A PREMISSA DO FILME A VIAGEM DE CHIHIRO E A TAREFA DO HERÓI CONTEMPORÂNEO

ANDRESSA SANTOS MENEZES DA SILVA

RESUMO
O texto analisa a relação entre a teoria da jornada do herói, proposta por Joseph Campbell em O herói de mil faces, e o filme A viagem de Chihiro, de Hayao Miyazaki. O objetivo é mostrar como a protagonista Chihiro representa o herói contemporâneo — uma pessoa comum, sem poderes, que enfrenta desafios por meio de coragem, esforço e autoconhecimento. Diferente dos heróis antigos, que possuíam habilidades sobrenaturais, o herói moderno precisa buscar sua força interior. Chihiro exemplifica isso ao enfrentar um mundo desconhecido para salvar seus pais, desenvolvendo autonomia, responsabilidade e identidade própria ao longo da jornada. Sua transformação simboliza o processo de amadurecimento e a passagem da infância para a vida adulta. O texto também discute como, na sociedade atual, os desafios são mais individuais do que coletivos, exigindo que cada pessoa encontre seu próprio caminho. Nesse contexto, histórias como a de Chihiro ajudam a promover reflexões internas e autoconhecimento. Além disso, destaca-se a importância do protagonismo feminino no filme, que inspira meninas ao apresentar uma personagem forte e independente. A obra também é vista como um recurso valioso para a educação, especialmente nas aulas de arte, pois pode engajar os alunos, estimular a imaginação e favorecer processos de identificação e reflexão. Por fim, conclui que narrativas como A viagem de Chihiro contribuem para o desenvolvimento pessoal dos estudantes, incentivando criatividade, expressão individual e reconhecimento de suas próprias capacidades.

PALAVRAS-CHAVE: Jornada do herói; Autoconhecimento; Amadurecimento; Protagonismo feminino; Cinema e educação.

INTRODUÇÃO

Joseph Campbell em 1950 publicou o livro O herói de mil faces, onde conceitua as etapas e implicações da jornada do herói- teoria muito apreciada em várias áreas de conhecimento.

A análise escrita a seguir visa encontrar correspondências entre tal teoria e o enredo do filme A viagem de Chihiro, uma famosa animação de Hayao Miyazaki. Aclamada pelo público e pela crítica especializada, a obra conquistou diversos prêmios como o Oscar de melhor animação em 2003, e possui uma das maiores bilheterias de cinema no Japão. Mais precisamente esse artigo visa relacionar o conceito de herói contemporâneo com a personagem Chihiro, uma menina humana sem poderes. Bem como, quais benefícios existem em trabalhar esse tema em sala de aula.

Campbell nos capítulos finais de seu livro O herói de mil faces argumenta e conceitua acerca da natureza do herói através de categorias. A primeira delas é a diferença entre o herói primordial e o herói humano.

Em mitos mais antigos a presença de heróis com grandes poderes, estaturas enormes e o corpo composto de formas zoomórficas são comuns. Eles representam as forças divinas criadoras, e pouco se parecem com os humanos. Marcam um período histórico onde a mitologia era o cerne da vida e das organizações sociais. Aos poucos quando foram se passando séculos e eras, a altura desses seres, bem como suas forças mágicas, diminui e suas aparências se tornam mais antropomórficas.

> O primeiro herói da cultura, de corpo de cobra e cabeça de touro, trouxe consigo, ao nascer, o poder criativo espontâneo do mundo natural. Eis o significado de sua forma. O herói humano, por outro lado, deve "descer" para restabelecer a conexão com o infra-humano. Aí reside, como vimos, o sentido da aventura do herói. (CAMPBELL, 1989, p. 308).

Ou seja, os seres primordiais, como representantes natos da energia cósmica, renovam o mundo simplesmente por suas presenças na terra. Porém suas aparições nesse mundo são constatadas em mitos de séculos atrás. Suas missões foram repassadas para o ser humano, ou seja, cabe a nós trazer algo da for-

ça ancestral de volta, e assim realizar a tarefa de renovadora das forças do cosmo. Como tal energia não é inata à nossa existência, sua busca se torna necessária através da jornada do herói. Esses podem ser indivíduos com descendência mágica, como os semideuses, que possuem poderes e forças sobrenaturais, ou podem ser apenas pessoas comuns.

