

A LINGÜÍSTICA E A FILOSOFIA DA LINGUAGEM EM “OHAYŌ” (1959)¹

João Pedro Rodriguez Carneiro²
Orientadora: Fábila Cristiane Ioscote

RESUMO

O filme *Ohayō* (1959), de Yasujiro Ozu, serve, de certo modo, como uma parábola sobre o ato de comunicar e a natureza social da linguagem. A partir de uma simples e cômica história (duas crianças que decidem fazer uma greve de silêncio para que os pais comprem uma televisão para elas), Ozu constrói uma reflexão delicada sobre o valor dos ritos cotidianos e das fórmulas de sociabilidade que estruturam a vida em comunidade. Este artigo propõe uma análise do filme sob a ótica da filosofia da linguagem e da linguística, especialmente a partir das ideias de Ludwig Wittgenstein, H. P. Grice e John Austin, buscando entender como o conceito de “jogos de linguagem” de Wittgenstein (1999) manifestam-se nas interações entre os personagens, e como teorias como da “implicatura conversacional” de Grice (1975), ou mesmo da “performatividade” de Austin (1975), ajudam a interpretar as sutilezas comunicativas e de sociabilidade que permeiam a narrativa do filme. O artigo propõe analisar as cenas e as ações dos personagens através dessa ótica linguística, evidenciando como a obra se revela quase como uma fábula para todas essas teorias; de forma bem humorada e sensível, revelando que comunicar não é só trocar informações, mas sim participar de um jogo social repleto de convenções, gestos e até hipocrisias e non-senses.

Palavras-chave: Comunicação; Yasujiro Ozu; Wittgenstein; Pragmática.

1. INTRODUÇÃO

É muito comum em teses e dissertações da área da comunicação a análise do conteúdo; o foco da grande parte dos pesquisadores está “no que” é comunicado, ou mesmo no “como” algo é comunicado, com menor foco à dimensão pragmática da linguagem (Oliveira, 2010). O próprio ato de comunicar é muitas vezes, quase inconscientemente, reduzido a mera troca de informações e na análise do sentido (algo que era muito comum no campo da lógica também, até o advento da filosofia da linguagem, algo que será explorado mais para frente no texto). Ironicamente, esse artigo irá fazer a análise do conteúdo de um filme, para evidenciar como esse filme serve como uma fábula para as teorias linguísticas e de filosofia da linguagem, que fundamentam a análise do discurso.

¹ Painel apresentado no XIII Enpecom, Universidade Federal do Paraná, Curitiba-PR, de 27 a 29 de outubro de 2025.

² Graduando de Publicidade e Propaganda, Universidade Federal do Paraná (UFPR), pedrorodriguez@ufpr.br.

Ohayō (*Bom dia*, em português, 1959), dirigido por Yasujiro Ozu e produzido pela Shochiku, é um filme de comédia, em cores, que acompanha a história de dois irmãos (Minoru e Isamu) que fazem uma greve de silêncio, e ao se recusarem a cumprimentar os vizinhos, desencadeiam uma série de mal-entendidos no bairro suburbano em que vivem. Esse filme delicado e bem humorado serve como um espelho das próprias dinâmicas sociais e comunicativas, com todos os “ditos” e “não ditos” que estruturam a vida social.



FIGURA 01 – IMAGEM DO FILME OHAYŌ (1959)

Este artigo propõe analisar o filme *Ohayō* à luz da filosofia da linguagem, especialmente das contribuições de Ludwig Wittgenstein, John Austin e H. P. Grice. O objetivo é compreender como as interações corriqueiras retratadas por Ozu (os gestos, as fórmulas de cortesia, os diálogos triviais), revelam os mecanismos invisíveis dos chamados “jogos de linguagem” das implicaturas conversacionais e da dimensão performativa e ritualística da fala.

