de que, após a entrada do espírito na casa de banho, suas crenças não dão mais conta de discernir suas ações daquilo que caracteriza a diminuição de sua dignidade pessoal, o que é bom ou mau, porque ele porta uma mácula que o faz perder a inocência e pureza de seu estado inicial, estabelecendo a compreensão de que sua passividade e solidão denotavam a forma com a qual ele se protegia e através da qual mantinha sua ligação com uma ordem sagrada naquele mundo, significando que é devido ao seu descuido que o espírito começa a temer a falha, a retribuição vingativa que o faz sofrer, sendo isso para si a rejeição de Chihiro.

Elucida-se, portanto, que é no interior da casa de banho que Kaonashi se permite ser seduzido pelo mal presente no ambiente e que o atrai, exaltando a mácula simbolizada nesta exterioridade de um contato com o impuro (Ricoeur, 2013), podendo-se reforçar esse pensamento com a própria afirmação da protagonista ao dizer: “Ele só fica mau quando tá dentro da casa, ele tem que sair de lá” (Miyazaki, 2001), visto que, posterior a essa fala, ele abandona completamente o seu caminho tortuoso naquele lugar e volta ao seu estado passivo.

## 2.1 A liberdade de escolha e o pecado

Kaonashi não conseguia falar para se comunicar com os demais ou apresentava uma forma completa, por isso engole um serviçal com aparência de sapo para que possa solicitar os serviços oferecidos na casa de banho utilizando a voz da criatura. Como notou, após o banho do espírito do rio, que o ouro fazia com que todos dedicassem o seu melhor para entreter e servir, ele começa a produzir ouro incessantemente em suas mãos para atender a demanda dos trabalhadores e ser qualificado para receber um tratamento especial, levando-o a mudar completamente a sua personalidade e o seu comportamento, já que, em meio ao dinheiro, poder e bajulação, passa a refletir os mesmos sentimentos egoístas predominantes no local.

Através disso, é possível dizer que a falta de Kaonashi, antes no âmbito da mancha, passa a ser vista como pecado, dado que a infelicidade infligida a ele como resultado de seu contato com o impuro na casa de banho acaba se tornando um sofrimento pelo sentimento de abandono causado pela rejeição de Chihiro devido às más ações que ele passa a realizar, mostrando, neste momento, que o espírito não somente perde a inocência de seu estado inicial, sua pureza, mas começa a praticar o mal, transformando-se em um ser que, perante Chihiro, não pode mais ajudá-la por ter se corrompido, salientando como:

A categoria predominante na noção de “pecado” é a categoria do “perante Deus”. [...] O momento inicial não é a “consciência infeliz”, mas a “Aliança”, a *Berît* dos Judeus. É numa dimensão prévia de encontro e de diálogo que pode aparecer algo como a ausência e o silêncio de Deus, recíprocos da existência vã e vazia do homem. É, portanto, a constituição prévia desse vínculo da aliança que é importante para a consciência de pecado; é ela que faz do pecado uma violação da aliança (Ricoeur, 2013, p. 66-67).

Ricoeur (2013) explica que assim como a mancha aparece a partir da relação entre o profano e o sagrado, representando a quebra de um tabu que contamina e causa sofrimento como castigo pela falta cometida, o pecado surge como o rompimento de uma aliança com

uma Divindade mais ou menos personalizada que, diferentemente do poder anônimo que existe no reino do terror da mancha e vinga-se pela violação do interdito, rejeita o pecado humano através de sua cólera e que, ao mesmo tempo que pune, demonstra o seu amor (Möbbs, 2014, p. 08), evidenciando que apesar de se falar:

Em mal de dois modos: quando dizemos que alguém fez o mal ou quando sofreu algum mal [...] Deus é bom, e não é lícito que seja de outro modo, então não faz o mal. Por outro lado, se confessamos que Deus é justo, pois negá-lo seria sacrilégio, assim como Ele recompensa os bons, também distribui punições aos maus. E, ao menos para aqueles que os sofrem, tais castigos são males. Por isso, se ninguém sofre punição injustamente, o que é necessário que acreditemos na medida em que acreditamos que a providência divina rege este mundo, Deus não é, de modo algum, autor do primeiro gênero de males, mas o é do segundo (Agostinho, 2021, p. 9).