DESENVOLVIMENTO

Nas lendas mais antigas, ou mesmo em filmes e quadrinhos atuais, há uma predominância de protagonistas que nascem ou adquirem habilidades extraordinárias. Somos encantados por seres de outro planeta, pessoas picadas por aranhas radioativas, dentre outros que salvam o mundo do mal, trazendo esperança. Porém Campbell realiza indagações a respeito das diferenças entre protagonistas com e sem poderes. Ele exemplifica isso através da imagem de Jesus Cristo:

Jesus, por exemplo, pode ser considerado um homem que, pela prática de austeridades e da meditação, alcançou a sabedoria; ou, por outro lado, podemos acreditar que um deus desceu, e atribuiu a si mesmo a representação de uma carreira humana. (CAMPBELL, 1989, p. 311).

A contraposição entre o esforço e a predestinação é uma das principais características de distinção da natureza heroica. Entre um protagonista que através de seu esforço, dedicação e trabalho alcança a iluminação e salva o mundo; e alguém que nasceu destinado a cumprir tal papel, e que possui todas as ferramentas necessárias para realizar a tarefa desde seu nascimento. Ambos os personagens aparecem em contos diversos, e nenhum deles é inferior ao outro. Acontece apenas que o ser humano comum transmite a sensação de que outros podem seguir o seu caminho. Independentemente de sua ascendência, classe social, e demais aspectos. Para o autor, a primeira forma de interpretar Jesus Cristo suscita: "A primeira forma de vê-lo poderia levar alguém a imitar literalmente o Mestre, com o fito de alcançar, da mesma maneira como ele alcançou, a experiência transcendente redentora" (CAMPBELL, 1989, p. 311).
Esse sentimento é a potência e a inspiração que Chihiro, enquanto personagem, nos traz. Ela é uma menina de apenas 10 anos, com aparência magra e ordinária, que se vê perdida e sem perspectiva quando seus pais são transformados em porcos. Por meio do auxílio de Haku, decide enfrentar os problemas e adentrar num mundo mágico desconhecido a fim de recuperar sua família. E o decorrer de sua aventura é banhado por uma forte autorreflexão. Ela descobre aos poucos a sua verdadeira força, que não incluí adquirir poderes mágicos. O filme mostra por meio de imagens o potencial alcançado por uma garota simples. Uma garota que vive dentro de todos nós. Basta querer encontrá-la.
O longa metragem revela a força de uma criança comum, que mesmo sem experiência de trabalho, e com pouca forma física, convence a bruxa Yubaba a contratá-la; Uma menina que se empenha para acompanhar o ritmo de sua amiga Lin e as outras moças da equipe de limpeza; Alguém que aceita o desafio de limpar a banheira mais suja, fedida e desagradável da casa de banhos, e que atende nela um cliente com aparência e cheiro extremamente desagradável e suspeito; Uma pessoa gentil e de coração puro que se recusa a cair nas tentações oferecidas pelo homem sem rosto; E que faz de tudo para ajudar seu amigo Haku, mesmo tendo seus próprios problemas. Suas dificuldades são vencidas pouco a pouco no filme através de sua coragem e gentileza, conquistando a admiração e respeito de todos que encontra. E no fim, uma garotinha de 10 anos derrota Yubaba, rompendo o seu contrato, libertando seus pais e outros humanos que foram transformados em porcos.
Chihiro então retorna para casa. Sua aventura, ao contrário de muitas outras, não resultou em uma benção que beneficia uma comunidade, ou o mundo em geral. Ela não conquistou a cura de alguma doença, uma arma que ajude em guerras mundanas, nem nada do tipo. Sua contribuição não reside em salvar a terra como um todo, entretanto entrega uma renovação de âmbito individual e profundo em quem assiste. Tal característica se relaciona com o que Campbell conceitua no epílogo Mito e Sociedade.

Ele argumenta que a tarefa do herói contemporâneo é diferente da que existia

até então. Com a globalização, o cerne da sociedade passou a ser a economia e a política. Com isso a religião, as artes, e a espiritualidade em geral se tornaram secundários na organização social, entrando num declínio cada vez maior (CAMPBELL, 1989, p. 372).

