

DOI: <http://dx.doi.org/10.19177/rcc.v16e22021185-202>

Recebido em 01/06/2021. Aprovado em 08/08/2021.

## **MULAN: POSSIBILIDADES PARA UMA PEDAGOGIA DO IMAGINÁRIO INFANTOJUVENIL**

### **MULAN: POSSIBILITIES FOR A PEDAGOGY OF IMAGINARY FOR CHILDREN AND YOUNG**

**Geam Karlo-Gomes\***

**Ana Angélica da Silva Andrade Dias\*\***

**Layara Karuenny Oliveira Silva Lima\*\*\***

**Resumo:** *As animações cinematográficas, para além do entretenimento, fazem parte de um universo cultural de formação dos sujeitos, permeando o imaginário de representações humanas nas relações sociais. Compostas por músicas marcantes e personagens emblemáticos, as animações da Disney podem se tornar caminhos para uma pedagogia do imaginário, visto que essa tecnologia do imaginário põe em evidência temas sociais caros à formação de jovens e crianças. Nesse sentido, analisando as tecnologias do imaginário e os arquétipos femininos que moldam a personagem Mulan, no filme homônimo (MULAN, 1998), buscou-se averiguar temas inspiradores para a pedagogia do imaginário infantojuvenil. Nesse intuito, por meio de um estudo bibliográfico de análise arquetípica, à luz da modalidade imaginário educacional, percebe-se que o papel feminino é atuante em todo o filme. Isso porque as atitudes de Mulan surpreendem e contrariam um conjunto de crenças marcadas pela tradição de uma sociedade patriarcal.*

**Palavras-chave:** *Imaginário Educacional. Arquétipo. Mulan.*

**Abstract:** *Far beyond entertainment, animated movies are part of a cultural universe of subject formation, permeating the imaginary of human representations in social relations. Made up of outstanding music and emblematic characters, Disney's animations can become ways for a pedagogy of the imagination, as this technology of the imagination highlights social themes dear to the education of young people and children. In this sense, based on the analysis of imaginary technologies and the female archetypes that shape the character Mulan, in the homonymous film (MULAN, 1998), we sought to investigate inspiring themes for the children's and youth's pedagogical imagination. With this objective, through a bibliographic study of archetypal analysis, based on the educational imaginary modality, it is identified that the female role is active throughout the film. This is because Mulan's attitudes surprise and contradict a set of beliefs belonging to a patriarchal social tradition.*

**Keywords:** *Educational Imaginary. Archetype. Mulan.*

---

\* Professor do Programa de Pós-Graduação em Culturas Africanas, da Diáspora e dos Povos Indígenas - PROCADI, da Universidade de Pernambuco (UPE), e do Programa de Pós-Graduação em Educação, Cultura e Territórios Semiáridos – PPGESA, da UNEB. E-mail: [geamk.upe@gmail.com](mailto:geamk.upe@gmail.com)

\*\* Graduada em Pedagogia pela Universidade de Pernambuco (UPE), foi pesquisadora de Iniciação Científica - PIBIC, pelo CNPq. E-mail: [angelica.silvaandrade@upe.br](mailto:angelica.silvaandrade@upe.br)

\*\*\* Mestre em Educação pela Universidade de Pernambuco (UPE). Professora da Rede Estadual de Ensino de Pernambuco e Coordenadora Setorial da Secretaria Municipal de Educação de Afrânio. E-mail: [karuenny1@gmail.com](mailto:karuenny1@gmail.com)

## 1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A Disney, enquanto indústria cinematográfica, ao tratar de temas humanos, o faz recorrendo às representações de diversas culturas. O filme de animação *corpus* de análise deste estudo – *Mulan* – foi lançado em junho de 1998. Dirigido por Tony Bancroft e Cook Barry e produzido por Walt Disney Feature Animation, foi lançado pela Disney Pictures. Ele passou 5 anos para ser produzido e possui 90 minutos de duração. Também ganhou o Prêmio Annie de melhor longa de animação e possui cenografia inspirada em monumentos chineses.

Com efeito, o filme retrata a heroica jornada de uma jovem para salvar seu pai, seu país e conhecer a si mesma. Foi inspirado na lenda chinesa de *Hua Mulan* ou *A Balada de Mulan*. De acordo com Machado (2013), é uma lenda chinesa que trata da trajetória de uma mulher que se disfarçou de homem para assumir o lugar de seu pai e lutar em uma guerra pela defesa da China, por volta do século V.

Ainda segundo Machado (2013), Hua Mulan é uma figura muito popular na cultura chinesa e, apesar de sua existência não comprovada, o poema perpetua o mito da lendária Mulan até os dias atuais. Assim, o filme não é a releitura do poema, mas reproduz elementos essenciais, como o disfarce para ir à guerra no lugar de seu pai e o retorno para a casa de sua família.

Sobre esse contexto social do filme, recorrendo a Bolen (1990), compreende-se que na China Antiga, as mulheres eram consideradas limitadas, física e psicologicamente. Por isso, não possuíam capacidade para desempenhar papéis que exigiam protagonismo. Essa herança foi passada ao longo do tempo, impedindo a luta das mulheres para conquistar respeito e reconhecimento, o que exige uma trajetória heroica para vencer essa visão patriarcal. Nessa visão, a mulher precisa passar por muitos obstáculos para conquistar o seu valor.

Por certo, em cada contexto sociocultural, as tecnologias do imaginário captam as experiências para narrá-las por meio de filmes, anúncios, etc. Michel Maffesoli, em entrevista concedida a Juremir Machado da Silva, reforça esse pensamento quando afirma: “a genialidade implica a capacidade de estar em sintonia com o espírito coletivo. Portanto, as tecnologias do imaginário “bebem” em fontes imaginárias para alimentar imaginários” (SILVA, 2001, p. 81). O cinema, a publicidade e demais tecnologias do imaginário tomam consciência do vivido para aliá-lo e expressá-lo na construção de símbolos que serão veiculados no âmbito social.

Tais narrativas, de acordo com Silva (2012, p. 78), “contam muito sobre o vivido por certos grupos na esteira das tecnologias dominantes em cada época.” Assim, o filme *Mulan* (1998) traz o vivido da China Antiga, onde o papel da mulher é subalternizado.

Ainda de acordo com Silva (2012, p. 82), “descritivas, as narrativas do vivido não apresentam a prova da prova, mas fotografam os campos de luta, de interação e de partilha simbólica.” No campo da comunicação, da educação e da interação social, as narrativas nem sempre seguem a lógica social, pois não representam a realidade como ela é, de fato, mas trazem o fantástico, que provoca hesitação perante um feito extraordinário, como acontece em *Mulan* (1998).

Com relação ao cinema na educação, pode-se afirmar que o exercício da docência no cenário contemporâneo tem adotado a Sétima Arte numa perspectiva de como o cinema pode contribuir para mudanças de pensamento, por meio da discussão de temas bastante relevantes para crianças e jovens. Nesse cenário, é importante que seja elaborada uma prática que vá além da ilustração de conteúdos, a fim de que possibilite um trabalho de formação contemplando a relação entre as narrativas fílmicas e vivências dos aprendizes. Dessa forma, inserir a linguagem audiovisual a partir de interpretações de diversas temáticas em sala de aula é uma perspectiva bastante promissora.