Desta maneira, pontua-se que o espírito, anteriormente em busca da simpatia e gratidão de Chihiro, passa a espelhar seu desejo na ganância das criaturas na casa de banho, objetivando que ela note o seu valor a partir de bens materiais e queira servi-lo com a mesma gentileza e dedicação com que serviu o espírito do rio. Isso transforma sua vontade inicial de ser útil em uma obsessão por ser aceito através de riquezas e poder, uma vez que não soube cultivar a bondade em si mesmo para alcançar o que almejava, ressaltando que, segundo Santo Agostinho (2021, p. 17):

Desejar viver sem medo é próprio de todos, não apenas dos bons, mas dos também maus. Contudo há uma diferença: os bons desejam isso afastando o amor por aquelas coisas que não podem possuir sem perigo de serem perdidas. Os maus, pelo contrário, para desfrutar destas coisas com segurança, tentam remover os obstáculos. E, por isso, levam uma vida criminoso e vil, que melhor seria chamar de morte.

Compreende-se, então, que Kaonashi realiza más ações devido à concupiscência, que se baseia em ter Chihiro para si não mais como amiga, mas como uma posse, pois através de sua escolha de ser tratado como um cliente rico e poderoso, ordenando grandes banquetes e adoração por conseguir prover recompensas generosas em ouro, o espírito demonstra que se desviou completamente de seu caminho honroso, deixando de lado sua bondade para se entregar à paixão desordenada, que é uma concupiscência reprovável, ou seja, as más ações que marcam o pecado e a existência do mal (Agostinho, 2021).

Em contraste a isso, observa-se na trama que Chihiro, desde que entrou no além-mundo, mantém suas virtudes, conseguindo discernir o que é certo e o que é errado, pois em momento algum ela esquece o seu propósito de ajudar os seus pais, nem mesmo busca por uma solução fácil para fazer com que eles retornem à forma humana. A menina se mantém firme em seu objetivo, agindo sem quebrar as regras daquele plano fantástico e sem mudar o

seu caráter bom e justo, demonstrando que compreende que, se desviasse do seu caminho, acabaria sofrendo alguma punição tal qual os seus pais, que foram transformados em porcos por consumirem algo sem pedir autorização e sem se importarem em saber a quem pertencia.

Assim sendo, evidencia-se que a coragem da personagem advém justamente de sua vontade de conseguir sair dali sem perder as pessoas que ama e que esse amor não provém de paixões desordenadas, mas da persistência de uma alma nobre em um caminho de retidão, já que “nenhuma alma viciosa supera a alma armada da virtude” (Agostinho, 2021, p. 29); diferentemente de Kaonashi, que não se detém diante das coisas más e desiste do seu propósito inicial para se entregar aos prazeres que o levam à iniquidade. O espírito é dominado pela corrupção de seu desejo, livrando-se de sua boa conduta, que resulta no aspecto monstruoso de seu corpo e na fome insaciável que o toma e o faz perder a razão.

Diante disso, assinala-se que a fome do espírito possui uma dupla intencionalidade na intriga, já que sua vontade de comer para se saciar também pode ser vista como uma tentativa de se encaixar naquele ambiente vivenciando as mesmas experiências que os demais, uma vez que começa a ansiar cada vez mais por aquilo que ainda era novo para ele. Kaonashi queria agir como os outros controlando tudo à sua volta conforme incorporava a subserviência daquelas criaturas à ganância e à maldade, traçando assim a perspectiva de que ele escolhe integrar-se ao âmbito do mal a partir do momento em que deixa de se importar com a boa moral e a verdadeira felicidade, que, segundo Santo Agostinho (2021, p. 41), consiste no amor pelas coisas eternas, para fazer mau uso do seu livre-arbítrio ao escolher as coisas temporais, que o leva a ser “controlado por aquelas coisas que era conveniente que ele controlasse. Ele as toma como bens seus, quando, ao contrário, deveria ordená-las e usá-las bem, tornando-se, ele mesmo, bom” (Agostinho, 2021, p. 43).

Quando Kaonashi se encontra com Chihiro pela primeira vez após começar a transformar-se em um monstro, sua primeira reação é lhe oferecer ouro, mas ela lhe diz que não precisa e vai embora. Isso o faz ficar furioso a ponto de sua forma monstruosa o dominar completamente, o que desencadeia a sua ira e o leva a ficar agressivo com os empregados que estavam lhe servindo, causando-lhes medo devido ao seu descontrole, que ressalta a corrupção dos seus valores e desvio do seu caminho por meio do sofrimento que inflige a eles através da violência. Nota-se, portanto, que quanto mais ele imerge na vontade de se satisfazer, mais ele se afasta de seu propósito inicial com relação à Chihiro e se aproxima de um novo objetivo egoísta ligado ao que é preponderante e nocivo na casa de banho.