Ao aproximar o cinema de Ozu da reflexão filosófica sobre o sentido e o uso da linguagem, busca-se evidenciar como o cotidiano pode se tornar um laboratório conceitual, ou até mesmo uma fábula para teorias mais complexas e abstratas. *Ohayō*, em sua leveza e simplicidade, traduz em imagens aquilo que Wittgenstein (1999), Grice (1975) e Austin (1975) formularam em conceitos: a constatação de que comunicar não é meramente dizer algo, e nem só o “como” dizer algo, mas agir no interior de uma forma de vida, participar de um jogo cujas regras, mesmo invisíveis, sustentam o tecido social. A afronta que os meninos fazem aos pais (quanto aos adultos falarem demais, falando “bom dia”, “boa tarde” ou “boa

noite”, mas sem quererem que aquilo signifique nada de especial) não reflete só um conflito de gerações, ou uma incapacidade infantil de entender o mundo ao redor, mas é uma provocação do próprio filme para com a sociedade num geral, uma sociedade que se sustenta em ritos que, se parar para pensar, nem tem sentido *per se*, mas apenas se enquadrados em um contexto de coesão social (através de ferramentas implícitas da comunicação). O “porquê comunicar” sendo o mais importante nisso tudo.

2. RESUMO DA TRAMA

Situado em um subúrbio de Tóquio, o filme acompanha o cotidiano de uma pequena comunidade de famílias de classe média baixa, cujas casas idênticas e rotinas repetitivas representam a nova vida japonesa do pós-guerra, mais confortável, mas também mais conformista. Os protagonistas são dois irmãos, Minoru e Isamu Hayashi, crianças que vivem com os pais em uma dessas casas suburbanas. Suas principais diversões são brincar com os amigos no campo, frequentar as casas vizinhas e assistir às lutas de sumô na televisão do casal que mora ao lado, jovens recém-casados e símbolo da modernidade doméstica.

O aparelho de televisão, a grande novidade nos lares japoneses dos anos 1950, torna-se o epicentro da disputa familiar. A mãe das crianças, Tamiko, é uma dona de casa tradicional, zelosa com a reputação do lar e participante ativa das fofocas e trocas de favores da vizinhança. Ela frequentemente empresta dinheiro e itens às vizinhas e teme ser mal falada, razão pela qual repreende os filhos por visitarem demais o casal moderno, tanto por “incomodarem” o casal, quanto por não estarem estudando. Quando os meninos pedem uma televisão própria, Tamiko transfere a decisão ao marido, Keitaro, um funcionário resignado e de temperamento rígido, porém bondoso. Irritado com a insistência das crianças, o pai responde que elas “falam demais”, ao que Minoru retruca, em uma das falas centrais do filme (42 minutos), que são os adultos que falam demais: “dizem ‘bom dia’, ‘boa tarde’, ‘como vai?’, mas nunca dizem o que realmente querem dizer”. Essa reflexão espontânea, quase filosófica, desencadeia a principal ação da narrativa: os irmãos decidem fazer uma greve de silêncio, recusando-se a falar até que os pais comprem uma televisão.

No início, o silêncio das crianças é recebido com alívio: a casa fica mais calma, e os pais acreditam que a birra logo passará. Contudo, no dia seguinte, a recusa em cumprimentar a vizinha Haraguchi, a quem dizem “*ohayō*” todas as manhãs, dá início a uma série de

mal-entendidos. A mulher, que teve um recente desentendimento com a mãe das crianças, interpreta o silêncio como sinal de ofensa, e logo espalha entre as vizinhas que Tamiko está magoada por conta das dívidas. Em poucas cenas, Ozu transforma um gesto infantil em uma cadeia de implicaturas sociais, revelando como a comunicação cotidiana funciona como um sistema frágil de convenções e suposições. Enquanto isso, os meninos enfrentam problemas na escola: recusam-se a responder ao professor e também não tem dinheiro para o almoço.

