



CINEMATECA PORTUGUESA - MUSEU DO CINEMA

**Cinemateca Júnior**

Palácio Foz – Praça dos Restauradores

## もののけ姫

Mononoke Hime / 1997

(Princesa Mononoke)

um filme de Hayao Miyazaki

**Realização e Argumento:** Hayao Miyazaki / **Fotografia:** Atsushi Okui / **Direção Artística:** Satochi Kuroda, Kazuo Oga, Yôji Takeshige, Naoya Tanaka, Nizou Yamamoto / **Montagem:** Hayao Miyazaki, Takeshi Seyrama / **Música:** Joe Hisaishi

**Produção:** Toshio Suzuki / **Cópia:** digital / **Duração:** 134 minutos / **Estreia Mundial:** Japão, em 12 de julho de 1997 / **Estreia em Portugal:** 23 de junho 2000



O filme que hoje apresentamos foi uma das produções mais populares de todo o cinema japonês (e o filme japonês mais visto nas salas de cinema do Japão na década de 90), uma das obras primas do cinema de animação, com a habitual e exímia qualidade que destaca o Studio Ghibli, responsável por esta produção. Curiosamente, ao contrário das longas-metragens anteriores do realizador Hayao Miyazaki, *O Meu Vizinho Totoro* (1988), *Kiki, A Aprendiz de Feiticeira* (1989) e *Porco Rosso: O Porquinho Voador* (1992), o ambiente dominante de **Princesa Mononoke** é consideravelmente mais sombrio, assustador e com alguns momentos de violência, características sempre essenciais à narração de uma batalha épica como esta, que irá opor deuses a seres humanos.

**Princesa Mononoke** transporta-nos ao Japão rural do período Muromachi (1392-1573), uma época marcada pela instabilidade e mudança social, com a transição de uma sociedade medieval em colapso para a era da modernidade. “Na antiguidade, a terra estava coberta de florestas, onde, desde tempos remotos, habitaram os espíritos dos deuses”. É neste cenário, onde a fantasia se mistura com a precisão histórica, que Miyazaki irá sobrepor as preocupações e os problemas dos nossos tempos, mais concretamente, o conflito

interminável entre o ser humano e a própria natureza que o rodeia. Ao contrário de outros épicos históricos, onde os derradeiros duelos estão reservados para as apoteoses finais, Miyazaki decide abrir o filme com uma das cenas de ação mais inesquecíveis de toda a sua filmografia, a perseguição entre o furioso deus-javali e o jovem Ashitaka. Dizia o realizador que “a natureza é tão generosa como feroz”, uma observação em sintonia com estes primeiros momentos que nos irão lançar à descoberta de **Princesa Mononoke**, uma sequência inicial de poucos minutos e que demorou aos artistas do estúdio cerca de dois anos a ser desenhada.

Para além do belíssimo trabalho de animação do filme, uma das suas grandes riquezas reside na complexidade do argumento, pleno de personagens pouco convencionais. Não encontraremos figuras típicas desta época histórica, como samurais ou grandes senhores da guerra. Aliás, personagens como estas foram intencionalmente reduzidas a papéis menores, dando destaque às manifestações dos deuses e à riqueza das personagens femininas, como Eboshi e San. Encontraremos sim mulheres guerreiras, com um espírito irredutível e energia incessante, simétricas apenas nas oposições que as colocam em batalha. As ambiguidades de Eboshi revelam-nos, por exemplo, que esta batalha é mais profunda e delicada que uma simples brincadeira de índios e *cowboys*. Aqui, a fronteira entre herói e vilão é tão incerta e mutável como o espírito da época. Eboshi é a grande protetora dos mais desfavorecidos e simultaneamente destruidora do ambiente. Moro, um espírito da montanha que se manifesta em forma de lobo, é tão ameaçadora quanto maternal. Protetora da montanha, para além de romper com os modernos parâmetros femininos (e de família), enquadra-se plenamente na tradição xintoísta japonesa, em que os deuses se manifestam através de animais e fenómenos naturais. A natureza em si é todo um conjunto de personagens divinas, relegando para segundo plano cenários de castelos e cidades. A intenção do realizador passou por “recriar a natureza pura (...) com montanhas profundas, barrancos, riachos cristalinos e abundantes, estradas estreitas de terra sem rochas, muitas aves, animais e insetos”, fazendo justiça à riqueza histórica deste período e permitindo assim uma maior liberdade criativa. Recorda também Miyazaki que nesta época, ao contrário dos tempos modernos, “não havia distinção clara entre os agricultores e os samurais. As mulheres tinham mais liberdade”. Pois a liberdade destas mulheres, com tamanha força e determinação irá abrir as fronteiras da imaginação, conduzindo a aventura de Ashitaka aos limites do impossível.

E a beleza da imprevisibilidade deste filme também se reflete em tudo o que é limite e marginal. Tanto a floresta, como a fábrica de ferro, são espaços no limite das fronteiras, espelhos fiéis das suas personagens, que vivem nos limites das normas sociais. A sensibilidade de Miyazaki oferece-nos figuras que só muito raramente são representadas no grande ecrã, como as vítimas da lepra e os demais protegidos de Eboshi. John Ford foi uma das influências na conceção destes espaços marginais, nomeadamente com as voláteis ruas de Tombstone, em *My Darling Clementine* (1946), ou Nicholas Ray com *Johnny Guitar* (1954). À semelhança destes *westerns*, luta-se pela sobrevivência onde os limites da civilização definem a fronteira entre o ódio e o amor, entre a maldição e a libertação. “Não estamos a tentar resolver os problemas globais”, referiu o realizador ainda durante o planeamento do filme. “Não pode haver um final feliz para a luta entre os deuses furiosos e os humanos. No entanto, mesmo no meio do ódio e das mortes, há coisas pelas quais vale a pena viver. Um encontro maravilhoso, ou uma coisa bela, pode existir”. Pois **Princesa Mononoke** é, já em si, um encontro épico e maravilhoso, onde o perdão e esperança, tal como a floresta, floresce com o crescimento e a compreensão. Se haverá algum final para este eterno conflito entre o ser humano e a natureza, então só poderá ser encontrado no coração de cada guerreira.