

"Princesa Mononoke" (1997): análise do filme e aplicação na Educação Ambiental

"Princesa Mononoke" (1997): análisis de la película y aplicación en Educación Ambiental

"Princess Mononoke" (1997): movie analysis and application in Environmental Education

Ana Paula da Silva Amaral Soaresⁱ

Universidade Federal Fluminense
Niterói, RJ, Brasil

anapaulasoares@id.uff.br

<https://orcid.org/0000-0002-6026-9672>

Jessica do Prado Valerianoⁱⁱ

Universidade Federal Fluminense
Niterói, RJ, Brasil

jessprado@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-0388-8693>

Tate Aquino de Arrudaⁱⁱⁱ

Universidade Federal Fluminense
Niterói, RJ, Brasil

tateaa@id.uff.br

<https://orcid.org/0000-0002-8795-862X>

Os autores contribuíram igualmente na elaboração do manuscrito.

Recebido em: 05/07/2022

Aceito em: 11/10/2022

Publicado em: 18/10/2022

Linhas Críticas | Periódico científico da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, Brasil
ISSN: 1516-4896 | e-ISSN: 1981-0431
Volume 28, 2022 (jan-dez).
<http://periodicos.unb.br/index.php/linhascriticas>

Referência completa (APA):

Soares, A. P. da S. A., Valeriano, J. do P., & Arruda, T. A. de. (2022). "Princesa Mononoke" (1997): análise do filme e aplicação na Educação Ambiental. *Linhas Críticas*, 28, e43974.
<https://doi.org/10.26512/lc28202243974>

Link alternativo:

<https://periodicos.unb.br/index.php/linhascriticas/article/view/43974>

Licença Creative Commons  CC BY 4.0.

Resumo: O presente estudo busca analisar o filme de animação "Princesa Mononoke" quanto a alguns de seus temas centrais - dentre eles a ecologia, a influência antrópica na natureza e a espiritualidade - como forma de introduzir estes conceitos em sala de aula para estimular discussões e debates sobre Educação Ambiental. Ao trazer para o ambiente escolar um artefato midiático oriental destinado ao público juvenil - conquanto maduro e gráfico no que concerne seu enredo -, pretende-se abrir espaço para expandir horizontes e realidades, além de permitir a criação de pontes entre diferentes culturas, promovendo uma reflexão aprofundada sobre os impactos do homem no meio ambiente.

Palavras-chave: Educação Ambiental. Natureza. Cinema.

Resumen: El presente estudio busca analizar la película de animación "La princesa Mononoke", en relación con algunos de sus temas centrales - entre ellos la ecología, la influencia antrópica en la naturaleza y la espiritualidad - como una forma de introducir estos conceptos en la clase para estimular discusiones sobre Educación ambiental. Al traer al ámbito escolar un artefacto mediático de origen oriental destinado al público joven - aunque maduro en cuanto a su trama -, se pretende abrir espacio para expansión de horizontes y realidades, además de permitir la creación de puentes entre diferentes culturas, promoviendo una reflexión profunda sobre los impactos del hombre en el medio ambiente.

Palabras clave: Educación ambiental. Naturaleza. Cinema.

Abstract: The present study aims to analyze some of the central themes in the animation film "Princess Mononoke", such as ecology, the anthropic influence in nature, and also spirituality, as a means of introducing these concepts on a classroom to stimulate debates on environmental education. By bringing a media artifact such as the aforementioned eastern film to the school - although it is a mature and graphic choice of media, it is intended for the young audience - we look forward to create a space for expansion of ideas and to broaden cultural realities, and also allow the connection of multiple cultures, promoting a deep reflection on the impact mankind has on our environment.

Keywords: Environmental Education. Nature. Cinema.

ⁱ Bacharel e Licenciada em Ciências Biológicas pela Universidade Federal Fluminense (UFF) (2019 e 2021). Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Ciências e Biotecnologia da UFF.

ⁱⁱ Mestra em Patologia pela UFF (2021). Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Biociências da UFF.

ⁱⁱⁱ Bacharel em Ciências Biológicas pela UFF (2018).

Introdução

A Educação Ambiental nasce como uma ciência focada na discussão do equilíbrio entre sociedade, natureza e desenvolvimento, em um contexto pós Segunda Guerra Mundial (Scotto et al., 2007). Ela se caracteriza como um processo de aprendizado que possibilita refletir o mundo sob uma ótica de sustentabilidade ambientalista, muito centrada na discussão de valores, como o ato de pensar ecologicamente. Dito isso, pode-se assumir, então, que uma das premissas da Educação Ambiental está em compreender as múltiplas experiências individuais e suas relações com o ambiente (Carvalho, 2006).

Participam ativamente deste processo educativo os discursos midiáticos: a forma como o mundo é retratado e escrito através dos vários meios de comunicação da sociedade moderna (Schwantes & Ribeiro, 2017; Henning et al., 2018). A mídia da atualidade – com seu amplo alcance e capacidade de penetração social - tem o poder de influenciar a forma pela qual as mais distintas camadas da sociedade enxergam, percebem e sentem o mundo, e também sua forma de se relacionar com ele. A mídia, em suas múltiplas facetas, transmite recortes da realidade vestidos em discursos prontos e, muitas vezes, perigosos, que para observadores despreziosos podem ser aceitos e absorvidos como verdades absolutas. Quem melhor e mais apto dos que as mídias para vender verdades? Comumente os vetores de comunicação populares como mídias de consumo para entretenimento – a exemplo de filmes, séries e músicas - acabam por ser um dos únicos veículos de transmissão da temática ambiental à população, e por consequência o mais efetivo. Em circulação neste universo estão temas como: consumo de água, lixo e reciclagem, desmatamento, gases do efeito estufa e aquecimento global, entre outros. A relevância destes eixos temáticos não está em discussão, mas sim como eles estão sendo retratados pelas mídias e incorporados pelo público. Por vezes, a banalização do discurso ambiental acaba por levar a um efeito oposto do almejado, causando enfado ao público jovem, que enxerga o universo ecológico com monotonia e desinteresse.

