

**Ana Cristina de Lima Pedrozo
Cardouzo**

Graduanda em Arqueologia pela Universidade Federal de Pernambuco, com pesquisas voltadas para área de Arqueogenômica (PIBIC 2022/2023), Geoarqueologia, com ênfase em Geoquímica (PIBIC 2023/2024) e membro do projeto de extensão ArqueoPop.

E-mail: anacristina_cardouzo@ufpe.br.

Yasmin Calado Brito Alves Koury

Bacharela em Arqueologia, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: yasmin.koury@ufpe.br.

Natal Anacleto Chicca Junior

Doutor em Design, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: natal.chicca@ufpe.br.

Submissão: 30/08/2024

Revisão: 28/10/2024

Aprovado: 05/11/2024

Publicação: 19/12/2024

**DOSSIÊ PATRIMÔNIO, MEMÓRIA E
CULTURA GEEK**

DA COLINA KOKURIKO À EDUCAÇÃO PATRIMONIAL: O CINEMA COMO UMA FERRAMENTA DE EDUCAÇÃO PATRIMONIAL E EXTROVERSÃO DO CONHECIMENTO

Resumo: Não é fácil conceituar o fazer arqueológico devido à sua interdisciplinaridade e constantes mudanças ao longo do tempo, assim como não é fácil falar de educação patrimonial, por mais relevante que seja. Geralmente, a educação patrimonial é associada às escolas e ao ensino de história, considerando patrimônios eleitos por certas minorias, mas que as comunidades locais não se identificam, quando, na verdade, esse deveria ser um assunto inclusivo, que envolvesse a todos. Este artigo justifica-se pela necessidade de abordar a educação patrimonial de forma lúdica, fluida e interativa, destacando o papel, a identificação e a participação da comunidade para uma educação patrimonial eficaz e para a preservação dos patrimônios. Considerando o alcance das obras da cultura pop, este estudo discute o conceito de educação patrimonial a partir do filme de animação "Da Colina Kokuriko", de Goro Miyazaki (2011). O artigo analisa a ação de educação patrimonial representada no filme e sua aplicação na realidade, especialmente na arqueologia pública, que busca melhorar a relação entre arqueologia e sociedade através da participação de ambas as partes. O objetivo é promover uma abordagem lúdica para questões de patrimônio e comunidades, enfatizando a construção do conhecimento coletivo e a prática ativa do saber.

Palavras-chave: Animação; Arqueologia pública; Cultura pop; Educação patrimonial; Studio Ghibli.

**Ana Cristina de Lima Pedrozo
Cardouzo**

Graduanda em Arqueologia pela Universidade Federal de Pernambuco, com pesquisas voltadas para área de Arqueogenômica (PIBIC 2022/2023), Geoarqueologia, com ênfase em Geoquímica (PIBIC 2023/2024) e membro do projeto de extensão ArqueoPop.

E-mail: anacristina.cardouzo@ufpe.br.

Yasmin Calado Brito Alves Koury

Bacharela em Arqueologia, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: yasmin.koury@ufpe.br.

Natal Anacleto Chicca Junior

Doutor em Design, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: natal.chicca@ufpe.br.

FROM UP POPPY HILL TO HERITAGE EDUCATION: CINEMA AS A TOOL FOR HERITAGE EDUCATION AND KNOWLEDGE EXTROVERSION

Abstract: *It is not easy to conceptualize archaeological practice due to its interdisciplinarity and constant changes over time, just as it is not easy to talk about heritage education, no matter how relevant it is. Generally, heritage education is associated with schools and the teaching of history, focusing on heritage sites chosen by certain minorities, which local communities may not identify with. In reality, this should be an inclusive subject, involving everyone. This article is justified by the need to approach heritage education in a playful, fluid, and interactive manner, highlighting the role, identification, and participation of the community in effective heritage education and the preservation of heritage sites. Considering the reach of pop culture works, this study discusses the concept of heritage education based on the animated film "From Up on Poppy Hill" by Goro Miyazaki (2011). The article analyzes the heritage education actions represented in the film and their application in reality, especially in public archaeology, which aims to improve the relationship between archaeology and society through the participation of both parties. The goal is to promote a playful approach to issues related to heritage and communities, emphasizing the construction of collective knowledge and the active practice of learning.*

Keywords: Animation; Heritage education; Pop culture; Public archaeology; Studio Ghibli.

