

Studio Ghibli: imperialismo, modernidade e natureza sob a visão do animismo crítico de Hayao Miyazaki**Studio Ghibli: imperialism, modernity and nature from the perspective of Hayao Miyazaki's critical animism**Clara Decol Sentanin¹Maria Antônia Machini Costa²Mariana Marques Fagundes³Kemilly Pereira Lima⁴Livia Prado Sadoyama⁵Maria Fernanda Montandon Lemos⁶Ana Flávia Pires de Moraes⁷

289

Resumo: o presente trabalho pretende investigar as pretensões críticas contidas nas narrativas dos filmes do estúdio japonês de animação Studio Ghibli através de seu uso do elemento animista, especificamente no que tange os temas de imperialismo, modernidade e relação humana com a natureza. Por meio da análise de três longa-metragens do estúdio de animação japonês (Nausicaä do Vale do Vento de 1984, Pom Poko: A grande Batalha dos Guaxinins de 1994 e Princesa Mononoke de 1997) aliada à revisão bibliográfica de uma literatura concernente ao tema, tomamos o conceito de Yoneyama (2023) de animismo crítico de Hayao Miyazaki como indicador da crítica contida nas narrativas. Conclui-se, ao identificar indicadores do animismo crítico em todas as obras analisadas, que o animador Miyazaki constrói narrativas que perturbam discursivamente as tradicionais ideologias e identidades tradicionais japonesas.

Palavras-chave: Studio Ghibli. Animismo. Imperialismo.

¹ Bacharel em Relações Internacionais e Mestranda em Relações Internacionais pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU), Uberlândia, Minas Gerais, Bolsista FAPEMIG, clara.sentanin@ufu.br.

² Bacharel em Relações Internacionais pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU), Uberlândia, Minas Gerais, maria.machini@ufu.br.

³ Graduanda em Relações Internacionais pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU), Uberlândia, Minas Gerais, mariana.fagundes@ufu.br.

⁴ Graduando em Relações Internacionais pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU), Uberlândia, Minas Gerais, kemilly.lima@ufu.br.

⁵ Graduanda em Relações Internacionais pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU), Uberlândia, Minas Gerais, livia.sadoyama@ufu.br.

⁶ Graduanda em Relações Internacionais pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU), Uberlândia, Minas Gerais, maria.lemos@ufu.br.

⁷ Graduanda em Relações Internacionais pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU), Uberlândia, Minas Gerais, ana.moraes1@ufu.br.

Recebido em 05/01/2025

Aprovado em: 12/02/2025

Sistema de Avaliação: Double Blind Review



Abstract: this paper aims to investigate the critical pretensions contained in the narratives of Studio Ghibli films through their animistic element, specifically with regard to the themes of imperialism, modernity and nature. By analyzing three feature films by the Japanese animation studio (1984's *Nausicaä of the Valley of the Wind*, 1994's *Pom Poko* and 1997's *Princess Mononoke*) together with a bibliographical review of literature on the subject, we took Yoneyama's (2023) concept of Miyazaki's critical animism as an indicator of the criticism contained in the narratives. We concluded, by identifying indicators of critical animism in all the works analyzed, that Hayao Miyazaki constructs narratives that discursively disturb traditional Japanese ideologies and identities.

Keywords: Studio Ghibli. Animism. Imperialism.

1 Introdução

Os filmes e séries de animação japonesa, conhecidos como “anime”, têm ganhado amplo espaço na cultura popular ao redor do mundo, conquistando cada vez mais público não só para além de suas fronteiras nacionais, mas transpassando uma barreira cultural entre as produções artístico-midiáticas do Leste Asiático e do Ocidente. Os filmes idealizados por Hayao Miyazaki - animador, cineasta, roteirista, escritor e co-fundador do Studio Ghibli, em especial, ganharam muitos admiradores no mundo todo, além de reconhecimento e relevância dentro da indústria da animação⁸. Seu último longa, *O Menino e a Garça* (2023), também foi o filme mais assistido do animador japonês no Brasil⁹ e ganhou o Oscar de Melhor Animação de 2024.

Dentre os motivos do sucesso dos animes, pesquisadores apontam para a magnitude dessa indústria no Japão - produz operações em larga escala; os impulsos de exportação por parte do Estado Japonês, “não apenas pela promoção e patrocínio ocasionais de eventos relacionados a animes realizados por representações diplomáticas fora do Japão, mas também pelos círculos internos do poder político japonês” (Sørensen, 2008). Para além da escala da indústria de anime no mundo, cabe apontar os motivos culturais.

As histórias idealizadas por Miyazaki em seus filmes se baseiam parte em suas experiências autobiográficas, tendo o animador nascido em 1941, e remontam à cultura

⁸ Seu longa, *A Viagem de Chihiro* (2001), está entre os maiores filmes japoneses de todos os tempos. Considerado um dos melhores 100 filmes da História pela British Film Institute em 2022, arrecadou milhões de dólares em bilheteria ao redor do mundo e foi a primeira animação japonesa a ganhar o Oscar de Melhor Filme, em 2003.

⁹ <https://www.jbox.com.br/2024/04/01/o-menino-e-a-garca-ultrapassa-a-viagem-de-chihiro-e-se-torna-a-7a-maior-bilheteria-de-filmes-de-anime-no-brasil/>

religiosa do xintoísmo no Japão - histórias que, como aponta Sørensen (2008), podem ser interpretadas por um público ocidental como fantásticas e surrealistas, na verdade, se constituem para o público japonês como uma representação clara de elementos xintoístas. E, mesmo que “certas camadas de significado dos filmes (...) não sejam prontamente acessíveis aos espectadores que não estejam informados sobre o contexto japonês, há outras camadas que se prestam ao fascínio universal e à interpretação de significados sem obstáculos” (Sørensen, 2008, p. 193).

Dentre essas camadas, os filmes do Studio Ghibli trazem temas como a busca pela identidade, a complexidade da existência humana e a relação com a natureza; sendo o último, um dos que mais chamam atenção do público, dada a auto-declarada posição ecologista de Miyazaki. Ao assistir longas como *Princesa Mononoke* (1997) e *Nausicaä do Vale do Vento* (1984), é impossível não notar a ecocrítica criativamente tecida pelo animador em seus enredos. Essas histórias trazem claros embates entre uma natureza que possui subjetividade e agência frente aos predatórios avanços da modernidade, sendo essa caracterização de sujeitos não-humanos um elemento que compõe o animismo: uma cosmovisão em que entidades como animais, plantas, objetos ou mesmo fenômenos possuem essência espiritual (Stringer, 1999).

Yoneyama (2021, p.251) argumenta que o “animismo crítico” de Miyazaki “desafia o antropocentrismo, o secularismo, o eurocentrismo e o dualismo”, sendo “uma filosofia que percebe a natureza como uma combinação não dualista do mundo da vida e do mundo espiritual” (Yoneyama, 2021, p. 251). Os filmes do Studio Ghibli trazem a perspectiva de outras formas de vida paralelas às humanas de forma deliberada e Erika Weiste (2021, p.39) afirma “que isso se deve em parte ao fato de o Japão, embora seja uma sociedade moderna por excelência, estar mais conectado com seu animismo por meio do xintoísmo do que os países ocidentais”.