Ricoeur (2013) aponta o pecado como um afastamento de Deus, de sua imagem perfeita e justa, que incidirá sobre o homem a vergonha por seus atos diante do olhar da

Divindade. Isso significa, como explicado por Agostinho (2021), que Deus dá ao homem o livre-arbítrio para que ele possa viver em um caminho de retidão, porém a liberdade da vontade possibilita a prática de más ações, levando a compreensão de que ele, para manter-se honrado perante a graça divina deve optar pelo bem supremo, ou seja, deve escolher a Deus ao invés dos bens criados e finitos. Por isso, quando o homem prefere à criação ao Criador, ele se torna consciente de sua culpa, pois é reconhecido como o responsável por seus atos e suas motivações, dado que “o mal não pode ocorrer sem nenhum autor. [...] quem quer que seja mau é autor de suas más ações” (Agostinho, 2021, p. 9).

Com isso, acentua-se que Kaonashi, Chihiro, Yubaba e seus subordinados são responsáveis por suas ações, no entanto a compreensão que têm de sua liberdade é diferente, já que os seres daquele mundo fantástico se rendem à iniquidade enquanto a humana, presa ali, mesmo exposta à maldade, prefere manter o seu bom-caráter. Apesar da existência de uma ordem julgadora no além-mundo, que prescreve uma conduta moral sobre as ações dos habitantes do lugar, as personagens optam por aquilo que já foi incorporado e permitido pela maioria, possibilitando que se observe que Chihiro, ainda que venha de uma realidade diferente e precise se adaptar enquanto vive novas experiências, consegue discernir que possui o livre-arbítrio para manter os seus bons valores.

### **3. Kaonashi como representação simbólica do mal**

A imagem de Kaonashi em sua forma monstruosa remete às próprias figuras da mancha, do pecado e da culpabilidade, essa última conceituada por Ricoeur (2013, p. 118) como a “consciência de se estar ‘carregado’, carregado por um ‘peso’. A culpa nunca será outra coisa do que o próprio castigo, antecipado, interiorizado e já pesando na consciência”. Assim, pode-se dizer que, inicialmente, as nódoas que se formam no interior de seu corpo transparente e que logo se tornam cada vez mais nítidas à medida que ele engole alguns serviçais e começa a comer desenfreadamente, denotam as impurezas na casa de banho que o infectam, uma vez que fazem parte da estrutura da simbólica da mancha, demonstrando que:

O perigo da alma que a sujidade servirá posteriormente para simbolizar é, antes de mais, um perigo face à presença de coisas interditas à experiência profana e, logo, das quais não nos podemos aproximar sem correr riscos no caso de não estarmos ritualmente preparados para o fazer (Ricoeur, 2013, p. 28).

Portanto, assinala-se que a deformação do corpo do espírito pode ser vista tanto como a sensação de ser penetrado pelo mal causada pelo contato com o impuro, esse que o filósofo

francês diz que os poetas abriram caminho para se tornar uma simbólica quando imaginaram manchas monstruosas em criminosos fabulados (Ricoeur, 2013, p. 53), quanto como o que figura que a violação de um interdito no âmbito da mancha:

É bem mais do que um juízo de valor negativo, que um simples “isto não pode ser”, “isto não se pode fazer”; é até mais que um “tu não deves” no qual eu me sinto visado por uma ameaça; sobre o interdito paira já a sombra da vingança que ele levará a cabo se for violado; o “tu não deves” reveste-se da sua gravidade, do seu peso, através do: “se não, morres”. Por conseguinte, o interdito antecipa em si mesmo o castigo do sofrimento (Ricoeur, 2013, p. 48-49).

Evidenciando que a mudança do espírito está ligada à violação de um tabu que antecipa uma punição e ressalta o sofrimento vivido por ele através da experiência da falta ante o sagrado.