A vida não mais se organiza através do coletivo, da comunidade, e sim através do indivíduo. Hoje não possuímos um sistema de apoio baseada em aspectos culturais e étnicos. A figura do ancião, do curandeiro que promove rituais de auxílio, já não existe- excerto em povos tradicionais remanescentes. O capitalismo neoliberal roga pela liberdade e conquistas individuais, mas também incita a competição e a desigualdade social. Então nos dias de hoje, não faz mais sentido para o herói buscar soluções de aspecto coletivo, algo que beneficie todo o seu povo, porque ele simplesmente não existe mais. Pois, Campbell argumenta que os sentimentos nacionalistas da era moderna não correspondem ao conceito anterior de comunidade- aquele existente nos povos ancestrais.

O problema da humanidade hoje, portanto, é precisamente o oposto daquele que tiveram os homens dos períodos comparativamente estáveis das grandes mitologias coordenantes, hoje conhecidas como inverdades. Naqueles períodos, todo o sentido residia no grupo, nas grandes formas anônimas, e não havia nenhum sentido no indivíduo com a capacidade de se expressar; hoje, não há nenhum sentido no grupo- nenhum sentido no mundo: tudo está no indivíduo. Mas, hoje, o sentido é totalmente inconsciente. Não se sabe o alvo para o qual se caminha. Não se sabe o que move as pessoas. Todas as linhas de comunicação entre as zonas consciente e inconsciente da psique humana foram cortadas e fomos divididos em dois (CAMPBELL, 1989, p. 373).

A vida na sociedade contemporânea gira por meio das ações individuais. Cada vez mais somos cobrados em nos sentirmos inteiros, de negar a necessidade de se apoiar em outros. A ideia é encontrar a nossa plenitude em nós mesmos, exercer cada vez mais nossa liberdade, tanto de pensamento, quanto de consumo. Competir e trabalhar arduamente para manter o sistema funcionando. Entretanto é uma jornada estritamente solitária, não existe auxílio sobrenatural, nem itens mágicos que possam ajudar a vencer o dragão, muito menos uma estrutura social comunitária que guie nossos caminhos e escolhas. O problema das pessoas hoje não reside mais em questões relacionadas à caça, ao plantio, ao artesanato e sobrevivência, e sim em desvendar a nós mesmos. Quais caminhos seguir? Qual profissão escolher? Como superar o luto de um ente querido? Qual o melhor jeito de estudar para passar no vestibular? Como esquecer o antigo (a) namorado (a)? O que fazer em relação às inseguranças da vida adulta? São problemas que podem aparecer nas vidas dos cidadãos do mundo contemporâneo. Todas possuem âmbitos e respostas individuais. Mesmo que a forma de lidar com a morte ainda apresente resquícios culturais, por exemplo, ela ainda se constitui como um problema exclusivo do eu- de quem sofre a ação, e nenhuma estrutura maior que ele pode consolá-lo. Nesse sentido Campbell fala sobre uma atualização das tarefas do herói no mundo moderno:

A tarefa do herói, a se empreendida hoje, não é a mesma do século de Galileu. Onde então havia trevas, hoje há luz, mas é igualmente verdadeiro que, onde havia luz, hoje há trevas. A moderna tarefa do herói deve configurar-se como uma busca destinada a trazer outra vez à luz a Atlântida perdida da alma coordenada. (CAMPBELL, 1989, p. 372).

No sentido de renovação e de mudança nos objetivos do herói moderno, A viagem de Chihiro se constitui uma obra significativa. Ela trata sobre um período específico na vida de todos: a passagem da infância para a adolescência/vida adulta.
A infância é marcada pela proteção da família, é ela que fornece estrutura para o desenvolvimento das crianças. O mundo delas é apoiado por essas estruturas, que além dos pais, inclui também vizinhos, outros parentes, amigos e a escola. A indignação inicial da personagem com a mudança de cidade que seus pais realizam, é muito compreensível. Deixar as pessoas, os lugares e as paisagens que