Ao se debruçar na mitologia xintoísta, Miyazaki levanta discussões sobre guerra, natureza e modernidade em sua obra, a partir de uma posição ecologista e cosmopolita (Sørensen, 2008). Essas perspectivas, entretanto, parecem entrar num campo de disputa narrativa frente às ideologias sustentadas pelo Estado Japonês ao longo de sua recente história política - e mais especificamente, pensando o xintoísmo como ideologia de Estado (Yoneyama, 2021, p. 254). Estudiosos afirmam que os filmes de Miyazaki podem ser categorizados como obras “desasseguradoras” de versões hegemônicas de “japonesidade” (Sørensen, 2008).

No Japão, entretanto, “as imagens da natureza têm desempenhado um papel particularmente central na formação do imaginário da nação” (Morris-Suzuki, 1998: 35), e o conceito de animismo tem sido “amplamente utilizado como forma de explicar

a distinção da cultura nacional” e sua suposta superioridade (Clammer, 2004: 83). Dessa forma, o discurso sobre o animismo tem tido implicações políticas e ideológicas com fortes tons jingoístas e orientalistas (Yoneyama, 2021, p. 253-254).

Nosso objetivo no presente trabalho é desvendar as pretensões críticas que podem ser lidas nas entrelinhas das histórias de Miyazaki. Como sua obra e, particularmente, seu uso do elemento animista/xintoísta constitui um discurso de desestabilização das ideologias nacionalistas japonesas, tecendo, para além disso, uma crítica ao projeto imperialista de seu país?

292

A partir da análise de três de suas obras, *Princesa Mononoke* (1997), *Nausicaä do Vale do Vento* (1984) e *PomPoko - A Grande Batalha dos Guaxinins* (1994), apoiadas por uma revisão bibliográfica, buscamos demonstrar como Miyazaki maneja em suas histórias o animismo/xintoísmo de forma a quebrar com os binarismos/dualidades narrativos num movimento de rejeição dos valores ocidentais adotados pelo Japão durante e após a Segunda Guerra Mundial, numa crítica ampla à modernidade. Reiterando, além disso, um passado imperialista que o Estado japonês busca ativamente apagar de sua memória e história.

2 O animismo crítico de Hayao Miyazaki como um cinema de desestabilização

O Studio Ghibli foi fundado na cidade de Tóquio na década de 1980, por Hayao Miyazaki e Isao Takahata, logo após o sucesso do filme *Nausicaä do Vale do Vento* (1984) - adaptação do mangá que também é de autoria de Miyazaki. Dos anos 80 para os dias atuais, com 23 longa-metragens lançados, o Studio Ghibli adquiriu grande alcance internacional, emplacando vários filmes blockbusters e transformando-se num verdadeiro fenômeno cultural (Napier, 2018). É comum que tanto o público geral quanto estudiosos da cultura popular comparem o Studio Ghibli com os Estúdios Walt Disney (Napier, 2001; Kraemer, 2004), pelo fato de ambos os estúdios produzirem animações voltadas a um público familiar. Miyazaki já expressou sua insatisfação no que tange essa comparação e o rótulo que frequentemente lhe dão de “Walt Disney do Japão”: “Walt Disney foi um grande produtor. Eu sou apenas um animador. Não dá para nos comparar” (Miyazaki, 2023).

Há, entretanto, um aspecto que aqui nos cabe apontar comparações feitas por pesquisadores da área: a complexidade e vieses das narrativas desses filmes e sua relação com os valores culturais nacionais de seus países de origem. Kraemer (2004, p.1) aponta que os filmes de Miyazaki possuem maior complexidade e são mais “desafiadores de assistir; enquanto os filmes da Disney tendem a afirmar os valores culturais existentes, os de Miyazaki realizam

uma dança complicada entre a representação dos valores culturais japoneses e sua desestabilização".

Susan J. Napier, conhecida por suas análises dos filmes do Studio Ghibli e estudos da indústria do anime, caracteriza o cinema de Miyazaki como “desassegurador” (Napier, 2001). Ela argumenta que “se o cinema e a mídia de massa visual em geral podem de fato ajudar a “escrever a história” e “criar a identidade nacional”, a questão de quem fala pelo passado nesses setores se torna particularmente importante” (Napier, 2001, p. 468).

Napier aponta que os produtos e projetos do Walt Disney Studios “distorcem a história e a cultura, funcionam como legitimações culturais de massa de uma visão de mundo essencialmente norte-americana, otimista e centrada na ação e na iniciativa individual” (2001, p.469). Para a pesquisadora, os filmes da Disney funcionam como um “cinema de segurança”, “que promove a visão de um mundo no qual todos os problemas são resolvidos e a harmonia é restaurada sob a égide da ideologia e dos valores dos EUA” (Napier, 2001, p.470). Assim, ela posiciona as produções de anime como um contraponto a esse movimento.

Não só vale a pena estudar o anime em termos de seu status de exportação cultural, mas também é um prenúncio fascinante do que pode ser uma nova maneira de ver a cultura e a identidade nacionais, que se baseia menos em uma separação firme ou até mesmo na interação entre o eu e o Outro, e mais no reconhecimento gradual de que, no mundo pós-moderno transnacional da cultura de massa contemporânea, o Outro (em termos de divisões nacionais e de gênero) pode estar cada vez mais imbricado no eu. (Napier, 2001, p. 470).

Napier (2001) argumenta que os filmes do Studio Ghibli, além de serem populares, são subversivos de diversas formas, “especialmente em relação à codificação convencional de gênero” (2001, p.471). De acordo com ela, os personagens de Miyazaki dificilmente performam uma “japonesidade” tradicional, quando comparados a outras grandes produções do cinema japonês. Por isso, suas obras fizeram parte de um “debate nacional no Japão entre as décadas de 1970 e 1990 (e, na verdade, sem dúvida, desde a abertura do período Meiji para o Ocidente) sobre o que significa ser japonês em um mundo cada vez mais global” (Napier, 2001, p. 474). As performances distintas dos personagens de Miyazaki se unem a outras características de suas histórias que abraçam suas posições políticas, notadamente seu ativismo ecologista e cosmopolita, que acabam tornando seu cinema um espaço de desestabilização e questionamento não apenas dos tradicionais valores japoneses, mas de normativas enraizadas no pensamento ocidental moderno.

Para elucidar essa perspectiva, nos apoiaremos no “animismo crítico”, termo cunhado por Shoko Yoneyama (2021). Para a pesquisadora japonesa, essa ideia surge da “fusão de uma crítica à modernidade com o patrimônio cultural informal no Japão. É uma filosofia que percebe a natureza como uma combinação não dualista do mundo da vida e do mundo espiritual, ao mesmo tempo em que enfatiza a importância do lugar.” (Yoneyama, 2021, p. 251).

O animismo pode ser definido como uma filosofia diversa da natureza, que concebe o mundo espiritual na natureza como a fonte da vida universal; e, além disso, para preannunciar minha discussão abaixo sobre o entendimento de Miyazaki sobre o animismo, ele se baseia na premissa não dualista da unidade da vida, da natureza e do espírito/alma (*tamashii*). (Yoneyama, 2021, p. 252).

De acordo com ela, “o animismo é o princípio mais importante dos filmes característicos de Miyazaki” (Yoneyama, 2021, p. 252), e é justamente através desse uso específico do elemento animista nas narrativas que o animador tece sua crítica. Nas palavras do próprio Miyazaki, ele acredita na importância do animismo para a humanidade no século XXI, pois essa filosofia pode abordar o profundo ceticismo em relação à civilização moderna (Miyazaki, 2008 apud Yoneyama, 2021), as limitações dos aspectos materialistas da sociedade humana (Miyazaki, 1996 apud Yoneyama, 2021) e a condição precária da Terra (Miyazaki, 2013, p. 232 apud Yoneyama, 2021) e, assim, responder às mudanças de visão do universo e da Terra (Miyazaki, 2013, p. 314 apud Yoneyama, 2021).

