

PRINCESA MONONOKE: POSSIBILIDADE EM ANÁLISE ESTRUTURAL DA NARRATIVA ¹

Cintia Gaspar de LIMA²

Licencianda em Letras – Português
IFSP/Câmpus São Paulo

RESUMO

O presente artigo propõe-se a descrever e analisar o filme de animação *Princesa Mononoke* (1997), de Hayao Miyazaki, partindo da hipótese de que a narrativa do Studio Ghibli apresenta semelhança ou características do Conto Maravilhoso. Para a verificação da hipótese, foram utilizadas a exibição do filme, anotações provenientes desta e capturas de tela, bem como a comparação com as funções dos personagens estabelecidas pela teoria selecionada. Os procedimentos metodológicos procuraram seguir de maneira livre as tabulações de contos apresentadas por Propp (2001) no livro *Morfologia do Conto Maravilhoso*. Constatou-se que a presença do Conto Maravilhoso na narrativa de *Princesa Mononoke* apresenta 30 das 31 funções dos personagens elucidadas por Propp (2001), porém, em ordem distinta e repetitiva.

Palavras-chave: Análise de Narrativa. Morfologia do Conto Maravilhoso. Semiótica. Princesa Mononoke.

Introdução

O presente trabalho tem por objetivo descrever e analisar o filme *Princesa Mononoke* (1997, **もののけ姫**), de Hayao Miyazaki, por meio da construção da narrativa, aproximando-o de uma teoria antecedente da Semiótica Narrativa.

A escolha deste filme – cujo enredo gira em torno da estória do Príncipe Ashitaka que, em uma tentativa de livrar-se de uma maldição, encontra-se em meio à guerra da floresta contra a cidade de ferro onde conhece Lady Eboshi e Princesa Mononoke – e da Semiótica como possibilidade de análise ocorreu devido à semelhança com elementos intrigantes de outro filme de Hayao Miyazaki, *A viagem de Chihiro*, que parece se adequar perfeitamente ao modelo proppiano da Morfologia do Conto Maravilhoso.

¹ Artigo resultante de trabalho para a disciplina de Metodologia do Trabalho Científico II do curso de Licenciatura em Letras do IFSP/Câmpus São Paulo.

² Endereço eletrônico: cihh_gdl@yahoo.com.br

Em outras palavras, *Princesa Mononoke* pode ser um objeto de pesquisa instigador e relevante porque, além de ser uma animação contemporânea de *Mulan* dos estúdios de Walt Disney, os filmes do Studio Ghibli, apesar de terem também – vez ou outra – estruturas que se assemelham aos contos fantástico, maravilhoso, mágico, de fadas, fábulas etc., não receberam ou recebem tanta atenção quanto o primeiro no que diz respeito a análises narrativas e/ou semióticas.

Quanto à teoria, a Semiótica foi selecionada como referência de análise para a pesquisa, porque, mesmo sendo possível relacionar ou comparar o filme com discursos ou gêneros literários diversos, somente este viés o compreenderia na sua multiplicidade de sentidos das linguagens. Na pesquisa, optou-se pela perspectiva estruturalista devido ao objetivo de se analisarem as construções narrativas do filme. Ressaltamos, contudo, que não se pretende encontrar variáveis entre variantes nem mesmo comprovar uma quase fórmula antiga, e sim discorrer sobre pontos de vistas que facilitariam o plano interpretativo da composição ou estrutura da narrativa.

Metodologia

Para que a finalidade de análise ou estudo do plano estrutural e/ou estrutura da narrativa cumpra-se, é necessário retomarmos a leitura, noção ou ideia-base dos estudos de Vladimir Propp (2001) no livro *Morfologia do Conto Maravilhoso*.

Apesar de ter sofrido inúmeras críticas em razão da abordagem estruturalista, a contribuição da pesquisa que envolveu um *corpus* de cem contos de magia russos ainda reverbera nos estudos de Narratologia, Semiótica, Cinema e Literatura, devido, principalmente, à semelhança quanto à composição de narrativas no que diz respeito a estrutura, função de personagens e modo de narrar em proporções além das relações Ocidente-Oriente em questões culturais.