O silêncio, inicialmente um gesto de protesto, começa a isolar as crianças do mundo. Sentindo-se injustiçados, Minoru e Isamu fogem de casa, levando um pote de arroz, uma imagem que reflete como a comunicação dá coesão a sociedade, de forma que quem não se comunica é até marginalizado. Paralelamente, Ozu desenvolve uma subtrama com o jovem professor de inglês e Setsuko, uma colega de trabalho do Sr. Hayashi, jovem e solteira (como o professor). O relacionamento entre os dois é permeado por uma delicadeza e hesitação típicas do cinema de Ozu: ambos se gostam, mas suas interações são mediadas por convenções de polidez e disfarces verbais. As famílias mobilizam-se para encontrar as crianças desaparecidas, um episódio que, apesar de dramático em essência, é retratado com leveza. Quando os meninos são finalmente encontrados, os pais já haviam comprado a TV. O silêncio é rompido, e a harmonia aparente retorna ao bairro, mas não sem deixar exposta a fragilidade dos rituais linguísticos e das aparências sociais que o sustentam.

No final do filme, Ozu retoma o tema central em uma das cenas mais memoráveis: o encontro entre o professor e Setsuko na estação de trem. Eles se veem, trocam cumprimentos formais, falam que vão para o mesmo lugar e depois ficam se repetindo falando sobre o tempo, mas nada dizem sobre seus sentimentos. O espectador, contudo, percebe tudo o que não é dito. De fato, como Minoru disse, os adultos falam demais, mas nunca falam o que realmente “querem dizer”. Ozu encerra o filme como uma parábola visual da própria filosofia da linguagem: entre o dito e o não-dito, entre o gesto e o silêncio, é que reside a essência da comunicação humana.

3. FILOSOFIA DA LINGUAGEM E SEUS FUNDAMENTOS

A filosofia da linguagem nasce do diálogo entre a lógica e a reflexão sobre o significado. Desde os estudos de Gottlob Frege, Bertrand Russell e (o primeiro) Ludwig Wittgenstein, o foco desloca-se da relação entre linguagem e realidade para o modo como o

sentido é produzido no uso. O projeto original dos filósofos lógicos era buscar uma linguagem perfeita, livre de ambiguidades e capaz de representar o mundo com precisão matemática. Contudo, à medida que o século XX avança, essa busca pela pureza formal é substituída por uma compreensão pragmática e social da linguagem.

Ludwig Wittgenstein (1889–1951) é uma figura central na virada da filosofia da linguagem. Em sua primeira obra, o *Tractatus Logico-Philosophicus* (1921), ele concebe a linguagem como um espelho lógico do mundo. Para o jovem Wittgenstein, o mundo é a totalidade dos fatos, não das coisas, e cada proposição linguística é uma figura lógica que corresponde a um estado de coisas possível. Dizer algo verdadeiro seria, portanto, representar adequadamente o fato no mundo. Nesse sistema, tudo aquilo que não pode ser logicamente representado, como a ética, a estética ou o místico, deve ser calado. A famosa proposição final do *Tractatus* resume essa visão: “Sobre aquilo de que não se pode falar, deve-se calar.” (Wittgenstein, 2020, p. 261, § 7) Entretanto, após anos afastado da filosofia, Wittgenstein retorna com uma concepção radicalmente distinta. Nas *Investigações Filosóficas* (1953), ele abandona a ideia de uma linguagem ideal e passa a observar o funcionamento da linguagem comum. Para o Wittgenstein maduro, o significado não é uma correspondência entre palavras e coisas, mas um uso “a significação de uma palavra é seu uso na linguagem” (Wittgenstein, 1999, p.43, § 43). Surge, então, o conceito de “jogos de linguagem”, no qual cada forma de vida humana possui suas próprias regras e convenções comunicativas. Um dos exemplos mais célebres que Wittgenstein (1999) oferece é o do pedreiro e seu ajudante: o mestre grita “tijolo!” e o aprendiz lhe entrega um tijolo. Nesse microcosmo, a palavra “tijolo” não é uma descrição, mas um comando e uma ação dentro de um jogo de linguagem específico. A linguagem, portanto, é uma prática, uma forma de agir no mundo e compreender uma palavra é compreender o jogo em que ela faz sentido. Assim, dizer “bom dia” ou “obrigado” não é apenas informar algo, mas participar de um ritual social cujas regras são compartilhadas. A filosofia da linguagem, nesse sentido, torna-se o estudo das múltiplas gramáticas que organizam a vida humana.

