

Kleyton Felipe Giomo Santos

**ECOPEDAGOGIA ATRAVÉS DO MUNDO SECUNDÁRIO DE
MONONOKE**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Graduação
em Ciências Biológicas da
Universidade Federal de Santa
Catarina como requisito parcial para a
obtenção do Grau de Licenciado em
Ciências Biológicas.

Orientadora: Profa. Dra. Mariana
Brasil Ramos

Florianópolis
2018

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária
da UFSC.

Santos, Kleyton Felipe Giomo

Ecopedagogia através do Mundo Secundário
de Mononoke / Kleyton Felipe Giomo Santos ;
orientadora, Mariana Brasil Ramos, 2018.

71 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Ciências Biológicas, Graduação em Ciências
Biológicas, Florianópolis, 2018.

Inclui referências.

1. Ciências Biológicas. 2. Educação
Ambiental. 3. Ecopedagogia. 4. Cinema de Animação.
5. Princesa Mononoke. I. Ramos, Mariana Brasil.
II.

Kleyton Felipe Giomo Santos

**ECOPEDAGOGIA ATRAVÉS DO MUNDO SECUNDÁRIO DE
MONONOKE**

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para
obtenção do Título de Licenciado em Ciências Biológicas e aprovado
em sua forma final pelo Curso de Ciências Biológicas da Universidade
Federal de Santa Catarina

Florianópolis, 5 de dezembro de 2018.

Prof. Dr. Carlos Roberto Zanetti
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof.^a Dr.^a Mariana Brasil Ramos
Orientadora
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Mariana Barbosa de Amorim
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a M.^a Mayana Lacerda Leal
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a M.^a Gabriele Nigra Salgado
Universidade Federal de Santa Catarina

Este trabalho é dedicado à minha família, meus amigos e meus anjos da guarda.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente à Universidade Federal de Santa Catarina pelas vivências e aprendizados durante toda minha formação acadêmica. Todos os envolvidos durante esse trajeto têm destaque positivo em minhas recordações.

Obrigado aos professores que sempre se empenharam na construção de planos de ensino de qualidade e transmissão dos conteúdos de maneira clara e aprofundada.

Obrigado a todos os funcionários(as) da Universidade, principalmente os responsáveis pela limpeza dos ambientes, por mais que muitas pessoas não deem o merecido valor, reconheço sua importância no bem-estar de todos que compartilham esses espaços públicos.

Obrigado à PRAE (Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis) pelo apoio e suporte nas questões financeiras, não apenas para mim, mas para todos os estudantes que precisam ou já precisaram.

Obrigado aos meus colegas da biologia, os que entraram comigo, os que me receberam e os que recebemos. A diversão sempre foi a ferramenta que nos uniu.

Obrigado à minha família, por me apoiarem e acreditarem no meu sonho. Sem dúvida esse é, e sempre foi, meu maior estímulo de buscar meus objetivos. Sou muito grato de ter vindo a esse mundo em meio a tanto amor e companheirismo. Meu pai, minha mãe, meu irmão, minha avó e minha tia têm um espaço reservado no meu coração.

Obrigados aos amigos que a “ilha da magia” me deu, todas as pessoas que surgiram em meu caminho foram essenciais no meu amadurecimento e aprendizados. A todas as pessoas com quem morei: república Rocket Power do Reefifi, Aconchego, Fiusk house, entre outras.

Obrigado ao surfê e tudo o que ele me proporciona. Muitos sorrisos, alguns sustos, contato com a natureza, amigos(as), amores, saúde e o verdadeiro significado de qualidade de vida.

Agradeço às professoras que aceitaram compor esta banca pelas contribuições para com o trabalho. Da mesma forma, aos consultores do projeto que contribuíram também para os seus caminhos.

O reino dos contos de fadas é amplo, profundo e alto, cheio de muitas coisas: lá se encontram todos os tipos de aves e outros animais; oceanos sem praias e estrelas sem conta; uma beleza que é encantamento e um perigo sempre presente; alegria e sofrimento afiados como espadas. Um ser humano talvez possa considerar-se afortunado por ter vagueado nesse reino, mas sua própria riqueza e estranheza atam a língua do viajante que as queira relatar. E, enquanto está lá, é perigoso que faça perguntas demais, pois os portões poderão se fechar e as chaves se perder.

(J.R.R. Tolkien)

RESUMO

As relações sociais e ambientais predominantes em nossa sociedade colocam em risco o ecossistema e seus recursos, assim como a qualidade de vida da grande maioria da população. A partir da necessidade de modelos de sociedades sustentáveis e cooperativas, de acordo com novos paradigmas científicos, surge a Ecopedagogia. Seus objetivos iniciais são a promoção da cidadania planetária e implementação da cultura da sustentabilidade. Para isso, se faz necessário o despertar da consciência cósmica por parte de nós terráqueos. Nessa perspectiva, a arte cinematográfica, em especial o gênero da fantasia no cinema de animação, pode contribuir para o estímulo desse despertar. O propósito dessa pesquisa é analisar o longa-metragem “Princesa Mononoke” de Hayao Miyazaki, com o objetivo de encontrar elementos na animação que sejam favoráveis na discussão e reflexão das questões socioambientais, baseando-se nos conceitos-chave da Ecopedagogia. Foi possível observar na animação relações e representações diversas a respeito das problemáticas apresentadas. Os personagens da trama simbolizam os posicionamentos contrastantes existentes entre sociedade e natureza; observou-se as relações de degradação do ambiente em favor do desenvolvimento tecnológico e econômico e do preservacionismo excluindo a dimensão social; em meio a esses extremos o personagem protagonista busca encontrar o equilíbrio e a convivência pacífica entre todos. Também foi possível constatar representações de empoderamento feminino, relatividade da “vilã”, complexidade nas relações socioambientais e elementos fantásticos compondo a natureza. Além disso, Hayao Miyazaki não segue os modelos padrões de posição-de-sujeito representados amplamente nas produções de animação. A obra apresentou grande potencial de reflexão e discussão em práticas de Educação Ambiental.

Palavras-chave: Educação Ambiental. Ecopedagogia. Cinema de Animação. Hayao Miyazaki. Princesa Mononoke

ABSTRACT

The prevailing social and environmental relationships in our society endanger the ecosystem and its resources, as well as the quality of life of the vast majority of the population. The need for models of sustainable and cooperative societies in accordance with new scientific paradigms provoked the development of Ecopedagogy. Its primary objectives are the promotion of planetary citizenship and the implementation of the culture of sustainability. For that, it is necessary to awaken the cosmic conscience of all of us earthlings. In this perspective, cinematographic art, especially the genre of fantasy in animation movies, can contribute to the stimulation of this awakening. The purpose of this research paper is to analyze the feature-length film “Princess Mononoké” by Hayao Miyazaki with the aim to distinguish elements which are based on the key concepts of Ecopedagogy and encourage the discussion and reflection of socio-environmental issues. Diverse relations and representations concerning the presented problems could be observed in the animation. The characters in the plot symbolize the contrasting positions that exist between society and the environment; the relations of the degradation of the environment in favor of technological and economical progress and preservationism which excludes the social dimension were observed; the protagonist tries to find a balance in the midst of these extremes and seeks a peaceful coexistence for all. It was also possible to detect representations of female empowerment relating to the “villain” and the complexity of socio-economic relations and fantastic elements composing nature. In addition to that, Hayao Miyazaki does not follow the standard patterns of subject position widely represented in animation productions. This work presents great potential for the reflection and discussion of Environmental Education practices.

Keywords: Environmental Education. Ecopedagogy. Animation movies. Hayao Miyazaki. Princess Mononoke

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Capa	39
Figura 2: Tatari-gami Deus Javali	40
Figura 3: Ferimento de Ashitaka	40
Figura 4: O destino de Ashitaka	41
Figura 5: Lady Eboshi em batalha	41
Figura 6: San	42
Figura 7: Ashitaka tentando impedir o confronto entre San e Eboshi	43
Figura 8: Ashitaka e Yakuru comendo	46
Figura 9: Hii Sama, oráculo da Aldeia	47
Figura 10: Kodamas	49
Figura 11: Comparação entre o plano da refinaria Tataru Ba e a Vila dos Emishi, respectivamente	51
Figura 12: Toki enfurecida com o marido	52
Figura 13: Mulheres armadas no portão de entrada de Tataru Ba	55
Figura 14: San e sua mãe Moro	56
Figura 15: San e seus irmãos	58
Figura 16: Javalis	59
Figura 17: Mestre Okkotonushi	60
Figura 18: Armeiros de Eboshi	61
Figura 19: Eboshi em batalha contra os Samurais de Asano	62
Figura 20: Shishi-gami sendo atingido pelo disparo de Eboshi	63
Figura 21: San e Ashitaka devolvendo a cabeça do Shishi-gami	64
Figura 22: sobreviventes de Tataru Ba e a cura dos Leprosos	65
Figura 23: Ashitaka e San despertando	65

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ONG – Organização Não-Governamental

PPCC – Prática pedagógica como componente curricular

PRAE – Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis

SP – São Paulo

TCC – Trabalho de Conclusão de Curso

TV – Televisor

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	18
1.1	APRESENTAÇÃO	19
1.2	JUSTIFICATIVA	22
1.3	OBJETIVOS	26
2	TEORIA	27
2.1	ECOPEDAGOGIA	27
2.2	CINEMA E EDUCAÇÃO SOCIOAMBIENTAL	33
2.3	MUNDO FICCIONAL SECUNDÁRIO	36
3	ANÁLISE FÍLMICA	38
3.1	SÍNTESE DA OBRA: PRINCESA MONONOKE	39
4	DESCRIÇÃO E INTERPRETAÇÃO	44
4.1	O CLÃ DOS EMISHI	46
4.2	A FLORESTA DO SHISHI-GAMI	49
4.3	AS MULHERES DE TATARA BA	51
4.4	A FILHA DA DEUSA LOBO	56
4.5	A FÚRIA DOS JAVALIS	59
4.6	OS CONFLITOS ENTRE HUMANOS	61
4.7	CLÍMAX E RECOMEÇO	63
5	CONCLUSÃO	67
	REFERÊNCIAS	70

1 INTRODUÇÃO

O agravamento da crise ambiental, juntamente com a preocupação da sociedade civil, proporcionou o desenvolvimento de práticas em Educação Ambiental. No entanto, devido a abordagens inadequadas a respeito do tema, pesquisadores em educação, e outras áreas de conhecimento, tem buscado re-significações a respeito desse conceito amplo e por muitas vezes mal interpretado. Desse movimento surgiu a Ecopedagogia (Gutiérrez e Prado, 1999; Gadotti, 2000), que tem como objetivo a proposta de uma pedagogia em concordância com os novos paradigmas científicos: o da ecologia profunda, da pedagogia na promoção da aprendizagem e da planetariedade como dimensão política. O desafio inicial da Ecopedagogia está na incorporação desses conceitos e despertar de uma consciência cósmica por parte da população terráquea em geral. Nesse sentido, acredito que a utilização de ferramentas lúdicas e informais possam contribuir para o entendimento da temática socioambiental e para o despertar dessas novas consciências ecológicas. Esse é o caso dos filmes de animação que utilizam universos fantásticos (Tolkien, 2013) em sua composição, dentre eles, “Princesa Mononoke” de Hayao Miyazaki. É na análise desse material (a partir das propostas de Goliot-Lété e Vanoye, 1994) que busco compreender como as questões da nossa sociedade são representadas na animação, dialogando com autores que analisaram cinema de animação (Kindel, 2003) e também Princesa Mononoke (Andreo, 2015; Horta, 2017; Monteiro, 2016).