Yoneyama (2021) aponta três componentes principais para o animismo crítico de Miyazaki, sendo o primeiro “sua extensa e bela representação da natureza dotada de agência que reflete e enfatiza as vozes que ele dá à natureza” (Miyazaki, 2008; Napier, 2018 apud Yoneyama, 2021). De acordo com ela, as representações da agência da natureza se dão nos filmes do animador na forma de elementos como os *kodama*, seres semelhantes a espíritos que aparecem em Princesa Mononoke: “Eles expressam “algo invisível” que existe na floresta, simbolizando o mundo espiritual na natureza” (Miyazaki, 1996, p.359 apud Yoneyama, 2021, p.253). Esse “algo invisível” ao qual Miyazaki se refere não está ligado ao supernatural, “mas à própria vida na natureza (Miyazaki, 2008, p. 82 apud Yoneyama, 2021, p.253)”. Yoneyama conclui que “perceber na natureza não apenas o mundo espiritual, mas também a vida geralmente invisível é o cerne da definição de animismo” (2021, p.253).

O segundo componente deriva da posição de Miyazaki “no contexto histórico e político do Japão, especialmente em relação ao xintoísmo” (Yoneyama, 2021, p.253). O Xintoísmo é definido pelo historiador Ian Reader, como uma “religião explicitamente japonesa, preocupada com o povo japonês” (Reader, 1993, p. 64 apud Sørensen, 2008, p.183), na qual acredita-se na

existência de espíritos da natureza, os *kami*. De acordo com Clammer (2004, p.102) o Xintoísmo “é um exemplo sofisticado de animismo em que os *kami* representam uma força espiritual e vitalista na natureza”. Reader (1993, p.64) aponta, entretanto, como a cosmologia dessa religião está ligada ao Japão: “os mitos e lendas do xintoísmo dizem respeito à criação e ao início [...] da terra do Japão e de seu povo [...] em muitos sentidos, xintoísmo e ser japonês são sinônimos”.

Estando discursivamente conectado ao “ser japonês”, o Xintoísmo tem sido largamente utilizado como propaganda nacionalista pelo Estado Japonês, o que tem subvertido parte de sua filosofia. Sørensen (2008, p. 182) aponta que a religião “está manchada por seu histórico como veículo para o militarismo e o nacionalismo e por seu papel atual como alavanca para políticos conservadores que desejam impulsionar o neo-nacionalismo japonês”.

Yoneyama (2021), entretanto, defende que Miyazaki se desvincula dos aspectos ideológicos do Xintoísmo. Para ela isso fica claro através do diferente uso do local nas histórias do animador, o que ela exemplifica ao apontar a disparidade entre a representação dos santuários xintoístas como locais nos filmes de Miyazaki e seu uso nas mãos do estado Japonês: ela cita a Portaria Imperial de 1906 da era Meiji, “que impôs a destruição de santuários de pequenos vilarejos para configurar santuários maiores como o aparato administrativo e ideológico do estado moderno” (Yoneyama, 2021, p. 254).

O terceiro componente, por fim, é o que Yoneyama chama de negação do dualismo, ou uma crítica do que Val Plumwood chama de “hiperseparação” dos binários ocidentais. Para a estudiosa, “o que muitas vezes é mal interpretado como “ambiguidade moral” entre “o bem e o mal” pelos espectadores ocidentais educados no dualismo, na verdade, decorre da negação dos binários por Miyazaki” (Yoneyama, 2021, p. 254). Em suas histórias, Miyazaki desafia todo tipo de dicotomia característica do entendimento cosmológico ocidental: humano/natureza, vida/morte, bem/mal, espiritual/material, entre outras. Um exemplo clássico disso em suas narrativas são os humanos que buscam viver em harmonia com a natureza em vez de explorá-la; ou também personagens que, em um primeiro momento são apresentados como vilões, serem transformados em figuras amigáveis ao longo da história. (Hudson, 2018).

Desse modo, nos baseando no aporte de Yoneyama (2021), optamos por analisar uma mostra de filmes do Studio Ghibli tomando o animismo crítico de Miyazaki como indicador de sua característica desestabilizadora. Assim, para que as obras analisadas corroborem com o entendimento defendido pelo presente trabalho, elas devem conter elementos que apontem: i)

o fenômeno da natureza dotada de agência; ii) representações de projetos imperialistas; iii) negação dos binários ocidentais.

3 Nausicaä do Vale do Vento (1984)

O filme “Nausicaä do Vale do Vento” foi lançado em 1984 e é baseado no mangá de mesmo nome escrito por Hayao Miyazaki, responsável pelo roteiro e direção do longa (Studio Ghibli Brasil, 2024). A película se passa num cenário de apocalipse ecológico e conta a história de Nausicaä, princesa de um reino de um mundo que foi devastado pelos “Sete Dias de Fogo”: guerra que destruiu a civilização industrial humana e grande parte do ecossistema da Terra, levando ao surgimento do “Mar Podre”, um biossistema parecido tanto com um pantano, quanto com uma floresta (Studio Ghibli Brasil, 2024). Esse organismo, além de se expandir constantemente, exala gases tóxicos para os humanos, hospeda insetos gigantes e os chamados *ohmus* - criaturas com grande poder destrutivo, condições que fazem com que os humanos da narrativa estejam em constante busca por soluções (Nausicaä, 1984).

Nausicaä vive no Vale do Vento, um território neutro e tranquilo em relação às intrigas políticas de outros reinos (Nausicaä, 1984). Entretanto, sua estabilidade é quebrada no início da trama, quando uma nave de Torumekia cai no Vale e deixa ali um grande organismo desconhecido. Rapidamente, os representantes torumekianos tomam o poder, anexando mais um território ao seu império e reivindicando para si o esforço de “acordar” o organismo deixado: o único remanescente dos guerreiros gigantes, responsáveis pelos Sete Dias de Fogo, que havia sido roubado de Pejite, outra unidade política soberana (Nausicaä, 1984).

Diante disso, a princesa Nausicaä promete ao seu povo procurar uma saída não-violenta. Sua atitude pacifista permanece durante todo o filme e se estende não apenas aos humanos, mas aos seres do Mar Podre (Nausicaä, 1984). Ela é levada como refém à Torumekia, quando a viagem é interrompida por uma nave pejitiana, provocando um embate que derruba todos os envolvidos - incluindo a rainha Kushana, de Torumekia, e o piloto pejitiano Asbel - no pântano (Nausicaä, 1984). Em seu tempo ali, a princesa surpreende a todos com seu respeito perante o Mar Podre, demonstrando uma visão de mundo diferente da exercida pelos demais reinos. A partir disso, Kushana, Asbel e Nausicaä lutam para voltar ao Vale do Vento, cada qual visando seus próprios objetivos (Nausicaä, 1984).

Ao longo da trama é perceptível que tanto o Mar Podre quanto suas criaturas demonstram possuir “personalidade” e vontades próprias. Essas características remontam ao primeiro indicador do animismo crítico de Miyazaki: a natureza dotada de agência (i). Este diz

respeito à representação da mesma como algo ativo, consciente, e tendo capacidade de interagir com os humanos (Yoneyama, 2021, p.253). Sendo assim, verificamos que em *Nausicaä do Vale do Vento*, a natureza não é ilustrada como um mero agente passivo, pois é perceptível a presença desses elementos na representação do Mar Podre e dos *ohmu*, que demonstram agência ao reagirem de forma retalhadora às ações humanas.