Herbert Paul Grice (1913–1988) expande o campo da filosofia da linguagem ao introduzir a teoria das implicaturas conversacionais (1975). Grice percebe que o que comunicamos vai muito além do que literalmente dizemos: a comunicação humana é regida por princípios implícitos de cooperação, que permitem aos interlocutores compreenderem significados não ditos. Segundo Grice (1975), toda conversação segue um Princípio de

Cooperação (1975), dividido em quatro máximas: quantidade (dizer o quanto é necessário, nem mais nem menos), qualidade (dizer o que se acredita ser verdadeiro), relação (ser relevante) e modo (ser claro e ordenado). Quando uma dessas máximas é violada, intencionalmente ou não, surge uma implicatura, ou seja, um sentido subentendido que o interlocutor infere a partir do contexto. Por exemplo, se alguém pergunta “Você vai à festa?” e o outro responde “Tenho que acordar cedo amanhã”, o falante não disse “não”, mas esse significado é compreendido através da implicatura. Esse modelo é crucial para pensar *Ohayō*: o bairro inteiro interpreta o silêncio das crianças e o “bom dia” não dito como mensagens implícitas de ressentimento, e cria-se um desentendimento a partir disso.

John Langshaw Austin (1911–1960), propõe a performatividade da linguagem. Para Austin (1975), falar não é apenas descrever o mundo, mas também fazer algo no mundo. Certos enunciados como “eu prometo”, “eu te batizo”, “eu declaro aberta a sessão”, não são verdadeiros nem falsos, mas atos performativos: ao serem proferidos em condições apropriadas, realizam a própria ação que enunciam. Algo que pode ser verdade em até um simples “bom dia”. A performatividade, aqui, é compreendida como o poder constitutivo da linguagem, a forma como o discurso produz identidades, relações e realidades sociais. Em *Ohayō*, esse conceito é visível nas fórmulas cotidianas que funcionam como atos de sustentação social. Dizer “bom dia” não é comunicar informação, mas performar a harmonia social, manter o tecido de convenções que regula a vida comunitária. Quando os meninos interrompem esse ritual, a ordem simbólica do bairro se rompe. Ozu, assim, traduz visualmente todas essas teorias enunciadas.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO

Ao tratar do filme, muito do que a teoria de filosofia da linguagem defende já foi explicitado. O mesmo é válido para a sessão de filosofia da linguagem, em que muito de sua relação com momentos do filme foi ressaltado também. O que resta agora, para esta parte, é conectar tudo isso que foi defendido e amarrar todas as pontas teóricas que restam (preferencialmente sem ser repetitivo).

As relações entre vizinhos, pais e filhos, professores e alunos, casais e solteiros, são tecidas por uma rede de enunciados, cumprimentos e fórmulas de polidez que, mais do que comunicar informações, sustentam a coesão simbólica da comunidade. A força do filme não

está naquilo que é dito, mas no modo como a comunicação regula as dinâmicas sociais. É nesse sentido que a obra se alinha, de maneira exemplar, às reflexões da filosofia da linguagem, que buscaram compreender o funcionamento da linguagem para além da dimensão sintática, lógica e proposicional, enfatizando seu caráter pragmático e performativo. Quando Minoru acusa os adultos de “falarem demais” e de proferirem expressões vazias, como o “bom dia”, ele formula, de modo quase intuitivo, uma crítica semelhante às investigações wittgensteinianas sobre os *jogos de linguagem*. Wittgenstein (1999) reconhece que as palavras não adquirem sentido isoladamente, mas apenas dentro de um contexto de uso, dentro de um jogo social no qual regras implícitas definem o que pode ser entendido e o que é considerado adequado.