De acordo com Barbosa e Coutinho (2009, p. 21), “a arte, como uma linguagem aguçadora dos sentidos, transmite significados que não podem ser transmitidos por nenhum outro tipo de linguagem, como a discursiva e a científica.” Portanto, a partir do cinema, o educador tem a possibilidade de contemplar várias temáticas que vão além de um conhecimento disciplinar, considerando a educação como um processo de socialização. Nesse processo, é possível construir relações e vivências a partir de narrativas. Assim, sabendo que filmes e animações são exibidos para as crianças desde a tenra idade, eles podem contribuir para influenciar comportamentos, atitudes e as inter-relações pessoais.

Na realidade, compostas por músicas marcantes e personagens emblemáticos, as animações enriquecem o imaginário educacional. Assim, este estudo busca analisar o imaginário no filme *Mulan* (1998) de modo a identificar temas inspiradores para nortear uma pedagogia do imaginário para o público infantojuvenil.

De abordagem qualitativa, esta pesquisa tem como procedimento metodológico a pesquisa bibliográfica. Para isso, adota-se como base teórica o imaginário educacional (ARAÚJO, 2010); (TEIXEIRA, 2006); (KARLO-GOMES; SANTOS, 2020), os estudos sobre os arquétipos das Deusas (BOLEN, 1990); (WOOLGER; WOOLGER, 2007); o cinema na sala de aula (MACHADO, 2008) e o cinema e sua relação com as tecnologias do imaginário (SILVA, 2012), entre outros estudos pertinentes.

Nos tópicos seguintes, para compreender o imaginário em *Mulan* (1998), busca-se discutir o cinema como tecnologia do imaginário e sua relação com a pedagogia do imaginário. Em seguida, por meio de um estudo analítico e interpretativo, o simbólico e os arquétipos das Deusas são estudados no filme *Mulan* (1998) como caminho teórico-metodológico para identificar os temas favoráveis ao desenvolvimento de uma pedagogia do imaginário infantojuvenil.

## 2 TECNOLOGIAS/PEDAGOGIA DO IMAGINÁRIO: O CINEMA NA SALA DE AULA

As tecnologias do imaginário são os veículos que irradiam o imaginário através das mídias, fazendo parte do processo de comunicação da sociedade contemporânea. Nesse sentido, a Walt Disney é um exemplo de indústria cultural cinematográfica, que produz narrativas (imagens) aliando a arte e comunicação. Para Tonin (2016, p. 10),

a tecnologia do imaginário “literatura: contos de fada” alia-se à tecnologia do imaginário “cinema”, e Walt Disney passa a fazer parte do imaginário da modernidade, caracterizando de tal maneira as histórias a ponto de tornar possível indicar uma espécie de “padrão Disney” para essas narrativas.

Levando em conta que os populares filmes da Disney fazem parte da realidade de muitas crianças e também de adultos, com narrativas repletas de temas cruciais da humanidade, com efeitos diversos de som e imagem capazes de transportar o telespectador para reinos encantados: princesas fortes ou indefesas, bruxas malvadas, fadas boazinhas, animais fantásticos, florestas mágicas etc. São esses e outros elementos que se interconectam com as subjetividades do público.

Esse efeito ocorre porque as narrativas provocam o que Todorov (1981) chama de vacilação – o fantástico –, isto é, o processo de dúvida que requer a ação e reação de um leitor/telespectador ou do personagem na tentativa de explicar, de maneira realista ou sobrenatural, um determinado acontecimento na narrativa. É o sentir-se indeciso que compõe o fantástico. Sair desse processo de incerteza significa sair do fantástico, pois segundo Laplantine e Trindade, essa incerteza, tanto para o herói (real ou fictício) como para o leitor, não poderá nunca ser elucidada, a não ser pela própria saída do fantástico, seja em direção ao maravilhoso, seja em direção à ciência (LAPLANTINE; TRINDADE, 1997, p. 33).

Desse modo, no filme *Mulan* (1998) há uma narrativa fantástica que permite notá-la como propulsora das tecnologias do imaginário e enquanto meio de comunicação social, que propaga imagens de comportamentos sociais do feminino e do masculino. Imagem, na concepção de Budag (2015, p. 65), “é representação de um original, e que o imaginário decorre de imagens no sentido de que as imagens em circulação constroem compreensões de mundo”. Por essa razão, o universo oriental em narrativas do vivido de séculos passados é remontado em *Mulan* (1998), como é apresentado mais adiante.

De acordo com Silva (2012, p. 78), as narrativas do vivido “contam muito sobre o vivido de certos grupos na esteira das tecnologias dominantes em cada época.” Diz respeito, então, à maneira como são narrados os costumes, as memórias, os padrões de comportamento e a predominância de determinados arquétipos e mitos que organizam o conjunto social. Logo, como parte da indústria de culturas e, ao mesmo tempo, da grande tecnologia de fabricação de imaginários, o filme *Mulan* (1998) traz à tona reconfigurações imaginárias do vivido.

Existem várias interpretações acerca do imaginário e suas especificidades. Conceituá-lo na esfera arquetípica exige interpretações do simbólico constituído culturalmente. O imaginário, pois, excede o universo racional e se expressa através de símbolos, em constante intercâmbio em nível biopsicossocial e cultural. Sobre o imaginário, Durand (2001, p. 35) afirma:

A ideia e as experiências do funcionamento concreto do pensamento comprovam que o psiquismo humano (mente) não funciona apenas da percepção imediata e de um encadeamento racional de ideias, mas também, nas imagens irracionais do sonho, da neurose ou da criação poética.

Ainda sobre o conceito de imaginário, Maffesoli defende que

[...] mesmo que seja difícil defini-lo, apresenta, claro, um elemento racional, ou razoável, mas também outros parâmetros, como o onírico, o lúdico, a fantasia, o imaginativo, o afetivo, o não-racional, o irracional, os sonhos, enfim, as construções mentais potencializadoras das chamadas práticas (MAFFESOLI, 2001, p. 76-77).

Além disso, consonante Karlo-Gomes e Santos (2020), o modo como vemos o mundo, a concepção sobre a morte, por exemplo, é fruto de um reservatório de imagens de uma humanidade inteira, que se manifesta por meio de representações simbólicas. Nesse sentido, os filmes e as animações cinematográficas permeiam o imaginário com representações humanas oriundas de diferentes culturas.

Para Laplantine e Trindade (1997, p. 14), “o símbolo é um sistema que não substitui qualquer sentido, mas pode efetivamente conter uma pluralidade de interpretações”. Já as imagens, são compostas por interpretações de acordo com as experiências vivenciadas. É, pois, com as interpretações, que se atribui os significados aos símbolos.

Ainda de acordo com Laplantine e Trindade (1997, p. 21), “o simbólico se faz presente em toda a vida social, na situação familiar, econômica, religiosa, política, etc.”. Por essa ótica, é possível inferir que sendo o cinema a projeção daquilo que o ser humano idealiza, torna-se uma ferramenta em potencial para suscitar diversos saberes e implica um olhar para o imaginário como ótica para pensar o desenvolvimento da formação de crianças e jovens. Dentro da perspectiva do imaginário, há uma modalidade específica chamada de imaginário educacional. Araújo (2010 p. 10) a descreve como

um conjunto de produções mentais ou materializadas nas obras, constituídas por imagens visuais (quadro, desenho, fotografia) e linguísticas (metáfora, símbolo, narrativa), formando conjuntos coerentes e dinâmicos, provenientes de uma função simbólica, que visa o entrelaçamento de sentidos próprios e figurados (WUNENBURGER, 2003 *apud* ARAÚJO, 2010, p. 682).