Posteriormente, essas mudanças que tornam o espírito irreconhecível e o distanciam de seu propósito destacam as suas transgressões, pois o caracterizam como um ser errante devido a não saber exercer reciprocidade às boas intenções de Chihiro, já que, como consequência por sua soberba e sua fome interminável, as pequenas nódoas dentro de seu corpo transformam-se em um grande saco de imundices e em um peso que toma conta dele. Como consequência disso, seu corpo se torna um fardo para si mesmo e começa a obrigá-lo a arrastar-se com dificuldade por onde passa, levando as outras criaturas a tentar evitá-lo e a querer tirá-lo da casa de banho por não conseguirem mais satisfazer os desejos dele e nem controlar as suas más ações, que refletem a própria prática do mal moral no local.

Por meio disso, é possível pontuar que esses acontecimentos acabam moldando Kaonashi como uma simbólica da própria mancha, da errância e da culpa interiorizada, esta última não mais a um nível mágico, e sim ético, porque é decorrente de suas ações (Rodrigues, 2018, p. 105), configurando a dinâmica do símbolo como doador de sentido versada por Ricoeur (2013, p. 32), que diz que ele “é doador porque é uma intencionalidade primária que dá analogicamente o sentido secundário”, ressaltando que “a mancha é análoga da nódoa, o pecado análogo do desvio, a culpabilidade análoga da acusação” (Ricoeur, 2013, p. 34).

Assim sendo, quando colocam Kaonashi em uma sala fechada na casa de banho para que ele pare de destruir o local e para que espere por Chihiro, a qual o espírito exige que o atenda, nota-se em tal ação a intenção de confiná-lo devido à sua presença já não significar o ganho de riquezas, e sim de perdas, sinalizando uma forma de punição por seus atos violentos no local. Dessa maneira, percebe-se que o fato de ele se tornar cativo em decorrência de suas

ações pode ser visto como um jeito de fazê-lo entrar em contato com sua consciência de culpa, uma vez que:

A consciência de culpabilidade constitui uma verdadeira revolução da experiência do mal: o que é primordial já não é a realidade da mancha, a violação objetiva do Interdito, nem a Vingança que essa violação despoleta, mas antes o mau uso da liberdade, sentido como uma diminuição íntima do valor de si. [...] Deste modo, a culpabilidade, inicialmente gerada pela consciência de castigo, revoluciona essa consciência de castigo e inverte-lhe completamente o sentido; é a culpabilidade que exige que o próprio castigo, enquanto expiação vingativa, se transforme em expiação educativa (Ricoeur, 2013, p. 119).

No entanto, essa intenção só se concretiza quando Chihiro vai até onde ele está e o enfrenta, pois assim que ficam a sós no cômodo, em meio a um cenário completamente arruinado, a menina não vê outra opção a não ser trazê-lo de volta à razão. Nesse momento, ela nota que o espírito acabou sucumbindo à maldade e que o único vestígio de sua antiga aparência que não desaparecera era a sua máscara, a qual pode simbolizar tanto o que reflete o mistério de sua identidade quanto o que serve para identificá-lo, já que o símbolo da máscara pode representar assimilação, possessão, uma vez que o portador pode acabar sucumbindo ao que é revestido nela (Chevalier; Gheerbrant, 2001).

A nova aparência de Kaonashi exhibe as características ruins tanto da personalidade quanto do comportamento das criaturas que ele engoliu dentro da casa de banho, ressaltando que ele não conseguiu manter suas convicções após tentar criar uma imagem semelhante à das outras criaturas para ganhar aspectos mais atrativos, o que facilitou para que ele fosse dominado pelo mal, como percebido no seguinte diálogo:

Kaonashi: Prove isso, é gostoso. Você não quer ouro? Eu não vou dar ouro para mais ninguém. Venha aqui, Sen...<sup>7</sup> O que você quer? Pode me dizer!  
 Chihiro: De onde foi que você veio? Eu preciso ir pra um lugar agora mesmo! Devia voltar pro lugar de onde você veio. Você não pode me ajudar com o que eu preciso. Onde fica a sua casa? Por acaso você não tem pai nem mãe?  
 Kaonashi: Eu não quero! Eu sou sozinho... Eu quero Sen! Eu Quero Sen!  
 Chihiro: Você não pode voltar pra casa?  
 Kaonashi: Eu quero Sen! Eu quero Sen! Pega logo o ouro!  
 Chihiro: Você vai me engolir?  
 Kaonashi: Pegue. Pegue!  
 Chihiro: Se você vai me engolir, por que você não prova isso primeiro? Eu tava guardando isso pros meus pais, mas você pode comer.  
 Kaonashi: Sen... Oh, menina, que que cê me deu? (Miyazaki, 2001).