Um estudo realizado por Silva et al. (2021) analisou o conhecimento prévio de uma turma de educação básica de uma escola pública em Minas Gerais quanto a suas percepções sobre o tema de Educação Ambiental, percebendo que muitas das noções gerais dos alunos se baseavam no senso comum, sendo muitas vezes superficiais e generalistas. Os autores discutem sobre a importância de uma educação crítica no âmbito ambiental, que permita aos alunos criarem um vínculo pessoal de interesse sobre o tema ao percebê-lo em seu contexto social. Assim, a formação global do sujeito crítico, entendida pelos autores como de grande importância, pode começar através da percepção pessoal dos indivíduos dentro de sua realidade atual, - a exemplo da realidade de sua vizinhança, cidade e país – e aos poucos ampliar-se conforme a formação crítica é desenvolvida, ao fugir-se das metodologias de ensino consideradas tradicionais, e baseadas em sistemas como os de memorização de soluções imediatistas a modelos de problemas pré-definidos, que nada instigam nos alunos, pelo contrário: apenas trazem aversão ao estudo, estimulando uma mímica vazia de repetições de conceitos logo esquecidos.

Neste sentido, atualmente muitos pesquisadores em Educação Ambiental têm se dedicado a analisar artefatos culturais midiáticos, a fim de observar quais discursos estão sendo popularizados e entender o que há por trás de suas narrativas (Veiga-Neto & Costa, 2004; Janke et al., 2005; Machado, 2008; Lisboa, 2012; Wortmann et al., 2012; Lorenzon et al., 2014; Marcello & Ripoll, 2016). Cardoso et al. (2021) realizaram um trabalho com alunos de ciências biológicas no qual apresentaram o filme *Wall-E*, cujas temáticas centrais trazem as ideias contemporâneas de sustentabilidade e saúde em sociedade, e em seguida estimularam discussões com os alunos. Os autores ainda destacam a importância de animações como o filme em questão na educação, uma vez que este tipo de mídia traz leveza e ludicidade no processo de aprendizagem através da problematização ilustrada e dinâmica de conceitos cotidianos já presentes e conhecidos pelos alunos, porém muitas vezes intocados quanto à prática da reflexão, uma habilidade que precisa ser instigada pelo docente em cada aluno.

O contexto ambiental global da atualidade não é, de forma alguma, favorável a humanidade como um todo. A situação política global, somada aos efeitos e consequências mundiais de um capitalismo tardio, atinge diretamente o meio ambiente, que se defende de maneiras imprevisíveis e muitas vezes catastróficas para a humanidade – vide a ocorrência de fenômenos como enchentes e secas provocados por desequilíbrios ambientais provenientes da exploração desenfreada da natureza, e que trazem grandes riscos à vida nas cidades (Moreno & Ravache, 2021). A árdua tarefa de minimizar os impactos ambientais está nas mãos de seus causadores: os seres humanos, e para isso é necessário que o conhecimento ecológico se propague por todas as camadas sociais. Nas escolas é muito importante que haja uma Educação Ambiental eficiente, e discursos prosaicos – a exemplo de *Jogue lixo no lixo* e os famosos *Reciclar, reduzir e reutilizar* - muitas vezes já são triviais, falhando em sensibilizar a juventude. Novas abordagens para discutir questões ambientais em sala de aula são extremamente importantes, e utilizar do recurso de uma mídia como o cinema para entreter, ao mesmo tempo em que se ensina tem se demonstrado um importante mecanismo.

Elencado com base em um roteiro proposto por Schwantes e Ribeiro (2017), que perpassa por oito perguntas base para se pensar uma análise de um artefato cultural midiático, o presente trabalho se propõe a analisar qualitativamente o longa-metragem de animação *Princesa Mononoke* (Miyazaki, 1997), buscando entender quais conceitos de Educação Ambiental são abordados no filme - tanto explícita como implicitamente, quais tipos de discursos podem ser observados, bem como de que forma aspectos socioculturais estão entremeados à narrativa e podem ter influenciado na escolha de seus elementos.

O Artefato Cultural Midiático: *Princesa Mononoke*

Princesa Mononoke é uma animação japonesa em longa-metragem produzida pelo renomado *Studio Ghibli*, sob roteiro e direção de Hayao Miyazaki. Lançado no Japão em 12 de julho de 1997, sob o título original もののけ姫 (*Mononoke Hime*, em japonês romanizado, ou *Princess Mononoke*, em inglês), e no restante do mundo dois anos mais tarde, *Princesa Mononoke* é um



filme de aventura/fantasia voltado ao público juvenil, apresentando uma atmosfera mais sombria, madura e por vezes violenta em relação às demais animações da franquia.