Sabe-se também que o filme não é uma estória folclórica, a qual apresenta todas as sequências elucidadas por Propp, nem mesmo um conto no sentido literário da palavra, porém, é compreendido como “narrativa” e, portanto, há em sua composição traços, padrões ou estruturas que se assemelham ao Conto Maravilhoso.

Deste modo, a consideração ou escolha pelo modelo proppiano de análise deu-se pelas motivações encontradas pela semelhança entre as funções das personagens no filme, pois:

Veremos que o conto maravilhoso atribui com muita facilidade as mesmas ações aos homens, aos objetos e aos animais. Esta regra se observa sobretudo nos assim chamados contos de magia mas se encontra também nos contos maravilhosos em geral (PROPP, 2001, p.9).

É possível discorrer sobre a presença do Conto Maravilhoso na composição da narrativa de *Princesa Mononoke*, porquanto o enredo apresenta a estrutura de tensão ou oposição entre seres humanos, animais, deuses da floresta, objetos (tecnológicos, físicos, espirituais) em situações que se assemelham – em momentos específicos – a fábula, de modo que as funções são atribuídas sem distinções.

A corroborar com esta leitura, destacamos:

O que muda são os nomes (e, com eles, os atributos) dos personagens; o que não muda são suas ações, ou funções. Daí a conclusão de que o conto maravilhoso atribui frequentemente ações iguais a personagens diferentes. Isto nos permite estudar os contos a partir das funções dos personagens (PROPP, 2001, p.16).

A partir do destaque à explanação de Propp sobre a **função dos personagens** – ou seja, “o procedimento de um personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação” (PROPP, 2001, p. 17) –, pretende-se, finalmente, elucidá-las no filme por meio de descrição e capturas de telas com ênfase em trechos nos quais a narrativa se assemelha à estrutura do Maravilhoso.

A narrativa de *Princesa Mononoke* em foco

O filme *Princesa Mononoke* (1997) é uma narrativa em animação, que conta a jornada do Príncipe Ashitaka em busca da origem ou cura para a maldição de seu braço proveniente da luta contra o javali ou *tatari-gami*.

Por um lado, a fantasia, a aventura e a magia são mescladas em percursos que unem, contrapõem, aproximam e afastam o mundo da “Cidade de Ferro” da “Floresta

do Shishi-Gami”, quando Ashitaka encontra-se em meio a conflitos da civilização de Lady Eboshi contra a natureza de San/Princesa Mononoke da tribo dos lobos. Por outro, os discursos de vida/morte bem como paz/guerra, humanidade, conscientização ambiental são percebidos pela presença de uma fábula dos deuses-animais, que desejam revitalizar a floresta. (Esta representação é evidenciada no momento em que Ashitaka é guiado na floresta pelas existências de Princesa Mononoke, das tribos dos lobos, dos javalis, dos macacos e também do notívago ou *shishi-gami* e dos *kodama*.)

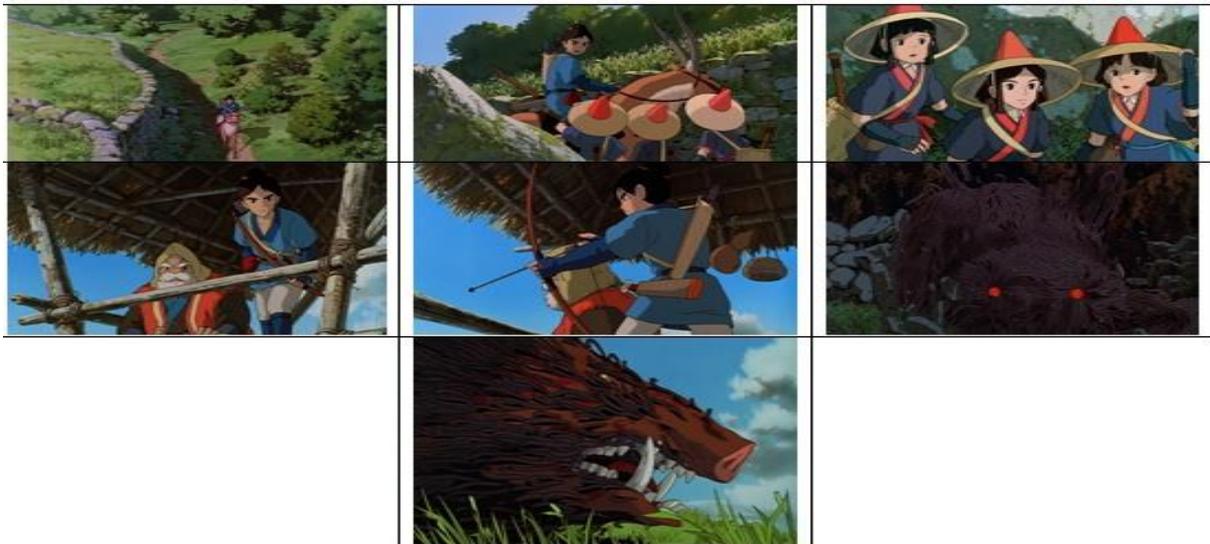
Análise estrutural proppiana – uma possibilidade sobre a presença do conto maravilhoso no filme *Princesa Mononoke*