Inicialmente relato brevemente minha trajetória até o presente momento, contando um pouco das motivações que me trouxeram até a Biologia e, por conseguinte, para a pesquisa em educação ambiental. Em seguida apresento a justificativa da investigação e os objetivos, geral e específicos. No referencial teórico destaco os conceitos-chave da Ecopedagogia, as relações socioambientais no cinema de animação e a definição de mundo ficcional secundário. Na metodologia, traço o caminho da análise e apresento uma síntese do objeto de estudo, “Princesa Mononoke”. A análise segue algumas categorias para destacar os principais achados, onde dialogo com observações interessantes de outros investigadores de cinema de animação e suas potencialidades para a Ecopedagogia. Por fim, faço minhas considerações finais sobre a pesquisa.

1.1 APRESENTAÇÃO

O marco inicial da minha trajetória de vida ocorreu no ano de 1987, na cidade de Campinas-SP. Minha existência aqui no Planeta Terra, se deu devido a uma gravidez não planejada de dois jovens namorados. Apesar das dificuldades econômicas e sociais que viriam a enfrentar, decidiram por me receber em suas vidas com muito amor. Sentimento esse que carrego até hoje como bagagem essencial ao longo dessa trajetória.

Não apenas meus pais, mas também grande parte de minha família foram de extrema importância na preparação dessa bagagem. Até onde consigo me lembrar, nunca fui privado de nenhuma potencialidade minha, sempre fui motivado a experimentar todas as novidades que apareciam em meu caminho, principalmente pela minha querida avó materna Vera Luz.

Poucos anos depois, esse mesmo casal de namorados, agora casados, trazem ao nosso mundo mais um integrante para compartilhar desse mesmo amor, meu irmão André. Sempre tivemos uma ótima relação e muita admiração um pelo outro. Além desse amor familiar, também compartilhávamos nossos novos conhecimentos e aprendizagens. Mais adiante falarei sobre a influência dele nessa pesquisa.

Cresci em um bairro localizado na região periférica de Campinas, onde morávamos na casa dessa minha avó materna. Na minha infância era um bairro bastante calmo em relação à região central, possuía um grande descampado com um campo de futebol de terra, além de uma grande quantidade de crianças da mesma faixa etária. Isso me possibilitou ter bastante contato com brincadeiras de rua, como pique-esconde, gude, bats/taco, pipa, pião, etc.

Apesar das tarefas e de ter que acordar cedo, eu gostava do ambiente escolar. Não de todas as disciplinas, nem de todos os colegas, mas eu conseguia encontrar um equilíbrio nessa socialização cotidiana. Havia as matérias que me atraíam, no caso, Educação Artística e Ciências/Biologia, assim como os colegas de classe que eram grandes amigos. Também tive ótimas(os) professoras(es) que passaram pela minha formação escolar básica, tenho boas lembranças daquelas que eram divertidas e dos que exploravam metodologias relacionadas com a

expressão artística.

Uma prática que é intrínseca à minha personalidade é o desenho. Minha avó e minha tia, por parte de mãe, realizavam diversos tipos de expressões artísticas em casa (pintura em tela, cartão de presente, crochê, costura, decorativos...). Nesse cenário foi que ampliei meu encanto pela ilustração, através do contato com os materiais artísticos, juntamente com o incentivo das minhas “mentoras”. Passava grande parte do tempo, em casa e na escola, desenhando.

Tive a oportunidade de utilizar o desenho em algumas disciplinas escolares, como por exemplo na confecção de um livro ilustrado e um gibi, ambos para a disciplina de Língua Portuguesa na 7ª série do Fundamental, sendo um deles uma paródia e o outro uma sátira, respectivamente.

Após concluir o Ensino Médio ingressei no mercado de trabalho no setor industrial. Pelas empresas que passei pude conhecer a dinâmica das linhas de produção, controles de qualidade, logística e documentos fiscais. Apesar dos conhecimentos adquiridos eu não sentia que estava fazendo algo significativo.

Mais adiante, a partir dos meus 21 anos, passei por um período de (re)descobrimientos. Mudei muitas das minhas formas de pensar, além de rever valores e atitudes. Voltei meus olhos para a natureza e seus encantamentos, buscando uma reaproximação com um sentimento ofuscado pela rotina mundana.

Um acontecimento que marcou essa mudança de pensamentos, foi quando fiz minha primeira tatuagem, uma baleia jubarte. Desde criança tenho um grande fascínio por baleias. Foi o deslumbramento particular por esses seres incríveis, despertado depois de muito tempo, que me direcionou para as Ciências Biológicas.

Essa mescla de questionamentos e sentimentos me instigaram a voltar aos estudos. Como uma faculdade particular estava fora de cogitação, matriculei-me em um cursinho pré-vestibular. Dentre minhas opções de universidade, todas tinham algo em comum, ficavam em cidades litorâneas. Porém, depois de vir para Florianópolis prestar o vestibular da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), tive certeza de que era neste universo que eu queria estar.

O primeiro semestre de curso foi de bastante vivência na Universidade. Fui morar perto do Campus, onde passava a maior parte do tempo descobrindo as novidades desse universo acadêmico e

conhecendo pessoas. Na Biologia acontecia algo semelhante: nunca tinha pensado em ser professor, queria saber de trabalhar com baleias e estava ali, em um curso de Licenciatura. Da mesma forma, mantive-me aberto às novidades sem me ater a um objetivo fixo. Foi então que passei novamente por um (re)descobrimto.

As disciplinas da Biologia sempre me atraíram mais que as da Educação. Adorava as práticas nas quais tínhamos que ilustrar o que estava sendo visualizado, assim como compreender os mecanismos fisiológicos dos seres vivos. Porém, o exercício da profissão de cientista não me atraía. No caso da Educação, ocorreu o inverso, geralmente não me interessava muito por essas disciplinas, até que foi em uma delas, Metodologia do Ensino de Ciência e Biologia, com a professora Luana von Linsingen, que fui apresentado pela primeira vez ao ambiente escolar na posição de Professor.

Eu já tinha feito diversas Práticas Pedagógicas como Componente Curricular (PPCC), planos de ensino, e até mesmo ministrado aulas para os colegas de graduação também como prática pedagógica, mas essas atividades não chegavam nem perto de serem comparadas com a sensação do ambiente escolar. Não sei ao certo como descrever o que senti depois daquela experiência, recordo-me que fiquei eufórico, como se tivesse tido uma grande idéia, e na verdade tinha: era a de que minha profissão seria a de Professor.

A possibilidade de trabalhar com uma diversidade de metodologias de modo artístico e divertido é o que move meu desejo de seguir com a docência e pensamento sobre a Educação. Contudo, minhas ideias não ficaram restritas à sala de aula, comecei a observar que à minha volta sempre houve elementos de educação não-formal e informal - e alguns deles estavam relacionados com minhas aptidões. Foi neste contexto que comecei a direcionar o sentido do projeto do meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

1.2 JUSTIFICATIVA

Minha ideia inicial foi a de produzir um material de divulgação científica na forma de um livro ilustrado sobre baleias. O propósito era juntar o que me trouxe para a Biologia, no caso, o fascínio por baleias, com o que eu quero seguir fazendo na minha atuação docente que é trabalhar com ilustração. Porém, depois de conversar com alguns colegas e professores, percebi que o TCC deve ser estruturado como um projeto de pesquisa, investigativo, e esse projeto artístico, nesse momento, talvez não fosse fluir do jeito que eu imaginara.

Em todo caso, mantive minha mente aberta a outras ideias, pensando em trabalhar no meu TCC com algo que eu realmente gosto de fazer. E foi aí que meu irmão me indicou a direção a ser seguida: ele sempre teve o hábito de ler, desde livros longos até histórias em quadrinhos. Eu ainda pensava em utilizar livros ilustrados ou quadrinhos e perguntei se ele conhecia algum que pudesse ser interessante para ser relacionado com algum tema de biologia, principalmente se fosse voltado para conservação. Então ele me lembrou, não de um quadrinho, mas de um animê (cinema de animação japonês) chamado “Mononoke Hime” (em português, Princesa Mononoke), 1997.

Essa obra do diretor Hayao Miyazaki é a minha predileta dentre as produções da Studio Ghibli¹. Foi meu irmão que me apresentou às animações do estúdio e, depois de assistir algumas das produções da Ghibli percebi, assim como Barros & Da Hora (2013), que:

Além da estrutura visual impactante, a Ghibli também se destaca em seu processo narrativo por conseguir repassar uma imagem bastante humana e realista para personagens fictícios. Em suas histórias, é possível entrar em contato com o cotidiano dos protagonistas e viver um pouco da vida de cada um, se adaptando a sua realidade e época. Essa característica faz com que o espectador se sinta mais à vontade e familiarizado com a personalidade dos integrantes de cada filme do estúdio. (Barros & Da Hora, 2013, p. 13)

¹ O Studio Ghibli é uma produtora japonesa de animação, fundada em 1985 por Hayao Miyazaki, Isao Takahata e Toshio Suzuki.

Meu primeiro contato com “Princesa Mononoke” foi surpreendente. Pessoalmente, descreveria o filme como inesperado, do início ao fim, através do qual, assim como o personagem protagonista, exploramos um “mundo” totalmente novo e desconhecido. No entanto, conforme a trama do filme se desenrolava, era possível observar (e conhecer) relações, de comportamentos e acontecimentos, entre a história e a nossa realidade.

O cinema muitas vezes constitui um ponto de vista de algum aspecto do mundo que lhe é contemporâneo (GOLIOT-LÉTÉ; VANOYE, 1994). De acordo com os autores Goliot-Lété e Vanoye (1994):

Em um filme, qualquer que seja seu projeto (descrever, distrair, criticar, denunciar, militar), a sociedade não é propriamente mostrada, é encenada. Em outras palavras, o filme opera escolhas, organiza elementos entre si, decupa no real e no imaginário, constrói um mundo possível que mantém relações complexas com o mundo real: pode ser em parte seu reflexo, mas também pode ser sua recusa (ocultando aspectos importantes do mundo real, idealizando, amplificando certos defeitos, propondo um “contramundo” etc). (Goliot-Lété e Vanoye, 1994, p. 56)

Durante a narrativa é possível identificar, nas problemáticas apresentadas, similaridades com os conflitos socioambientais que observamos atualmente em nossa sociedade. São as relações, tanto de menosprezo como de contemplação, que os seres humanos estabelecem com a natureza a partir da vida cotidiana, os interesses políticos e econômicos envolvidos na apropriação e gestão dos recursos naturais e a desigualdade de classes e de gênero.

Os elementos fantásticos, os personagens e as mensagens construídas na minha interação com a animação, foram os pontos fortes que me levaram a observar esse mundo ficcional com mais atenção.