constituíram sua infância, palco de seus primeiros passos e conquistas, causa dor e tristeza. A posterior transformação de seus pais em porcos, a deixou perdida e sozinha. Logo após, ela começa a ficar transparente, seu corpo físico vai desaparecendo aos poucos.
Essa imagem pode significar alguém que não possui autonomia e nem características próprias, alguém que não existe sem a presença dos pais protetores. E que, portanto, pode desaparecer. Porém, Haku surge em meio ao desespero de Chihiro e oferece uma frutinha. Comer de tal fruto é se agarrar a sua existência única e individual-mesmo que ela ainda precise ser elaborada- é aceitar a aventura e as consequências de entrar num mundo desconhecido sozinha, sem saber o que está por vir, e sem ter ninguém para fazê-lo em seu lugar. Ao mergulhar no mundo da aventura, ela descobre quem é, desenvolve suas habilidades, se dá conta conscientemente das suas qualidades e potenciais.
Na trama, a menina tem seu nome mudado para Sen. Isso representa o processo de autoconhecimento do qual a personagem vive. Sen é a descoberta dela mesma, da sua identidade própria, da autonomia que foi conquistada, de sua força secreta que foi revelada, e que reside em todos nós. Todavia, para romper o contrato com Yubaba ela precisa se lembrar de seu nome verdadeiro. Assim, a protagonista tem que fazer a junção de Chihiro, sua essência, suas lembranças e amigos que deixou no mundo de onde veio, e Sen sua identidade autônoma. Ambas são duas metades de um mesmo ser. É a metáfora de se encontrar. De ouvir sua voz interior, e seguir um caminho que seja verdadeiro e profundo para si mesmo. Todos passamos por essa fase da vida, todos nós abandonamos a infância em algum momento, e adentramos num período de descobertas internas. É esse o auxílio que a obra de Miyazaki nos proporciona.
Outro aspecto importante do filme e que se relaciona com os problemas do mundo contemporâneo, é a questão do protagonismo feminino. Ao longo de décadas as mulheres lutaram e ainda lutam pela igualdade de direitos. Desde então várias conquistas foram feitas, porém a violência contra a mulher, o preconceito de gênero no trabalho, assédio, estupros, entre outros, ainda continuam ocorrendo de forma frequente no Brasil e no mundo. Ao trazer protagonistas fortes e empoderadas em seus filmes, Hayao Miyazaki inspira as garotas ao redor do globo.
Muitos dos meus filmes têm fortes protagonistas femininas, corajosas, meninas autossuficientes que não pensariam duas vezes antes de lutar pelo que acreditam com todo o seu coração. Elas precisarão de um amigo ou um defensor, mas nunca um salvador. (Miyazaki em entrevista sobre MononokeHime).
Em uma suposta entrevista ele comenta que a ideia do filme "A viagem de Chihiro" surgiu ao constatar a escassez de narrativas que demonstrem os problemas que as garotas de 10 anos enfrentam no cotidiano. Por isso ele quis produzir um filme que fosse significativo para as crianças dessa idade.
E de acordo com Campbell:

Evidentemente, esse trabalho [de renovação] não pode ser realizado negando-se ou descartando-se aquilo que tem sido alcançado pela revolução moderna; pois o problema não é senão o de tornar o mundo moderno espiritualmente significativo. (CAMPBELL, 1989, p. 373).

Para o autor, as conquistas adquiridas tanto por meio de revoluções tecnológicas quanto por melhorias de direitos sociais, não devem ser ignoradas. Elas devem fazer-se presentes na renovação das histórias heroicas, constituir seu cerne, a fim de reconectar a espiritualidade com a vida contemporânea.
Logo, nada impediria que tais histórias se realizem a partir de técnicas mais recentes na história, como a fotografia e o cinema. Então, acredito que há correspondência nos desejos de Campbell e Miyazaki em renovar o mundo contemporâneo enchendo-o de fantasia e de significado. O cinema e a animação enquanto linguagens podem exercer esse papel de forma única. Marcando e emocionando gerações inteiras.