Esse aspecto pode ser percebido logo no início da obra, quando Lorde Yupa retorna ao Vale do Vento, com um *ohmu* o perseguindo cegamente e com raiva (Nausicaä, 1984, min 09:10), e também pela fala de Obaba dirigida à Kushana, quando a última invade o Vale do Vento - ao explicar que não se pode fazer mal ao Mar Podre, pois “(...) em seus mil anos de existência, inúmeras vezes humanos tentaram acabar com o Mar Podre. Porém, todas as vezes *Ohmus* cegos de raiva tomaram a Terra como uma onda devastadora” (Nausicaä, 1984, min 36:25). Isso ilustra os *ohmus* como entidades com agência própria que atuam para manter o equilíbrio da vida, visto que pertencem a um sistema que responde às agressões externas.

O Mar Podre não existe apenas como um recurso estático ou que depende das ações humanas, visto que age por si próprio para purificar a Terra, com suas árvores filtrando as toxinas e tornando o subterrâneo em algo limpo e habitável. A descoberta de Nausicaä do papel purificador que o Mar Podre exerce (Nausicaä, 1984, min 01:09:13) enfatiza a visão de Miyazaki de que a natureza tem a aptidão de se regenerar e estabelecer equilíbrio, mesmo em resposta à destruição humana. Assim sendo, no filme a natureza não é apenas algo a ser explorado, mas desempenha um papel ativo, moldando os eventos da história e refletindo a visão de Miyazaki de que a natureza possui agência própria e autônoma. Essa perspectiva, portanto, ao reconhecer que a natureza possui interesses próprios, que transcendem as necessidades humanas, propõe uma crítica ao antropocentrismo (Rodrigues, *et al.*, 2021).

Já acerca do segundo indicador (ii), Miyazaki tece uma crítica um tanto quanto explícita ao imperialismo a partir da imagem de Torumekia - apresentada como “uma base militar cruel a oeste daqui” (Nausicaä, 1984, min 31:09), que tem como objetivo supremo o extermínio do Mar Podre e a retomada da Terra pelos humanos. Após tomar o poder, matar o rei e desarmar os cidadãos do Vale do Vento, Kushana, a comandante da divisão da guarda da fronteira torumekiana e princesa da nação imperialista, faz o seguinte discurso:

Vimos unificar os povos periféricos e trazer paz a esta região. Estão à beira da extinção vivendo ao lado do Mar Podre. Abracem nosso governo e unam-se à nossa causa. Vamos acabar com o Mar Podre e trazer a Terra de volta. Despertamos os dons e poderes milagrosos que outrora permitiram que humanos dominassem a Terra. Para aqueles que se unirem a nós, prometo uma vida livre de medo de toxinas e bichos (Nausicaä, 1984, min 35:45).

Considerando a importância das empreitadas imperialistas para a existência da modernidade (Mignolo, 2017) e o passado imperialista do Japão (Sabri; Ahmad, 2019), este trecho se faz ainda mais interessante já que contém o discurso da salvação, recorrentemente utilizado por Estados imperialistas para legitimar a expansão de seu poder e domínio. O próprio passado imperialista japonês revela o uso de discursos similares, a fim de legitimar a colonização de territórios vizinhos. Um exemplo disso é a Teoria da Estagnação, de Fukuda Tokuzō (874-1930), na qual o estudioso argumentava que a "Coreia tinha sido lenta no processo de adaptação às mudanças e havia se desviado do caminho 'legítimo' Ocidental de desenvolvimento" (Kang Sang-jung, 1988, p.135). Segundo esses pensamentos, o Japão era a nação mais avançada na região e, portanto, possuía o dever de levar os avanços do capitalismo e a modernização para países como China e Coreia (Yoon Keun-Cha, 1997). De acordo com Kang (1988) e Yoon (1997), esses discursos contribuíram para a formação da identidade de um Japão "superior" e de um outro asiático como "inferior".

Assim, junto do poderio militar e econômico do império de Torumekia, o discurso da salvação serve para legitimar discursivamente sua empreitada: mesmo os moradores do Vale do Vento, rendidos e assustados, se interessam pela “oportunidade” que Kushana apresenta. Cabe apontar, portanto, que Miyazaki não apenas representa práticas imperialistas no filme, mas também as frustra, fazendo com que essas unidades políticas rompam com o ciclo de violência ao se depararem com outras alternativas e não as taxando como ingênuas, ameaçadoras ou primitivas. Isso é representado pela curiosidade acendida em Kushana após testemunhar a relação de Nausicaä com o Mar Podre e seus animais: a torumekiana aguarda por uma oportunidade para conversar em meio ao conflito e, quando os confrontos são interrompidos, Kushana se retira junto a suas tropas do local, resultando na não-intervenção.

Essa mudança também é notada por parte pejitianos: as forças de Pejite procuravam recuperar o Guerreiro Gigante e usá-lo, não para a retomada da Terra pelos humanos, mas para a “purificação do Mar Podre” (Nausicaä, 1984, min. 1:20:58). Com a vivência adquirida por Asbel enquanto esteve perdido no pântano e o conhecimento trazido por Nausicaä a partir de sua coexistência pacífica com esse ecossistema, Pejite passa a compartilhar dos métodos de sobrevivência adotados pela princesa e seu povo. Ao retratar a possibilidade de tais alternativas, a trama parece desafiar as noções tradicionais antropocêntricas construídas pelo sistema de crenças moderno, de que a natureza deve estar sempre submetida à vontade humana. Representando, além disso, a contestação de discursos coloniais de progresso como legitimadores de expropriação e exploração.

Em relação ao terceiro indicador (iii), o roteirista e autor consegue retratar a possibilidade de mudança nos personagens, fugindo da hiper-separação do binário ocidental “bem vs mal”: Nausicaä, que permanece com uma postura pacifista durante todo o filme, admite e extravasa o ódio que sente após a perda do pai, mas a personagem cuida para que isso não se reflita nas suas ações; Kushana reconhece a possibilidade de mudar de rota, o que se contrapõe à sua imagem anterior como vilã implacável que buscava apenas poder; e a própria figura do Mar Podre quebra este binário, já que não apenas ameaça a humanidade, mas também é a responsável pela sua salvação.

Ademais, desde o início do filme, é evidente a profunda conexão de Nausicaä com a natureza, marcada por sua admiração e respeito pelas criaturas do Mar Podre (Nausicaä, 1984 min 55:50). Esse traço a diferencia das pessoas das demais nações, que enxergam o biossistema como algo que contamina seu mundo e da qual devem se livrar. Nausicaä também se destaca entre seu próprio povo: embora estes respeitem os *ohmu* e busquem uma relação de harmonia com a natureza, não enxergam nas criaturas a mesma beleza que Nausicaä e não os veneram como seres cruciais para sua sobrevivência (Manceras, 2021, p.15).

Quando Nausicaä se sacrifica para salvar o Vale do Vento contra uma onda de *ohmus* enfurecidos (Nausicaä, 1984, min 1:49:26), os mesmos percebem sua inocência, e em gesto de reciprocidade, agem em conjunto para salvá-la, compartilhando sua energia com ela. Esse acontecimento não é isolado, mas sim resultado de como Nausicaä sempre demonstrou respeito e, inúmeras vezes, interagiu com a natureza retratada no filme (Nausicaä, 1984, min 1:02:38). Com essa dinâmica, vemos claramente uma tentativa de Miyazaki de desconstruir com o binário de separação entre o ser humano e a natureza, associado ao paradigma aristotélico de que a natureza somente existe para o bem do homem, de que ela é submissa às suas vontades e empregadas (Rodrigues, *et al.*, 2021, p.13).