Em sua pesquisa, Andreo (2015) explora “os outros-mundos na animação de Hayao Miyazaki”, e dentre as obras que analisa está a de nosso interesse, Princesa Mononoke. Sobre as denominações a respeito dos mundos ficcionais, ele explica que “Os mundos primário e

secundário são mundos ficcionais, o primeiro voltado para a mimese e o outro para a fantasia.”, e de acordo com sua investigação, relata que:

O mundo secundário de “Princesa Mononoke” é assim, livremente inspirado em diversos períodos do passado japonês, de modo a criar um mundo independente das referências rígidas à realidade objetiva no mundo ficcional primário. (Andreo, 2015, p. 22)

Como mencionado pelo autor, “As denominações de Mundo Primário e Secundário foram abordadas por J. R. R. Tolkien no texto “Sobre Contos de Fadas”.” (ANDREO, 2015, p. 19), um ensaio inserido em seu livro “Árvore e Folha” (J.R.R. Tolkien), originalmente publicado em 1964.

Tolkien nos diz que, “um “conto de fadas” é aquele que toca ou usa o Reino Encantado, qualquer que seja seu propósito principal, sátira, aventura, moralidade, fantasia.” (TOLKIEN, 2013, p. 12). Assim, como veremos em nosso objeto de estudo, “Princesa Mononoke”, os elementos fantásticos e as relações sociais que compõem o Mundo Secundário criado por Miyazaki são os grandes atrativos da animação.

Sobre o potencial que uma narrativa fantástica possui, Tolkien (2013) também menciona que:

Fazer um Mundo Secundário dentro do qual o sol verde seja verossímil, impondo Crença Secundária, provavelmente exigirá trabalho e reflexão, e certamente demandará uma habilidade especial, uma espécie de destreza élfica. Poucos tentam tarefa tão difícil. Mas, quando elas são tentadas e, em algum grau, executadas, temos uma rara realização da Arte: na verdade, a arte narrativa, a criação de histórias em seu modo primordial e mais potente. (Tolkien, 2013, p. 33)

O cinema de animação é uma dentre as formas de expressão que proporcionam a apresentação de uma narrativa. A vantagem da animação é que ela é uma ferramenta que possibilita a criação de quaisquer universos ou criaturas imagináveis e inimagináveis até então, isso muito antes dos efeitos especiais que estamos acostumados a ver nas produções recentes. As técnicas manuais clássicas de animação são

amplamente utilizadas nos filmes de Miyazaki.

Em uma conversa com minha orientadora, Profa. Mariana, observando algumas bibliografias relacionadas, consideramos interessante fazer uma análise da animação buscando compreender como o filme tangencia ou diverge dos pressupostos da Ecopedagogia. Isso porque, dentro de uma perspectiva que visa a utilização da animação como material educacional, sua análise deve ser pensada a partir de certos pressupostos pedagógicos. E, compreendendo o potencial deste filme para pensar a Educação Ambiental, um dos referenciais que mais me chamou a atenção foi, exatamente, a Ecopedagogia. Durante meu aprofundamento teórico pude observar semelhanças de muitos dos elementos do material escolhido com estas propostas.

Desta forma, busco, através de um olhar mais analítico, identificar similaridades e distanciamentos entre a animação e alguns dos princípios presentes na Ecopedagogia, com vistas a destacar a potencialidade deste material para futuros trabalhos de Educação Ambiental. Ao final da análise prevista, pretendo propor sua utilização como ferramenta de discussão, tratando-se de alternativa educativa interessante para a reflexão, discussão e possibilidade de novas consciências planetárias (Gadotti, 2000).

1.3 OBJETIVOS

Objetivo geral:

Analisar o longa-metragem “Princesa Mononoke” de Hayao Miyazaki, com propósito de buscar elementos na animação com potencial para discussão das questões ambientais, baseando-se em pensamentos relacionados à Ecopedagogia.

Objetivos específicos:

Descrever o longa-metragem "Princesa Mononoke", destacando relações possíveis com as propostas da Ecopedagogia;
Interpretar as relações com base nas categorias de análise propostas a partir do referencial teórico;
Apontar limites e possibilidades no uso da animação em questão para práticas de Educação Ambiental.

2 TEORIA

2.1 ECOPEDAGOGIA

É crescente a preocupação com o rumo que estamos tomando, como humanidade, em relação à crise ambiental contemporânea. Diversas linhas de pesquisas buscam encontrar soluções apropriadas para esta crise, muitas delas, em contraposição aos mecanismos desenfreados dessa realidade.

Frete a essa crise ambiental, que começou a ser denunciada em meados do século XX, surgiram os movimentos ambientais. Problematizadores das relações existentes entre a sociedade e o meio em que está inserida, buscavam o enfoque no debate sobre essas relações e os malefícios que acarretavam a má gestão dos recursos naturais, assim como sua apropriação (GUIMARÃES; SAMPAIO; NOAL, 2009).

De acordo com Guimarães, Sampaio & Noal, o processo de avanço das preocupações socioambientais:

acarretou o desenvolvimento e aprofundamento das ações e práticas em Educação Ambiental, a qual não é uma área de especialização, pelo contrário, atravessa todas as áreas do conhecimento e de atuação através de um tipo de preocupação que está contextualizada em múltiplos horizontes do saber. (Guimarães, Sampaio & Noal, 2009, p. 55)

Para Layrargues (2004, p. 7), “Educação Ambiental portanto é o nome que historicamente se convencionou dar às práticas educativas relacionadas à questão ambiental”. Porém, em nosso sistema educacional temos fortes influências do modelo Positivista de compreender o mundo. Um pensamento antropocêntrico nos afastou da natureza, a fim de interpretá-la para dominá-la, trazendo consigo intencionalidades contrárias aos objetivos de alguns dos movimentos ambientais.

Em vista disso, pesquisadores da área de educação, entre outras áreas de conhecimento, demonstraram a necessidade de uma re-significação dos sentidos político-pedagógicos da Educação Ambiental a partir de uma diversidade de classificações e denominações

para esse termo (LAYRARGUES, 2004). Uma dessas tendências da Educação Ambiental é a Ecopedagogia.

A Ecopedagogia surgiu da “importância e necessidade de investigar e promover uma pedagogia em concordância com o novo paradigma científico” (GUTIÉRREZ; PRADO, 1999, p. 11). Segundo os autores Gutiérrez e Prado (1999):

Frente a esses desafios - o pedagógico e o político -, é necessário como tarefa prioritária e urgente envolver-nos na construção coletiva do que se deve entender por ecopedagogia e cidadania planetária (Gutiérrez e Prado, 1999, p. 12)

A proposta da Ecopedagogia repensa a educação a partir de três conceitos-chave: da ecologia profunda, da pedagogia como promoção da aprendizagem e da planetariedade como dimensão política. Esses conceitos, que são inter-relacionados, ajudam na compreensão, reflexão, criação e propagação da cultura de sustentabilidade (GUTIÉRREZ; PRADO, 1999).

A ecologia profunda considera o ser humano como parte constituinte do imenso ecossistema em que estamos inseridos. As inúmeras relações existentes entre os seres vivos e destes com o ambiente, possibilita uma visão integrada dos organismos como um todo. Temos tido conhecimento dos problemas gerados pelo desequilíbrio dessas relações, assim como do entendimento equivocado da nossa posição como seres vivos terráqueos. Isso porque:

Enquanto o ambientalismo superficial apenas se interessa por um controle e gestão mais eficazes do ambiente natural em benefício do “homem”, o movimento da ecologia fundamentada na ética reconhece que o equilíbrio ecológico depende e exige uma série de mudanças profundas em nossa percepção de papel que deve desempenhar o ser humano no ecossistema planetário (Gutiérrez e Prado, 1999, p. 35)

Essa série de mudanças exige mais do que apenas a disseminação de informação, é preciso uma ação pedagógica efetiva. Nesse ponto, os movimentos sociais e as Organizações

Não-Governamentais (ONG's), antecipando-se às iniciativas do Estado, é que estão na busca de uma pedagogia do desenvolvimento sustentável (Gadotti, 2000). Eles compreendem que “para introduzir uma cultura da sustentabilidade nos sistemas educacionais, nós precisamos reeducar o sistema: ele faz parte tanto do problema, como também faz parte da solução.” (GADOTTI, 2008, p. 77)

Esse sistema de ensino foi criado para um modelo de sociedade insustentável, devemos nos basear em outro modelo. Como mencionado por Gutiérrez e Prado (1999):

Uma sociedade planetária caracteriza-se pela abertura, dinamismo, interatividade e complexidade, requer processos pedagógicos igualmente abertos, dinâmicos e criativos, nos quais os protagonistas - como sujeitos do processo - estejam em atitude de aprendizagem permanente (Gutiérrez e Prado, 1999, p 68)

É preciso caminhar no sentido em que, não só no sistema educacional mas na sociedade como um todo, os valores tenham como prioridade o bem-estar comum e o respeito por todas as formas de vida. Desse modo, a ecopedagogia “não se dirige apenas aos educadores, mas aos habitantes da Terra em geral.” (GADOTTI, 2000, p. 94). Essa ação conjunta é fundamental para o entendimento e realização da cidadania planetária.

A planetariedade como dimensão política “reflete e requer uma profunda consciência ecológica, que é, em definitivo, a formação da consciência espiritual” (GUTIÉRREZ; PRADO, 1999, p. 40). Esse conceito considera o planeta Terra como um ser vivo, constituído por diversos organismos e fenômenos naturais, interligados e interdependentes nos mais variados níveis. O despertar para essa concepção sobre o universo e nossa existência exige uma abordagem contextualizada através de espaços que possuam a sensibilidade de abordar um tema tão complexo e significativo.

Nessa perspectiva, a arte cinematográfica, em especial, o gênero da fantasia no cinema de animação, pode contribuir para o estímulo desse despertar.

A principal característica da fantasia é ultrapassar as fronteiras do que adotamos como sendo a realidade objetiva. Apesar da estranheza

de muitos dos fatos, é esse aspecto que a torna um material intrigante. Por mais que muitas vezes seja subestimada, a narrativa fantástica possui a sua magia própria. Como dito por Tolkien (2013):

O fato de as imagens serem de coisas que não são do mundo primário (se é que isso é possível) é uma virtude, não um defeito. Creio que a fantasia (neste sentido) não é uma forma inferior de Arte, e sim superior, de fato a mais próxima da forma pura, e portanto (quando alcançada) a mais potente. (TOLKIEN, 2013, p. 32)

Acredito que a interação artística pode proporcionar uma relação de troca de ideias e ideais entre todos os seus envolvidos, um enriquecimento cultural mútuo. Ela possui, nas suas mais variadas formas de apresentação, uma espécie de encanto, parece ser essa energia o que sustenta sua criatividade e apreciação.

De fato a arte carrega consigo um caráter pedagógico por ser uma forma de expressão, visto que, “uma das regras de ouro da mediação é que sem expressão, não há educação. O educando que não consegue se expressar está assim porque é mantido num estado de repressão” (GUTIÉRREZ; PRADO, 1999, p. 76). Dessa maneira se torna indispensável processos que incentivem o uso da imaginação. Gutiérrez e Prado (1999), ainda ressaltam que:

A dimensão holística refere-se à imaginação como a capacidade humana de ver, relacionar, integrar, simular, inventar. Por isso, o desenvolvimento da imaginação criadora é requisito-chave para construir a cultura de sustentabilidade. (Gutiérrez e Prado, 1999, p. 129)

Portanto, sugiro que voltemos nossos olhares para as expressões artísticas, nesse caso a sétima arte, em busca de estratégias fundamentadas na concepção dos conceitos chave da Ecopedagogia para que, a partir daí, possamos cooperar para a realização de modelos de sociedades mais harmônicas e sustentáveis.