Quando as crianças decidem romper essas regras (e todo o rito e performatividade relacionados), recusando-se a falar até que ganhem uma televisão, instauram um colapso momentâneo desse sistema de convenções. As vizinhas passam a interpretar o silêncio dos garotos como uma mensagem cifrada; as dívidas são pagas, os rumores se espalham, e uma cadeia de mal-entendidos se instala. O silêncio, que parecia uma simples recusa à fala, revela-se uma ação comunicativa de altíssimo impacto, ainda que involuntária, algo descrito precisamente por Grice em sua teoria das implicaturas (1975). As pessoas supõem intenções, preenchem lacunas, interpretam gestos e silêncios a partir de expectativas partilhadas. O silêncio dos meninos, portanto, não é interpretado como ausência de comunicação, mas como comunicação de outra ordem, uma agressão simbólica. Ozu revela, com humor e sutileza, que a linguagem não é apenas o que dizemos, mas também o que deixamos de dizer e, sobretudo, o que os outros deduzem a partir disso. Por sua vez, a teoria da performatividade de Austin (1975) pode ser vista nas cenas em que a fala opera transformações concretas no mundo social. Em *Ohayō*, dizer “bom dia” não é simplesmente constatar que é de manhã, é realizar o ato de sociabilidade, é marcar o pertencimento à comunidade. A ausência dessa fala, portanto, equivale a uma recusa simbólica de convivência, uma negação do outro (o que, na cabeça da vizinha implica em um motivo oculto, que nunca existiu).

O mesmo se observa na cena final, quando o professor e a jovem mulher conversam sobre o tempo repetidas vezes. À luz da teoria de Austin, esse diálogo trivial é um ato performativo: não fala do clima, mas de afeto. “O tempo está bom” (tradução livre do que é dito em japonês, apesar da legenda em inglês dizer “É um bom dia”) quer significar “quero

estar perto de você/ quero falar com você”; o desvio semântico é, na verdade, o próprio núcleo da comunicação humana, em que o sentido literal se dobra sob o peso da intenção.

5. CONCLUSÃO

O filme de Ozu, assim, encena o fracasso e a potência da linguagem: fracasso porque ela nunca transmite exatamente o que se quer dizer; potência porque, apesar disso, é o que mantém o mundo social em funcionamento. Rejeitar isso também rejeita a estrutura de sociabilidade que permite a convivência. Desse modo, *Ohayō* pode ser lido como uma parábola cinematográfica das principais teses da filosofia da linguagem. Ozu não teoriza sobre a linguagem, ele a encena, tornando visível e tangível, transformando o cotidiano banal em campo de experimentação semiótica. Sua comédia doméstica revela que a comunicação humana não é apenas transmissão de informação, mas também produção de sentido compartilhado.

No fim das contas, a questão não é “o que dizemos”, mas “por que dizemos”. A linguagem, como mostram Wittgenstein, Grice e Austin, é menos um espelho do mundo do que um conjunto de práticas que o constroem. Ozu compreende isso intuitivamente: em *Ohayō*, a fala e o silêncio são forças que moldam os vínculos sociais e emocionais. Assim, o filme se converte em uma fábula delicada sobre a essência comunicativa da vida humana, sobre como “jogar o jogo da linguagem” é, em última instância, o que nos permite viver juntos.

6. REFERÊNCIAS

AUSTIN, J. L. **How to Do Things with Words**. 2. ed. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1975.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Editora Atlas SA, 2008.

GRICE, H. P. **Logic and Conversation**. Em: COLE, P.; MORGAN, J. L. (Orgs.). **Syntax and Semantics, vol. 3: Speech Acts**. Nova York: Academic Press, 1975. p. 41-58.

LOXLEY, James. **Performativity**. Londres: Routledge, 2006.

OLIVEIRA, J. A. de. Pragmática & Comunicação. Revista Linguagem em Foco, Fortaleza, v. 2, n. 3, p. 53–68, 2019. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/1711>

OZU, Yasujirō. **Ohayō**. Japão: Shochiku, 1959. Disponível em: https://archive.org/details/good-morning_202012?

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações Filosóficas**. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Tractatus Logico-Philosophicus**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2020.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.