IMPLICAÇÕES DENTRO DA SALA DE AULA

As histórias embrenhadas de mitologia possuem uma estrutura ancestral que, além de cumprir seu papel como renovadora do mundo e oferecer auxílio espi-

ritual aos percalços de nossa existência humana, elas também se consolidam como experiências singulares. São momentos em que nossas vidas são transformadas, indicando um possível amadurecimento individual. Campbell nos fala, que existe uma enorme contribuição que as histórias mitológicas podem realizar em nossas vidas. Elas são antes de tudo, resquícios da sabedoria ancestral, que ao longo de eras auxiliou a continuidade da vida humana. "Não obstante, ainda podemos ver, na multiplicidade de mitos e lendas que chegaram até nós ou que têm sido registradas nos confins da terra, o esboço de alguns elementos do nosso destino ainda humanos" (CAMPBELL, 1989 p. 107).

Porém, extrair os benefícios que tais narrativas proporcionam não é tarefa fácil. É necessário realizar de fato uma extração de seus significados, pois esses podem estar escondidos- atrás de barreiras como linguagem, visão de mundo, época, dentre outros. Tal ação não pode ser feita senão por um mergulho real e profundo nas poéticas dos mitos. O mergulho requer coragem para se molhar e enfrentar os riscos do embate com a água, também significa renunciar à luz do sol, e se entregar para a escuridão e imensidão do oceano.
Segundo Joseph Campbell "Para ouvir e aproveitar [os mitos], porém, devemos submeter-nos, de certo modo, à purgação e a entrega. E aí temos parte do nosso problema: como fazê-lo exatamente?" (CAMPBELL, 1989 p. 107). Ao nos depararmos com o herói das lendas, somos convidados a submergir num mar gigantesco, as águas da nossa própria existência. Entretanto os ouvintes precisam aceitar e se abrir para uma aventura. Campbell questiona a si mesmo sobre como alcançar tal disposição. E acredito que o segredo esteja na forma em que o convite é feito.
O filme A viagem de Chihiro é exemplo de um convite bem-sucedido. A obra é aclamada até os dias de hoje, tanto pelo público geral como por parte da crítica especializada. A animação é muito bem-feita, e a construção do mundo surreal encontrado pela garota possui uma riqueza de detalhes. Que vão desde as cores, desenhos das paisagens externas e dos ambientes internos, a construção física e psicológica dos personagens- incluindo a criação de seres e espécies extra mundo. Como também a trilha sonora original, que inclusive ganhou diversos prêmios e foi feita com exclusividade pelo musicista japonês Joe Hisaishi. Tudo isso, além é claro, do roteiro, contribui para que o espectador não tire os olhos da tela, e busque entender aquele universo como um todo, bem como a se identificar com a personagem principal. É impossível desviar o olhar da tela, e não se envolver com as peripécias da garotinha. Ao assistir, entramos numa espécie de êxtase, similar a uma hipnose. E quando percebemos, nos sentimos intrinsecamente abertos e ligados à história. E ela acaba adentrando nosso espírito.

Falou-se do estado hipnótico; digamos antes semi-hipnótico, pois que o espectador não dorme. Mas embora o não faça, concede-se à cadeira onde está sentado uma atenção da qual não beneficiam os outros espetáculos... Que evitam um conforto entorpecedor (teatro) ou o desprezam mesmo, (estádios): o espectador poderá ficar assim, meio estendido, numa atitude propícia à descontração e favorável ao devaneio (MORIN, 1983 p. 155).

Como uma animação banhada de fantasia, "A viagem de Chihiro" é um filme muito propício a devaneios. Sua profunda viagem de autoconhecimento reverbera em quem assiste. Segundo Maurice Merleau-Ponty isso acontece: "Pois o cinema está particularmente apto a tornar manifesta a união do espírito com o corpo, do espírito com o mundo, e a expressão de um, dentro do outro". (PONTY, 1983 p. 116).
Entre o cinema e seu fruidor existe uma preciosa troca, como uma influência mútua. Um estado simbiótico é necessário para que uma experiência cinematográfica aconteça. O filme só alcança seu significado real se ele é sentido e completado por seu espectador. Ao assistirmos tal obra cinematográfica, somos convidados a participar dela. O chamado da aventura endereçado a Chihiro, também é enviado a nós. Cabe a cada um, aceitar viver ou não a experiência.
Cabe agora saber se é possível realizar o chamado de aventura em sala de aula com elementos que assim como

no filme, envolvam os estudantes num processo de ensino-aprendizagem. Algo que os comovam de tal forma, que dificulte a recusa a participar das atividades. Elementos que levem os educandos a se envolverem nos processos criativos de modo natural, ou seja, sem pressão das notas e da estrutura escolar. E que seja divertido, e aguce a curiosidade. A grande questão é como transpor as características do longa metragem para o ambiente escolar, e:

-Será que existe a possibilidade de simular o estado semi-hipnótico que Edgar Morin conceitua, sem a presença do filme em si?