Para que essas estratégias possuam um caráter educativo é fundamental que estejam inseridas em algumas chaves pedagógicas propostas pela Ecopedagogia, que têm como objetivo garantir a

legitimidade e a intencionalidade desses processos. São elas: faz-se caminho ao andar; caminhar com sentido; caminhar em atitude de aprendizagem; caminhar em diálogo como ambiente; no caminhar, a intuição é prioritária; o caminhar como processo produtivo; caminhar re-criando o mundo; e caminhar avaliando os processos (Gutiérrez e Prado, 1999).

Essas chaves pedagógicas nos servirão de guia no enquadramento da animação proposta como um material educativo, observando suas possibilidades e limites na promoção dos objetivos da Ecopedagogia.

A primeira dessas chaves intitulada “faz-se caminho ao andar”, segundo Gutiérrez e Prado (1999), nos diz que:

Devemos abrir caminhos novos e flexíveis, através dos quais talvez só transitemos uma única vez; novos e sensíveis, que precedem sempre às cartilhas preestabelecidas; novos e vivenciais, abertos ao holístico e à realidade viva. (Gutiérrez e Prado, 1999, p. 66)

Além disso, também nos guiaremos pelos “indicadores de processo” sugeridos pela Ecopedagogia. Esses indicadores “são sinais simples aos quais devemos prestar atenção para saber se nosso caminhar continua na direção correta” (GUTIÉRREZ; PRADO, 1999, p. 82). São eles: tendência às micro-organizações autônomas e produtivas; tendência ao poder sapiencial como autorregulador social; tendência à lógica do sentir como fundamento da sociedade planetária; tendência para o público como espaço social para a construção da cidadania ambiental; tendência para o equilíbrio dinâmico nas relações homem-mulher; tendência para a conformação de movimentos e grupos sinérgicos; tendência para a vivência de processos de educação e comunicação (Gutiérrez e Prado, 1999).

A apresentação do mundo fantástico da obra de Miyazaki, assim como as relações que ela estabelece com o(a) espectador(a) que a assiste, abre espaço para questionamentos e posicionamentos sobre os acontecimentos observados na narrativa, com um potencial educativo e pedagógico que muitos materiais produzidos com esse objetivo não têm.

Em seguida busco explorar um pouco da relação que o cinema estabelece com a educação no campo socioambiental ou, em outras

palavras, como a educação ambiental pode ser compreendida no cinema de animação.

2.2 CINEMA E EDUCAÇÃO SOCIOAMBIENTAL

A escolha de investigar cinema de animação nessa pesquisa surgiu da proximidade, como espectador, que tenho com o tema. Minha admiração por desenhos animados, e por audiovisuais de maneira geral, existe desde o momento em que pude compreendê-los. Com o passar do tempo e desenvolvimento dessa compreensão, acabei incorporando essa forma de entretenimento em meus hábitos até os dias de hoje.

Cada vez mais, é possível perceber a variedade de conteúdos e significados contidos nesses materiais. Guimarães e Fantin (2016) relatam que:

Considerando o cinema de animação em sua potencialidade como objeto de conhecimento, de construção de identidades sociais e culturais e como instrumento de aprendizagem, é relevante lembrar que, mais que o filme em si, o importante é a relação que com ele estabelecemos através de mediações diversas. É essa relação que vai possibilitar entender a dimensão educativa do cinema. (Guimarães e Fantin, 2016, p. 144)

Dessa forma, é indispensável observar como o filme dialoga com o espectador a partir da maneira como ele se apresenta. Esse olhar mais atento, e muitas vezes crítico, faz referência a um conceito bastante utilizado nas investigações cinematográficas conhecido como “modo de endereçamento” que, de acordo com Ellsworth (2001), “consiste na diferença entre o que poderia ser dito – tudo o que é histórica e culturalmente possível e inteligível de se dizer – e o que é dito” (ELLSWORTH, 2001, p. 47). A autora destaca ainda que, a partir desse conceito, constantemente têm-se notado que:

a maior parte dos filmes populares oferecem, de forma repetida, uma gama estreita e sistematicamente enviesada de posições-de-sujeito. Essa gama estreita exclui todo tipo de outras perspectivas e experiências sociais e culturais. (Ellsworth, 2001, p. 25)

Já que estamos sondando o gênero da animação, que geralmente é endereçado às crianças, porém não necessariamente, destaco a pesquisa de Kindel (2003) que analisou produções das

consagradas produtoras Walt Disney e DreamWorks Animation. O critério de seleção da autora foi de que os filmes tivessem a temática da natureza envolvida no enredo de suas histórias. Com respeito às posições-de-sujeito encontradas nas produções, a autora fez algumas observações interessantes. Kindel (2003) evidencia os “tantos filmes infantis que localizam o bem na figura de um personagem branco, magro, bonito, do sexo masculino, de classe média; e o mal em figuras que se contrapõem a essas” (KINDEL, 2003, p. 152). Sobre o impacto que essas representações possuem, a autora complementa:

É importante destacar como essas representações se repetem, fazendo com que o público infantil logo consiga perceber quem é o herói, quem é o personagem mau, quem representa a beleza, quem é o que deve mandar, quem é o que deve obedecer e assim por diante. (Kindel, 2003, p. 153)

Acredito que tais representações de sujeito são o reflexo das relações predominantes em nossa sociedade. O que acontece de fato é que esses valores deturpados, sobre a sociedade e a natureza, são repassados de forma sutil através dessas produções culturais “que raramente são questionadas justamente pelo caráter lúdico e "inocente" que as configura.” (KINDEL, 2003, p. 184)

Nesse cenário Hollywoodiano, a produtora japonesa Studio Ghibli tem recebido forte destaque pelo formato de suas obras que se contrapõem a esse modelo. De acordo com Horta (2017):

Miyazaki cria personagens que fogem completamente dos clichês: criaturas advindas do plano espiritual, minorias como prostitutas, leprosos, idosos e principalmente suas mulheres independentes. (Horta, 2017, p. 71)

Outra característica de Hayao Miyazaki é a de “transmitir com seus filmes a importância da ligação entre o homem e a natureza, que na contemporaneidade às vezes é deixada de lado” (HORTA, 2017, p. 108). Essa aproximação que ocorre entre os universos de suas criações e os espectadores, além de carregarem significados e posições-de-sujeito pouco convencionais, oportuniza o enriquecimento cultural de quem assiste. Por exemplo, no contato com o gênero de animação japonesa,

De Faria (2007) explica que:

pode-se entender o animê como mais uma dentre as várias expressões visuais que formam a história da comunicação do século XXI, e que já começa com muita força e fôlego, trazendo consigo inúmeras possibilidades e pontos de vista desconhecidos aos olhos ocidentais. (de Faria, 2007, p. 18)

Muitos de nós fomos, e ainda somos, convencidos ao consumo de produções norte-americanas. Isso faz com que a grande maioria crie uma espécie de resistência em dar abertura a outros tipos de filmes de animação. Porém, acredito que é preciso apenas o primeiro passo para que essa abertura ocorra, o de experienciar algo diferente do que estamos acostumados.

Dessa mesma forma, busco na presente investigação um aprofundamento do meu olhar sobre a animação, na busca de levantamentos pertinentes ao tema. Tarefa desafiadora, uma vez que, segundo Fabris (2008):

o cinema é formado por um complexo sistema de linguagens que nos desafia permanentemente no processo de compreendê-lo. Quando nós, pesquisadoras e pesquisadores da educação, escolhemos o cinema como campo para nossas investigações, rompe-se a primeira fronteira, aquela que separa a comunicação e a educação. (Fabris, 2008, p. 121)

Antes de adentrar no mundo ficcional do objeto de estudo escolhido, Princesa Mononoke, considere importante entender como se dão as estratégias utilizadas na criação de Mundos Secundários.

2.3 MUNDO FICCIONAL SECUNDÁRIO

Os universos fantásticos, muitas vezes explorados através de livros, filmes, animações, teatro, jogos, etc; historicamente conhecidos por “contos de fadas”, como explica Tolkien (2013),:

não são histórias sobre fadas ou elfos, mas histórias sobre o Reino Encantado, o reino ou estado no qual as fadas existem. O Reino Encantado contém muitas coisas além dos elfos e das fadas, e além de anões, bruxas, trolls, gigantes ou dragões; contém os oceanos, o sol, a lua, o firmamento e a terra, e todas as coisas que há nela: árvore e pássaro, água e pedra, vinho e pão, e nós mesmos, seres humanos mortais, quando estamos encantados. (Tolkien, 2013, p. 11)

Eu até poderia tentar descrevê-lo de maneira genérica, no entanto, “O Reino Encantado não pode ser captado por uma rede de palavras; pois uma de suas qualidades é ser indescritível, porém não imperceptível” (TOLKIEN, 2013, p. 12). Seus segredos apenas são revelados para aqueles forasteiros que se aventuram em desvendá-lo.

Mas o que fazem as narrativas fantásticas serem tão apreciadas? Tolkien (2013) acredita que:

A magia do Reino Encantado não é um fim em si, sua virtude reside nas suas operações, entre elas a satisfação de certos desejos humanos primordiais. Um desses desejos é vistoriar as profundezas do espaço e do tempo. Outro é entrar em comunhão com outros seres vivos. (Tolkien, 2013, p. 14)

Na animação “Princesa Mononoke” é possível encontrar esses dois ingredientes: o espaço-tempo é quem faz o elo entre o nosso mundo e o Mundo Secundário da obra. Logo na introdução do filme um enunciado nos diz, “Em tempos antigos a Terra era coberta por florestas, e onde, em épocas muito distantes, viviam os espíritos dos Deuses.” (PRINCESA MONONOKE, 1997). Os fatos ocorridos a partir daí são justificados devido ao período em que a história ocorre. O “portal” entre o nosso mundo e o de Mononoke é o tempo; sobre entrar em comunhão com outros seres vivos, podemos observar isso na personagem

protagonista Mononoke (San), que faz parte da tribo dos lobos e possui uma conexão fortíssima com a floresta e os animais.

Mas para que o encantamento desse Mundo Secundário ocorra, se faz necessário imensa dedicação e uma dose de talento por parte do autor da obra. Ao “visitante” resta apenas a capacidade de crença, Tolkien (2013) elucida essa ideia da seguinte forma:

Esse estado mental tem sido chamado de “suspensão voluntária da incredulidade”. Mas não me parece uma boa descrição do que acontece. O que acontece de fato é que o criador da história mostra ser um “sub criador” de sucesso. Ele faz um Mundo Secundário no qual nossa mente pode entrar. Dentro dele, o que ele relata é “verdade”, concorda com as leis daquele mundo. Portanto acreditamos, enquanto estamos por assim dizer do lado de dentro. (Tolkien, 2013, p. 26)

Desse modo, através da imersão no Mundo Secundário da animação “Princesa Mononoke”, busco compreender como os elementos do filme, e do seu universo, estabelecem relações com o nosso mundo.

