

A viagem mítica de Urashima Tarô

Márcia Hitomi TAKAHASHI¹ (FFLCH-USP)

Na Literatura Japonesa, entende-se por *mukashi banashi* as histórias antigas transmitidas oralmente entre o povo, desde os tempos mais remotos. Pode-se dizer, *grosso modo*, que consistem em narrativas que, em sua estrutura, aproximam-se dos contos maravilhosos do Ocidente, bem como das fábulas, mitos e lendas.

No que se refere aos *mukashi banashi* pode-se dizer que, da mesma forma que os *shinwa* (mitos), *densetsu* (lendas) e as narrativas populares, suas origens remontam a esse período em que dominavam a magia e as forças anímicas. Com uma denominação mais generalizada – “contos antigos” (*mukashi* = antigo; *hanashi* = conto) -, apresentam um caráter amplo enquanto gênero narrativo, tendo sido dividido, em primeira instância, em três categorias principais: *dôbutsu mukashi banashi* (*mukashi banashi* sobre animais), *honkaku mukashi banashi* (*mukashi banashi* primitivos) e *waraibanashi* (histórias para rir). Cada uma destas categorias desdobra-se, ainda, em várias subdivisões.

“*Urashima Tarô*” é considerado um dos mais representativos *mukashi banashi* da literatura japonesa. Sua primeira versão é bastante antiga, constando de uma das primeiras obras literárias do Japão, a coletânea *Fudoki*, concluída em 713 d.C. Compreendendo desde o período mitológico até o dos imperadores, tal obra apresenta em seu conteúdo um registro dos aspectos geográficos de cada distrito do país à época. Compilada sob ordem imperial, visava justificar a linhagem “celestial” do imperador e, conseqüentemente, fortalecer o seu poder. No decorrer das eras, surgiram diversas versões da narrativa, que ainda hoje subsiste, sob forma de conto infantil.

A versão atual do conto resume-se da seguinte maneira:

“Antigamente, em algum lugar, havia um jovem de bom coração chamado Urashima Tarô, que salvou uma grande tartaruga que estava sendo maltratada por um grupo de crianças. Certo dia, de repente, enquanto Urashima pescava, essa mesma tartaruga apareceu, e disse ao moço para que subisse em seu casco. Ele obedeceu, e ambos dirigiram-se ao fundo do mar. Lá chegando, avistaram um fabuloso palácio – o Palácio do Dragão -, e Urashima foi recebido por uma princesa, que lhe serviu um grande banquete. E assim foram se passando os dias, e Tarô era tratado como um rei. Certo dia, porém, ele começou a sentir saudades de seus pais, e disse à princesa que desejava voltar para casa. Ela, então, presenteou-o com uma bela caixa, pedindo, no entanto, que não a abrisse de maneira nenhuma. Prometendo não fazê-lo, Urashima foi conduzido à sua terra natal. Quando lá chegou, não encontrou seus pais, nem seus amigos. Desesperado, voltou à praia e, esquecendo-se da promessa que fizera à princesa do reino do mar, abriu a caixa. De dentro dela, subiu uma fumaça branca, e Tarô

¹ Márcia Hitomi TAKAHASHI, mestre em Letras (Língua, Literatura e Cultura Japonesa) pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas (FFLCH) - USP; doutoranda em Letras (FFLCH-USP)
e-mail: namekata@cy.com.br

transformou-se em um velhinho de cabelos brancos. Ele não ficara apenas alguns dias no Palácio do Dragão mas, sim, alguns séculos.”

Em sua primeira versão – a da coletânea *Fudoki* -, o protagonista (chamado Urashimako) sai certo dia para pescar e fica três dias em alto-mar, sem conseguir pegar nada; de repente, ele pesca uma tartaruga, deposita-a no barco e adormece. O animal transforma-se em uma bela jovem, que o conduz a uma ilha suntuosa no fundo do mar, de onde ela provinha. Lá eles se casam, e o pescador passa três anos tendo uma existência de prazeres e riquezas. Certo dia, no entanto, as saudades de seus pais e dos seus tocam-lhe o coração, e ele decide retornar ao lar, sob os protestos de sua esposa. No momento da despedida, ela lhe entrega uma caixa como recordação, fazendo-o prometer que não a abriria de maneira nenhuma. Quando ele chega em sua terra natal, percebe que tudo está diferente; vem então a saber que um Urashimako teria saído um dia para pescar e nunca mais voltara, e que isso teria acontecido havia trezentos anos. Desnortado, ele esquece da promessa que fizera à esposa e abre a caixa, transformando-se assim em um velhinho.