-E se a obra cinematográfica for exibida, como redirecionar a experiência e sensações provocadas, para a realização de uma produção autoral das crianças?

-Existem mecanismos que promovam um estado similar ao da meditação/ sentimento solitário que o cinema provoca? (Uma solidão composta de autoconhecimento, autonomia, concentração, escuta...)

-O espírito de aventura presente em "A viagem de Chihiro", pode ser conseguido de outras maneiras? Através de jogos, desafios, dinâmicas diferenciadas?

A presença da fantasia no longa-metragem, invade a sala de aula quando incentivamos a imaginação dos estudantes? O que isso pode acarretar?

A utilização da música, de uma trilha sonora, pode ajudar a criar um ambiente de produção e troca dentro da sala de aula?

O cinema se utiliza da linguagem da fotografia, dos planos, da luz, dos cenários e figurinos, da música e do roteiro para proporcionar experiências. Quais são as linguagens e mecanismos que a aula de arte dispõe para alcançar o mesmo objetivo?

Como realizar uma aula de artes onde os estudantes sintam que fazem parte do processo? Que a presença de cada um, com as suas individualidades são de extrema importância?

Algo que pode explicar o impacto que A viagem de Chihiro proporciona, é o fato de sua narrativa ser classificada como um Coming Of Age. São histórias que enfatizam o amadurecimento de seus personagens, e como gênero da literatura, explora os momentos de mudança das fases da vida, como por exemplo, a passagem da infância para a adolescência. Tais problemáticas aparecem frequentemente nas vidas de jovens e adultos, e os rituais de passagem realizados por nossos antepassados comprovam que, independentemente da época histórica, esses momentos afligem o espírito humano. Mesmo com toda a tecnologia e secularização da sociedade, nossa psique ainda é atingida por elas.

Portanto é comum que exista uma identificação do espectador com os personagens do Coming Of Age. Ou seja, apesar do mundo ficcional do filme de Hayao Miyazaki, os questionamentos internos de Chihiro, fazem parte do nosso cotidiano. Somado a isso, existe uma identificação pungente entre a vida real e os acontecimentos dos filmes.

Edgar Morin, em seu ensaio intitulado A alma do cinema, conceitua a respeito desse aspecto representativo que o cinema provoca. O autor afirma que como seres humanos, nós subsistimos e aprendemos a partir da repetição, do espelhamento dos mais velhos. Desde criança, convivemos o tempo todo com o que o antropólogo chama de processos de Projeção-identificação. Formamos nossas identidades a partir das semelhanças e diferenças para com os outros. Estamos sempre projetando imagens, julgamentos, impressões á outrem, e buscando características em comum. O cinema se coloca como uma linguagem artística muito próxima do cotidiano, pois carrega certa verossimilhança a realidade, devido a utilização da câmera filmadora. O audiovisual e a fotografia possuem uma aura do verdadeiro, que não é atribuído tão fortemente as outras técnicas. Morin argumenta que no ato de assistir um filme há uma mistura das identificações processadas no dia a dia com o enredo e os personagens da trama ficcional.

Um primeiro e elementar processo de projeção-identificação vem, pois, conferir às imagens cinematográficas realidade suficiente para que as projeções-identificações ordinárias possam entrar em jogo. Por outras palavras, há um mecanismo de projeção-identificação na origem da percepção cinematográfica (MORIN, 1983 p. 151).

Ou seja, os processos de projeção-identificação estão no âmago da criação cinematográfica. É o envolvimento sensível

entre a mente do público e os personagens que faz com que a magia do cinema se concretize. O significado e o objetivo de uma obra audiovisual só se completam com o que Edgar Morin chama de "Participação afetiva". Ela ocorre quando nos envolvemos tanto com que está projetado na sala de cinema, que é como se nossa consciência tivesse adentrado a tela. A participação do fruidor de cinema acontece de forma sensível e espiritual, como se nós fossemos os próprios personagens dos acontecimentos.