Submissão: 30/08/2024

Revisão: 28/10/2024

Aprovado: 05/11/2024

Publicação: 19/12/2024



1. INTRODUÇÃO

A educação patrimonial, trabalhada por Tolentino (2016), é descrita como uma via de mão dupla entre a comunidade e o educador, que não parte de um patrimônio pré-concebido, mas sim que existe a partir da percepção do sujeito social. Assim sendo, a educação patrimonial vem passando por mudanças para se enquadrar como uma prática reflexiva, crítica e dialógica na construção democrática do conhecimento e, com isso, ser um instrumento que visa a transformação da realidade (Tolentino, 2016).

Um exemplo disso, conforme será abordado ao longo do presente trabalho, pode ser encontrado na ciência arqueológica, um campo que, devido aos filmes hollywoodianos (Falcone e Giroladini, 2020), acaba gerando bastante fascínio nas pessoas, ainda que elas não tenham um contato direto.

Apesar dos estereótipos cinematográficos no imaginário popular (Sakurai, 2014), conceituar a arqueologia não é tão simples como nessas produções, pois, assim como muitas outras ciências, ela se modifica com as épocas e contextos, sendo sempre um produto da realidade na qual está inserida (Lima, 2011).

As pessoas, à primeira vista, costumam associar a arqueologia com o estudo dos passados distantes, no entanto, atualmente já existem vertentes arqueológicas que se preocupam com o estudo da sociedade contemporânea, como o archaeogaming (Reinhard, 2018) ou a arqueologia da cultura pop (Sakurai, 2014).

Nesse sentido, com suas abordagens públicas e comunitárias, a ciência arqueológica vem se moldando e fazendo uso da educação patrimonial em busca da compreensão de um passado ou determinado grupo em conjunto com a comunidade vivente. Entretanto, muitas vezes esse diálogo é insuficiente e acaba atingindo apenas uma minoria da população, quando deveria se estender para a sociedade em geral.

Desse modo, os profissionais da arqueologia não fazem chegar à maior parte das pessoas o porquê de se fazer arqueologia e o que é um arqueólogo.

Conforme pontuado por Garcia (2011), o(a) arqueólogo(a) não deixa claro à sociedade o motivo de existir, de ser remunerado e da obrigatoriedade do diploma para exercer a profissão. Essa despreocupação endossa a ideia de que o pesquisador não compreende o impacto que a imagem criada e mantida pelo imaginário popular acerca da arqueologia pode ter sobre seu trabalho. Ou, como pontuado por Sakurai (2014), tal situação acontece em virtude do próprio fazer arqueológico, que demanda muito tempo, seja em campo ou em laboratório. Assim, as atividades de extensão e extroversão, por vezes, são deixadas em segundo plano.

Nesse contexto, o cinema surge como uma ferramenta, não intencional, de divulgação sobre a educação patrimonial e a arqueologia. Contudo, é importante salientar que a arqueologia cinematográfica continua a mesma desde o século XIX (Falcone e Giroladini, 2020), quando a arqueologia ainda estava começando a se firmar como ciência, da mesma forma que o cinema. Assim, muitas características estilísticas já foram codificadas nesse desenvolvimento do cinema popular com a arqueologia como, por exemplo, os arquétipos do arqueólogo como cientista excêntrico ou caçador de tesouros (Sakurai, 2014).

Além disso, o cinema não tem responsabilidade seja com a ciência arqueológica ou qualquer outra. Porém, possui obrigação social quando se reconhece seu impacto na opinião das pessoas sendo ele, benéfico ou não, que acarreta em suas representações (Marques, 2019). Tendo isso em vista, o objetivo do presente trabalho é apresentar um exemplo de representação cinematográfica que contemple a ciência arqueológica e possa ser utilizada como ferramenta de educação patrimonial. Para tal, foi escolhido o filme de animação *Da Colina Kokuriko* (Figura 1), que retrata uma situação



em que um patrimônio local está sob ameaça de destruição.



Figura 1. Da Colina Kokuriko. Fonte: Studio Ghibli.
Disponível em:
<<https://studioghibli.com.br/filmografia/da-colina-kokuriko/>>.

2. CONHECENDO O FILME DA COLINA KOKURIKO

Produzido pelo Studio Ghibli, sob direção de Goro Miyazaki, Da colina Kokuriko foi lançado em 2011 sendo uma adaptação de um mangá homônimo dos anos 1980. A trama retrata o cotidiano e o processo de amadurecimento de dois jovens, Umi e Shun, assim como o drama que envolve o Quartier Latin, um prédio antigo localizado no terreno da escola que ambos frequentam.