Nessa história, Miyazaki não apenas rompe com esse binário, mas também questiona a moralidade antropocêntrica que o sustenta. À vista disso, a construção da personagem Nausicaä simboliza a reconciliação entre humanos e natureza; sua relação com o Mar Podre e os *ohmus* representa um caminho alternativo de convivência, baseado no respeito mútuo em oposição à exploração. Através disso, Miyazaki aponta para a urgência de “reconciliação” ecológica e filosófica entre o ambiente natural e os humanos.

4 Pom Poko: A grande Batalha dos Guaxinins (1994)

“Pom Poko: A grande Batalha dos Guaxinins” (1994), dirigido por Isao Takahata e executado por Hayao Miyazaki, foi o oitavo filme produzido pelo Studio Ghibli. O longa traz

elementos da cultura e da religião local durante o processo de urbanização e expansão da cidade de Tóquio - processo que implica a destruição das áreas verdes e das montanhas da região. A história é contada através da visão dos *tanukis*, cães-guaxinim ligados às divindades japonesas, que possuem poderes de transformação e são cultuados em templos xintoístas. Os *tanukis* são seres representados em templos pela sua alegria, energia e certa inocência e carinho - comparando-se com outras divindades cultuadas por japoneses, como a raposa de nove caudas, representando o inverso das personalidade dos *tanukis* (Studio Ghibli Brasil, 2024). De acordo com as histórias, alguns desses animais, assim como as raposas, conseguem se metamorfosear em humanos ou em qualquer objeto inanimado que desejarem.

Na cultura japonesa, os *tanukis* possuem testículos que são usados para sua transformação em objetos que os ajudam em batalhas ou outras circunstâncias. Em Pom Poko eles são representados de três formas diferentes: como animais quadrúpedes em desenho realista; como animais em forma de *cartoon*; e por último como animais antropomórficos, andando em duas patas e ocasionalmente usando roupas (Studio Ghibli Brasil, 2024b).

O filme se passa nas colinas de Tama, onde os *tanukis* são expulsos de suas terras para abrir espaço para a construção da nova Tóquio - que se expande dando lugar a casas e shoppings. Essa passagem representa parte do processo de expansão da indústria e desenvolvimento capitalista japonês (Consulado Geral do Japão em Curitiba, 2024) - sendo assim, as disputas pelos territórios restantes crescem e a busca pelo alimento escasso torna-se prioridade no território dos *tanukis* (Studio Ghibli Brasil, 2024b). Os personagens então, decidem se juntar em uma comunidade para lutar contra o avanço da urbanização e reivindicar seus territórios, movimento que é dividido entre os *tanukis* que pretendem fazê-lo de maneira pacífica, numa busca pela coexistência com o avanço japonês e os que têm intenção de matar os humanos para alcançar seu objetivo. Essa passagem do longa, citada por último, está relacionado ao primeiro (i) indicador de Yoneyama (2021), com o animismo a partir do fenômeno da natureza dotada de agência, sendo entendido durante todo o filme pela luta dos *tanukis* contra os humanos, ou seja, a natureza agindo em prol de sua existência dentro do mundo urbano/humano (Studio Ghibli Brasil, 2024b apud Yoneyama, 2021).

O elemento animista a partir do segundo (ii) indicador de Yoneyama (2021), “no contexto histórico e político do Japão, especialmente em relação ao xintoísmo” (Yoneyama, 2021), trazido pelo filme pode ser analisado principalmente na divisão entre o discurso do que não pode ser visto dentro da humanidade, no desenvolvimento da cidade. Principalmente pela recusa das autoridades locais de abarcar a espiritualidade como um dos motivos das mortes e

acidentes nas obras da cidade, sendo assim, como posto por Plumwood, “A natureza humana no dualismo é baseada na sua forma ocidental que é baseada culturalmente a centenas de anos atrás” (Plumwood, 2015, p.445 apud Yoneyama, 2021, p. 255) - aqui, entendemos que os diretores buscam demonstrar que a luta entre humanos e *tanukis* não é essencialmente dualista, mas sim um mapeamento de vários interesses que se chocam em diversos pontos.

Outro ponto a ser levantado é a própria crítica que o autor faz através de sua representação dos personagens humanos. Em algumas cenas os humanos não conseguem perceber o caos implantado pelas suas ações que visam a urbanização, visto que continuam adentrando o território dos *tanukis* e destruindo o ambiente. A narrativa deixa claro que a expansão geográfica humana representa para os *tanukis* a trágica história do fim de suas linhagens e culturas ligadas à terra.

Tendo em vista que durante os anos 60, o Japão enfrentava dificuldades de expansão e estabilização em seu âmbito econômico e internacional (Embaixada, 2012), o Primeiro-Ministro Ikeda Hayato buscou, através do “*Tratado de Mútua Cooperação e Segurança EUA e Japão*”, uma abertura para tornar possíveis intervenções diretas no país a fim de garantir o marco do desenvolvimento do território (Koda; Ziggy, 2018). Para Takahata, este período elucida parte dos valores de binarismo e extremismo herdados pelo Japão no seu contato com o Ocidente, mais especificamente, com os EUA (Quintino, 2021 apud Yoneyama, 2021). Pensando no cenário espaço-temporal de *Pom Poko* como representação de parte desse período, entendemos que devido a expansão da região de Tóquio (Studio Ghibli Brasil, 2024b), os *tanukis* se encontram numa encruzilhada devido a divisão de ideais entre si, sucintamente como supracitado anteriormente: o lado que busca o pacifismo com os humanos e o outro que busca confronto direto e agressivo contra os humanos.

Apesar de, num primeiro momento, o conceito do binarismo ocidental ser retomado através da divisão dentro do clã dos cães-guaxinins, Isao Takahata quebra tal perspectiva em dois momentos: o encontro dos personagens Kinchō Daimyōjin VI¹⁰ e Ryutaro¹¹ e o encerramento do filme. Quanto à primeira cena, Ryutaro propõe que Kinchō tome uma decisão

¹⁰Kinchō Daimyōjin VI é um cão-guaxinim representante e um dos líderes de outro clã - da montanha Sado - que opta por permanecer com o clã de cães-guaxinins principal da trama.

¹¹Ryutaro também é uma figura mitológica, no caso, é uma raposa disfarçada de humano.

parecida com a que ele tomou no seu clã, ou seja, passar a conviver totalmente entre os humanos, se adaptando a seus costumes e utilizando da técnica de metamorfose para disfarçar sua aparência, abandonando o restante do clã dos cães-guaxinins (que não possuem a capacidade de se realizar a metamorfose para uma forma humanóide) (Studio Ghibli Brasil, 2024b). Kinchō então se vê numa verdadeira encruzilhada, se questionando se essa seria realmente a única forma de salvar o clã dos cães-guaxinins. Dentro desse entendimento não há a possibilidade de encontrar equilíbrio, mas apenas viver em um dos lados extremos, o que configura o binarismo: lutar para sempre contra o desmatamento e destruição de seus lares originais nas matas ou viver plenamente entre os humanos diante seus costumes - afastados da natureza, da religião (xintoísta) e próximos da tecnologia.