Assim, o imaginário educacional está relacionado aos modelos, experiências e imagens veiculadas no processo de formação e na comunicação social. Por meio de uma pedagogia do imaginário, as narrativas fílmicas possibilitam a inserção dos mais variados temas do contexto educacional. Elas podem ser vistas como porta de entrada para uma pedagogia através da interpretação reflexiva sobre a atuação das personagens. Como o cinema narra a vida humana, o planejamento e a ação pedagógica a partir de filmes pode permitir que o educador amplie as formas de interpretar e compreender a sociedade em constante transformação.

Além disso, sendo o cinema composto de narrativas do vivido, a pedagogia do imaginário pode viabilizar o manejo de ferramentas midiáticas para fazer parte do cotidiano dos estudantes no processo educativo. Para Teixeira, a pedagogia do imaginário possui três atribuições:

- 1) estimular a imaginação, porque imaginar é se reconhecer. Se os alunos não são estimulados a imaginar não se reconhecem como alunos, como filhos, como membros de uma sociedade, como seres humanos;
- 2) ensinar o aluno a bem devanear, levar o aluno a tomar consciência do poder real do imaginário e de sua linguagem para se exprimir numa poética do cotidiano;
- 3) cultivar a sensibilidade e a afetividade como canais de abertura da imaginação em direção ao mundo (TEIXEIRA. 2006, p. 225).

Nesse sentido, concebendo que a educação tem papel fundamental na socialização, os filmes apresentam grande potencial educativo. Segundo Karlo-Gomes e Santos (2020, p. 15), “as necessidades de adequar-se às regras sociais estão presentes desde a primeira fase de vida; e para isso, recorre-se às máscaras disponíveis na sociedade”, isto é, a persona, que regula nosso modo como somos aceitos como buscamos a aceitação. Dessa forma, o tema da igualdade de gêneros nas experiências que os personagens transmitem é um ponto de partida para um trabalho com a pedagogia do imaginário, como é exposto adiante.

Por esse viés, o discurso pedagógico necessita acompanhar as mudanças socioculturais e compreender que a educação ocorre com a participação do aprendiz e do educador. Por essa razão, rever os paradigmas educacionais também é essencial no sentido de promover a efetiva participação e engajamento dos estudantes na leitura de filmes num processo dialógico, para que seja possível favorecer inter-relações respeitando a subjetividade.

Entendendo o cinema como arte, Machado também orienta seu uso no processo educativo:

Não se acomodem diante da ideia de que “aulinhas” sejam capazes de agradar seus alunos, eles estão cada vez mais informados e, graças a essa peculiaridade, cobram dos professores melhores aulas (convenhamos, passar o ano todo fazendo a mesma coisa todos os dias tem um péssimo sabor para os sentidos, não apenas para o paladar; imagine-se no lugar de seu aluno, assistindo aulas que não trazem novidades, onde o professor monopoliza o saber e compreenda a motivação para muitas das dificuldades de relacionamento que incomodam uma sala de aula) (MACHADO, 2008, p. 13).

Com isso, planejar e organizar as aulas previamente é fundamental, pois a exibição do filme ou parte dele não deve ser vista apenas como lazer ou meio de resolver contratempos, mas como “porta de entrada” para imaginação, reflexão e criticidade, além de ser uma oportunidade para abordar temas relevantes para o desenvolvimento dos sujeitos aprendizes.

Ainda de acordo com Machado (2008, p. 23), “para que os [...] [estudantes] participem das aulas, é necessário que sejam instigados, que se sintam inspirados, mas não porque precisam emitir um posicionamento por conta de uma avaliação que exige participação na aula”. Promover engajamento dos discentes no próprio processo de formação não deve ser uma tarefa árdua. Pode-se dizer que a prática educativa precisa ser ressignificada. Orientar os estudantes partindo de contextos significativos, percebendo que o cinema possibilita abordagens em diversos contextos é uma tarefa bastante promissora.

Além disso, sabendo que os filmes têm grande aceitação no universo infantojuvenil, é válido trabalhá-los dentro da sala de aula como recurso pedagógico, partindo de elementos como cenários e diálogos dos personagens e estimulando a imaginação e a criatividade. Nos dizeres de Teixeira, “uma pedagogia que se inventa e que começa no momento em que somos capazes de compreender o imaginário dos outros.” (TEIXEIRA, 2006, p. 226).

Portanto, a pedagogia do imaginário corresponde, então, a uma educação que ensina a convivência humana e propicia um lugar para o imaginário no cotidiano escolar. Assim, as animações cinematográficas podem trazer diferentes temáticas para a sala de aula: questões de ordem emocional, afetiva, tecnológicas e científicas. Além disso, adotar a pedagogia do imaginário implica partir de ações que possam corroborar para uma educação que rompe com os paradigmas tradicionais, transcendendo a alfabetização descontextualizada e favorecendo o protagonismo do estudante. Vislumbra, também, momentos para estimular o desenvolvimento do senso crítico, criativo, reflexivo, ético, consciente e capaz de interagir sobre os problemas que afetam a sociedade; o que implica mergulhar no universo simbólico e arquetípico da cultura na literatura e outras artes, como no cinema.

### 3 O UNIVERSO SIMBÓLICO E ARQUETÍPICO EM MULAN

O imaginário educacional detém o olhar para o sociocultural e o arquetipal. Para o psicanalista Jung, “o arquétipo é, na realidade, uma tendência instintiva, tão marcada como o impulso das aves para fazer seu ninho ou o das formigas para se organizarem em colônias.” (JUNG, 2016, n.p). Armazenados no inconsciente coletivo, isto é, uma camada da psique que não se restringe à experiência pessoal, os arquétipos são herdados hereditariamente. Assim, como padrões comportamentais instintivos, manifestam-se de maneira inata através de imagens universais, isto é, comum a toda humanidade.

*Mulan* (1998) narra a história em que um exército com dois mil integrantes, chamados de Hunos, invade a China para tomar o poder de liderança, ameaçando a segurança de todos. Dessa forma, reunir soldados é a saída mais viável para contra-atacar os invasores. Por isso, o Imperador ordena que um homem de cada família seja convocado para lutar pelo país. Mulan é uma jovem que tenta se encaixar nos padrões para honrar sua família e, no cenário de guerra, se vê forçada a salvar seu pai idoso, disfarçando-se de homem e saindo escondida para o local de alistamento.

A família Fa contava com Mulan, sua avó e seus pais idosos, que no contexto do imaginário arquetípico representa a figura do Velho Sábio. Esse arquétipo possui função fundamental nessa trama como memória ancestral e como conselheiro de Mulan. Para Jung,

uma vez que o herói não pode resolver a situação por motivos externos ou internos, o conhecimento necessário que compense a carência, surge sob a forma de um pensamento personificado, isto é, do velho portador de bom conselho e ajuda (JUNG, 2000, p.14-215).