Ambientado na cidade japonesa de Yokohama, em 1963, o filme traz uma sociedade que se recupera da devastação provocada pela Segunda Guerra Mundial e se prepara para a realização das Olimpíadas. Matsuzaki Umi vive na pensão Coquelicot¹ Manor, localizada no topo de uma colina com vista para o porto, e todos os dias pela manhã ela hasteia um conjunto de bandeiras de sinalização com a mensagem “rezo por uma viagem segura” em memória ao seu pai, um marinheiro que faleceu na Guerra da Coreia.

Então, um dia um poema sobre uma garota que hasteia bandeiras é publicado no jornal da escola, sendo Kazama Shun o autor, que, do convés do rebocador marítimo do seu pai, sempre observa o ritual de Umi. Na mesma

época, Shun faz a ousada façanha de pular do telhado da escola em nome do Quartier Latin, um prédio antigo que está sob risco de demolição, atraindo dessa forma a atenção de Umi e de sua irmã mais nova, que pede que Umi a ajude a conseguir um autógrafo de Shun.

Umi e Shun passam a se aproximar, e então, é apresentado para ela o drama vivido pelo Quartier Latin. Por conta das Olimpíadas, o diretor da escola deseja demolir o prédio, que foi construído durante o Período Meiji japonês, e utilizado como espaço para a realização das atividades de diversos clubes estudantis, inclusive do clube de arqueologia. No entanto, como o prédio era antigo, com uma aparência suja e descuidada (Figura 2), sendo utilizado majoritariamente por meninos, as pessoas não levavam a sério o apelo dos alunos em prol da permanência do prédio.



Figura 2. Quartier Latin. Fonte: Studio Ghibli.
Disponível em:
<https://www.ghibli.jp/works/kokurikozaka/>.

¹ Em japonês “coquelicot” se pronuncia “kokuriko”, daí vem o nome do filme.



Por conta da popularidade de Shun e a amizade crescente dele com Umi, as garotas da escola começam a fazer parte do universo que existe dentro do Quartier Latin e, por sugestão de Umi, os estudantes se mobilizam para limpar o prédio e torná-lo mais apresentável para mostrar ao diretor a importância do local e impedir a demolição.

Sob orientação do clube de arqueologia e, por meio da união da comunidade, que passou a se interessar pelo Quartier Latin e entendê-lo como um patrimônio local após a campanha de conscientização promovida pelos alunos, o prédio foi finalmente limpo, restaurado e salvo da destruição (Figura 3), servindo como exemplo do ditado popular “a união faz a força”. Assim, Da colina Kokuriko aborda de maneira cativante a relação entre a comunidade e os patrimônios locais, bem como a importância da educação patrimonial e da criação de um sentimento de pertencimento das pessoas em favor da preservação de bens culturais e patrimoniais.

Além disso, a animação faz com que o espectador pense e reflita sobre a consequência das guerras e sobre valores morais, posto o drama que envolve a relação de Umi e Shun. Durante a reforma do Quartier Latin, os dois percebem que estão apaixonados, mas descobrem que podem ser irmãos e se veem num dilema acerca de encerrar ou dar continuidade ao romance. Essa e outras estratégias de roteiro fazem com que o espectador crie um laço afetivo com os personagens e torça para que eles sejam capazes de concretizar seus anseios.

Portanto, Da colina Kokuriko é um filme que quebra alguns padrões quando se trata da arqueologia cinematográfica, que costumeiramente está voltada para caçadores de tesouros, aventureiros excêntricos e lugares distantes (Falcone e Giroladini, 2020). Nessa produção, a arqueologia é utilizada como recurso para contar uma história cotidiana e é posta sob um olhar centrado no social e no emocional, visando cativar o sentimento das pessoas acerca dos patrimônios locais e inclui-



Figura 3. Trajetória de restauração do Quartier Latin. Fonte: Studio Ghibli. Disponível em: <https://x.com/GhibliBrasil/status/1194781376043798528?s=20>.



las na busca pela preservação, corroborando com perspectiva de Tolentino (2016) de que a educação patrimonial deve ser uma prática inclusiva e democrática, que visa a mudança da realidade.

3. A IMPORTÂNCIA DA CULTURA POP COMO FERRAMENTA PARA A EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

A cultura pop, termo que surgiu por volta de 1950, também conhecida como cultura de mídias ou cultura de massa, está associada com movimento cultural contrário à “alta cultura”, buscando ser acessível e popular (Gorgatti, 2011). Assim, o conceito de cultura pop abarca diversas formas midiáticas como, por exemplo, livros, histórias em quadrinhos, jogos, cinema, entre outros.