Os estudos de Propp (2001) são considerados como precursores da Semiótica Narrativa. De modo geral, a partir da constatação e da enumeração das 31 funções de acordo com as ações dos personagens e estrutura dos contos de magia, é possível verificá-las em inúmeras narrativas até mesmo nos dias de hoje.

A análise procurará elucidar a presença do *Conto Maravilhoso* através das estruturas que se assemelham a este, ainda que constatemos que as funções dos personagens na narrativa contemporânea cinematográfica sejam concebidas por esta teoria como “narrativa criada” em oposição à ideia de um conto folclórico, porque se apresentam de maneira fragmentada, repetida ou por ordem distinta.

As funções são nomeadas, respectivamente: I. Um dos membros da família sai de casa; II. Impõe-se ao herói uma proibição; III. A proibição é transgredida; IV. O antagonista procura obter uma informação; V. O antagonista recebe informações sobre a sua vítima; VI. O antagonista tenta ludibriar a sua vítima para apoderar-se dela e de seus bens; VII. A vítima se deixa enganar, ajudando assim, involuntariamente, seu inimigo; VIII. O antagonista causa dano ou prejuízo a um dos membros da família; falta alguma coisa a um membro da família; ele deseja obter algo; IX. É divulgada a notícia de dano ou da carência, faz-se um pedido ao herói ou lhe é dada uma ordem, mandam-no embora ou deixam-no ir; X. O herói-buscador aceita ou decide reagir. XI. O herói deixa a casa; XII. O herói é submetido a uma prova ou a um ataque, que o prepara para receber um meio ou um auxiliar mágico; XIII. O herói reage diante das ações do futuro doador; XIV. O meio mágico passa às mãos do herói; XV. O herói é transportado,

levado ou conduzido ao lugar onde se encontra o objeto que procura; XVI. O herói e seu antagonista se defrontam em combate direto; XVII. O herói é marcado; XVIII. O antagonista é vencido; XIX. O dano inicial ou carência é reparado; XX. Regresso do herói; XXI. O herói sofre perseguição; XXII. O herói é salvo da perseguição; XXIII. O herói chega incógnito a sua casa ou a outro país; XXIV. Um falso herói apresenta pretensões infundadas; XXV. É proposta ao herói uma tarefa difícil; XXVI. A tarefa é realizada; XXVII. O herói é reconhecido; XXVIII. O falso herói ou antagonista ou malfeitor é desmascarado; XXIX. O herói recebe nova aparência; XXX. O inimigo é castigado e XXXI. O herói se casa e sobe ao trono.



Montagem 1: Situação Inicial da Narrativa
Fonte das imagens: Animation Screencaps (2017)

A situação inicial não é uma função propriamente dita, no entanto define a caracterização **espaço-temporal** e a **composição da família**. É por meio dela que conhecemos o Príncipe Ashitaka, o mito da floresta, a aldeia, as suas irmãs, o seu avô, e principalmente a adversidade do deus-javali.