No encerramento do filme é possível compreender a proposta de Isao Takahata de quebra desse extremismo por meio dos destinos finais dos diferentes grupos de *tanukis*. O terceiro (iii) indicador de Yoneyama (2021) pode ser compreendido plenamente neste recorte, o grupo que buscava confronto direto com os humanos perde e muitos deles são mortos enquanto o grupo que almejava a coexistência entre seu mundo e a cidade cede e passa a se disfarçar como humanos, vivendo de acordo com os parâmetros da sociedade moderna e capitalista, como aponta Cavalcanti, “A dicotomia entre ancestralidade e modernidade é reiterada [...]” (Cavalcanti, 2023, p.82). O segundo grupo toma essa decisão mesmo sabendo que os membros de seu clã que não conseguiam se transmutar para a forma humana decidem abandonar o mundo¹² (Studio Ghibli Brasil, 2024b).

Apesar de terem se misturado à sociedade e aos humanos, os *tanukis* não perdem o pleno contato com sua origem e cultura. É importante apontar que eles, na realidade, não cederam de forma passiva a essa situação. Em meio ao final da história, os personagens que passaram a viver na sociedade humana, diante da frustração de perder todos seus companheiros e familiares, apelam para um último uso de seus poderes: a bela e simbólica cena se trata de todos os *tanukis* concentrando seus poderes de transformação para criar uma ilusão, na qual se retoma temporariamente a forma de sua casa como ela era originalmente antes do desmatamento (Studio Ghibli Brasil, 2024b). Desta forma, consoante a visão de Araújo e Carneiro:

Sendo que para balizar isto, os sentimentos de perda em relação a alguém ou algum espaço vivido neste filme, operam como uma espécie de recurso estratégico, para que assim os Tanukis durante estes períodos de conflito, consigam criar atmosferas

¹²O “abandono” do mundo nesta cena se refere ao fato de que tal grupo de cães-guaxinins entram em uma balsa que irá os levar diretamente para algum plano espiritual superior, abandonando desta forma o mundo material onde seus companheiros restantes terão que viver a partir de agora.

afetivas (ANDERSON, 2009), onde os espaços-tempos de suas maneiras de lutar contra o mundo moderno, encontram uma ampla esfera de atuação, seja pela emanção emotiva de seus corpos em constante transformação estética, ou pelos discursos de oposição aos tipos de afetos com que eles lidam a relação, montagem e interação com a corporeidade humana. (Araújo; Carneiro, 2018, p.6).

Os humanos, apesar de espantados, reagem de forma positiva, e tocados pela beleza e sensações que tal ilusão trouxe decidem buscar a coexistência com a natureza. Assim, fica subentendido que a cidade pretende iniciar um projeto de convivência verde, ou seja, criar regiões de natureza ou preservar alguns montes para que não apenas os cães-guaxinins, mas outros seres sagrados da cultura xintoísta japonesa possam ter seu espaço e não tenham que abandonar completamente suas raízes mesmo dentro de espaços como em grandes cidades como Tóquio.

A importância da percepção da natureza é representada em *Pom Poko* por meio da resistência e da luta dos *tanukis*. Eles são seres místicos que acabam entrando em choque com o novo modelo de vivência da sociedade japonesa. Contudo, mesmo de forma tímida perante os olhares da sociedade, são forças da natureza que coexistem com os humanos e buscam continuar existindo mesmo que enfraquecidas pelo desenvolvimento industrial humano, questionando e negando os binarismos ocidentais pela ambiguidade moral humana vista ao decorrer da animação (Miyazaki; Takahata apud Yoneyama, 2021).

5 Princesa Mononoke (1997)

Lançado em 1997, *Princesa Mononoke*, de Hayao Miyazaki, é uma narrativa ambientada em um Japão do século XIV, durante o período Muromachi, que explora o conflito entre humanos e natureza de maneira complexa e simbólica. O filme apresenta Ashitaka, um príncipe Emishi que é amaldiçoado por um Deus javali corrompido pelo ódio e, por isso, entra numa jornada para buscar uma cura e compreender as origens da maldição (*Princesa Mononoke*, 1997). Durante sua jornada, Ashitaka se depara com uma guerra entre a floresta, habitada por *kodamas* (pequenos espíritos que habitam árvores antigas) e por deuses como o Shishigami (deus cervo da floresta) e a Cidade de Ferro, liderada pela ambiciosa Lady Eboshi, que busca expandir seu domínio industrial. No centro desse conflito está San, uma humana criada por deuses-lobos, que luta ferozmente para proteger a floresta (*Princesa Mononoke*, 1997). Nesses termos, a história transcende o simples embate entre progresso e preservação, abordando temas éticos, espirituais e sociais por meio de personagens complexos e ações carregadas de significado.

Princesa Mononoke é, possivelmente, o longa do Studio Ghibli que mais trabalha em

sua história o indicador (i), pois ele apresenta a natureza como uma entidade dotada de agência própria, onde os *kodamas* e deuses da floresta desempenham papéis ativos (Yoneyama, 2021). O Shishigami, que governa o ciclo da vida e da morte, simboliza a força vital que conecta todos os seres. No filme, a passagem que Lady Eboshi o decapita representa um movimento que simboliza poder e conquista, entretanto, o ato acaba desencadeando um caos apocalíptico (Princesa Mononoke, 1997). Especificamente o momento em que o Shishigami derrama um líquido escuro e mortal que ameaça destruir tudo ao seu redor, representa uma natureza que reage às agressões humanas de maneira catastrófica (Morgan, 2015). Da mesma forma, o ataque inicial do Deus javali - corrompido pela dor e ódio após ser ferido por humanos - simboliza um movimento de resposta direta da natureza às ações humanas, o que fica mais que explícito nas falas proferidas pelo personagem: “Ouçam-me, humanos desprezíveis, logo todos vocês sentirão meu ódio e sofrerão o que eu sofri” (Princesa Mononoke, 1997).

A perspectiva crítica desse animismo subverte a visão antropocêntrica típica do pensamento ocidental, questionando o entendimento da natureza como um recurso a ser dominado e explorado pelos humanos. Como aponta Morgan (2015) no filme, os humanos e a natureza não são tratados como entidades separadas, pelo contrário, a obra mostra que a separação entre humanos e natureza é apenas ilusória e destrutiva. Entendemos que a cultura da Cidade de Ferro serve, na narrativa, como exemplificação dos perigos dessa desconexão ao tratar a floresta como algo externo e oposto, reforçando uma perspectiva alienante.

Em relação ao indicador (ii), a obra contém elementos que podem ser entendidos como representações de projetos imperialistas, abordando a relação direta que existe entre progresso industrial e exploração ambiental. Desse modo, a Cidade de Ferro, liderada por Lady Eboshi, simboliza o avanço humano apoiado na dominação da natureza. Sua decisão de atacar o Shishigami e destruir a floresta reflete a lógica expansionista que ignora as consequências a longo prazo. Miyazaki subverte essa visão, como fica evidente na cena em que San defende o Shishigami enquanto clama pela preservação da floresta: "Você nunca entenderá... a floresta não é apenas árvores. É vida." (Princesa Mononoke, 1997). Entendemos que essa dinâmica remete à instrumentalização do xintoísmo durante o período imperial no Japão; quando a espiritualidade foi mobilizada a fim de justificar a superioridade nacional e a exploração de recursos naturais.