3 ANÁLISE FÍLMICA

Analisar um filme, ou qualquer material audiovisual, em um primeiro momento pode surgir do contato inicial na posição de espectador. Quando assistimos alguma dessas produções automaticamente nos envolvemos de alguma forma, algumas vezes mais outras menos, com o que é transpassado pela tela do cinema, TV, computador, celular, etc. As múltiplas técnicas de filmagem e montagem, assim como os efeitos sonoros diegéticos (referente ao universo do filme) e extra-diegéticos (trilha sonora, por exemplo), o processo de produção e o elenco selecionado, criam um sistema de significações (Fabris, 2008).

Porém o exercício de análise vai além do papel de espectador, de acordo com Goliot-Lété e Vanoye (1994):

Analisar um filme ou um fragmento é, antes de mais nada, no sentido científico do termo, assim como se analisa, por exemplo, a composição química da água, decompô-lo em seus elementos constitutivos. (Goliot-Lété e Vanoye, 1994, p. 15)

Essa decomposição é a fase preparatória para uma segunda fase que consiste em “estabelecer elos entre esses elementos isolados, em compreender como eles se associam e se tornam cúmplices para fazer surgir um todo significativo” (GOLIOT-LÉTÉ; VANOYE, 1994, p. 15). Ou seja, “a desconstrução equivale à descrição. Já a reconstrução corresponde ao que se chama com frequência a interpretação” (GOLIOT-LÉTÉ; VANOYE, 1994, p. 15).

Portanto, é através da minha leitura e interpretação do filme “Princesa Mononoke” que pretendo me aproximar o máximo possível do exercício da análise fílmica. Tendo em vista a pouca experiência para tal atividade analítica, a proposta dessa investigação não busca uma análise técnica e aprofundada do material em si, mas sua releitura no sentido de pensar esta obra como potência para a Educação Ambiental.

3.1 SÍNTESE DA OBRA: PRINCESA MONONOKE

Para facilitar a leitura da pesquisa e destacar características iniciais que me levaram a observar esta obra filmica como um artefato interessante para se pensar a Educação Ambiental, desenvolvi uma pequena síntese da animação.

Ficha técnica

Título: A princesa Mononoke (もののけ姫)
Ano de produção: 1997
Direção: Hayao Miyazaki
Produção: Studio Ghibli
Estreia no Japão: 12 de Julho de 1997
Estreia Mundial: 1999
Duração: 134 minutos
Classificação: 12 anos
Gênero: Anime, Aventura, Fantasia
Origem: Japão

Figura 1: Capa



Fonte:

<<http://www.imdb.com/title/tt0119698/>> Acesso em Out. 2018.

Na animação em questão, inicialmente somos apresentados à pequena vila do clã Emishi, que é repentinamente atacada pelo deus Javali possuído por um Tatarigami (“deus-da-maldição”) (Figura 2). Para defender seu povo, o príncipe guerreiro Ashitaka confronta a criatura, e apesar de derrotá-la acaba sendo ferido. (Figura 3)

Figura 2: Tatarigami Deus Javali



Fonte: imagem retirada do filme Princesa Mononoke (1997)

Figura 3: Ferimento de Ashitaka



Fonte: imagem retirada do filme Princesa Mononoke (1997)

O oráculo da tribo revela que a chaga carrega uma maldição, fazendo com que o ódio consuma o jovem Ashitaka até levá-lo à morte. Sua única esperança é partir em uma jornada em busca do motivo da maldição ter se instalado no deus Javali, e assim encontrar uma cura. Ashitaka obedece ao oráculo e às leis superiores, corta seu cabelo abdicando do cargo de príncipe e segue em direção às terras do Oeste. (Figura 4)

Figura 4: O destino de Ashitaka



Fonte: imagem retirada do filme Princesa Mononoke (1997)

Lá ele se depara com uma região de conflitos entre os “Deuses Animais” da floresta de Shishi-gami e o vilarejo do clã Tataru Ba, liderado por Lady Eboshi. A razão dos conflitos está na exploração que Lady Eboshi faz da floresta para obtenção de matéria-prima utilizada na fundição de ferro, atividade do vilarejo. Além disso, ela produz armas de fogo utilizadas nos confrontos contra os “Deuses Animais” e também outros clãs. (Figura 5)

Figura 5: Lady Eboshi em batalha



Fonte: imagem retirada do filme Princesa Mononoke (1997)

Em defesa da floresta está San (Princesa Mononoke), uma garota criada por Moro, “Deusa Lobo”, sendo assim integrante da tribo dos lobos. San odeia os humanos, lutando ao lado dos Deuses Animais. (Figura 6)

Figura 6: San



Fonte: imagem retirada do filme Princesa Mononoke (1997)

Esses conflitos são gerados principalmente por interesses econômicos e políticos, envolvidos nas negociações entre o Imperador e os feudos daquela região, inclusive o Tataru Ba. Lady Eboshi, por sua vez, compra mulheres que seriam vendidas a prostíbulos e abriga leprosos, que seriam rejeitados em outros povos, além de dar liberdade e autonomia para as mulheres de seu vilarejo.

Em meio a essa problemática está Ashitaka, que busca se livrar da maldição ocasionada por esses conflitos. Porém, a ferida em seu braço se agrava toda vez que ele é tomado pelo sentimento de raiva. Isso faz com que ele tenha que lidar com toda a situação com os olhos desanuviados de ódio, como é mencionado pelo oráculo, na busca pela convivência pacífica entre todos (Figura 7). Nesse sentido, o protagonista da animação é colocado como um mediador de conflitos entre os diversos “lados” desta sociedade que habita aquele espaço.

Figura 7: Ashitaka tentando impedir o confronto entre San e Eboshi



Fonte: imagem retirada do filme Princesa Mononoke (1997)

Uma vez que adentramos no Mundo Secundário da narrativa, a curiosidade acerca das novidades naquele universo nos coloca na companhia de Ashitaka. Assim como ele, estamos conhecendo e buscando entender uma problemática complexa em meio a diversos posicionamentos extremos. Durante o desenrolar da trama as relações sociais vão se mostrando cada vez mais interligadas com as relações ambientais. Uma sociedade competitiva e destrutiva entre si tende a reproduzir esse padrão no ambiente em que está inserida. É no sentido da cooperação que essas relações poderiam estar fundamentadas.

Portanto é na interpretação dos acontecimentos dessa ficção que, possivelmente, possamos olhar para nossa realidade com um pouco mais de atenção e compaixão.

4 DESCRIÇÃO E INTERPRETAÇÃO

Inicialmente gostaria de apresentar uma visão geral do filme. Como mencionado anteriormente o filme trata de relações socioambientais envolvidas na inesperada jornada de Ashitaka. Como observado por Monteiro (2016) em sua análise dessa mesma obra:

Os personagens principais (Mononoke, Ashitaka, Eboshi e os deuses) desse filme animado são símbolos de um todo, de um grupo, que luta por solucionar problemas referentes à existência. (Monteiro, 2016, p. 6)

É possível constatar que os personagens Eboshi e San estão em posições extremas e discordantes. San (princesa mononoke) representa o preservacionismo e Eboshi a degradação do ambiente em razão do desenvolvimento econômico e tecnológico. Curiosamente, como relatado por Horta (2017):

Lady Eboshi é a única personagem que utiliza batom vermelho (...). Esse fato confere a ela um ar de poder, diferenciação, além de, talvez, um ar de modernidade. (Horta, 2017, p. 100)

Ashitaka que desconhecia esses conflitos até ter sua vila atacada pelo Tatari-gami, faz referência a uma sociedade harmônica com o ambiente, culturalmente rica e isolada do resto da sociedade. O que o filme parece querer demonstrar com a vila de Ashitaka (clã Emishi) é que, apesar de estarem isolados e buscando uma boa vida, não estão totalmente segregados do mundo. Isso mostra que não adianta voltarmos nossa atenção apenas à nós mesmos, a harmonia social depende de todos, não podemos ignorar os conflitos que existem em nosso entorno pois uma hora seremos afetados por eles. Nesse ponto o filme demonstrou grande potencial para pensarmos a cidadania planetária.

O Imperador, Jiko (seu porta voz) e Lorde Asano do feudo vizinho ao Tataru Ba (vila de Eboshi) representam os interesses políticos e econômicos envolvidos nas sociedades, eles são os verdadeiros articuladores de toda a problemática. Jiko é quem intermedeia as negociações entre Eboshi e o Imperador na missão de conseguir a

cabeça do Shishi-gami, e lorde Asano pressiona Eboshi exigindo metade do seu aço.

Os javalis parecem simbolizar o velho patriarcado em sua essência masculina mais profunda, buscando resolver a situação através de muito conflito e pouco diálogo. Shishi-gami e a Deusa lobo Moro, por outro lado, possuem grande sabedoria das Leis Naturais.

Outro ponto forte na animação são os efeitos sonoros, tanto os pertencentes ao universo do filme quanto a trilha sonora, produzida por Joe Hisaishi, que possuem grande importância na composição das cenas. Fabris (2008) relata isso da seguinte forma:

A música e os sons diegéticos são usados nos filmes para produzir certos significados, tanto aumentando o sentido de realidade quanto ampliando o estado emocional produzido por determinadas cenas. A música é utilizada para reforçar e/ou revelar as emoções e sentimentos. (Fabris, 2008, p. 127)

Momentos de tensão, relaxantes, pré-batalhas, etc. são amplificados graças a efeitos sonoros muito bem organizados na interação com esses sentimentos. Não somente na montagem dos efeitos sonoros mas também na construção do enredo, os sentimentos têm um papel importante na transmissão das mensagens desse filme.

Uma das chaves pedagógicas da Ecopedagogia, “caminhar com sentido”, defende que, segundo Gutiérrez e Prado (1999),:

Se quisermos dar sentido ao que fazemos, antes de mais nada, devemos sentir e sentir com nossos sentidos. É evidente, em consequência, que o sentimento, a intuição, a emoção, a vivência e a experiência são esse norte que nos guiará com a ideia de construir um futuro a partir da realidade de cada dia. (Gutiérrez e Prado, 1999, p. 67)

Em seguida destaco os principais achados da análise descritos nos seguintes tópicos: O clã dos Emishi; A floresta do Shishi-gami; As mulheres de Tataru Ba; A filha da Deusa-Lobo; A fúria dos Javalis; Os conflitos entre humanos; Clímax e recomeço.

4.1 O CLÃ DOS EMISHI

Inicialmente somos apresentados à aldeia do Clã dos Emishi. Esse breve contato já pode nos dizer muito, de acordo com alguns fatos ocorridos.

Quando Ashitaka tenta impedir que o tatari-gami ataque sua aldeia, no primeiro momento ele implora para que o Deus da floresta acalme sua ira, e decide atacá-lo como única opção de proteger seu povo. A senhora que aparece em seguida, Hii sama, oráculo da aldeia, também demonstra grande respeito à criatura em sua humilde saudação. Além disso é possível, através da ambientalização da cena, perceber o contato próximo que esse povo tem com a natureza, através do cenário em que a aldeia está inserida. Essa contextualização simboliza uma relação harmônica entre os seres humanos e ambiente em que habitam.