De modo geral, “*Urashima Tarô*” é classificado como lenda. Entretanto, pode-se dizer que se trata de uma lenda com temas míticos, uma vez que o mito lida com questões relacionadas à vida, ao ser humano e sua interação com a sociedade e, seguindo-se uma progressão, com a natureza e com o cosmos.

Nas duas versões apresentadas, o protagonista faz uma viagem ao fundo do mar, que irá transformar sobremaneira sua existência. Segundo Meletínski (2002, p.124),

A temática da criação está ligada a uma dinâmica no tempo. No interior dessa dinâmica ou fora dela destaca-se o motivo do movimento no espaço e o entrecruzamento de diferentes zonas e mundos (onde as personagens entram em contato com seres mitológicos, obtêm sua ajuda ou lutam com eles, procuram alcançar valores, etc.), que serve como o meio mais simples de descrição de um modelo de mundo. Este é o germe do esquema arquetípico das viagens. O herói pode cair no domínio subaquático ou subterrestre, no reino dos mortos, no reino totêmico de sua noiva animal, no céu como enviado do deus do sol e, após inúmeras vicissitudes mágicas, voltar à terra. O tempo de sua ausência pode ser muito extenso.

O protagonista é conduzido a um local inacessível aos homens comuns. Considerando-se os estudos realizados por Yanagita Kunio, folclorista japonês, acerca dos *mukashi banashi*, este fala do *ruten*, ou seja, do herói que “vaga” através de espaços e tempos diversos. Portanto, sob o ponto de vista japonês, Urashima Tarô, sendo um deles, é considerado uma personagem privilegiada. Apesar de sua passividade (a submissão à personagem feminina, que praticamente o coage a se casar com ela), que poderia também caracterizá-lo como um ser “imaculado”, ele tem a oportunidade de transitar por dois espaços diferentes alcançando, assim, experiências excepcionais. Seria como um ser predestinado, “escolhido” – pelas divindades (a princesa, quando se apresenta a Urashimako, diz que provém da morada das divindades). Poderíamos chamar o reino do fundo do mar como uma “**paragem mítica**” que, segundo Medeiros (1991), seria o local onde reside um ser estranho, extraordinário, o “outro”, e uma espécie de reservatório secreto de bens culturais.

O deslocamento de Urashima ocorre entre dois mundos: o seu mundo cotidiano, e o reino localizado nas profundezas do mar (denominado “País de Tokoyo”² no *Fudoki* e “Palácio do Dragão” na versão atual). No entanto, o animal – a tartaruga – que o leva a esse outro mundo configura-se de forma diversa nas duas versões do conto: na antiga, ele se transforma em uma mulher, que o conduz ao reino ao qual ela pertencia. E, na versão atual, a jornada surge como recompensa por um bem prestado a um animal.

Embora as duas narrativas sejam classificadas como lenda, na versão atual a tartaruga que conduz Urashima ao Palácio do Dragão e a figura feminina (a princesa anfitriã do Palácio do Dragão) apresentam-se como seres distintos. Assim, tal conto pode ser incluído na tipologia dos contos acerca dos agradecimentos de animais (já foi colocado anteriormente que, além da classificação geral, os *mukashi banashi* são subdivididos ainda segundo outras categorias mais específicas). Na narrativa do *Fudoki*, entretanto, como a figura feminina se metamorfoseia em tartaruga – sendo, portanto, o mesmo ser – e se casa com Urashima, a narrativa pertenceria à tipologia dos casamentos transgressores (casamentos entre seres diferentes). Segundo Kawai (1988),

“Nas histórias pertencentes aos tempos antigos, os homens não sentiam a diferença entre si e os demais seres: prevalecia um sentimento de unidade (grupo A). Destas derivaram, então, as histórias de tribos nacionais como os esquimós e da Papua-Nova Guiné (grupo A1). ‘As transformações entre seres humanos e animais ocorrem enquanto fenômenos naturais. Os casamentos entre seres humanos e animais são considerados entre os casamentos de mesma espécie, bem como entre seres de espécies diferentes’. Por outro lado, temos as histórias encontradas entre os cristãos centradas na Europa (grupo C). ‘A transformação é possível apenas através da mágica. Casamentos aparentes entre seres humanos e não-humanos são, na verdade, casamentos entre seres humanos. Um dos cônjuges foi transformado em um ser não-humano através de alguma mágica, que é desfeita pelo amor humano; assim, ocorre o casamento’. Aqui, a demarcação entre seres humanos e outros seres é muito estrita. Ninguém pode, na realidade, atravessá-la. Há contos, no Japão (grupo B), que se localizam entre os dois tipos referidos. Nesse caso, a metamorfose ocorre sem mágica, e casamentos entre seres humanos e animais são relatados enquanto fatos em curso. Nesse sentido, tais narrativas compartilham da mesma visão em relação aos animais do primeiro caso.