Montagem 2: Parte Preparatória
Fonte das imagens: Animation Screencaps (2017)

- I. O Príncipe Ashitaka afasta-se do avô com Yakkuro para defender a aldeia, portanto, a narrativa apresenta **afastamento** β^3 , que é intensificado no momento em que se despede de sua irmã Kaya.
- II. A **proibição** γ^1 dá-se pelas palavras do avô de Ashitaka em forma de orientação para não se deixar tocar pelo demônio, e também em forma de **ordem** γ^2 pela predição da anciã-sábua para que ele busque cura ou informações sobre a maldição de seu braço.
- III. A **transgressão da proibição** de designação δ^1 toma forma no combate entre o Príncipe Ashitaka e o *tatari-gami*/deus-javali, pois a maldição alcança os braços dele.
Há também a forma δ^2 , porque o Príncipe Ashitaka acata a ordem da anciã-sábua de partir em busca de informações.
- IV. No **interrogatório** ξ^1 , o sacerdote, após perceber que o Príncipe Ashitaka havia comprado arroz com ouro, o segue, o abriga, e conversa sobre o povo Emishi na tentativa de conhecê-lo.
- V. O Príncipe Ashitaka fala para o sacerdote da transformação do *tatari-gami* em javali, mostra o objeto retirado deste, e também que matou dois homens na aldeia. Acaba por receber **informações** ζ^2 sobre a floresta do *shishi-gami*.





Montagem 3: Parte Preparatória
Fonte das imagens: Animation Screencaps (2017)

VI. A função de designação η e definição **ardil** é mostrada na narrativa pela tentativa de Lady Eboshi em **persuadir** Ashitaka a permanecer ao seu lado e auxiliar na caçada do *shishi-gami*, para que tenha a maldição curada e Princesa Mononoke torne-se “humana”.

Também ocorre em sua forma de **persuasão dolosa por parte do malfeitor η^1** , e **o malfeitor utiliza-se de meios mágicos η^3** enquanto Lady Eboshi faz com que as mulheres procurem vingança contra a Princesa Mononoke/San, provocando-a e comandando os tiros.

VII. O Príncipe Ashitaka, na tentativa de separar o conflito entre Lady Eboshi e Princesa Mononoke/San, acaba por ajudá-las, no entanto, observam-se as ações **o herói reage ante a proposta do agressor θ^1** e **o herói se submete mecanicamente à ação mágica θ^2** como forma de **cumplicidade** na medida em que a maldição de o seu braço é personificada.

O dano prévio e o pacto fraudulento χ são observados no tiro levado pelo Príncipe Ashitaka na tentativa de partir com a Princesa Mononoke.





Montagem 4: Do nó da intriga até o final da Primeira Sequência
Fonte das imagens: Animation Screencaps (2017)

VIII. O **dano A** é percebido em incontáveis formas na narrativa, e sabe-se de sua importância para a movimentação do Conto Maravilho.

Desta maneira, ao seguir a lógica de que ocorre após o **dano prévio**, o filme mostra-nos a função do antagonista nomeada **ele inflige danos corporais A⁶** quando sob o comando de Lady Eboshi o Príncipe Ashitaka recebe o tiro. Por conseguinte, faz-se observável nas funções: **ele dá ordem de matar A¹³** (o sacerdote convence Lady Eboshi a matar o *shishi-gami* pela ordem do Imperador), **ele declara guerra A¹⁹** (Lady Eboshi e o Sacerdote declaram guerra contra a floresta representada pelos lobos, javalis e macacos), bem como **ele comete um assassinio A¹⁴** (Lady Eboshi atira no *shishi-gami*) e **ele rouba ou tira o objeto mágico A²** (o sacerdote rouba a cabeça do *shishi-gami*).

De outro modo, a **carência** é percebida na função **a² de um auxiliar, de um objeto mágico** pela busca do Príncipe Ashitaka pela cura e ajuda de Princesa Mononoke.

A corroborar com esta hipótese, há a cena em que o Príncipe Ashitaka reafirma a sua jornada, ao dizer para os animais “*Vim para esta terra com a esperança de que o shishi-gami pudesse retirar essa maldição*”.

IX. Os contos maravilhosos possuem dois tipos de heróis – o herói-buscador e o herói-vítima – de acordo com a função que desempenham na narrativa.

A mediação ou o momento de conexão é caracterizado por designação **B** no qual se verifica que o Príncipe Ashitaka parecia no prólogo do filme um herói-vítima pela necessidade e possibilidade de partida, porém provou-se o contrário pelas funções por ele desempenhadas.

Em outras palavras, a função **o herói é enviado imediatamente B²** é percebida no diálogo entre o Príncipe Ashitaka e a mãe-lobo Moro, pois ocorre em forma de ordem com ameaça de morte, uma vez que ela deseja que ele se distancie da Princesa Mononoke por ser um humano.

