



HÖGSKOLAN  
DALARNA

## Examensarbete

Grundnivå

### Vad spelar naturen för roll?

---

#### En ekokritisk analys av *Prinsessan Mononoke* (1997)

Författare: Nicolina Karlsson Palmcrantz  
Institution: Institutionen för kultur och samhälle  
Handledare: Cecilia Strandroth  
Examinator: Joakim Hermansson  
Ämne: Bildproduktion  
Kurskod: GBQ2NP  
Högskolepoäng: 15 hp  
Examinationsdatum: 10 december 2021

Vid Högskolan Dalarna finns möjlighet att publicera uppsatsen i fulltext i DiVA. Publiceringen sker Open Access, vilket innebär att arbetet blir fritt tillgängligt att läsa och ladda ned på nätet. Därmed ökar spridningen och synligheten av uppsatsen.

Open Access är på väg att bli norm för att sprida vetenskaplig information på nätet. Högskolan Dalarna rekommenderar såväl forskare som studenter att publicera sina arbeten Open Access.

Jag/vi medger publicering i fulltext (öppet tillgänglig på nätet, Open Access):

Ja

Nej

Högskolan Dalarna  
791 88 Falun  
Sweden  
Tel 023-77 80 00

## **Abstract**

Denna uppsats gör en ekokritisk analys av Studio Ghiblis film *Prinsessan Mononoke* (1997), skriven och regisserad av Hayao Miyazaki. Filmens huvudkaraktärer Ashitaka, San, Lady Eboshi och Hjortguden analyseras med hjälp av Jens Eders modell karaktärsklockan för att få fram respektive karaktärs relation till naturen och hur det påverkar filmens handling och tema. Karaktärsanalysen diskuteras sedan utifrån de ekokritiska begreppen pastoral, vildmark, apokalyps, boplats [dwelling] och antropomorfism.

Huvudkaraktärernas olika förhållande till naturen ger exempel på alla ovan nämnda begrepp. Det är komplexa relationer till naturen och de övriga karaktärerna som visas i filmen. Detta syns tydligt i filmens tematik som denna uppsats anser vara just relationen mellan människa och natur och där naturen spelar en viktig roll i hur handlingen fortskrider genom naturgudar, skogsandar och själva miljöernas påverkan på handlingen.

**Nyckelord:** ekokritik, karaktärsanalys, natur, animation, mänsklighet, film, Ghibli.

## Innehållsförteckning

1. Inledning.....	1
1.1 Bakgrund.....	2
1.2 Syfte & frågeställning .....	3
1.3 Material & avgränsning .....	4
1.4 Tidigare forskning.....	4
2. Teori & metod.....	6
2.1 Ekokritik.....	6
2.2 Karaktärsanalys.....	10
3. Analys av <i>Prinsessan Mononoke</i> (1997).....	12
3.1 Ashitaka.....	12
3.2 San (Mononoke).....	14
3.3 Lady Eboshi.....	16
3.4 Hjortguden (Shishigami).....	18
4. Slutdiskussion .....	20
Källförteckning.....	25

## 1. Inledning

Hayao Miyazaki räknas som en gigant inom animerad film. Studio Ghibli har gjort över 20 långfilmer sedan grundandet 1985 och vunnit flera priser, bland annat en Oscar för bästa animerad film för *Spirited Away* (2001). Filmerna utspelar sig både i vår verkliga värld, i andevärldar eller i en mix av båda. Handlingen är förlagd i historien, i nutid eller i en tänkt framtid. Människor beblandar sig med drakar, katter, vargar, magi, andar och monster. Studio Ghibli har alltså en stor bredd på sina filmer men binds alla samman av den animationsstil som blivit så hyllad och berömd (Napier, 2018, s. 18).

Som sjuåring såg jag *Spirited Away* (2001) på bio. Det är ett av mina första och starkaste biominnen. Jag blev förälskad i historieberättandet, karaktärerna och de vackra miljöerna. Sedan dess har jag sett flera av Studio Ghiblis filmer och överväldigats av skönheten i dem gång på gång. Från de öppna fälten i *Min granne Totoro* (1988) till den massiva skogen i *Prinsessan Mononoke* (1997), till blomsterängen i *Det levande slottet* (2004) och det färgglada havet i *Ponyo på klippan vid havet* (2008). Studio Ghiblis sätt att gestalta naturen har alltid stått ut för mig och fått mig att fundera på vad det är som får den att kännas så levande.

Miyazaki har i upprepade intervjuer förklarat sitt engagemang för miljöfrågor. Hans första egenskrivna långfilm *Nausicaä från Vindarnas dal* (1984) rekommenderas officiellt av Världsnaturfonden, vilket visas direkt i filmens början. Filmen utspelar sig i en apokalyptisk framtid där en giftskog brett ut sig över världen och hotar mänskligheten, men det visar sig att det är människornas eget fel att marken är giftig. I *Min granne Totoro* (1988) lär huvudkaraktärernas pappa barnen hur de ska respektera naturen och dess andar. I *Prinsessan Mononoke* (1997) krigar naturgudarna mot människorna vid ett järnbruk och i *Ponyo på klippan vid havet* (2008) sveper en tsunami in över huvudkaraktärens stad på grund av magi skapad av en trollkarl som tröttnat på hur mänskligheten behandlar havet. Dessa är bara några få exempel på den starka kopplingen till naturen som många av Miyazakis filmer har.

Film är ett medium som når ut till många och kan alltså användas för att sprida budskap, bygga engagemang eller provocera. Film kan spegla vår tid och vårt samhälle och i en tid där klimatförändringar och klimatdebatt är högst aktuellt blir även hur vi visar och representerar natur i populärkultur viktigt att utforska,

kanske ännu viktigare i filmer som riktar sig mot en ung publik vilket Miyazakis filmer ofta gör. Forskningsrapporter om mänsklighetens påverkan på naturen kan vara väldigt svåra för yngre barn att förstå, liksom nyheter om katastrofer och klimatförändringar. Men en animerad film där naturen har en aktiv roll i handlingen?

Den här uppsatsen kommer inte att utforska hur barn uppfattar Miyazakis filmer, utan *Prinsessan Mononoke* (1997) kommer analyseras utifrån hur karaktärerna porträtteras och hur de förhåller sig till naturen i ett försök att förstå vilken roll naturen spelar i filmen. I en film där naturen och mänskligheten ligger i krig mot varandra, naturgudar vandrar på jorden och en begynnande industrialism ger mänskligheten gudadödande vapen finns det mycket att utforska kring naturen och människans förhållande till den. Med ett ekokritiskt perspektiv kommer jag att ta mig an den analysen för att se hur naturen påverkar filmens handling och tema.

## 1.1 Bakgrund

Miyazaki startade Studio Ghibli med Isao Takahata 1985 efter att de tillsammans gjorde filmen *Nausicaä från Vindarnas dal* (1984). Filmen var ursprungligen en manga skriven och tecknad av Miyazaki och handlar om den unga prinsessan Nausicaä som måste rädda sitt folk från soldater från andra länder och gigantiska insekter från den giftskog som tagit över världen. Nausicaä inser att det är mänskligheten som förgiftat marken och att giftskogen renar den. I sina försök att stoppa människorna från att bränna skogen och de gigantiska insekterna från att utplåna människorna offerar Nausicaä sig själv. Genom sitt offer blidkar hon insekterna som återupplivar henne och hon lär människorna att leva i fred med giftskogen och dess invånare.

Redan *Nausicaä från Vindarnas dal* (1984) visar tydligt Miyazakis engagemang för miljön. Han har i flera intervjuer gett uttryck för sitt miljötank, ibland i så pass mörka ordalag som att han hoppas på att stora städer ska översvämmas eller bli övervuxna men han kämpar även aktivt för en bättre miljö genom att exempelvis städa floder och köpa skog och vill med sina filmer visa hur komplex och vacker världen är (Talbot, 2005).