No caso, poderíamos relacionar a figura feminina ao cônjuge animal (totêmico). De acordo com Meletínski (2002, p.139-140),

² Segundo Asami (1983), em sua obra *Tamatebako to uchide no kozuchi – Mukashi banashi no kôsô wo saguru* (*Tamatebako e uchide no kozuchi - À procura da constituição dos mukashi banashi*), “Tokoyo” seria uma designação dada a uma espécie de local imaginário, “não experimentado pelos seres humanos comuns”. Remetendo às idéias de divindade, morte e terra ideal, são atribuídas a ele características variadas: “local indefinido fora do oceano”, “noite eterna” e “mundo eterno”. Ainda, de acordo com Orikuchi (1975), “Tokoyo” poderia ser considerada uma terra estrangeira, dividida em níveis que sugerem um caráter gradativo, no tocante à evolução espiritual do ser: o mais antigo seria o “País dos Mortos”; depois, viria o “País das Riquezas” e, posteriormente, o “País da Longevidade”.

O motivo do casamento com um ser mágico, na maioria das vezes sob um aspecto animal, é extremamente difundido no folclore universal, tanto em suas variantes arcaicas, quanto no conto de magia. Nos contos arcaicos mitológicos existe um maior número de variantes do tema do casamento ou do enlace amoroso com os animais mais diversos, tanto do sexo feminino como do masculino, sendo que o parceiro animal pode aparecer por conta própria ou ser trazido de seu reino, ou pode raptar o parceiro.(...) A partir dessa variedade, é possível, aos poucos, ver desenhar-se o seguinte esquema: uma moça acerca-se do herói; ela se desfez de seu invólucro animal e começa a desempenhar funções de esposa, muitas vezes proporcionando ao herói ajuda e sorte. O herói desrespeita algumas condições (não chamá-la por seu nome, não queimar a pele dela, não vê-la durante o dia), além das quais se encontram, praticamente, os tabus matrimoniais.

No caso da versão atual, tem-se a recompensa por algum favor prestado, elemento que, em caráter universal, encontra-se em contos de cunho maravilhoso, ou seja, aqueles que surgiram em uma etapa posterior aos mitos. Para Kawai (1988), nas mudanças da figura feminina em “*Urashima Tarô*”, que vêm ocorrendo desde os tempos antigos, é possível encontrar as duas imagens femininas características da psique japonesa: o animal e a ninfa, imagens estas que estão nos planos ou mais baixo ou mais alto que a figura masculina. Considerando-se as versões da narrativa ao longo do tempo, diz ainda o autor que o tema do casamento de Urashima é sustentado em alguns documentos do Período Heian (794-1185), como o “*Urashimako den*” (A lenda de Urashimako); todavia, nestes documentos, a denominação *Kamehime* (“princesa tartaruga”) já se perdeu; ao invés disso, os termos *sennyo* (fada taoísta) ou *shinnyo* (divindade feminina) passaram a ser utilizados, sendo referentes femininos revestidos de uma conotação espiritual que, obviamente, mostravam forte influência chinesa. Parece ao autor que, à medida em que a imagem da figura feminina do conto aproxima-se à da *sennyo*, o tema do casamento começa a desaparecer. Ou seja, quando um aspecto físico do feminino – que pode ser representado por uma tartaruga – é cortado, a princesa torna-se mais próxima à *sennyo*. Como resultado, emerge uma imagem feminina que não é mais a da cônjuge (que é, também, o animal): princesa e tartaruga surgem como seres completamente distintos. É o que ocorre nas versões mais atuais do conto, especialmente a infantil. Sobre isso, Yanagita Kunio sugeriu que, quando algumas histórias eram contadas apenas para crianças, os adultos omitiam o motivo do casamento, por não quererem falar às crianças sobre as relações entre homem e mulher.