De acordo com autores como Sakurai (2014) e Sugawa-Shimada (2015, 2020, 2022), devido ao alcance e ao potencial de se conectar emocionalmente com o espectador, a cultura pop é capaz de influenciar a opinião das pessoas sobre determinados assuntos por gerações inteiras, fazendo com que as pessoas até mesmo mudem seus hábitos e visões de mundo por conta das obras que gostam. Levando isso em consideração, é possível dizer que a cultura pop funciona como uma ferramenta educacional, inclusive no campo da arqueologia e da educação patrimonial.

Embora a maioria das produções não sejam feitas visando primordialmente o âmbito educacional, elas podem ser utilizadas como meio de alcançar as pessoas e cativá-las para os assuntos, uma vez que são instrumentos lúdicos e dialógicos, que estimulam a construção de um conhecimento conjunto e democrático, além de incentivar a reflexão e o pensamento crítico (Barros; Miranda; Costa, 2019; Nery; Pereira; Silva, 2020; Silva, 2024).

Por meio dessas obras, é possível elucidar conceitos e situações complexas de maneira simples e divertida na mente das pessoas, fazendo com que elas desenvolvam suas próprias compreensões e significados, além

de uma consequente identificação com determinados assuntos.

O filme *Da colina Kokuriko*, exemplo abordado neste artigo, possibilita explorar questões arqueológicas e patrimoniais. A obra suscita debates acerca do que se entende por patrimônio, da acessibilidade que esses patrimônios têm ou não para a população, da importância da participação comunitária na luta pela preservação patrimonial, entre inúmeros outros tópicos, sem perder de vista a ludicidade e as emoções transmitidas.

Ademais, o filme em questão evidencia a importância da construção coletiva do patrimônio por meio do contato, do discurso e da tolerância, corroborando com a frase dita por Aloísio Magalhães “A comunidade é a melhor guardiã do patrimônio [...]. Só se protege o que se ama, só se ama o que se conhece” (pág. 190, 1997, apud Tolentino, 2016).

Como descrito anteriormente, quando as meninas da escola passam a ter conhecimento acerca da realidade e do universo interno do Quartier Latin, em função da aproximação de Umi e Shun, elas criam um vínculo com o ambiente e com os grupos que ali existem. Desse modo, meninos e meninas unem forças em uma comunidade estudantil em prol da limpeza e defesa do antigo prédio. Tal empreitada só se torna possível porque as meninas, que, apesar de frequentarem a escola, não faziam parte do contexto do prédio, passam a se aproximar e ter noção da situação.

A partir disso, elas começam a se identificar e consequentemente a pertencer àquele espaço, se tornando favoráveis a preservação do prédio que antes viam como um espaço sem significado. Esse conhecimento, a visão de perceber com uma nova perspectiva algo que sempre esteve ali, e o sentimento de pertencimento é o que torna possível o querer proteger o Quartier Latin.

Na vida real não é diferente: para cativar nas pessoas o desejo de defender causas



patrimoniais, é necessário que elas conheçam e se sintam pertencentes a essas causas (Chuva, 2012). Isso porque, como pontuado por Tolentino (2016), o patrimônio cultural está inserido no espaço da vida das pessoas, ou seja, ele é dinâmico, histórico e socialmente construído pelos sujeitos que lhe atribuem significado e sentido. Logo, é uma construção social que vive no limbo entre o esquecimento e a memória, sendo o sentimento da comunidade um dos fatores principais para definir o que irá se sobressair.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme discutido ao longo deste artigo, a educação patrimonial é uma prática que apresenta um enorme potencial de transformação social e educativa, especialmente quando feita em conjunto com obras midiáticas integrantes da cultura pop como, por exemplo, filmes de animação. Da colina Kokuriko, filme utilizado como exemplo para esta pesquisa, demonstra como a mediação cultural realizada por meio de narrativas acessíveis e emocionantes pode ajudar a fortalecer a relação entre as pessoas e os patrimônios locais, criando, desta forma, um sentimento de pertencimento, que é essencial para a preservação e a valorização dos bens culturais e patrimoniais.

Embora o cinema (e qualquer tipo de arte) não possua responsabilidade científica direta, ainda assim, essas produções desempenham um papel como formador de opinião perante a sociedade. Levando isso em consideração, quando uma obra retrata determinados contextos, tal como o contexto arqueológico e patrimonial, elas podem despertar no público o interesse e a conscientização em relação à importância da preservação cultural.

Ao humanizar personagens e situações, como ocorre em Da colina Kokuriko, cria-se um vínculo afetivo entre a obra e o espectador, consequentemente suscitando o interesse para determinados temas (como as questões

patrimoniais) e promovendo uma visão mais inclusiva e democrática da cultura.