*Prinsessan Mononoke* (1997) slog rekordet för högst intäkter i Japan vid sin premiär och var den film som verkligen gjorde Miyazaki världskänd. Genom ett

avtal med Disney fick filmen spridning även i resten av världen, vilket ökade intresset för den i Japan, men filmen blev inte lika populär i USA. Det stora intresset kombinerat med det massiva arbetet med filmen tog hårt på Miyazaki som började dra sig undan offentligheten mer och mer efter filmens premiär (Napier, 2018, ss. 177-179). Filmen hade premiär på bio i Sverige först 2011 och möttes då av bra recensioner (Janson, 2011).

*Prinsessan Mononoke* (1997) utspelar sig i ett feodalt Japan. Den handlar om Ashitaka, en ung man från emishifolket som lever isolerade från det övriga samhället. Ashitaka räddar sitt folk från en vildsvinsgud som förhäxats av en järnkula och blivit en demon. Under slaget får Ashitaka en förbannelse över sig och han måste ge sig av för att hitta ett botemedel.

Resan tar honom till Järnbruket vid Hjortgudens skog. Bruket styrs av en kvinna som heter Eboshi. Hon ligger i krig med naturgudarna i skogen och deras mänskliga adoptivdotter San. Ashitaka försöker stoppa konflikten, men varken Eboshi eller naturgudarna lyssnar på honom. Samtidigt vill kejsaren ha Hjortgudens huvud för att få evigt liv och under den stora strid som bryter ut mellan naturgudarna och människorna lyckas Eboshi skjuta huvudet av guden, varpå kroppen förvandlas till en oljelig sörja som sköljer över landskapet och förstör allt liv.

Ashitaka och San lyckas ge tillbaka huvudet till Hjortguden och stoppa förstörelsen. Hjortguden återfår fast form och faller till marken och försvinner. Men istället för att ta liv sprids det ny grönska över det som tidigare varit förstört. Människorna tänker dock bygga upp sitt bruk igen och San och naturgudarna tänker inte förlåta människorna för vad de gjort. Men Ashitaka lovar att stanna i Järnbruket för att försöka bygga ett liv för både människorna och naturen.

## **1.2 Syfte & frågeställning**

Syftet med uppsatsen är att undersöka hur karaktärerna relaterar till naturen i filmen och hur det påverkar filmens tematik och handling. Jag kommer att analysera filmen utifrån följande frågeställningar:

- Hur porträtteras karaktärerna i filmen?
- Vilken relation finns mellan naturen och karaktärerna?
- Hur påverkar naturen filmens handling och tematik?

### 1.3 Material & avgränsning

Filmen *Prinsessan Mononoke* (1997) valdes för att den har regisserats och skrivits av Hayao Miyazaki, har både mänskliga och icke-mänskliga karaktärer och för att den har en tydlig konflikt mellan natur och människa. Den valdes över andra liknande filmer just för komplexiteten i de olika karaktärernas relationer och för att en djupgående analys av en film kändes rimlig för uppsatsens tidsram. Den här analysen kommer att fokusera på huvudkaraktärerna Ashitaka, San, Lady Eboshi och Hjortguden eftersom alla är inblandade i filmens övergripande konflikt och slutliga upplösning.

### 1.4 Tidigare forskning

Det finns många texter som analyserar Miyazakis filmer ur olika perspektiv. I *Human-Nature Relationships in East-Asian Animated Films* tar Yuan Pan (2020) ett helhetsgrepp om naturen i animerad film och analyserar flera av Miyazakis filmer utifrån relationen mellan människa och natur och visar på att ett budskap om att natur och människa behöver leva i harmoni med varandra blir tydligt.

Kozo Mayumi, Barry D. Solomon och Jason Chang (2005) beskriver i sin text *The ecological and consumption themes of the films of Hayao Miyazaki* hur Miyazakis filmer ger en ökad möjlighet till utbildning kring ekologi och människans påverkan på naturen, särskilt med tanke på den breda publik som hans filmer når. De menar att Miyazaki presenterar en komplex värld med en ödmjukhet inför hur vi ska hantera miljön tillsammans som ett samhälle och visar det med exempel från *Nausicaä från Vindarnas dal* (1984), *Min granne Totoro* (1988), *Prinsessan Mononoke* (1997), *Spirited Away* (2001) och dokumentären *The Story of Yanagawa's Canals* (Takahata 1987), fem filmer de anser har extra tydliga ekologiska teman.

Sema Mumcu och Serap Yilmaz (2018) analyserar Miyazakis filmer utifrån ett perspektiv som landskapsarkitekter i *Anime Landscapes as a Tool for Analyzing the Human-Environment Relationship: Hayao Miyazaki Films*. De beskriver hur landskap används i film för att skapa tid, känslor, mening och historisk kontext och lyfter hur animation kan utmana traditionella tankar kring landskap genom sitt användande av fantasi. I sin analys utgår de från tre olika typer av landskap: det

vilda där naturen står över människan, det apokalyptiska där människan står över naturen och det ansvarsfulla där människa och natur lever i samförstånd. De analyserar och jämför *Nausicaä från Vindarnas dal* (1984), *Min granne Totoro* (1988) och *Prinsessan Mononoke* (1997) och kommer fram till att naturen kan ses som en levande varelse som spelar en roll i filmerna.

Kyo Maclear (2018) utgår från ett perspektiv kring barns lärande i sin text *Protected or prepared? Children in a stormy World* och diskuterar hur barn ska introduceras till potentiellt traumatiska upplevelser, däribland naturkatastrofer och klimatförändringar. Hon diskuterar olika ståndpunkter, från att de inte ska behöva utsättas för det innan de är äldre till att barnen måste och kan hantera det med fantasins hjälp. Hon använder Miyazakis skapande som en grund för hur klimatfrågor kan riktas till barn och använder *Ponyo på klippan vid havet* (2008) som ett särskilt exempel i och med att filmen räknas som väldigt barnvänlig trots att den visar hur en tsunami drabbar en japansk fiskeby. Hon lyfter att filmen har hyllats för sin hoppfullhet för framtiden men också fått stark kritik för sitt drömlika avbildande av en sådan katastrof.

Tracey Daniels-Lerberg och Matthew Lerbergs (2018) analys av *Prinsessan Monoke* (1997) ur ett miljöperspektiv i *To 'See with Eyes Unclouded by Hate': Princess Mononoke and the Quest for Environmental Balance* lyfter bland annat karaktären Ashitakas motvilja att välja sida i konflikten och hur det visar på filmens större tema kring miljö och hur krig och konflikt endast kommer förstöra för både människa och natur.

De texter som beskrivits ovan har alla hittat teman kring natur i Miyazakis filmer. De flesta har dock inte gjort några djupare analyser av specifika filmer, utan kortare analyser av flera. De har alla även i viss mån utgått från vad Miyazaki själv har uttryckt kring miljöfrågor. I min analys kommer jag att försöka att se endast till vad som syns i filmen och försöka bortse från det jag vet om Miyazakis ståndpunkter kring miljö. Genom att arbeta vidare utifrån ovan nämnda forskning och göra en djupare analys av *Prinsessan Mononoke* (1997) hoppas jag kunna visa på vilken roll naturen spelar i filmen.



## 2. Teori & metod

Naturen har länge använts i berättelser, från de allra tidigaste myterna till idag. För att förstå hur den porträtteras och vad det innebär i en större kontext är ett ekokritiskt perspektiv en bra utgångspunkt. I denna uppsats kommer engelskprofessorn Greg Garrards bok *Ecocriticism* (2011) att användas som ramverk för de ekokritiska begreppen. För karaktärsanalysen kommer Jens Eders modell karaktärsklockan att användas tillsammans med Craig Battys teorier kring karaktärsutveckling.

### 2.1 Ekokritik

Greg Garrard skriver i inledningen till sin bok att "[...] the widest definition of ecocriticism is the study of the relationship of the human and the non-human, throughout human cultural history and entailing critical analysis of the term 'human' itself." (2011, s. 5). Ekokritik är alltså ett sätt att göra en kulturell analys av retoriken kring miljöfrågor i olika medietexter. Det är ett politiskt miljöperspektiv som motsvarar ett feministisk eller marxistiskt perspektiv och vill utforska samhället genom hur det hanterar miljö och miljöfrågor i allt från litteratur till film, konst och djurparker (Garrard, 2011, ss. 3—5.)