A função **o herói sai de casa B³** acontece com a saída de Princesa Mononoke com a tribo dos javalis comandados por Okkoto, enfatizada pela despedida de sua mãe-lobo.

X. O início da **reação** de designação **C** é demonstrado pelas cenas nas quais a Princesa Mononoke reage à guerra junto com os javalis e o Príncipe Ashitaka volta para a Cidade de Ferro.

XI. A **partida** de designação **↑** é marcada pelo recebimento do colar do Príncipe Ashitaka por Princesa Mononoke levado pelo lobo.

XII. A **Primeira função do doador** de designação **D** encontra-se nas ações **um moribundo ou um morto pedem ao herói que lhes preste um serviço D³**, pois da mesma forma que a Princesa Mononoke serve de guia ou auxílio para Okkoto enfraquecido e ensanguentado por causa da maldição e engano, por sua vez, o Príncipe Ashitaka com a ajuda dos combatentes consegue salvar um dos lobos feridos no campo de batalha.

Em contrapartida, as ações **um ser hostil tenta aniquilar o herói D⁸** e **um ser hostil luta com o herói D⁹** são concebidas de modo simbólico, porque quando a Princesa Mononoke tenta alertar Okkoto sobre a emboscada acaba se colocando em perigo e lutando contra os humanos, que o enganavam e por entre a maldição.

Ainda que não haja uma proposta explícita de troca, a função **mostra-se ao herói um objeto mágico e propõe-se-lhe uma troca D¹⁰** é sugerida pela ideia de que toda a floresta do *shishi-gami* e ele mesmo são o objeto mágico.

XIII. A **reação do herói** de designação **E** ocorre por meio das seguintes funções: **o herói não supera a prova E¹** e **presta serviço ao morto E⁵** por parte da Princesa Mononoke quando ela se encontra em meio à maldição que toma o corpo de Okkoto, enquanto que **o herói realiza algum outro serviço E⁷** e **o herói se salva dos ataques que lhe são dirigidos, fazendo com que os meios empregados pelo personagem hostil se voltem contra o próprio E⁸** são observadas no instante em que o Príncipe Ashitaka tenta salvá-la.





Montagem 5: Segunda Sequência
Fonte das imagens: Animation Screencaps (2017)

XIV. O **fornecimento** ou ainda **recepção do meio mágico** de designação **F**, assim como o **dano**, são percebidos de diversas formas na narrativa.

Em alguns momentos, Yakkuro, o colar de Ashitaka, os *kodama*, a água do rio, a floresta, a arma de Lady Eboshi, o *shishi-gami* e até a cabeça dele são considerados como **objeto mágico**.

Para compreender-se melhor descreveremos algumas formas de transmissão apresentadas no filme.

Indica-se o objeto F²: Tanto o sacerdote quanto Lady Eboshi, demonstraram interesse pelo *shishi-gami* e mencionaram a floresta onde ele habita para Ashitaka.

O objeto cai por acaso nas mãos do herói (é encontrado por ele) F⁵: os *kodama* indicam o caminho para o Príncipe Ashitaka e a água do rio auxilia na proteção e resgate de Princesa Mononoke após a maldição tomar conta de Okkoto.

O objeto se come ou bebe F⁷: a água do rio revitaliza o Príncipe Ashitaka.

O objeto é roubado F⁸: O Príncipe Ashitaka e a Princesa Mononoke “roubam” de volta a cabeça do *shishi-gami*.

XV. A função de definição **deslocamento no espaço entre dois reinos, viagem com um guia de designação G** é observável durante todas as partidas e retornos do herói. A ênfase para estas ações ocorre em:

Desloca-se por terra ou água G²: O Príncipe Ashitaka é carregado por Yakkuro (um alce vermelho) enquanto a Princesa Mononoke segue viagem com os lobos.

É conduzido G³: Yakkuro conduziu Ashitaka quando a Princesa Mononoke o resgatou.

Indicam-lhe o caminho G⁴: os *kodama* indicaram o caminho dentro da floresta para o Príncipe Ashitaka. Um dos lobos da tribo de Moro levou Ashitaka até a Princesa Mononoke.