Por fim, este trabalho enfatiza a necessidade dos profissionais da arqueologia e da educação patrimonial ampliarem suas estratégias de aproximação e comunicação com a sociedade em geral, utilizando ferramentas lúdicas, que fomentem a construção conjunta do conhecimento ao invés da simples transmissão de informações, favorecendo assim o diálogo e a compreensão mútua. Através de iniciativas educacionais que considerem o apelo emocional e a acessibilidade das narrativas midiáticas, é possível não só ensinar sobre os mais diversos assuntos, mas também inspirar ações concretas e transformadoras da realidade.

REFERÊNCIAS

BARROS, Márcia Graminho Fonseca Braz e; MIRANDA, Jean Carlos; COSTA, Rosa Cristina. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. **Revista Educação Pública**, v. 19, nº 23, 1 de outubro de 2019.

Disponível em:

<<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogos-didaticos-no-processo-ensino-aprendizagem>>.

CHUVA, Márcia. Por uma história da noção de patrimônio cultural no Brasil. **Revista do Patrimônio**, Rio de Janeiro: IPHAN (organização: Márcia Chuva), v. 34, p. 147-165, 2012.

FALCONE, Antonia; GIROLDINI, Pierluigi. Imagined Archaeologies: Stereotypes and Myths in Cinema, From Indiana Jones to Arturo Frantini. In: **PROIETTI**, Enrico(org). Developing Effective Communication Skills in Archaeology, 2020, pág.285-307.

GARCÍA, Carlos Tejerizo. Arqueología Y Cine: Distorsiones De Una Ciencia Y Una Profesión. **El Futuro del Pasado**, nº 2, 2011, pág. 389-406.



GORGATTI, E. C. de A. S. A influência da cultura japonesa através dos desenhos animados:: animês culturais ou fruto da cultura de massa?. **Revista Sul-Americana de Filosofia e Educação (RESAFE)**, [S. l.], n. 2, 2011. DOI: 10.26512/resafe.v0i2.3958.

Disponível em:

<https://periodicos.unb.br/index.php/resafe/article/view/3958>. Acesso em: 14 jul. 2023.

NERY, Aline Silva Dejos; PEREIRA, Willian Alves; SILVA, José Antônio Dias da. As potencialidades da animação O REI LEÃO como recurso didático no ensino de Ciências e Biologia. **A Bruxa**, v. 4, n. 1, p. 1-8, 2020.

MARQUES, Mariana R. O cinema como ferramenta de impacto social. **Instituto do Cinema**, 2019. Disponível em: <<https://institutodecinema.com.br/mais/conteudo/o-o-cinema-como-ferramenta-de-impacto-social>> .

REINHARD, Andrew. **Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and of Video Games**. Oxford: Berghahn Books, 2018.

SAKURAI, Junya. **Archaeology in popular culture**. Japão: Doseisha, 2014.

SILVA, Jacquelliny Marcelle Boulitreau da. **Flora: animação para o ensino das ciências ambientais nos anos iniciais da educação básica**. 2024. Dissertação (Mestrado em Ensino das Ciências Ambientais) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2024.

SUGAWA-SHIMADA, Akiko. Animating artifact spirits in the 2.5 - dimensional world: personification and performing characters in Touken Ranbu. **Animating the spirited: journeys and transformations**, University Press of Mississippi, p. 55-65, 2020.

SUGAWA-SHIMADA, Akiko. Tōken Ranbu and samurai swords as tourist attractions. **War as Entertainment and Contents Tourism in Japan**, p. 56-60, 2022.

SUGAWA-SHIMADA, Akiko. “Rekijo”, pilgrimage and “pop-spiritualism”: pop-culture-induced heritage tourism of/for young women. **Japan Forum**, v. 27, n. 1, p. 37-58, 2015.

TOLENTINO, Átila. O que não é educação patrimonial: cinco falácias sobre seu conceito e sua prática. In.:Educação patrimonial: políticas, relações de poder e ações afirmativas. **Caderno Temático**, v.5, pág. 39-49, 2016.

Como citar este artigo:

CARDOUZO, Ana Cristina de Lima Pedrozo; KOURY, Yasmin Calado Brito Alves; CHICCA JUNIOR, Natal Anacleto. Da Colina Kokuriko à Educação patrimonial: o cinema como uma ferramenta de Educação Patrimonial e Extroversão do Conhecimento. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.6, n.10, jan.-dez. 2024, p.129-136.