Vi människor lever i en tid med stora klimatförändringar och för att förstå miljöproblem krävs inte bara vetenskaplig utan även kulturell analys eftersom de miljöproblem vi idag behöver hantera beror till stor del på en blandning av ekologisk kunskap och dess kulturella påverkan (Garrard, 2011, s. 16). Hur dessa problem ska lösas och hur naturen ska förstås finns det dock olika idéer kring. Garrard gör en skillnad mellan environmentalism och djupekologi [deep ecology]. Den första vill bevara miljön för mänsklighetens skull medan den senare vill göra det för naturens eget inneboende värde. Djupekologi motsätter sig separationen av människa och natur och menar att det är på grund av det synsättet som vi idag lever med miljöförstöring. Lösningen ligger i att tänka natur-centriskt och att se människan endast som en liten del av naturen (2011, s. 24).

Garrard beskriver även inriktningarna ekofeminism, samhällsekologi [social ecologists] och ekomarxism. Ekofeminism pekar på hur det manliga ställs över det kvinnliga i likhet med att människan ställs över naturen och hur det kvinnliga ofta har associerats med naturen medan det manliga har associerats med kultur (2011,

s. 26). Både samhällsekologi och ekomarxism anser att människan är både en del av naturen och av en egenskapad natur. De menar att det inte alltid går att särskilja mellan miljöproblem och socioekonomiska problem som dåliga bostäder och brist på rent vatten. Genom att omfördela makt och tillgångar skulle även miljöproblem lösas (2011, s. 32). Flera av de här inriktningarna finns representerade i *Prinsessan Mononoke* (1997) genom de olika karaktärernas syn på naturen.

Garrard presenterar troperna, alltså de retoriska figurena, pastoral, vildmark, apokalyps och boplats [dwelling] vilka kommer användas för analysen av filmen. Garrard menar att pastoral, vildmark och apokalyps är viktiga för att förstå naturen men opraktiska för ett ekokritiskt perspektiv då pastoral och vildmark antyder ett turist-perspektiv mot naturen och apokalypsen är väldigt profetisk. Han anser istället att begreppet boplats fungerar bättre för att lyfta hur mänskligheten kan ha en ansvarsfull relation till naturen (2011, s. 117).

Pastoralen är en trop med tre olika definitioner: en specifikt litterär poetisk trop om att resa från staden till landet, en mer generell beskrivning av landet kontra staden och slutligen en idealisering av det lantliga som bortser från det hårda arbetet som ett lantligt liv ofta innebär. Den klassiska pastoralen växte fram under antikens Grekland ofta i formen av herdar som sjöng om den lantliga idyllen kontra den korrupta staden, hyllade det förgångna och ställde sig mot det förfallna nuet. I pastoraler används naturen som en plats för eller som en reflektion av situationer som är jobbiga för människan och naturen tillskrivs ofta mänskliga känslor (Garrard, 2011, ss. 37—40). Antikens poeter skrev med stor nyfikenhet och glädje utan att göra någon större skillnad på mänskligt och icke-mänskligt (Garrard, 2011, s. 49). Den klassiska pastoralen delas även den in i tre olika typer: elegi, alltså att titta tillbaka på ett försvunnet förflutet med nostalgi; idyll, att fira ett rikt nu; och utopi, att titta framåt mot en framtid där synden har sonats (Garrard, 2011, s. 42).

Under romantiken blev pastoralens poeter mer skilda från naturen och deras uppfattning av den behövde förklaras med ironi eller ånger, fyllda av sentimentalitet och längtan (Garrard, 2011, s. 49) vilket ledde till många texter om ett harmoniskt liv på landet som fått stor kritik för hur de döljer den hårda verkligheten där bönder var mer eller mindre livegna åt aristokraterna som ägde marken. I texterna ställs aldrig någon till svars för det som händer bonden och

naturen kring hen (Garrard, 2011, s. 45). Naturen i romantikens pastoraler är aldrig hotad utan älskas för sin skönhet, storhet och uthållighet (Garrard, 2011, s. 48).

Senare pastoraler – specifikt amerikanska – har även fått kritik för att vara androcentriska, alltså centrera kring det manliga. De beskriver naturen som en omhändertagande moder men också som något att åtrå, som en älskare som behöver kuvas genom aggressivitet. Naturen beskrivs både som idyllisk och som en tuff, hård plats som mannen skulle erövra (Garrard, 2011, ss. 56—57). Grunden i pastoralen tycks dock alltid vara idén att naturen är något stabilt och uthärdande som ställs emot mänskliga, söndrande förändringar (Garrard, 2011, s. 63) men även den bilden har fått kritik då naturen sällan är statisk utan genomgår naturliga förändringar över tid (Garrard, 2011, s. 64).

Pastoralerna har mycket gemensamt med vildmarkstropen, men där pastoralen är en konstruktion av naturen och det tämjda landskapet så är vildmarks-texter fokuserade på nybyggaren, det otämjda och naturens kraft. Det bygger på idén att vilddjur levde utanför civilisationens gräns och konceptet vildmark i en allmänmänsklig kontext kom med övergången från jägar-samlar-samhället till ett bonde-samhälle i yngre stenåldern (Garrard, 2011, s. 67). Lantbruket startade förflyttningen från att dyrka naturen men det var de monoteistiska religionerna och den moderna vetenskapen som slutförde uppbrottet. Mänskligheten började se sig själv som jordens mästare genom användandet av förnuft och etableringen av olika naturlagar. Jorden blev något att kontrollera och tjäna pengar på istället för att dyrka (Garrard, 2011, ss. 68—69). Inställningen till vildmarken i religion, filosofi och litteratur blev i det närmaste fientlig och berg och raviner beskrevs som Guds missnöje med mänskligheten och en förstörelse av paradiset på jorden, men dessa storslagna beskrivningar av naturen lockade också fram vördnad och naturens storslagenhet och kraftfullhet beskrevs med stor kärlek (Garrard, 2011, ss. 70—73).

Den ideala naturen beskrivs ofta som en vildmark orörd av människor. Men samma plats beskrivs också som idealisk för människan att leva på, vilket lett till en industrialiserad konsumering av vildmarken och befriar mänskligheten från vårt ansvar i vildmarkens förstörelse. Ekokritiska beskrivningar av vildmarken faller lätt in i den här kategorin, men det går att behålla en tro på vildmarken som idealet och samtidigt hålla mänskligheten till svars genom att lägga fokus på vad vi

människor gör istället för vad vi människor är och hur vi kan vara bättre – som i mer naturliga eller autentiska (Garrard, 2011, ss. 78—79).

Även om vildmarken har beskrivits med apokalyptiska drag så finns det en egen kategori av texter som behandlar apokalypsen och världens undergång. Det har varit teman i historier i åtminstone 3000 år och både antika kulturer och moderna religioner och religiösa sekter har använt apokalypsen för att få följare eller driva sina agendor. Apokalypsen har dock även fungerat som ett narrativ för miljöorganisationer att bygga engagemang (Garrard, 2011, s. 93). Apokalyptiska narrativ både bygger på och skapar kris för att nå ”[...] proportions appropriate to the end of time.”, vilket är viktigt att tänka på i en ekokritisk analys (Garrard, 2011, s. 94).

Apokalyptisk retorik är viktig för påverkan i miljöfrågor då det kan bygga upp engagemang och påverka politiken, men det skapar också skepsis, polarisering och ibland till och med våld (Garrard, 2011, ss. 113—114). Det är enkelt att överväldigas av apokalyptiska narrativ och istället inte göra någonting, för som Garrard skriver: ”Only if we imagine that the planet *has* a future, after all, are we likely to take responsibility for it.” (2011, s. 116, [kursiv i original]).