Na cena em que Yakuru fica paralisado de medo pelo Tatari-gami, vemos a rápida reação de Ashitaka para salvar seu companheiro. Essa é a primeira de diversas demonstrações da forte ligação entre os dois (Figura 8).

Figura 8: Ashitaka e Yakuru comendo



Fonte: imagem retirada do filme Princesa Mononoke (1997)

Durante o confronto com o tatari-gami, ashitaka é ferido no braço direito. Por não se tratar de um ferimento comum, Hii sama, oráculo da tribo, busca desvendar o incidente através de um ritual místico utilizando artefatos naturais (Figura 9). Após compreender o ocorrido, Hii sama pede para que Ashitaka mostre seu braço ferido à todos e pergunta se o jovem príncipe está preparado para contemplar seu

destino. Ele confiante responde “desde o momento em que disparei minha flecha”, assumindo total responsabilidade pelo seu ato. Então Hii Sama, explica que a ferida irá se espalhar pelo seu corpo até levá-lo à morte. Nesse instante podemos perceber a coragem do jovem Ashitaka em aceitar o ocorrido e confiar na previsão do oráculo de seu clã. Hii sama instrui Ashitaka de que ele não pode alterar seu destino, porém pode ir ao seu encontro. A origem do ódio do Deus javali estaria nas terras do Oeste, em que uma bola de metal, encontrada dentro de seu corpo, teria lhe causado dor e agonia fomentando esse ódio. Ashitaka deveria então ir ao extremo Oeste e descobrir a causa, julgando “com os olhos desanuviados de ódio (referência a expressão “cego de raiva”), e talvez pudesse encontrar a cura para a maldição. Seguindo as leis de seu clã, Ashitaka corta o cabelo, abdicando sua posição de príncipe e parte rumo ao seu exílio.

Figura 9: Hii Sama, oráculo da Aldeia



Fonte: imagem retirada do filme Princesa Mononoke (1997)

Durante a previsão estão presentes Ashitaka e alguns membros da aldeia que parecem fazer parte de um conselho. Um deles, aparentando ser o mais velho, faz um breve histórico do clã dos Emishi e como se deu a migração e exílio desse povo devido a pressões territoriais de Yamato (povo dominante no período do Japão feudal). Ele lamenta o destino do jovem Ashitaka, que deveria ser aquele que iria guiar seu clã. É possível pensar, a partir desta narrativa, nas relações estabelecidas entre sociedade e natureza a partir da determinação do capital. Assim como denunciado por diversos teóricos da Educação

Ambiental, são as relações econômicas e políticas que vão moldando as relações sociais e da sociedade com a natureza.

Podemos observar nessa sequência a cultura fortemente inserida no clã Emishi: todos respeitam as decisões instruídas através da sabedoria mística, e se preocupam com o destino e a cultura de seu povo. A sabedoria guiada através de uma figura feminina (Hii sama) é característica do criador da obra, Hayao Miyazaki.

É na companhia do personagem Ashitaka que somos levados para dentro do universo da narrativa. Ele faz o papel do interlocutor nessa jornada, através da forma que ele lida com as novidades e acontecimentos que vão surgindo. Dessa forma podemos ter o conhecimento das razões que dão origem aos conflitos.

A importância da interlocução no processo pedagógico defendido pela Ecopedagogia, e uma de suas chaves pedagógicas, “caminhar em diálogo com o ambiente”, diz que, segundo Gutiérrez e Prado (1999):

A interlocução, a conversa, é a essência do ato educativo: a interlocução significa encontro, diálogo horizontal, ter sempre presente o outro como legítimo outro, porque partimos de suas experiências, crenças, sonhos, desejos... Assim, interlocução implica respeito, tolerância e reconhecimento das ideias e contribuições do outro, como já dissemos e agora repetimos, implica interação, comunicação, comunhão, amor. (Gutiérrez e Prado, 1999, p. 71)

Ashitaka transpõe sempre uma postura muito respeitosa na relação com os outros personagens da narrativa. Por um lado temos sua prioridade em manter os olhos desanuviados de ódio e buscar entender os motivos dos posicionamentos extremos, mas também podemos relacionar essa atitude com a herança cultural contida em seu grupo. Neste sentido, o personagem busca a interlocução entre diferentes povos, tendo potencialidade para pensarmos nossos modos de encontro e diálogo com o outro.

4.2 A FLORESTA DO SHISHI-GAMI

A floresta do Shishi-gami é a própria caracterização do Reino Encantado. Quando Ashitaka e os homens que ele resgata no rio entram na floresta parece que estão entrando em um lugar "mágico".

Os Kodamas são seres elementais da floresta (Figura 10), tanto a trilha sonora quanto a atitude desses seres transmitem uma essência de pureza infantil. São brincalhões e curiosos. Como o próprio Ashitaka menciona, eles “são sinal de uma floresta pura”.

Figura 10: Kodamas



Fonte: imagem retirada do filme Princesa Mononoke (1997)

Curiosamente, vendo o kodama, Ashitaka dizendo surpreso que eles viviam ali “também”, supõe que o lugar onde vivia era uma floresta preservada, assim como aquela. Em sinal de respeito, pede permissão para que possam atravessar a floresta e são guiados por eles.

A reação do tocador de gado, resgatado por Ashitaka, é bastante contrastante. Ele fica horrorizado com os pequenos seres, temendo algo que desconhece. Principalmente pelo fato de estarem atravessando a floresta do Shishi-gami.

Essa diferença nas reações desses personagens é resultado da relação contrastante que esses dois povos têm com o ambiente. Os habitantes da vila de Ashitaka vivem em seu cotidiano uma interação que nos parece mais harmônica com a natureza, refletem esse modo de

vida nas atitudes em que demonstram respeito com todos os seres vivos. No caso do feudo Tatara Ba, o distanciamento que essa sociedade possui da natureza gera uma espécie de desconhecimento e por consequência medo desse desconhecido.

Essa relação pode ser resumida na seguinte comparação que os autores Gutiérrez e Prado (1999) fazem entre essas duas visões:

Frente à lógica racionalista que nega o sagrado e a subjetividade e, em nome do desenvolvimento e do progresso, saqueia a natureza e mata a vida, o paradigma emergente caracteriza-se pela promoção de uma lógica relacional e auto-organizacional que leva o ser humano a redescobrir o lugar que lhe corresponde dentro do conjunto harmonioso do universo. (Gutiérrez e Prado, 1999, p. 32)

Assim, mais uma vez, é possível identificar uma potencialidade na animação para a discussão de práticas de educação ambiental baseadas nos preceitos da Ecopedagogia. Há no filme, uma especial relação com o sagrado que, muitas vezes, é colocado de lado, diante da lógica racionalista que nos perpassa cotidianamente. É na explicitação das duas lógicas que a animação parece operar, dando visibilidade para outras relações com a natureza e sociedade, talvez já esquecidas pelo espectador.

4.3 AS MULHERES DE TATARA BA

Logo que saem da mata fechada, Ashitaka e os homens resgatados podem ver de longe a refinaria de ferro da Lady Eboshi, local onde esses homens habitavam. O plano apresentado é totalmente contrário ao da aldeia de Ashitaka, como ele mesmo descreve, parece com um forte (Figura 11).

Figura 11: Comparação entre o plano da refinaria Tataru Ba e a Vila dos Emishi, respectivamente.



Fonte: imagem retirada do filme Princesa Mononoke (1997)

A representação dessas vilas reflete o tipo de interação que esses povos possuem com o ambiente ao seu entorno. Não apenas na relação homem e natureza, mas na interação com outros povos locais. O feudo Tataru Ba trava batalhas contra outros povos nas disputas territoriais e interesses econômicos, necessitando uma postura defensiva, e por vezes ofensiva, para com outras formas de vida.

Ao chegarem na entrada da cidade são recebidos pelos moradores espantados com a repentina aparição desses homens tidos como mortos. O que chamou mais atenção nessa sequência foi a liberdade de se expressar das mulheres dessa cidade. Toki, a personagem que é esposa de um dos resgatados, entra em cena interrompendo o guarda Gonza, gritando com seu marido e culpando a irresponsabilidade de Gonza pelo ocorrido (Figura 12). Depois educadamente agradece ao jovem forasteiro, Ashitaka, que fazendo uma piada tira uma grande gargalhada espontânea de Toki.

Figura 12: Toki enfurecida com o marido



Fonte: imagem retirada do filme Princesa Mononoke (1997)

A partir daí “percebemos que as mulheres são protagonistas nesse filme, desempenhando um papel importante não só para o seu povoado, mas na mensagem que Miyazaki pretende transmitir.” (HORTA, 2017, p. 95).

Ashitaka é acolhido em Tataru Ba por ter ajudado os homens que estavam no rio. Um detalhe já mencionado anteriormente é reforçado no início desta sequência. Com o cair da noite os habitantes

entram e um grande portão de madeira fecha a entrada da vila. Não parece seguro ficar do lado de fora.

Próximo ao celeiro, onde ashitaka fazia sua refeição junto de outros homens da cidade, um grupo de mulheres curiosas com o rapaz o chamam para se juntar à elas. Ele educadamente diz que gostaria de conhecer onde elas trabalhavam, se não se importassem. Este primeiro contato com as Mulheres de Tatata Ba apresenta mulheres felizes e descontraídas, que não se calam frente a qualquer injustiça que possam sofrer. Além disso na sequência na qual Ashitaka acompanha Eboshi até seu jardim particular, no ambiente estão trabalhando homens e mulheres juntos, ambos fazendo serviço pesado.

Um dos indicadores de processo da Ecopedagogia aponta para uma “tendência no equilíbrio dinâmico nas relações homem-mulher” (Gutiérrez e Prado, 1999). As mulheres dessa vila apresentam-se empoderadas nas relações com os homens da narrativa, sejam eles habitantes de Tatara Ba, companheiros e até mesmo inimigos. Parece ser uma recusa ao posicionamento estipulado para as mulheres daquele período e região (assim como é até hoje e em grande parte do globo) de acordo com uma sociedade patriarcal.

Quando chegam ao jardim, onde em uma sala estão armeiros leprosos acolhidos por Eboshi, Ashitaka esclarece o motivo de ele estar ali e ela diz lamentar seu sofrimento, assumindo ter sido quem disparou o tiro contra Nago. Ashitaka, no entanto, enfurecido chega a perder o controle do braço direito e precisa se controlar para não sacar sua espada. Todos ficam espantados nesse momento, e Oso, um dos que estavam ali enfaixados, faz um apelo. Ele pede para que Eboshi não menospreze a força do jovem e para que Ashitaka não mate Eboshi, ela teria sido a única a enxergá-los como humanos e, sem medo de suas doenças, cuidou deles. Como observado por Horta (2017):

apesar de ser detentora de atos violentos, Lady Eboshi é uma personagem complexa, sua personalidade vai além de apenas uma faceta cruel. Desta forma, não sofre com o crucial maniqueísmo característico das produções artísticas da indústria cultural. (Horta, 2017, p. 140)

O plano seguinte mostra Eboshi testando uma arma disparando contra a montanha já desflorestada. Alguns macacos aparecem representados de uma forma “sombria” com os olhos vermelhos. Eles estariam plantando árvores para tentar retomar a montanha. No diálogo com Ashitaka, Eboshi o convida para ficar e ajudar, pois com o fim da floresta e dos Lobos aquela seria uma terra de riquezas, porém Ashitaka pensa diferente. Neste momento, há mais uma vez, a explicitação de diferentes possibilidades de relações entre sociedade e natureza: de um lado, a ideia de que, para se ter riquezas, há que se destruir a floresta. De outro, compreender-nos dentro de relações ecológicas que, se modificadas de forma impensada, podem comprometer a própria existência das relações entre sociedade e natureza, que se aproxima mais da proposta da Ecologia Profunda.