Nas duas narrativas, a figura feminina estabelece uma **proibição** ao protagonista: a de não abrir a caixa com que o presenteara. Lévi-Strauss mostrou que o tema mítico da origem da “vida breve” (ou seja, da morte) entre os índios sul-americanos, era expresso por meio de oposições ligadas ao cinco órgãos dos sentidos, ou seja, que a morte decorreria da violação de alguma proibição relacionada à visão, ou à audição, entre outras. No caso de “*Urashima Tarô*”, a viagem ao fundo do mar traz ao protagonista a possibilidade de alcançar algo cobiçado em todos os tempos: a vida eterna. No entanto, a proibição que lhe é determinada irá impedir a concretização dessa imortalidade.

Urashima é levado ao fundo do mar. Para Kawai (1988), o oceano de profundezas insondáveis contém elementos imensuráveis; assim sendo, simboliza o inconsciente. Ainda, segundo Eliade (s.d., p.105), “as Águas simbolizam a soma universal das virtualidades, o reservatório de todas as possibilidades de existência.”. Assim, a imersão vem a simbolizar o regresso ao pré-formal, à pré-existência e, seu movimento contrário – a emersão –, o gesto cosmogônico da manifestação formal.

Estes aspectos apresentam uma conjunção com o fator “tempo”, que é discutido com frequência em obras de autores que tratam do mito. Considerando-se o aspecto fatalista da existência, que ressalta a faceta negativa da morte, do fim, do irremediável, diz Eliade (s.d., p.94) que “o Tempo constitui a mais profunda dimensão existencial do homem, está ligado à sua própria existência, portanto tem um começo e um fim, que é a morte, o aniquilamento da existência.”. Ainda, segundo Campbell (1990), “Não haveria vida sem a implicação da temporalidade, que significa dor – perda, perda, perda.”.

Em contrapartida, a morte também apresenta o seu lado positivo. Campbell diz que a morte é necessária à nova vida, ou seja, insere-se em um ciclo. E Jung (s.d., p.130), ao discorrer sobre o ritual de iniciação nas sociedades primitivas, coloca o seguinte:

O ritual de iniciação faz o noviço retornar às camadas mais profundas da identidade original (...) forçando-o, assim, a conhecer a experiência de uma morte simbólica. Em outras palavras, a sua identidade é temporariamente destruída ou dissolvida no inconsciente coletivo. É então salvo solenemente deste estado pelo rito de um novo nascimento.

Configura-se, aqui, o *regressus ad uterum* que, nas palavras de Eliade (1972, p.76),

É efetuado com o objetivo de fazer com que o recipiendário nasça para um novo modo de ser, ou de regenerá-lo. Do ponto de vista da estrutura, o retorno ao útero corresponde à regressão do Universo ao estado ‘caótico’ ou embrionário. As trevas pré-natais correspondem à Noite anterior à Criação e às trevas da cabana iniciatória.

Diz também o autor que

A vida humana não é sentida como uma breve aparição no Tempo, entre dois Nadas; é precedida de uma pré-existência e prolonga-se numa pós-existência. Por consequência, para o homem religioso, a morte não põe um termo definitivo à vida. A morte não é mais do que uma outra modalidade de existência humana. (p.118)

Wolfgang Kayser³, crítico literário alemão, partindo de um ponto de vista existencialista, também defendia que a morte não seria uma negação da vida, mas sim

³ In: BAKHTIN, Mikhail. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. Trad. Yara Frateschi. 2.ed. São Paulo – Brasília, Hucitec, 1993, p.43.

uma fase necessária para a sua renovação e rejuvenescimento permanentes. “A morte está sempre relacionada ao nascimento, o sepulcro ao seio terreno que dá à luz.”.

Frente a todas estas considerações, pode-se dizer que a vida é permeada de mortes e renascimentos: “morremos” de um estágio da vida para “renascermos” para outro superior. Todos os eventos pelos quais passam os seres humanos como, por exemplo, a puberdade e o casamento, constituem prerrogativas para um patamar novo de existência.

Voltemos à questão do mar como representação do inconsciente. O inconsciente é **atemporal**. Assim, o fato de permanecer no mar, seja em suas profundezas, ou em uma ilha, sugere um distanciamento dos parâmetros de tempo convencionais. Podemos dizer que Urashima, dirigindo-se a um reino ali localizado, está regressando ao estado pré-formal, preparando-se para um novo nascimento (representado por seu retorno à terra natal) e, por conseguinte, para um patamar superior de existência. Podemos notar que no *Fudoki*, quando Urashimako expressa seu desejo de regressar ao lar, ele diz a Kamehime: “Segundo dizem as pessoas antigas, as pessoas comuns sentem saudades da terra natal, assim como a raposa, ao morrer, volta a cabeça para sua toca, o que simboliza a lembrança de sua terra natal.”. Pode-se dizer que esta imagem reflete o *regressus ad uterum*, na medida em que a toca apresenta um significado simbólico muito semelhante ao da caverna, que é considerada, segundo Chevalier e Gheerbrant (1991, p.212-215),

Arquétipo do útero materno. (...) Numerosas cerimônias de iniciação começam com a passagem do postulante para dentro de uma caverna ou fossa: é a materialização do *regressus ad uterum* (retorno ao útero) (...) Nas tradições do Extremo Oriente, (...) a caverna é o símbolo do mundo, o lugar do nascimento e da iniciação, a imagem do centro e do coração.