Garrards fjärde begrepp boplatz beskriver ett sätt för människan att leva ansvarsfullt med naturen genom att se den som platsen där vi arbetar, får kunskap och resurser – alltså platsen där vi lever och som vi har ett ansvar för (2011, s. 145). Urbefolkningar lyfts ofta som idealet för hur människan kan leva i harmoni med naturen. Deras animistiska religioner, alltså tron att allt i naturen är besjälade och således bör respekteras, lyfts ofta som den främsta anledningen till att de lyckas (Garrard, 2011, ss. 129—130). Ett mer modernt sätt att tänka på det är genom begreppet bioregionalism vilket är en miljöpolitisk idé byggd både på konservativa värderingar kring lantbruk och idéer från socialism och anarkism. Bioregionalism har ambitionen att återgå till ett mer traditionellt, hållbart lantbruk och ställer sig mot globalisering, urbanisering och kapitalism. Den trycker på det lokala engagemanget och att de lokala grupperna ska få styra själva över naturen omkring sig. Bioregionalism ska uppmuntra folk att ”[...] explore more deeply the natural and cultural landscape in which they already live.” (Garrard, 2011, ss. 127—128).

Ovan beskrivna troper är viktiga för att förstå karaktärernas relation till naturen i *Prinsessan Mononoke* (1997). De fokuserar dock främst på naturen som miljö, men det finns ytterligare en aspekt att ha i åtanke för att förstå naturen – djur, vilket är viktigt att ha med i en analys av *Prinsessan Mononoke* (1997) där flera av karaktärerna är djur. Djur har likt naturen länge använts i berättelser, både som karaktärer och som en trop. Den enklaste formen av djur-tropen är i ordspråk, men djur används även för att beskriva människor och mänskligt beteende i sociala och politiska sammanhang lika mycket som faktiska djur beskrivs (Garrard, 2011, s. 153). Att tillskriva djur mänskliga kvalitéer kallas för antropomorfism och används ofta i berättelser riktade mot barn, vilket gjort att hela fenomenet beskrivs som barnligt trots att det finns tydliga antropomorfiska narrativ i naturdokumentärer riktade mot vuxna (Garrard, 2011, ss. 155—156). I populärkulturen är antropomorfism väldigt vanlig i och med att även djur-karaktärer i berättelser ges initiativ och vilja (Garrard, 2011, s. 166). I vetenskapen försöker forskare istället att hålla sig väldigt kritiska till antropomorfism för att inte beskriva djur som alltför mänskliga, men genom en kritisk antropomorfism har forskare kunnat visa på att det finns kulturella beteenden i djur, alltså egenskaper som främst fyller sociala funktioner istället för biologiska (Garrard, 2011, s. 157).

## **2.2 Karaktärsanalys**

Med hjälp av ett ekokritiskt perspektiv kommer alltså de olika karaktärerna att analyseras för att förstå hur de förhåller sig till naturen och hur naturen påverkar filmens handling och tema. Karaktärsutveckling lyfts ofta som grunden för berättande (Batty, 2010, s. 292). Karaktären genomgår under berättelsens gång både en emotionell resa och en fysisk resa där det är kombinationen av de två som leder till en utveckling av karaktären (Batty, 2010, s. 294). Karaktärens handlingar visar vem karaktären är och under berättelsens gång får vi som publik följa hur karaktären reagerar och vad den gör för att i slutänden förändras i sitt väsen (Batty, 2010, s. 295).

Jens Eder förklarar i sin text *Understanding characters* (2010) att när begreppet karaktär används brukar det oftast vara en människa eller en mänsklig varelse som menas, men även djur, växter, maskiner, gudar, monster och till och

med abstrakta former har använts som karaktärer och skiljs från andra delar av den fiktiva världen genom att de har ett "[...] intentional (object-related) inner life." De har alltså känslor, tankar, motiv och kan uppfatta sin omgivning (Eder, 2010, s. 17). Fiktiva världar kan formars utifrån den verkliga världen i någon form av realism eller vara helt tvärtom, världar vars regler – båda sociala och fysiska – inte fungerar som i vår värld, och karaktärer i berättelser blir alltså fiktiva varelser vi kan identifiera oss med som existerar som "[...] *communicatively constructed artifacts*." (Eder, 2010, s. 18, [kursiv i original]). De är mentala modeller som representeras genom flera typer av information, så som visuell, akustisk och lingvistisk. Dessa modeller förstås sedan dels i sitt sammanhang, dels genom andra utomstående modeller som exempelvis de vi har av oss själva (Eder, 2010, s. 19). Eder beskriver det i fem nivåer:

1. the primary perception of the images and sounds of the film;
2. the formation of mental character models;
3. the inference of their indirect meanings;
4. the construction of hypotheses about real (external) causes and consequences of characters; and
5. the aesthetic reflection on the modes of character presentation in this film and on our reactions as viewers. (2010, s. 19).

En karaktärsanalys bör alltid ta dessa fem nivåer i beaktande (Eder, 2010, s. 21). Genom att använda Eders modell karaktärsklockan täcks de olika nivåerna in i analysen. Karaktärsklockan är en modell i fyra delar där delarna kan användas tillsammans eller var för sig. De olika delarna är:

1. Artefakt: Hur representeras karaktären?
  2. Fiktiv varelse: Hur beter sig karaktären i och vad har den för relation till sin värld?
  3. Symbol: Vad står karaktären för? Vad ger den för budskap?
  4. Symptom: Varför är karaktären som den är? Vad har skapat den?
- (Eder, 2010, ss. 21—22).

Karaktärer kan förstås som artefakter genom att belysa hur de framställs i filmen stilistiskt, hur information om karaktären ges eller undanhålls, vilka egenskaper de består av eller hur de förhåller sig till andra föreställningar vi som

publik har kring karaktären (Eder, 2010, s. 28). En karaktär kan dock inte bara förstås i sig själv utan måste även förstås i sitt sammanhang, alltså i relation till andra karaktärer, världen den lever i, berättelsens handling och tema och i hur karaktären mottas av publiken (Eder, 2010, s. 29). I den här analysen kommer inget större fokus läggas vid karaktärer som symptom eftersom den utgår från vad skaparen ville säga med karaktären och hur den mottogs av publik. Den här analysen kommer istället att fokusera på karaktärerna som artefakter, fiktiva varelser och symboler, alltså det som går att analysera med endast filmen som utgångspunkt.

### **3. Analys av *Prinsessan Mononoke* (1997)**

#### **3.1 Ashitaka**

Ashitaka är filmens huvudsakliga protagonist. Som artefakt kan han beskrivas som en ung man som tillhör emishifolket. Han erhåller stor respekt i den lilla by han kommer från, är en beskyddare och en krigare, men visas ha en stor respekt för de han möter och dödar endast om han måste. Han är enkelt klädd i olika naturmaterial, vilket drar blickarna till sig ju längre bort från sin by han reser. När han tvingas lämna sin by i början av filmen skär han av sig en stor del av sitt hår, vilket skiljer honom från resten av emishifolket. Förbannelsen Ashitaka får i början på filmen skapar ett brännsårsliknande märke på hans arm som sprider sig högre upp under filmens gång. Förbannelsen ger honom omänsklig styrka och blodtörst, men Ashitaka visas hålla emot förbannelsen vilket visar på en stor inre styrka. Han räddar även upprepade gånger andra varelser i filmen, både mänskliga och icke-mänskliga, och ställer frågor för att förstå alla sidor i konflikten. Han räds varken människa eller natur och är en av de få människorna i filmen som vet vad en kodama, en skogsande, är.

Större delen av filmen följer Ashitakas resa så det är honom vi som publik får se mest av som en fiktiv varelse. Filmens börjar i emishifolkets by. Den besatta vildsvinsguden Nago attackerar och det är Ashitaka som skyddar resten av byborna från guden. Ashitaka vill inte döda eller skada Nago, men när Nago vägrar vända om tvingas Ashitaka ta hans liv. Det är då han får förbannelsen över sig, vilket tvingar Ashitaka att lämna sin by. De andra i byn vill inte att han ska resa eftersom han anses vara byns framtid, men Ashitaka gör det utan protester.