---

<sup>7</sup> Quando Chihiro aceita fazer um acordo com Yubaba para trabalhar na casa de banho, ela rouba a identidade da menina e lhe dá outro nome: Sen. A bruxa diz: “Seu nome é Chihiro? Que nome extravagante. A partir de agora você vai se chamar Sen!” (Miyazaki, 2001). Assim, como pontuado por Shinzato (2021, p. 49), entende-se que Chihiro e Sen representam duas identidades de uma só pessoa.

Observa-se, neste momento, que Kaonashi compreende o peso de seus atos ao dizer que está sozinho e isso lhe causar aflição, pois sua angústia o condena por saber que fez o que não deveria, logo não pode voltar para casa, o que se pode interpretar como um impedimento de retorno ao seu estado inicial causado por suas más escolhas. Essas falas da personagem também remetem ao sentimento de abandono que levam a experimentação do silêncio e do vazio que, se somados ao momento, nessa cena, em que ele afunda a sua máscara para dentro de seu corpo por alguns instantes, revelam seu constrangimento. A partir disso, pode-se dizer que o espírito percebe que já não pode ter Sen/Chihiro, não pode mais ser como ela, porque o ouro que ele possui não vale a pureza e a inocência dela, evidenciando assim que o seu sofrimento surge como consequência da experiência da falta explicada por Ricoeur (2013).

De fato, quando a menina diz que ele precisa voltar para o lugar de onde veio, pois não pode ajudá-la com o que precisa, e acrescenta mais perguntas posteriormente, nota-se que ela o induz ao reconhecimento de si mesmo como causa do próprio sofrimento, pois é autor dos atos que o levaram ao erro e à prática do mal. Dessa maneira, a lamentação do espírito pode ser vista tanto como reconhecimento de suas transgressões, que o obrigam a assumir sua culpa, quanto como um pedido de salvação.

### 3.1 O fim do sofrimento: rito de purificação, redenção e retorno

No diálogo entre Chihiro e Kaonashi citado anteriormente, consegue-se, também, destacar o aspecto da confissão, por meio da qual “a consciência de culpa é trazida à luz da palavra” (Ricoeur, 2013, p. 24). Observa-se que, a partir do momento em que ele começa a conversar com a menina, a causa do seu sofrimento fica exposta. E ela, à medida que relaciona as palavras dele ao estado no qual se encontra, percebe que precisa fazer algo a respeito para ajudá-lo. Nessa ocasião, Chihiro fala para o espírito comer o bolinho de ervas que tinha em mãos na tentativa de trazê-lo de volta ao seu estado inicial, forçando o alimento para dentro da boca dele e o levando a vomitar. Pode-se interpretar, desse modo, o vômito do espírito como efeito de um rito de purificação, já que é pela gestualidade dos ritos que a mancha mostra seu simbolismo.

A isenção da mácula não é obtida através de nenhuma ação total e direta, o seu significado expressa-se sempre em signos parciais, substitutos e abreviados: queimar, afastar, perseguir, lançar, cuspir, cobrir, enterrar. Cada um destes gestos delimita um espaço cerimonial, no seio do qual nenhum deles esgota a sua significação na utilidade imediata e, passe a expressão, literal: são gestos que têm o valor de uma ação total que diz respeito à pessoa, tomada como um todo indivisível (Ricoeur, 2013, p. 51).

Acerca da ação de Chihiro, é possível dizer, também, que foi premeditada, pois antes de encontrar-se com Kaonashi, ela havia ajudado o seu amigo Haku da mesma forma: dando-lhe um pedaço do bolinho de ervas, que o fez cuspir para fora do seu corpo um objeto com um feitiço maléfico que Yubaba usava para controlá-lo. Por meio dessa primeira experiência, figura-se que a menina sabia como agir para fazer com que o espírito se livrasse de todas aquelas impurezas e maldade, assinalando que:

Se deve dizer aquilo que é preciso fazer para que o impuro se torne puro; não há rito sem uma palavra que confira sentido ao gesto e consagre a sua eficácia; o rito nunca é mudo; e se nenhuma palavra o acompanhar é porque é fundado por uma palavra anterior (Ricoeur, 2013, p. 52).