Dessa forma, sua família assume um caráter de superioridade espiritual, principalmente seu pai, que a orienta com bons conselhos para seguir o seu caminho. Além disso, Mulan pertence a uma tradicional família chinesa que acredita na proteção vinda dos ancestrais da família, crença comum na sociedade chinesa. Segundo Gonçalves (1991, p. 73), “o recurso à experiência dos mais velhos suscitou o respeito aos anciãos, prelúdio do culto dos ancestrais que se somou ao das demais forças da natureza divinizadas.”. No contexto do filme, as tecnologias do imaginário reavivam essa dimensão do sagrado para os povos da China, mostrando respeito e devoção da família com os espíritos dos ancestrais.

Tendo em vista que a convocação para guerrear era tarefa para um homem da família, essa incumbência foi atribuída a Fa Zhou, que foi obrigado a comparecer ao local de alistamento. Ora, o pai de Mulan não recusaria a convocação mesmo que pudesse, apesar de ter consciência que não possuía condição física para lutar numa guerra. Porém, Mulan não aceitaria o fato de que seu pai, que não conseguia andar sem o auxílio de muletas, comparecesse numa missão que arriscasse a vida.

- Para mim é uma hora proteger meu país e a minha família. (DISSE FA ZHOU).
  - O senhor vai morrer pela honra então? (DISSE MULAN).
  - Vou morrer cumprido o meu dever. Eu conheço o meu lugar. Está na hora de você conhecer o seu. (DISSE FA ZHOU)
- (MULAN, 1998, 17min02s – 17min16s).

Assim, movida pelo desejo de salvá-lo e confrontando as regras da sociedade, Mulan decide partir escondida para a guerra no lugar de seu pai. Para isso, veste a armadura de soldado, corta os longos cabelos escuros com uma espada, monta no cavalo da família e inicia sua jornada disfarçada de Ping, em meio ao risco de ser condenada à morte se as autoridades descobrissem o seu disfarce. Isso porque à mulher chinesa da época não cabia exercer papel de defesa armada do Estado, mas apenas o papel maternal, de cuidados com a família e com o alimento dos filhos. Sobre o papel da mulher na sociedade patriarcal, Beauvoir esclarece:

Com o advento do patriarcado, o macho reivindica acremente sua posteridade; ainda se é forçado a concordar em atribuir papel à mulher na procriação mas admite-se que ela não faz senão carregar e alimentar a semente viva: o pai é o único criador. (BEAUVOIR, 2009, n.p).

Na animação, Mulan é incentivada ao casamento, pois a função da mulher é se preparar para agradar e servir ao homem. Não sendo aceito, pois, que ela participe de atividades que são delegadas somente a homens. Na sociedade chinesa da época, infringir essa regra significaria traição e acarretaria punição à morte.

Apesar de desejar que Mulan se casasse e cumprisse seu papel de honrar a família, Fa Zhou foi amoroso e demonstrou compreensão quando Mulan não se saiu bem no teste com a casamenteira: “Ora essa, mais que lindas flores tivemos este ano, ah, olhe só falta aquela, mas eu sei que quando desabrochar, ela será a mais bela de todas.” (MULAN, 1998, 13min58s-4min6s).

O processo educativo de Mulan pode ser visto como uma ordenação das mulheres aos cuidados do lar, à castidade e à submissão ao marido. De acordo com Beauvoir, é uma educação voltada para agradar: “é preciso procurar agradar, fazer-se objeto; ela deve, portanto, renunciar à sua autonomia.” (BEAUVOIR, 2009, n.p). Mulan é, então, orientada a adequar-se a um padrão de mulher predeterminado pela sociedade patriarcal, independentemente de sua personalidade.

Mas Mulan não aceita essa condição. Antes de partir para a guerra, ela pede proteção aos ancestrais, que mandam Mushu – um dragão bem-humorado – despertar o Grande Dragão de Pedra e trazê-la em segurança para casa. Entretanto, Mushu acaba quebrando a estátua e resolve ele mesmo fazer de Mulan uma heroína de guerra, com o objetivo de recuperar seu posto de prestígio entre os protetores da família.

– Depois desse meu chá de quebra-pedra eu teria que trazê-la para casa condecorada para ser readmitido no templo...Espera. É isso aí! Eu vou fazer da Mulan um herói de guerra e eles vão me implorar para eu voltar. (FALOU MUSHU PARA O GRILO). (MULAN, 1998, 24min50s – 25min03s).

Na cultura chinesa, o dragão representa o símbolo do imperador, associado à imponência e poder criador. De acordo com Chevalier e Gheerbrant (2003, p. 350), “a pérola do dragão, que ele carrega, ao que se acredita, na garganta, é o brilho indiscutível da palavra do chefe, a perfeição do seu pensamento e de suas ordens.”

No filme, acompanhados de Gri-Li, ou Grilo da Sorte, Mushu auxilia Mulan, trazendo em suas palavras o conhecimento de mundo. O grilo possui significado simbólico como uma espécie de amuleto de sorte e sabedoria, para ajudar Mulan no treinamento de recrutas e a ter bom resultado no fim da guerra. Segundo Chevalier e Gheerbrant (2003, p. 478), o grilo “era para os chineses o triplo símbolo da vida, da morte e da ressurreição. Sua presença no lar era considerada como uma promessa de felicidade”.

Ainda na trama, quando os Hunos sobrevivem à avalanche provocada pela personagem Mulan e atacam o Imperador fazendo-o refém, os soldados partem para o resgate liderados por Mulan. Trata-se de um plano ousado graças às técnicas de treinamento realizadas com a criatividade de Mulan. No final, todos que estavam presentes na cerimônia de comemoração assistiram-na derrotar Shan Yu – líder dos Hunos – no teto do Palácio do Imperador. Mais uma vez, Mulan usou as técnicas de luta com astúcia.

O fantástico surge através da ligação de Mulan com Mushu, um pequeno dragão vermelho que, diante dos outros ancestrais e da posição que aquele ocupava, não o permitiram proteger os membros da família Fa. Trata-se de uma figura chinesa que possui características de diversos animais, que significa poder, força e sorte.

Como uma figura folclórica, Mushu faz parte do sobrenatural. A ele, compete apenas tocar o gongo que desperta os demais ancestrais. Na trama, os outros personagens não notam a presença do dragão Mushu, visto que é fruto da fé e imaginação de Mulan. Entretanto, as ações dele afetam a realidade dos outros personagens.

Assim, como o desabrochar de uma flor, a jornada de Mulan é marcada por amor e determinação, que contribui para o encontro com Mushu, principal responsável pelos tons

humorísticos ao longo do filme. Com o apoio dele, Mulan atua de forma significativa nas batalhas. Porém, quando a identidade dela é revelada, todos os seus feitos se tornam insignificantes e os homens do batalhão consideram-na uma traidora. Só após derrotar o líder do grupo, que declarou guerra contra a China perante uma multidão, Mulan é reconhecida pelo Imperador, sendo ovacionada como heroína.