Aclamado pelo público, o filme retrata a jornada de um jovem príncipe (Ashitaka), condenado por uma maldição enquanto salvava seu vilarejo do ataque de um furioso Deus-javali (originalmente o deus *Nago*, acometido pelo mesmo mal de Ashitaka, virando um *Tatarigami* (Deus da maldição, na tradução direta do japonês), em busca de sua cura. Sua aventura rumo ao oeste revela um forte desequilíbrio entre seres humanos e a natureza: Deuses ancestrais estão perdendo seu hábitat devido aos avanços da atividade mineradora na região, passando a travar batalhas com os seres humanos para garantirem sua sobrevivência. É neste cenário que se encontra a personagem que dá nome ao filme, a jovem *Princesa Mononoke* (San). Resgatada quando jovem por deuses lobos, San possui uma dualidade peculiar: sua essência é humana, mas sua alma e coração pertencem aos deuses. Quando Ashitaka chega ao seu destino, passa a vivenciar a realidade de San e dos deuses ancestrais, assim como dos humanos que exploram minério de ferro no local, criando um conflito muito maior do que a maldição que originalmente o assolava.

A escolha deste artefato cultural midiático para análise se deu a partir do conhecimento prévio pelas autoras de que a relação ser humano-natureza está fortemente presente no filme, aparecendo, também, em diversos outros títulos da franquia *Studio Ghibli*, uma produtora japonesa que sempre traz uma sensibilidade particularmente especial a temas da natureza humana, espiritual e emocional.

Instrumentos Norteadores da Análise

Optou-se por realizar uma análise qualitativa do artefato cultural midiático. O filme, previamente assistido pelas autoras, foi revisto sob uma nova ótica, agora atenta a elementos que evidenciassem abordagens da Educação Ambiental. Os objetivos do trabalho foram: I) Entender quais conceitos de Educação Ambiental são abordados no longa-metragem, tanto explícita como implicitamente, II) Quais tipos de discursos podem ser observados no filme, e III) De que forma aspectos socioculturais estão entremeados à narrativa e podem ter influenciado na escolha de seus elementos.

Seguiu-se o roteiro proposto por Schwantes e Ribeiro (2017) para a análise do filme *Princesa Mononoke*, o qual aborda oito perguntas direcionadoras em termos de análises de artefatos culturais midiáticos voltadas à Educação Ambiental. São elas:

- 1) Que tipo de artefato cultural é esse?
- 2) Quais as estratégias de veiculação desse artefato?
- 3) A quem ele se endereça?
- 4) Qual a sua estrutura básica?
- 5) De que ele trata?

- 6) Quem fala através dele e de que lugar?
- 7) O que ele ensina sobre meio ambiente?
- 8) O que ele silencia?

Cabe salientar que a análise do artefato midiático que se segue busca esmiuçar o conteúdo do filme discutido em prol de resgatar o que foi apresentado no início deste manuscrito: como os eixos temáticos da Educação Ambiental são retratados nas mídias e podem ser incorporados pelo público, quais discursos estão sendo nelas veiculados e o que há por trás de suas narrativas. Além disso, não objetivamos alcançar uma verdade absoluta. O texto em questão é apenas uma possibilidade de olhar frente a inúmeros outros olhares, sempre refletindo diferentes realidades e percepções de mundo para um mesmo cenário. Dito isso, partiremos agora para a análise do artefato.

A partir do roteiro de questões norteadoras de Schwantes e Ribeiro (2017), podemos classificar Princesa *Mononoke* (Miyazaki, 1997) como um artefato midiático cinematográfico, que pode ser categorizado nos gêneros de animação, fantasia, drama, aventura e ação. O conteúdo do filme é de ficção histórica, e seus meios de divulgação são através do cinema, da televisão e, mais recentemente através de serviços de *streaming*. No Brasil, o longa tem classificação indicativa não recomendada a menores de 12 anos, o que o destina a um público-alvo infanto-juvenil e de jovens adultos. Isso se justifica pela complexidade e profundidade temática do enredo maduro da história, e da existência de cenas com violência imprópria aos olhos do público infantil.

A estrutura básica do filme pode ser dividida em três atos principais. O primeiro ato abre o filme com uma imagem do Japão feudal e uma narração que explica o conflito entre a natureza ilustrada na tela, e os seres humanos. Neste ato, o filme nos apresenta seus protagonistas e começa a pincelar suas histórias e personalidades. O tema central do filme começa a ser delineado em torno da relação Homem-Natureza, através da jornada de Ashitaka na busca pela cura de sua maldição. O segundo ato do filme se desenrola com a iniciativa do protagonista em seguir sua jornada, o que nos leva ao meio do filme, no qual Ashitaka tenta mediar o conflito entre os grupos antagonistas da história - constituídos de um lado por mineradores que estão destruindo a floresta para aumentarem os lucros e, do outro, os Deuses, criaturas protetores da floresta e San (Princesa *Mononoke*), que se torna objeto de afeição do Ashitaka - que travam uma guerra entre si, e busca ganhar a confiança de San. A tensão cresce, e culmina no confronto de Lady Eboshi, líder da mineradora com o Espírito da Floresta, que é decapitado por ela e se transforma num Deus da Morte, causando a morte da floresta e trazendo grande desespero e lamento aos protagonistas que tentavam protegê-la. Esse ponto trágico da história marca o fim do segundo ato, levando o espectador a refletir sobre a ganância do ser humano ao matar um Deus e destruir a floresta. A partir de então, se inicia o terceiro ato, no qual os protagonistas San e Ashitaka reganham força e determinação para impulsionar suas histórias, o que nos conduz ao final do filme suavemente. O filme encerra com uma mensagem de esperança, através da imagem de grama crescendo onde um dia viveu o espírito da floresta, morto pelo conflito com os Humanos, mas agora se transformando numa fagulha de nova vida e recomeço. *Princesa*

Mononoke se encerra em um novo início, com o brotamento de otimismo e luz na forma de uma nova floresta nascendo.