Saindo dali, Ashitaka ainda passa nas sopradoras para conhecer onde as mulheres trabalhavam. Na conversa com Toki, ela e as outras mulheres disseram gostar de viver ali. Quando Ashitaka pergunta se a vida ali é difícil, Toki e outra moça respondem: “Sim, mas é melhor do que na cidade.”, “Comemos à vontade, e os homens sabem seu lugar.”

A cena da recepção das mulheres de Tatara Ba com os mensageiros de Asano (Figura 13) também demonstra a confiança e liberdade, que não somente Eboshi, mas todas as mulheres que a seguem também possuem. O diálogo com o mensageiro destaca a revolta que aquelas mulheres sentem e a liberdade de expressar tudo o que pensam. Muito provavelmente fora dali outras mulheres não tinham a mesma oportunidade em se tratando do Japão Imperial.

Figura 13: Mulheres armadas no portão de entrada de Tataru Ba



Fonte: imagem retirada do filme Princesa Mononoke (1997)

Os caçadores recrutados por Jiko a serviço do Imperador se instalam em Tataru Ba para em seguida irem ao encontro dos Javalis e trazer a cabeça do Shishi-gami. Em uma reunião com um grupo de mulheres atiradoras, que não querem que Eboshi siga com o grupo de caçadores, ela revela o que pensa sobre a situação. Diz para as mulheres que protejam Tataru Ba, pois não sabe se Jiko cumprirá com a promessa pois suspeitava que o imperador também estivesse interessado na siderúrgica. Por fim, termina seu discurso dizendo “não confiem nos homens”.

Eboshi pode ser descrita como, no mínimo, intrigante, afinal como Horta (2017) menciona:

A personagem apenas deseja que o mundo seja um lugar bom para se viver, mesmo que, para isso, árvores devessem ser cortadas, animais e espíritos fossem mortos. Boa ou má, dependendo dos olhos de quem vê, a personagem é, sem dúvidas, outra mulher que quebra com a concepção de traços tradicionais. (Horta, 2017, p. 144)

4.4 A FILHA DA DEUSA LOBO

Em primeiro lugar busquei compreender a origem da denominação Mononoke. Como explica Kuwan (2010):

um bakemono é, literalmente, uma coisa – geralmente espíritos de animais, mas não somente eles – que muda de forma, tornando-se uma criatura sobrenatural. (...) Os bakemonos criados a partir de espíritos de animais são denominados mononoke. Mononoke também traduzido por “fantasma”, “espectro”, e outros termos genéricos, e se refere especificamente aos bakemono que são animais. (Kuwan, 2010)

Dessa forma, os habitantes de Tatara Ba referem-se a San como sendo um Mononoke, que Eboshi descreve como sendo “a garota selvagem cuja alma foi roubada pelos lobos”. Porém como vamos compreendendo a partir da narrativa do filme, ela foi salva pela floresta e pertence a ela, assim como também pertence à tribo dos lobos (Figura 14).

Figura 14: San e sua mãe Moro



Fonte: imagem retirada do filme Princesa Mononoke (1997)

Na pesquisa de Kindel (2003), a autora analisa filmes das produtoras Disney e DreamWorks Animation, e levanta observações interessantes para confrontarmos. Ela analisa que:

A representação da mulher "selvagem" (ou nativa) como sedutora, sexy e "liberada", capaz de facilmente se apaixonar por um estrangeiro e de até mesmo abandonar suas tradições e costumes constitui-se em discursos que, de certo modo, também se repetem em outros desenhos animados. (Kindel, 2003, p. 144)

Como mencionado anteriormente, as mulheres têm um papel muito importante nessa e em tantas outras obras de Miyazaki. Já vimos o empoderamento de Lady Eboshi e suas discípulas, assim como é o caso de Moro e San. Elas representam a força e sabedoria advinda da floresta. Entretanto esse cenário de poderes não se repete nas animações analisadas pela autora Kindel (2003), segundo ela:

O poder usado para marcar o masculino diz respeito à força física, à capacidade de organização e à função de defesa do grupo. Já o poder usado para marcar as fêmeas/mulheres é restrito às questões reprodutivas e às de sobrevivência da prole. Nesse sentido, elas são coadjuvantes nas conquistas alcançadas pelos grupos, uma vez que a salvação dos grupos é quase sempre obra de um macho/homem. (Kindel, 2003, p. 137)

Isso demonstra que, de uma forma discreta, questões relacionadas ao gênero são representadas de maneira generalizada e equivocadas nestas animações. A produção em questão claramente não segue esse padrão, explorando outras formas de representações.

Interessante comentar como os lobos respeitam San: em três ocasiões ela pede para que eles parem e eles aceitam seu pedido. A impressão que se passa é de que eles são seus guardiões, possuindo uma relação afetiva de irmãos (Figura 15).

Figura 15: San e seus irmãos



Fonte: imagem retirada do filme Princesa Mononoke (1997)

Na cena que precede a batalha dos javalis San diz que precisa ajudá-los sendo os olhos de Okkotonushi (Deus javali). Nesse momento vemos o carinho que Moro tem com San, dando-lhe a liberdade de fazer sua própria escolha, sugerindo até mesmo que ela poderia ir viver com Ashitaka. Porém a resposta de San é, “Eu odeio os humanos”.

É interessante pensar que o filme propõe, nas relações entre humanos e natureza, uma dicotomização, ou, até mesmo, uma impossibilidade de relação harmônica, representada pelas duas protagonistas: de um lado, Eboshi e sua proposta de destruição da natureza; de outro, San, e sua proposta de destruição da sociedade. O espaço "do meio" parece representado por Ashitaka que busca o diálogo entre dois extremos.

4.5 A FÚRIA DOS JAVALIS

Por falar em poder que representa o masculino, podemos perceber esse comportamento na figura dos javalis (Figura 16). Eles parecem representar o patriarcado, como expressado por Gutiérrez e Prado (1999):

A sociedade patriarcal caracteriza-se por ser rígida e hierárquica, onde a obediência e a submissão - das mulheres aos homens e dos fracos aos poderosos - constituem os “valores”-chave para seu eficiente funcionamento. (Gutiérrez e Prado, 1999, p. 91)

Apesar de demonstrarem grande vigor, os javalis são fracos psicologicamente. Por exemplo, o filme começa com Nago atacando a vila de Ashitaka por ter se tornado um Tatari-gami, Okkotonushi (Figura 17) também se deixa levar pelo ódio e acaba sendo tomado pela maldição. Quando olhamos Moro, que foi atingida por um disparo de Eboshi no início do filme e permanece com o projétil da bala até sua morte, sem se tornar em um Tatari-gami, percebemos que sua sabedoria e sensatez a fazem não ser tomada pelo ódio, e desse modo não sofre com a maldição.

Figura 16: Javalis



Fonte: imagem retirada do filme Princesa Mononoke (1997)

Figura 17: Mestre Okkotonushi



Fonte: imagem retirada do filme Princesa Mononoke (1997)

A tribo dos javalis decide enfrentar os humanos para defender a floresta do Shishi-gami. Porém pouco sabem sobre o poder de fogo de Lady Eboshi e a verdadeira razão do paradeiro de Nago, até o momento em que Ashitaka revela ter sido ele quem matou o Tatari-gami. Moro alerta o deus Javali Okkotonushi que, mesmo em grande número não podem vencer as armas dos humanos. Mestre Okkotonushi responde algo interessante, ele diz que os integrantes de suas tribos estão ficando menores e mais estúpidos e que, se continuarem assim, acabariam se tornando caça para os humanos - uma explicação de porque os Deuses animais não existiriam nos dias de hoje.

4.6 OS CONFLITOS ENTRE HUMANOS

Eboshi leva Ashitaka até uma sala onde algumas pessoas, todas enfaixadas, confeccionam armas. Esses armeiros são leprosos que foram rejeitados pela sociedade e acolhidos por Eboshi (Figura 18). Na conversa a respeito de uma nova arma que estava sendo projetada, ela salienta a necessidade de serem mais leves, pois seriam usadas pelas mulheres dali. Quando menciona “Irá matar os Monstros e perfurar as armaduras dos Samurais.” já amplia um pouco mais a problemática. O conflito não se tratava apenas de Sociedade vs Natureza, mas Sociedade vs Sociedade também. Esse era o segredo de Eboshi, que ela própria estava revelando à Ashitaka. Ela possuía o controle no comércio de Ferro, para isso teve que enfrentar os Deuses da floresta, no caso, Nago e a manada de javalis, usando armas de fogo projetadas ali mesmo.

Figura 18: Armeiros de Eboshi



Fonte: imagem retirada do filme Princesa Mononoke (1997)

O encontro entre Jiko e Eboshi desvenda informações e interesses. Jiko aconselha Eboshi que não perca tempo lutando contra os samurais de Asano. Ela teria feito um acordo com o Imperador, onde traria a cabeça do Shishi-gami e em troca teria apoio nesses conflitos. Em todo caso, a batalha entre Eboshi e os samurais de Asano demonstrou a superioridade bélica da Milady de Tatara Ba (Figura 19).

Figura 19: Eboshi em batalha contra os Samurais de Asano



Fonte: imagem retirada do filme Princesa Mononoke (1997)

Durante a caçada em busca da cabeça do Shishi-gami um dos caçadores de Jiko questiona a utilidade de Eboshi. Ele responde que seria ela a fazer o trabalho sujo de matar um Deus. Apesar de estar em uma missão fria como essa, a serviço do imperador, Jiko reconhece que não é uma boa ideia matar um Deus. Suas crenças e conhecimentos são os motivos dessa tarefa. Ao contrário de Eboshi, que no cumprir de suas negociações não hesita em qualquer decisão.

No primeiro encontro com Ashitaka, Jiko descreve alguns dos problemas “desse mundo” alegando que ele próprio (o mundo) já é uma maldição, devido a vários conflitos e problemáticas sociais. O filme pode parecer um tanto “pesado” (sua classificação etária é de 12 anos), porém como Kindel (2003) enfatiza, as produções que analisou:

indicam o quanto os filmes romantizam histórias e levam às crianças representações de bondade, de amor, de convivência pacífica, naturalizando como “tranqüilos” processos que foram extremamente brutais. (Kindel, 2003, p. 144)

4.7 CLÍMAX E RECOMEÇO

Moro, que estava guardando suas últimas energias para matar Eboshi, precisa resgatar San da maldição de Okkotonushi. Ela diz para seus filhos lobos que afastem-se para não serem amaldiçoados, o mesmo que diz o ancião da tribo de Ashitaka no início do filme. Okkotonushi só se acalma quando Shishi-gami surge caminhando sob o lago. Eboshi dispara contra Shishi-gami, porém não surte efeito. Ele se aproxima de Okkotonushi e lhe tira a vida. Em seguida, com o cair da noite, Shishi-gami começa a se transformar no andarilho noturno e Eboshi dispara novamente, só que desta vez o grande espírito tem a cabeça decepada (Figura 20). Esse é o momento clímax da animação.