É assim que Mulan vence as próprias dificuldades e, contribuindo para a fundamental vitória da China sobre os Hunos, a heroína se torna reconhecida por todos e recompensada pelos seus atos, conquistando autoconfiança para seguir o seu caminho como um processo de renascimento. Sobre os ritos de iniciação e o processo de renascimento do homem e da mulher, Jung (2016, p. 173) explica que, tanto:

[...] a mulher, tanto quanto o homem, tem suas provas iniciatórias de força que a levam a um sacrifício final em benefício do renascimento. Esse sacrifício permite que ela se liberte dos laços das suas relações pessoais e a torna capaz de desempenhar mais conscientemente as funções de um indivíduo com direitos próprios.

O padrão imposto mediante os papéis de gênero não viabilizava que Mulan desempenhasse as suas funções conscientemente e livre. Pelo contrário, a heroína conquista esse direito arriscando a própria vida. Com efeito, contrariando a tradição chinesa, ela se torna uma heroína conhecida e admirada em todo país, cujo arquétipo do renascimento traz significados preciosos, não só para a nova mulher Mulan, mas como reflexo para várias mulheres chinesas que podem tomar seu exemplo de força, coragem e criatividade. Compreender essa dimensão de forma satisfatória, requer sensibilidade para inferir os arquétipos do feminino que habita a personagem.

#### 4 IMAGINÁRIO ARQUETÍPICO DO DIVINO FEMININO

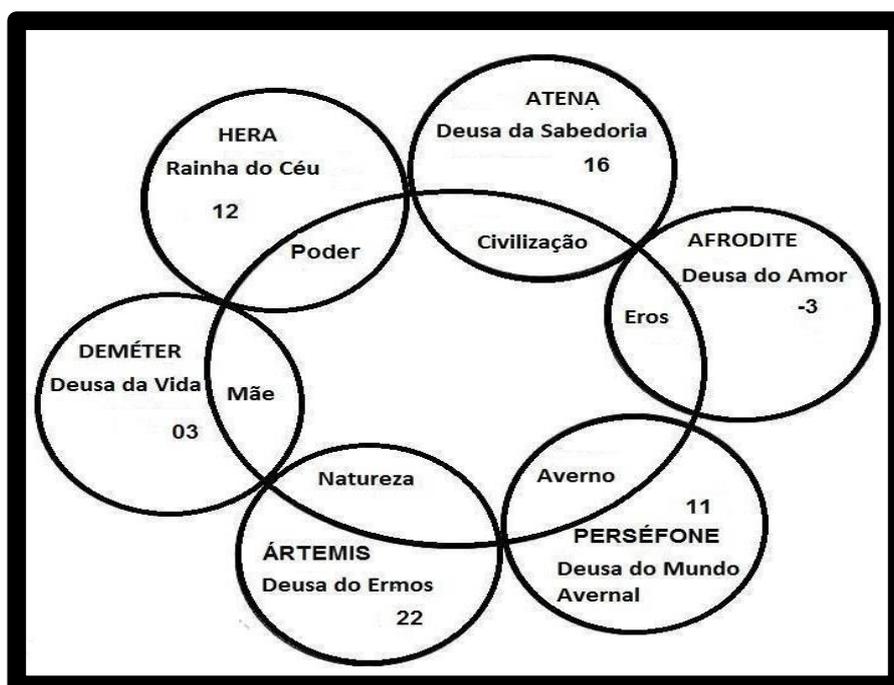
Mulan não é uma princesa, pois não pertence a uma linhagem real e nem se casou com um príncipe, mas assume um protagonismo no cinema com o mesmo destaque que outras Princesas da Disney. Elevando seus sentimentos acima de valores tradicionais relacionados aos papéis de gênero, ela abre caminho para interpretações acerca do papel da mulher na sociedade. Compreender os arquétipos das Deusas que regem sua atitude e pensamento é chave para entendimento do papel de Mulan em toda trama.

Em pesquisas sobre as qualidades das Deusas que residem nas mulheres, Woolger e Woolger (2007) mapearam alguns tipos arquetípicos a partir do estudo da mitologia grega. Nesse sentido, os arquétipos femininos das Deusas, conforme explicam Woolger e Woolger (2007, p. 14), abarcam “descrição psicológica de [tipos complexos de personalidades femininas] que reconhecemos intuitivamente em nós, nas mulheres a nossa volta, e também nas imagens e ícones que estão em toda parte em nossa cultura”. Esses arquétipos regem as mulheres de diferentes culturas e sociedades.

Sobre os arquétipos das Deusas gregas, num estudo voltado para psicologia do feminino, Bolen (1990) também afirma que o arquétipo é uma imagem que determina comportamentos emocionais através do inconsciente. Assim, por ser universal, fazendo-se presente na psique de toda a humanidade, os arquétipos possuem grande influência na

psique feminina. Por essa razão, podem confluir ou romper com certos estereótipos culturais impostos socialmente. Para Bolen (1990), os arquétipos podem punir ou recompensar mulheres por aceitarem ou rejeitarem os papéis convencionais. Os padrões arquetípicos das Deusas influenciam a vida da mulher no espaço cultural – no ambiente familiar, profissional etc. – ao passo que podem variar de acordo com as fases da vida e também implicam nos relacionamentos amorosos. Nesse sentido, a personalidade feminina pode ser lida por meio dos arquétipos das Deusas.

Para Woolger e Woolger (2007, p. 15), “uma deusa é, portanto, a forma que um arquétipo feminino pode assumir no contexto de uma narrativa ou epopeia mitológica. Num conto de fadas, esse arquétipo pode aparecer como princesa, rainha ou bruxa.”.



**Figura 1 – Roda das Deusas – Resultado do Teste de Mulan**

Fonte: (WOOLGER; WOOLGER, 2007, p. 247)

Retomando algumas cenas do filme, é possível realizar o Teste arquetípico das Deusas. Todo o Teste é realizado a partir do Questionário<sup>1</sup> da Roda das Deusas, cujo resultado é expresso em uma roda, como o que foi realizado em relação à personagem Mulan (Figura 1). Por meio deste Teste, alcança-se o resultado quantitativo que indica a predominância de uma ou mais Deusas regentes. A pontuação é obtida por meio perguntas que apresentam as características dessas Deusas em ações cotidianas da mulher. Trata-se de questões voltadas para avaliar a mulher e sua identificação com a aparência, o corpo, a casa, a alimentação, a infância, os homens, o amor, o casamento, a sexualidade, os filhos, passatempos, festas, amizades, livros, a sociedade, entre outros. As respostas são quantificadas por números, tendo como sequência 3, 2, 1, e -1; sendo que -1, significa

<sup>1</sup> Em virtude da extensão do questionário, não foi possível disponibilizá-lo aqui. Cf.: (WOOLGER; WOOLGER, 2007, p. 247).

ausência; e a escola de 1 a 3 tem a função de indicar uma ordem crescente de menor a maior pertinência em relação à característica da Deusa em evidência sobre a mulher avaliada.