A partir da descrição da estrutura do enredo do filme nesses três atos, podemos responder à pergunta *O que este filme nos ensina sobre o meio-ambiente?* ao classificar suas temáticas centrais como o ambientalismo e a relação entre ser humano e natureza. O filme constantemente ilustra maneiras contrastantes de interações entre o Homem e o meio-ambiente, seja através da devastação e exploração, seja através da aliança e proteção.

Para responder à questão de *quem* fala através do filme, podemos olhar com mais atenção para o seu estúdio produtor. O Studio Ghibli é conhecido mundialmente por seus filmes de temática sentimental e ambientalista. Um exemplo anterior a *Princesa Mononoke* é *Nausicaa do Vale do Vento*, de 1984, que também explora fortemente uma mensagem anti-bélica e temáticas de natureza em seu estado apocalíptico e pós apocalíptico. Um dos eixos deste e muitos outros filmes idealizados pelo diretor Hayao Miyazaki é o papel do indivíduo no coletivo da transformação do planeta, e o desequilíbrio da relação homem-natureza causado por uma fragmentação do corpo, do espírito e do meio-ambiente (Morgan, 2015). Os filmes do Studio Ghibli nos contam histórias sobre o mundo real, através do fantástico, de visuais exuberantes e trilhas sonoras poderosas. Miyazaki fala através de suas produções culturais, e conversa com o telespectador sobre a importância da natureza e sobre os perigos da ganância humana, sempre com uma perspectiva eco-ambientalista. Assim, seus filmes ensinam o amor e o carinho para com a Terra, e buscam sensibilizar o público a explorar seus sentimentos e a conexão do espírito humano com o natural, temáticas pertinentes à cultura japonesa, mas que também tem lugar no mundo ocidental. *Princesa Mononoke* nos ensina a nos enxergar como parte do meio-ambiente, e não apenas em meio a ele. Essa visão é essencial ao desenvolvimento de um pensamento crítico do capitalismo, do consumismo e da exploração desenfreada de recursos naturais da atualidade. Em termos do que o artefato cultural em questão silencia, pode-se discutir que apesar de bem estruturado e completo no que diz respeito à mensagem que se propõe a transmitir, muitas temáticas pertinentes à educação ambiental não são abordadas no filme, não por serem propositalmente ignoradas, mas por falta de espaço ou congruência com a história em si. Aspectos relativos à temas como extrativismo e exploração de outros tipos de recursos, fora os claramente abordados no filme (como o minério de ferro), ficam por fora do longa, mas de nenhuma forma isso prejudica a mensagem da história.

Análise do Filme

A conservação ambiental é um tema extremamente relevante em 2022, e o filme *Princesa Mononoke*, de 25 anos atrás, já demonstra com muito foco e crítica as ações humanas no meio ambiente, utilizando como recurso o desenho animado e a ficção. A trama, ainda em suas primeiras cenas revela:

Em tempos idos houve uma terra coberta por florestas e onde, em épocas há muito passadas, viviam os espíritos dos deuses. Então, homem e bicho viviam harmoniosamente. Mas com o passar dos tempos a maioria das grandes florestas fora destruída. As que se salvaram eram guardadas por animais gigantescos, súditos do grande espírito da floresta, pois esses eram os dias de deuses e de demônios. (Miyazaki, 1997)

Desde o início do filme, a temática da importância do estabelecimento de um equilíbrio harmônico entre Homem e Natureza – entidades quase antitéticas quanto as suas existências, que se interseccionam no caos: criando assim, uma relação de poder e domínio que impreterivelmente causa fatalidades em ambos extremos –, é abordada com clareza. Observamos que Homem e Natureza competem por espaço e poder. O filme utiliza de alegorias do misticismo para compor uma imagética que traduz o desmatamento na morte do espírito da floresta como um todo, e não apenas de seus habitantes individuais, sejam eles animais, plantas, fungos ou quaisquer outras criaturas inocentes da condição de ser Humano – ou seja, ser intrinsecamente corrupto pela gana de explorar e construir, desmatar e matar. Cobos (2012) cita Foucault para discutir relações de poder intimamente ligadas a ideologias e seus embates no filme *Princesa Mononoke*, e afirmam que o exercício do poder é o “governo” de homens sobre outros homens, e que a liberdade e o poder não são mutuamente exclusivos – pelo contrário, a liberdade seria uma condição da existência de poder, e a escravidão – no extremo oposto da liberdade - não seria uma relação de poder, e sim uma relação física de coerção.

O longa-metragem consegue abordar a temática ambiental de uma maneira muito particular, através de sua ligação com divindades - os denominados espíritos da natureza, em suas mais diversas formas – capazes de conquistar os sentimentos de carinho e empatia do telespectador, que acaba por se encontrar envolto pela magia do enredo ao mergulhar cada vez mais na trama, que cativa ao trazer atenção para a questão da preservação ambiental.