Sustentando a idéia do *regressus ad uterum* espera-se, então, que a nossa personagem venha a atingir um plano mais elevado de existência. Todavia, tal idéia parece digna de questionamento, uma vez que Urashima entra em desespero ao retornar à sua terra e perceber que tudo estava mudado; e, mais ainda, pelo fato de abrir o escrínio, ato que lhe havia sido proibido.

Face às idéias apresentadas, poderíamos até pensar que a figura feminina, em “*Urashima Tarô*”, poderia corporificar o papel de “vilão” da história, visto que leva o homem, um simples mortal comum, a um local paradisíaco, que jamais imaginaria existir. E, adicionando-se a isso, dá a ele um presente que não pode ser aberto! Esta é uma questão que alguns estudiosos de “*Urashima Tarô*”, como Asami Tôru, levantam: como justificar o fato de se ganhar um presente e ser proibido de abri-lo?

Segundo Campbell (1990), este motivo-padrão da “coisa proibida”, presente em muitos contos folclóricos, alude ao ato de desobediência de Adão e Eva, quando comeram o fruto proibido. Todavia, tal episódio é colocado como necessário à iniciação da vida humana pois, vivendo apenas no Paraíso, o casal não teria acesso ao mundo, às adversidades da vida, não “evoluindo” como seres humanos. No caso de “*Urashima Tarô*” aconteceria o mesmo à sua personagem principal: permanecendo no País de Tokoyo/Palácio do Dragão, ficaria na condição de imortal. Considerando o caráter

universal da morte como o início de uma nova vida, Urashima Tarô, não abrindo a caixa e não passando pelo estágio da morte, não seria capaz de “renascer”, de atingir planos de existência mais elevados. Julgando-se, então, a situação sob esse ponto de vista, Kamehime/princesa não assumiria, necessariamente, o papel de “vilã” da história. Pode-se dizer, portanto, que em praticamente todas as versões do conto, o protagonista alcança um outro patamar de existência, com o seu envelhecimento que, em breve espaço de tempo, fará com que venha a conhecer a morte. Conclui-se, assim, que a viagem de Urashima Tarô configura-se em um meio de evolução espiritual.

Referências bibliográficas

CAMPBELL, Joseph. *O poder do mito*. Com Bill Moyers. Org. Betty Sue Flowers. Trad. Carlos Felipe Moisés. São Paulo, Palas Athena, 1990.

ELIADE, Mircea. *O sagrado e o profano: a essência das religiões*. Trad. Rogério Fernandes. Lisboa, Livros do Brasil, s.d.

ELIADE, Mircea *Mito e realidade*. Trad. Pola Civelli. São Paulo, Perspectiva, 1972. (Coleção Debates)

IKEDA, Yasaburô. *Orikuchi Shinobu*. Tokyo, Kodansha, 1978. (Nihon Minzoku Bunka Taikai 2)

JUNG, Carl G. et alii. *O homem e seus símbolos*. Trad. Maria Lúcia Pinho. 9.ed. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, s.d.

KAWAI, Hayao. *Mukashi banashi to nihonjin no kokoro* (Os *mukashi banashi* e a psique do japonês). 17.ed. Tokyo, Iwanami Shoten, 1988.

MEDEIROS, Sérgio Luiz Rodrigues. *O dono dos sonhos*. São Paulo, Razão Social, 1991.

MELETÍNSKI, E.M. *A poética do mito*. Trad. Paulo Bezerra. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 1987.

ELIADE, Mircea. *Os arquétipos literários*. Trad. Aurora Fornoni Bernardini et alii. 2.ed. São Paulo, Ateliê Editorial, 2002.

YANAGITA, Kunio. *Yanagita Kunioshû* (Coletânea de Yanagita Kunio). Tokyo, Tsukuma Shobô, 1963, vol. 6.

DICIONÁRIOS

CHEVALIER, Jean e GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos* – mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. Rio de Janeiro, José Olympio, 5.ed., 1991.