De acordo com Woolger e Woolger (2007, p. 15), há seis arquétipos das Deusas, compondo características próprias:

- A mulher-Atena é regida pela deusa da sabedoria e da civilização; ela busca realização profissional numa carreira, envolvendo-se com educação, cultura intelectual, justiça social e com política.
- A mulher-Afrodite é regida pela deusa do amor, e está voltada principalmente para relacionamentos humanos, sexualidade, intriga, romance, beleza e inspiração das artes.
- A mulher-Perséfone é regida pela deusa do mundo avernal; ela é mediúnica e atraída pelo mundo espiritual, pelo oculto, pelas experiências místicas e visionárias, e pelas questões ligadas à morte.
- A mulher-Ártemis é regida pela deusa das selvas; ela é prática, atlética, aventureira, aprecia a cultura física, a solidão, a vida ao ar livre e os animais; dedica-se à proteção do meio ambiente, aos estilos de vida alternativos e às comunidades de mulheres.
- A mulher-Deméter é regida pela deusa das colheitas; ela é uma verdadeira mãe-terra que gosta de estar grávida, de amamentar e de cuidar de crianças; está envolvida com todos os aspectos do nascimento e com os ciclos reprodutivos da mulher.
- A mulher-Hera é regida pela deusa dos céus; ela se ocupa do casamento, da convivência com o homem e, sempre que as mulheres são líderes ou governantes, de questões ligadas ao poder.

Ao realizar o Teste das Deusas (Figura 1), nota-se que Mulan não traz apenas a predominância de uma Deusa, visto que é regida por todas, reunindo beleza, a força, determinação, entre outras características. Ela é ligada com o espiritual, com a luta entre os homens, as questões políticas e o seu amor maternal pelo povo chinês e pela família.

De acordo com o Teste, a personalidade de Mulan é regida, numa ordem de maior predominância, por Ártemis, Atenas, Hera, Perséfone e Deméter. Conhecer a Deusa regente é ter consciência do papel do feminino na própria sociedade. Segundo Bolen (1990, p. 44), “antes do aparecimento das religiões centradas na figura masculina, a Velha Europa foi uma cultura ‘matrifocal’, sedentária, pacata, amante da arte, uma cultura ligada à terra e ao mar que venerava a Grande Deusa”. Nessa época, a Grande Mãe tinha uma posição de poder e mantinha uma sociedade igualitária. O seu destronamento representa então o poder feminino temido e suprimido pela dominação masculina ao longo da história.

Por essa razão, a rivalidade de gênero, a apaziguação da mulher em contraste com capacidade feminina de seduzir, persuadir e a habilidade de manejar o conhecimento evidencia a luta por reconhecimento e disputa de poder entre homens e mulheres na contemporaneidade. Ao longo da história, a sociedade reprimiu e aceitou determinados arquétipos femininos, porém, nos anos 70 do século XX, a ascensão do feminismo favoreceu a predominância de arquétipos que proporcionam inclinação para o ambiente profissional, espiritual e a realização pessoal, favorecendo a busca das mulheres pela igualdade de gênero.

Para entender essa dimensão arquetípica de Mulan, é preciso retomar a trama. Antes mesmo de a narrativa apresentar os questionamentos sobre sua própria identidade, Mulan recebe orientações com relação aos deveres de uma boa esposa e é submetida a um teste de aptidão com a Casamenteira (personagem na qual não lhe foi atribuído um nome). Ela atua como avaliadora de moças em idade de se casar.

– Recite os deveres da boa esposa... Cumpra seus deveres calma e respeitosamente, reflita para depois cair... agir! Isso trará a você honra e glória, respondeu Mulan. (DISSE A CASAMENTEIRA). (MULAN, 1998, 9min38s – 9min57s).

Mulan não concordava com a ideia de casar-se com alguém que não amava, mas nutria o desejo de agradar seu pai e honrar sua família com um bom casamento. No entanto, segundo a casamenteira, ela não se encaixava no padrão de esposa ideal, não era silenciosa e, por ser muito magra, não servia para ter filhos. Por conseguinte, jamais honraria sua família. Assim, Mulan, que foi educada para se dedicar ao lar, questiona-se sobre esse fracasso e tenta encontrar seu lugar no mundo. Sobre o rebaixamento das mulheres, Beauvoir (2009, n.p) ainda afirma:

Eis por que todas as religiões e os códigos tratam a mulher com tanta hostilidade. Na época em que o gênero humano se eleva até a redação escrita de suas mitologias e de suas leis, o patriarcado se acha definitivamente estabelecido: são os homens que compõem os códigos. É natural que deem à mulher uma situação subordinada.

Contrariando essa condição do feminino, em Mulan, o arquétipo de Ártemis (Figura 2) pode ser percebido em algumas cenas do filme, principalmente quando ela demonstra energia física e inclinação para esportes e competições em ambientes dominados por homens. Para o casal Woolger, em Ártemis, “é a energia física, a energia vital, que a impele, não a energia mental de sua irmã Atena nem a energia erótica de Afrodite.” (WOOLGER e WOOLGER, 2007, p. 78).



**Figura 2 – O arquétipo de Ártemis em Mulan – Energia física**

Fonte: MULAN (1998, 19s, parte 16).

É assim que Mulan parte para a guerra montada no cavalo da família, sem ter dificuldade de lidar com o animal e, durante o treinamento de recrutas, cumpre as atividades sem se sentir inferior aos homens. “Ela é capaz de correr mais depressa, escalar melhor ou levantar mais peso do que muitos homens. Frequentemente parece estar apta a viver perfeitamente bem sem os homens.” (WOOLGER; WOOLGER, 2007, p. 78). Isso fica evidente também quando Mulan aceita o casamento imposto pela sua família apenas para honrá-lo de acordo com a cultura chinesa. No entanto, ela não sente necessidade de um homem para completude e proteção.



**Figura 3 – O arquétipo de Atena em Mulan – Inteligência e luta**

Fonte: MULAN (1998, 54s, parte 16).

Em uma cena emblemática, durante o treinamento de recrutas, no exercício de escalar com pesos (Figura 3), Mulan foi a primeira que alcançou a meta, aliando força física e inteligência. Observa-se, então, a valorização da inteligência no discurso de Mulan. Já em outra cena, quando cantavam, os soldados falavam sobre um perfil ideal de mulher, todos ressaltaram características que reforçam os papéis de gênero, tais como: beleza, dotes culinários e gentileza. Porém, Ping (o personagem que Mulan usou como disfarce) explica que a mulher usa a inteligência para lidar com os desafios impostos pelo perigo sendo, entretanto, refutada pelos companheiros de guerra: “– É, mas se ela o cérebro usar, vai ser a maioral.” (MULAN, 1998, 49min00s – 49min06s).

Essa energia mental – característica de Mulan – para valorizar o conhecimento pode ser percebida como a influência do arquétipo de Atena. De modo semelhante, é sua coragem para enfrentar uma guerra, o seu companheirismo e as iniciativas táticas de luta lado a lado de homens. Para Bolen, como arquétipo feminino, Atenas “demonstra que pensar bem, manter a calma no ponto mais culminante de uma situação emocional e desenvolver boas táticas no meio do conflito são traços naturais para algumas mulheres” (BOLEN, 1990, p.120). Essas características estão bem presentes em toda narrativa com a personagem guerreira Mulan.

Atena e Ártemis tiveram, portanto, as pontuações mais altas. Para Woolger e Woolger (2007), por possuírem espíritos independentes, são as Deusas mais próximas e têm bastante influência na mulher moderna. Contudo, em Mulan, ainda prevalece o

arquétipo de Ártemis, pois ela abdica de prêmios e cargos importantes no mundo político para voltar à casa de seus pais no meio rural, buscando realizações de valor pessoal. Isso ocorre porque seu espírito independente não possui total ligação com o mundo sofisticado de Atena.