Relembrando o enredo, a história conta sobre a vida de um príncipe, que ao se deparar com um monstro o mata e é amaldiçoado. Dentro dele encontram o motivo da maldição: uma esfera de ferro. A partir daí, o príncipe Ashitaka parte de seu vilarejo buscando a cura de sua maldição e tentando entender de onde veio a esfera, posteriormente descobrindo ser de uma aldeia cujo interesse em minerar vem destruindo a pouca floresta preservada que ainda resta em seus arredores. O protagonista tenta então, durante toda a história, unir o lado da natureza, defendido também por uma humana, que foi criada por lobos e se entende como uma – a *Princesa Mononoke* –, com o lado dos seres humanos. Ao final, o príncipe amaldiçoado consegue de certa forma atar e remendar esses dois lados tão antagônicos, porém a floresta nunca voltará ao seu estado original após tamanha destruição e influência antrópica.

Eixos Temáticos Observados

De acordo com o artigo *Os filmes e os estudos de educação ambiental*, escrito por Lorenzon et al. (2014), podemos classificar o filme com base em sua representação naturalista, globalizante e antropocêntrica. Na naturalista o ser humano ou não faz parte do meio ambiente ou tem uma influência negativa nele. Podemos observar alguns aspectos dessa representação no filme quando praticamente todos os seres humanos pensam apenas nas riquezas e bens próprios que vão adquirir, esgotando o meio ambiente o máximo que podem, e não pensam sobre toda a vida que nele está presente (e que também o constitui). É perceptível para o observador que apenas o príncipe e a menina-lobo se importam com o meio ambiente nesta narrativa, dentre todos os outros humanos ali representados. A *Princesa Mononoke* inclusive se refere aos seres humanos com ódio e diz não se considerar humana, por acreditar também que todo ser humano tem uma natureza ruim e carrega consigo a destruição inerente. Quanto à representação globalizante, - que é descrita como a forma pela qual o homem estabelece uma relação recíproca com a natureza e faz parte dela - esta pode ser observada no início do filme, na imagem da aldeia “escondida” de onde o príncipe veio, a qual respeita a natureza e tem uma relação harmônica com a mesma, e, também, ao final do filme quando a líder da exploração de ferro (Lady Eboshi) alega que passará a conduzir sua aldeia de forma mais consciente. A representação antropocêntrica, nesse caso, acaba não aparecendo tanto no filme. Ela é descrita como se os recursos naturais tivessem a utilidade apenas para a sobrevivência do homem.

Em razão de o filme ser ambientado em uma época muito antiga - o período feudal conhecido como Muromachi da história japonesa, equivalente aos anos 1337-1573 (Hall & Takeshi, 1977) -, mais grupos humanos viviam em vilarejos e relativamente próximos à terra, sendo a extração de ferro a principal forma de exploração antrópica de recursos naturais demonstrada no filme. Apesar disso, a exploração é tratada como um conflito em relação à forma de uso dos recursos naturais pelos seres humanos. O longa também demonstra as espécies (mesmo que através da ficção) comportando-se de maneira realista, como fica evidente na cena que um dos lobos pretende comer o alce ou o menino, ou quando espantam primatas, evidenciando sua real natureza, porém sem os tornar vilões por isso. Isso ajuda a desconstruir a noção infantil de que todos os animais na natureza são amigos e aliados do ser humano (e por isso, reduzidos a uma caricatura imatura e antropocêntrica que não condiz com a realidade) que muitos filmes com personagens animais tentam relatar.

Relações Socioculturais

A narrativa de *Princesa Mononoke* metaforiza o espírito místico da natureza em deuses animais como o *Shishigami* – representado por um cervo com longas galhadas –, figuras que demonstram a distância entre o homem e o meio ambiente. Acompanhada de uma dessas entidades – Moro, a loba branca -, San se separa dos humanos, sobrepondo seu desprezo pela própria espécie à sua condição humana. Tendo sido criada por lobos, San nutre especial carinho por sua família selvagem, e vive para proteger seu lar da devastação de sua própria espécie. O

conflito interno entre o ódio pela humanidade dentro de si mesma e a dificuldade de aceitação de sua própria identidade tornam San uma personagem muito complexa, que enxerga a si própria como loba. Após conhecer Ashitaka, que busca o equilíbrio entre a natureza e a humanidade, San começa a se aproximar do lado humano profundamente enterrado e escondido sob o couro que veste sobre a pele.

Um paralelo ainda pode ser traçado com a famosa obra *The Jungle Book: O livro da selva*, de Rudyard Kipling (1894), que narra a história de Mowgli, um menino criado por lobos que cresce temendo a raça humana, mas acaba por aceitar sua condição ao final da história, passando a viver em uma aldeia com seus semelhantes. A história de Mowgli é baseada nos muitos casos de crianças ferais, que por sua vez são registrados inclusive na mitologia romana, que cita Rômulo e Remo – que se crê serem fundadores de Roma –, irmãos que, deixados à própria sorte quando bebês, foram amamentados por uma loba (Bremmer & Horsfall, 1987).

A história de *Princesa Mononoke* traz um grande misto de culturas, e diferentes interpretações podem ser feitas a partir da mensagem ambiental e espiritual que ela carrega. É provável que em todo folclore e mitologia se encontre alguma conexão, mesmo que rasa, com os sentimentos deste longa-metragem. Ártemis, na mitologia grega representa a selva e os animais, de forma semelhante à Oxóssi, na cultura do Candomblé.