Han tar med sig Yakul, en röd älg som Ashitaka visas ha nära band med. Yakul är hans riddjur men de skyddar och tar hand om varandra under filmens gång. Yakul vakar över Ashitaka vid Hjortgudens sjö och är den som övertygar San om att Ashitaka är en bra person.

Under sin resa till Järnbruket uttrycker många förvåning över Ashitaka som sticker ut i det japanska samhället. Han är underligt klädd och försöker betala med rent guld när han vill köpa ris, vilket först inte accepteras av försäljaren. Han får då hjälp av munken Jiko som följer Ashitaka en del av färden och berättar för honom var järnkulan som Nago blev skjuten med kommer ifrån. Ashitaka reser dock vidare utan Jiko, vilket inte förvånar munken när han vaknar.

Vid Järnbruket räddar Ashitaka två oxdrivare ur floden och tar med dem genom Hjortgudens skog, trots oxdrivarnas protester. De är rädda för skogens invånare, även de små kodama som dyker upp vid skogsbrynet. Ashitaka känner dock igen andarna och ber dem om hjälp genom skogen.

I Järnbruket välkomnas Ashitaka som en hjälte av några och med stor misstänksamhet av andra i och med att han kunde röra sig fritt genom Hjortgudens skog. När Lady Eboshi välkomnar honom och tackar honom lugnar sig misstänksamheten och Ashitaka får spendera tid i bruket, prata med dess invånare och får även fråga ut Eboshi om järnkulan. Han får då veta att hon bygger vapen och att hon vill använda skogen för sina egna syften. Förbannelsen får då Ashitaka att sträcka sig efter sitt svärd, men han lyckas stoppa armen från att gå till attack och får veta av folket i bruket att Eboshi är en god ledare som tar hand om dem, har köpt kvinnor fria från prostitution, tar hand om leprasjuka och ger dem ett bättre liv än vad de skulle få i andra städer.

När San attackerar bruket försöker Ashitaka stoppa det kommande slaget. Han går mellan San och Eboshi och slår båda medvetlösa. Han tar sedan med sig San ut från Järnbruket, men blir skjuten och allvarligt skadad. Det är bara tack vare förbannelsens övermänskliga styrka och Yakul som han lyckas ta sig till skogen. När Ashitaka svimmar av blodförlust är San på väg att döda honom, men han visar ingen rädsla utan kallar henne istället för vacker. San tar med honom till Hjortgudens sjö och lämnar honom på en av öarna. I gryningen räddar Hjortguden Ashitakas liv.



San återvänder till sjön och väljer att börja lita på Ashitaka. Han försöker få henne och hennes vargfamilj av naturgudar att inte kriga mot människorna, men de vägrar lyssna. Han lyckas inte heller stoppa Lady Eboshi och kejsarens män som nu anslutit sig till henne tillsammans med Jiko. Inte ens när Ashitaka berättar att samurajherren Asano attackerat bruket i Eboshis frånvaro vänder hon om.

Efter att Eboshi har skjutit huvudet av Hjortguden lyckas dock Ashitaka övertala San att återlämna det med honom eftersom det måste ske genom människor. De lyckas jaga ifatt Jiko och ta huvudet från honom. De återlämnar huvudet och Ashitaka väljer att stanna i bruket för att kunna vara nära San och för att kunna bygga ett liv för både människor och natur.

Ashitaka är den karaktär som gör den tydligaste resan i filmen i och med att han lämnar sin by och sedan slår sig ner på en ny plats i filmens slut. Han går alltså från att leva isolerat och skyddat med emishifolket till att tvingas in i en konflikt mellan naturgudarna och människorna i Järnbruket. Han försöker medla och trots konstanta motgångar står han stark i sin övertygelse om samförstånd och hopp om liv. När Hjortguden får sitt huvud tillbaka lyfts även förbannelsen från Ashitaka och han stannar i bruket för att fortsätta arbetet för fred. Han gör alltså främst en resa fysiskt, men hittar även sin roll emotionellt som en medlare mellan människa och natur.

Således kan Ashitaka tolkas främst som en symbol för människan som lever i harmoni med naturen. Han är diplomatisk, visar stor empati och förståelse för både människa och natur men viker aldrig av från sin övertygelse om att alla kan leva tillsammans. Trots att han känner hat mot Eboshi för det hon gör mot naturen så förlåter han henne och försöker även få San att förlåta människorna för det som hänt. Ashitaka står alltså för det största hoppet i filmens slut.

### **3.2 San (Mononoke)**

San kan som artefakt ses som en förvildad ung kvinna. Första gången hon syns i filmen rider hon på en vit varg, har en mask över ansiktet och en stor, vit päls över ryggen vilket ger henne ett djuriskt utseende. Hon håller i ett enkelt spjut och är i övrigt enkelt klädd. Första gången hon ses av Ashitaka har hon blod runt munnen och stirrar på honom hotfullt tillsammans med sin vargfamilj. San visas vara snabb, smidig och stark. Hon rör sig likt ett djur när hon attackerar bruket och

hittar enkelt i den stora skogen. Hon kan prata med djur och visas ha en stor förståelse för dem och hur man överlever i naturen.

Som fiktiv varelse kan San ses mer som djur än människa. Hon ser sig själv som en varg och hennes adoptivmor, naturguden Moro, ser henne som sin dotter. I en scen där Ashitaka pratar med Moro berättar hon att San offrades till vargarna när hon var liten men att Moro valde att adoptera henne (1997, 01:21:12). San är namnet hon bär bland vargar. Eboshi kallar henne för Prinsessan Mononoke, vilket bokstavligt betyder prinsessan besatt av andar (Napier 2018, s.186).

San hatar människorna och vill stoppa dem från att förstöra skogen. Den första scenen med San är en stridsscen där de yngre vargarna attackerar Lady Eboshi och hennes karavan av oxar. I striden blir Moro skjuten av en kula och vargarna skyndar därifrån, ner till den stora floden vid Hjortgudens skog. Där suger San ut blodet ur Moros sår, vilket Ashitaka ser från motsatta stranden. Vargarna och San är hotfulla mot honom, men går inte till attack utan försvinner in i skogen.

Nästa scen där San är med attackerar hon bruket och Lady Eboshi. Hon blir nedskjuten från ett tak, men lyckas ändå gå till anfall med en liten kniv. Eboshi håller tillbaka resten av sina vakter och slåss mot San själv tills Ashitaka stoppar dem och bär San ut ur Järnbruket efter att ha slagit henne medvetslös. När San väl vaknar till drar hon sitt vapen mot Ashitaka, uttrycker sitt hat mot människor men väljer ändå att ta med Ashitaka till Hjortgudens sjö och placerar honom på ön. Hon friger samtidigt Yakul, men han väljer att stanna vid Ashitakas sida. Genom Yakul börjar San lita på Ashitaka och kommer med mat till honom när Hjortguden valt att rädda hans liv.

Kort därefter kommer vildsvinsguden Okkoto till skogen. Han är där för att hämnas Nago. Vargarna försöker stoppa striden, men Okkoto tänker slåss oavsett vad. Ashitaka försöker övertala San att inte strida och ge sig av med honom, men hon säger nej. Även när Moro ger henne alternativet att ge sig av säger hon nej och väljer istället att strida med Okkoto och vara den gamles ögon och öron.

Okkoto blir svårt skadad i striden så San leder honom genom skogen mot Hjortgudens sjö. När hon inser att de förföljs av mänskliga jägare förklädda till vildsvin försöker hon stoppa Okkoto, men han tas över av sitt hat och börjar täckas av samma förbannelse som Nago och fortsätter framåt. San dras in bland det

blodröda igelliknande varelsena som täcker Okkoto och hotas att slukas av dem. Ashitaka försöker rädda henne men det är till slut Moro som offerar sina sista krafter för att stoppa Okkoto och rädda San. Hjortguden kommer då och tar både Moro och Okkotos liv, vilket ger Eboshi tillfället att skjuta huvudet av guden.