Através disso, evidencia-se que o bolinho de ervas dado à menina possui um poder curativo, vivificante e sagrado, uma vez que consegue expurgar o mal do corpo através do vômito que surge como efeito. Com isso, salienta-se que o símbolo da mancha é a primeira base linguística e semântica do sentimento de culpabilidade e, em primeiro lugar, da confissão dos pecados (Ricoeur, 2013, p. 52-53), possibilitando que se interprete o vômito de Kaonashi, outrossim, como uma simbólica da confissão.

Após começar a expelir tudo o que havia ingerido, o espírito pergunta à Chihiro o que ela tinha feito com ele, indicando que estava sofrendo, sentindo dor, o que retrata o sofrimento que Ricoeur (2013, p. 46) diz que deve “satisfazer a vendeta da pureza”, ou seja, a expiação, nesse caso, surge como uma punição para remover a mancha e reafirmar a ordem, visando a restauração do valor pessoal do culpado por meio da punição justa. Além disso, sob o viés do pecado, isso também denota a cólera, já que seu questionamento é direcionado a Sen, uma figura com a qual ele tentou estabelecer uma ligação por se afeiçoar à bondade e pureza dela, e não conseguiu, sublinhando que, segundo Ricoeur (2013, p. 80), “a representação verídica de Deus que lhe corresponde é a ‘Cólera’: não é que Deus seja mau, mas a Cólera é o rosto que a Santidade assume para o homem pecador”. Isso caracteriza que a condenação de Kaonashi, estabelecida pelo ato de Chihiro, é uma maneira de ajudá-lo a encontrar redenção.

A caminhada de redenção da personagem, por sua vez, torna-se visível a partir do momento em que começa a perseguir Chihiro até a saída da casa de banho, destacando que a menina, da mesma maneira que deu ao espírito a opção de entrar na casa de banho, ofereceu-lhe a escolha de sair. O fato de ele correr violentamente atrás dela enquanto vomita para fora de seu corpo os serviçais e tudo o que tinha comido, deixando uma trilha de sujeira e podridão pelo caminho, pode ser interpretado como o seu processo de arrependimento

visando um retorno, já que “tal como o pecado é ‘caminho extraviado’, o retorno é desvio do mau caminho” (Ricoeur, 2013, p. 96).

Conforme se livra de sua dor e de sua agressividade, Kaonashi demonstra, segundo Ricoeur (2013, p. 96), o levantamento de sua culpa e a supressão da carga do pecado, exaltando o simbolismo do perdão, que também é retorno. Isso fica claro assim que ele consegue, enfim, sair da casa de banho e o formato monstruoso de seu corpo desaparece, já que as imundices e as más influências que o afetavam de maneira negativa ficam para trás, dentro do estabelecimento de Yubaba. Por meio disso, elucida-se que o esquema do retorno encontrado nesse momento da trama reveste-se nas concepções do arrependimento, na busca de uma restauração associada à tranquilidade e repouso junto do porto seguro da vida (Ricoeur, 2013, p. 96), uma vez que converte os obstáculos que Kaonashi enfrenta em provações, das quais emergem o entendimento de sua busca por perdão.

A partir disso, pode-se dizer que o espírito, no final de seu trajeto até a saída da casa de banho, ao decidir pular no rio que cerca o estabelecimento para seguir Chihiro após ela chamá-lo, escolhe encerrar sua ligação com o local e abandonar o comportamento deletério que adquiriu ali para retomar o seu objetivo inicial de acompanhá-la em sua jornada sem machucá-la, acentuando a restauração do seu caráter inócuo e o reestabelecimento de sua capacidade de conhecer-se a si mesmo, já que a água do rio pode ser interpretada como renovação (Ricoeur, 2013, p. 34) e, outrossim, um retorno à Nascente Divina, ao Princípio (Chevalier; Gheerbrant, 2001, p. 780).

Por conseguinte, pontua-se que o espírito passa por uma lavagem simbólica ao entrar na água, figurando uma purificação que visa livrá-lo e protegê-lo contra o mal, dado que, ao saltar diretamente naquele rio de águas limpas atrás de Chihiro, ele sublinha sua liberdade ao voltar-se para o bem (Agostinho, 2021), dado que, conforme ilustra Ricoeur (2013, p. 110), “o homem cativo do pecado é um homem a libertar”, complementando que as ideias de salvação, de redenção, que visa um resgate, advêm dessa cifra inicial.