Segue rastros de sangue G⁶: O Príncipe Ashitaka seguiu as pegadas dos lobos e da Princesa Mononoke. O Príncipe Ashitaka e a Princesa Mononoke seguiram o sacerdote que carregava a cabeça do *shishi-gami*.

- XVI. O **combate** de designação **H** é comprovado no conflito e luta do Príncipe Ashitaka e da Princesa Mononoke contra o sacerdote, porque cumprem a função **lutam em campo aberto H¹** com o objetivo de recuperar o objeto mágico ou de valor *shishi-gami*.
- XVII. A **marca** ou **estigma** de designação **I** é percebido na situação inicial da narrativa, quando o Príncipe Ashitaka tem o braço marcado pela maldição, e também no momento em que se une à Princesa Mononoke para devolver a cabeça do *shishi-gami*, mas principalmente como forma de cicatriz da cura da maldição no final.
Portanto, a função **a marca é impressa em seu corpo I¹** é verificada.
- XVIII. A Princesa Mononoke e o Príncipe Ashitaka combatem o sacerdote ao recuperar a cabeça do *shishi-gami*, e destarte a definição **vitória** de designação **J** ou ainda a função **é vencido num combate em campo aberto J¹** ocorre na narrativa.
- XIX. A **reparação de dano** ou **carência** de designação **K** demonstra-se pelas ações:
O objeto das buscas é recuperado por vários personagens ao mesmo tempo, numa rápida sucessão de ações **K²**: O Príncipe Ashitaka e a Princesa Mononoke recuperam a cabeça do *shishi-gami*.
O personagem enfeitiçado volta ao normal **K⁸**: O Príncipe Ashitaka é curado da maldição com o poder do *shishi-gami*.
O morto ressuscita **K⁹**: A floresta morta e os *kodama* ressurgem com a transformação do *shishi-gami*.
- XX. O **regresso** de designação **↓** é compreendido, primordialmente, pelo retorno do Príncipe Ashitaka para a floresta quando a Princesa Mononoke corria perigo.
- XXI. A **perseguição** de designação **Pr** é demonstrada inúmeras vezes, porém, consideramos a função **o perseguidor se transforma rapidamente em diferentes animais Pr³** ao recordarmos que o sacerdote se fantasiou e enviou combatentes disfarçados para seguir a Princesa Mononoke e os javalis.

- XXII. O **salvamento, resgate** de definição **Rs**, é percebido em: **é socorrido em um atentado contra a sua vida Rs⁹** pelo modo como o Príncipe Ashitaka resgatou a Princesa Mononoke de Okkoto.
- XXIII. A chegada incógnito de designação **O** é compreendida quando o Príncipe Ashitaka é deixado na água do rio pela Princesa Mononoke e, de outra maneira, assim como ambos retornam com a cabeça do *shishi-gami* erguida.
- XXIV. Não se comprovaram ou se identificaram as pretensões infundadas de designação **L**.
- XXV. A **tarefa difícil** de designação **M** é colocada em dúvida pela ação de restaurar a floresta e devolver a cabeça ao *shishi-gami*. Outra possibilidade seria o resgate da Princesa Mononoke.
- XXVI. A **realização** de designações **N** e **°N** são aludidas pela recuperação da floresta e pelo resgate da Princesa.
- XXVII. O Príncipe Ashitaka passa a ter uma cicatriz na palma da mão e a Princesa Mononoke continua a carregar o colar dele no pescoço. Deste modo, há a função **reconhecimento** de designação **Q**.
- XXVIII. Lady Eboshi e o Sacerdote perdem a luta para a floresta, portanto a função **desmascaramento** de designação **Ex** é cumprida.
- XXIX. A **transfiguração** de designação **T** dá-se pelo desaparecimento da maldição do braço do Príncipe Ashitaka, pois **recebe nova aparência diretamente, graças à intervenção do auxiliar mágico T¹**.
- XXX. Lady Eboshi reconhece que foi ajudada pelos lobos e diz que precisa agradecer o Príncipe Ashitaka, pois pretende construir uma boa vila. O **castigo, punição** de designação **U** é demonstrado pela destruição da Cidade de Ferro e restauração da natureza.
- XXXI. O **casamento** de designação **W**: é confirmado pela confissão dos sentimentos de Princesa Mononoke pelo Príncipe Ashitaka, porém, a função **compromisso, promessa de casamento W¹** é entendida pela ideia de que viverão em lugares diferentes, mas prometem se reencontrar sempre.