San vill döda Eboshi när hon vaknar upp och inser vad som hänt, men stoppas av Ashitaka. San hugger honom, men istället för att slå tillbaka så håller Ashitaka om henne och ber om förlåtelse. De räddar sedan Eboshi och hennes vakt Gonza ur förödelsen innan de ger sig av efter Jiko som har Hjortgudens huvud. Ashitaka får San att återbörda huvudet med honom. Den nya grönskan gör dock inte San lika hoppfull som Ashitaka och hon säger: ”Även om den växer tillbaka är det inte Hjortgudens skog. Han är död.” (1997, 02:07:08). Ashitaka svarar att Hjortguden inte kan dö och att guden ber honom att fortsätta leva. Men San kan inte förlåta människorna och väljer att stanna i skogen med sina vargsyskon.

Det går att argumentera för att San inte genomgår någon större utveckling i och med hennes val att inte förlåta människorna i slutet av filmen, men det går att se en tydlig skillnad mellan San från den första scenen och San i den sista. Hon går från att totalt hata mänskligheten, inklusive sin egen mänsklighet, till att åtminstone lita på Ashitaka och acceptera den del av sig själv som är människa. Så även om hon inte kan förlåta människorna för vad de gjort mot skogen och dess invånare så är hon betydligt mindre hatisk och krigisk i slutet av filmen.

San blir således en symbol för det vilda och naturliga. Hon är aggressiv och kämpar för att få en värld utan människor. Hon förnekar länge sin egen mänsklighet men är samtidigt väl medveten om att hon sticker ut i skogen. Hon kan därför även tolkas som en symbol för de som är annorlunda, de missanpassade och den förvirring och sorg det kan ge.

### **3.3 Lady Eboshi**

Lady Eboshi är betydligt äldre än både San och Ashitaka. Som artefakt kan hon ses som en välbeställd, vuxen kvinna i en hög maktposition. Hon är fint klädd, väldigt ambitiös och visas vara både intelligent och kapabel i strid. Hon slåss utan rädsla mot både naturgudar och samurajherrar och döljer inga av sina planer för Ashitaka, trots hans negativa respons. Hon kan således ses som väldigt kall och cynisk, men hon visas också ha ömmare sidor i relationen till invånarna i Järnbruket.

Den fiktiva varelsen Eboshi dyker upp i samma sekvens som San. Hon reser med en karavan av oxar över de brända kullarna vid Järnbruket och leder försvaret mot vargarnas attack. Männerna som reser med henne lyssnar på hennes order utan protester, även när hon befäller att karavanen ska fortsätta utan de män som fallit under striden. När Ashitaka kommer till bruket med två av de män som föll ned i floden är hon dock tacksam och välkomnar Ashitaka till Järnbruket, utan den rädsla och misstänksamhet som många av de andra invånarna visar mot honom.

Eboshi visar bruket för Ashitaka och tar med honom till sin privata trädgård, den enda grönskande platsen i Järnbruket, och visar honom vad bruket verkligen arbetar med – vapen. Eboshi har uppfunnit gevär som är mindre och lättare, så att även kvinnor kan använda dem. De konstrueras av leprasjuka som berättar för Ashitaka om Lady Eboshis välvilja. Eboshi själv berättar hur hon vill kuva naturen för att kunna göra bruket ännu bättre för människorna som bor där, vilket provocerar Ashitaka till den grad att han vill döda henne. Men han stoppar sig själv och lyssnar på de leprasjuka som förklarar att ingen utom Lady Eboshi är villig att ta hand om dem.

Samma kväll attackeras bruket av San. Eboshi verkar lugn inför striden och tar med sig två kvinnor som vill hämnas sina döda män. De har gevär, men Eboshi verkar obehäpnad. San lyckas ta sig fram till henne och de två slåss med knivar till att Ashitaka går mellan dem och slår båda två medvetslösa, tar med sig San och lämnar bruket.

I nästa scen där Eboshi är med anländer både samurajer i Lord Asanos tjänst och munken Jiko. Jiko släpps in men kvinnorna skjuter mot samurajerna. Jiko anmärker på hur orädda de är. Han visar sedan upp ett brev från kejsaren som är otålig och vill ha Hjortgudens huvud. Eboshi och kvinnorna ignorerar dock brevet men gör sig redo att fullfölja ordern och gå i strid mot skogens invånare. Jikos munkar och jägare släpps in i bruket och när alla förberedelser är klara lämnar Eboshi bruket i kvinnornas händer och reser med männen till skogen för att leda anfallet.

Striden mot vildsvinen är hård och blodig. Ashitaka, som sett att Järnbruket är under attack från Lord Asano, kommer till slagfältet som är täckt av döda vildsvin och letar efter San och Eboshi. Eboshi har gett sig av efter Hjortguden tillsammans med Jiko och jägarna. Ashitaka hinner ifatt dem och ber Eboshi vända

om för att hjälpa folket i bruket, men Eboshi väljer att fortsätta jaga Hjortguden. Ashitaka ger sig av efter San.

Eboshi och Jiko kommer fram till Hjortgudens sjö samtidigt som Moro räddar San från Okkoto. Hjortguden går på vattnet mot dem och Eboshi skjuter guden en första gång, men utan någon effekt. Hjortguden tar Moro och Okkotos liv och börjar sedan förvandlas till Nattvandraren – sin form under natten – varpå Eboshi springer fram för att skjuta. Ashitaka kastar ett svärd mot hennes gevär och Hjortguden får växter att sprida sig över det, men Eboshi lyckas avfyra ett skott ändå och skjuter huvudet av Hjortguden. Eboshi tar det och ger det till Jiko. Moros huvud vaknar då plötsligt till liv, sveper fram mot Eboshi och biter av henne ena armen.

Ashitaka räddar Eboshi och hennes vakt ur förödelsen och från Sans ilska och hjälper dem bort från sjön. Det sista som visas av Eboshi är när hon kommer tillbaka till det förstörda och nu övervuxna bruket, tas om hand av sitt folk och lovar att bygga upp bruket igen.

Likt San går det att argumentera för att Eboshi inte genomgår någon större utveckling. Hon vill i slutet av filmen fortfarande bygga upp bruket men hon är märkbart påverkad av det som hänt och hon kommenterar ironiskt att hon räddades av en varg ur skogen. Det går därför att tolka det som att hon har en annan förståelse för skogens invånare nu än tidigare och att det nya, bättre bruket kan vara bättre även för skogen.

Alltså blir Eboshi en symbol för den moderna människan. Hon leder en begynnande industrialisering och blir därför den civiliserade människan som kontrollerar naturen. Hon vill dock inte kontrollera den för personlig ekonomisk vinning utan snarare för att göra livet bättre för människorna som bor i bruket. Hon kan alltså ses som en symbol för det rationella och förnuftiga och även för en frigjord kvinna och kämpare för de utsatta, vilket bryter mot det traditionella samhälle som det feodala Japan var.

### **3.4 Hjortguden (Shishigami)**

Hjortguden har som artefakt två olika former, en för dagen och en för natten. Båda har hjortliknande anatomi, men på olika sätt. Dagformen ser ut som en stor hjort men med ett ansikte mer likt en människas. Dagformen tycks alltid röra sig i

solljus och där den tar ett steg bildas blommor och växtlighet under de fågelfotliknande klövarna. Växtligheten dör dock direkt när Hjortguden går vidare. Dess mänskliga ansikte är ett gammalt, rynkigt ansikte med ett fast leende och ögon som inte blinkar vilket ger den ett masklikt uttryck.

Nattformen är mer surrealistisk och övernaturlig. Hjortguden kallas i den formen för Nattvandraren och ser ut som en gigantisk människoliknande varelse med ett hjorthuvud som reser sig högt över skogen och bergen omkring. Kroppen är mörk, nästan genomskinlig och svarta virvlar tycks röra sig inuti kroppen. När Hjortgudens huvud blir avskjutet upplöses kroppen till en oljeliknande sörja i ungefär samma färger som Nattvandrarens kropp som sköljer över landskapet och dödar allt omkring sig.