Nogari Júnior (2019) desenvolve uma análise da obra *Viva o povo brasileiro*, de João Ubaldo Ribeiro, estabelecendo conexões entre representações de divindades africanas aos deuses gregos olímpicos, traçando um paralelo entre a guerra de Ilíada e a batalha do Tuiuti, que na narrativa do romance de João Ubaldo conta com a participação dos orixás. Ambas essas entidades anteriormente citadas estão relacionadas à caça, aos animais selvagens e à provisão de alimento e sustento aos seres humanos, sendo por eles adorados nestes sentidos, o que vai ao encontro dos princípios de San. Fugindo da subserviência à humanidade, as entidades espirituais de *Princesa Mononoke* servem primariamente à natureza, prezando por seu equilíbrio.

O curupira – entidade famosa de nosso folclore nacional – representa algumas similaridades com a protagonista San. Segundo Sousa (2007), o curupira é um ser fantástico protetor das matas e das nascentes brasileiras. Esta criatura extremamente inteligente, sagaz e ardilosa é conhecida por enganar caçadores e os induzir ao erro, levando-os a se perderem em meio à floresta. O curupira pode reproduzir sons como assobios e deixar pegadas e rastros ao contrário, uma vez que suas pernas são invertidas, de forma a causar confusão nos mal-intencionados que adentram seus territórios, e assim proteger a mata da maldade do homem que busca explorá-la.

Já a Caipora, por sua vez, é outra entidade do folclore brasileiro que habita as florestas, e ela também apresenta similaridades interessantes com a princesa da animação do *Studio Ghibli* aqui estudada. A Caipora também é guardiã da vida selvagem e, segundo as lendas populares, viaja pelas florestas montando em uma espécie de porco-do-mato (conhecidos regionalmente como queixada ou caitetu), semelhantemente a San, que por vezes viaja longas distâncias

montada em Moro, a loba branca. É interessante observar como o folclore adapta temáticas comuns à distintas sociedades à realidade ambiental de cada cultura, conquanto isso possa parecer improvável devido à enorme distância geográfica que cria barreiras entre sociedades como a de populações tradicionais brasileiras e japonesas. Apesar de essas culturas só terem tido a chance de se encontrarem recentemente na longa história da humanidade, as semelhanças em aspectos de seus folclores e culturas pré-datam esse encontro. A temática da defesa da natureza, de entidades protetoras e deuses capazes de enfrentar o Homem é um eixo comum a muitas culturas e sociedades, e por isso, talvez, se veja refletida em tantas histórias populares e lendas. No Japão costumavam existir duas espécies de lobo que já são consideradas extintas desde o século passado (Knight, 1997). Estes lobos eram considerados deuses, que conferiam proteção a viajantes. O porco do mato, por sua vez, já reflete a biodiversidade brasileira e as representações dos povos que com eles convivem.

Um outro ponto interessante que pode suscitar muitas discussões em sala de aula e que pode ser percebido no filme diz respeito a questões de gênero, inclusão de grupos sociais ostracizados e discussão de estigmas. Na mineradora de ferro, coordenada por uma figura feminina, Lady Eboshi, é possível observar a reintegração de prostitutas e leprosos no mercado de trabalho, bem como a igual divisão de tarefas e representatividade entre mulheres e homens. Num contexto de guerras, lutas e/ou batalhas, muitas vezes cenários exclusivos de homens e representados como tal na maioria das mídias, *Princesa Mononoke* aparece como um ponto fora da curva. A liderança feminina no filme é muito bem representada através da dualidade das personagens de San e Lady Eboshi, cujas construções de ideais diferem, ao mesmo tempo em que ambas personagens convergem na força e determinação.

Utilização do filme como um instrumento pedagógico da Educação Ambiental

O simples uso de filmes como conteúdo educacional em sala de aula não estabelece um diálogo imersivo com os alunos, de forma que se faz necessária a utilização de alguma estratégia pedagógica que estimule interação e discussão. Essa estratégia de ensino deve ser capaz de dialogar com os conhecimentos prévios dos alunos, trazendo à tona suas vivências e sentimentos e construindo um sentido real para o que lhes foi apresentado. Essa associação e construção de significado fazem parte da aprendizagem significativa (Pelizzari et al., 2002). De acordo com Ferrés (1996), o racional e o reflexivo devem fazer parte do ponto de chegada, não de partida. Assim, o uso de um artefato cultural midiático vai além do conteúdo, por gerar nos alunos uma sensibilização prévia ao tema estudado, antes de serem abordados os conteúdos escolares relativos à educação ambiental. Ele defende que o método compreensivo leve os alunos à reflexão através da emoção gerada pelo veículo midiático.

A partir da análise do artefato cultural *Princesa Mononoke* (Miyazaki, 1997) aqui apresentado e discutido, concluímos que ele pode ser uma ferramenta favorável ao ensino e à discussão de Educação Ambiental em escolas. A partir dele podem-se elaborar atividades pedagógicas com

metodologias ativas que visem a incentivar o aprendizado ativo de forma lúdica, tornando o aluno o protagonista do seu processo de ensino-aprendizagem (Diesel et al., 2017).

O público-alvo desta atividade seria de alunos do 1º ano do Ensino médio, a duração seria de 4 tempos de aula, e os recursos necessários seriam: projetor de vídeo, papel, caneta e acesso à internet.