Ainda no tocante à imersão de Kaonashi no rio, através de sua caminhada solitária pelos trilhos submersos que levam à estação de trem para onde Chihiro vai após sair da casa de banho, configura-se o pensamento de que ele está passando por um momento de reflexão, de reencontro consigo mesmo, enquanto segue por um caminho em linha reta, que “é o vestígio espacial de um movimento que é o próprio desenrolar de um destino” (Ricoeur, 2013, p. 90). Portanto, quando o espírito chega à estação e alcança a menina, e ela lhe concede uma de suas passagens de trem para que ele possa acompanhá-la em uma viagem só de ida para a casa de Zeniba, entende-se que as figuras do trem e das passagens simbolizam:

Uma evolução psíquica, uma tomada de consciência que prepara para uma nova vida, [...] a troca simbolizada pelo dinheiro (nossa energia) que nos permite adquirir, e não receber sem dar, como o ser que permanece infantil. Não é possível evoluir sem fazer sacrifícios, sem pagar pessoalmente (Chevalier; Gheerbrant, 2001, p. 897).

Na viagem de trem de Kaonashi, destaca-se uma dupla intencionalidade, corroborada pelo simbolismo da viagem através do qual Chevalier e Gheerbrant (2001, p. 952) explicam que tanto pode exprimir um desejo de mudança interior, uma necessidade de experiências novas, quanto uma fuga de si mesmo, reforçando a ideia de que, ao mesmo tempo que o espírito está buscando um lugar ao qual permanecer e tornar-se a si mesmo, ele está deixando para trás o seu eu monstruoso, que é o reflexo do mal que o afasta do sagrado, da Divindade, da bondade, pois deseja concretizar o ser temente e passivo que voltou a ser após a expiação que lhe garantiu perdão.

Diante disso, assinala-se que, após a chegada das personagens no local de desembarque, a entrada de Kaonashi em um novo ambiente, cercado apenas pela natureza, tranquilidade, onde se conserva a paz ao se respeitar a espiritualidade, denota a descoberta de seu lugar naquele mundo e o seu retorno depois de passar pela experiência da falta. Assim sendo, ao decidir ficar com Zeniba no fundo do pântano como seu aprendiz após ela recebê-lo com generosidade, o espírito encontra um novo propósito, ou seja, sua conexão real consigo mesmo, que espelha a compreensão de sua história e das experiências que proporcionaram o seu amadurecimento ante o reconhecimento de si como parte de um todo suscetível à falha, que deve procurar se manter em um caminho de retidão e honra para que possa ser feliz.

### **Considerações Finais**

O objetivo geral deste trabalho foi desenvolver um estudo sobre a problemática do mal através dos elementos simbólicos presentes na obra *A viagem de Chihiro*, interpretando a trajetória da personagem Kaonashi, visto que o filme produzido por Miyazaki exibe as qualidades redentoras que ele costuma inserir em suas personagens após elas passarem por um caminho tortuoso. Isso nos permitiu analisar, com base nos estudos de Ricoeur (2013), como o espírito conseguiu voltar ao caminho do bem por meio de um processo de redenção após abandonar o estado passivo que caracterizava sua inocência.

Assim, conforme o que é suscitado pelo filósofo, foi possível relacionar a jornada do espírito com o conceito de que o homem, como parte deste mundo, está suscetível ao mal que o permeia, pois o sofrimento evidencia a presença da mácula, da falha, do pecado ou da consciência culpada, que o torna passível de punição ante uma força anônima, a Deus ou a si

mesmo, fazendo-o almejar uma forma de se purificar, de ser perdoado, para assim encontrar a redenção que o ajudará a retornar ao seu caminho de retidão.

Kaonashi, como uma das personagens cruciais para o entendimento das significações simbólicas do mal na obra de Miyazaki, também nos ofereceu uma figuração clara sobre as consequências da prática do mal moral que nos permitiu complementar com os estudos de Santo Agostinho (2021) o conceito de pecado dissertado por Ricoeur, uma vez que ambos apontam o pecado como o afastamento de Deus. Agostinho pontua que isso acontece porque o homem prefere os bens finitos aos eternos, significando que faz mau uso de seu livre-arbítrio, o que, segundo o filósofo, é a causa do mal. Com base nisso, verificou-se que a personagem, ao escolher os bens materiais em vez de seu desejo genuíno de ser amigo de Chihiro enquanto estava na casa de banho, evidencia a presença do mal, já que é influenciado pelos maus valores e os costumes ruins predominantes no local.