Hjortguden visas i filmen första gången när Ashitaka kommer till Hjortgudens sjö med de två skadade männen från bruket. Ashitaka ser hjortar i solljus bland träden en bit bort. Den sista av dem ser i siluett ut som en stor hjorthane med massiva horn, men när Ashitaka möter dess blick ser han det mänskliga ansiktet och verkar uppleva den väldiga kraft Hjortguden besitter. När Hjortguden går försvinner solljuset med guden.

Nästa möte med Hjortguden kommer under gryningen efter San attackerade bruket. Då kliver Nattvandraren fram genom skogen till ljudet av skallrande kodama som sitter i tusental bland trädtopparna. Nattvandraren böjer sig och tycks sedan falla ned mot marken för att ta sin dagform på en av de öar som finns i sjön. Guden sätter sitt ansikte mot Ashitakas och ger honom livet åter. På ytan ser sjön ut som en fridfull plats, men på botten ligger stora skelett.

Det är vid sjön som Hjortguden är med även nästa gång, när guden går över vattnet till de skadade naturgudarna Moro och Okkoto. Okkoto har tidigare beskyllt guden för att favorisera vargarna men Hjortguden tar både Moros och Okkotos liv. Det är första gången som människorna ser Hjortguden visa prov på sina krafter som döds gud och de förvånas över handlingen. Det är i samma sekvens som Eboshi skjuter huvudet av guden och dess kropp förvandlas till den sörja som sveper över skogen och bruket och förstör allt i dess väg och dödar utan pardon. De första som dör är de små kodama som faller ner från träden.

Först när Ashitaka och San lämnar tillbaka gudens huvud slutar förstörelsen, och Hjortguden återfår sin form som Nattvandraren. Människorna i bruket räds

den formen och tror att den är ett monster. Men trots att Hjortguden fått sitt huvud tillbaka så faller guden till marken och försvinner. Fallet orsakar en stark vind som blåser bort förstörelsen, men även förstör byggnaderna i Järnbruket. Kort därefter börjar dock marken täckas med grönska och invånarna i bruket inser att Nattvandrararen inte är ett monster, i alla fall inte bara, utan även skapar grönska och liv.

Det är svårt att beskriva någon större karaktärsutveckling på en sådan uråldrig karaktär och naturkraft som Hjortguden visas vara, men den gör en dramatisk förändring både varje natt och i filmens slutskede. Både förändringen till Nattvandrararen, den dödande sörjan och det slutliga försvinnandet kan dock tolkas som en fullt naturlig funktion i och med att Hjortguden är guden av liv och död och alltså då borde kunna röra sig mellan de två tillstånden. Samtidigt så är det Hjortgudens öde som styr mycket av filmens handling då guden söks av flera av karaktärerna. Jiko vill ha huvudet för att tjäna kejsaren. Ashitaka vill få hjälp att lyfta förbannelsen. San vill skydda guden och Eboshi vill kuva den. Så trots den korta tid som Hjortguden faktiskt är med kretsar mycket av handlingen kring guden. Den genomgår alltså ingen större karaktärsutveckling själv, men är viktig för utvecklingen hos de andra karaktärerna.

Som symbol är det enkelt att tolka Hjortguden som en symbol för naturen i all sin skönhet och kraft. Den kan ses som urkraften, det som fanns innan människan och som även kommer finnas kvar efter oss. Hjortgudens förmåga att både ta och ge liv blir en tydlig symbol för naturens närande egenskaper och den fruktansvärda förödelse naturen kan orsaka. Hjortguden är någon att respektera och frukta, men också någon som ger trygghet.

#### **4. Slutdiskussion**

I analysen går det tydligt att se prov på hur karaktärernas porträttering som artefakt, fiktiv varelse och symbol går samman till komplexa karaktärer med lika komplexa förhållanden till naturen omkring sig och varandra. Det finns dock tydlig representation av de ekokritiska begreppen, utspjutt över de olika karaktärerna.

Ashitaka kan både tolkas som en representation för pastoraltropen och boplats. Emishifolkets by ligger långt ut på landsbygden. De är jordbrukare med

enkla kläder, bostäder och vapen. De står utanför det övriga samhället och i jämförelse med de samhällen Ashitaka besöker under filmens gång kan byn ses som gammeldags och någonting ur det förgångna. De lever ifred med mycket natur omkring sig och kan således ses som den landsbygdsförhållande pastoralen, dock medvetna om att deras sätt att leva är hotat. Att Ashitaka skickas iväg från byn ses som en stor förlust för byn och dess framtid.

Emishifolket och Ashitaka går även att se som det tydligaste exemplet på Garrards begrepp boplats i filmen. De har liksom många verkliga ursprungsbefolkningar en stark tro på och stor respekt för naturens andar och gudar. Deras by omsluts av natur istället för att förstöra den för att bygga boplatser. Ashitaka visas upprepade gånger i filmen respektera både natur och människa och kämpar ständigt för samförstånd mellan de två. Hans slutgiltiga beslut att stanna kvar i Järnbruket för att hjälpa återuppbyggandet visar på att han inte är fast i pastorala tankemönster om en återgång till landsbygden utan mer lutar åt att bygga en plats för mänsklighet och natur där mänskligheten ändå kan utvecklas, men inte på naturens bekostnad. Ashitaka kan således även tolkas som den med tydligast koppling till environmentalism i Garrards mening, alltså någon som vill rädda naturen för mänsklighetens skull.

San kan tolkas som en representation av vildmarkstropen. Hennes adoption och uppväxt hos vargarna gör henne tydligt till en förvildad människa. Hon ser inte sig själv som en människa förrän i filmens slut, och knappt ens då. Hon är ständigt på djurens sida och uttrycker flera gånger sitt hat mot mänskligheten och att naturen skulle klara sig bättre utan människor, vilket gör att det går att dra en tydlig parallell till det som Garrard kallar djupekologi. San vill bevara naturen för naturens skull, även om det skulle innebära mänsklighetens undergång.

I Lady Eboshis ögon är hon någon som ska kuvas medan hon i Ashitakas ögon mer blir något att åtrå och älska. Ashitaka vill dock till viss del kuva Sans mer vilda sida. Detta gör att det även går att tolka San som ett prov på senare pastorals syn på naturen som en älskare som ska kuvas, i det här fallet dock både av en man och en kvinna.

Motsatsen till San finns i Lady Eboshi. Hon kan tolkas som en representation av civilisationen. Hon är den förnuftiga, rationella människan. Hon bygger ett samhälle bland det vilda, skapar nya uppfinningar som ska hjälpa mänskligheten



framåt och bort från tron på naturen som något övernaturligt och mäktigt. Genom sin vilja att kuva naturen går det även att se drag av den apokalyptiska tropen i Lady Eboshi. Området kring Järnbruket är skövlat och bränt. Det finns ingen grönska förutom i hennes egen privata trädgård. Floden vid Järnbruket är förorenad. Hon kan således positivt tolkas som en nytänkare som för mänskligheten framåt, men negativt som starten på den storskaliga miljöförstöring som kom i och med industrialiseringen av samhället.

Med industrialiseringen kom dock även krav på lika rättigheter och Eboshi slår tillbaka mot det feodala samhället genom att köpa loss kvinnor från prostitution, ta hand om leprasjuka, låta kvinnor använda vapen och genom att leda striderna mot skogens invånare själv. Hon vill inte kuva naturen för sin egen skull utan för att göra det bättre för de som bor i bruket och i slutet av filmen går det att se tecken på en ny förståelse för naturen hos henne. Även om vi som publik inte får se vad som händer med bruket går det att tolka Eboshis löfte om att bygga upp igen som ett tecken på att hon ska ta naturen i beaktande och att det finns en grogrund för en begynnande ekomarxism eller det Garrard kallar för samhällsekologi.

