



Universidade de Brasília - UnB
Faculdade de Comunicação – FAC
Departamento de Audiovisuais e Publicidade - DAP

REPRESENTAÇÕES DA INFÂNCIA E O FANTASTICO
NO FILME “*ONDE VIVEM OS MONSTROS*”

Bárbara Gomes Alpino Rodrigues
Orientadora: Dácia Ibiapina da Silva

Brasília/DF, 1º semestre de 2011

BÁRBARA GOMES ALPINO RODRIGUES

**REPRESENTAÇÕES DA INFÂNCIA E O FANTASTICO
NO FILME “*ONDE VIVEM OS MONSTROS*”**

Monografia apresentada à Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Habilitação Audiovisual, sob a orientação da Profa. Dra. Dácia Ibiapina da Silva.

Brasília/DF, 1º semestre de 2011

*"Com certeza, a
liberdade e a poesia a
gente aprende com as
crianças"*

Manuel de Barros

Sumário

I – Resumo	5
II – Introdução	6
III – A Criança e seu mundo fantástico	9
Crianças Inventadas	9
Imaginação Infantil	16
Um mundo fantástico, uma história fantástica	23
IV – Análise fílmica	27
Metodologia de análise	27
Biografia de Maurice Sendak	28
Biografia de Spike Jonze	30
Sinopse	33
Nível das sequências	34
Nível do Filme	45
V – Conclusão	47
VI – Referências Bibliográficas	49
Anexo A – Filmografia Complementar	52

I - Resumo

Este é um trabalho de conclusão do Curso de Comunicação Social – Habilitação Audiovisual - da Universidade de Brasília. Trata-se de uma monografia onde se investiga o processo imaginativo das crianças que as leva à construção de mundos fantásticos. Indaga-se também sobre as relações entre estes universos imaginados com os conflitos e dificuldades cotidianas das crianças. Para tornar a pesquisa deste tema mais palpável foi escolhido o filme de ficção *Onde vivem os monstros* para uma análise da trajetória e composição de seus personagens, bem como da narrativa e uso da linguagem cinematográfica.

Palavras-chave: infância, fantasia, cinema, análise fílmica, imaginação, representação.

II - Introdução

Max, menino de nove anos de idade, depois de uma briga com a mãe, foge de casa e parte para uma grande aventura. Ele viajará até uma ilha habitada por monstros onde será rei. Antes dele, Alice, cansada das suas lições e entediada com o seu dia-a-dia monótono, avista um coelho de colete e, como se espera de uma criança curiosa, resolve segui-lo. Mal imaginava ela que, ao entrar em sua toca, acabaria por descobrir um lugar fantástico - O País das Maravilhas. Max e Alice não foram os únicos a adentrar esses domínios tão misteriosos. Muitas outras crianças viveram grandes aventuras como esta na história do cinema e da literatura: Wendy e seus irmãos conhecem Peter Pan, o menino que nunca cresce, e viverão grandes emoções na Terra do Nunca; os irmãos Pevensie encontram uma passagem para o fantástico mundo de Nárnia ao entrar em um guarda-roupa; Coraline descobre uma porta misteriosa em sua nova casa que a leva um lugar em que tudo parece ser exatamente como gostaria l...

Esses são apenas alguns exemplos de uma história que tende a se repetir através das épocas. Desde a literatura até o cinema e a televisão, as crianças continuam a viajar para mundos fantásticos disponíveis apenas para elas, onde podem viver grandes aventuras, conhecer criaturas fantásticas e fazer coisas que até para um adulto seria impossível. Que garoto ou garota jamais sonhou com isso? Quem nunca imaginou vivenciar o que esses lugares maravilhosos que existem nas nossas mentes têm a oferecer?

Ao observar uma criança conversando com sua boneca, ou fingindo ser um super-herói, temos a impressão que a criança está imersa em um “outro mundo”, o qual nós adultos não temos acesso. Ela parece realmente acreditar em sua brincadeira. Quanto é apenas jogo e quanto é crença? Afinal, as crianças compreendem a “realidade” de forma diferente dos adultos. A fronteira que separa o imaginado do real é bem mais frágil e fluída durante a infância do que durante a fase adulta. Já o adulto, não se lembra exatamente o que aconteceu nesse período de suas vidas e suas lembranças também não parecem muito confiáveis. É comum quando se conta uma história sobre quando se era uma criança falar: “Eu não me lembro se isso aconteceu de verdade ou se foi um sonho...”. Certamente há um nível de idealização desse período que muitos consideram como “o melhor tempo de suas vidas”. É a partir deste conjunto de impressões sobre a infância que são criadas as suas representações nestas obras de ficção. É importante ressaltar isso, porque esse trabalho não se refere a infância em si, mas sim às representações dela – mais precisamente no filme

1 Os personagens e situações são, respectivamente, dos seguintes filmes: Onde vivem os monstros (2009), Alice no País das Maravilhas (1951), Peter Pan (1953), Crônicas de Nárnia: O Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa (2005) e Coraline (2009).

Onde Vivem os Monstros. Quem cria essas histórias e filmes não são as próprias crianças, mas sim os adultos. Ou seja, o que analiso aqui são as representações da imaginação infantil como contadas por um adulto através da linguagem audiovisual.

O meu interesse em trabalhar com representações da infância, especialmente o seu universo fantástico, surgiu ao ler o livro *Alice no País das Maravilhas*, e, algum tempo depois, assistir ao filme *Onde Vivem os Monstros*, especialmente a contraposição da realidade comum, cotidiana da criança com a sua vivência em um mundo fantástico.

Um aspecto que me interessou desde o início foi exatamente o contraste entre os mundos: o real e o fantástico. No momento em que Alice entra na toca do coelho ou em que Max parte em uma viagem em um barco encontrado ao acaso, eles passam de sua existência comum para uma fantástica. Nesse mundo onde os adultos não entram, as crianças são as protagonistas e viverão grandes aventuras, talvez até perigosas, mas no fim, elas voltarão para o “mundo real”, para as suas casas e suas famílias, de quem sempre sentirão a falta. Nesta pesquisa pretendo investigar o que significa essa aventura. O que nos atrai tanto nessa jornada ao País das Maravilhas? À Terra do Nunca? E a todos os outros tantos mundos que podemos imaginar? E por que, no fim, sempre queremos voltar para casa?

Como mencionei anteriormente, essas aventuras às quais me refiro são produtos da imaginação de adultos e não de crianças. Mas o que exatamente este adulto está representando? A sua própria infância ou uma visão idealizada criada pelo nosso imaginário? Além disso, mesmo sendo a maioria desses filmes voltados a um público infantil, os adultos continuam a também se encantar por eles, sentindo uma espécie de nostalgia daqueles tempos de criança.

Se essas representações realmente “refletem” uma memória, então voltamos também à questão da própria psicologia da criança. Para a criança, o que é real e o que é imaginado? A fronteira entre os dois não é tão certa, e muitas vezes a criança “mistura” as duas coisas em meio à brincadeira. Em algum momento durante seu crescimento essa linha é demarcada. Seria esse o ponto em que Alice volta para a casa e acredita ter sido tudo um sonho? E que Wendy decide retornar ao “mundo real” e se tornar adulta? Mas mesmo depois disso, elas nunca se esquecerão das aventuras que viveram, e guardarão sempre essas memórias com carinho. Será que não é esse um processo que todos vivemos? Será por isso que essas histórias nos fascinam tanto?

Nesta pesquisa, pretendo tentar compreender o que é esse mundo fantástico que permeia o nosso imaginário desde a nossa infância. As crianças vivem em contato próximo com ele em seus sonhos, em suas brincadeiras. E mesmo depois de crescidas a lembrança desse lugar mágico não deixa de nos encantar e de nos dá nostalgia.

Procuo, então, entender e descrever este local sagrado, disponível apenas para as crianças, mas que maravilha igualmente os adultos, levando-os a escrever livros e a produzir filmes, como

que numa tentativa de recuperar esse “mundo perdido”. Desejo investigar quais seriam as funções do lugar fantástico para as crianças nos filmes, porque elas vão para lá, o que fazem lá e o que descobrem sobre si e sobre o mundo. Porque voltam e o que expressa essa volta para as histórias. Também gostaria de entender o que significam estas representações para os adultos que as produzem e as assistem. Seria uma tentativa de resgate de sua própria infância? Um contato ainda que distante com o seu imaginário infantil? Ou estaria esse fantástico muito mais próximo dos adultos do que imaginamos?

A minha pesquisa se dará através da análise do filme *Onde Vivem os Monstros*, do ano de 2009, dirigido por Spike Jonze. O filme escolhido segue o tipo de história já explicitado acima. Max, um garoto de nove anos, vive uma vida comum. Ele é um garoto de imaginação fértil, porém, solitário. Depois de uma briga com a mãe, ele foge de casa, encontra um barco e navega até chegar a uma ilha habitada por monstros, em que ele se tornará rei.

Levarei em consideração pesquisas na área da literatura infantil e de contos de fadas, que procuram compreender o universo infantil, mais precisamente as suas representações nas obras de ficção. Adaptarei estes discursos às particularidade do cinema, e do contexto em que o filme a ser analisado foi produzido.

Para compreender melhor as questões levantadas, trabalharei com os conceitos de representação, simbolismo, imaginação e imaginário. Também será necessária uma compreensão da dualidade realidade e ficção tanto na criança como no adulto. Levando em conta que as obras analisadas são produções de adultos, outra questão que merece atenção é a da memória. Por fim, soma-se a tudo isso, a questão do desenvolvimento da psicologia da criança. Como uma criança vê o mundo? Como sua percepção se diferencia da de um adulto?

Na primeira parte do trabalho, investigarei como funciona o personagem infantil e seu mundo imaginário de forma geral. Depois, na segunda parte, analisarei o filme escolhido, *Onde vivem os monstros*, utilizando as ferramentas de análise fílmica.

III - A Criança e seu mundo fantástico

Nesta primeira parte, tentarei compreender como funciona o universo fantástico infantil nas obras de ficção de forma geral: como ele se opõe a realidade, qual é o seu significado e as suas funções para a personagem criança.

Para isso, em primeiro lugar, examinarei o conceito de infância e de criança e as suas representações. Como os adultos compreendem e criam personagens infantis? O que essas personagens significam e como são caracterizadas? Depois investigarei o mundo imaginário infantil. Como ele é caracterizado? Como as brincadeiras e jogos simbólicos infantis podem ajudar na resolução de conflitos internos da criança? Por último, caracterizarei como o mundo fantástico da criança se constrói em oposição à sua realidade nas obras de ficção, quais são as suas particularidades e sua importância para a personagem criança.

Crianças inventadas

A infância é definida no dicionário *Houaiss da Língua Portuguesa* como “período do desenvolvimento do ser humano que vai do nascimento ao início da adolescência; meninice; puerícia.” (HOUAISS; SALLES, 2009, p. 1078). Já a primeira definição da palavra criança pelo mesmo dicionário é “ser humano na fase da infância, que vai do nascimento à puberdade”. (Idem; ibidem, p. 571) Estes conceitos parecem bastante simples e naturais, no entanto é importante notar que eles possuem uma história e que vem sofrendo modificações.

Durante muito tempo a presença das crianças parece ter sido ignorada em nossa sociedade. O historiador francês, Ariès observa que até por volta do século XII, não se encontram representações da infância na arte medieval. Segundo o autor, “é difícil crer que essa ausência se devesse a incompetência ou à falta de habilidade. É mais provável que não houvesse lugar para a infância nesse mundo.” (ARIÈS, 1981, p. 50). Uma outra evidência deste fato, encontrada pelo historiador, está na história no vestuário infantil, indiferenciado do adulto durante este mesmo período. Isso demonstra que, também que no domínio da vida real, e não mais apenas no da representação artística, a infância era um período de transição, logo ultrapassado e esquecido.

Apenas a partir do século XIII é que se nota uma mudança de atitude, um reconhecimento desse seres frágeis que são as crianças, devido, em grande parte, a uma maior cristianização dos costumes. “Foi como se a consciência comum só então descobrisse que a alma da criança também era imortal” (Idem; ibidem, p. 61).

Da mesma forma, Chombart de Lauwe, ao tratar da literatura, nota que houve pouco interesse pelo tema da infância até o final do século XVIII. É a partir das concepções dos Enciclopedistas e de Rousseau que a criança passa a assumir um lugar mais importante, e, cinquenta anos depois, torna-se objeto de relatos na literatura romanesca. Somente por volta de 1850 é que a personagem da criança entra maciçamente na literatura.

Esses exemplos demonstram que a infância e a criança não são conceitos estáticos ou simples como inicialmente podem parecer. Ambos são socialmente construídos, o que possibilita uma grande variedade de representações e interpretações, dependendo da época e cultura em que estão inseridos. No contexto da nossa sociedade, a imagem da infância é associada a diversos valores: pureza, inocência, espontaneidade e fragilidade são apenas alguns deles. Nem sempre a idéia que fazemos das crianças, no entanto, corresponde à realidade. Mesmo quando se procura criar um retrato realista da infância, ainda há certo nível de idealização. Isto ocorre porque existe uma especificidade na representação da criança, que a difere de outros tipos de personagens, como explica Chombart de Lauwe:

A personagem da criança tem uma situação ambígua em sua alteridade com o adulto. Este encontra nela uma antiga forma do seu eu, da qual frequentemente se sente saudosos. A criança representa um estado original onde todas as possibilidades estavam abertas. Retornar à infância é uma tentativa de escapar ao desenrolar do tempo, ao aprisionamento dos papéis sociais, é sonhar com um re-nascimento. (CHOMBART DE LAUWE; 1991, p. 2).

E mais:

Escrevendo sobre eles próprios, os autores reconstruíram uma imagem de sua infância que desejavam, ou queixaram-se daquilo que sua infância não foi ou que ela deveria ter sido, em referência a um modelo ideal implícito ou explícito. [...] Inventando uma personagem, os romancistas baseiam-se também nas imagens providas de suas próprias lembranças e nas representações da sociedade que os rodeia. (Idem; Ibidem, pp. 10-11).

A felicidade da infância é, segundo Chombart de Lauwe, um tema que pode ser explorado das mais diversas maneiras, com múltiplas variações. Imagens de uma infância idílica são bastante comuns, e muitos se lembram do início de suas vidas como um período maravilhoso e encantador: o mais feliz, o melhor tempo que passaram. Outros, em contrapartida, descrevem um cenário de forçada mediocridade e frustração durante estes anos iniciais da existência, mas os opõe a uma idéia do que deveria ter sido a infância. Enfim, muitos utilizam a imagem negativa, revoltante, do sofrimento da criança, permanecendo a alegria como modelo de referência, que gera contraste. “O

estado inicial de felicidade parece, mais do que uma aspiração, uma espécie de necessidade vital.” (Idem; Ibidem p. 235).

Para Chombart de Lauwe, os escritores inevitavelmente se voltam para as suas próprias memórias de infância mesmo quando não pretendem escrever sobre si mesmos. No entanto, essas lembranças nem sempre são confiáveis, não só porque há um elemento de imaginação nelas, mas também devido ao caráter mítico que se atribui ao seu eu-criança:

Os escritores se põem na busca de sua própria infância criando um mito pessoal, mas este passado se prolonga e se atualiza projetando-se nas crianças que os rodeiam. As dificuldades de relações entre crianças e adultos, a defasagem entre o modelo sonhado, que é frequentemente uma imagem ideal do si-criança, e a criança real, levam frequentemente os autores a construir uma criança simbólica que encarna os valores positivos já colocados em evidência. (Idem; Ibidem, pp. 235-236).

Dentre os valores positivos mencionados pela autora, está a idéia de que a criança é essencialmente feliz, e de que grande parte do seu sofrimento decorre de ser forçada a se encaixar nos modelos dos adultos, completamente opostos à sua natureza. Porém, para os que acreditam nesta idéia, isto ocorrerá invariavelmente quando a criança crescer; e estes tempos vividos em suposta alegria absoluta se assemelhará mais a um sonho do que a algo que realmente aconteceu. Os anos iniciais, mesmo enevoados na memória, são de extrema importância na identidade do adulto. O seu passado, mesmo que em parte inventado e idealizado, constitui parte de sua personalidade:

Nossa personalidade, que decorre de nossa vida de criança, reconstrói uma imagem de nosso antigo eu, em parte diferente da criança que fomos, mas essencial para o nosso mito pessoal. Nossa personagem atual de adulto, e até mesmo nossa personalidade, são fruto de um emaranhado entre uma história real e uma vida imaginária.” (Idem; Ibidem, p. 247).

O personagem infantil, mesmo quando próximo à realidade, ou como simples reflexão do passado do autor, ainda sofrerá influências da interpretação de suas lembranças e da inevitável idealização que a infância sofre. Muitas vezes, para tornar a personagem mais atrativa e expressiva para o seu público, as deformações caricaturais são decisões voluntárias do autor. Em outros casos, a sua intenção é de criar uma personagem que represente uma infância “pura”, em sua essência, a infância como símbolo. De qualquer forma, essas crianças se aproximam, muitas vezes, mais dos mitos do que da realidade.

Segundo Chombart de Lauwe, a produção dos mitos individuais é frequentemente considerada como um tipo de adaptação a uma situação. Neste caso, o mito de sua própria infância

é uma criação do adulto. A imagem de si no passado foi incessantemente construída ao longo da sua história. Ao evocar a sua própria infância, o adulto não busca simplesmente refazer seu passado, mas “cristaliza valores, congela-os na criança de uma maneira irracional e rígida, construindo uma outra natureza.” (Idem; Ibidem, p. 248).

A essa natureza idealizada da criança, que muitas vezes ignora a criança real e que o adulto tem a tendência a imaginar, fixam-se os valores que são para ele essenciais. São, em teoria, específicos de seu antigo eu, ou pelo menos deveriam ter sido:

Os adultos se regozijam evocando seu ‘melhor eu’, seu eu-criança, frequentemente embelezado. As lembranças de infância deliberadamente buscadas e colocadas sob os olhos dos leitores são muito afetivas, fonte de felicidade reencontrada ou ocasião de revolta, porque se foi privado da felicidade na qual se deveria ter vivido nessa idade. (Idem; Ibidem, p. 259).

Estas lembranças de infância são uma linguagem entre o autor e o leitor. Elas são uma maneira de se contar a si mesmo, de se interpretar, de se recriar. As lembranças de infância modificadas tornam-se um esboço do mito da infância. Chombart de Lauwe explica que em certas neuroses, o mito toma corpo enquanto formação de um sistema explicativo irreal. Nas imagens da criança, tanto em obras de ficção como autobiográficas, podemos melhor compreender a junção dos mitos pessoais com os mitos coletivos. Não existe causalidade de uns em relação aos outros, mas, sim, um sistema dialético. A personagem da criança se transformou em símbolo e em linguagem em nossa cultura; e os adultos reinterpretem sua infância em função desta linguagem. Eles podem ver a criança em geral e lembrar-se de sua antiga infância segundo o modelo esperado ou, então, tomar o ponto de vista oposto, o que é ainda uma maneira de levá-la em consideração. Eles recriam uma imagem virtual de seu antigo eu, importante para o adulto que se tornaram. Utilizam as deformações ou os sofrimentos a que foram submetidos - sejam eles reais ou simbólicos - em sua juventude como uma forma de contestar a sua sociedade.

A mitificação que ocorre nas obras de ficcionais, a que se refere Chombart de Lauwe, não trata de uma criança em particular, mas de toda uma categoria, “a infância”, que se torna uma essência personificada pelas personagens. A infância feliz não é apenas um tema banal, um estereótipo, mas, sim, a expressão de um sistema explicativo mais amplo. A mitificação do personagem é uma “simbolização inconsciente, identificação do objeto como uma espécie de finalidade nem sempre racionalizável, projeção, na imagem, de tendências, aspirações, temores particularmente emergentes no indivíduo, em uma comunidade, em uma época histórica inteira.” (ECO, 1965, apud CHOMBART DE LAUWE, 1991, p. 261).

Algumas personagens se aproximam mais desta imagem mítica da infância, enquanto outras

possuem características mais individuais e parecem mais próximas da nossa realidade. A partir de suas observações, Chombart de Lauwe separa as personagens infantis que analisa em duas categorias diferentes: as personagens simbólicas - também chamadas de idealizadas - e personagens de aparência mais real.

As personagens classificadas como simbólicas seriam aquelas cujas qualidades, as características parecem antes representar uma natureza específica da infância do que expressar traços individuais. É, segundo Chombart de Lauwe, “a morada de uma essência da infância.” (Idem; Ibidem, p. 30).

Algumas características aparecem frequentemente nesta categoria de personagens e os define:

A criança idealizada apresenta características psicológicas que denotam antes de mais nada, uma autenticidade e uma verdade totais. Livre, pura e inocente, sem laços nem limites, está totalmente presente no tempo, na natureza. Ela se comunica diretamente com os seres e as coisas, compreendendo-os a partir de seu interior. Sincera, exigente e absoluta em relação à verdade ou a seus próprios comportamentos e aos de outrem, tem uma lógica implacável. Diferente do adulto, permanece secreta e não se liberta, seja porque não quer ou porque não pode. Por vezes se mostra ausente, indiferente ou afastada da realidade, por vezes é receptiva e sensível, estes dois traços coexistindo em algumas personagens. (Idem; Ibidem, p. 30).

A criança simbólica representa o homem autêntico, a vida em sua fonte, em toda a sua intensidade. É a humanidade em sua origem, percebida como mais bela e mais verdadeira do que a sociedade atual tal como os adultos a vêem. As crianças são o “tempero do mundo” e formam entre si uma verdadeira raça à parte, que possui poderes secretos, invejáveis ao adulto. Tudo isso, no entanto, se perde quando elas crescem.

A criança simbólica representa, ainda, a aspiração a um “outro mundo”, um mundo além de seu universo cotidiano, com valores diferentes daqueles do universo dos adultos. Este “outro mundo” pode ser simplesmente uma metáfora ou um universo fantástico mais concreto. Esse tema será melhor explorado mais adiante.

O segundo tipo de personagem criança descrito por Chombart de Lauwe são os aparentemente realistas. Estes personagens se afastam um pouco da imagem puramente mítica da infância e buscam retratar crianças de personalidade mais individual, mais próxima da realidade. Esses personagens também sofreriam da inevitável idealização que separa as crianças reais de suas representações, no entanto, isto ocorre em um nível menos abstrato do que o das personagens simbólicas.

Várias são as possibilidades na caracterização desta categoria de personagens infantis, no entanto, a autora observa alguns traços de personalidade que se repetem. Uma parte dessas crianças,

principalmente as mais novas, são descritos como frágeis, ingênuas e cândidas. Eles formam um conjunto que pode definir as características “infantis” dessa idade. Já alguns autores, pelo contrário, descrevem suas personagens como crianças orgulhosas, graves, corajosas, “cuja imagem podia ser de um adulto completo; mas justamente os adultos, nos mesmos relatos, estão longe de possuir estas qualidades.” (Idem; Ibidem, p. 57). Um outro tipo de personagem infantil caracteriza-se principalmente por sua impulsividade efervescente, seu ardor de vida, nos jogos, nas aventuras. Estas crianças evocam a imagem de uma fonte, de uma vida em sua origem, de um estado inicial invejável. Elas são ardentes, apressadas, curiosas a respeito de tudo, frequentemente entusiastas. “Elas querem tudo, imediatamente, e querem muito. Suas paixões, ódios, amizades, são bruscos, fugazes; suas dores são imensas mas logo cessam; seus pavores são desmesurados” (Idem; Ibidem, p. 67).

Entre a personagem aparentemente próxima do real e a personagem simbólica, observam-se algumas semelhanças. A idéia de “fonte da vida” se repete em ambas as caracterizações, já a pureza e a inocência da criança simbólica, podem ser associadas à ingenuidade daquela aparentemente real. Algumas vezes uma única personagem pode possuir uma ou outra característica das duas categorias. Outras vezes, a personagem parece mudar de uma categoria para outra em diferentes momentos de sua história. Isso ocorre, pois ambas as categorias giram em torno de uma mesma idéia mitificada de infância.

Tanto as crianças simbólicas quanto as aparentemente reais se aproximam em suas características para formar o que Chombart de Lauwe chama de criança autêntica, aquela que se opõe aos modelos impostos pelos adultos. Ela observa que, geralmente, os protagonistas, as crianças privilegiadas pelos autores, são “atraentes, mas um pouco ‘singulares’, estranhas, representam a infância autêntica.” (Idem; Ibidem, p. 83). Estes personagens estariam do lado “positivo” e se opõem a um outro grupo de crianças que seriam modelados pelas normas da sociedade adulta, ou então, pelos próprios adultos. Estes representariam, em sua maioria, o lado “negativo”. O adulto e a criança modelada são voltados para o exterior. Eles não têm a possibilidade de compreender diretamente os seres e as coisas. “Papéis, ações, são invólucros que parecem sufocar a sua vida própria, enquanto que a criança é esta própria vida sem limite entre ela, os seres e a vida da natureza.” (Idem; Ibidem, p. 256).

Até agora apenas características positivas foram mencionadas para as personagens consideradas como autênticas. Apesar de representarem o pólo positivo, também são associados a essas crianças uma série de valores negativos. Novamente, ressalto que este modelo (positivo) da infância é uma tendência do nosso tempo. Em outras épocas, uma imagem negativa parecia ser a dominante, chegando esta etapa a ser descrita como “o estado mais vil e mais abjeto da natureza humana após a morte.” (BERRULE, apud CHOMBART DE LA991, p. 8). Atualmente, no entanto,

a imagem da infância ideal é outra. Na sua classificação em categorias de criança simbólica e criança aparentemente real, Chombart de Lauwe nota que as crianças simbólicas aparecem quase sempre apenas com características consideradas positivas pelo seu autor. A criança comum, também é, na maior parte das vezes, descrita com um tom enternecido. Contudo, de vez em quando, lhe é atribuída uma verdadeira maldade: é cruel, sádica e mentirosa. Na maior parte do tempo, estes traços equilibram uma imagem valorizada, e raramente aparece uma criança completamente má. Para Chombart de Lauwe, as crianças geralmente são inconscientes de sua crueldade, como os animais selvagens. “Estas características de inconsciência em relação a si próprias já é fonte da verdade das crianças.” (Idem; Ibidem, p. 75). Além da crueldade, outros defeitos que geralmente caracterizam os personagens crianças são o egocentrismo, a grosseria, além de outros defeitos que não lhe seriam naturais mais sim consequência de sua situação externa.

Um outro aspecto a ser destacado a respeito do personagem criança, são as suas angústias. As circunstâncias e objetos dos seus temores podem ser os mais variados, no entanto, Chombart de Lauwe vê em comum uma dupla dimensão: uma parte das angústias parece relativa ao fim, ao tempo que passa, à incerteza quanto ao futuro e, por fim, conscientemente ou não, à morte. Uma outra parte parece devida à impossibilidade de compreender o mundo, que encerra muitos aspectos desconhecidos, muitos mistérios. Ambas têm a mudança como um elemento perturbador para a criança. Muitas vezes é com a descoberta, com a aquisição de um novo conhecimento sobre a realidade que o medo e a angústia despertam na personagem criança. As vezes a criança é assombrada pelas suas próprias fantasias que ganham uma atmosfera de pesadelo.

A sensação de solidão e isolamento são outra fonte de angústias infantis, segundo Bettelheim. “Na maioria das vezes, ela é incapaz de expressar esses sentimentos em palavras, ou só pode fazê-lo indiretamente.” (BETTELHEIM; 2007, p. 18).

Para Bettelheim,

Há uma recusa generalizada a permitir que as crianças saibam que a fonte de tantos insucessos na vida está na nossa própria natureza - na propensão de todos os homens para agir de forma agressiva, anti-social e egoísta, por raiva e angústia. Em vez disso, queremos que nossos filhos acreditem que todos os homens são inerentemente bons. Entretanto, as crianças sabem que elas não são sempre boas; e, com frequência, mesmo quando são, preferiam não se-lo. Isso contradiz o que lhes é dito pelos pais e, desse modo, torna a criança um monstro a seus próprios olhos. (Idem; Ibidem, pp. 14-15).

Assim, muitas vezes este é o monstro que mais preocupa as crianças: “o monstro que ela se sente ou teme ser, e que também algumas vezes a persegue.” (Idem; Ibidem, p. 172).

Além de si própria, as questões que lhe são externas ou sob as quais tem pouco controle muitas vezes também preocupam a criança. Novamente, são as mudanças e transformações que sua

vida sofre, que a perturbam. Bettelheim explica que a vida para criança geralmente se parece com

uma sequência de períodos de tranquilo existir que são súbita e incompreensivelmente interrompidos quando ela é lançada em perigos imensos. Ela se sentia segura, sem quase nenhuma preocupação no mundo, mas num instante tudo isso muda, e o mundo amigável se transforma num pesadelo de perigos. (Idem; Ibidem, p. 205).

Mesmo que esses “grandes perigos” na verdade sejam problemas de pequeno porte na visão do adulto, para a criança, que ainda é muito dependente dos outros, a sensação de fragilidade é mais intensa.

A maior ameaça, segundo Bettelheim, é a de sermos abandonados, deixados completamente sós. A psicanálise denominou isto, que é considerado pelo autor como o maior medo do homem, de angústia de separação; e quanto mais novos somos, mais excruciante é a nossa angústia quando nos sentimos abandonados, e assim parece à criança pequena quando ela não é adequadamente protegida e cuidada.

Assim como Bettelheim fala do medo profundo que a criança - e também o adulto - tem de ficar sozinho, Held salienta o desejo que a criança tem de ser amada, preferida por si mesma. Ela quer ter sua identidade confirmada pelas pessoas que ama, quer ter certeza de que “é única, que aqueles que a amam não poderiam jamais amar qualquer outra pessoa da mesma maneira, e que a reconheceriam além das aparências, sob qualquer máscara.” (HELD, 1980, p. 140).

É quando as angústias do mundo real são demasiado pesadas para a criança, ou simplesmente quando está aborrecida, ou ainda porque faz parte de sua natureza, que a criança se evade de sua vida cotidiana para o seu universo imaginário. É sobre a imaginação infantil que discutirei a seguir.

A imaginação infantil

Quando observamos uma criança brincar de faz-de-conta, temos a impressão de que a criança realmente acredita no que ela está vivenciando, ou pelo menos está perto de acreditar. Isso ocorre, segundo Held, porque ainda há na criança várias fronteiras que permanecerão frágeis e fluidas por muito tempo, incluindo aquela que separa a realidade da ficção. Isso não significa que a criança seja um ser crente por natureza, mas sim que para ela, por ainda estar se desenvolvendo e se adaptando ao mundo, ainda é difícil categorizar as coisas entre reais e fantasiosas. O meio

psicológico da criança não é caracterizado como real nem como irreal: os dois estratos são indiferenciados. Tudo se mistura em seu pensamento, como explica Bettelheim:

A mente de uma criança pequena contém um conjunto de impressões em rápida expansão que são com frequência mal ordenadas e só parcialmente integradas: alguns aspectos da realidade corretamente vistos, mas uma quantidade muito maior de elementos completamente dominados pela fantasia. Esta preenche as enormes lacunas no entendimento de uma criança que são devidas a imaturidade de seu pensamento e à sua falta de informação pertinente. (BETTELHEIM; 2007, p. 89).

O que para o adulto é fácil de separar e entender, para a criança não o é, pois ela ainda está no processo de compreender essas categorias. A respeito disso Held cita Henri Wallon:

O adulto chama de maravilhoso o que ultrapassa as normas aceitas. Ora, no plano das interpretações e do conhecimento, a criança ainda não possui normas. O que a sua curiosidade lhe faz encontrar e descobrir em seu ambiente não pode ser, propriamente falando, nem normal, nem maravilhoso. (WALLON apud, HELD, 1980, p. 43).

Não somente a fronteira que separa o real do imaginário parece mais fluida na criança, como também aquela que delimita o eu e o opõe ao não-eu. Jean Piaget chama essa “confusão inconsciente do ponto de vista próprio com os de outrem” de egocentrismo (PIAGET, 1951, p. 39). Ele dá a este termo um sentido diferente, que o separa daquele existente no senso comum: “para a linguagem corrente, o egocentrismo consiste em reduzir tudo a si, vale dizer a um eu consciente de si mesmo, ao passo que chamamos egocentrismo a indiferenciação entre o ponto de vista próprio e o dos outros, ou entre a atividade própria e as transformações do objeto.” (DOLLE, 1987, pp. 28-29). A consequência natural do egocentrismo infantil é o pensamento animista, descrito da seguinte forma por Bettelheim:

Para a criança, não há nenhuma linha clara separando os objetos das coisas vivas; e o que quer que tenha vida tem vida muito parecida com a nossa. Se não entendemos o que as rochas, árvores e animais têm a nos dizer, a razão é que não estamos suficientemente afinados com eles. Para a criança que tenta entender o mundo, parece razoável esperar respostas daqueles objetos que despertam a sua curiosidade. E, uma vez que a criança é egocêntrica, espera que o animal fale sobre coisas que são realmente significativas para ela, como fazem os animais nos contos de fadas, e como ela própria fala com os seus animais reais ou de brinquedo. Uma criança está convencida de que o animal entende e sente como ela, mesmo que não o demonstre abertamente. (BETTELHEIM, 2007, p. 68).

Desta forma é muito natural que, em sua vida imaginária, animais, árvores e outros objetos

ganhem vida, conversem e interajam com as crianças. Também é natural na infância, segundo Held, uma distorção da compreensão do tempo e do espaço, pois estes dois conceitos, como os anteriores, ainda são bem vagos para uma criança. Ela exemplifica isto ao contar a seguinte história: “a criança de seis anos que volta para casa contando - porque viu na rua um moço de chapéu tirolês - que acaba de se cruzar com Robin Hood, acredita nisso... ou está perto de acreditar.” (HELD; 1980, p. 43). Personagens de épocas e locais diferentes se misturam na imaginação da criança, juntamente com aquilo que é puramente ficcional. Esta visão de mundo imaginativa e animista, apesar de oposta a lógica adulta estrita, vai ao encontro dos desejos infantis e os satisfaz.

A criança projeta nos seres imaginários os seus próprios problemas e desejos. Em suas brincadeiras, ela se comunica com eles ou até se transforma neles, mas ao mesmo tempo ela fala de si mesma. Ela trata de seus próprios conflitos projetando-os nos seus jogos de faz-de-conta. A grande fascinação da criança por transformações mágicas, por exemplo, vem da necessidade que ela tem, “de escapar de si mesma pela ficção, de se colocar ‘na pele’ de outra pessoa, de um animal... e mesmo, se podemos dizer, de um objeto técnico atual.” (Idem; Ibidem, p. 43) este processo é facilitado pela proximidade que a criança sente com os animais e outros seres, os quais ela humaniza através de seu animismo.

Bettelheim também afirma que “nas brincadeiras habituais, objetos como bonecas e animais de brinquedo são usados para incorporar vários aspectos da personalidade da criança que são muito complexos, inaceitáveis e contraditórios para que ela lide com eles.” (BETTELHEIM; 2007, p. 81). A brincadeira e a imaginação são para criança, além de fonte de diversão e entretenimento, uma forma de resolver e expressar as questões que ela ainda não compreende totalmente, mas que chamam a sua atenção e a perturbam. Isso é representado em vários filmes e histórias infantis. Apesar de muitas vezes a fantasia parecer apenas uma válvula de escape para as crianças, ele, na verdade, também materializa seus temores e desejos, muitas vezes contraditórios e difíceis de entender racionalmente.

Segundo Freud, “toda a criança que joga, se transporta como poeta enquanto cria um mundo para si própria ou, mais exatamente, transpõe as coisas do mundo em que vive para uma nova ordem segundo sua conveniência” (FREUD apud, CHOMBART DE LAUWE, 1991, p. 95). O jogo ou brincadeira é parte fundamental e inevitável do desenvolvimento infantil. Diversos foram os autores na área da psicologia que trataram deste assunto.

Entre eles, Piaget e Inhelder, ao tratar do jogo simbólico, assinalam que este possui uma função essencial na vida da criança:

Obrigada a adaptar-se, sem cessar a um mundo social de mais velhos, cujos interesses e cujas regras lhe permanecem exteriores, e a um mundo físico que

ela ainda mal compreende, a criança não consegue, como nós, satisfazer as necessidades afetivas e até intelectuais do seu eu nessas adaptações, as quais, para os adultos, são mais ou menos completas, mas que permanecem para ela tanto mais inacabadas quanto mais jovem for. É, por tanto, indispensável ao seu equilíbrio afetivo e intelectual que possa dispor de um setor de atividade cuja motivação não seja a adaptação ao real, senão, pelo contrário, a assimilação do real ao eu, sem coações, nem sanções: tal é o jogo, que transforma o real por assimilação mais ou menos pura às necessidades do eu. (PIAGET; INHELDER; 2009, pp. 56-57).

Os autores citam como uma das principais funções do jogo simbólico na infância, a liquidação de conflitos, mas também para a compensação de necessidades não satisfeitas, para a inversão de papéis, para a liberação e extensão do eu entre outras.

Winnicott (1972 apud, MORAIS, 1988), trata da brincadeira como uma atividade que se passa numa zona intermediária entre a realidade psíquica interna da criança e a sua realidade exterior. Ela se utiliza de objetos e fenômenos da realidade partilhada, a serviço de uma realidade pessoal, dando vazão à sua própria interpretação do real, e ao desejo de transformar a realidade de acordo com a sua vontade. Ao mesmo tempo, a criança também vivencia, através da representação de papéis, a realidade do outro, e assim a compreende e a elabora a sua maneira.

Morais também considera a brincadeira infantil como forma de expressão emocional de acontecimentos passados: “além das emoções que o indivíduo vivencia no papel que representa, além das emoções decorrentes da situação presente, a criança experiencia, no brinquedo, os sentimentos e emoções que acompanharam situações passadas.” (MORAIS; 1988, p. 22). Moraes associa essa característica do faz-de-conta à terapia psicodramática, pois, da mesma forma, “o indivíduo pode reviver, num campo relaxado, livre de tensões e ameaças, experiências anteriores carregadas de emoções que permeiam suas reações atuais e passar a vê-las sob um novo prisma.” (Idem; Ibidem, p. 22).

Morais ressalta principalmente o significado afetivo-emocional da brincadeira, seja considerando-o como forma de realização de desejos não realizáveis na vida real, seja como modo de reviver de maneira ativa experiências que a criança sofreu passivamente, ou em sua função retaliativa compensatória, ou, ainda, como expressão de conflitos da criança. De todas essas maneiras a criança se expressa na brincadeira e de tal forma que esta representa importante papel na compreensão, e até na solução, de conflitos; e como elemento simbólico, na elaboração e superação de frustrações que a vida real impõe.

Dentre as frustrações e conflitos pelos quais a criança passa, a autora destaca a relação de dependência da criança para com o adulto. Se a criança sente-se controlada e restrita pelos pais e outros adultos no seu dia a dia, ela, muitas vezes, buscará na brincadeira e no seu grupo de

companheiros a sensação de eficácia e domínio do mundo que não possui na sua vida cotidiana.

Um outro motivo para a brincadeira de faz-de-conta também citado por Moraes é simplesmente o rompimento da monotonia. Quando não há estimulação externa suficientemente incentivadora, a criança volta-se para o seu mundo interno, buscando em suas experiências passadas - sejam elas agradáveis ou perturbadoras - alguma estimulação. E quando a brincadeira perde o interesse, ela recorre a novos elementos internos para tornar a atividade novamente estimulante.

Por outro lado, segundo Moraes:

A criança que brinca pode manter-se interessada na brincadeira para procurar conhecer melhor, testar e explorar suas potencialidades, habilidades, imagens, sentimentos e emoções. A experimentação de novos papéis pode interessar à criança em seus aspectos novos e desconhecidos. Assim, ela manter-se-ia em situação de brinquedo enquanto esta lhe despertasse imagens e emoções que ainda não domina, cuja reativação e repetição podem dar-lhe um sentido de competência (Idem; Ibidem, p. 29).

Ao trazer esses processos psicológicos para a ficção, Carvalho afirma: “a fantasia seria um dos elementos do processo de emancipação da criança.” (CARVALHO; 2004, p. 98). Segundo ela, os escritores, ao falarem do mundo imaginário das crianças com uma linguagem poética, liberam as suas próprias fantasias, o que faz que as crianças retratadas em suas histórias encarnem valores históricos de determinado momento. Dessa forma, muitas histórias infantis com intensa carga de fantástico, podem ser interpretadas como uma ficção permeada de situações vividas pelas crianças, em que a fantasia corresponde ao universo real de suas existências no meio familiar e social.

Neste sentido, a fantasia não é fuga, escapismo, alienação ou negação da realidade, da mesma forma que a brincadeira de faz-de-conta não o é. Mas sim, segundo Carvalho, “um meio de permitir que as personagens se revelem, sendo a fantasia um elemento constitutivo do mundo infantil.” (Idem; Ibidem, p. 100).

As situações imaginárias vivida pelas crianças em seu mundo interior estão presentes em muitas histórias infanto-juvenis, desde a literatura até o cinema, sendo comum às personagens retratadas criarem companheiros imaginários, com os quais dialogam. Disso resulta uma interação comunicativa que as fazem vivenciar problemas e questões de seu cotidiano, estabelecendo relações entre o eu e o outro, entre o mundo imaginário e o mundo real. Assim como as crianças de verdade lidam com situações e experiências de seu dia a dia nas brincadeiras; as crianças ficcionais, de forma semelhante, têm que enfrentar os seus conflitos reais no mundo fantástico, por mais transfigurados que estes conflitos estejam. Para Carvalho, os personagens dessas histórias “evadem-se do mundo real e mergulham na realidade imaginária para se confrontarem com os dilemas existenciais que os constituem como sujeitos psicológicos.” (Idem; Ibidem, p. 112).

Chombart de Lauwe descreve as personagens infantis como pertencentes a uma “raça a parte”, segundo ela:

A criança é aquela que tem acesso a um “outro mundo”. Pelo menos percebe o mundo de um outro modo que o adulto graças a sua capacidade de viver no imaginário. Numerosos autores procuraram expressar visões da criança no devaneio, universo que ela reconstrói a sua maneira, e também sua aptidão para evadir-se do cotidiano. Partem frequentemente de mecanismos psicológicos conhecidos, tais como a confusão entre o sonho e a realidade na criança pequena. Mas, de um estado transitório ao longo do desenvolvimento da criança, fazem frequentemente uma natureza específica: a criança torna-se então o ser evadido por essência. (CHOMBART DE LAUWE; 1991, p. 91).

Na ficção, muitas vezes, a dificuldade que a criança experimenta em separar o real de sua vida imaginária, não é um obstáculo para a apreensão do mundo mas, antes, uma facilidade invejável, uma percepção mais rica. “Falando do imaginário da criança numa linguagem mais ou menos poética, os autores libertam, sem dúvida com certa facilidade, suas próprias fantasias.” (Idem; Ibidem, pp. 91-92).

Ainda segundo Chombart de Lauwe, ao analisar as representações da criança, ela observa que o comportamento e a atitude dessas personagens não contradizem com as observações dos especialistas da infância. Mas, por vezes, os escritores, ao se expressarem, se aproximam mais da visão simbólica da infância mais do que da observação objetiva. Frequentemente a idade específica da criança não importa, ela conserva traços da primeira infância mesmo aos dez ou doze anos. É a criança em sua essência.

Como na comparação de Freud, o jogo da criança é muito semelhante a um devaneio de poeta, no entanto a criança procura enfaticamente um ponto de apoio nos objetos e situações que ela imagina nas coisas palpáveis e visíveis do mundo real. Não somente a criança utiliza os objetos e as personagens de seu meio em seu mundo imaginário, mas os transforma em seu benefício, recriando o mundo atual.

Além de utilizar elementos externos em suas fantasias, as crianças, elas próprias, entram neste jogo. Elas se idealizam, se atribuem papéis, comportamentos admiráveis, colocam-se em situações enternecedoras, trágicas, ou, simplesmente, procuram ser completamente diferentes daquilo que são. Rei, mágico, e outras figuras poderosas ou exóticas são os papéis que a criança atribui a si mesma em sua imaginação. Estes termos são também aqueles utilizados por alguns autores para designar os poderes misteriosos de seus personagens. “Alguns sonham diretamente com a criança, outros criam imagens secundárias, descrevendo a vida imaginária de suas personagens.” (Idem; Ibidem, p. 108).

Segundo Chombart de Lauwe, toda uma série de devaneios e de jogos está centrada na exaltação, no poder do eu da criança, que se projeta em papéis e ações frequentemente emprestados do romance e do conto (também podemos adicionar a esta lista papéis e ações vindos do cinema, da televisão, dos quadrinhos, etc). A criança utiliza o imaginário proposto pela sociedade transforma-o em seu benefício, liberando por vezes sua agressividade, dando um sentido à sua existência, compensando as suas dificuldades.

A criança tem, ela própria, muitas vezes, consciência de sua fraqueza. Por isso, admira a força e a coragem dos heróis, e confessa, com frequência, que deseja ter qualidades e habilidades que não possuem, sejam estas comuns, ou fantásticas. Held também menciona os poderes desejados pela criança, sendo que neste caso o poder seria a “aptidão do ser humano, natural ou artificial, que permite operação particular.” (GOIMARD apud, HELD, 1980, p. 125), mas é também, principalmente, “transgressão das normas impostas pela sociedade’ e ‘milagre da natureza” (HELD, 1980, p. 127) Os poderes seriam então as possibilidades de superar as suas limitações naturais, que, no caso da criança, são muitas. Ela não se sente tão capaz quanto o adulto na vida real, mas no mundo fantástico pode ter as mais diversas e inverossímeis habilidades.

Possuir uma lâmpada mágica, uma varinha de condão, poder ficar invisível, voar e mudar de tamanho, são algumas das possibilidades mais comuns de poderes em histórias infantis. Alice em Alice no País das Maravilhas diminui e aumenta o seu tamanho repetidas vezes, já Peter Pan e seus amigos ganham a habilidade de voar ao utilizarem um pó mágico. O último poder ao qual Held se refere, e o mais importante, é o poder exercido sobre o coração do outro. Este seria o remédio para o medo da solidão e do abandono a que nos referimos anteriormente. É muitas vezes isto que ela busca ao se transportar para o seu mundo imaginário.

Além disso, há muitas razões que levam a criança a evadir-se em direção a um “além”, que é frequentemente o mundo imaginário. Para alguns autores, a criança é evadida por natureza, por sua própria essência, como explica Chombart de Lauwe: “Para numerosas personagens, de fato, evadir-se no imaginário é um prazer e uma necessidade que correspondem à sua natureza. Isso ocorre talvez simplesmente porque são crianças.” (CHOMBART DE LAUWE; 1991, p. 122) Outras vezes é um objeto que desencadeia o devaneio ou o jogo: brinquedos são o ponto de partida de uma viagem, de uma história inventada; um bloco de madeira torna-se um barco, um palácio, um pequeno bosque, uma ilha, etc.

Também há casos em que as crianças não se evadem num outro mundo através do devaneio ou de certos jogos. Elas buscam o chamado da aventura para partir para a descoberta, ou fogem porque a vida cotidiana parece entediante, restrita, sufocante ou até mesmo insuportável. Em última instância, para algumas personagens, a evasão parece ser a única solução para escapar ao sofrimento.

Há geralmente uma união entre a natureza da criança e a situação em que ela se encontra:

A evasão da criança parece, portanto, corresponder a uma natureza e a uma situação. Ela se evade porque possui uma outra visão do mundo, porque pertence a um universo que perdemos, no qual se desenvolve uma parte de sua existência. Ela se evade porque aspira a outras realidades que não as que lhe são apresentadas pelos adultos. Vive próximo das origens, está fervilhante de vida e deseja descobrir tudo. Mas se afasta também porque a sociedade é malfeita, cristalizada e a fere constantemente. (Idem; Ibidem, pp. 121-122)

Principalmente, a criança evade-se para o mundo fantástico como forma de expressar emoções que não consegue em sua realidade, como forma de resolver conflitos - sejam eles internos ou externos - que parecem muito complexos para ela quando tenta compreendê-los segundo a lógica restrita dos adultos. Esta viagem ao “outro mundo” é, para criança, uma investigação do seu próprio eu.

Um mundo fantástico, uma história fantástica

Em primeiro lugar é necessário definir o que é uma história fantástica ou fantasiosa. Nesse caso, estas duas palavras - o fantástico e a fantasia - são utilizadas para tratar de um mesmo conceito, lembrando que me refiro especificamente ao fantástico infantil, um universo próprio das crianças, e, portanto, diferente do que seria um fantástico adulto.

Uma história fantástica é, antes de mais nada, aquela que se opõe à obra dita “realista”. Só é possível pensar em fantasia, quando em contraste com a realidade. Por isso a definição corriqueira: “Contos fantásticos: contos em que são introduzidos seres irreais” (HELD, 1980, p. 23). Mas seriam simplesmente os seres, ou também o ambiente, a atmosfera, as leis que regem o novo mundo? E até que ponto a presença do irreal domina essas histórias? Segundo Held, “o fantástico seria o irreal no sentido estético daquilo que é apenas imaginável; o que não é visível aos olhos de todos, que não existe para todos, mas que é criado pela imaginação, pela fantasia de um espírito.” (Idem; Ibidem pp. 24-25).

Por outro lado, para que as obras fantásticas alcancem o seu público, o seu universo psicológico e emocional tem que ser bastante real. Um “fantástico puro” não teria nenhum ponto de contato conosco. São os problemas, os anseios e desejos humanos, a simples vida cotidiana que dão densidade e sentido a essas histórias. O fantástico é construído a partir dos nossos desejos e sonhos, por isso tem que ser próximo das pessoas.

Já as obras ditas realistas, também nunca o são totalmente. Cada um de nós retira do real o seu próprio universo. Mesmo a obra realista é apenas uma interpretação subjetiva do real, é a

recriação de um autor. Isso significa que não há um realismo puro, assim como também não há um fantástico absoluto. Em suma, nas palavras de Held: “De certa maneira, e em resumo, produzo meu próprio real. Por isso mesmo, meu real é fantástico assim como meu fantástico é real.” (Idem; Ibidem, p. 26).

Se as histórias fantásticas não tratassem de questões tão reais, não atrairiam o nosso interesse e sequer o das crianças. Bettelheim descreve os critérios segundo os quais uma história será de interesse as crianças:

Para que uma história realmente prenda a atenção da criança, deve entretê-la e despertar a sua curiosidade. Contudo, para enriquecer a sua vida, deve estimular-lhe a imaginação: ajudá-la a desenvolver o seu intelecto e a tornar claras as suas emoções; estar em harmonia com as suas ansiedades e aspirações; reconhecer plenamente as suas dificuldades e, ao mesmo tempo, fazer sugestões para os problemas que a perturbam. Resumindo, deve se relacionar simultaneamente com todos os aspectos de sua personalidade - e isso sem nunca menosprezar a seriedade de suas dificuldades mas, ao contrário, dando-lhe total crédito e, a um só tempo, promovendo a confiança da criança em si mesma e em seu futuro. (BETTELHEIM, 2007, p.).

Como explicitado anteriormente, a fantasia é uma forma de tratar problemas humanos que se aproximam mais do universo infantil. Ela representa “um meio de comunicação apropriado com o público infanto-juvenil, bem como um modo de falar, por meio de uma linguagem simbólica, de questões humanas, muitas vezes difíceis de serem mostradas para este público de forma realista.” (CARVALHO, 2004, p. 99).

Carvalho chega à seguinte definição de fantasia:

A fantasia será considerada como uma modalidade de história não realista, uma vertente da produção para crianças e jovens que cria histórias com forte carga de imaginação, delírio e que se apropria da subjetividade das personagens para que elas vivenciem seus sentimentos mais íntimos, sendo esta vivência interior um meio para que elas se relacionem com o mundo exterior. (Idem; Ibidem, p. 98).

A partir daí, notamos que existem diversos tipos de histórias que podem ser consideradas fantásticas. Histórias com fadas que realizam desejos, bruxas que perseguem crianças inocentes, animais que falam, objetos que ganham vida, naves espaciais e assim por diante. Algumas dessas histórias se passam em um mundo inteiramente fantástico desde o início. Outras se passam no mundo “real”, cotidiano, mas com a interferência de um ou mais elementos fantásticos. Sobre essa dosagem insólita e cotidiana, Held cita a análise de René Predal sobre o cinema fantástico e a estende as histórias infantis de forma geral. Predal distingue três possíveis processos de entrada do fantástico no filme: intrusão de um elemento extraordinário num mundo ordinário, projeção de um

elemento ordinário num mundo extraordinário, e, por fim, a presença de elementos extraordinários que evoluem num universo ele próprio extraordinário.

No primeiro tipo, a intrusão de um elemento extraordinário num mundo ordinário, a história começa de forma aparentemente “realista”:

Estamos na vida banal, cotidiana. O desenvolvimento da história parece normal, linear, até o momento em que, seja de maneira nítida - pela introdução de nova personagem, de objeto estranho, de elemento imprevisto da paisagem -, seja por passagem insensível de atmosfera, o desconhecido e o estranho irrompem, embora tudo fique ‘diferente’”. (HELD; 1980, p. 65).

O aparecimento de objetos ou personagens fantástico em um mundo aparentemente normal é um processo comum de introdução do fantástico no cinema. No filme de 1995 *Jumanji*, é ao encontrar um jogo de tabuleiro e jogá-lo que os personagens são envolvidos em um mundo de fantasia que acaba muitas vezes transfigurando a realidade. Já em *Mary Poppins* (1964) e *Nanny McPhee - A babá encantada* (2005) é a presença da personagem da babá com poderes mágicos que transforma a vida cotidiana dos personagens.

No segundo processo, projeção de um elemento ordinário num mundo extraordinário, acontece o oposto do anterior. Neste, é o elemento comum que estará sozinho. O caso clássico é aquele em que o protagonista encontra-se repentinamente em um universo completamente diferente em que as leis do mundo normal de onde ele vem não se aplicam. É o que acontece no filme *Alice no País das Maravilhas* (1951). Alice é o elemento ordinário, que após entrar na toca do coelho, se encontra em um lugar extraordinário. Essa viagem de um mundo para outro é, segundo Held, “tanto mais fácil, natural para a criança, quanto mais esse país fantástico for o do animismo, do egocentrismo infantil: as leis naturais normais estão aí modificadas, frequentemente, na medida exata em que os animais, as plantas, os objetos, os astros ganham vida e falam.” (Idem; Ibidem p. 69).

O último processo, a presença de elementos extraordinários que evoluem num universo ele próprio extraordinário, se refere a histórias em que nenhum dos elementos se associa diretamente com a nossa realidade. Grande parte dos filmes infantis se encaixa nessa categoria. Muitas adaptações de contos de fadas e histórias com animais antropomorfizados poderiam ser citadas como exemplo. Mas mesmo nestas histórias, os elementos naturais, psíquicos ou sociais do mundo normal desapareceram completamente.

Todas estas distinções, no entanto, são relativas. É difícil encontrar filmes que se encaixem perfeitamente nos processos descritos. A série de filme de *Harry Potter*, se passa em grande parte na escola de magia, Hogwarts, que seria um universo extraordinário, porém, em diversos momentos, o

protagonista interage com o mundo cotidiano, e, muitos dos acontecimentos, mesmo aqueles que se dão na escola, são bastante banais.

No filme que analisarei, *Onde vivem os monstros*, Max, o protagonista, é um elemento ordinário que se encontrará em um universo extraordinário, a ilha onde vivem os monstros. Dessa forma, ele se adequaria ao segundo processo descrito. No entanto, boa parte do filme se passa no mundo cotidiano e mesmo a ilha é em grande parte bem comum, quando esquecemos as criaturas que lá habitam.

Mesmo com as suas limitações, o segundo processo é um ponto de partida para a análise que farei. Para nós, adultos, a criança - elemento ordinário - é aquela que passa do universo comum para o extraordinário com mais facilidade.

Uma característica típica destas histórias fantásticas é que o mundo mágico está apenas disponível para as crianças. Na Terra do Nunca de *Peter Pan*, as crianças nunca crescem. É um mundo completamente isolado daquele dos adultos. Em grande parte, parece ser a imaginação da criança que dá vida a este novo mundo. Por isso, muitas vezes nos perguntamos se toda a história não passou de sonho ou brincadeira do personagem. Em *Alice no País das Maravilhas*, Alice descreve para a sua gata de estimação como seria o mundo que ela inventaria, e logo depois ela vivencia este mundo em um sonho. Em outras histórias, o universo fantástico parece ganhar vida através da brincadeira ou da narração de uma criança.

IV – Análise Fílmica

Metodologia de análise

Após a apresentação do referencial teórico, parto para a análise do filme *Onde Vivem os Monstros*. Para isto, me basearei nas proposições de Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété e nas ferramentas propostas por Laurent Jullier e Michel Marie.

Segundo Vanoye e Goliot-Lété (1994), a análise fílmica não é um fim em si. Mas é uma prática que se situa em um contexto. Este contexto é, no entanto, variável e dele resultam demandas também variáveis. A definição tanto do contexto quanto das demandas é essencial ao enquadramento da análise. No caso deste trabalho, a análise se encaixa em um contexto acadêmico, e a demanda se refere à investigação, no filme, do mundo imaginário infantil.

Para os autores, analisar um filme não é simplesmente vê-lo, mas revê-lo quantas vezes forem necessárias, é “examiná-lo tecnicamente” (VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ; 1994, p. 12). Este exame consiste em desconstruir o filme para depois reconstruí-lo. Segundo Vanoye e Goliot-Lété, é necessário, primeiramente, decompô-lo em seus elementos constitutivos, destacar e denominar os materiais que não se percebe “a olho-nu”, quando o filme é tomado na sua totalidade. Isto equivaleria ao ato de descrevê-lo. A segunda fase da análise consiste em estabelecer elos entre esses elementos isolados - reconstruir o filme. Esse momento do processo pode ser chamado de “interpretação.” Porém, é importante tomar cuidado durante a análise para não se reconstruir outro filme: ele deve ser “o ponto de partida e o ponto de chegada da análise.” (Idem; Ibidem, p. 15).

Também é preciso compreender a que interpretação os autores se referem. Para isso, eles utilizam uma distinção proposta por Umberto Eco em dois tipos distintos: interpretação semântica e interpretação crítica. O primeiro conceito remete ao processo pelo qual o leitor (espectador) dá sentido ao que lê, ou, no caso de um filme, ao que vê e ouve. Já o segundo se refere à atitude do analista que estuda porque e como o texto (literário ou, neste caso, fílmico) produz sentido.

Além disso, analisar um filme é, também, segundo Vanoye e Goliot-Lété, situá-lo num contexto, tanto sócio-cultural quanto na história das formas fílmicas. Um filme nunca deve ser tratado como um fenômeno isolado.

Já Jullier e Marie (2009), propõem algumas ferramentas para auxiliar a “leitura de filmes”. Para os autores, parte da linguagem cinematográfica permanece constante nas diferentes culturas ao longo do tempo principalmente quando se trata do filme narrativo. Só se pode contar uma história através da linguagem audiovisual, com a ajuda de figuras compreensíveis, conhecidas pelo espectador ou dadas pelo próprio filme. Dessa forma, ler um filme consiste em grande parte em dar

nome a essas figuras, que funcionam como ferramentas de análise e servem para caracterizar o estilo do filme. Nesse caso, o “estilo” pode ser entendido como “a arte de contar uma história em imagens e em sons; compreende a escolha de atores e dos cenários, as regulações técnicas, a disposição dos pontos de vista e dos pontos de escuta, etc.” (JULLIER e MARIE; 2009, p. 20).

A análise do filme, segundo Jullier e Marie, pode ser feita em três níveis: no nível do plano, no nível da sequência e no nível do filme inteiro. Considero, para fins deste trabalho, o plano como parte do filme situada entre dois pontos de corte, a sequência como combinação de planos que compõem uma unidade, e o filme como uma combinação de sequências.

Cada um dos níveis de análise propostos por Jullier e Marie possui as suas vantagens e peculiaridades. A leitura de um plano possibilita a análise de detalhes e dos parâmetros técnicos: a distância focal, a profundidade de campo, os movimentos de câmera, luzes e cores podem ser analisados minuciosamente. No nível da sequência, observamos o encadeamento de planos, o choque das imagens justapostas, de onde surgem novos significados. O filme começa a fazer sentido. No nível do filme, se encontra a articulação de sequências formando uma obra acabada. Pode-se, finalmente, apreciar a forma como a história é contada.

Na minha análise de *Onde Vivem os Monstros*, aplicarei o método de Vanoye e Goliot-Lété de desconstrução e reconstrução do filme. Utilizarei a análise em níveis como proposta por Jullier e Marie, especificamente, o nível de sequência e do filme inteiro. Para isso, selecionarei as sequências mais relevantes, e trabalharei os conceitos de infância, imaginário infantil, e universo fantástico como discutidos anteriormente. Também analisarei o filme como um todo para ter uma visão mais ampla dessas mesmas questões.

Antes de apresentar a análise do filme em si, é necessário situar a obra em um contexto, como explicam Vanoye e Goliot-Lété. O filme, *Onde vivem os monstros*, é uma adaptação de um livro infantil, por isso, em primeiro lugar, apresentarei a biografia de seu autor original, Maurice Sendak. Depois, a do diretor da película, Spike Jonze, seguida da análise propriamente dita. Para a realização deste trabalho utilizei o DVD do filme, disponível no Brasil.

Biografia de Maurice Sendak

Maurice Bernard Sendak (Nova York, Estados Unidos - 10 de junho de 1928), é escritor e ilustrador de livros infantis, conhecido principalmente pelo livro *Onde vivem os monstros*, publicado em 1963, que conta a história de um menino, Max, que é colocado de castigo pela mãe sem jantar em seu quarto. Lá ele fantasia o seu encontro com monstros medonhos, dos quais se torna rei. Depois de muito brincar com seus novos súditos, Max se sente sozinho e volta para casa.

Apesar da fama que este livro alcançou, na época de seu lançamento ele foi considerado bastante polêmico, tanto pelo público quanto pela crítica, devido à presença dos monstros e ao comportamento da criança. Segundo Sendak, inicialmente o livro foi banido das bibliotecas e recebeu uma série de críticas negativas. Foram necessários dois anos para que os educadores percebessem o sucesso que o livro fazia com as crianças. A partir daí, *Onde vivem os monstros* passou a ser aclamado pelos especialistas. O que mais chama a atenção no livro de Sendak é a fúria do protagonista Max, que inicialmente rebela-se contra a sua mãe o que o leva a visitar os monstros (em inglês, “wild things”), mas que no final, volta para casa em busca do colo materno e de um jantar quente.

Em 1970, Sendak escreveu e ilustrou outro livro infantil, *In the night kitchen*. Ele também causou fortes reações e acabou sendo banido em várias escolas e bibliotecas porque o personagem passa a maior parte da história pelado - e é retratado desta forma nas ilustrações. Ele chegou a aparecer em 25º lugar na lista *100 most frequently Challenged Books of 1990-2000* da *American Library Association*, devido às restrições em sua distribuição em vários estados americanos.

Tanto *Onde Vivem os Monstros*, quanto *In the night kitchen*, como também um terceiro livro chamado *Outside over there*, publicado em 1981, formam uma trilogia sobre a criança, seu crescimento, sua fúria, suas decepções e transformações. Segundo Sendak, eles são todas variações de um mesmo tema: como a criança trabalha e domina variadas emoções - perigo, tédio, medo, frustração, ciúmes - e consegue chegar a termos com a realidade de suas vidas.

Sendak também produziu um programa animado de televisão baseado no seu trabalho musical *Really Rosie*, que foi ao ar em 1975 e depois se tornou disponível em vídeo. Um álbum com as canções do programa também foi produzido. Ele contribuiu, também, com o segmento de abertura de *Simple Gifts*, uma coleção de seis curtas-metragem natalinos que passou no canal PBS TV em 1977 e, em 1993, foi disponibilizado em VHS.

Em 1979, Sendak adaptou o seu livro *Onde vivem os monstros para o teatro*. Ele voltou a trabalhar nessa área na década de noventa quando, junto ao dramaturgo Tony Kushner, escreveu uma nova versão em inglês da ópera para crianças *Brundibár*, do compositor tcheco Hans Krása. Kushner também escreveu o texto para o livro de Sendak de mesmo nome, publicado em 2003. Também neste ano, a Chicago Opera Theatre produziu a adaptação de *Brundibár* de Sendak e Kushner.

Outra criação de Maurice Sendak foi a série animada de televisão *Os Sete Monstrinhos*. A série foi transmitida no Brasil pelo canal aberto da TV Cultura.

Sendak admite sofrer a influência de uma série de artistas, escritores e músicos. Uma das suas primeiras influências foi o filme *Fantasia* dos estúdios Walt Disney, que Sendak assistiu quando tinha doze anos. Depois disso decidiu se tornar ilustrador. O amor pelos livros, no entanto,

veio cedo, pois, devido a problemas de saúde, passou muito de sua infância de cama. Ele considera como suas grandes inspirações: Mozart, Shakespeare, os Irmãos Grimm, Herman Melville e Emily Dickinson.

Biografia de Spike Jonze

Spike Jonze (Rockville, Maryland, Estados Unidos - 22 de outubro de 1969), nascido Adam Spiegel, é um diretor, produtor e ator americano, cujos trabalhos incluem clipes musicais, comerciais, filmes e programas televisivos. Ele é conhecido principalmente pelas suas colaborações com o escritor Charlie Kaufman: o filme de 1999, *Quero ser John Malkovich*, e, em 2002, *Adaptação*. Além disso, adaptou e dirigiu o longa-metragem *Onde vivem os monstros*, que é o objeto de análise desta pesquisa. Jonze também é co-criador e produtor executivo do programa televisivo de comédia *Jackass*.

Inicialmente, Jonze foi fotógrafo da revista de skatista *Freestylin'*, e mais tarde foi co-fundador das revistas *Homeboy* e *Dirt*, e da companhia *Girl Skateboard*. Foi a partir destes trabalhos, que ele chamou atenção da banda de rock Sonic Youth, e foi chamado para contribuir com o seu clipe musical *100%* em 1992.

A partir daí surgiram várias ofertas para dirigir videoclipes. Os seus trabalhos com bandas como The Breeders, R.E.M. e Weezer, fizeram com que ele se tornasse um dos diretores de clipes mais procurados em sua área. Nestes vídeos, Jonze sempre encontra maneiras de, sutilmente, fazer referências à cultura pop: no videoclipe *Sabotage* dos Beastie Boys ele imita o visual e a atmosfera das séries policiais americanas dos anos setenta; já em *Cannonball* da banda *The Breeders*, ele é influenciado pelo filme francês de 1956, *Le Ballon Rouge*; e Jonze transformou *It's Oh So Quiet*, de Bjork, em um número musical fantástico inspirado no filme de Jacques Demy, *Os Guarda-Chuvas do Amor*.

Em 1995, Jonze foi chamado para dirigir a adaptação cinematográfica do livro infantil de 1955, *Harold and the Purple Crayon*, com roteiro de Michael Tolkin. No entanto, o projeto acabou sendo abandonado e Jonze continuou trabalhando com videoclipes e comerciais. A sua estréia no cinema só veio em 1997 com *Quero ser John Malkovich*, uma comédia surreal de Charlie Kaufman, sobre um homem que descobre um portal para a mente do ator que dá título a obra. Porém, ao invés de utilizar os elementos mais fantásticos da história, Jonze preferiu dar ao filme um tom realista que contrasta com a sua temática absurda e aproveita também para brincar um pouco com o estilo dos vídeos de treinamento corporativos.

Depois de *Quero ser John Malkovich*, Jonze voltou a dirigir videoclipes e comerciais. Por volta do ano 2000, ele se uniu a seu amigo Johnny Knoxville para criar o programa de comédia de

stunts *Jackass* para o canal MTV. Por volta da mesma época, Jonze descobriu que Kaufman estava no processo de adaptação do livro de Susan Orlean, *O Ladrão de Orquídeas* para a Columbia Pictures. No entanto, