

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS -
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA

Cristiano Buoniconti Camargo

**CULTURA E NATUREZA: UMA ANÁLISE DA REPRESENTAÇÃO
GEOGRÁFICA EM ANIMAÇÕES DO STUDIO GHIBLI**

São Paulo, 2021.

Cristiano Buoniconti Camargo

CULTURA E NATUREZA: UMA ANÁLISE DA REPRESENTAÇÃO GEOGRÁFICA EM ANIMAÇÕES DO STUDIO GHIBLI

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à
Universidade de São Paulo como parte dos
requisitos necessários para a obtenção do Grau
de Bacharel em Geografia. Sob a orientação do
Professor doutor Júlio César Suzuki .

RESUMO

O presente trabalho busca analisar as relações entre cultura e natureza em três filmes do Studio Ghibli de animação: *A Viagem de Chihiro* (2001), *Mononoke Hime* (1997) e *Nausicaä do Vale do Vento* (1984). Nota-se que todos os filmes estudados expressam em suas linhas narrativas conflitos similares, consistentes no embate entre duas visões de mundo opostas. A primeira concepção é a de que a cultura, como criação humana, expressa ideia de progresso capitalista. A outra é de que a natureza, ligada com as tradições e os valores tradicionais japoneses deve prevalecer. Os conflitos apresentados nos filmes estão intimamente ligados com as crises que vivenciamos atualmente, como a crise do trabalho e ambiental. Por meio de uma análise estética que considera as particularidades do meio animado, este trabalho explora como se dá geograficamente a construção do universo ficcional e o modo de construção espacial e cultural nas obras estudadas. Da mesma forma, ao analisar os filmes, foi utilizada como metodologia a decomposição das imagens e da estrutura narrativa utilizada, relacionando-as com base teórica geográfica. Ao final observamos que todos os filmes têm em comum o conflito das relações contemporâneas regidas pela lógica econômica e de uma resistência de uma cultura tradicional. Igualmente possuem uma crítica à visão moderna que cinde o ser humano e a natureza, propondo como solução para o conflito o fim da divisão entre os dois.

Palavras-chave: cultura, natureza, cinema, tradição e modernidade

ABSTRACT

This work seeks to analyze the relationship between culture and nature in three films by the animation studio Ghibli: *Spirited Away* (2001), *Mononoke Hime* (1997) and *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984). It notes that all the films studied express similar conflicts in their narrative lines, consistent in the clash between two opposing worldviews. The first conception is that culture, as a human creation, expresses the idea of capitalist progress. The other is that nature, linked to traditional Japanese traditions and values, must prevail. The conflicts presented in the films are closely linked to the crises we are currently experiencing, such as the work and environmental crisis. Through an aesthetic analysis that considers the particularities of the animated medium, this work explores how the construction of the fictional universe occurs geographically and the way of spatial and cultural construction in the studied works. Likewise, when analyzing the films, the decomposition of images and of the narrative structure was used as a methodology, relating these to a geographic theoretical basis. In the end, we concluded that all films have in common the conflict of contemporary relations governed by economic logic and a resistance from a traditional culture. They also criticize the modern vision that divides human beings and nature, proposing as a solution to the conflict the end of the division between the two.

Keywords: culture, nature, cinema, tradition and modernity

Sumário

I - Introdução.....	6
II – A cisão entre cultura e natureza como o lugar do embate entre “modernidade” e “atraso”	8
III – O contexto da cinematografia japonesa.....	21
IV - A Viagem de Chihiro – Um embate entre modos de vida.....	29
V - Nausicaã do Vale do Vento – A natureza como catástrofe.....	80
VI – Mononoke Hime – A visão de um conflito de fronteira.....	99
VII - Considerações finais.....	116
VIII – Referências.....	125

I - Introdução

O presente trabalho parte da vontade de explorar como a cinematografia tem representado a relação do ser humano com a natureza, ambos conceitos definidos, em última instância, pelo ser humano. Como recorte buscará verificar como são concebidos e representados em algumas obras audiovisuais do *Studio Ghibli* de animação, um estúdio de cinema japonês com sede em Tóquio, fundado em 1985, que tem se dedicado a produzir obras de animação audiovisual com qualidade excepcional. Muitos de seus filmes são reconhecidos pela crítica, pelo público e foram premiados internacionalmente. Uma das peculiaridades do estúdio é a utilização de técnicas artesanais de pintura e a busca por evitar o caminho trilhado por outros do ramo da animação, que utilizam extensamente de recursos digitais para simplificar a produção, bem como diminuir os custos envolvidos.

Entendemos que o cinema possui uma capacidade representativa imensa que permite discutir questões fundamentais para a geografia. Ao longo do trabalho serão analisados os filmes *Nausicaã do Vale do Vento* (1984), *Mononoke Hime* (1997) e *A Viagem de Chihiro* (2001).

A experiência da cultura permite que as pessoas vivenciem e signifiquem suas vidas. Portanto tem um poder imenso na criação de realidades, sendo possível dizer que é nela que se constrói o espaço da utopia e de imaginar uma virada para novas concepções de mundo.

Para a consecução do propósito de nosso trabalho aprofundaremos os estudos objetivando responder a seguinte indagação: Qual a relação entre cultura e natureza estabelecida nos filmes elegidos a serem analisados?

Como hipótese de trabalho, entendemos que os filmes do *Studio Ghibli* possuem uma crítica à visão moderna que cinde o ser humano e a natureza, portanto buscamos ao longo do trabalho aprofundar como tem sido feita essa representação.

Os filmes parecem criticar a concepção majoritária que opõe cultura e natureza, uma que cria uma falsa dicotomia na qual a natureza seria o lugar em que a modernização ainda não ocorreu e a cultura o espaço do “desenvolvimento”.

Ao longo da pesquisa utilizamos como metodologia a análise estética que observa as particularidades do meio animado. Buscamos explorar como se dá a construção do universo ficcional, particularmente das relações entre os personagens, bem como o modo de construção espacial e cultural nas obras estudadas.

Para tanto, ao analisar os filmes estudamos como se dá a concepção das imagens, as escolhas feitas e seu significado. Também estudamos a estrutura narrativa utilizada, buscando revelar quais os sentidos que transmitem.

A partir do conteúdo extraído dessa apreciação, relacionamos com a base teórica geográfica, discutindo como os temas aparentemente locais podem ser transpostos para uma reflexão sobre questões universais e contemporâneas que enfrentam o ser humano atualmente.

A estrutura do trabalho está dividida em quatro capítulos. Iniciamos tratando da cisão entre cultura e natureza, estudando as visões predominantes existentes ao longo da história. Observamos que na modernidade temos operada a plena cisão entre as duas, uma cosmovisão que redundará na crise hodierna que afeta a sociedade atual.

Prosseguimos com um panorama da cinematografia japonesa, apresentando de forma sucinta diversos filmes que de uma forma ou de outra dialoguem com os temas abordados no presente trabalho.

Depois analisamos o filme “A Viagem de Chihiro”, que apresenta o conflito entre a protagonista aprisionada em uma relação de trabalho próxima à escravidão e uma bruxa que utiliza de violência para forçá-la a permanecer nessa condição. A seguir estudamos o filme “Nausicaã do Vale do Vento”, um que apresenta um futuro distópico, no qual a crise ambiental atinge ponto de catástrofe, desafiando seus personagens em superar a situação. Por fim, temos o filme “Mononoke Hime”, cujo conflito é o embate entre uma mineradora e os seres da floresta.

Ao longo do trabalho, considerando a capacidade criativa da arte, discorreremos sobre como a cinematografia tem representado o conflito entre as diversas visões sobre natureza e cultura, elegendo esses filmes como representativos da questão.

II – A cisão entre cultura e natureza como o lugar do embate entre “modernidade” e “atraso”

Os três filmes escolhidos para serem analisados no presente trabalho têm como pano de fundo o debate entre cultura e natureza. Partimos da premissa que a separação entre as duas é problemática e constitui na base do pensamento moderno, que por meio dessa cisão foi capaz de construir um arcabouço teórico para um embate entre “modernidade”, que é associada com a melhor cultura, e o “atraso”, associado com a natureza e todas as formas de pensar distintas de sua lógica. Assim, “essa divisão entre natureza e cultura é, sobretudo, uma forma de se fazer política, de reunir as coisas em duas coletividades, por razões que vêm da própria modernidade” (LATOUR, 2009, p. 4).

Primeiramente faz-se necessário buscar estabelecer uma definição de cultura. Em uma pincelada bruta podemos dizer que a cultura corresponde, por excelência, a criação humana, abrangendo seus mais diversos aspectos, como de forma ampla os conhecimentos, as tradições, costumes, a lei e moral, bem como de forma ampla toda arte e criação.

A “Cultura” é uma palavra extremamente complexa e polissêmica. Frequentemente é definida pelo seu antônimo, a natureza. No entanto, é complicado estabelecer tal oposição até do ponto de vista etimológico, já que a própria palavra cultura tem em seu significado originário a palavra do latim *culturae*, com sentido de cultivar uma lavoura.

A agricultura surge como a primeira forma ampla e organizada do ser humano controlar e direcionar de alguma forma aquilo que chamamos de natureza. De tal forma, a “cultura”, que designava o minucioso processo material da agricultura, passou a ser metaforicamente transposto para os assuntos da criação humana, distanciando-se paulatinamente da sua interconexão com a natureza. A modificação do seu sentido registra a transição da humanidade de uma existência rural para uma existência urbana, bem como a transição para a modernidade.

Da mesma forma, também é frequente a hierarquização da cultura ou até mesmo de tentativas de excluir certas criações humanas da própria categorização de cultura. Surgem, assim, as verdades culturais, com a categorização de supostas artes superiores ou da defesa de tradições de um povo como melhores do que outras. O colonialismo é o exemplo mais evidente de tal forma de pensar e que foi capaz de

dividir o mundo entre aqueles que tinham uma cultura, os civilizados, e os que não tinham, os não civilizados.

Filosoficamente a “cultura” além de descrever uma decisiva transição histórica, também envolve reflexões fundamentais. Como o da liberdade e determinismo, pois se cultura significa uma atividade humana direcionada e distinta do natural, resulta na separação entre o artificial e o natural.

Eagleton (2005, p. 12-13), questiona a distinção, e elucida como estamos diante de uma interdependência entre cultura e natureza. Para ele a natureza produz cultura que, por sua vez, altera a natureza. Como exemplo para ilustrar a interação entre as duas cita a prática da natação, afirmando que o nadador cria ativamente a corrente que o sustém, e recebe como resposta o fluxo de água que permite-lhe nadar. De tal forma é precisamente a resistência da água que lhe permite agir sobre ela. Conclui que a natureza é sempre, de alguma maneira, cultural, já que são construídas a partir da interação incessante com a natureza a que chamamos trabalho. Criar uma distinção entre natural ou não seria uma tarefa inglória, já que cidades erguem-se a partir de areia, madeira, ferro, aço, pedra, água e outros materiais semelhantes, e são tão naturais quanto as idílicas paisagens rurais são culturais.

A cultura, como criação humana nos permite partir da reflexão filosófica denominada *mimesis*, a parte da filosofia que se encarrega de estudar a imitação que o ser humano faz ao criar a arte. Na Grécia antiga a ideia prevalecente era de que a arte imitava a vida. Assim pensavam seus grandes expoentes, tanto Platão quanto Aristóteles viam na *mimesis* a representação do universo perceptível (ainda que para Platão, toda a

criação era vista como uma imitação). Mais interessante, no entanto, nos parece a posição denominada *anti-mimesis*, consistente em posição filosófica que sustenta o oposto direto da mimesis aristotélica; como fez Oscar Wilde em "A decadência da mentira - uma observação", um ensaio publicado em 1891.

A questão da natureza é fundamental dentro da Geografia, pois a sua concepção expressa as suas bases de sua compreensão, Saffo Binetti (apud BOBBIO, 2005, p. 607) afirma que a natureza é o fundamento da ética e da religião, bem como é o centro em que conhecimento converge e tem também sua origem. É dela que decorrem as leis da lógica, e mesmo da vida social, e que unifica toda a ordem das relações e finalidades humanas. O ser humano dirige seus interesse e conhecimento com base nela; mas também a possibilidade de subtrair-se ao domínio da natureza e de até dominá-la, como uma forma do crescimento do seu poder.

Podemos notar que a relação da natureza com vida humana ocorre em dois planos: o plano de componentes simbólicos, culturais e políticos; e o plano dos componentes que se referem à organização da vida material, tais como a produção econômica e os sistemas técnicos para a construção dos ambientes humanos (OLIVA, 1999, p. 164).

Na história da humanidade o plano simbólico foi o que primeiro predominou. A transformação no plano simbólico é um processo de humanização que não corresponde necessariamente a modificações na paisagem concreta, mas isso não significa que ele seja menos real e decisivo para a constituição dos espaços sociais. Desenhos nas paredes de uma caverna, alteram pouco fisicamente a rocha, mas marcam

intensamente no plano simbólico a relação do ser humano com o espaço.

Já o modo de apropriação da natureza, tão intenso a partir da modernidade, é mais concreto, atingindo a dimensão física do espaço geográfico. Nesse caso, ocorrem modificações na Paisagem, entendida como dimensão física do espaço geográfico. O capitalismo intensifica a modificação física do espaço, criando o período Antropoceno como um novo período geológico em que o ser humano altera de forma intensa a superfície terrestre. Tal relação é tão intensa que faz com que a requisição da natureza chegue ao ponto de gerar a ruptura pela crise ambiental.

Embora "natureza" seja um conceito utilizado amplamente no cotidiano ou mesmo nas ciências naturais ou sociais, frequentemente o termo é constituído como um dado, que dispensa reflexões maiores. Isso não ocorre por acaso, já que o pensamento positivista dominante na ciência pressupõe que a natureza exista como algo externo à atividade humana. Tratada como objeto, a natureza pode apenas ser conhecida percebendo seus fatos e, como decorrência, descobrindo suas leis. A natureza é constituída como algo totalmente externo ao ser humano, sendo considerada como um ambiente de leis naturais autônomas.

Muito embora seja comum tratar o ser humano e a natureza como distintos. A realidade revela que não estamos fora da natureza, somos uma natureza humana que pensa para si mesma e que vai humanizando e integrando o restante do mundo natural.

O processo de humanização da natureza é longo e complexo. Nos

embriões da socialização humana, no período Paleolítico, a humanização da natureza dava-se quase somente no plano simbólico. A partir do Neolítico o ser humano efetivamente começou a incorporar a natureza no sentido físico, quando teve início a agricultura. Por meio dela ocorreu uma importante reorganização humana, decorrente do excedente de alimentos agrícolas, que permitiu que se pensasse ser possível viver de modo desconectado da natureza, foi o momento da primeira cisão. A partir desse momento a natureza que não era concebida como algo separado do ser humano, pode ser vista como algo externo.

Posteriormente o cristianismo, com influência fundamental durante a Idade Média, fixa algumas concepções de natureza: uma em que a natureza é vista como o ambiente do mal e do profano, sendo associada com as pulsões corporais e com o pecado, devendo, portanto, ser domada pelo espírito racional. Por essa concepção a natureza é inerentemente inferior, devendo ser transformada ou mesmo destruída, para ser substituída pela capacidade do espírito humano superior. Outra concepção de natureza via o mundo como obra divina, não cabendo hierarquizar a natureza como inferior. Nesse último entendimento a natureza deveria ser preservada, pois seria a própria revelação de Deus.

A modernidade inaugura uma nova concepção de natureza, a concepção maquinal, por meio da qual o ser humano seria capaz de observá-la e explicá-la, assim como um mecanismo de um relógio. Assim, Vicente Rahn Medaglia (2010, p. 77) afirma que a “Revolução Copernicana” foi um marco inaugural da Idade Moderna, já que rompeu com o pensamento antigo e medieval sobre a forma como a verdade é entendida, passando de uma visão baseada em dogmas para a da experimentação

científica. No início da modernidade, permanecia o papel central de Deus como o fundamento absoluto da existência, em continuidade com o teocentrismo medieval. É nesse sentido que Descartes afirma que “as leis da natureza” e o fundamento de seu sistema metafísico são de Deus. A transição da Idade Média para a Idade Moderna é marcada por uma valorização moral do “indivíduo” em um sentido diferente do de “ovelha de Deus” que a moral medieval pregava, ao mesmo tempo que há uma revalorização da realidade visível como algo digno de interesse, o que se observa na arte, que passa a buscar um realismo, traduzido, na pintura, pelo desenho em perspectiva e de grande detalhe.

A valorização da realidade visível permite estabelecer as bases para o pensamento científico e da cosmovisão do mundo como uma máquina que pode ser estudada e compreendida. É assim que a modernidade marca além de mudanças materiais, profundas mudanças no pensar, um marcado por diversas cisões, como entre o natural e o cultural. Ruy Moreira (2006, p. 57) observa que o início da modernidade constitui uma relação dessacralizada e utilitária com a natureza instituída pela ciência. Anteriormente, no Renascimento, o natural e o não natural se entrecruzam, existindo entre eles um fluxo incessante. Na ciência moderna, a natureza torna-se o campo de forças racionais e lógicas, estabelecendo-se uma separação rígida entre o natural do não natural. É o que denominamos a dessacralização, que consiste na passagem para a naturalização absoluta da natureza, sinônimo de desumanização, inaugurando a sua relação utilitária.

Assim, a modernidade tem por definição a concepção de natureza que segue princípios precisos, podendo ser estudada pela ciência, ao mesmo tempo que tal

conhecimento permite que o ser humano a transforme e explore para fins econômicos.

Logo no início da modernidade os românticos já notaram os efeitos perversos da concepção instrumental de natureza, observando a degradação da vida nas cidades impactadas pela Revolução Industrial, partindo daí para a valorização de sua importância e idealização, ao mesmo tempo que negam a visão exploratória, para sustentar uma unidade do ser humano com o mundo.

“Quando a natureza é concebida como uma rede ou teia, sua vulnerabilidade também se torna óbvia. Tudo está interligado. Se um fio é puxado, toda a trama da tapeçaria pode acabar se desmanchando. Depois de ver os devastadores efeitos ambientais das plantações coloniais no lago de Valência, na Venezuela, em 1800, Humboldt tornou-se o primeiro cientista a falar das nocivas alterações climáticas causadas pelo homem. Lá, o desflorestamento havia tornado a terra árida, os níveis de água do lago estavam baixando e, com o desaparecimento do matagal e da capoeira, a ação das chuvas torrenciais tinha provocado o deslizamento do solo nas encostas das montanhas (...)” (WULF, 2016, p.23).

Os românticos foram capazes de perceber a crise da modernidade e de apontar o problema na própria condição do período. No mesmo sentido Polanyi (2013, p. 222-223) elucida o período do romantismo e como representou uma reflexão sobre a própria sociedade moderna, que ainda tinha próxima de si o modelo anterior feudal. Para ele as realizações industriais da economia de mercado haviam sido atingidas cobrando o preço de grande dano para a substância da sociedade. Foi uma oportunidade para que as classes feudais recuperassem parte do seu prestígio perdido, figurando como

defensoras das virtudes da terra e dos seus cultivadores.

A passagem do feudalismo para a modernidade é descrita com grande cuidado por Polanyi, revelando que a mudança no pensamento não se operou de forma suave, mas foi, de fato, acompanhada de grande violência.

No mesmo sentido Goethe acompanhou o evento da introdução do papel-moeda sem valor intrínseco, que pode ser vista como uma vitória da “cultura” sobre a “natureza”. Talvez naquele momento pudesse antever o processo de financeirização da economia vivenciado hodiernamente.

Essas foram as principais experiências desastradas com papel-moeda de curso forçado que Goethe acompanhou, ou sobre as quais ouviu relatos de participantes, e cujos desfechos apenas reforçavam a narrativa segundo a qual o uso de papel-moeda, como dinheiro de curso legal, sem valor intrínseco e sem conexão com a natureza era profano como a alquimia, e só poderia produzir a danação. Entretanto, a despeito do apelo dessa narrativa, do encaixe com o drama do erudito, especialmente para um observador do início do século XIX, é preciso reconciliá-la com o fato de que o papel-moeda de curso forçado, destituído de qualquer valor intrínseco, ou mesmo de promessas de seus Estados emissores quanto à manutenção de seu poder de compra, se tornou a forma vencedora de organização dos sistemas monetários da atualidade. Essa era uma vitória das convenções e dos símbolos criados pelo homem sobre as imposições da natureza; portanto, um triunfo

mefistofélico, pois a inovação inicialmente tomada como diabólica era, na verdade, uma “resposta criativa” a limitações econômicas objetivas – era o domínio sobre o “lado negro da criação” –, e liberava o progresso econômico de restrições arcaicas e sem qualquer outra motivação além do costume e da tradição. (BINSWANGER, 2011, p. 154)

Williams trata de inverter o sentido predominante de cultura, aquele de cultura como consciência moderna, com a visão de mundo das sociedades em que o capitalismo está prevalente. Assim a cultura seria uma esfera autônoma produzida dentro de um contexto específico e por uma diminuta parcela da sociedade. É o que afirma:

Sei que há um trabalho fundamental a ser feito em relação à hegemonia cultural. Acredito que o sistema de significados e valores que a sociedade capitalista gera tem de ser derrotado no geral e no detalhe por meio de um trabalho intelectual e educacional contínuo. Esse é um processo cultural a que denominei a revolução longa e, ao fazê-lo, eu queria assinalar que era uma luta genuína, parte das batalhas necessárias da democracia e da vitória econômica da classe trabalhadora organizada. [...] a tarefa de um movimento socialista vitorioso envolverá a imaginação e o sentimento, tanto quanto fatos e organização. Imaginação e sentimentos não no sentido fraco - "imaginar o futuro" (o que é uma perda de tempo) ou "o lado emocional das coisas". Ao contrário, temos de aprender e ensinar uns aos outros as conexões que existem entre formação política e econômica e,

talvez o mais difícil, formação educacional e formação de sentimentos e de relações, que são os nossos recursos mais imediatos em qualquer forma de luta (WILLIAMS, 2000, p. 75).

A cultura pode ser vista como por excelência a criação humana. Temos a cultura gerada no contexto capitalista e a outra cultura, que muitas vezes não é sequer considerada como cultura. Nos filmes do *Studio Ghibli* há um embate conflitual que é central nas narrativas dos três filmes analisados. O embate é o entre “cultura” e “natureza”, tomando de forma particular as mais diversas formas, como a diferenciação e embate entre campo e cidade; modernidade e atraso; preservação ambiental e progresso econômico; dentre outros. Assim Williams trata especificamente do embate entre campo e cidade:

"Campo" e "cidade" são palavras muito poderosas, e isso não é de se estranhar, se aquilatarmos o quanto elas representam na vivência das comunidades humanas. O termo inglês *country* pode significar tanto "país" quanto "campo"; *the country* pode ser toda a sociedade ou só sua parte rural. Na longa história das comunidades humanas, sempre esteve bem evidente esta ligação entre a terra da qual todos nós, direta ou indiretamente, extraímos nossa subsistência, e as realizações da sociedade humana. E uma dessas realizações é a cidade: a capital, a cidade grande, uma forma distinta de civilização. Em torno das comunidades existentes, historicamente bastante variadas, cristalizaram-se e generalizaram-se atitudes emocionais poderosas. O

campo passou a ser associado a uma forma natural de vida — de paz, inocência e virtudes simples. A cidade associou-se a ideia de centro de realizações — de saber, comunicações, luz. Também constelaram-se poderosas associações negativas: a cidade como lugar de barulho, mundanidade e ambição; o campo como lugar de atraso, ignorância e limitação. O contraste entre campo e cidade, enquanto formas de vida fundamentais, remonta a Antiguidade clássica. A realidade histórica, porém, é surpreendentemente variada. A "forma de vida campestre" engloba as mais diversas práticas — de caçadores, pastores, fazendeiros e empresários agroindustriais e sua organização varia da tribo ao feudo, do camponês e pequeno arrendatário à comuna rural, dos latifúndios e plantations às grandes empresas agroindustriais capitalistas e fazendas estatais. Também a cidade aparece sob numerosas formas: capital do Estado, centro administrativo, centro religioso, centro comercial, Porto e armazém, base militar, polo industrial. O que há em comum entre as cidades antigas e medievais e as metrópoles e conurbações modernas é o nome e, em parte, a função — mas não há em absoluto uma relação de identidade. Além disso em nosso prairie mundo, entre os tradicionais extremos de campo e vida existe uma ampla gama de concentrações humanas. Subúrbia cidade-dormitório, favela, complexo industrial. Mesmo o conceito de aldeia, aparentemente simples, revela ao longo da história uma grande diversificação — seja de tamanho e natureza, seja, internamente, quanto ao fato de as comunidades serem

dispersas ou nucleadas, e isso tanto na Grã-Bretanha como em qualquer outro Lugar (WILLIAMS, 2000, p. 100).

Notamos como a cidade é tratada como o lugar das realizações humanas, da industrialização, das luzes e da criação da cultura. Por outro lado o campo seria o lugar do rústico, da agricultura e da ligação do ser humano com a terra. A partir daí se cria uma idealização do campo, como aquele no qual a natureza se conecta com o homem, permitindo um modo de vida harmônico.

A definição de cultura como uma de oposição à natureza, ou seja, cultura como toda a criação humana, o contrário do que é natural, está arraigada na concepção moderna do ser humano pensar. De tal forma cultura seria a criação de um povo, sua língua, religião, artes, ciência, técnicas, normas, costumes e mesmo sua ética. Tudo o que não fosse cultura seria a natureza, em outras palavras, tudo aquilo que não foi criado pelo homem. Essa concepção, no entanto, tem uma falha fundamental, já que na prática é impossível separar o ser humano de seu meio e ao mesmo tempo serve como justificativa teórica para uma relação destrutiva com aquilo que lhe parece externo.

Os filmes do *Studio Ghibli* analisados parecem buscar passar uma mensagem distinta dessa concepção estanque. Os filmes realçam os diversos conflitos decorrentes da separação entre cultura e natureza, para atingir uma síntese diversa que passaremos a analisar a seguir. De certa forma uma que passa por um questionamento da modernidade e de seus processos de cisão e reducionais. Como afirma Polanyi ao notar que há dois processos reducionais da modernidade, um de redução do ser-humano à mão-de-obra e outro de redução da natureza e da terra, aos impulsos da economia de mercado (POLANYI, 2013, 12).

III – O contexto da cinematografia japonesa

O Japão possui uma peculiaridade interessante: é um país que está geograficamente no oriente, mas que teve a sua industrialização capitalista fortemente influenciada por padrões ocidentais. Tal característica não deixa de estar presente na sua produção cinematográfica, que por vezes foca em sua tradição histórica, como do Japão medieval e seus samurais, ou então de uma sociedade futurista, muitas vezes distópica.

Até 1868, quando o Japão abriu os seus portos, estava relativamente isolado do ocidente. O cinema chegou ao Japão após a abertura comercial, em 1897, com a apresentação do Cinescópio de Edison na cidade de Kobe. O cinema foi uma forma de maior contato do público japonês com a cultura ocidental, que demonstrava grande curiosidade, mas, ao mesmo tempo, estranhamento. Um estranhamento que se dava pelo conflito com suas tradições com aquilo que era exibido nas telas.

A figura do benshi, que era uma pessoa que vocalizava presencialmente, nas salas de exibição, os diálogos dos filmes, assume um importante papel. Isso ocorre não apenas em razão de os filmes serem mudos, mas também porque os benshis agiam para explicar os filmes, permitindo uma melhor compreensão do cinema ocidental.

O sucesso do cinema no país propiciou o surgimento de uma indústria cinematográfica própria. No primeiro momento os filmes mudos, que continuaram a usar da figura do benshi, tinham particular apreço por histórias de samurais ou temas cotidianos locais.

Em 1913 foi realizada a primeira grande produção japonesa cinematográfica, com o filme “Os 47 Ronins” (Chushingura). O filme retrata uma história lendária japonesa, de um grupo de samurais que busca vingança pela morte de seu mestre. A escolha da produção, que retrata o Japão tradicional, já mostra como o

cinema do país oscilará entre o retrato de uma cultura tradicional, de um país avançando para construir sua base industrial capitalista, ou do conflito entre os dois.

No ano de 1923 o grande terremoto de Tokyo destruiu os estúdios existentes na cidade, o que causou a interrupção temporária da produção de filmes e ao mesmo tempo propiciou o desenvolvimento de um novo polo de cinema na cidade de Kyoto.

Com o avanço das políticas imperialistas que antecederam as duas guerras mundiais, o cinema do país passa a ser influenciado pelo governo militarista. Com o assassinato do Primeiro Ministro Tsuyoshi Inukai e a tomada do poder pelos militares as salas de cinema e as produções passam a ser controladas. Os filmes exibidos tinham como objetivo doutrinar as massas para aceitar e apoiar o avanço militarista, principalmente para que aprovassem a guerra contra a China que o Japão travava. Muitos dos filmes produzidos tinham claros objetivos ideológicos, algo que ocorre também concomitante em outros países ocidentais, como no filme da Alemanha nazista “O Triunfo da Vontade”.



Imagem 1.1: Um retrato da vida das gueixas no filme “As Irmãs de Gion” de 1936 (11m30s).

Após Segunda Guerra Mundial, com a ocupação norte-americana sob o comando do general MacArthur, o controle do cinema é exercido com a destruição de diversos filmes do período anterior, bem como a censura durante o período de 1946 a 1950. O pós-guerra é um momento em que o conflito entre o ocidente e valores tradicionais japoneses se tornam exacerbados, propiciando a criação de uma rica cinematografia.

Podemos destacar o trabalho de Kenji Mizoguchi em que se destacam os filmes “As Irmãs de Gion” (Gion no Shimai), Cinco Mulheres ao Redor de Utamaro (Utamaro o Meguru Gonin no Onna), “A Vitória das Mulheres” (Josei no Shôri) e Mulheres da Noite (Yoru no Onnatachi). Suas produções dedicam-se, em grande parte, a mostrar a condição das mulheres na sociedade japonês, denunciando situações de opressão.

No mesmo contexto surge também o diretor Akira Kurosawa, que foi capaz de levar o cinema do país para o mundo. Suas narrativas são complexas e evitam ao máximo o maniqueísmo, buscando construir personagens e conflitos complexos. Com extensa contribuição e diversos filmes produzidos ao longo de décadas, aqui não seria possível resumir seu trabalho. Podemos, no entanto, destacar o premiado filme Rashomon, de 1950, que conta sobre diversas perspectivas um mesmo evento, de forma a demonstrar o quão complexo é buscar aproximar-se da verdade.

Outros filmes que merecem destaque do diretor são Vivendo (Ikiru) de 1952, que conta a história de um homem de meia-idade que descobre que está com câncer e passa a repensar sua vida; “Os Sete Samurais” (Shichi Nin no Samurai) de

1954, um de seus maiores sucessos e que utiliza de inovadoras técnicas cinematográficas; “Dersu Uzala” de 1975, um delicado filme sobre um caçador na Sibéria.

Junto a Kurosawa, outro importante diretor é Nagisa Oshima, responsável por filmes como “A Cidade do Amor e da Esperança” (Ai to Kibo no Machi), de 1959; “O Conto da Juventude Cruel” (Seishun Zankoku Monogatari), de 1960; Enforcamento (Koshikei) de 1968; “O Império dos Sentidos” (Ai no Corida), de 1976; “O Império da Paixão” (Ai no Borei) de 1978; e “Em Nome da Honra” (Furyo) de 1983), com participação do cantor David Bowie .



Imagem 1.2: Cena do filme Tôkyô monogatari (1953), do diretor Yasujiro.

Podemos destacar diversos filmes japoneses do pós-guerra que tiveram um impacto significativo e que tinham um particular interesse em retratar aspectos da

cultura tradicional japonesa, como que em um esforço de voltar às origens após os horrores passados durante o período das guerras. Um deles é “A Balada de Narayama” (Narayama Bushi-Ko) de 1958, que mostra um aspecto da tradição japonesa de abandonar os idosos para morrerem.

Temos também a Trilogia Noriko do diretor Yasujiro Ozu, composta pelos filmes “Era uma Vez em Tóquio” (1953), “Também Fomos Felizes” (1951) e “Pai e Filha” (1949), que retratam aspectos cotidianos, familiares e tradicionais da cultura japonesa.

Podemos mencionar igualmente o filme “Harakiri” de 1962, que conta uma história tradicional de samurais, particularmente uma que acompanha um samurai sem um mestre para servir e os conflitos que isso acarreta. Notamos que o filme novamente recai em um aspecto comum da cinematografia japonesa, que é de voltar ao passado feudal, de forma a resgatar a cultura tradicional do país e indiretamente criar uma comparação com o período atual. “A Mulher Inseto” (Nippon Konchūki) de 1963, que foca na condição das mulheres no país. Bom Dia (1959) de Yasujiro Ozu, é um filme que retrata o conflito decorrentes da modernização do país. Mar de Hiranui de 1975, que retrata um dos problemas da industrialização do país, notadamente o efeito da poluição por mercúrio na região costeira de Mianamata, Mudy River de 1981, que mostra a desigualdade social e os efeitos do avanço capitalista. “Funeral de Rosas” (Bara no Sōretsu) de 1969, “A Touch of Fever” (Hatachi no Binetsu) de 1993 e “Como Grãos de Areia” (Nagisa no Shindobaddo) de 1995, são os primeiros filmes que se dedicam a retratar um assunto tabu na sociedade japonesa, a homoafetividade e a transexualidade.

Mais recentemente os filmes “Hana-bi” de 1997, “Ringu” de 1998,

“Batoru Rowaiaru” de 2000, Cha no aji de 2004, “Dare mo Shiranai” de 2004, “A Partida” (Okuribito) de 2008, I Wish de 2011, Tale of Iya de 2013, Nossa Irmã Mais Nova (Umimachi Diary); Nossa Irmã Mais Nova 2015; Assunto de Família (Manbiki Kazoku) de 2018, que mostra um Japão sob a recessão e de uma família que nesse contexto recorre ao furto como forma de inserção social.

Os desenhos animados assumem um papel central na produção cinematográfica japonesa. Frequentemente, ao se referir a produção do tipo, o país utiliza a expressão anime, que significa todo o tipo de trabalhos de animação. No entanto, muitas vezes a palavra anime é utilizada para um tipo de animação específico, que é uma que utiliza de técnicas para o barateamento dos custos produtivos, com reutilização de cenas, uso de efeitos visuais, diminuição dos movimentos de fundo, dentre outras formas. Nesse uso específico o anime se refere a produções de baixo custo e feitas de modo quase industrial, de modo a ampliar a produção, com o menor custo possível. Cabe destacar, que no Japão há animação de todo o tipo, desde a com técnicas artesanais e altíssimos custos de produção, até as mais simples e de custos minúsculos.

Com uma longa tradição de artes gráficas, o Japão aproveitou muito do que já tinha de conhecimento prévio em suas produções. Historicamente o primeiro longa-metragem de animação foi “Momotarou: O Deus dos Soldados do Mar” (Momotarō: Umi no Shinpei) de 1945, um filme inserido no contexto de guerra e produzido pelo Ministério da Marinha japonesa. É um filme com claros tons imperialistas, inclusive tendo um trecho em que soldados japoneses ensinam animais nativos a falarem, em uma clara desumanização dos povos de outras regiões.

Durante os anos 60 Osamu Tezuka, um produtor de mangas e animador, utilizou de técnicas de simplificação de animação, como a redução do número de frames e outras das acima mencionadas. Um dos seus sucessos foi Astro Boy, uma série de

animação televisiva exibida originalmente entre 1963 a 1966.

No sentido inverso dos animes simplificados, floresceu no Japão produções realizadas com um altíssimo nível de cuidado e qualidade gráfica. São uma verdadeira paixão nacional, que leva milhões de pessoas aos cinemas para assistirem aos filmes de animação.

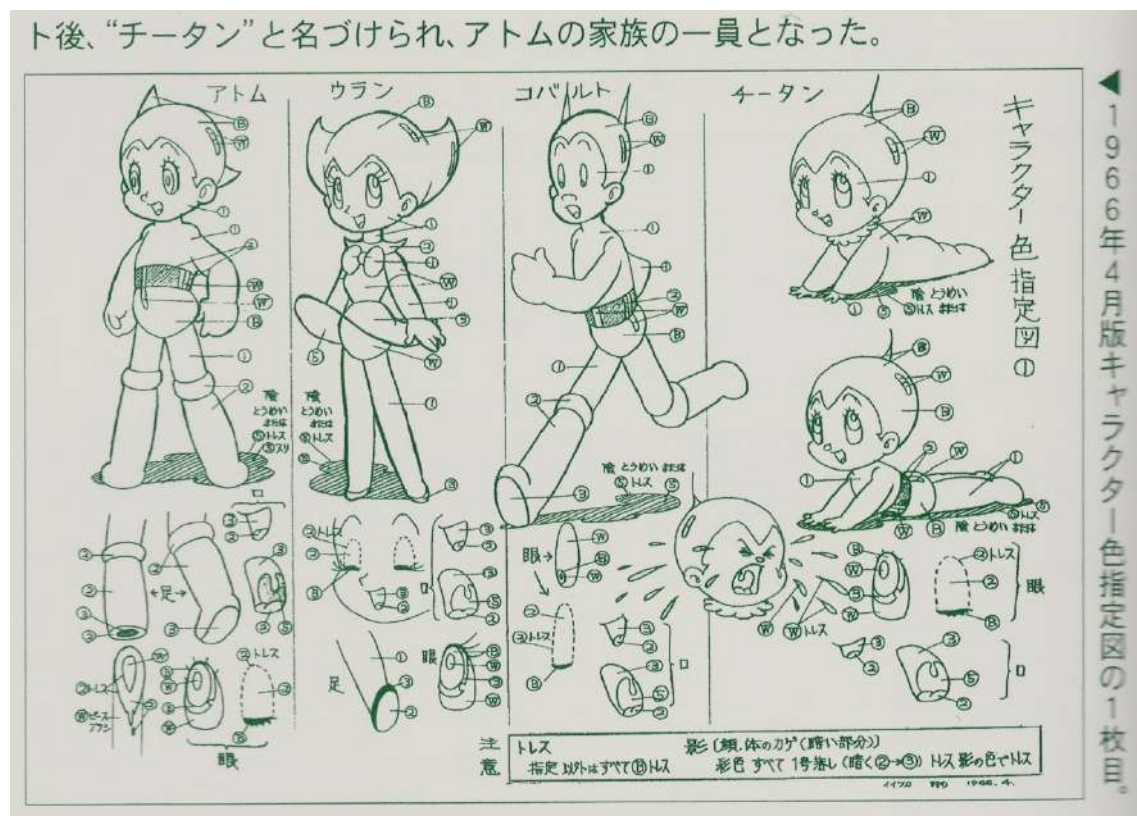


Imagem 1.3: Referência de cores para a produção do anime de 1963 (Disponível em: <<https://astroboyart.tumblr.com/post/183876937215/color-key-for-atom-uran-cobalt-and-chi-tan-from>> acesso em 29 de maio de 2021.

Dentro da animação um estúdio se destaca, o Ghibli, responsável pelas produções que são analisadas neste trabalho e que tem em seus quadros o renomado

diretor Hayao Miyazaki. Fundado no ano de 1985, grande parte dos filmes mais consagrados tanto pelo público quanto pela crítica são produzidos pelo estúdio. No Japão a animação não está restrita ao público infantil como é comum de ocorrer no ocidente. As produções abordam temas complexos e que muitas vezes poderiam ser considerados inapropriados para o público infantil em outros países. No entanto, no Japão, boa parte dos longas de animações são vistos por todos os públicos e são especialmente populares entre os adultos.

Dentre os muitos filmes do *Studio Ghibli* destacam-se “O Túmulo dos Vagalumes” (Hotaru no Haka) de 1988, uma história retratando os horrores do período da Segunda Guerra Mundial pela perspectiva de crianças e adolescentes; O Meu Vizinho Totoro (Tonari no Totoro) de 1988, um filme que retrata o lado rural do Japão do pós-guerra; “Memórias de Ontem” (Omoide Poro Poro) de 1991; Princesa Monoke (Monoke Hime) de 1997; “Meus Vizinhos Yamada” (Hōhokekyo Tonari no Yamada-kun) de 1999; “A Viagem de Chihiro” (Sen to Chihiro no Kamikakushi) de 2001; Ponyo (Gake no Ue no Ponyo) de 2008; “A princesa Kaguya” (Kaguya-hime no Monogatari) de 2013, baseado em história folclórica japonesa; e o mais recente “Āya to Majo” de 2020, que inaugura uma forma de produção até então rejeitada pelo estúdio, a animação computadorizada.



Imagem 1.4: Cena do filme “A princesa Kaguya”, um filme inspirado na história folclórica “O conto do Cortador de Bambu”, que exalta a liberdade de sua personagem principal (1h13m46s).

A cinematografia japonesa tem sido prolífica e produzido filmes sobre os mais diversos temas. No entanto, nota-se que há uma recorrência nos longas-metragens do conflito entre os valores tradicionais e a modernização japonesa, que é vista como responsável pelo seu esfacelamento. Da mesma forma, a animação do país trabalha com conflitos semelhantes, como podemos observar nos filmes que passamos a analisar a seguir.

IV - A Viagem de Chihiro – Um embate entre modos de vida

A Viagem de Chihiro (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*) é um filme de 2001, escrito e dirigido por Hayao Miyazaki e produzido pelo *Studio Ghibli*. Narra a trajetória de uma menina de dez anos que se vê aprisionada em um mundo fantástico,

tendo que lutar para se libertar.

A animação possui elementos visuais ricos em detalhes, com grande complexidade. Seus planos de fundo são repletos de elementos diversos, e o espaço construído é feito com atenção meticulosa.

O filme *A Viagem de Chihiro*, do ano de 2001, inicia com uma mudança. A protagonista, uma menina de 10 anos, chamada Chihiro, está mudando de uma cidade grande para uma localidade no interior do Japão. Ela demonstra descontentamento, pois a mudança se deu em razão de necessidade de trabalho de seu pai e indica que preferia permanecer no local em que estava.

Durante essa mudança, mostrada logo no início do filme os pais de Chihiro assim comentam: “Aqui é mesmo o fim do mundo, acho que terei que fazer compras em outra cidade”. Tal frase demonstra o estranhamento não apenas da protagonista, mas também dos pais que estão acostumados com a vida da cidade. De tal forma, logo no início o filme já indica que um conflito central na história será a inadaptação a um novo espaço e um embate de valores que cada um carrega.

Na mudança feita em um automóvel, Chihiro ocupa o banco traseiro, com diversas sacolas, enquanto o pai dirige o veículo e a mãe ocupa o assento de passageiro. Durante o trajeto eles se perdem e acabam adentrando uma estrada de terra cercada por uma densa floresta. Chihiro nota que há relicários em formas de pequenas casinhas na borda da estrada e pergunta aos seus pais o que era aquilo. Sua mãe responde brevemente que se trata de uma forma de expressão religiosa, indicando não dar muita atenção para aquilo.

Podemos observar nesse momento que os protagonistas vivem plenamente na concepção moderna capitalista, uma que já há muito abandonou o encantamento do mundo. Daí podemos dizer que a natureza não é algo dado, mas sim

algo que é criado em sua relação com o ser humano. No entanto, a natureza é habitualmente vista como o oposto, justamente o que não poderia ser produzido. É uma concepção que define a natureza como a antítese da atividade produtiva humana.

É interessante notar que no Japão a religião se expressa de forma sincrética nas duas formas dominantes: o Xintoísmo e o Budismo. Ambos tem como centralidade culto à natureza, aos antepassados e a contemplação meditativa. São formas religiosas que não separam o ser humano da natureza e possuem forma intensamente holística. Essa visão está profundamente permeada na cultura japonesa e tem sido fonte de um conflito histórico desde o início da modernização do país, momento em que valores distintos buscam ser implementados na sociedade.

Podemos dizer que nesse momento o filme já delineou o seu conflito fundamental. De um lado uma visão de mundo da modernidade capitalista e de outro as formas tradicionais japonesas, de uma visão holística de natureza.

Após dirigirem pela estrada de terra chegam a um grande muro vermelho, com apenas uma passagem estreita em que só pedestres passam. Os pais de Chihhiro decidem explorar o local, mas a menina se mostra assustada e relutante. Por fim, eles acabam entrando no local e ao adentrarem se deparam com um local com diversos prédios coloridos e aparentemente abandonados. Chihhiro pergunta ao seu pai o que era aquilo e ele explica que tudo indica ser um parque de diversões abandonado.



Imagem 1: Cena do filme a Viagem de Chihiro, com a representação de uma rocha xintoísta e o portal de entrada para o mundo em que o filme se desenvolverá (3m15s).

O parque de diversões pode representar a faceta decadente da modernidade. “É um parque temático abandonado, estão vendo? Construíram muitos no começo do anos 90, mas acabaram falindo com a crise. Este deve ser um deles” diz o pai de Chihiro. Pode representar que os valores da modernidade capitalista buscaram adentrar naquele local, mas não tiveram sucesso e acabaram se retirando.

É possível traçar um paralelo com o avanço da financeirização e do movimento dos capitais altamente voláteis, como o que se mostrou particularmente intenso no Japão. Notamos que o parque de diversões segue a estrutura tão comum de um grande empreendimento capitalista, utilizando-se dos atrativos como forma de canalizar as pessoas para o consumo, bem como encerramento abrupto de atividades quando deixa de oferecer a lucratividade esperada.

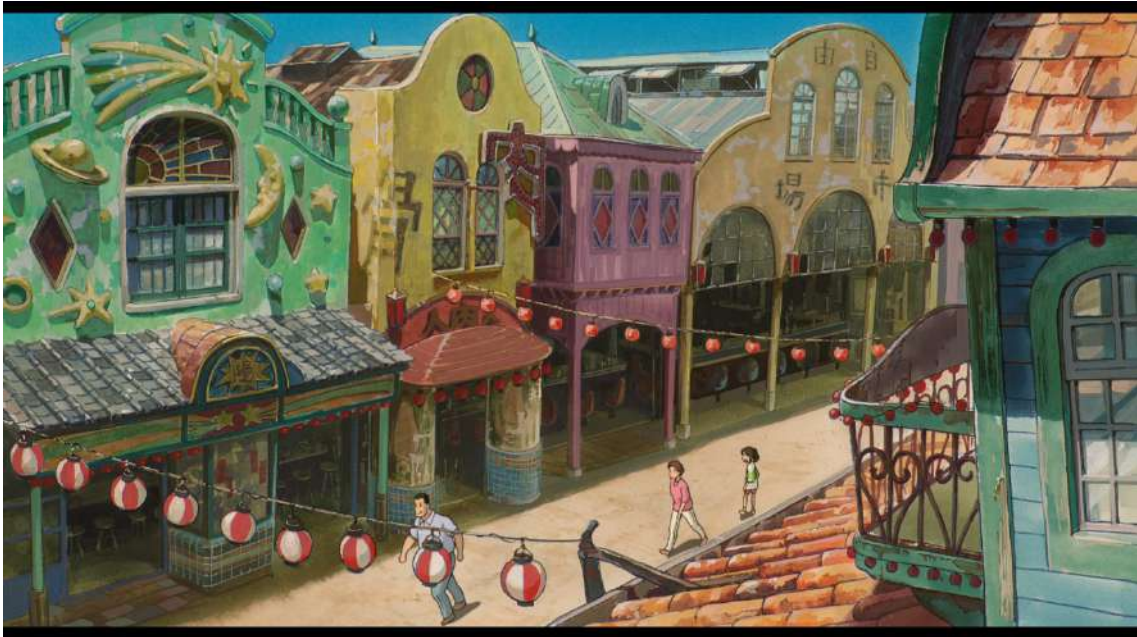


Imagem 2: O parque temático com sua “main street”, cujo foco central é o consumo (8m6s).

Ao caminhar pelo local encontram um local repleto de alimentos prontos para serem consumidos. Chihiro estranha aquela situação, mas os pais dela não hesitam e se sentam e começam a comer sem qualquer preocupação de que isso possa causar problemas.



Imagem 3: Cena de A Viagem de Chihiro em que os pais da protagonista comem em um aparente buffet de coma o quanto puder (8m18s).

Os pais de Chihiro apenas sabiam relacionar com a realidade capitalista, assim, quando chegam em um local desconhecido, no qual comida estão expostas, passam imediatamente a se alimentar. Chihiro, não sente que aquilo possa estar correto, a comida parece ter uma sacralidade, além de que não concorda com a noção de que devemos comer sem qualquer moderação, dissociando o alimento de sua produção. Chihiro alerta seus pais que aquilo pode ser perigoso, mas eles prosseguem comendo, afirmando que podem pagar pelo alimento depois com cartão de crédito.

Quase de forma profética, Chihiro estava correta, e os alimentos que estavam expostos não podiam ser consumidos, pois pertenciam a bruxa que comanda o local, Yubaba. Como forma de punição por se alimentar dessa comida seus pais são transformados em porcos e perdem a sua identidade.



Imagem 4: Cena de A Viagem de Chihiro em que os pais da protagonista são transformados em porcos ao não controlarem seus impulsos (12m30s).

Notamos aqui uma clara crítica do filme à concepção ocidental de alimentação, que dissocia a sacralidade dos alimentos. Na concepção oriental, especialmente do Japão Budista antes de se alimentar há que se agradecer. Itadakimasu (いただきます) é uma expressão dita antes das refeições. Como a tradução literal de “itadaku” é “receber humildemente”, o termo pode ser entendido como um agradecimento por receber a comida. Por outro lado a concepção ocidental dispensa tais ações.

Associada aos princípios budistas, sobre respeitar todos os seres vivos, ambas as expressões referem-se a uma forma de agradecer aos animais e às plantas que se sacrificaram para que você pudesse receber a refeição. O agradecimento também inclui todos aqueles que desempenharam uma função para que a comida chegasse à sua mesa, incluindo agricultores, produtores, pescadores e aqueles que prepararam a comida. Nesse sentido a própria história da humanidade pode ser vista como uma de separação do ser humano em relação à natureza. Nas explicações mitológicas não há uma cisão clara entre os humanos e os deuses, assim como ser humano e natureza não aparecem como separados, mas sim em constante contato e retroalimentação.

Tudo começou, no entanto, a mudar por volta do século VIII a.C., quando se iniciou aquilo que Karl Jaspers denominou o período axial da História. Foi realmente o eixo a separar toda a evolução da humanidade em duas etapas. Entre 600 e 480 a.C. coexistiram, sem se comunicarem entre si, alguns dos maiores doutrinadores de todos os tempos: Zaratustra na Pérsia, Buda na Índia, Lao-Tsé e Confúcio na China, Pitágoras na Grécia e o Dêutero-Isaías em Israel. Todos eles, cada um a seu modo, foram autores de visões do mundo, a partir das quais estabeleceu-se a grande linha divisória histórica: as explicações mitológicas anteriores são abandonadas e o curso posterior da

História passa a constituir um longo desdobramento das ideias e princípios expostos durante esse período. (COMPARATO, 2017, p. 37).

Não é por acaso os pais de Chihiro ficam presos nesse ciclo capitalista do parque de diversões do consumo, aprisionados em seus valores acabam transformados em porcos, condenados a se alimentar constantemente para satisfazer o interesse do próprio sistema. Chihiro, por outro lado, demonstra não aceitar tais valores e, portanto, não é transformada em porco. Em diversos momentos do filme a protagonista demonstrará a sua virtude de restar fiel aos seus princípios.

Ao adentrar no mundo imaginário, o filme trabalha com a simbologia mitológica. Um rio que antes era seco, subitamente se torna um caudaloso rio com largura se estendendo até o horizonte. Campbell trata da metáfora da água como o mergulho no inconsciente:

É uma descida às trevas. Psicologicamente, a baleia representa o poder de vida contido no inconsciente. Metaforicamente, a água é o inconsciente, e a criatura na água é a vida ou energia do inconsciente, que dominou a personalidade consciente e precisa ser desempossada, superada e controlada. No primeiro estágio dessa espécie de aventura, o herói abandona o ambiente familiar, sobre o qual tem algum controle, e chega a um limiar, a margem de um lago, ou do mar, digamos, onde um monstro do abismo vem ao seu encontro. Aí há duas possibilidades. Numa história do tipo daquela de Jonas, o herói é engolido e levado ao abismo, para depois ressuscitar; é uma variante do tema da morte e ressurreição. A personalidade consciente entra em contato com uma carga de energia inconsciente que ela não

é capaz de controlar, precisando então passar por toda uma série de provações e revelações de uma jornada de terror no mar noturno, enquanto aprende a lidar com esse poder sombrio, para finalmente emergir, rumo a uma nova vida. Outra possibilidade é o herói, ao defrontar-se com o poder das trevas, vencê-lo e matá-lo, como Siegfried e São Jorge fizeram quando enfrentaram o dragão. Mas, como Siegfried aprendeu, é preciso provar o sangue do dragão para incorporar alguma coisa do seu poder. Quando matou o dragão e provou do seu sangue, Siegfried ouviu a música da natureza. Ele transcendeu sua humanidade e uniu-se novamente aos poderes da natureza, que são os poderes da vida, dos quais somos afastados por nossas mentes (CAMPBELL, 1990, p. 160).

O primeiro contato do mundo do trabalho por Chihiro é com Kamaji, que se define como um escravo. Ao mesmo tempo também é capataz de pequenos seres feitos de fuligem que alimentam a caldeira central da casa de banho. São seres também escravizados que tem a sua existência dominada pelo trabalho.

Demonstrando a violência da relação existente no local, logo que Chihiro chega observa Kamaji gritando com os seres de fuligem: “Seus nanicos! Mais trabalho!”. Sabendo que a existência na casa de banho somente seria possível se mediada pelo trabalho Chihiro pede um trabalho à Kamaji, dizendo: “Por favor, me deixe trabalhar aqui!” ao que ele responde “Quê? Já tenho mão-de-obra suficiente!”.



Imagem 5: Com muitas mãos representa o acúmulo de funções feito em uma única pessoa (25m57s).

Para Moreira (2016, p. 29) a técnica é princípio formador de sociedades, pois medeia a relação homem e natureza no tempo. Para ele, é impossível compreender uma sociedade sem considerar o papel da técnica na relação que os homens estabelecem entre si e com a natureza, vez que a relação homem-natureza é estabelecida pelos seres humanos entre eles, levada para dentro da relação com a natureza.

É assim nas sociedades comunitárias, do presente e do passado. E assim também é nas sociedades capitalistas modernas. Daí que tendo na sociedade capitalista um significado societário comparado ao poder estruturante das instituições, desde o seu nascimento, no âmbito da manufatura (a forma histórica de indústria que faz a passagem do artesanato para a fábrica), a técnica é o instrumento por meio do qual se cria e se disciplina a forma moderna de sociabilidade, a relação técnica modelando a relação societária desde a base” (...) É precisamente como relação de sociabilidade que desde a manufatura a técnica aparece no mundo da produção e do trabalho, emergindo como

o conjunto de regras e normas que, pelo viés funcional do artefato, disciplina e estrutura o cotidiano de vida do mundo da indústria, cujo ponto de partida e embasamento é a padronização cronológica e comportamental do processo do trabalho. O padrão de máquinas, ferramentas acopladas ao gerenciamento de uma máquina motor posta ao centro, forjando um sistema de maquinismo que ordena e subordina tecnicamente o trabalho no mundo da fábrica e torna o homem peça menor de uma grande engrenagem, é a forma de sociabilidade com que a fábrica se organiza e generaliza para além do industrial, indo organizar o todo da sociedade a partir do espaço e tempo da cidade. (MOREIRA, 2016, p. 29 e 32).

O exército de reserva dos seres de fuligem e a própria existência ser definida pelo trabalho fica muito clara por meio dos diálogos. Em um momento em que Chihiro tenta ajudar um ser de fuligem que estava no limite de sua capacidade física, ouve de Kamaji: “E você, saia daqui. Não pode tomar o trabalho dos outros”. Ele continua: “Se não trabalharem, o feitiço passa e eles voltam a ser reles fuligem. Não há trabalho para você aqui. Procure noutro lugar”.

Muito embora Chihiro não sofra o mesmo destino de seus pais, não consegue fugir da realidade de exploração capitalista. Assim, vai vivenciar o mundo do trabalho, ao que tudo indica em uma condição análoga de escravo, na casa de banho. Portanto, para sobreviver Chihiro terá de se submeter a bruxa Yubaba, que explora comercialmente a casa de banhos.

Nota-se pela construção imagética do filme que Yubaba é uma pessoa muito rica e que acumula muitos bens materiais, conforme imagem 6. Ao mesmo tempo ocupa-se intensamente da administração monetária do local, contando moedas e fazendo

balanços financeiros, conforme imagem 7.



Imagem 6: Ao ser contratada Chihiro se vê diante dos luxuosos aposentos de Yubaba (35m11s).



Imagem 7: Yubaba é apresentada com as características de uma capitalista, em uma mesa conta moedas, fazendo a contabilidade dos ganhos de sua empresa (36m29s).

Junichiro Tanizaki no livro “O elogio da Sombra” trabalha de forma

interessante com a forma como vê o desenvolvimento japonês. Associa o Japão antigo à sombra, enquanto o Japão moderno é associado à luz. A sombra parece comportar matizes, entretons, tonalidades e nuances; já a luz plena elimina o espaço do mistério. De tal forma o Japão antigo era um que tinha o espaço para o sagrado, um espaço dividido entre luz e sombra, em que dois opostos podem conviver, assim como a natureza e o ser humano.

Podemos notar aspectos contraditórios na bruxa Yubaba, que assume predominantemente valores modernos capitalistas, ao mesmo tempo que seu estabelecimento, uma casa de banho, ao estilo de um tradicional onsen¹ japonês, se sustenta com base nos valores tradicionais. A apropriação dos recursos naturais, como ocorre com a privatização de um recurso natural como uma água termal, segue o enredo descrito por Polanyi em “A Grande Transformação”.

A personagem principal, Chihiro, vivencia relações de trabalho de exploração, em uma relação análoga à condição de escravo. Nesta relação, perde inclusive seus direitos de personalidade, tendo mesmo o seu nome roubado. A construção imagética do filme mostra que as relações são mediadas por uma lógica capitalista de extrema exploração do trabalho humano.

Ao ser contratada tem seu nome capturado por sua empregadora, Yubaba. A relação de trabalho existente apresenta elementos de escravização ou análoga à condição de escravo, pois, muito embora Chihiro praticamente implore para conseguir trabalhar no local, somente o faz pois sua própria existência depende disso. Ao iniciar seu trabalho no local tem todos os seus direitos retirados, inclusive o mais básico direito humano, o direito ao próprio nome.

Sobre o nome, o próprio diretor se manifestou, afirmando a sua

1 Um onsen consiste em uma “fonte de água termal”. É um banho termal natural e, graças à sua abundante atividade vulcânica, o Japão tem muitos deles.

importância na narrativa:

A word has power. In the world into which Chihiro has wandered, to say a word out of one's mouth has a grave importance. At Yuya [the bath house] ... if Chihiro says one word like "No" or "I wanna go home," the witch would quickly throw Chihiro out. She would have no choice but to keep aimlessly wandering until she vanishes, or is changed into a chicken to keep laying eggs until she is eaten. In turn, if Chihiro says "I will work here," even the witch cannot ignore her. Today, words are considered very lightly, as something like bubbles.... It is still true that a word has power. It's just that the world is filled with empty and powerless words. The act of depriving a person of one's name is not just changing how one person calls the other. It is a way to rule the other (person) completely. Sen becomes horrified when she realizes that she is losing the memory of her name, Chihiro (Miyazaki, 2001, *apud* CAVALLARO, 2015, p. 136).

Yubaba, a empregadora, apresenta um documento pronto para Chihiro dizendo: "É seu contrato de trabalho. Assine seu nome e poderá trabalhar. Mas se ouvir mais um pio, te transformarei numa leitoa". Chihiro responde "É aqui que devo assinar meu nome?" e Yubaba responde "Isso! Deixa de moleza, e escreva logo! Não acredito que fiz uma coisa dessas...dar emprego a alguém que bate na minha porta! Acho que já não sou a mesma! Já terminou?". O filme deixa claro que Yubaba tem a possibilidade de determinar todas as condições de trabalho em uma relação completamente desigual entre empregado e empregador.

Em seguida temos um diálogo emblemático da forma como essa relação de trabalho se daria: "Então seu nome é Chihiro?" diz Yubaba; Chihiro então responde

“Sim, senhora”; ao que temos a resposta “Mas que nome...De agora em diante seu nome é Sen. Entendeu? Se entendeu, responda, Sen!”.

A legislação brasileiro, no Código Penal, traz como elementos que caracterizam o trabalho análogo ao de escravo a existência de: condições degradantes de trabalho, caracterizada como incompatíveis com a dignidade humana e pela violação de direitos fundamentais coloquem em risco a saúde e a vida do trabalhador; jornada exaustiva, que submete a pessoa a esforço excessivo ou sobrecarga de trabalho que acarreta a danos à sua saúde ou risco de vida; trabalho forçado, incluindo manter a pessoa no serviço através de fraudes, isolamento geográfico, ameaças e violências físicas e psicológicas; e servidão por dívida.

Como basta um dos elementos para caracterizar a condição análoga a de escravo, podemos observar que as relações no local se enquadram no tipo legal previsto, pois Chihiro tem o seu direito ao nome retirado, o que caracteriza uma condição incompatível com a dignidade humana e ao mesmo tempo há ameaças para ela se submeter ao trabalho, pois se não aceitar a condição sua própria vida estaria ameaçada.

Em um outro momento Chihiro dialoga com Haku, um menino que também está submetido à condição análoga de escravo. Eles constatam a sua condição no momento em que Chihiro percebe que não lembra mais o próprio nome: “Chihiro... Quem é Chihiro? É meu nome, não é!” indaga a menina. Ao que Haku responde: “É assim que Yubaba nos controla, roubando nossos nomes. Aqui, lembre-se de que você é Sen, e esconda bem o seu nome verdadeiro”. Então ela afirma: “Já estava quase me esquecendo...Quase me tornando Sen!”. Isso demonstra de alguma forma como aquela condição fez com que ela de fato perdesse a própria identidade e também a consciência disso.

Haku conclui: “Sem o seu nome, nunca achará o caminho de volta para

casa”. Tal frase mostra que enquanto ela permanecer inconsciente de sua própria condição não conseguirá sequer lutar contra ela.

As imagens apresentadas a seguir mostram como é fácil de traçar um paralelo com os dormitórios de trabalhadores em situação extremamente precária. Na imagem 8 temos cena do filme a Viagem de Chihiro, enquanto a imagem 9 retrata dormitório real em que trabalhadores foram encontrados em situações de extrema vulnerabilidade. A imagem 10, por sua vez, mostra dormitórios em que migrantes se encontram, buscando fugir de uma situação de pobreza indo para países capitalistas centrais.



Imagem 8: os aposentos dos trabalhadores (44m21s)



Imagem 9: Um *sweatshop* em que trabalhadores que produziam o *Ipod* dormiam (DailyMail, Revealed: Inside the Chinese suicide sweatshop where workers toil in 34-hour shifts to make your iPod, 11 June 2010).



Imagem 10: dormitório entre a Bósnia e Herzegovina e a Croácia de migrantes que buscam chegar na "terra prometida" da Europa Ocidental (Charlotte Boitiaux. 2018/07/05. 'There's nowhere worse than here': In northern Bosnia, migrants live in terrible conditions. Disponível em:<<https://www.infomigrants.net/>>).

As relações de trabalho são mostradas no filme como de desumanização e de perda de identidade. A perda inclusive do nome é o sinal mais cabal de uma relação de total da perda dos direitos mais fundamentais de humanidade. Ao chegar na casa de banhos Chihiro é hostilizada e apresentada ao mundo da competitividade. Aos poucos, no entanto, percebe que pode encontrar auxílio em uma relação de cooperação com colegas de trabalho, o que subverte a lógica do próprio local.

As bases teóricas do individualismo competitivo podem ser encontradas na Riqueza das Nações de Adam Smith. No Capítulo X do Livro I, destaca que a remuneração há que sempre ser distinta de acordo com a qualidade do trabalho ou a importância do capital empregado. Sustenta que se estabeleça a competitividade e concorrência entre os trabalhadores, com objetivo de aumentar os resultados

econômicos.

A partir desse princípio de base, Adam Smith vai muito além, e propõe se estabeleça análoga competição em outras atividades humanas, estranhas à vida econômica.



Imagem 12: Chihiro mostra-se ineficiente em seu trabalho, o que, em um ambiente competitivo, é duramente censurado por seus colegas de trabalho (52min25s).

Em determinado momento do filme, Chihiro mostra-se fiel aos seus princípios e objetivo último que é de estar perto daqueles que ama. Assim, acaba por recusar o ouro oferecido pelo “espírito sem rosto”, que pode ser entendido como uma recusa ao mundo do consumo e ao próprio capitalismo. Ela afirma: “não quero, não preciso” (1h15min51s). Isso imediatamente faz o espírito tornar-se contrariado, algo que pode ser comparado aos momentos da história em que o ciclo incessante de consumo é interrompido. É o que ocorre após o 11 de setembro de 2001 com o ataque ao World Trade Center – o próprio nome do edifício não deixa de ser sugestivo - momento em que o presidente George Bush em suas primeiras declarações pediu para que a

população não tivesse medo de ir às compras. Da mesma forma Trump e Bolsonaro durante a epidemia do Coronavírus em 2020, não hesitaram em priorizar o consumo, mesmo diante da ameaça de contágio. Assim afirmaram, a economia não pode parar, de fato tinham uma clara percepção da centralidade que o capitalismo colocou na busca incessante do crescimento econômico.



Imagem 13: Chihiro recusa o ouro oferecido pelo “espírito sem rosto” (1h15min45s).

Podemos também notar que Chihiro acaba por seguir princípios budistas, pois age conforme os ensinamentos de Buda, que sustentou que sofrimento está sempre presente no dia a dia da vida e é causado por desejar coisas. A liberdade do desejo leva ao fim do sofrimento e da realização de paz perfeita, ou nirvana. Da mesma forma está de acordo com os princípios do xintoísmo, que atribui espírito e divindade à natureza e aos ancestrais. A recusa de participar do banquete de alimentos não tem sentido para Chihiro, pois para ela os alimentos têm uma força espiritual e devem ser respeitados.

A virtude de Chihiro, portanto, é a de compreender que não é possível fazer parte do “banquete” sem se corromper. Por tal motivo a sua recusa em comer ou aceitar o dinheiro oferecido pelo “espírito sem rosto”. Podemos dizer que ele representa a faceta tentadora do capitalismo de consumo, que exalta as pessoas constantemente a consumirem. Chihiro não cai nessa armadilha, o que acaba por enfurecer o “espírito sem rosto”, que passa a perseguir a menina (imagem 14), justamente por ela não se conformar com a regra, da mesma forma que fizeram os outros. Interessantemente, a permanente recusa de Chihiro vai lentamente o enfraquecendo, até um momento que deixa de apresentar qualquer perigo.



Imagem 14: Em a Viagem de Chihiro as relações mediadas pelo capital sem do controle, quando um espírito que é capaz de produzir ouro passa a frequentar o local. Em troca da moeda tudo o que há no local é oferecido ao espírito, que cresce de forma irrefreada (1h36m).

Na sociedade capitalista, diante da crise, recebemos mensagens contraditórias. O próprio ambiente de consumo é propício para que as mensagens sejam aceitas sem qualquer questionamento. Isso mostra-se muito evidente na sociedade da

informação, em que a imersão e o bombardeamento constante de dados dificulta sobremaneira a reflexão crítica. É o que observa Stengers:

(...) “mensagens abertamente contraditórias: “Consumam, o crescimento depende disso”, mas “Pensem em sua pegada ecológica”; “Saibam que nosso modo de vida vai ter que mudar”, mas “Não se esqueçam que estamos engajados em uma competição, e nossa prosperidade depende dela”” (STENGERS, 2015, p. 19).

(...)

O modo de transcendência do capitalismo não é implacável, apenas radicalmente irresponsável, incapaz de responder por seja lá o que for. E ele não tem nada a ver com o “materialismo” com o qual as pessoas de fé o associam. Em contraste com Gaia, ele deveria é ser associado com um poder de tipo “espiritual” (maléfico), um poder que captura, segmenta e redefine a seu serviço dimensões cada vez mais numerosas do que constitui nossa realidade, nossas vidas e nossas práticas” (STENGERS, 2015, p. 36).

É nesse sentido que Stengers ressalta não ser possível conciliar os interesses diversos do capitalismo, não sendo possível que ele se apresente como “melhor amigo da Terra”, como “verde” e preocupado com a preservação e com sustentabilidade. Seria cometer o mesmo erro que o sapo da fábula, que aceita carregar um escorpião em suas costas para que ele atravessasse um rio.

Se ele o aferroasse, não se afogariam os dois?, o escorpião argumenta. Ele o aferroa, no entanto, e bem no meio das águas. Em seu último suspiro, o sapo pergunta: “Por quê?”. A que o escorpião, prestes a afundar, responde: “É da minha natureza, não posso evitar”. É da natureza do capitalismo explorar as oportunidades, ele não pode evitar. A lógica de funcionamento capitalista não pode evitar identificar a intrusão de Gaia com o aparecimento de um novo campo de oportunidades. Por conseguinte, não se toca de modo algum nas leis de bronze do “livre comércio”. Que são bem-vindas, em compensação, para as cotas de dióxido de carbono, que permitem doravante fecundas operações financeiras. Correlativamente, o acontecimento OGM traduz bem o que, do ponto de vista dessa lógica, é preciso evitar, o que nossos responsáveis estão encarregados de evitar e que deverá ser ainda mais evitado quando os efeitos da intrusão de Gaia se tornarem catastróficos: que a produção de capacidades coletivas se envolva em questões que afetam o futuro comum. E que se envolva, antes de tudo, na maneira como essas questões são formuladas, pois discutir soluções é dar a outros o poder de formular o problema a ser resolvido” (STENGERS, 2015, p. 37)..

Em a Viagem de Chihiro há uma representação muito clara entre a cisão entre modernidade e os outros modos de vida tradicional. Os pais de Chihiro vivenciam o modo ocidental de vida, dirigem um automóvel, consomem de forma alienada e romperam com as tradições do modo de vida japonês anterior à modernidade. Quando chegam a um local em que há uma estátua de pedra de tradição Xintoísta, afirmam que aquilo era um resquício da antiguidade, sem qualquer significado. Sabe-se, no entanto

que tais rochas partiam de uma tradição animista, que via divindade em todas as coisas da natureza, desde uma rocha, uma árvore ou mesmo um rio.

Os antigos mantinham sempre os olhos postos no passado, enxergando as gerações precedentes como envoltas numa aura mitológica, de heroísmo e sacralidade. Daí o apego propriamente religioso às tradições herdadas dos antepassados. “Quando um romano queria dizer que estimava muito alguma coisa”, lembrou Fustel de Coulanges, “ele dizia: para mim, isto é antigo. Os gregos usavam de expressão equivalente: *patrion estinemen*”.

Para os povos antigos, como salientou Heródoto, os costumes tradicionais sempre foram tidos como melhores que os de todos os outros povos. A regra geral era que a introdução de costumes estrangeiros devia ser considerada como um crime punível com a morte (COMPARATO, 2017, p. 35)

Nesse sentido, Comparato observa que o capitalismo pode ser encarado como uma civilização que é a primeira na história da humanidade que não está ligada a uma religião. No filme é possível observar esse contraste, já que temos um embate entre modernidade capitalista e os valores da tradição Xintoísta e Budista, ligado a uma concepção de mundo ligada com a natureza.

No que concerne, por exemplo, à mentalidade coletiva e ao sistema ético, o capitalismo é a primeira civilização da História não vinculada a religião alguma, aceitando em princípio todas elas, para transformá-las na prática. Ora, a religião foi o cerne de todas as civilizações antigas. No tocante à hierarquia social e às instituições de poder, o contraste com as civilizações do

passado é bem nítido, pois o poderio econômico capitalista sempre se exerceu de forma oculta ou disfarçada na esfera política. Finalmente, em relação à base geoeconômica, o capitalismo jamais se fixou definitivamente em região alguma, mas, bem ao contrário, expandiu-se a todo o planeta. Ele é a primeira civilização mundial da História (COMPARATO, 2017, p. 25).

O grande embate do filme é de um lado uma sociedade corrompida e a busca da heroína em recuperar a ordem perdida. De forma similar Campbell analisa algumas obras refletir quais as trajetórias comuns dos conflitos de seus protagonistas:

A humanidade não provém da máquina mas da terra. O que vejo em Star Wars é o mesmo problema que o Fausto nos coloca: Mefistófeles, o homem máquina, pode nos prover de todos os meios e está igualmente apto a determinar as finalidades da vida. Mas a peculiaridade de Fausto, que o qualifica para ser salvo, é que ele busca finalidades diferentes das da máquina. Ora, quando tira a máscara de seu pai, Luke Skywalker cancela o papel de máquina que o pai tinha desempenhado. O pai era o uniforme. Isso é poder, o papel do Estado.

MOYERS: Máquinas nos ajudam a perceber a ideia de que queremos um mundo feito à nossa imagem, queremos que ele seja o que pensamos que devia ser.

(...)

O fato de o poder do mal não estar identificado com nenhuma nação específica, nesta terra, significa que você tem aí um poder abstrato, que representa um princípio, não uma situação histórica específica. A história do filme tem a ver com uma

operação de princípios, não com esta nação contra aquela. As máscaras de monstros, usadas pelos atores de Guerra nas estrelas, representam a verdadeira força monstruosa, no mundo moderno. Quando a máscara de Darth Vader é retirada, você vê um rosto informe, de alguém que não se desenvolveu como indivíduo humano. O que se vê é uma espécie de fase indiferenciada, estranha e digna de pena.

MOYERS: Qual é o significado disso?

CAMPBELL: Darth Vader não desenvolveu a própria humanidade. É um robô. É um burocrata, vive não nos seus próprios termos, mas nos termos de um sistema imposto. Este é o perigo que hoje enfrentamos, como ameaça às nossas vidas. O sistema vai conseguir achatá-lo e negar a sua própria humanidade, ou você conseguirá utilizar se dele para atingir propósitos humanos? Como se relacionar com o sistema de modo a não o ficar servindo compulsivamente? Não adianta tentar mudá-lo em função das suas concepções ou das minhas. O momento histórico subjacente a ele é grandioso demais para que algo realmente significativo resulte desse tipo de ação. O que é preciso é aprender a viver no tempo que nos coube viver, como verdadeiros seres humanos. Isso é o que vale, e pode ser feito.

MOYERS: Como?

CAMPBELL: Mantendo se fiel aos seus próprios ideais, como Luke Skywalker, rejeitando as exigências impessoais com que o sistema o pressiona (CAMPBELL, 1990, p. 33/159).

Poderíamos ir além e dizer que Guerra nas Estrelas é um filme que apresenta um embate entre um sistema corrompido e um ideal, representado pelo herói do filme Luke Skywalker e sua busca de defender a união democrática que governava

anteriormente a galáxia. De uma forma mais explícita em “Tempos Modernos” o personagem “O Vagabundo” tenta sobreviver no mundo moderno/capitalista.

Outro filme com conflito similar é o japonês “Ikiru” (1952) de Akira Kurosawa que mostra seus personagens tentando sobreviver em um Japão em que há uma decadência da própria estrutura social, notadamente governamental do Japão pós-guerra. A perspectiva pode ser vista, no entanto, como oposta com a do filme “A viagem de Chihiro”, pois neste o conflito se resolve na reconciliação com a natureza e mesmo com a tradição budista, em uma crítica à modernidade, enquanto naquele temos uma promoção de uma visão mais ocidentalizada, com a narrativa de um indivíduo que busca uma realização pessoal.

O processo de acumulação do capital exige o constante aumento do consumo. Tal consumo é estimulado através do incentivo ao endividamento irresponsável através do crédito aos consumidores, combinado com a redução do preço das mercadorias e serviços. O custo do aumento da produção é uma externalidade às empresas, repassado à sociedade em geral, aos trabalhadores em relações de trabalho cada vez mais precárias e mesmo ao meio ambiente. Em contrapartida o mercado é inundado de artigos de baixíssima durabilidade, por meio do sacrifício constante da qualidade.



Imagem 15: Muito embora Chihiro tenha rejeitado o ouro oferecido, os outros não parecem ter o mesmo sentimento, correndo como vemos nos noticiários das “black fridays” norte-americanas (1h15m).



Imagem 16: (The Telegraph, Black Friday bonanza lifts retail sales to strongest in a decade, 18 Dec 2014).

A propaganda tem o papel primordial de guiar as pessoas para o consumo constante, portanto, uma campanha comercial bem-sucedida é aquela que justamente leva as pessoas a agirem como na imagem 16. Há uma crítica evidente no filme de todo esse processo, apresentado como um de loucura coletiva, conforme a imagem 15, em que todos agem sem qualquer reflexão sobre as consequências de seus atos. Temos, portanto, uma construção de valores na modernidade capitalista para que o consumo seja constante e irrefletido. Assim, Comparato (2017, p. 40) afirma que os empresários

capitalistas têm uma mensagem uníssona de desvalorização do tradicional, sustentando sempre a superioridade do novo em relação ao antigo. A propaganda comercial atua com essa finalidade, de constantemente fabricar a insatisfação material, para fomentar o consumo de novos produtos em substituição dos antigos, de tal forma a manter um perpétuo aumento de vendas.

A justificação teórica da mentalidade capitalista consiste em um longo empreendimento, que começou a ser dada na Europa, no curso do século XVIII, por Bernard Mandeville (1670-1733) e Adam Smith (1723-1790). Eles foram os primeiros a sustentar a tese muito cara ao espírito capitalista, de que a atividade econômica nada tem a ver com os preceitos éticos e as leis que regem os demais setores da vida social.

Portanto, o capitalismo rompe com tal estrutura ética baseada na regra de ouro. A solidariedade e o princípio ético do altruísmo passa a segundo plano a partir da era moderna, que inaugura a valorização como princípio ético o egoísmo. Passamos, portanto, a uma era em que a finalidade última da vida reside na satisfação material e a cidadania se resume a produzir ou consumir mercadorias, um esvaziamento imenso da vida como um todo. Existir e ter dignidade, nesse contexto, significa participar de alguma dessas atividades de produção ou consumo, do contrário os direitos mais básicos são negados ao ser humano. Muito embora os textos legais sejam prolíficos em reconhecer direitos, na prática estes só se concretizam nesses dois âmbitos.

Em a Viagem de Chihiro a mentalidade capitalista está expressada na figura de Yubaba. Esta personagem, além de ocupar-se de acumular ouro, vive em luxuoso aposento repleto de objetos de consumo conspícuo, no local ela guarda seu bem mais precioso: um enorme bebê que ela faz questão de mimar constantemente. Em uma

análise psicológica a figura do bebê pode ser identificada com o próprio ego da personagem. Ao ser representado como um bebê enorme que necessita constantemente ser bajulado, indica que a personagem é uma que sofre de um profundo egoísmo. Retomando o sentido etimológico da palavra temos ego somado a ismo, em outras palavras a tendência a suprir constantemente as necessidades do ego. Pode também ser conceituado como uma busca irrefreada de satisfazer os seus desejos e necessidades, enfim do próprio ego, tudo isso em detrimento de todos os outros. É a vontade do indivíduo se sobrepujando a qualquer interesse social.

Da mesma forma temos a figura do dragão mitológico, que em uma narrativa pode significar o embate psicológico ou externo que precisa ser superado:

Quando me empenho nessa jornada, indo lá embaixo para matar aqueles dragões, tenho de ir sozinho?

CAMPBELL: Se você tem alguém para ajudá-lo, isso também pode ser muito bom. Mas, em última instância, a proeza derradeira tem de ser praticada por você, só.

Psicologicamente, o dragão é o atrelamento de si ao seu próprio ego. Estamos aprisionados em nossa própria caverna de dragão. O objetivo do psiquiatra é desintegrar esse dragão, pulverizá-lo, para que você possa se expandir num campo maior de relacionamentos. O último dragão está dentro de você, é o seu ego, pressionando o.

MOYERS: Que é o meu ego?

CAMPBELL: O que você acha que quer, aquilo em que você deseja acreditar, o que você acha que pode enfrentar, o que você decide amar, aquilo a que você se julga ligado. Pode ser tudo muito pequeno, e nesse caso, seu ego manterá você lá

embaixo. E se você simplesmente fizer o que os seus vizinhos lhe disserem para fazer, o rebaixamento será maior. Seus vizinhos são, então, o seu dragão, tal como este se reflete a partir do seu próprio interior.

Nossos dragões, no Ocidente, representam a cobiça, mas o dragão chinês é diferente. Ele representa a vitalidade dos pântanos, e emerge batendo na barriga e rugindo, ameaçador. É uma espécie adorável de dragão, a que libera a generosidade das águas – uma grande, gloriosa dádiva. Mas o dragão das nossas histórias procura juntar, acumular coisas, todas as coisas, para si mesmo. Ele guarda essas coisas na caverna secreta: pilhas de ouro e, quem sabe, uma virgem raptada. Ele não sabe o que fazer nem com o ouro, nem com a virgem, por isso se limita a guardá-los. Existem pessoas assim, são os parasitas. Não há vida neles, nem doação. Eles apenas se grudam a você, se penduram em volta, e tentam sugar, de você, a vida de que necessitam. Jung teve uma paciente que o procurou porque se sentia só no mundo, no meio dos rochedos, e no desenho que fez, a pedido dele, para mostrar como se sentia, ela estava na praia de um mar lúgubre, presa entre os rochedos, da cintura para baixo. O vento soprava, seus cabelos balançavam; todo O ouro, toda a alegria de viver estava trancada, longe dela, nos rochedos. O desenho que ela fez em seguida, porém, acompanhava algo que ele lhe dissera. Um clarão de relâmpago atinge os rochedos e um disco dourado começa a se erguer dali. Não há mais ouro trancado dentro dos rochedos. Agora há pedaços de ouro na superfície. No curso das entrevistas seguintes, esses pedaços de ouro foram identificados. Eram os amigos dela. Ela não estava só. Ela tinha se trancado num quarto e numa vida pequenos, embora

tivesse amigos – mas só se inteirou disso após haver matado o seu dragão (CAMPBELL, 1990, p. 163-164).

O filme expressa um embate entre uma mentalidade egoísta, expressada na figura de Yubaba e de uma força contrária e libertadora, encarnada na figura de Chihiro e seus aliados. Ao tratar do ego é interessante notar que Zeniba (a irmã boa de Yubaba), por meio de um feitiço faz com o bebê de Yubaba seja transformado em um pequeno rato inofensivo, algo de uma dimensão simbólica importante (imagem 17 e 18).

Do ponto de vista psicológico o capitalismo pode ser visto como a expansão sem limites do ego. No mesmo sentido temos a história de Fausto:

A imagem mais utilizada para apoiar a insensatez da marcha progressista de Fausto é a artificialidade de seus projetos, em particular a ideia de uma “criação de terras” com diques e canais que “roubam” territórios do oceano, panaceia semelhante à dos valores fictícios criados pelos papéis pintados do primeiro ato. Ao que tudo indica, teríamos aqui, uma vez mais, a maldição de Prometeu, de tal sorte que o sonho de emancipação econômica da humanidade pelo progresso material trazido pelos megaprojetos de Fausto seria, em seu próprio enunciado, impossível e fadado ao fracasso. (BINSWANGER, 2011, p. 159).



Imagem 17: O enorme bebê de Yubaba representando o seu ego. A fotografia o coloca em um enquadramento para enfatizar a sua enorme dimensão simbólica (1h22m37s).



Imagem 18: Por meio de um feitiço o bebê de Yubaba é transformado em um minúsculo rato, algo que poderia ser explicado como uma forma de erradicar o egoísmo de personagem (1h23m11s)

No transcorrer da narrativa do filme, em um determinado momento a protagonista consegue escapar da relação laboral opressiva que vivenciava e vai ao

campo. Temos então delineado o embate de valores, os do urbano capitalista em que a vida é comandada pela bruxa má Yubaba. Enquanto no campo a vida é regida pela irmã dela, a bruxa boa, que vive em perfeita harmonia com a natureza. Ela recebe Chihiro com carinho e a alimenta com as coisas que ela mesmo produziu localmente. Com tais alimentos, mesmo um espírito maligno que acompanhava Chiriro perde a sua nocividade.



Imagem 19: A bruxa boa que vive em um modo de vida distinto do da cidade. Seus alimentos são puros e não possuem nocividade como os da cidade (1h49m56s).

A Viagem de Chihiro, de tal forma, estabelece uma distinção entre três espaços: (i) o do início do filme em que estamos no Japão contemporâneo aproximadamente no ano de 2001, data em que o filme foi lançado; (ii) o do parque de diversões, onde se situa a casa de banho em que Chihiro é forçada a trabalhar por Iubaba; (iii) e, por fim, o espaço de oposição, da bruxa boa, tratado como o de uma lógica alternativa.

O ambiente da bruxa boa Zeniba é um ambiente de consciência. Uma de suas poucas frases no filme é: “Nada do que acontece é esquecido, mesmo que não se lembre”. O que será que tal afirmação enigmática esconde? Interpretamos tal afirmação como a noção de que as coisas que acontecem ao longo do tempo deixam suas marcas nas estruturas, que permanecem. A geologia trabalha fundamentalmente com esse conceito, já que é um ramo que efetua a leitura do passado a partir dos resquícios deixados nos terrenos e rochas pelos eventos geológicos. O estudioso faz uma leitura dessas informações inscritas, como por exemplo, ao utilizar da datação pelo decaimento

do carbono 14. O “lembrar-se” é o tomar da consciência do que está inscrito, que pode ser acessado por aqueles que tem a consciência.

O papel da natureza e sua relação com os seres humanos é questão fundamental para o conhecimento em geral. Aristóteles e Platão já discutiam o tema, buscando estabelecer o que era virtude e o que violava as normas da natureza. Para ambos comércio e a mercancia eram atividades menos virtuosas, pois não estavam diretamente ligadas com a natureza, como a agricultura. Ou seja, para eles a virtude estava na proximidade com a natureza e no afastamento a corrupção. Platão chega a afirmar que as cidades marítimas, que cresciam por conta do comércio, eram centros de corrupção dos costumes. Já Aristóteles via no comércio uma contaminação moral, defendendo, inclusive, que a ágora deveria ser livre de qualquer atividade do tipo. Sustentava que as decisões tomadas na praça da ágora poderiam ser corrompidas, passando a não atender o interesse público, caso o comércio se instalasse. A visão de ambos os filósofos é a que podemos relacionar com a visão ética tradicional de mundo, uma compartilhada pelas religiões da tradição judaico-cristã e mesmo da tradição budista ou xintoísta. O capitalismo rompe com tal visão de mundo, criando sua base teórica própria e novas formas religiosas das denominações protestantes (COMPARATO, 2017, 36).

Nota-se que o filme tem presente claramente esse conflito, deixando claro que a vida camponesa é uma que resgata a dignidade dos indivíduos pois está em ligação direta com a natureza, estando, portanto, dissociada do modo capitalista de estruturar o mundo. A análise das imagens do filme permitem chegar a essa conclusão, já que em determinado momento temos um trem lotado, em clara alusão aos trens e metrô urbanos, o que é ilustrado como um espaço em que as pessoas são sombras, ou

seja, um ambiente em que as suas próprias existências são negadas. Conforme o trem avança, ele adentra pequenos vilarejos camponeses, momento em que as pessoas adquirem rostos e mesmo demonstram relações afetivas, bem como familiares.



Da esquerda para direita (1h39m50s): O trem que circula em uma planície alagada representando a entrada da protagonista no inconsciente (imagem 20); os trabalhadores que voltam para suas casas e famílias onde resgatam suas identidades (imagem 21); e a vista de uma casa isolada, uma forma de o filme mostrar que entramos em uma outra dimensão espacial (imagem 22)

Raymond Williams observa que a experiência inglesa de cisão entre campo e cidade é especialmente significativa, pois foi uma transformação que ocorreu

na Inglaterra muito cedo e em grau tão acentuado que, sob certos aspectos, não encontra paralelo. Nota que a Revolução Industrial transformou a cidade e o campo atacando intensamente o campesinato tradicional, forçando a transformação para uma população predominantemente urbana (WILLIAMS, 2000, p. 100).

Ailton Krenak (2020, *online*) observa que a cisão entre natureza e cultura está profundamente arraigada no pensamento ocidental ao notar que “todos os grandes mestres da pintura do ocidente deixaram algum rastro de natureza-morta atrás de si”. Para ele não foram capazes de perceber que “estavam renunciando um tempo em que a natureza ia se erguer, sair daquelas telas e invadir as nossas vidas na forma de vírus, na forma de afeto, no sentido de nos virar pelo avesso, de nos pôr em questão, e denunciar que não existe uma fronteira entre cultura e natureza, a não ser nas nossas mentalidades, convocando a uma mudança de mentalidade”. Conclui que a nociva divisão feita entre natureza e cultura deve ser desconstruída, para uma que permita que as pessoas vivam mais imersas na natureza e na própria experiência de ser como parte da natureza.



Imagem 23: Dentro do trem de subúrbio os personagens são representados como seres transparentes, acinzentados e sem diferenciação, uma forma de mostrar como a relação urbana nas sociedades modernas transforma as pessoas roubando a sua individualidade e pertencimento (1h38m45s).



Imagem 24: A arte retratando a pobreza dos retirantes como uma que desumaniza as pessoas e que as torna cinzas, sem uma vivacidade de cor (Retirantes de Cândido Portinari).

Podemos traçar um paralelo entre a imagética do filme a “Viagem de

Chihiro” (imagens 21 e 23) e a obra “Retirantes” de Cândido Portinari (Imagem 24). Em ambas há uma alusão a pobreza como uma que retira a dignidade das pessoas, algo que se representa pela própria perda da vivacidade das cores, prevalecendo tons em branco e preto. No filme as pessoas que viajam no trem são transparentes, expressando um esvaziamento da substância. O trajeto feito pelo trem é o de uma região urbana, em que prevalece a lógica da modernidade, para um local distante, que o filme indica como um que a lógica seria distinta.

Após a longa viagem de trem Chihiro chega ao seu destino, a morada da bruxa boa Zeniba. Podemos notar que a bruxa tem um amplo conhecimento e conexão com a natureza. Há em suas prateleiras diversos produtos vegetais frescos (imagem 25).



Imagem 25: A casa de Zeniba, ao contrário da de sua irmã, é de simplicidade e os poucos são os objetos de uso, não para uma decoração opulenta (1h48m16s).



Imagem 26: Ambiente principal de uma casa em Sant Josep de sa Talaia. (Fonte: Les Illes Balears. Arxiduc Luís Salvador. Edició SA NOSTRA)

Na casa de Zeniba temos o trabalho artesanal típico de um campesinato, algo que pode ser comparado com a imagem 26, que retrata um trabalho camponês. Ao mesmo tempo, quando vemos a mesa com os alimentos consumidos notamos a presença de bolo e biscoitos com aparência de caseiros. Podemos dizer que se trata de uma casa camponesa.

Na casa camponesa a distribuição do espaço corresponde às necessidades de seus habitantes. Isto é uma arquitetura funcional, sem superfluidades. Essas construções não foram feitas por profissionais. Conhecimento básico foi transmitido de geração em geração e na construção toda a vizinhança participava da casa. No interior havia uma espécie de compromisso recíproco: ajudar e retribuir o favor quando necessário. É caracterizada por sua dimensão humana. Ou seja, um espaço que se adapta

a todo momento para as necessidades familiares das pessoas que a habitam (REQUENA, 2004, p. 7).



Imagem 27: Zeniba utiliza uma roca para produzir seus próprios fios de costura (1h50m34s).

Podemos perceber que Zeniba possui diversos saberes que estão profundamente ligados com a natureza. Na imagem 27 podemos ver uma roca, que permite a produção de fios a partir dos materiais colhidos localmente. Ou seja, há um conhecimento que a conecta com a natureza, algo muito distinto da lógica da modernidade, em que a regra é a produção dissociada do contato com a natureza e fragmentada.

A relação capitalismo e natureza assume características peculiares que são sutilmente abordadas nas animações do *Studio Ghibli*. Ao tratar da relação do ser

humano com a natureza, podemos partir do ponto de vista convencional no ocidente que é o de os tratar como esferas distintas. Ou seja, uma coisa seria a realidade social e outra a natural. Tal posicionamento pode ser considerado enganoso e notamos que em “A Viagem de Chihiro” isso é questionado.

A forma de pensar cindida inclusive se expressa no próprio estudo da Geografia, com um ramo dedicado à Geografia Humana e outro à Geografia Física. A separação, no entanto, pode ser questionada ao se constatar que o ser humano, atualmente, nunca requisitou tanto da natureza e introduziu tantos de seus elementos no seu interior.

“Assim, podemos afirmar que ao longo dos tempos os elementos da natureza vêm se transformando em objetos geográficos. É esse o ponto que deve ser ressaltado: ao transformar um elemento natural em objeto geográfico, dando-lhe função, finalidade e sentido, o ser humano está transferindo a esse elemento conteúdo humano, está humanizando a natureza. Depois de se separar da natureza, o ser humano se reaproxima dela, porém transformando-a em coisa humana, em objeto geográfico” (OLIVA, 1999, p.104).

A modernidade mascara a realidade ao fazer parecer possível que um objeto seja produzido “do nada”, de forma totalmente dissociada da natureza. Evidentemente isso é impossível, toda produção surge de algum lugar do planeta e de forma indissociável do espaço natural. Assim como um vírus captura as células, a modernidade captura o espaço natural, submetendo-o ao seu código “genético” de valores. Viralmente, têm como grande característica a sua ampliação sobre o espaço, expandindo-se além de qualquer limite geográfico e buscando ocupar o mundo inteiro.

Notamos que o capitalismo operou uma nova espacialidade. Antes dele os povos se restringiam a um determinado espaço geoeconômico, em maior ou menor escala. A espacialidade capitalista, desde as suas origens, procurou romper com os limites geográficos, se expandindo além deles e ocupando o mundo inteiro.

Os camponeses estão representados no filme, como aqueles que não vivem sob o modo capitalista, sendo capazes de preservar seu modo de vida e ao mesmo tempo resistir aos valores que buscam desintegrar suas identidades. Não por acaso, a conclusão da jornada da heroína ocorre quando ela recupera a sua identidade e é capaz de relembrar seu nome, bem como identificar sua família (origens).

Os alimentos, no filme, são centrais para a sua compreensão e podem ser vistos como a conexão do ser humano com a terra e a natureza. Notamos que Chihiro, na qualidade de heroína, tem clara essa conexão, sendo capaz de valorizar a sua importância simbólica. Há duas categorias de personagens no filme: os que reconhecem no alimento algo que transcende a mera alimentação e os que não são capazes de perceber tal aspecto.



Imagem 28: Chihiro recebe um alimento que a nutre em todos os sentidos e chora ao comer o onigiri (bolinho de arroz) (49m58s).

Em determinado momento, quando Chihiro pensa que não terá forças para enfrentar os desafios que a cerca, ela se reestabelece comendo o tradicional onigiri (imagem 11). Esse momento no filme reforça o papel do alimento como uma ponte de resgate da identidade que ela estava prestes a perder por completo.



Imagem 29: Cena em A Viagem de Chihiro em uma fazenda adjacente ao local em que Chihiro é forçada a trabalhar, para liberar seus pais e sobreviver (50m30s).



Imagem 30: O buffet *self-service* (9m3s).

Os pais de Chihiro tem uma concepção sobre o alimento meramente de consumo e prazer. Tal noção, evidentemente, é alienada e está dissociada da capacidade de perceber que os alimentos têm uma origem que deve ser refletida.



Imagem 31: Kamaji (a direita) em seu posto de trabalho cercado das complexas infusões que envia aos banhos. Ao mesmo tempo Chihiro (a esquerda) se mostra assustada com esse ambiente de trabalho que

acabara de conhecer. (28m32s).

Ao tratar dos alimentos é interessante notar a figura do personagem Kamaji que aparenta ser alguém com um profundo conhecimento sobre essências e infusões (imagem 31), já que é o encarregado de enviá-las aos banhos termais de acordo com a necessidade de cada cliente. O conhecimento sobre alimentos, assim como o de essências de banho, também envolve um conhecimento profundamente sensorial, cada qual envolvendo um sentido, notadamente olfato e paladar. Ainda assim, Kamaji está inserido no espaço capitalista e quando necessita se alimentar faz de forma descuidada e correndo; inclusive comendo e trabalhando ao mesmo tempo (imagem 32).



Imagem 32: A alimentação de Kamaji é feita sem qualquer cuidado em razão de ele ter de trabalhar sem parar (29m22s).



Imagem 33: Chihiro recebe um alimento do espírito que ela liberou da poluição que o estava intoxicando (1h5m6s).

Diversos alimentos no filme apresentam poderes mágicos e transformacionais. Podemos destacar uma bolinha que Chihiro recebe de um espírito da natureza. Ela tem uma aparência nada atrativa, o que denota que não se trata de um alimento para satisfazer prazeres, mas sim um que nutre outras necessidades (imagem 33).

Já outros alimentos são altamente desejados, como iguarias, e tem um valor meramente de consumo e prazer. Podemos destacar um lagarto desidratado, que aparentemente por sua raridade é algo altamente desejado como alimento. Podemos

compará-lo com a trufa negra, que é apreciada por seu sabor, mas em grande parte valorizada pela sua raridade.



Imagem 33: Uma lagarto desidratado é tratado como uma iguaria no universo ficcional do filme (29h30s)

Em outro momento no filme o alimento é associado com o consumo inconsequente, algo que poderia se aproximar da definição daquilo que chamamos de luxúria. Podemos perceber tal percepção de alimentação nas imagens 34 e 35, em que vemos uma imensa quantidade de alimentos disposta para satisfazer desejos de consumo. O grande incentivador dessa forma de alimentação no filme é o “espírito sem rosto” que podemos associar com o aspecto do capitalismo que nos convida a todo tempo a consumir e desejar.



Imagem 34: Um banquete feito para servir o espírito sem rosto (31m13s)



Imagem 35: Em uma referência a sociedade de consumo, o ser sem rosto tem um apetite insaciável (1h11m21).

Enfim, podemos dizer que o filme apresenta diversas visões sobre a alimentação, que expressam concepções filosóficas mais profundas, inclusive sobre a relação do ser humano com a própria natureza. O conflito central do filme está na relação de opressão regida pela bruxa Yubaba, que escraviza as pessoas ao seu redor por

meio do artifício da perda da identidade e de qualquer forma consciência ampla. A protagonista consegue romper com tais laços opressivos, agindo para desestruturar o próprio sistema por meio de sua ação pautada por princípios diversos, como a solidariedade e a recusa ao consumo inconsciente.

V - Nausicaä do Vale do Vento – A natureza como catástrofe

Nausicaä Vale do Vento é um filme pós-apocalítico que se passa em um futuro em que os seres humanos destruíram intensamente os ecossistemas da Terra. Os humanos que sobreviveram tentam sobreviver em um mundo em ruínas e constantemente castigado por catástrofes. Na história somos apresentados a um vilarejo que somente consegue sobreviver pois não é atingido pelos ventos tóxicos que sopram de outras regiões. Uma senhora, profetiza que os problemas que eles enfrentam apenas serão resolvidos quando surgir alguém que seja capaz de reestabelecer a relação do ser humano com a natureza.

O filme apresenta um vilarejo composto por camponeses que se vem diante da crise ambiental. A contaminação do solo e do ar faz com que eles busquem o isolamento da própria natureza. A protagonista do filme não concorda com tal postura e se recusa a se afastar do meio ambiente, mesmo que ele apresente um perigo. Como heroína ela será capaz de mostrar aos outros habitantes que é possível estabelecer uma nova relação com a natureza.

O longa foi feito a partir de um mangá publicado em 1983, com o mesmo nome que a película. Há referência à Odisseia de Homero, especialmente na história da

princesa Nausícaa, o que faz um paralelo com “a jovem princesa Nausícaa depara com Ulisses nu e empastado de sal numa praia da paradisíaca ilha de Esquéria” (LOURENÇO, 2009, p. 9). No texto do mangá o ambiente é descrito como um de desastre ambiental. O ser humano havia sido abandonado até mesmo pela generosidade do mar. O oceano havia se tornado o local de descanso final para todas as substâncias venenosas espalhadas pela face do planeta.

Ao mesmo tempo o filme é inspirado no folclore japonês, na história “Tsutsumi Chūnagon Monogatari”, que pode ser traduzido como “A senhora que amava insetos” do período Heian² (794-1185).

O conto pode ser resumido da seguinte forma: existiu uma senhora que amava borboletas, que vivia em uma casa vizinha de um inspetor provincial. Ele tinha uma filha única, uma menina, cuja educação ele e sua esposa devotavam cuidados sem fim. Ela era uma garota distinta, que costumava indagar: "Por que as pessoas fazem tanto alarde sobre borboletas e nunca dão a mínima para as criaturas das quais as borboletas crescem? É a forma natural das coisas que é mais importante". Ela coletava todos os tipos de répteis e insetos, especialmente os que maioria das pessoas tinha medo de tocar, e os observava dia a dia para ver no que eles se transformariam, mantendo-os em vários tipos de caixinhas e gaiolas. Entre todas essas criaturas, sua favorita era a lagarta comum. Ela descobriu que outras meninas tinham medo desses animais de estimação e que seus únicos companheiros eram alguns meninos bastante rudes, que não

2 Algumas das primeiras poesias em chinês eram devotadas a temas budistas - o que era menos frequente na poesia japonesa. O budismo, em seus primórdios no Japão, era uma religião marcada pelo generoso patrocínio dos grandes templos da cidade de Nara. No Período Heian, particularmente como resultado das atividades de homens como Kūkai (774-835), o Budismo se tornou objeto de estudo de muitas das melhores mentes da época. O budismo ensinado da linha inaugurada por Kūkai era aristocrático e restrito àquelas pessoas que apreciavam demonstrar capacidade intelectual para compreender suas profundezas e gosto para apreciar suas manifestações estéticas. No final do período Heian, no entanto, maior atenção foi dada à divulgação dos ensinamentos budistas para todos do povo. É nesse contexto que surge obras como "Contos da coleção Uji", que foi pensado para comunicar em linguagem simples e atrativa algumas das doutrinas budistas. Foi assim que o budismo passou a ser encontrado em maior ou menor grau na maioria dos famosos escritos do período Heian.

tinham o menor medo. Ela os fez carregar as caixas de insetos, descobrir os nomes dos insetos ou, se isso não pudesse ser feito, ajudá-la a dar-lhes novos nomes. Ela detestava tudo que não fosse natural. Consequentemente, não era capaz de arrancar um único fio de cabelo das sobrancelhas, e se recusava a escurecer os dentes como era tradicional, dizendo que era um costume sujo e desagradável. Então, ela se dedicou integralmente a cuidar de seus insetos. Por essa peculiaridade, as pessoas em geral tinham medo dela e se mantinham afastadas; os poucos que se aventuraram a abordá-la voltavam com os relatos mais estranhos. Se alguém mostrasse a menor aversão a seus bichinhos de estimação, ela perguntaria indignada como ele poderia ceder a um preconceito tão bobo e vulgar (KEENE, 2007, p. 100).

A protagonista do filme age como no conto da menina que amava os insetos, e é capaz de se relacionar com a natureza de modo diverso que o resto das pessoas de seu povoado. Estabelece, inclusive, boa relação com insetos descomunais e agressivos que atacavam o vilarejo. Isso é um ponto comum, que torna ambas figuras peculiares e um tanto quanto desconectadas dos valores sociais dos locais em que vivem.

O filme, partindo dessas bases, tem como temas a proteção do meio ambiente, a busca pela restauração de uma relação harmoniosa entre ser humano e natureza e uma mensagem de respeito a todas as criaturas vivas. Sua narrativa inicia contando que a história se passa depois de mil anos do fim da civilização industrial, que teria terminado com um curta guerra de sete dias e imenso ataque bélico entre seus adversários. Como resultado dessa guerra o meio ambiente teria se tornado tóxico, passando a ser ocupado por uma forma tóxica de floresta, denominada *fukai*.

Os seres humanos restantes, para sobreviverem, instalaram-se em pequenas cidades e vilarejos, viajando entre elas em aeronaves ou planadores. A cidade

em que a protagonista vive, a princesa Nausicaã é uma que está situada em um vale próximo ao oceano. A brisa marítima impede que os gases tóxicos da floresta contaminem o vilarejo.

A história incia com a protagonista Nausicaã sobrevoando a região da floresta tóxica (fukai) com seu planador. Ela adentra o local utilizando uma máscara que a protege das substâncias tóxicas do local. Como uma cientista coleta amostras de substâncias que guarda em tubos de ensaio.

Em sua exploração encontra uma carcaça de um inseto gigante que é chamado de Ohmu. Ao observar a extrema resistência da carcaça é surpreendida por um barulho distante. Com seu planador parte para observar o que estava acontecendo e encontra um ser humano sendo perseguido por um inseto Ohmu.

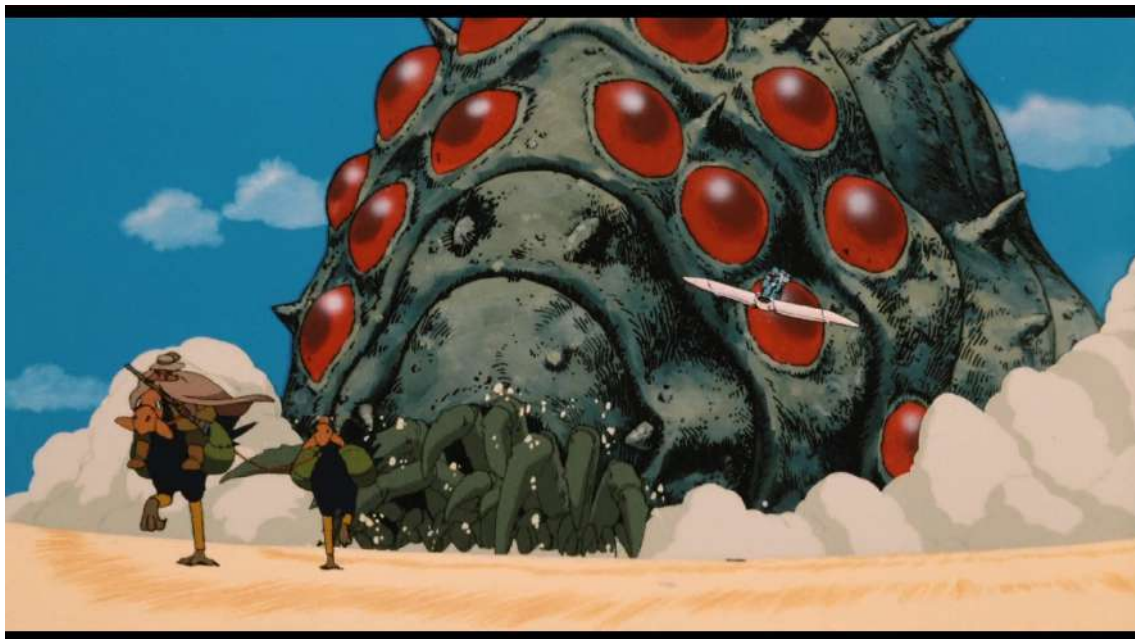


Imagem 36A: Cena da perseguição do filme, em que a protagonista interfere para mediar o conflito entre ser humano e natureza (9m40s).

Estamos diante de uma história que o conflito principal está na ruptura dos seres humanos com sua relação com a natureza. A heroína do filme, acaba por ser

aquela que é capaz de resolver o conflito restaurando o vínculo entre a humanidade e a Terra.

Ela observa que o inseto estava tomado pela raiva e busca acalmá-lo. Para tanto utiliza um apito de insetos, que emite um som como de um tom meditativo. Com isso ela é capaz de tranquilizar o inseto e conduzi-lo de volta à floresta.

Na cena seguinte Nausicaã volta para seu vilarejo e encontra com a pessoa que estava sendo perseguida pelo inseto. Era um conhecido seu, o mestre Yupa, um homem que viaja incansavelmente buscando entender os mistérios da floresta tóxica. Ele dá para Nausicaã um pequeno animal selvagem da floresta, semelhante a um esquilo. O animal em um primeiro momento se mostra agressivo, mas Nausicaã rapidamente é capaz de conquistar a sua confiança.



Imagem 36B: Cena em que Nausicaã conquista a confiança do animal, demonstrando a sua boa relação com a natureza (13m47s)

A história prossegue, passando a mostrar panoramicamente o espaço e o

modo de vida do vilarejo em que vive Nausicaä, o Vale do Vento. Observamos que são camponeses que vivem em uma relação de harmonia com a natureza. O filme prossegue mostrando uma reunião familiar em que estão Nausicaä, seu pai, mestre Yupa e uma anciã (Obaba) conversam. A anciã explica que existe uma lenda que diz que um dia alguém chegaria para restaurar o vínculo perdido do ser humano com a terra e que conduziria a todos até a terra pura.



Imagem 36C: Cena que mostra a produção do vale do vento, mostrando uvas e uma população que vive de uma relação direta com a natureza (16m11s).



Imagem 36D: Cena mostrando o vilarejo do Vale do Vento, um local idílico, em que os seus habitantes parecem conseguir preservar uma boa relação com a natureza. O local resiste ao avanço do fukai, a floresta/natureza tóxica por conta da favorável brisa marítima que sopra constantemente. (16m24s).

A vida no vale do vento é tranquila, não fosse a ameaça da poluição daquilo que é denominado Fukai, uma forma de natureza fora de controle. O fukai pode ser associado aos desastres naturais, que se agravam diante das atividades humanas, como o aquecimento global e o aumento do nível dos mares. Os camponeses do vilarejo não sabem como resistir ao Fukai e resistem como podem, mantendo-se afastados dos efeitos deletérios dessa natureza descontrolada.



Imagem 36E: Em Nausicaä o Vale do Vento uma anciã profetiza a realização de uma antiga lenda de um herói que resgataria a relação do ser humano com a natureza.

A história segue mostrando uma enorme aeronave que cai no vilarejo do Vale do Vento. Nausicaä consegue resgatar uma sobrevivente do acidente, a princesa do reino de Pejite, que logo após acaba falecendo. A queda da aeronave traz esporos da floresta tóxica, que são rapidamente combatidos.



Imagem 36F: O combate de "pragas" agrícolas, representando como a natureza é vista como uma ameaça ao progresso.

No Vale do Vendo há uma incompreensão da forma como a natureza atua. Os seus habitantes vivem em um equilíbrio precário, constantemente ameaçados pela natureza em desequilíbrio. Podemos vê-los como refugiados ambientais, que resistem como podem para manter seu modo de vida. O filme mostra que a agricultura do vilarejo, que vive de um modo tradicional, sofre a ameaça de um fungo destrutivo, que aniquila com a produção agrícola. Os agricultores utilizam o combate direto às supostas “pragas”, assim como fazemos com a utilização de agrotóxicos atualmente. A protagonista do filme não concorda com esse combate, e é capaz de desenvolver o plantio de plantas que eram consideradas tóxicas para essa agricultura que era feita, algo que pode ser comparável aos orgânicos.

A narrativa prossegue, e os personagens, ao averiguar os destroços da aeronave que caiu, descobrem que ela veio do reino de Torumekia, um reino militarizado. A aeronave tinha caído por tentar atacar os insetos da floresta tóxica, que acabaram subindo a bordo e derrubando o avião. Logo mais aeronaves do reino de

Torumekia chegam ao Vale do Vento, desembarcando diversos militares que rapidamente dominam o vilarejo.

A humanidade sobrevivente no filme é representada em três grupos sociais:

Dentre estes, Pejite e Torumekia tratam e representam esta floresta tóxica como um inimigo a ser eliminado. Embora tenham em comum a atitude de combater os insetos que moram na floresta tóxica, as duas nações vivem em guerra. Já o grupo Vale do Vento representa esta floresta com respeito e temor, mas não busca sua destruição. Este grupo até utiliza e enxerga os recursos desta floresta como renováveis e importantes para fabricar seus armamentos. Este grupo também tem como referência as atitudes da princesa Nausicaä que defende a possibilidade de convivência entre os humanos e a floresta tóxica (SANTOS, 2020, P. 45).

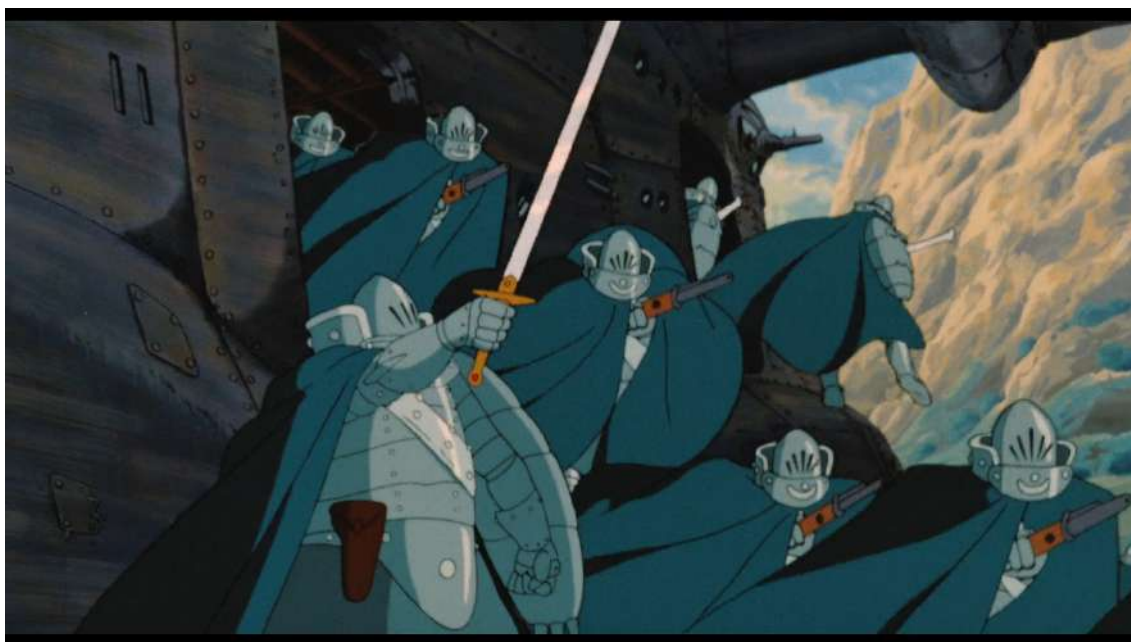


Imagem 37: Cena do ataque militar ao vilarejo do Vale do Vento (32m01s).

Os invasores acabam por matar o pai de Nausicaä e a aprisionam. Os demais habitantes do vilarejo são também subjugados. Por um momento a protagonista é tomada pelo ódio, mas depois guiada pelo mestre Yupa acaba aceitando que é melhor seguir pelo caminho da paz. Então, a representante do reino de Torumekia afirma que está travando a guerra para unir os povos da região para construir uma terra sem preocupações. Afirma que seu plano é destruir a floresta tóxica, de forma a eliminar a sua ameaça aos seres humanos. Também propõem que com sua guerra serão capazes de regatar as habilidades milagrosas e os poderes que no passado fizeram os humanos mestres do planeta Terra.

Nesse momento a anciã aparece e diz que os humanos já tentaram queimar a Floresta Tóxica inúmeras vezes, mas em todas uma manada de insetos Ohmu, enlouquecidos de raiva se uniam para contra-atacar os humanos.

O discurso militarista do reino de Torumekia pode ser comparado com o discurso imperialista que justificou as mais diversas guerras, inclusive diversas travadas pelo Japão em seu expansionismo pela Ásia. Indiretamente também há uma crítica ao

próprio capitalismo, que buscou, por meio do imperialismo, obter novos mercados por meio da conquista direta.

Nesse ponto se esboça duas visões de mundo diversas, que constituem o conflito básico do filme. De um lado o reino de Torumekia, que acredita na ideia de progresso infinito pela expansão e dominação da natureza e de outro a visão de Nausicaä, que é uma visão de que ser humano e natureza são parte de um mesmo conjunto, devendo ser buscada a harmonia entre os dois.



Imagem 38: Cena de Nausicaä Vale do Vento mostrando um laboratório que a protagonista desenvolveu para demonstrar que as plantas que eram consideradas tóxicas podiam conviver com os seres humanos.

A protagonista percebe que aquilo que era visto como uma praga, um fungo, adquiria toxidade em razão da forma como os seres humanos se relacionavam com a natureza. Se tais espécimes estivessem criados com água e terra não poluída não tinham nenhuma toxidade. Para mostrar ao seu povo que a natureza não representa uma ameaça, Nausicaä cria um laboratório próprio em que conduz pesquisas e utiliza seu próprio corpo, recusando-se a utilizar dispositivos de proteção contra insetos que

supostamente eram tóxicos ou agressivos. Ou seja, ela não consegue conceber a relação separada dos humanos com a natureza.

Neste enredo se percebe a crítica ao modo de produção fundamentado no tipo de desenvolvimento científico, tecnológico, importado do Ocidente e que exerceu controle sobre o cotidiano dos japoneses neste período pós-Segunda Guerra. “Um modo de intervenção e de produção que preza pelo consumo dos recursos no ambiente, sem reflexão sobre os possíveis impactos para o seu bem-estar e de sua biodiversidade” (SANTOS, 2020, p. 45).

A protagonista conclui que é o solo e água que estavam contaminados, resultando que era inútil empreender uma batalha contra a natureza. Sua clara percepção é de que os seres humanos que estavam gerando os problemas ambientais que enfrentavam.

É interessante notar que a crise ambiental fez com que o desequilíbrio chegasse a tal ponto que qualquer contato com a natureza no filme é feito com máscaras. Podemos traçar um paralelo com a pandemia do Covid iniciada em 2019, também fruto de uma relação desequilibrada do ser humano com a natureza, notadamente o avanço inconsequente sobre a vida selvagem e um mundo em que os deslocamentos globais permitem facilmente e rapidamente o espalhamento em escala planetária.

Conforme o filme se desenvolve a protagonista assume o papel de heroína mítica que terá a habilidade de restaurar a relação perdida entre ser humano e natureza. De forma profética ela se enquadra na narrativa mitológica da que atuará nesse sentido. No entanto, mesmo sabendo a verdade ela não sabe como convencer os demais da verdade inconveniente que descobriu.



Imagem 39: Nos momentos em que os seres humanos adentra a floresta tóxica necessitam usar máscaras. Algo que revela que as relações desastrosas da humanidade acabam por levar ao desequilíbrio (50m59s).

Finalmente, quando a oportunidade surge, Nausicaä demonstra perante a líder do reino de Torumekia que a floresta em si não é tóxica, mas sim sua toxidade decorre da forma como lidamos com ela. Da mesma forma, os insetos que os atacam agem de forma meramente reativa, como forma de defesa contra as ações humanas.



Imagem 39A: Cena de Nausicaä Vale do Vento no qual a protagonista demonstra com seu próprio corpo que o fukai, aquilo que o outros viam como uma floresta tóxica, era inofensivo.

Apesar da demonstração, os insetos já estavam atizados demais para serem contidos e Nausicaä acaba caindo nas profundezas da floresta tóxica. Lá, como em um mergulho no inconsciente, a protagonista relembra a sua infância e como foi criada para acreditar que seres humanos e natureza eram distintos, até mesmo opostos.

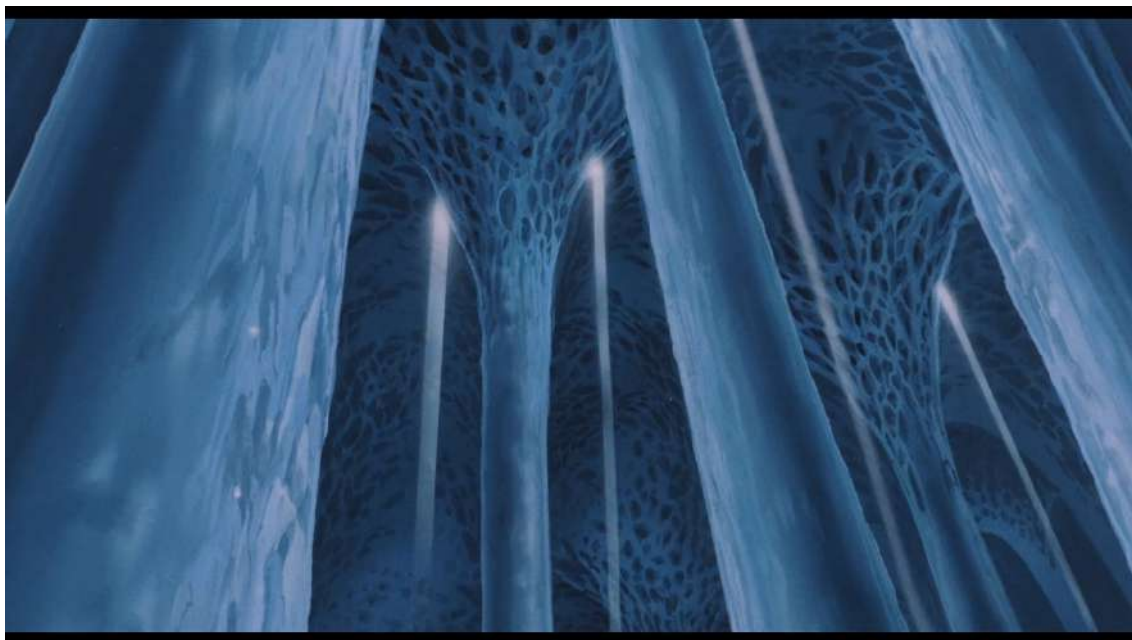


Imagem 39B: Cena que mostra as profundezas da floresta tóxica, que se apresenta como uma grande catedral (1h03m35s).

Nesse momento no filme, como em uma epifania, Nausicaä compreende os ciclos da natureza e de emoção começa a chorar. Ela percebe que as árvores da floresta tóxica na realidade tinham nascido para limpar o mundo das substâncias tóxicas contaminadas pelos humanos, absorvendo a poluição do solo e transformando-a em formas cristalinas sem toxidade.

Ainda assim, os demais não conseguem acreditar em Nausicaä e buscam reviver uma máquina de guerra dos tempos antigos para empreender uma guerra contra a floresta tóxica. Algo comparável ao poderio de bombas atômicas.

A guerra prossegue até o ápice do filme em que os insetos partem em conjunto para aniquilar a humanidade. Nausicaä, em seu momento de redenção, pratica o sacrifício último, oferecendo sua vida para apaziguar as tensões. Ela acaba esmagada pelo bando de insetos, mas a partir desse momento os ânimos se acalmam. Em uma

cena épica, Nausicaä tem seus ferimentos curados pelos insetos, ressuscitando de forma mítica. O filme termina o restauro da relação rompida do ser humano com a natureza e a inauguração de uma nova forma harmônica de viver.

A protagonista, ao final, revela-se ser aquela que atua como uma redentora. Ao contrário da salvação judaico-cristã, que se dá através de um relacionamento com Deus como um ser supremo, essa salvação ocorre através da reconciliação humana com a natureza. É uma concepção holística de que os deuses são parte da natureza, uma visão próxima da visão xintoísta do Japão. A conexão entre os humanos e a Terra é, portanto, nossa conexão com os deuses. Por isso, os deuses se perdem quando a natureza é vista apenas como um recurso. De tal forma, somente quando nos afastamos da visão da Terra como um recurso podemos renovar o relacionamento dos homens com os deuses.

A perda da sacralidade é central na trama de “Princesa Mononoke”, já que a floresta sagrada está sendo transformada em uma fonte de ferro, mostrando assim a natureza considerada sacra, sendo explorada e reificada. Os animais da floresta deixam de ser deuses e se tornam um suprimento de carne.

A destruição final do deus da floresta é realizada por Lady Eboshi, que consegue decapitar a floresta com sua arma. Isso é mais do que simplesmente um ato de violência. O ato de Lady Eboshi representa uma transformação radical do modo humano de ver a floresta apenas como matéria prima, visto muito nas práticas capitalistas e consumistas dos dias atuais, nas quais a produção só cresce, devido a uma grande demanda, sem respeitar o limite de recursos ou o descarte consciente.

Lady Eboshi pode ser vista como uma humanista secular. Suas ações parecem ser racionais na medida em que ela visa alcançar progresso e prosperidade para sua comunidade. Para ela, não há nada de sagrado na floresta, e os deuses ou animais são simplesmente obstáculos para a extração eficiente de ferro. Lady Eboshi, no entanto, não é uma personagem totalmente antipática. Mas, suas ações provocam a miséria geral tanto para a floresta, como para os humanos. Ela representa nossa compreensão da tecnologia como simples progresso, e os impactos que gera são vistos como inevitáveis.

A “Princesa Mononoke” é uma história de perda, mas também de reconciliação, como a que vemos no fim do filme, quando a floresta sagrada começa a crescer novamente, apresentando esperança para um recomeço (ALVES, 2021, s.p.).



Imagem 39C: Cena mostrando Nausicaã sendo curada e de seus ferimentos e retomando a vida (1h52m11s).

Na última cena é mostrada uma máscara abandonada e um broto de árvore nascendo ao seu lado. A máscara, objeto inevitável quando a natureza entra em desequilíbrio não é mais necessária.



Imagem 39D: Cena final do filme mostrando uma máscara abandonada, representando o

fim da ruptura entre o ser humano e a natureza (1h56m50s).

A imagem final do filme é um raio literal de esperança: uma única semente germinada crescendo sob um raio de luz do sol ao lado de uma máscara abandonada. A imagem sugere que a recuperação do mundo pode levar centenas ou milhares de anos, mas enquanto houver vida há uma esperança. A implicação é que, no mundo, a vida é mais forte do que a violência da humanidade e, mesmo nos ambientes mais hostis ela pode se regenerar.

Enfim, podemos dizer que o filme tem como linha central a relação do ser humano com a natureza. Há uma especial ênfase na crise ambiental, que, muito embora ocorra no ambiente ficcional do filme, nos permite traçar claros paralelos com a realidade vivenciada na atualidade.

VI – Mononoke Hime – A visão de um conflito de fronteira

Mononoke Hime (A princesa Mononoke) é um filme de 1997 produzido pelo *Studio Ghibli* e dirigido por Hayo Miyazaki. Foi lançado 13 anos após o filme *Nausicaä do Vale do Vento*, também de Miyazaki. O filme retoma a abordagem de tema de preocupação com a natureza e o meio ambiente, agora deixando de lado o futuro distópico e as consequências nucleares para criar uma história rica em mitologia que se passa no Japão feudal em meio a uma guerra declarada pelos espíritos e deuses da natureza aos humanos.

No longa, Ashitaka é um jovem da realza da vila de Irontown que precisa defender sua cidade dos constantes ataques da natureza aos humanos e que é ferido e amaldiçoado por um deus moribundo. Do outro lado, lutando pelos espíritos da

natureza está San, a Princesa Mononoke, criada por lobos e que odeia profundamente os humanos por estarem cada vez mais avançando sobre o ambiente com suas máquinas de mineração e poluição.

Em sua jornada, Ashitaka busca, antes de qualquer guerra ou vingança, a compreensão. Ele quer entender o que transforma deuses em monstros movidos pelo ódio e o que faz os humanos agirem também como monstros. Afinal, busca saber as causas da violência.

Estamos diante de um filme que tem como tema central a luta pelo espaço do meio ambiente e sobre qual modo de vida prevalecerá. Ashitaka atua como o mediador entre os dois mundos em colapso, já que o herói, ao matar um dos deuses cujo ódio pelos humanos o tornou impuro e maligno, é também contaminado e maldito pelo mesmo mal que está matando a vida natural.

Inicialmente pode-se dizer que há uma ambientação em Mononoke que remete a uma natureza bruta e descontaminada, na qual ainda é possível encontrar seres fantásticos, espíritos da natureza e outras criaturas mágicas vivendo em harmonia com os animais, elementos comuns da religião do xintoísmo. Esse sistema simples funciona de forma eficaz no filme que mostra um mundo em desequilíbrio.

Outro aspecto inserido no filme é a representação física de algumas divindades sob a forma de animais gigantes como o shishigami, o deus javali Nago e o lobo de Mononoke, todos seres originalmente poderosos e puros. Porém, com a industrialização, Miyazaki mostra que os humanos deixaram de cultivar e respeitar essas entidades, indo inclusive além, pois partem para a destruição ambiental, acompanhado da reificação deles, que passam a ser tratados como “coisas” sem vida pelos seres humanos.

O filme, seguindo a linha do anterior, também está permeado pela

questão da relação do ser humano com a natureza. Não por acaso inicia com o seguinte prólogo:

“Em tempos antigos houve uma terra coberta por florestas e onde, em épocas muito passadas, viviam os espíritos dos deuses. Então, homem e bicho viviam harmoniosamente. Mas com o passar dos tempos a maioria das grandes florestas foi 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”.

Cabe destacar que em nenhum momento o filme explicita qual foi o momento em que a referida ruptura da harmonia do homem com a natureza. Porém há alguns indícios que nos permite situar em certos momentos da história da humanidade. O grande conflito apresentado no filme é de uma mineradora, com seus integrantes humanos, lutando contra a própria natureza, representada pela floresta. A mineração de pedras e metais é uma atividade humana desde os tempos pré-históricos. No entanto, a mineração apresentada é uma típica do período moderno ou pré-moderno. Aos 44 minutos do filme as mulheres que trabalham na mina falam que seus turnos duram quatro dias, mas que isso era melhor do que trabalhar em um bordel na cidade, ou seja, estamos diante de trabalhadores com relações modernas ou pré-modernas de trabalho. Nesse sentido:

Tendo em vista o roteiro do filme, Mononoke Hime faz uma ótima leitura acerca da constante agressão ao meio ambiente, colocando os trabalhadores em paralelo com a sociedade, que pouco reflete sobre o impacto de seus atos. Lady Eboshi representa a noção de exploração excedida, no entanto, sem perder o caráter sensível do desejo de aperfeiçoar os meios tecnológicos a fim de encontrar benefícios para a humanidade,

enquanto San e os deuses fazem o papel da natureza e o que aconteceria caso ela reagisse direta e agressivamente aos feitos do homem (SILVA, 2019).

Podemos dizer pela análise da arquitetura, avanços técnicos e vestimentas, que o filme se passa em algum momento ao final do período medieval japonês³. O filme busca mostrar o início do conflito aparentemente insolúvel entre o mundo natural e a civilização industrial moderna. Evidentemente um conflito que continua até hoje. De um lado somos apresentados aos humanos que puxam até o limite a utilização dos recursos naturais, ao ponto de degradar completamente o meio ambiente. No lado oposto temos os espíritos e seres da floresta que lutam para mantê-la de pé.

De 1600 a 1850, durante o xogunato (de xogun) Tokugawa, o Japão foi unificado com base num sistema assemelhado ao feudalismo, com rígida divisão de classes. Houve um grande florescimento econômico e as províncias mantinham relações diplomáticas e comerciais com várias potências europeias da época, como Portugal, Holanda e Espanha. (...) Foi assim até que o isolamento com o mundo ocidental fosse encerrado em 1858, quando se iniciou a era Meiji, marcado por forte processo de modernização e abertura do país ao Ocidente. Começava a surgir o Japão moderno, com significativa influência dos países capitalistas ocidentais. Com intensa participação do Estado – estimulando a industrialização e fundando empresas – o Japão viveu no final do século XIX sua Revolução Industrial.

3 Uma análise do filme o situa “na parte tardia do período Muromachi (1336 – 1756), um tempo de grandes mudanças sociais no Japão, com o começo do fim do sistema feudal que era dominante no país desde mais ou menos o século 13”. (<https://traduagindo.wordpress.com/2017/10/14/princesa-mononoke-e-o-comeco-do-capitalismo-japones/>).

Construiu-se a ferrovia Tóquio-Iocoama, instalaram-se empresas telegráficas, abriram-se novas minas de carvão, criaram-se fábricas de cimento, papel, vidro, estaleiros e fundições de ferro. As famílias mais poderosas participaram desse processo, como a Mitsui, que abriu bancos. Muitas estatais foram transferidas para outras famílias, entre elas a Mitsubishi, Kawasaki, Furukawa, Asano, entre outras. Essas poderosas organizações econômicas controladas por uma família ficaram conhecidas como zaibatsu. (...)A sociedade moderna japonesa, com sucesso econômico espantoso, traz hoje as marcas da modernização capitalista ocidental, inclusive no plano cultural. Contudo o Japão poderia ser apontado como um caso de compatibilização cultural, entre Ocidente e Oriente, pois alguns elementos da cultura japonesa original foram essenciais nesse percurso (OLIVA, 1995, p. 254).

É interessante notar que o filme não apresenta uma visão maniqueísta do problema, preferindo apresentar os motivos que levam cada lado a agir de determinada forma. A incapacidade dos dois lados dialogarem leva a uma guerra sangrenta. A solução acaba se dando por meio de um entendimento e um caminho diverso acatado por ambas as partes.

O filme pode ser visto como um que trata do nascimento do capitalismo no Japão. A personagem Lady Eboshi, empresária responsável pela mineração, pode ser vista com características contraditórias. De um lado é bondosa com seus próximos, buscando acolher trabalhadores discriminados ou vulneráveis, como mulheres e leprosos, e por outro, age de forma extremamente agressiva nos ataques aos seus inimigos ou de qualquer um que ameace o desenvolvimento de sua atividade.

Nesse sentido temos uma perspectiva colonizadora, que vê a natureza como o espaço a ser dominada:

E dominar a natureza, sabemos, é o fundamento da civilização moderna construída pelos europeus à sua imagem e semelhança e, para isso, os povos a serem dominados foram assimilados à natureza começando por considerá-los selvagens que significa, rigorosamente, os que são da selva, logo, aqueles que devem ser dominados pela cultura, pelo homem (europeu, burguês, branco e masculino). Vê-se, logo, que a invenção do europeu civilizado é, ao mesmo tempo, a invenção do selvagem e, assim, a invenção da modernidade é inseparável da invenção da colonialidade (GONÇALVES, 2001).

Lady Eboshi é o arquétipo do empresário, uma pessoa que utiliza de todos os recursos disponíveis para obter a riqueza propiciada por sua atividade econômica, no caso a mineração. Notamos que ela inclusive utiliza intensamente de armas de fogo sofisticadas para impor sua vontade contra todos os que se opõem aos seus projetos. A expansão infinita é o seu objetivo e daí surge o conflito com o ambiente da floresta, que para a empresária é visto como um mero recurso. Nesse sentido afirma Stenger:

“Quando Marx caracterizou o capitalismo, a grande questão era: “Quem produz as riquezas?”, daí a preponderância da figura do Explorador, esse sanguessuga que parasita a força viva do trabalho

humano. Essa questão não perdeu evidentemente nada de sua atualidade; à determinação de não ter cuidado, até e inclusive quando a barbárie ameaça, pode corresponder uma outra figura que vem se acrescer, sem rivalidade, à primeira. Essa figura é o Empresário, aquele para quem tudo é oportunidade – ou, antes, que exige a liberdade de poder transformar tudo em oportunidade – para um novo lucro, inclusive o que põe em xeque o futuro comum. “Poderia ser perigoso” é algo que um patrão individual poderia entender, mas não a lógica operatória do capitalismo, que eventualmente condenará aquele que recua diante de uma possibilidade de empreender” (STENGER, 2015, p. 46).

Podemos observar também algumas características em Lady Eboshi da relação de trabalho capitalista nos conformes da cultura japonesa, que é caracterizada por longas horas de trabalho, valorização de uma relação pessoal de dedicação e devoção do empregado à empresa, algo que encontra suas origens na relação daimyo-servo do Japão Feudal. Assim, há uma relação de exploração⁴ combinada com um senso de grupo e mesmo de proteção do trabalhador.

O capitalismo, diretamente associado com a industrialização e a modernidade, por sua vez, pode ser visto como a oposição ao modo de vida tradicional. Em Monoque Hime temos uma grande mineradora que opera ao lado de uma floresta, em um conflito permanente. Os seres humanos que patrocinam a atividade são incapazes de estabelecer uma relação de sintonia com a natureza. É algo um tanto

4 O Japão possui uma das jornadas laborais mais longas do mundo, sendo comum até que trabalhadores durmam no trabalho e façam horas extras extremamente estendidas. Em certos casos temos a exploração extrema, nos denominados "karoshi", um termo japonês para designar os trabalhadores que morrem por excesso de trabalho.

quanto semelhante com os conflitos existentes no Brasil, com o desmatamento e as grilagens de terra para o avanço da fronteira agrícola ou mesmo com a mineração que invade as terras indígenas.

Neil Smith (2010, p.10) explica que o capitalismo opera uma nova espacialidade, bem como é responsável por definir visões da natureza. A transformação da natureza promovida pelo capitalismo industrial domina tanto o espaço físico quanto o imaterial da natureza. Nesse sentido o filme *Monoque Hime* está em perfeita linha com tal reflexão, já que mostra uma época de transição, em que os seres humanos se separam da natureza, destruindo-a tanto fisicamente (como na atividade de mineração) ou seu aspecto imaterial (a morte dos deuses). A transição capitalista torna obsoletas as concepções antigas e incompatíveis da natureza e cria novas formas relacionais.

O capitalismo industrial inaugura o domínio da natureza o que pode ser visto com admiração como uma medida do progresso humano ou mesmo com medo de uma violação de uma regra de deus⁵, o que resultaria no trágico aviso de desastre iminente.

É possível observar uma clara relação entre a tradição xintoísta japonesa em oposição ao ideal de modernização. No Japão o processo de modernização capitalista é em grande parte visto como uma ideologia externa, ocidental, e entendido por muitos como um que afastou os japoneses de sua cultura ancestral e de seus valores espirituais de harmonia com a natureza do xintoísmo. Nesse sentido, após a Segunda

5 Ao pensar no avanço técnico como uma violação das regras religiosas podemos pensar em Frankenstein, que é um mito contemporâneo. Nele “A criatura/monstro confronta-nos com questões como a de sabermos, por exemplo, se a criatura é realmente um produto da natureza, uma forma de vida sagrada, ou somente um produto do homem, fora da ordem natural e, portanto, um monstro (ARAÚJO, 2018, p. 58)

Guerra Mundial surgiu um grande ressentimento e uma noção de que o imperialismo japonês tinha sido sintomático dessa ruptura com a tradição, bem como de uma conduta de prepotência e busca incessante de ampliar territórios para o capitalismo.

A busca por ampliação de territórios está presente no filme, com a atividade de mineração liderada por Lady Eboshi que busca invadir a região da floresta destruindo-a. Há uma desconsideração pelo valor da harmonia, presente no xintoísmo, que se expressa no ato de Eboshi de buscar matar o espírito da floresta, algo que pode ser entendido como a visão da natureza não apenas como algo externo ao ser humano, mas como uma ameaça a ser dominada.

A tradição xintoísta japonesa tem como centralidade a noção de amor e respeito pela natureza. Ao contrário de focar em estabelecer regramentos morais valoriza a ideia de que o ser humano de buscar permanecer em permanente contato com os *kami* (espíritos da floresta). Eles podem assumir duas feições: podem estimular e amar quando respeitados, ou então trazer destruição e desarmonia quando desprezados. Da mesma forma entende que após a morte, as pendências e conflitos não resolvidos faz com que a alma permaneça na forma de fantasmas. Na narrativa do filme em diversos momentos personagens, como um javali morto injustamente pelos ataques dos humanos, continua atuando no plano terreno como forma de buscar vingança. Enfim, são espíritos de um ódio concentrado, originados justamente pela ruptura do equilíbrio e da harmonia.

A começar por seu ativismo ambientalista. Aqui, destaco dois filmes: *Nausicaä do Vale do Vento* (1984) e *Princesa Mononoke* (1997). Em ambos, Miyazaki demonstra sua

percepção xintoísta da natureza. Ela é sagrada, nela habitam espíritos – como os pequenos e múltiplos Kodamas – e devemos protegê-la, nutri-la. A natureza não é um meio (serviente ao ser humano para que este esgote seus recursos em nome de um “progresso” científico ou tecnológico) mas um fim em si mesma, digna de respeito. O mundo nesses filmes não é antropocêntrico. Pelo contrário, a natureza é posta como uma espécie de “rizoma da realidade”, que tem como condição necessária um equilíbrio entre o Homem e a Natureza. O conflito ocorre quando esse equilíbrio se perde, normalmente pela extração excessiva de recursos do meio ambiente, ameaçando a vida das árvores, dos animais, dos espíritos etc. Assim como em Mononoke o Homem é ‘amaldiçoado’ por destruir a floresta e decapitar seu espírito, nós também estamos nos praguejando ao provocar o aquecimento global, a destruição da fauna e flora da Amazônia, a baleação, entre tantas outras coisas.

(...)

Miyazaki mostra que a guerra não é entre nós e o “outro”, mas entre nós mesmos. Não há uma dicotomia simplória entre o “bem” e o “mal” presente em suas narrativas. A verdadeira vitória da guerra não se dá quando eliminamos o inimigo. Ela ocorre no instante em que escolhemos parar de lutar, saquear, matar, destruir (LEAL, 2020, documento eletrônico).

Portanto, podemos dizer que a grande temática do filme é a própria modernidade. Assim definida:

Segundo Jean Baudrillard, a modernidade não é "nem um conceito sociológico, nem um conceito político, nem

propriamente um conceito histórico; é um modo de civilização característico, que se opõe ao modo da tradição, ou seja, a todas as outras culturas anteriores ou tradicionais" (COSTA, 1998, p.20)

Tal característica da modernidade a oposição ao tradicional pode ser identificada em todos os filmes analisados. Podemos também destacar a ligação da modernidade com a técnica, utilizando da ciência como instrumento para a dominação da natureza.

A ciência figura sem dúvida no cume da redistribuição de horizontes à qual a modernidade está associada. Como vimos, a constituição da ciência se confunde a tal ponto com o nascimento da modernidade, que é difícil, quiçá impossível, pensar uma sem fazer referência à outra. O pensamento científico moderno é a própria essência da modernidade, sua testemunha mais eloquente (COSTA, 1998, p. 67).

A mineradora em *Monoque Hime*, claramente representa no filme o modo de vida capitalista. Um que dissocia a produção de seus produtores, e especialmente desrespeita a natureza. A natureza, por outro lado, no filme, tem a sua própria capacidade de resistir. Os heróis do filme cumprem a missão de reestabelecer uma relação possível entre seres humanos e natureza, como um papel de mediadores. São os atores que vão agir para restaurar o equilíbrio natural, purificando o mundo com suas ações e liderando uma nova cosmovisão.



Imagem 40: Cena do filme *Monoque Hime* em que aparece a atividade de mineração (29m30s).

O Japão passa por um processo de modernização que mudou rapidamente a sociedade japonesa. Isso é retratado nos filmes do *Studio Ghibli*. O período Meiji que se seguiu à Restauração foi uma era de grandes mudanças políticas, econômicas e sociais no Japão. As reformas promulgadas durante a era Meiji provocaram a modernização e a ocidentalização do país. Modernização aqui pode ser vista justamente como a introdução do capitalismo como forma cultural de pensamento dominante.

Cumprе destacar que o Japão entrou na ordem mundial em um estágio tardio, quando já estava dominada pelo Ocidente. Foi durante o período Meiji o Japão buscou-se afirmar como um estado-nação e pelo seu reconhecimento internacional. Foi nesse período que se organiza também um estado industrial e capitalista nos modelos ocidentais. Ao mesmo, como fruto da própria mentalidade capitalista passa a praticar o imperialismo, da mesma forma que as potências europeias estavam praticando.



Imagem 41: Cena do filme Monoque Hime, representando a natureza em sua pureza original (27m25s).



Imagem 42: Cena do filme Monoque Hime com o espírito da floresta em primeiro plano (1h3m).

É interessante notar que há no filme três grandes espaços delimitados: o vilarejo, um local remoto que vive em harmonia com a natureza, mas que é afetado pelo conflito externo; a mineradora que ataca a floresta e seus recursos; e a floresta, que responde aos ataques na mesma medida.

A modernidade capitalista apresenta-se como tragédia, como uma narrativa cujo o final parece inevitável e catastrófico. No universo do filme os personagens, de forma geral, parecem seguir essa concepção, com exceção dos heróis, que não aceitam que a sociedade caminhe para o abismo. São eles que por meio da restauração simbólica, buscam reunificar o ser humano com a natureza.

A narrativa da expulsão do Éden serve como forma explicativa da separação do humano da natureza. Ao adquirirem a racionalidade, comendo do fruto da árvore do bem e do mal, a humanidade teria de carregar a responsabilidade ética, podendo escolher seu destino livremente, com todas as consequências que isso pode implicar.

Com o advento da modernidade temos mais uma separação, ainda mais brutal, já que o ser humano perde a consciência de sujeito e mesmo de lugar no mundo. Torna-se alheio à possibilidade de ação, visualizando o futuro como uma tragédia anunciada.

A tragédia da modernidade é a segunda expulsão do Éden, uma que impede que o humano reconheça o seu papel como responsável pelo seu destino. Temos então a tragédia de um sujeito atormentado por algo que acredita ser inevitável, como uma profecia autorealizante, e que por sua inconsciência acaba justamente caminhando para o que mais temia. Vivemos, então, não apenas separados da natureza, mas também como seres que já não mais sequer sabem que a reconciliação é possível.

Os personagens estão divididos entre os que estão alinhados com a

natureza e floresta, dentre os quais podemos incluir o grande deus da floresta, *Tatari Gami* (o deus javali que busca cegamente vingança pela destruição da floresta), os deuses lobos, e San (a garota humana criada dentro da floresta por deuses lobos). San vive como um animal, no seu sentido mais puro, ela rejeita integralmente a lógica dominante dos humanos e chega quase a odiá-los, uma convicção que é abalada quando conhece Ashitaka. Para qualificar o seu pensamento podemos utilizar da poesia de Clarice Lispector (2019, p. 45) , que diz: *“Não humanizo bicho porque é ofensa - há que respeitar-lhe a natureza - eu é que me animalizo. Não é difícil e vem simplesmente. É só não lutar contra e é só entregar-se”*.

Do lado dos humanos temos a liderança de Lady Eboshi acompanhada de seus trabalhadores e guerreiros. Ashitaka, o protagonista da história, é o único que não tem um lado definido. Ele consegue transitar entre os humanos e, da mesma forma, os seres da natureza.

A floresta no filme foi inspirada pela ilha de Yakushima, um local especialmente preservado no Japão, localizada no mar, a 60 quilômetros da província de Kagoshima. No local encontram-se florestas, repletas de árvores de cedro antigas, muitas das quais com mais de 1.000 anos. Uma parte da ilha está registrada como Patrimônio Natural Mundial por sua riqueza natural e biológica.

Temos no filme uma representação do espírito criador da natureza, com um ser que quando anda espalha sementes de plantas que brotam de forma abundante. O espírito tem uma força imensa, mas não pode viver sem a floresta. Quando esta é destruída sua existência quase é aniquilada. Assim como uma floresta que ao ser

removida pode jamais se regenerar, no filme temos a fragilidade dos ecossistemas naturais.

Mas a perspectiva muda um pouco. Se há uma certeza infantil, trata-se, antes de tudo, da nossa, daquela que colocamos na fábula épica do progresso, em suas múltiplas e aparentemente discordantes versões, mas que convergem, todas elas, para juízos cegos feitos sobre outros povos (que devem ser liberados, modernizados, educados etc.). E se deve haver emancipação, ela terá que ser feita contra aquilo que nos permitiu acreditar ser possível definir a direção do progresso para a humanidade inteira, ou seja, contra o domínio dessa forma clandestina de transcendência que se apoderou de nós. Há muitos nomes para essa transcendência, mas eu a caracterizarei aqui por esse estranho direito que se impôs em seu nome, um direito que teria assustado todos os povos que sabiam honrar divindades tais como Gaia, pois trata-se do direito de não ter cuidado. (STENGERS, 2015, p. 42).

O filme está permeado por aspectos tradicionais da cultura japonesa, que são destacados no filme como uma afirmação da tradição do país e da possibilidade de resistir ao projeto de modernidade destrutivo. Nesse sentido:

Quase todas as civilizações anteriores à Idade Moderna apresentaram quatro características fundamentais em matéria de mentalidades e costumes, características essas fortemente contrastantes com a civilização capitalista dos tempos modernos: o lugar central da religião, o predomínio incontestado da tradição, a absorção do indivíduo pela coletividade e o desprezo pelos ofícios mecânicos e a profissão

mercantil (COMPARATO, 2017, p. 30).

Podemos notar também que no filme são retratados diversos aspectos da cultura tradicional japonesa, como, por exemplo, na imagem 43, em que se prepara alimentos em um fogareiro, para comer em uma tigela para servir o arroz japonês “Gohan” ou caldos como o “Miso-shiru”. Podemos notar que Lady Eboshi, com sua mineração, significa o avanço modernizante japonês. Porém aqui estamos tratando de uma modernização nacionalista, sem que se percam certos aspectos tradicionais da cultura japonesa.



Imagem 43: Cena de alimentação em Mononoke Hime (1997) (18m12s)

De tal forma, notamos no filme um conflito entre dois projetos distintos.

Um dos povos da floresta, que buscam preservar a natureza em sua harmonia, como na imagem 41. E outro da mineradora, que busca transformar os recursos naturais de forma intensa e sem cuidado com os impactos causados. O conflito cresce a tal ponto que apenas o ódio passa a guiar as ações dos seus oponentes, a tal ponto de ações como partir para um ataque em que se sabe de antemão que todos morrerão.

O ódio no filme é representado como uma pujante força descontrolada de busca de justiça. Nesse caso de impor, ao outro que lhe opõe, seus valores e de vindicar por meio da aniquilação de seu inimigo. Ao mesmo tempo significa a violência, bem como a incapacidade de mediar conflitos. Os protagonistas do filme são os únicos capazes de ver o problema de uma forma sistêmica, trabalhando para que se inaugure novas formas relacionais que não sejam estruturadas pela violência.

VII - Considerações finais

Ao longo do trabalho buscamos trabalhar a relação entre relação cultura e natureza a partir da análise dos filmes analisados os filmes Nausicaä do Vale do Vento (1984), Mononoke Hime (1997) e A Viagem de Chihiro (2001). Pela análise dos filmes percebemos que os filmes do *Studio Ghibli* possuem uma crítica à visão moderna que cinde o ser humano e a natureza.

Vimos que a modernidade traz uma concepção de natureza como objeto explorável, ao mesmo tempo que a partir da técnica, busca dominá-la. A cultura, por sua vez, em sentido amplo, pode ser vista como a criação humana. A própria expressão da cultura quase que invariavelmente envolve alguma forma ou de outra transformação da

natureza. Assim uma pedra e um galho de árvore podem virar uma flecha, ou mesmo uma caverna pode se tornar o local da expressão das primeiras formas de pintura humana.

Os filmes do *Studio Ghibli* buscam mostrar um embate entre um tempo passado em que o ser humano tinha uma relação holística com a natureza, um em que o ser humano a respeitava e os tempos atuais de vida em desequilíbrio. Podemos observar isso de forma clara em “A Viagem de Chihiro”, como nas referências a esse passado nos relicários em formas de pequenas casinhas na borda da estrada, formas de se agradecer e venerar a própria natureza.

“A Viagem de Chihiro” envolve uma protagonista feminina, a menina de 10 anos chamada Chihiro, que não é um daqueles pequenos autômatos alegres que povoam muitos filmes de animação, mas sim uma personagem complexa, com diversos sentimentos profundos. Na história seu pai perde o caminho em uma floresta escura, e a estrada parece terminar na entrada de um túnel. Investigando, eles descobrem que leva a um parque de diversões abandonado. Mas ao anoitecer, algumas das lojas parecem reabrir, especialmente um restaurante com comidas altamente atraentes. Seus pais, ansiosos se entopem de comida. Enquanto Chihiro, como que por instinto, reluta, achando toda a situação muito estranha. Os pais de Chihiro comem como porcos e logo efetivamente se tornam porcos. Temos aqui uma representação da vida contemporânea em desequilíbrio, que dessacraliza a natureza e reifica tudo, como mostrado na relação com os alimentos.

O parque de diversões leva a uma gigantesca casa de banhos. Chihiro, sem conseguir voltar se aventura lá dentro. Descobre que para existir no local todos devem ter um “emprego”, o que claramente indica que estamos dentro de um espaço em que as relações econômicas são capitalistas. Yubaba é a dona do balneário e explora a

todos que trabalham no local intensamente. Notamos que estamos em uma relação de escravidão, ou próxima a ela, quando Chihiro tem seu direito ao nome tomado, recebendo um novo “Sen”. Sem lembrar seu nome antigo ela descobre que está aprisionada.

A casa de banho é frequentada por diversos espíritos, que vão para o local para tomarem banhos em suas águas. Como estamos diante de um empreendimento capitalista os “consumidores” são tratados de formas diversas. Os que oferecem dinheiro na forma de ouro são servidos com o melhor, como o espírito sem rosto, enquanto outros são tratados com desprezo, como um ser fétido que chega ao local.

A protagonista empreende sua jornada para a recuperar sua identidade e quebrar o feitiço que recai sobre seus pais. Para tanto empreende uma batalha que pressupõe livrar-se dos laços de opressão da bruxa Yubaba. Consegue isso através do estabelecimento de laços afetivos com diversos outros personagens que também resistem ao *status quo*. Da mesma forma, o filme mostra que Chihiro jamais sucumbe aos valores de consumerismo e exploração vigente na casa de banho, o que a torna uma heroína que obtém sua força pela ética.

Nausicaä Vale do vento, por sua vez, mostra uma história de um futuro distópico, em que o ser humano contaminou tão intensamente o meio ambiente que a natureza parece uma ameaça constante. Algo que podemos traçar um claro paralelo com a atualidade, em que a natureza parece ameaçar o ser humano com secas não antes vistas, furacões, chuvas desmedidas em outros locais, subida do nível do mar, espalhamento de doenças pandêmicas, dentre tantos outros. Novamente uma protagonista feminina aparece como a heroína que batalha para reestabelecer uma relação harmônica perdida dos seres humanos com a natureza. Ela refuta qualquer

forma de tratar a natureza como inimiga, apesar da visão prevalente dos outros personagens que a consideram como uma ameaça. Sua trajetória é a de demonstrar que a natureza tornou-se uma “inimiga” e tóxica pela própria ação humana. A convicção da menina é tão grande que ao final ela se sacrifica para demonstrar a sua verdade, ressuscitando de forma mítica pela própria força da natureza.

Em Nausicaä a modernidade chegou ao ponto de catástrofe ambiental, ao ponto que os seres humanos têm que se proteger da própria natureza que se tornou tóxica. É algo que facilmente podemos traçar paralelo com a realidade atual, com o aumento de eventos climáticos catastróficos decorrentes do aquecimento global, a desertificação e mesmo a poluição em geral, que contamina os solos, as águas e o ar.

Podemos traçar paralelos interessantes entre o filme e a epidemia do Covid-19. Existem alguns evidentes ao se observar o enredo do filme. Nausicaä se passa 1.000 anos após o colapso da civilização industrial, quando a floresta tóxica (fukai como é chamada), está ameaçando espalhar seus esporos venenosos por toda terra. Nausicaä, a heroína do Vale do Vento, busca entender o ecossistema da floresta tóxica e insiste em compreender, bem como tratar cada parte dela, incluindo seus insetos mutantes gigantes, com respeito e compaixão, mesmo quando os insetos e esporos ameaçam engolfar o vale onde ela e seu povo residem.

Ao mesmo tempo os residentes do vale aprenderam a conviver com os esporos tóxicos e a ameaça constatante de insetos gigantes. Com a invasão dos Tolmekianos, que querem desenterrar um artefato de guerra para destruir a selva e seus insetos gigantes. Uma violenta batalha se inicia, com Nausicaä lutando para restaurar a paz e a harmonia.

Entre as semelhanças do mundo de Nausicaä Vale do Vento e o mundo real durante a pandemia do Covid-19, temos, primeiramente, o fato que os personagens

vivem com esporos tóxicos transportados pelo ar em seu meio, usando máscaras faciais diariamente para se protegerem. A realidade atual se aproxima da ficção, já com a ameaça infecciosa transportada também pelo ar devido ao coronavírus, que faz com que muitos utilizem máscaras diariamente.

Em épocas de crise é habitual que a raiva e a violência possam explodir, é o que observamos durante a crise pandêmica. Da mesma forma, os Tomelkianos se recusaram a entender a selva tóxica e usar meios pacíficos para diminuir sua disseminação, vimos pessoas se recusando a usar máscaras para evitar a propagação do coronavírus, ainda que estivesse evidente que seu uso era capaz de evitar casos crescentes. Nausicaä, da mesma forma, se vê diante de uma sociedade que se recusa a aceitar a realidade dos fatos.

Os Tomelkianos agem como populistas e ao assumir o controle do poder no Vale do Vento, prometem aos aldeões uma vida de liberdade dizendo-lhes para deixarem de lado sua abordagem vigilante. No entanto, é essa vigilância, com os aldeões usando máscaras inspecionando seu ambiente em busca de esporos e removendo-os proativamente, que os tem mantido seguros por muitos anos.

A incerteza e o medo no filme são o ponto de partida para o conflito que permeia todo o filme. Quando Nausicaä conhece seu animal de estimação, ela continuamente diz para ele não se assustar, mas o animal está tão assustado que acaba mordendo seu dedo. A bondoso Nausicaä, é claro, perdoa o animal imediatamente, reconhecendo que ele apenas atacou devido ao medo. Ela tem claro também que os insetos mutantes também estão agindo por medo, e ela pede a todos que os acalmem ao invés de assustá-los com ataques. A protagonista age como uma conciliadora, sendo, enfim, capaz de observar que as ações que são tomadas no filme ocorrem por serem feitas de modo impulsivo e impensadas.

No filme *Monoque Hime* a história se resume entre um conflito entre a floresta e seus seres, representando a própria natureza, e de outro uma mineradora, simbolizando os seres humanos e sua mentalidade exploradora. Os protagonistas Ashitake e San são agentes que buscam evitar o desenvolvimento do conflito entre os dois espaços. A trajetória envolve uma complexa trama para mediar o problema, mas eles não são capazes de evitar a guerra. Somente no fim do filme, após diversas perdas para ambos os lados, inclusive com a tentativa de aniquilar o espírito da própria natureza, é que a trégua é alcançada. É a partir daí que o longa termina, com a perspectiva de inauguração de novas formas de relação, não mais marcadas pela violência e exploração, mas sim pelo respeito e paz.

Temos, portanto, um filme que alberga um conflito entre a resistência da floresta e de seus espíritos e de outro a mineradora e a floresta, cada qual aprofundado em uma relação de ódio destrutivo. As formas de ver o mundo opostas os levam a uma guerra sem fim e destruidora. Os protagonistas do filme percebem que nenhum dos lados podem vencer e que a guerra apenas acabará por destruir ambos. Portanto trabalham para um esforço de síntese, para pensar uma nova forma de o ser humano se relacionar com a natureza.

Podemos notar que em todos os filmes há o ponto comum da resistência ao avanço da modernidade. Os protagonistas dos filmes atuam como os atores capazes de transformar a relação de cisão do ser humano com a natureza. A protagonista Chihiro em diversos momentos consegue superar e mostrar que outras relações são possíveis. Assim, primeiro é capaz de liberar o espírito dos rios que estava soterrado em poluição, depois rejeita o ouro e os alimentos vazios de espírito sem rosto e ao final consegue ser liberada da relação exploratória da bruxa Yubaba ao conseguir recuperar a sua identidade roubada.

De tal forma, a modernidade capitalista aparece como a subversão de tal lógica de união, para uma instrumental, em que tudo está a serviço da ampliação econômica. Os espaços de avanço da modernidade nos filmes são em “A Viagem de Chihiro” a casa de banhos de Yubaba e o parque de diversões; em “Monoke Hime” a mineradora que avança sobre a floresta; e em “Nausicaä” o reino de Torumekia que quer aniquilar uma suposta ameaça da natureza.

O desfecho dos conflitos em todos os filmes têm o ponto comum de acabar no restauro da sacralidade da natureza, com uma modificação mental para ver ela como sagrada novamente. Observamos, assim, que a filosofia ambiental nos três filmes analisados do diretor Miyazaki, se afasta tanto do capitalismo, das tradições de dominação industrial e imperialistas, quanto da noção de uma natureza intocável ou de concepções luditas que colocam na tecnologia o problema humano.

Os filmes buscam convergir na ideia de harmonia entre a natureza e a criação tecnológica humana. Mas deixa claro que esta deve se dar em termos distintos do atual, pois parte da rejeição do colonialismo ocidental, do capitalismo e das diversas formas de imperialismo. De tal forma, são longas que tem uma contribuição profunda para a discussão da atual crise ambiental internacional apresentando uma mensagem contra a distopia planetária.

A crítica presente em todos os filmes analisados é direcionada a qualquer forma política de dominar o ser humano por meio da superioridade tecnológica. Refuta, assim, o domínio humano quando se dá de forma violenta. Alguns personagens incorporam essa visão de mundo, como Lady Eboshi, que controla uma cidade de tecnologia avançada, impulsionada pela ciência em nome do progresso material e do avanço militar; a bruxa Yubaba que explora seus trabalhadores em situação de quase escravidão; e o reino de Torumekia que tenta destruir e controlar a natureza por

considerá-la uma ameaça aos seres humanos.

Há contraste nos filmes com as filosofias luditas, que enxergam a própria tecnologia como agente da crise ambiental. Observamos que a causa da crise explicitada nos filmes reside nas relações humanas mediadas pelo capitalismo e não como decorrentes da mera técnica. Nesse sentido o Japão é um país que tem uma imensa fascinação por robôs (frutos da técnica), ao contrário do ocidente, que os enxergam como uma espécie de Frankstein ou mesmo uma violação de leis divinas.

“Nausicaä Vale do Vento” é o filme que incorpora mais claramente a discussão da técnica como um elemento que pode ser neutro ou apropriado para os fins mais diversos. Nele o reino de Torumekia busca resgatar um poderoso ser ancestral para ser utilizado como arma contra a natureza, ou seja, o uso da técnica a serviço da violência e destruição. Há uma crítica indireta ao poder atômico que causou a imensa devastação nos bombardeios de Hiroshima e Nagasaki, vista como decorrente do capitalismo e do imperialismo. Tal crítica não deixa de incluir o próprio imperialismo japonês, que é visto como uma deturpação da própria visão tradicional japonesa de vida em harmonia com a natureza.

Notamos que todos os filmes incorporam uma reflexão sobre a natureza contraditória da modernidade, apresentados como um projeto apocalítico que avança por meio de uma alta tecnologia de império. Os heróis de todos os filmes são figuras que reconciliam a cultura com a natureza. Temos Chihiro que é capaz de se emancipar de relações de exploração que a desumanizam; Ashitaka e Mononoque que buscam evitar a guerra dos humanos para garantir a exploração de recursos naturais; e Nausicaä que tem em sua trajetória o objetivo de mostrar que é possível desenvolver uma nova relação com a natureza.

Enfim, está presente uma crítica a própria noção de “progresso”, definido

como aquele que propõe que os problemas ambientais ou mesmo do capitalismo podem ser resolvidos por meio da inovação tecnológica. Há a insistência que a falha não está em nossa tecnologia, mas em nós mesmos, nas relações humanas.

VIII – Referências

ALVES, Lucas. **Um olhar sobre as obras de Heidegger e Miyazaki: a natureza de uma forma intertextual** - Qual a relação entre natureza, divino, tecnologia e matérias-primas, e o que a filosofia e a animação dizem sobre isso?. 25 de Outubro, 2020. Disponível em: <<https://revistaarquivo1.com/2020/10/um-olhar-sobre-as-obras-de-heidegger-e-miyazaki-a-natureza-de-uma-forma-intertextual/>> acesso em 30 de maio de 2021.

ARAÚJO, Alberto Filipe (org.), Rogério de Almeida e Marcos Beccari. **O mito de Frankenstein: imaginário & educação**. São Paulo: FEUSP, 2018.

BINSWANGER, Hans Christoph; BORGES, MARIA LUIZA X. DE A.; MAZZARI, MARCUS VINICIUS. **Dinheiro e magia**. São Paulo: Zahar, 2011.

BOBBIO, Norberto. **Estado, governo, sociedade: para uma teoria geral da política**. 12. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

CAMPBELL, Joseph; MOYERS, Bill. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CAVALLARO, DANI. **The animé art of Hayao Miyazaki**. North Carolina: McFarland & Company, 2006.

COMPARATO, Fábio Konder. **A civilização capitalista**. São Paulo: Editora Saraiva, 2017.

COSTA GOMES, Paulo C. de. **Geografia e modernidade**. Estudos Geográficos, v. 59, p. 135, 1998.

EAGLETON, Terry. **A ideia de cultura**. Unesp, 2005.

GONÇALVES, C. W. P. Da Geografia às Geografias. **Texto apresentado na II Conferencia Latinoamericana y Caribeña de Ciencias Sociales**. Grupo de Trabajo de Economía Internacional. Universidad de Guadalajara, México, 21-22 de Noviembre de 2001. Mimeo. 41p.

HARVEY, David; BRAUN, Bruce. **Justice, nature and the geography of difference**. Oxford: Blackwell, 1996.

HARVEY, David. **A Produção Capitalista Do Espaço**. São Paulo: Annablume, 2005.

KEENE, Donald (Ed.). **Anthology of Japanese literature: from the earliest era to the**

mid-nineteenth century. Cambridge: Open Road Grove/Atlantic, 2007.

KRENAK, Ailton. **Somos natureza.** Relato por Fabio Cypriano. 30 de outubro de 2020. Disponível em: <<https://artebrasileiros.com.br/arte/seminario/ailton-krenak-naiaira-tukano-antonio-nobre-falam-natureza-e-cultura-seminario-artebrasileiros/>>, acesso em 13 de março de 2021.

LATOUR, B. **Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica.** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994.

LEAL, Felipe. **A Filosofia de Hayao Miyazaki.** 07 de junho, 2020. Disponível em: <<https://oquata.com/colunistas/a-filosofia-de-hayao-miyazaki>> acesso em 19 de julho de 2021.

LISPECTOR, Clarice. **Água viva.** São Paulo: Rocco, 2019.

LOURENÇO, Frederico. **Ulisses e Nausícaa ou o Desencontro do Amor.** Symbolon I: Amor e Amizade, p. 9-18, 2009.

MEDAGLIA, Vicente Rahn. **Filosofia do meio ambiente e gestão compartilhada da biodiversidade da Mata Atlântica: debates públicos sobre a coleta de frutos da palmeira-juçara no Rio Grande do Sul.** Dissertação de Mestrado. Porto Alegre: UFRGS, 2010.

MOREIRA, Ruy. **Para onde vai o pensamento geográfico? Por uma epistemologia crítica.** São Paulo: Contexto, 2006.

MOREIRA, Ruy. **A Geografia do espaço-mundo: conflitos e superações no espaço do capital.** São Paulo: Consequência, 2016.

OLIVA, Jaime ;GIANANTI, Roberto. **Temas da Geografia do Brasil.** São Paulo, Atual Editora, 1999.

OLIVA, Jaime; GIANANTI, Roberto. **Espaço e modernidade: temas da geografia mundial.** São Paulo: Atual, 1995.

POLANYI, Karl. **A grande transformação.** São Paulo: Leya, 2013.

REQUENA, Cristina; MARI, Marià. **LA CASA PAGESA. GEOGRAFIA HUMANA.** Grup d'Estudis de la Naturalesa. Madrid: GEN-GOB Eivissa, 2004.

SANTOS, Bruna Navarone; SAWADA, Anunciata. **Contextos históricos e sociopolíticos dos Mangás e Animês e sua potencialidade no ensino**. in: BUENO, Andre; CREMA, Everton; MARIA NETO, José (org.). Ensino de história e diálogos transversais. Rio de Janeiro: Sobre Ontens/UERJ, 2020. p. 39-47.

SILVA, Ana Paula S., Mononoke Hime: **O Homem em Confronto com o Natural**. Data: 05 de Julho de 2019. Disponível em: <<https://medium.com/@anapaulassilva0811/mononoke-hime-o-homem-em-confronto-com-o-natural-5421cef80e86>>.

SMITH, Neil. **La producción de la naturaleza: la producción del espacio**. UNAM, Facultad de Filosofía y Letras, Sistema de Universidad Abierta, 2006.

SMITH, Neil. **Nature as accumulation strategy**. Socialist register, v. 43, n. 43, 2009.

SMITH, Neil. **Uneven development: Nature, capital, and the production of space**. University of Georgia Press, 2010.

STENGERS, Isabelle. **No tempo das catástrofes**. São Paulo: Cosac Naify, p. 71, 2015.

WILDE, Oscar. **Decay of Lying**. London: Alma Books, 2018.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura e Sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

WULF, Andrea; MARQUES, Renato LR. **A invenção da natureza: a vida e as descobertas de Alexander Von Humboldt**. São Paulo: Planeta, 2016.