Foi, evidentemente, na medida em que os espectadores do cinematógrafo Lumiere acreditaram na realidade do trem avançando para eles, que se assustaram. Na medida em que viram "cenas de um realismo espantoso" é que se sentiram, ao mesmo tempo, atores e espectadores (MORIN, 1983 p. 151).

Por tanto, para o antropólogo Morin, no cinema é muito comum que: "Torna-se visível que o espectador tende a incorporar-se e a nele incorporar as personagens da tela em função de semelhanças físicas ou morais que nelas encontre" (MORIN, 1983 p. 162).
Se por um momento trocarmos a palavra identificação por representatividade e empoderamento, temos aí uma correspondência com os movimentos sociais contemporâneos. Esses buscam questionar a ausência de atores negros em papeis principais nas novelas e longas metragem, por exemplo, e estudam a importância de se sentir representado por meio da tela da televisão e do cinema. Sabendo a potência do processo de projeção identificação tanto nas nossas vidas quanto na arte, como podemos utilizá-lo no ambiente escolar?

CONCLUSÃO

De volta à animação "A viagem de Chihiro", ela se coloca como uma produção cultural que transmite certa representatividade no mundo todo, mesmo com sua origem japonesa. Ao nos depararmos com os desafios vencidos pela protagonista, sentimos ser possível ultrapassar as dificuldades individuais, igualmente. Ademais, a presença de uma garotinha como heroína, pode inspirar nossas alunas a alcançarem seus objetivos e reconhecerem suas reais forças, em oposição ao machismo ainda pungente no cotidiano.
Tanto a identificação que sentimos quanto o autoconhecimento conquistado por Chihiro ao longo da animação pode inspirar as aulas de arte. A disciplina em si tem um grande potencial para encabeçar processos de autoconhecimento, e para isso, os alunos precisam colocar suas individualidades, gostos, crenças e opiniões. Nisso, a utilização de referências artísticas que dialogam com o cotidiano dos estudantes é fundamental, pois desmitifica a imagem elitista que algumas pessoas podem ter para com as artes visuais e os museus, convida o aluno a se colocar como artista. Mostra que é possível ser um profissional criativo. Incentiva a utilização de elementos encontrados na sua vizinhança, no cotidiano. Já a questão do amadurecimento pode surgir na sala de aula ao promover discussões e análises de temas e obras de artes, ao analisar as produções dos realizadas pelos colegas, dentre outros.
E as identificações que o público sente para com os personagens de cinema, podem surgir na escola ao apresentar artistas diversos, ao apreciar o trabalho dos colegas da classe, na escuta das dificuldades encontradas pelos amigos em seus processos criativos... Ao criar uma sala de aula aberta às individualidades, aos diálogos, e cheia de artistas que transmitem representatividade (por serem de locais periféricos, por serem mulheres, negros, indígenas), incentivamos que os jovens realizem uma produção artística significativa.

BIBLIOGRAFIA

ARENDT, Hannah. A Crise na Educação; In: Entre o Passado e o Futuro. São Paulo Perspectiva, 2016.

BENJAMIN, Walter. O Narrador: Considerações Sobre a Obra de Nikolai Leskov. In: Magia e Técnica, Arte e Política: Ensaios Sobre Literatura e História Da Cultura. São Paulo: Brasiliense, 1987.

CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. Editora Cultrix pensamento. São Paulo. 9ª edição;

ERIKSON, Erik H. Infância e Sociedade. Zahar editores. Rio de Janeiro, 1971.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: O Jogo Como Elemento da Cultura. Editora Perspectiva S.A. São Paulo. 4ª edição.

MACHADO, Regina. Acordais: Fundamentos Teórico-Poéticos da Arte de Contar Histórias. São Paulo: DCL, 2004.

XAVIER, Ismail. A Experiência do Cinema: Antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983.

DEWEY, John. Arte como experiência- São Paulo: Martins Fontes- selo Martins, 2010.

MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene. Educação da cultura visual: conceitos e contextos. Santa Maria: Ed. Da UFMS, 2011.