Durante o período imperialista japonês, o xintoísmo foi instrumentalizado para promover uma identidade nacional homogênea, posicionando o Japão como uma nação espiritualmente superior e destinada ao domínio (Kaneoya, 2013). Miyazaki, no entanto, rejeita

essa instrumentalização, representando elementos xintoístas na obra a fim de reforçar uma reverência pela natureza e a interconexão de todos os seres, ideias que se distanciam do ideal de superioridade e controle (Kaneoya, 2013). Em Princesa Mononoke, os *kami* – espíritos sagrados presentes na natureza – não são figuras que legitimam a exploração da terra, mas entidades que exigem respeito e reconhecimento, desestimulando qualquer perspectiva de controle humano sobre o ambiente natural. Assim, entendemos que Princesa Mononoke tece um discurso contra-hegemônico ao reinterpretar elementos culturais japoneses tradicionalmente mobilizados a favor de uma ideologia nacionalista.

O animismo emerge na obra de Miyazaki como uma força que reconhece a diversidade de identidades e a multiplicidade das existências, e isso se torna claro em Princesa Mononoke. Diferente do nacionalismo japonês, que reforçava uma identidade cultural única e exclusivista, as representações dos personagens e do Japão de Miyazaki promovem uma integração entre humanos e natureza, sugerindo uma identidade flexível e inclusiva. San, a princesa Mononoke, é um exemplo dessa identidade plural: criada por deuses lobos, ela navega entre o mundo dos humanos e o dos espíritos da floresta, rejeitando a dicotomia entre um e outro (Smith; Parsons, 2012).

Dessa forma, é importante apontar como a identidade de San contrasta com ideias características promovidas pelo nacionalismo imperialista japonês, que almejava sempre uma imagem de pureza racial e cultural. Em vez de representar uma figura centralizadora e excludente, a figura da protagonista de Princesa Mononoke incorpora a complexidade das relações entre natureza e cultura, num discurso contra a rigidez identitária que caracteriza parte dessas ideologias de poder. Assim, esse filme apresenta uma alternativa aos valores e ideais nacionalistas japoneses, propondo um modelo de comunidade que inclui humanos e espíritos, e rejeitando a ideia de superioridade humana ou de hierarquias rígidas.

Além disso, sabemos que a exploração da natureza para o desenvolvimento industrial e militar foi um dos pilares do imperialismo japonês. Dessa forma, Miyazaki questiona o conceito de progresso como um ideal hegemônico, confrontando a ideia de que o desenvolvimento justifica a destruição simultânea da natureza (Singh, 2014). A história de Princesa Mononoke ilustra essa transformação histórica na relação entre o vilarejo Emishi e a Cidade de Ferro, representando a sociedade agrária e o progresso industrial, respectivamente. A dualidade entre as duas localidades exemplifica sua ambivalência em relação ao desenvolvimento agrário, que o diretor vê como o ponto de partida de uma interferência crescente e descontrolada na natureza (Morgan, 2015).

Princesa Mononoke também contém elementos que apontam uso do indicador (iii), de negação dos binários ocidentais de "bem contra o mal" ou, como colocado na obra, da "natureza contra a humanidade". Um exemplo disso é a construção da personagem Lady Eboshi, que não é simplesmente uma vilã unidimensional. Suas ações, como a liderança da Cidade de Ferro, têm motivações genuínas para melhorar as condições de vida de pessoas marginalizadas e rejeitadas pela sociedade, mesmo que resultem na destruição ambiental. Apesar de sua aparente vilania, Eboshi demonstra uma face humanizada ao proporcionar trabalho e dignidade a leprosos e ex-trabalhadoras do sexo (Morgan, 2015).

Por outro lado, San, embora dedicada à floresta, luta contra a complexidade de sua identidade, rejeitando sua humanidade enquanto protege o mundo dos espíritos. A cena em que Ashitaka se coloca entre San e Eboshi, clamando por paz, exemplifica essa rejeição de extremos, ao declarar: "Não odeiem uns aos outros. Há outra forma de viver." (Princesa Mononoke, 1997). Essa postura evidencia o equilíbrio defendido pelo longa, em que humanos e natureza são entidades interdependentes e podem coexistir uns com os outros.

Em suma, Princesa Mononoke propõe uma visão alternativa ao pensamento hegemônico ocidental, sugerindo que o verdadeiro progresso está no respeito mútuo e na harmonia, em vez da dominação e exploração da natureza. A devolução da cabeça do Shishigami no desfecho do filme simboliza a restauração do equilíbrio, deixando uma mensagem que ecoa por todas as camadas do que se tornou um dos filmes mais icônicos do Studio Ghibli.

6 Considerações Finais

Através da análise de três longa-metragens do Studio Ghibli, o presente trabalho buscou investigar as pretensões críticas contidas nas histórias de Miyazaki. Tomando o conceito de Yoneyama (2023) de animismo crítico de Miyazaki como indicador, concluímos que através de suas representações de natureza, imperialismo e modernidade, o animador japonês constrói narrativas que perturbam discursivamente as tradicionais ideologias e identidades tradicionais japonesas.

Entendemos que Miyazaki, através de suas representações de uma natureza dotada de agência, de um imperialismo predatório e da negação de binários ocidentais, tece críticas que refletem parte de suas visões de mundo. Os três longa-metragens analisados no presente trabalho estão especialmente carregados de elementos que contestam a relação da humanidade com a natureza, baseada na separação, dominação e exploração. E, apesar de seus finais serem ambíguos e inconclusivos até, indo na contramão do que são considerados os tradicionais

“finais felizes” de filmes voltados para o público infantil, Miyazaki parece deixar uma mensagem de esperança em suas entrelinhas.

O ressurgimento das plantas e um único Kodama sobrevivente em Princesa Mononoke, os *tanukis* se juntando para buscar reconhecimento por parte dos humanos em Pom Poko e o sacrifício final de Nausicaä para salvar o Vale do Vento sugerem uma reconciliação entre o humano e a natureza, apesar de toda a violência e desentendimento entre dois mundos que parecem ser irreconciliáveis. "O mundo e as pessoas estão amaldiçoados. Mesmo assim, desejamos viver." (Princesa Mononoke, 1997), diz o personagem Ashitaka em Princesa Mononoke. Considerando o contexto atual das Relações Internacionais, na qual cada vez mais se fala numa crise climática e ambiental, essa mensagem nunca pareceu ressoar tanto.

Referências

ARAÚJO, Fábio Rodrigo Fernandes; CARNEIRO, Rosalvo Nobre. **A visão espacial do anime japonês no filme Pom Poko de Isao Takahata**. Pensar e fazer a geografia brasileira no século XXI: Escalas, conflitos sociospaciais e crise estrutural na nova geopolítica Mundial, XIX Encontro Nacional de Geógrafos, João Pessoa, Paraíba, 2018.

BRITISH FILM INSTITUTE, BFI (org.). The Greatest Films of All Time. Disponível em: <<https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/greatest-films-all-time>>. Acesso em: 17 nov. 2024.

CAVALCANTI, Maria Roseane de Oliveira. **A figurativização da metamorfose e do antropomorfismo nos filmes do Studio Ghibli**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Curso de Comunicação Social, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), 2023. Disponível em: <<http://surl.li/bfjkua>> . Acesso em: 18 nov. 2024.

EMBAIXADA do Japão no Brasil. **A economia do Japão em uma Era de Globalização**. Divulgação e Cultura, Economia, 2012. Disponível em: <<https://www.br.emb-japan.go.jp/cultura/economia.html>>. Acesso em: 11 nov. 2024.

HEISE, Ursula K. Plasmatic Nature: Environmentalism and Animated Film. **Public Culture**, v. 26, n. 2, p. 301–318, 2014. Disponível em: <<http://surl.li/gcwcjl>> . Acesso em: 10 nov. 2024.

JAPÃO. Consulado Geral do Japão em Curitiba. Sobre o Consulado. Disponível em: <http://surl.li/xcpurh>. Acesso em: 15 nov. 2024.

KANEOYA, Iochihiko. Xintoísmo: **Mitologia e influência na formação da cultura e do caráter do povo japonês**. Nipocultura. com.br, 2013.

KANG, Sang-jung ‘**Zainichi no genzai to mirai no aida [Between the Korean resident’s present and future]**’, in J. Iinuma (ed.), *Zainichi kankoku chōsenjin: sono Nihon ni okeru sonzaikachi [Resident Koreans in Japan: the value in their existence in Japan]*, p. (249–61), Tokyo: Kaifūsha, 1988.

KODA, Naoko; ZIGGY, Guilherme. **Os longos anos sessenta no Japão**. Autonomia Literária, 2018. Disponível em: <<http://surl.li/wewxxw>> . Acesso em: 11 nov. 2024.

KRAEMER, Christine H. Between the Worlds: Liminality and Self-Sacrifice in Princess Mononoke. **Journal of Religion & Film**, v. 8, n. 2, 2004. Disponível em: <<http://surl.li/lijoef>> . Acesso em: 13 nov. 2024.

LARS-MARTIN SØRENSEN. Animated animism the global ways of Japans national spirits. **Northern Lights Film and Media Studies Yearbook**, v. 6, n. 1, p. 181–196, 2008. Disponível em: <<http://surl.li/hwqjto>> . Acesso em: 10 nov. 2024.

MANCERAS, Sara. Humans, Nature and Spirits: An Ecocritical Analysis of Studio Ghibli's Films. **Skemman.is**. Disponível em: <<http://surl.li/afuptb>> . Acesso em: 09 nov. 2024.

MIGNOLO, W. D.. COLONIALIDADE: O LADO MAIS ESCURO DA MODERNIDADE. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, v. 32, n. 94, p. 329402, 2017. Disponível em: <<http://surl.li/xzpgiu>> . Acesso em: 17 nov. 2024.

MIYAZAKI, Hayao. Hayao Miyazaki in New York: The Lost Interview (1999). [Entrevista concedida a] Brian Camp. Brian Camp's Film and Anime Blog, online, dez, 2023. Disponível em: < <http://surl.li/gosxaa> > . Acesso em: 17 nov. 2024.

Miyazaki em termos de público no país. 2024. Disponível em: <<http://surl.li/eewgku>> . Acesso em: 17 nov. 2024.

MORGAN, None Gwendolyn. Creatures in Crisis: Apocalyptic Environmental Visions in Miyazaki's Nausicaä of the Valley of the Wind and Princess Mononoke. **Resilience A Journal of the Environmental Humanities**, v. 2, n. 3, p. 172–172, 2015. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/10.5250/resilience.2.3.0172>> . Acesso em: 18 nov. 2024.

NAPIER, Susan. Miyazakiworld: A Life in Art. New Haven: Yale University Press, 2018

NAPIER, Susan Jolliffe. Confronting Master Narratives: History As Vision in Miyazaki Hayao's Cinema of De-assurance. **positions: east asia cultures critique**, v. 9, n. 2, p. 467–493, 2024. Disponível em: <<http://surl.li/rwqoyy>> . Acesso em: 18 nov. 2024.

NAUSICAÄ DO VALE DO VENTO. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Isao Takahata. Netflix. 1984. 117 min. Disponível em: <http://surl.li/wzlgxr> . Acesso em: 05/11/2024.

PEDRO, Flávia. Os 10 filmes de animes de maior bilheteria de todos os tempos. Disponível em: <<http://surl.li/vxpdw>> . Acesso em: 17 nov. 2024.

PETNYS, Yuri. 'O Menino e a Garça' ultrapassa 'A Viagem de Chihiro' e se torna a 7ª maior bilheteria de filmes de animê no Brasil. 2024. Disponível em: <http://surl.li/rowhou> . Acesso em: 17 nov. 2024.

QUINTINO, Rodrigo Galo. View of Memórias de ontem: animação, representações estratégicas e apropriações táticas da relação entre o campo e a cidade no Japão dos anos 1980 e 1990. **Prajna: Revista de Culturas Orientais**, UEL, v.2, n.3, jul./dez. 2021 Disponível em: <<http://surl.li/lzfork>> . Acesso em: 13 nov. 2024.

RODRIGUES, Anna Sophia Poncinelli Garcia, et al. Construção do universo fílmico nas obras de Hayao Miyazaki e Pete Docter: reflexões em psicologia positiva e os arquétipos junguianos. **Analecta**, Juiz de Fora, v. 7, n. 2, 34 p., 2021. Disponível em: <<http://surl.li/ihemhn>> . Acesso em: 13 nov. 2024.

SABRI, Tengku; AHMAD, Noor. The idea about Imperialism in Japanese animation films. **Search: Journal of Media and Communication Research**, Selangor, v. 11, n. 3, p. 55-69, nov. 2019. Disponível em: <<http://surl.li/fvptgi>> . Acesso em: 17 nov. 2024.

SINGH, Abhinav. **An eco-critical study of Hayao Miyazaki's Princess Mononoke**. International Journal of Multidisciplinary Research in Science, Engineering and Technology, v.7, n.4, p.1-8, abr. 2024. Disponível em: <https://www.ijmrset.com>. Acesso em: 6 nov. 2024.

SMITH, Michelle J.; PARSONS, Elizabeth. **Animating child activism: Environmentalism and class politics in Ghibli's Princess Mononoke (1997) and Fox's Fern Gully (1992)**. Continuum: Journal of Media & Cultural Studies, v. 26, n. 1, p. 25-37, 2012. Disponível em: <http://surl.li/npgqbn> . Acesso em: 6 nov. 2024.

STRINGER, Martin D. Rethinking Animism: Thoughts from the Infancy of Our Discipline. **Journal of the Royal Anthropological Institute**, v. 5, n. 4, p. 541–541, 1999. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/2661147>>. Acesso em: 10 nov. 2024.

STUDIO GHIBLI BRASIL (org.)a. Nausicaä do Vale do Vento. 2024. Disponível em: <https://studioghibli.com.br/filmografia/nausicaa-do-vale-do-vento/>. Acesso em: 29 out. 2024.

STUDIO GHIBLI BRASIL (org.)b. Pom Poko - A grande batalha dos guaxinins. 2024. Disponível em: <https://studioghibli.com.br/filmografia/pom-poko/>. Acesso em: 13 nov. 2024.

WEISTE, E. Animation, animism and abandoned houses in a narrative of western modernity. 2021. Dissertação de Mestrado – Aalto University. Espoo, 50. p.39, 2021.

YONEYAMA, Shoko. Miyazaki Hayao's Animism and the Anthropocene. **Theory, Culture & Society**, v. 38, n.7-8, p. 251–266, 2021. Disponível em: <<http://surl.li/ywgrip>> . Acesso em: 10 nov. 2024.

YOON, Keun-Cha. **Nihon kokuminron**: kindai Nihon no aidentiti [Theories on being a Japanese national: modern Japanese identity], Tokyo: Chikuma Shobō, 1997.