Hjortguden är den karaktär som tydligast är kopplad till naturen. Även om karaktären är en gud så har den också formen av ett djur och sprider både grönska och förstörelse. Den kan tydligt ses som en representation för vildmarkstropen i betydelsen av att vara en urkraft, storslagen och vacker men fruktansvärd och förödande. San och Ashitaka respekterar gudens krafter medan Jiko och Eboshi vill kuva den. Men just genom detta försök att kuva den skapas den förödelse som blir den tydligaste representationen för apokalyps. Den oljeliknande sörjan dödar allt i sin väg och skulle potentiellt kunna orsaka hela Japans undergång, om det inte vore för återbördandet av huvudet i filmens klimax. Denna form av Hjortguden kan ses som en symbol för naturkatastrofer och naturkrafter som vi människor inte kan kontrollera.

Det går dock också att se Hjortguden – och de andra gudarna i djurform – som representanter för ett förlorat förflutet, alltså en elegipastoral. De är något som var innan mänskligheten, något som har gått förlorat eller är på väg att gå förlorat. Trots Ashitakas hoppfullhet och tro på att Hjortguden fortfarande lever i filmens slut så har många av vildsvinen dött i slaget mot människorna och de största

naturgudarna Moro, Okkoto och Nago är döda. Det är bara Sans två vargssyskon och en ensam kodama som visas leva i filmens slut.

Genom de olika karaktärerna representeras flera av de ekokritiska begreppen och perspektiven kring natur som beskrivits ovan. Handlingen visar både positiva och negativa sidor av alla i konflikten. Även om Eboshi kan ses som filmens huvudsakliga antagonist är hon inte rakt igenom ond. Hon är hatad av skogens invånare men samtidigt väldigt älskad av invånarna i Järnbruket. Hon hjälper utsatta och strävar efter kollektiv förbättring snarare än egen vinning. Ashitaka och San, som kan ses som de så kallade goda karaktärerna i filmen, visar också mer negativa sidor som hat, ilska och blodtörst. Filmens upplösning ger inga raka svar på vad som kommer hända härnäst, hur dessa olika karaktärer ska kunna leva tillsammans eller om deras konflikt ens är löst. Det enda vi som publik får veta är att San kommer fortsätta leva i skogen, att Eboshi kommer bygga upp bruket igen och att Ashitaka kommer stanna där för att kunna vara nära San och samtidigt hjälpa brukets invånare. Filmen slutar således snarare med en upptakt till en fortsatt kamp.

Tematiken i filmen kan således tolkas som människa kontra naturen, eller ännu mer specifikt som vildmark kontra industrialisering. Den ställer mänskligheten och naturen mot varandra och utforskar flera olika synsätt på vad natur är och hur mänskligheten kan relatera till den. Naturen slåss för sin överlevnad och mänskligheten slåss för sin utveckling. Naturen visas som något närande, vackert och harmoniskt genom emishibyn, Hjortgudens livgivande krafter och de små kodamas som hjälper Ashitaka. Men den visas också upp som något förödande som ligger långt bortom mänsklig kontroll genom Hjortgudens dödsbringande kraft och de djur och naturgudar som slår tillbaka mot människorna.

Naturen representeras främst av naturgudarna i deras djurformer. De kommunicerar med människorna omkring sig, men visar trots det väldigt få drag av antropomorfism. De talar inte genom att röra på munnen utan verkar snarare kommunicera telepatiskt. Ashitakas riddjur Yakul talar aldrig med Ashitaka, men San säger att Yakul har berättat allt om Ashitaka för henne. Yakul visas i övrigt mest bete sig som ett vanligt djur, men som står väldigt nära Ashitaka och hjälper honom ur flera farliga situationer. Även de små kodama hjälper Ashitaka genom

att leda honom till Järnbruket och i filmens start är det naturens tystnad som får Ashitaka att förstå att något farligt är på väg mot byn. Genom att visa olika typer av natur genom emishifolkets by, Hjortgudens skog och marken kring Järnbruket visas naturen upp i olika stadier av utveckling. Hjortgudens skog är uråldrig, storslagen och kraftfull. Den tycks full av liv och mystik. Emishifolkets by är harmonisk, grönskande och i samklang med de människor som lever där. Marken kring Järnbruket lider istället av förstörelsen, men kämpar ändå för att växa upp till en skog igen och det slutliga tillståndet efter Hjortgudens fall är grönskande och inget hopp. Således kan naturen ses som en viktig kraft i handlingen och central för filmens tematik.

Sammanfattningsvis går det alltså att hitta starka kopplingar mellan naturen och karaktärerna i *Prinsessan Mononoke* (1997). De olika karaktärernas relation till naturen är det som driver handlingen framåt och som drabbar samman i filmens klimax, vilket gör naturen central i filmens tema och handling. Flera olika perspektiv kring miljötänk finns representerade genom de olika karaktärerna vilket både förstärker resultaten av tidigare forskning som nått liknande slutsatser och bilden av Hayao Miyazakis eget engagemang för miljön. Även om Miyazaki gett uttryck för en stark pessimism gentemot mänsklighetens chanser att ta hand om miljön visar *Prinsessan Mononoke* (1997) en tydlig hoppfullhet och tro på att ett liv där mänskligheten och naturen existerar i samförstånd är möjlig.

## Källförteckning

- Batty, C. (2010). The physical and emotional threads of the archetypal hero's journey: proposing common terminology and re-examining the narrative model. *Journal of Screenwriting*, 1(2), 291-308. <https://doi.org/10.1386/josc.1.2.291/1>
- Daniels-Lerberg, T. & Lerberg, M. (2018). To 'See with Eyes Unclouded by Hate': Princess Mononoke and the Quest for Environmental Balance. I Denison, R. (red.) *Princess Mononoke: Understanding Studio Ghibli's Monster Princess*. New York: Bloomsbury Academic & Professional, 62-78.
- Eder, J. (2010). Understanding character. *Projections*, 4(1), 16-40. <https://doi-org.www.bibproxy.du.se/10.3167/proj.2010.040103>
- Garrard, G. (2011). *Ecocriticism* (2 uppl.). London & New York: Routledge.
- Jansson, M. (27 oktober 2011). Svindlande sagoäventyr. *Svenska Dagbladet*. <https://www.svd.se/svindlande-sagoaeventyr>
- Maclear, K. (2018). Protected or prepared? Children in a stormy World. *Journal of Curriculum and Pedagogy*, 15(2), 127-157. <https://doi-org.www.bibproxy.du.se/10.1080/15505170.2018.1462743>
- Mayumi, K., Solomon, B. D. & Chang, J. (2005). The ecological and consumption themes of the films of Hayao Miyazaki. *Ecological Economics*, 54(1), 1-7. <https://doi.org/10.1016/j.ecolecon.2005.03.012>
- Miyazaki, H. (Regissör). (1984). *Nausicaä från Vindarnas dal* [film]. Topcraft.
- Miyazaki, H. (Regissör). (1988). *Min granne Totoro* [film]. Studio Ghibli.
- Miyazaki, H. (Regissör). (1997). *Prinsessan Mononoke* [film]. Studio Ghibli.
- Miyazaki, H. (Regissör). (2001). *Spirited Away* [film]. Studio Ghibli.
- Miyazaki, H. (Regissör). (2004). *Det levande slottet* [film]. Studio Ghibli.
- Miyazaki, H. (Regissör). (2008). *Ponyo på klippan vid havet* [film]. Studio Ghibli.
- Mumcu, S. & Yilmaz, S. (2018). Anime Landscapes as a Tool for Analyzing the Human-Environment Relationship: Hayao Miyazaki Films. *Arts*, 7(2), 16. <https://doi.org/10.3390/arts7020016>
- Napier, S. (2018). *Miyazakiworld: A life in art*. New Haven & London: Yale University Press.
- Pan, Y. (2020). Human-Nature Relationships in East-Asian Animated Films. *Societies*, 10(2), 35. <http://dx.doi.org/10.3390/soc10020035>.

Takahata, I. (Regissör). (1987). *The Story of Yanagawa's Canals* [film]. "The Story of Yanagawa's Canals" Distribution Committee.

Talbot, M. (9 januari 2005). The Auteur of Anime: A visit with the elusive genius Hayao Miyazaki. *The New Yorker*.  
<https://www.newyorker.com/magazine/2005/01/17/the-auteur-of-anime>