Figura 20: Shishi-gami sendo atingido pelo disparo de Eboshi



Fonte: imagem retirada do filme Princesa Mononoke (1997)

Sem cabeça, Shishi-gami libera uma gosma escura que mata todas as formas de vida que toca. Esse momento parece representar a soberania que as leis naturais têm sobre os seres vivos. Além dos Deuses da floresta, essa também é uma representação de que a natureza não é indefesa.

Jiko tenta fugir com a cabeça do Shishi-gami, que o persegue pela floresta assim como San e Ashitaka também o fazem. Por fim conseguem encurralar Jiko e devolver a cabeça (Figura 21).

Figura 21: San e Ashitaka devolvendo a cabeça do Shishi-gami



Fonte: imagem retirada do filme Princesa Mononoke (1997)

Em seguida o sol nasce e o andarilho noturno despenca. A queda do grande espírito causa um vendaval, como se fosse uma limpeza em todo aquele cenário de guerra. Algo inacreditável acontece, as plantas voltam a crescer como num passe de mágica. Os sobreviventes de Tataraba assistem a tudo deslumbrados, até mesmo os leprosos são curados (Figura 22). Esse parece ser algum tipo de renovação da vida, demonstrando que essa "energia" é compartilhada e transmitida entre todos os seres vivos.

Figura 22: Sobreviventes de Tataru Ba e a cura dos Leprosos



Fonte: imagem retirada do filme Princesa Mononoke (1997)

Ashitaka e San despertam, com yakuru e os lobos ao lado, surpresos com a paisagem mágica (Figura 23). San menciona que o grande espírito havia morrido, mas Ashitaka diz que ele não pode morrer, já que é a própria vida, e a mensagem que ele quis deixar é para que vissemos (olhando para sua ferida da maldição curada).

Figura 23: Ashitaka e San despertando



Fonte: imagem retirada do filme Princesa Mononoke (1997)

Eboshi, junto aos sobreviventes de Tatara Ba, diz estar surpresa por terem sido salvos por San e os lobos. Por fim, pede para que chamem Ashitaka para agradecer-lhe e diz, “vamos todos começar a construir uma aldeia melhor”. Esse reconhecimento de que suas atitudes estavam equivocadas, assim como a iniciativa de mudar e seguir um caminho melhor, sugerem que é possível à qualquer um de nós a capacidade de refletir os próprios atos e buscar um modo de viver e conviver em paz.

A última cena é com um simpático Kodama surgindo, dando a entender que o espírito da floresta continuava vivo.

5 CONCLUSÃO

Através da descrição e interpretação de “Princesa Mononoke” e o que ela me proporcionou de reflexões, foi possível levantar as seguintes observações sobre a obra e sua relação com Educação Ambiental, em especial, a vertente da Ecopedagogia.

Destaco três categorias de relações e representações socioambientais a partir dos seguintes pontos de vista: a vila de Ashitaka, clã dos Emishi; Refinaria de Lady Eboshi, Tatara Ba; e a tribo dos lobos, Floresta do Shishi-gami.

A vila dos Emishi parece representar a convivência harmônica e de respeito com o ambiente em que vivem e com qualquer outro ser. Vimos essa cultura intrínseca nas atitudes e conhecimentos de Ashitaka, sempre transparecendo humildade (não no sentido de inferioridade, mas sim de igualdade) e buscando a convivência pacífica entre todos - a natureza é vista como sagrada. Tatara Ba, refinaria de Eboshi, demonstra o distanciamento e, por consequência, desconhecimento da natureza. Sua interação com o ambiente é única e exclusivamente na obtenção de matéria prima para a refinaria - a natureza é vista como recurso. Por outro lado, Eboshi apresenta atitudes humanitárias, promove o empoderamento das mulheres de sua vila e busca autonomia política e econômica em suas decisões e negociações. Por último, mas não menos importante, através da floresta do Shishi-gami, defendida pela tribo dos lobos somos levados para um universo surreal. Deuses animais, magia natural, seres elementais e até mesmo uma ira incontrolável compõem o quadro. É através dessa aproximação que a natureza é representada de forma mística, sábia, encantadora e grandiosa. Ainda assim, a humana que ali vive vê os humanos como inimigos, pois ela própria é representante da natureza que a acolheu.

Também foi possível observar a discrepância entre as representações sociais contidas na animação em comparação com produções da grande indústria do entretenimento. Essas produções seguem o mesmo padrão de posições-de-sujeito, tanto privilegiadas quanto desfavorecidas, em nossa sociedade, negando qualquer representação que fuja desses estereótipos. No caso da animação de Hayao Miyazaki, o diretor rompe parcialmente com esses padrões, apontando na direção de algo diferente, autêntico e reflexivo.

Nesse ponto ressalto a proposta inicial da ecopedagogia, que é o despertar da consciência planetária, assim como a promoção da cultura da sustentabilidade. Na animação observamos perspectivas contrastantes porém complementares, por parte de San e Eboshi, em relação à convivência. Se trouxermos essa dualidade para a nossa realidade veremos que são dois pensamentos muito comuns de se encontrar: aquele que é totalmente a favor do desenvolvimento, ignorando por completo os ciclos dos recursos naturais; e aquele que reprova qualquer tipo de ação humana no ambiente e até a própria espécie humana em si.

A Ecopedagogia defende que somos partes constituintes do ecossistema planetário, somos da Terra e somos a Terra. Se nossas ações forem do tipo destrutivas com o ambiente, também serão de uns com os outros e vice-versa. É preciso compreender a complexidade e a simplicidade da vida, perceber que fazemos parte da mesma energia de todos os seres que compartilham da vida conosco.

Por fim, acredito que a animação possui grande potencial no levantamento de questões referentes ao convívio socioambiental. Sua utilização como ferramenta de discussão pode ser explorada em diversos contextos e de diversas formas, ficando a critério do mediador. Dessa forma, sugiro o conselho de Gutiérrez e Prado (1999):

Se em nosso agir colocarmos em jogo nossa imaginação criadora, podemos nos libertar da mecanização mental, do encadeamento ordenador e centralizador de nosso cérebro e assim transitar pelos caminhos variados, originais, complexos, abertos e holísticos do novo paradigma. (Gutiérrez e Prado, 1999, p. 129)

A utilização desse material como ferramenta de discussão em grupo pode expor olhares variados por parte dos participantes, trazendo possibilidades de abordar os diversos temas intrínsecos da atividade. Pode-se encontrar alguns obstáculos na realização desta tarefa. Quanto ao filme em si, é possível que haja resistência em apreciá-lo seja pela estética ou então a longa duração. Porém até mesmo esses dados podem ser construtivos no levantamento das possibilidades de se trabalhar com essa categoria de audiovisual.

É necessário apontar que não se pretendeu esgotar as análises

desta obra, uma vez que cada olhar concedido à arte estabelece um processo subjetivo de interpretação. Há ainda muitas coisas a serem observadas e pensadas nos processos de interação com o filme. Mas, como exercício de análise do mesmo para a educação ambiental, foi possível compreender um universo rico e potente para discussões que busquem problematizar nossas relações com a natureza. Assim como, eu também saio deste exercício com um olhar mais atento às obras de animação e suas potencialidades para a Educação Ambiental.

REFERÊNCIAS

ANDREO, Marcelo Castro. **Os outros-mundos na animação de Hayao Miyazaki: Totoro, Mononoke, Chihiro e Ponyo.** O CINEMA, p. 17. In: Encontro Nacional de Estudos da Imagem (5. : 2015 : Londrina, PR) Anais do V Encontro Nacional de Estudos da Imagem [e do] II Encontro Internacional de Estudos da Imagem [livro eletrônico] / Angelita Marques Visalli, André Luiz Marcondes Pelegrinelli, Pamela Wanessa Godoi (orgs.). – Londrina : Universidade Estadual de Londrina, 2015.

BARROS, Miriam Souto Maior; DA HORA, Rodrigo Duguay. **Studio Ghibli: A consolidação do animê como produto de consumo.** In: Anais do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. 2013.

DE FARIA, Mônica Lima. **História e narrativa das animações nipônicas: algumas características dos animês.** 2007.

ELLSWORTH, Elizabeth. **Modos de endereçamento: uma coisa de cinema; uma coisa de educação também.** Nunca fomos humanos: nos rastros do sujeito. Belo Horizonte: Autêntica, p. 7-76, 2001.

FABRIS, E.H. **Cinema e educação: um caminho metodológico.** Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 33, n. 1, p. 117-134, jan./jun. 2008.

GADOTTI, Moacir. **Pedagogia da Terra: Ecopedagogia e educação sustentável.** CLACSO, 2000

GADOTTI, Moacir. **Educar para a sustentabilidade.** Inclusão social, v. 3, n. 1, 2008.

GOLIOT-LÉTÉ, Anne; VANOYE, Francis. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Tradução: Marina Appenzetter. Campinas: Papyrus Editora, 1994.

GUIMARÃES, Leandro Belinaso; FANTIN, Mônica. **O cinema e os filmes de animação em contextos formativos**. Educação em Foco, v. 21, n. 1, p. 141-156, 2016.

GUIMARÃES, Leandro Belinaso; SAMPAIO, Shaula Máira Vicentini; NOAL, Fernando Oliveira. **Educação, meio ambiente e sustentabilidade**. Florianópolis: Biologia/EAD/UFSC, 2009. 119p. ISBN 9788561485252.

GUTIÉRREZ, Francisco e Cruz Prado. **Ecopedagogia e cidadania planetária**. São Paulo, Cortez, 1999.

HORTA, Lilia Nogueira Calcagno et al. **Mulheres e memórias em Miyazaki: o consumo da estética híbrida e transgressora do cinema de animação de Hayao Miyazaki**. 2017.

KINDEL, Eunice Aita Isaia. **A natureza no desenho animado ensinando sobre homem, mulher, raça, etnia e outras coisas mais..** 2003. Tese de Doutorado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

KUWAM, Aoi. **Criaturas Sobrenaturais – Parte 2: Bakemono, Mononoke e Tsukumogami**. 2010. Disponível em <<https://aoikuwan.com/2010/09/24/criaturas-sobrenaturais-parte-2-bake-mono-mononoke-e-tsukumogami/>> Acesso em: Nov. 2018.

LAYRARGUES, P.P. **(Re)Conhecendo a educação ambiental brasileira**. In: LAYRARGUES, P.P. (coord.). Identidades da educação ambiental brasileira. Brasília: Ministério do Meio Ambiente, 2004. 156p.

MONTEIRO, Ênio Chaves. **Orientalização e Desdobramento de Narrativas Míticas Greco-romanas no Filme Princesa Mononoke.** 2016.

PRINCESA MONONOKE. Direção: Hayao MIYAZAKI. Produção: Studio Ghibli, 1997. DVD. Cor

TOLKIEN, JRR. **Sobre contos de fadas.** in: **Árvore e folha.** Tradução de Ronald Kyrmse. São Paulo: Martins Fontes, 2013.