A proposta de atividade seria a de organizar uma releitura de cenas do filme após a exibição do longa em sala de aula, e a reimaginação de aspectos da história transpostos diretamente do Japão feudal para um cenário mais moderno brasileiro. Essa atividade poderia ser realizada em congruência com o desenvolvimento de matérias das disciplinas de geografia e história do Brasil, como o período colonial e seus desdobramentos geográficos, e também em interdisciplinaridade com professores de Redação e Literatura.

Assim, os alunos seriam instruídos a organizar pequenos *scripts* com base em trechos originais do filme, adaptando elementos culturais originais à suas realidades cotidianas. Dessa forma, a cidade de ferro retratada no filme poderia dar lugar a cidades históricas do Brasil onde ocorreram atividades como o ciclo do ouro, da borracha, e até a pecuária. O minério de ferro explorado no filme poderia representar outros recursos naturais do território brasileiro; a exemplo das nascentes de rios, minérios naturais do solo, metais preciosos como o ouro, plantas de grande interesse econômico como a cana de açúcar e o café, dentre outros. Os personagens do filme poderiam também ser traduzidos à história brasileira, sob a forma de colonos europeus, coronéis, donos de fazendas, e até figuras históricas conhecidas da história do país. As populações tradicionais do filme poderiam espelhar e conversar com grupos como os cangaceiros, caçaras, populações nativas indígenas, povos escravizados, dentre outros. Por fim, poderia também se traçar mais interdisciplinaridade com a disciplina de Biologia através da reimaginação da fauna e flora fantásticos do filme, e no estudo de animais e plantas nativos do Brasil para compor o cenário do roteiro adaptado.

Os scripts desenvolvidos em grupos pelos alunos poderiam ser adaptados para pequenas peças, a serem exibidas durante o horário de aula e avaliadas quanto à criatividade, adaptação do roteiro e participação. Os alunos poderiam se dividir em atores, roteiristas e diretores e executar uma pequena produção teatral para ilustrar a mensagem central do filme, traduzida para a realidade do mundo em que vivem. Ao fim da atividade, os alunos teriam um período para discutir o que gostaram nas adaptações dos outros grupos, e o que sentiram que aprenderam com o estudo do filme.

Conclusões

A Educação Ambiental retratada através de mídias atuais e populares como o cinema - aqui, especificamente figurada no filme de origem japonesa *Princesa Mononoke* – poderia ser um instrumento excepcional de ensino, colaborando muito para que os alunos consigam

transfigurar sua existência pessoal a uma perspectiva social amplificada no contexto de suas realidades ímpares, através da empatia proporcionada pelo encanto com o cinema, o fantástico e a arte em suas vertentes visuais, musicais e sentimentais. Dessa forma, destacamos, como Cardoso et al. (2021), o papel particular de animações neste processo educacional crítico que busca, no íntimo, tocar as paixões e curiosidades do público juvenil, e transportá-lo para outros mundos que refletem os seus de tantas maneiras.

Essa proposta se mostraria interessante em superar, de certa forma, as dificuldades do ensino ambiental relacionadas às diferentes perspectivas de percepção do meio ambiente e aos diferentes valores e hábitos de cada indivíduo. O cinema, como veículo de informação, ainda possui a vantagem de introdução dinâmica e expressa às novas culturas, a exemplo do filme aqui abordado, cuja origem é oriental. Ao se trazer um recurso de mídia cinematográfico para sala de aula, outra vantagem está no sentido da apresentação guiada um material exótico e novo aos alunos, que provavelmente não faria parte de seus repertórios ou interesses convencionais do dia-a-dia. Uma vez que os filmes são apresentados em sala de aula, é possível facilmente prender a atenção dos estudantes e, assim, abordar questões importantes e necessárias para um debate crítico, como, por exemplo, a Educação Ambiental, cada vez mais necessária.

Como são riquíssimas fontes de conteúdo, filmes ainda podem ser explorados interdisciplinarmente, permitindo fomentar discussões que ultrapassam até mesmo o sinal que anuncia o fim da aula, e sendo ampliadas para além de uma única matéria. A exemplo do filme discutido neste artigo, muito se poderia aproveitar quanto a seu conteúdo em aulas de Biologia, História, Geografia, Filosofia, Sociologia e Literatura. Este tipo de aprendizado vinculado às temáticas que irradiam a outras áreas do conhecimento são essenciais ao desenvolvimento do aluno, no que tange a sua capacidade de ensaiar, interpretar a ficção e transpor este estudo à sua realidade fora dos muros da escola, onde o mundo não se divide em caixas figurativas disciplinares, e onde as ciências humanas, exatas e biológicas se mesclam cotidianamente em nós tendo em vista que os alunos precisam ser estimulados a destrinchar e compreender em sua totalidade.