Além disso, através da trajetória de personagens como Chihiro, Yubaba e Zeniba, que são importantes para entender tanto o comportamento quanto as escolhas que Kaonashi faz durante o desenvolvimento da trama, torna-se evidente o conceito de Ricoeur (1988) de que o mal pode ser uma ação praticada tanto contra o outro quanto contra si mesmo, remetendo à ideia de que cada indivíduo é responsável por seus atos.

Destarte, por meio das obras de Ricoeur e com o auxílio de algumas interpretações simbólicas de Chevalier e Gheerbrant (2001), compreendemos que o mal, como símbolo, é uma palavra, uma ação, uma interpretação de sentidos que serve para manter o homem em seu caminho justo e honrado, pois o conhecimento daquilo que o torna impuro, que o desvia de seu caráter bom, pode guiá-lo à sabedoria necessária para viver em harmonia com o seu sagrado, com Deus e consigo mesmo. Em vista disso, entende-se que a interpretação do trabalho de Miyazaki, através da personagem Kaonashi, remete à ideia de que o ser humano não está isento de errar ou falhar, porém, se ele souber discernir aquilo que o faz evoluir positivamente daquilo que o dana durante o seu processo de amadurecimento, poderá encontrar-se na bondade e continuar dando sentido ao sofrimento que marca as consequências de suas ações ao longo de sua vida.

## REFERÊNCIAS

A VIAGEM de Chihiro. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toshio Suzuki. Japão: Studio Ghibli, 2001.

AGOSTINHO, Santo. *Sobre o livre-arbítrio*. Trad. Bernardo G. dos Santos L. Brandão. Petrópolis, RJ: Vozes, 2021.

BARTHES, Roland. *Aula*. São Paulo: Cultrix, 1989.

CARNEIRO, José Vanderlei. *A linguagem simbólica do mal - uma reflexão do sentido*. In: VASCONCELOS, José Gerardo; MAGALHÃES JÚNIOR, Antonio Germano; FONTELES FILHO, José Mendes (orgs.). *Ditos (mau)ditos*. Fortaleza: Editora Gráfica LCR, 2001. p. 175-186.

CAVALCANTE, Alexia Eloar Félix. *A jornada das heroínas no cinema de animação: mitos, fantasia e símbolos em Alice no país das maravilhas e A viagem de Chihiro*. 2021. 135 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2021.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain [et al.]. *Dicionário dos símbolos: (mitos, sonhos, gestos, formas, cores, números)*. Trad. Vera da Costa e Silva [et al.] – ed. 16. Rio de Janeiro: José Olympio, 2001.

MÖBBS, Adriane da S. M. *A importância do símbolo na obra de Paul Ricoeur*. *PERI*, v. 6, nº 2, ago., p. 01-27, 2014.

OLIVEIRA, Janete da Silva. *Por entre mitos e fadas: diálogos metafóricos com a literatura midiática japonesa da obra de Hayao Miyazaki*. 2016. 277 f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Literatura, Cultura e Contemporaneidade, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

RICOEUR, Paul. *A simbólica do mal*. Trad. Hugo Barros e Gonçalo Marcelo. Lisboa/Portugal: Edições 70, 2013.

\_\_\_\_\_. *O mal: um desafio à filosofia e à teologia*. Trad. Maria da Piedade Eça de Almeida. São Paulo: Papyrus, 1988.

\_\_\_\_\_. *O si-mesmo como um outro*. Trad. Luci Moreira Cezar. Campinas. Papyrus, 1991.

RODRIGUES, Rafael Mafalda. *A simbólica do mal na hermenêutica fenomenológica de Paul Ricoeur*. 2018. 175 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Filosofia, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2018.

SHINZATO, Cristiane Emi. *Construção do imaginário: estudo e projeto baseados no filme A viagem de Chihiro*. 2021. 137 f. TCC (Graduação) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021.

STUDIO GHIBLI BRASIL: *Hayao Miyazaki*, 2008. Disponível em: <https://studioghibli.com.br/diretores-studioghibli/hayao-miyazaki/>. Acesso em: 30 jun. 2023.

\_\_\_\_\_. *A viagem de Chihiro*, 2008. Disponível em: <https://studioghibli.com.br/filmografia/a-viagem-de-chihiro/>. Acesso em: 30 jun. 2023.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. Trad. Maria Clara Correa Castello. 3ª edição. SP: Editora Perspectiva, 2004.