As esferas de ações

As esferas de ações são tomadas neste trabalho como possibilidade ou hipótese, pois se apresentam de modo rotativo na narrativa de *Princesa Mononoke*. Desse modo, colocaremos em suspeita, de acordo com as funções desempenhadas, as seguintes caracterizações:

- 1) **Antagonista/Malfeitor:** Na situação inicial da narrativa, imaginamos que pudesse ser o *tatari-gami*/javali devido à maldição, porém, não se comprovou. Lady Eboshi desempenha em alguns momentos ações que se assemelham às de antagonista ou malfeitor, mas quem a completa de todo modo é o Sacerdote.
- 2) **Doador/Provedor:** A própria floresta, o *shishi-gami* e a Princesa Mononoke/San.
- 3) **Auxiliar:** O *shishi-gami*, mas também Yakkuro quanto ao deslocamento do herói na trama.
- 4) **Princesa/Seu Pai:** A Princesa Mononoke, o *shishi-gami* quanto à busca, e a mãe-lobo Moro na função de pai da Princesa.
- 5) **Mandante:** Na situação inicial é desempenhado pela sábia-anciã, e depois pela mãe-lobo.
- 6) **Herói:** O Príncipe Ashitaka é o herói buscador, no entanto, na batalha dos javalis, a Princesa Mononoke também sugere esta função. Há a probabilidade de compreensão de conto com dois heróis.
- 7) **Falso herói:** Lady Eboshi aproxima-se de um falso-herói, mas não se comprovaram estruturas que a caracterizassem deste modo.

Considerações finais

A narrativa de *Princesa Mononoke* (1997) não apresenta estrutura de linearidade ou organização idêntica à Morfologia do Conto Maravilhoso, no entanto, constatou-se a hipótese de sua presença pelo desenrolar das ações.

Das 31 funções elucidadas pelos estudos comparativos e estruturais de Propp (2001), identificaram-se todas com exceção das pretensões infundadas de designação **L** devido à ocorrência desta por personagem outro que não o falso-herói.

De qualquer forma, os dados sobre partida, afastamento, retorno do herói e principalmente o estigma são categorizados de modo recorrente ou repetitivo em semelhança ao percurso do herói de outras narrativas.

Em outras palavras, a jornada do herói Príncipe Ashitaka no filme *Princesa Mononoke* seria facilmente equiparada – genericamente – à de Ulisses na *Odisseia* de Homero por causa da questão do herói-marcado.

Destarte, ressalta-se tanto a presença do Maravilhoso quanto da fábula aludida em ensejo da aceitação da magia por maldição, cura, vida e morte controladas pelo *shishi-gami*, assim como ao discurso moralizante dos deuses-animais para a preservação da natureza.

Referências

ANIMATION SCREENCAPS. **Princess Mononoke (1997)**. Disponível em <<https://disneyscreencaps.com/princess-mononoke-1997/>>. Acesso em nov. de 2017.

MIYAZAKI, Hayao. **Princesa Mononoke**. Japão, 1997, 1 DVD (134 min).

PROPP, Vladimir. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. São Paulo: Forense Universitária, 2001.

PRINCESS MONONOKE: POSSIBILITY IN STRUCTURAL ANALYSIS OF NARRATIVE

ABSTRACT

The aim of this paper is to describe and analyze Hayao Miyazaki's animation movie Princess Mononoke (1997), considering as a hypotheses the similarities or common features between the narrative and the theory of the book "Morphology of the Folktale". To verify the hypotheses, we considered the movie exhibition, it's screenshots and the resulting notes, as well as the comparison between the Dramatis Personae functions established by the theory. The methodological procedures sought to follow, in a less rigid way, the tale's tabulation presented by Propp (1968) at the book "Morphology of the Folktale". It was verified that the presence of Folktale's form in the narrative of Princess Mononoke presents 30 of the 31 functions of characters elucidated by Propp (1968), although they are observed in a different and repetitive order

Keywords: Narrative Analysis. Morphology of the Folktale. Semiotics. Princess Mononoke.

Envio: dezembro/2017
Aceito para publicação: março/2017