Referências

- Bremmer, J. N., & Horsfall, N. M. (1987). Roman myth and mythography. *Bulletin Supplement (University of London. Institute of Classical Studies)*, (52), iii, 120. <http://www.jstor.org/stable/43768366>
- Cardoso, P. C. A., Temoteo, P. A. O., & Junior, A. F. N. (2021). A educação ambiental crítica e o diálogo possibilitado pelo filme Wall-E. *Revista Valore*, 6, 1451-1464. <https://revistavalore.emnuvens.com.br/valore/article/view/913/687>
- Carvalho, I. C. M. (2006). *Educação ambiental: a formação do sujeito ecológico*. Cortez.
- Cobos, T. L. C. (2012). Ideología y poder en el anime japonés La princesa Mononoke. *Contratexto*, (20), 157-173. <https://hdl.handle.net/20.500.12724/1822>

- Diesel, A., Santos Baldez, A. L., & Neumann Martins, S. (2017). Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. *Revista Thema*, 14(1), 268-288. <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/404/295>
- Ferrés, J. (1996). *Vídeo e educação*. Artes Médicas. http://bibcentral.ufpa.br/arquivos/125000/128500/19_128593.htm
- Hall, J. W., & Takeshi, T. (1977). *Japan in the Muromachi Age*. University of California Press.
- Henning, P. C., Vieira, V. T., & Henning, C. C. (2018). Crise ambiental, consumo e artefatos culturais: provocações ao tempo contemporâneo. *EccoS – Revista Científica*, (45), 209-220. <https://doi.org/10.5585/eccos.n45.7412>
- Janke, N., Brando, F. R., Almeida, I. P., & Caldeira, A. M. A. (2005). Análise Semiótica do Potencial Didático de Vídeo para Educação Ambiental. *Contrapontos*, 5(2), 231-246. <https://periodicos.univali.br/index.php/rc/issue/view/114>
- Kipling, R. (1894). *The Jungle Book*. Macmillan and Company.
- Knight, J. (1997). On the extinction of the Japanese wolf. *Asian Folklore Studies*. 56(1), 129-159. <https://doi.org/10.2307/1178791>
- Lisboa, I. A. (2012). *O uso do desenho animado como recurso didático: Filme Rio*. [Trabalho de conclusão de curso, Universidade de Brasília]. Biblioteca digital da produção intelectual discente - UnB. <https://bdm.unb.br/handle/10483/4054>
- Lorenzon, D., Scheid, N. M. J., & Soares, B. M. (2014). Os Filmes e os Estudos de Educação Ambiental. Anais do IV Simpósio Nacional de Ensino de Ciência e Tecnologia, Ponta Grossa, Paraná, Brasil. <https://docplayer.com.br/14986004-Os-filmes-e-os-estudos-de-educacao-ambiental.html>.
- Machado, C. A. (2008). Filmes de ficção científica como mediadores de conceitos relativos ao meio ambiente. *Ciência & Educação*, 14(2), 283-294. <https://doi.org/10.1590/S1516-73132008000200007>
- Marcello, F. A., & Ripoll, D. (2016). A educação ambiental pelas lentes do cinema documentário. *Ciência e Educação*, 22(4), 1045-1062. <https://doi.org/10.1590/1516-731320160040013>
- Miyazaki, H. (Diretor). (1997). *Princesa Mononoke* [Longa-metragem]. Studio Ghibli.
- Moreno, Y. S., & Ravache, R. L. (2021). A vulnerabilidade das cidades com relação às mudanças climáticas. *Connectionline*, (24), 124-129. <http://periodicos.univag.com.br/index.php/CONNECTIONLINE/article/view/1638>
- Morgan, G. (2015). Creatures in Crisis: Apocalyptic Environmental Visions in Miyazaki's Nausicaä of the Valley of the Wind and Princess Mononoke. *Resilience: A Journal of the Environmental Humanities*, 2(3), 172-183. <https://www.jstor.org/stable/10.5250/resilience.2.3.0172>
- Nogari Júnior, A. (2019). Da matriz grega clássica aos orixás: o romance histórico contemporâneo e a paródia das divindades em *Viva o Povo Brasileiro*, de João Ubaldo Ribeiro. *Claraboia*, 11, 64-81. <http://seer.uenp.edu.br/index.php/claraboia/article/view/1475>
- Pelizzari, A., Kriegl, M. L., Baron, M. P., Finck, N. T. L., Dorocinski, S. I. (2002). Teoria da aprendizagem significativa segundo Ausubel. *Revista PEC*, 2(1), 37-42. https://rfp.sesc.com.br/moodle/pluginfile.php/2423/mod_resource/content/1/Teoria_aprendizagem_significativa.pdf
- Schwantes, L., & Ribeiro, P. R. C. (Orgs.). (2017). *Ecos terrestres do Sul: articulando os ecossistemas ao ensino de ciências*. Editora da FURG.
- Scotto, G., Carvalho, I. C. M., & Guimarães, L. B. (2007). *Desenvolvimento Sustentável*. Vozes.
- Silva, A. P. S., Martins, R. A., Ruas, A. A., & Soares, N. S. (2021). Um olhar sobre a educação ambiental crítica na educação básica. *Brazilian Journal of Development*, 7(7), 73025-73040. <https://doi.org/10.34117/bjdv7n7-466>

- Sousa, A. A. (2007). Curupira: Encanto ou estranhamento no imaginário folclórico. *Contextos, Estudos de Humanidades y Ciencias Sociales*, 17, 41-50.
<http://revistas.umce.cl/index.php/contextos/article/view/509/505>
- Veiga-Neto, A., & Costa, M.V. (Orgs.). (2004). *Estudos Culturais em Educação: mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema*. Editora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- Wortmann, M. L. C., Ripoll, D., & Possamai, L. (2012). Educação Ambiental corporativa para crianças: analisando a animação Peixonauta do Discovery Kids. *Perspectiva*, 30(2), 371-394. <https://doi.org/10.5007/2175-795X.2012v30n2p371>