No que se refere aos arquétipos das Deusas virgens, Bolen (1990, p. 63) também afirma que “Ártemis e Atenas são arquétipos orientados para o exterior e a realização”, de modo que o enfoque e a busca pessoal estarão sempre voltados para a autorrealização, seja viver em comunhão com natureza ou uma carreira profissional, respectivamente. Em ambos, não há a dependência da aprovação do sexo masculino, confirmando que a presença de mulheres regidas por esses arquétipos fortalece a luta do movimento feminista na busca por igualdade de gênero.

Ainda disfarçada de Ping, Mulan atuou de maneira significativa ao lado do Lee Chang, até liderar o contra-ataque aos Hunos, que haviam sequestrado o Imperador. Dessa forma, o companheirismo no poder também evidencia a influência do arquétipo de Hera, que ocupa a terceira maior pontuação na sua Roda das Deusas. O arquétipo da jovem Hera, de acordo com Woolger e Woolger, (2007, p. 150), é muito

parecida com a jovem Atena. Ambas são brilhantes e cheias de energia, e ambas exalam autoconfiança. Uma e outra valorizam a educação, e se mostram ansiosas por compreender e ter êxito na sociedade dominada pelos homens que elas veem ao seu redor.

Hera, que busca parceria no seu casamento, evidencia a luta por igualdade de gênero, o equilíbrio de poder entre homem e mulher. Mulan, que divide o comando do exército com Lee Chang, povoa o imaginário com a imagem da mulher que ocupa o cargo e a posição social que preferir — seja competindo com os homens ou sendo aliada deles.

Também foi possível notar que o arquétipo de Perséfone (Figura 4) ocupa a quarta maior pontuação no Teste de Mulan. Bolen, ao conceituar Perséfone, faz a seguinte analogia: “é seu padrão ser como camaleão, ‘provar’ o que quer que os outros esperem dela.” (BOLEN, 1990, p. 280).



**Figura 4 – O arquétipo de Perséfone em Mulan – Mushu.**

Fonte: MULAN (1998, 41s, parte 11).

KARLO-GOMES, Geam; DIAS, Ana Angélica da Silva Andrade, LIMA, Layara Karuenny Oliveira Silva. *Mulan*: possibilidades para uma pedagogia do imaginário infantojuvenil. **Revista Crítica Cultural**, Palhoça, SC, v. 16, n. 2, p. 185-202, jul./dez. 2021.

Esse arquétipo pode ser identificado quando Mulan se questiona sobre sua imagem e se sente perdida por não conseguir ser o que esperavam dela: “– A perfeita esposa jamais vou ser ou perfeita filha. Eu talvez tenha que me transformar. Vejo que sendo só eu mesma não vou poder ver a paz reinar no meu lar.” (MULAN, 1998, 11min59s – 12min26s).

Nesse sentido, sendo a jovem Perséfone suscetível a fazer o que os outros desejavam, é possível perceber como Mulan, ao ceder inicialmente ao casamento, suprimia a sua própria identidade para agradar e honrar sua família.

Contudo, a mulher Perséfone, desenvolvida espiritualmente após sua descida ao mundo avernal, expande características de que não se deixa levar somente pelo que os outros esperam dela. De acordo Woolger e Woolger (2007), o mundo avernal é o inconsciente, e o arquétipo de Perséfone, deusa do mundo avernal, habita a fronteira do cientificamente conhecido.

A conexão com a personalidade de Mulan se dá pela relação mediúnica com os ancestrais da família e Mushu, o dragão ancestral protetor da família Fa, que acidentalmente foi ordenado para salvar Mulan. Aparentemente, nenhum personagem tem consciência da existência de Mushu, visto que ele atua como um guia espiritual de Mulan, fazendo que ela se sinta apoiada e segura.

Assim como Hera e Perséfone, a deusa Deméter faz parte do grupo das Deusas vulneráveis. Segundo Bolen (1990), essas Deusas representam os arquétipos da esposa, da mãe e da filha, e sua autorrealização está pautada em desempenhar significativamente esse papel nos relacionamentos, sendo mais vulneráveis ao sofrimento desempenhando o papel de vítimas. Deméter é a Mãe, sua natureza não compartilha da independência de Ártemis e Atena.

No filme *Mulan* (1998), sua atuação acontece quando o arquétipo materno e o amor doado por Deméter transcende a natureza biológica, podendo ser identificado na personalidade de Mulan. Isso ocorre quando ela decide proteger alguém indefeso, a exemplo da proteção matriarcal e o seu caráter altruísta e instintivo, arriscando a própria vida para salvar o seu pai.

Já o arquétipo de Afrodite, ocupando a última posição de acordo com o Teste da Roda das Deusas, não foi ativado na psique de Mulan, pois a presença sensual e amorosa da Deusa não aparece. Do contrário. Mulan opta por roupas mais discretas e confortáveis e não se importa em agradar aos outros ao exibir uma boa aparência física ou sensual. Afinal, sua relação com Lee Chang não se funde com os aspectos da ousadia e da sedução da Deusa do amor. Igualmente, nas suas canções, Mulan também expressa autoconhecimento sem frisar em paixões, homem e aparência física. Apenas no final, o filme deixa indício de que Mulan e Lee Chang iniciariam um romance.

De acordo com Bolen (1990), apesar de Afrodite não pertencer a categoria das Deusas virgens e nem das Deusas vulneráveis, compartilha traços de cada grupo, se constituindo como a Deusa alquímica. Portanto, a presença de Afrodite está na subjetividade das relações que Mulan estabelece e no seu enfoque apaixonante que provoca inspiração e criatividade.

Com toda essa malha simbólico-arquetípica das Deusas que regem a Roda de Mulan, torna-se favorável inferir possibilidades com a pedagogia do imaginário com o cinema na sala de aula e incutir discussões de um imaginário educacional sobre a mulher na sociedade.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS: POR UMA PEDAGOGIA DO IMAGINÁRIO INFANTOJUVENIL

A formação integral, por meio do imaginário educacional, pode se efetivar pela abertura para a interpretação dos símbolos veiculados à animação cinematográfica. Tendo em vista que o filme transcende o universo do entretenimento, se usado com intencionalidade, pode ser a “porta de entrada” para abordar temas recorrentes nas tramas das personagens.

Isso pode ocorrer porque o cinema carrega o conceito formador. Sem compromisso sistematizado, sendo tecnologia do imaginário, ele absorve as vivências humanas e narra o vivido, inclusive de outras épocas, como em *Mulan* (1998), que apresenta uma herança cultural com visões tradicionais patriarcais sobre as mulheres. Por isso, neste estudo, é possível apontar caminhos e reflexões com o filme *Mulan* (1998) para o contexto educacional, a partir do imaginário arquetípico das Deusas e das narrativas do vivido, no diálogo com as tradições ancestrais.

Não se trata de um caminho metodológico para sala de aula, mas uma proposta para uma pedagogia do imaginário infantojuvenil que cultive debates sobre questões diversas, como aquelas suscitadas nessa análise: as relações de gênero, o papel da mulher na sociedade, a relação familiar, a relação pais-filhos, a coragem e a inteligência diante dos obstáculos, a relação com a natureza. Esses entre outros temas que podem ser captados por meio do olhar para os arquétipos das Deusas que regem as personagens no cinema, em outras artes e na vida.

Neste contexto, a Disney recria personagens que dinamizam o universo feminino. Ao desafiar as convenções sociais e partir para a guerra disfarçada de homem, Mulan vai de encontro com a tradição chinesa, inaugurando uma narrativa heroica. Por essa razão, um trabalho a partir das tramas e das personagens pode ser favorável para cultivar discussões sobre o papel do feminino na sociedade. Portanto, é preciso que haja tramas favoráveis ao desenvolvimento de uma pedagogia do imaginário infantojuvenil que promova o estímulo à imaginação, a se reconhecer no lugar das personagens, e que possam devanear de modo a criar canais com o contexto social presente: família, comunidade etc.

Desse modo, identificam-se temas inspiradores para uma pedagogia do imaginário através da discussão sobre os papéis de gênero, da influência dos arquétipos femininos que moldam a personagem Mulan e o caráter educativo e massificador do cinema enquanto tecnologia da informação, de transmissão de valores para a formação humana.

Por isso, uma pedagogia nessa direção se torna um exercício da mediação docente para o devanear/refletir sobre as tramas, seus conflitos e desenlaces e a dimensão arquetípica das personagens. Para isso, considera-se o cinema como ferramenta para um imaginário educacional que fortaleça a identidade de crianças e jovens para cultivar o autoconhecimento, o afeto, o respeito às diferenças, a igualdade de gêneros, entre tantas outras questões emergentes na sociedade contemporânea.

### REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Alberto Filipe Ribeiro de Abreu. Quando o imaginário se diz educacional. *Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos*, Brasília, v. 91, n. 229, p. 679-705, set/dez. 2010. Disponível em:

KARLO-GOMES, Geam; DIAS, Ana Angélica da Silva Andrade, LIMA, Layara Karuenny Oliveira Silva. *Mulan*: possibilidades para uma pedagogia do imaginário infantojuvenil. **Revista Crítica Cultural**, Palhoça, SC, v. 16, n. 2, p. 185-202, jul./dez. 2021.

<https://wp.ufpel.edu.br/gepiem/files/2008/09/QUANDO-O-IMAGIN%C3%81RIO-SE-DIZ-EDUCACIONAL1.pdf>. Acesso em: 14 maio 2020.

BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane Galvão. Arte/educação como mediação cultural e social. São Paulo: Unesp, 2009.

BEAUVOIR, Simone de. O segundo sexo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

BOLEN, Jean Shinoda. As deusas e a mulher: nova psicologia das mulheres. São Paulo: Paulus, 1990.

BUDAG, Fernanda Elouise. Sobre imaginário, mitos e arquétipos: exercício aplicado à narrativa audiovisual. *Novos Olhares*, São Paulo, v. 4, n. 2, p. 64-71, 2015. Disponível em:

<http://www.revistas.usp.br/novosolhares/article/view/102083/109082>. Acesso em: 22 jul. 2020.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. Dicionário de Símbolos. Rio de Janeiro: José Olympio, 2003.

DURAND, Gilbert. O imaginário: Ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. Rio de Janeiro: Difel, 2001.

KARLO-GOMES, G.; SANTOS, M. E. dos. Literatura e imaginário educacional em Ofélia, a ovelha, de Marina Colasanti. *Itinerarius Reflectionis*, [S. l.], v. 15, n. 4, p. 01–20, 2020. DOI:

10.5216/rir.v15i4.58952. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/rir/article/view/58952>. Acesso em: 19 jun. 2021.

GONÇALVES, Ricardo Mário. A adivinhação e as origens do pensamento científico na China. *Revista Clássica*, São Paulo, v. 4, n. 4, p. 67-80, 1991. Disponível em:

<https://revista.classica.org.br/classica/article/view/577/520>. Acesso em: 08 nov. 2020.

JUNG, Carl Gustav. Os arquétipos e o inconsciente coletivo. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

JUNG, Carl Gustav. O homem e seus símbolos. Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil, 2016.

LAPLANTINE, François; TRINDADE Liana. O que é imaginário. São Paulo: Brasiliense, 1997.

MACHADO, Carla Silva. Mulan: da canção chinesa à produção da Disney – possíveis discursos sobre gênero e identidade. In: *Seminário Internacional Fazendo Gênero, Anais [...]*. Florianópolis, 2013.

Disponível em:

[http://www.fg2013.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/20/1372718783\\_ARQUIVO\\_artigofaz\\_endogenero.pdf](http://www.fg2013.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/20/1372718783_ARQUIVO_artigofaz_endogenero.pdf). Acesso em: 15 out. 2020.

MACHADO, João Luís de Almeida. Na sala de aula com a sétima arte: Aprendendo com o Cinema. São Paulo: Intersubjetiva, 2008.

MAFFESOLI, Michel. O imaginário é uma realidade. *Revista Famecos*. v. 8, n. 15, p. 74-82, Porto Alegre, 2001. Disponível em:

<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3123/2395> Acesso em: 16 out. 2020.

MULAN. Direção de Tony Bancroft e Barry Cook. EUA: Walt Disney Studios, 1998. DVD. (95 min).

Disponível em: [https://www.youtube.com/playlist?list=PLDJyDifLhVAR1dl\\_f1L2WpigbApDcpYRP](https://www.youtube.com/playlist?list=PLDJyDifLhVAR1dl_f1L2WpigbApDcpYRP). Acesso em: 2 nov. 2020.

SILVA, Juremir Machado. Tecnologias do imaginário. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2012.

SILVA, Juremir Machado. Tecnologias do imaginário: esboços para um conceito. Porto Alegre: Sulina, 2001. Disponível em: [http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_1048.PDF](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1048.PDF). Acesso em: 10 abr. 2020.

TEIXEIRA, Maria Cecília Sanchez. Pedagogia do imaginário e função imaginante: redefinindo o sentido da educação. *Olhar de Professor*, v. 9, n. 2, p. 215-227, Ponta Grossa, 2006. Disponível em:

<https://www.revistas2.uepg.br/index.php/olhardeprofessor/article/view/1461> Acesso em: 11 abr. 2020.

TODOROV, Tzvetan. Introdução à literatura fantástica. Digital Source, 1981.

TONIN, Juliana. Comunicação, Imaginário e Tecnologia. São Paulo: [s.n.], 2016. Disponível em:

<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-0812-1.pdf> Acesso em: 10 abr. 2020.

WOOLGER, Jennifer Barker; WOOLGER, Roger J. A Deusa Interior: Um guia sobre os eternos mitos femininos que moldam nossas vidas. São Paulo: Cultrix, 2007.



Este texto está licenciado com uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.

KARLO-GOMES, Geam; DIAS, Ana Angélica da Silva Andrade, LIMA, Layara Karuenny Oliveira Silva. *Mulan*: possibilidades para uma pedagogia do imaginário infantojuvenil. **Revista Crítica Cultural**, Palhoça, SC, v. 16, n. 2, p. 185-202, jul./dez. 2021.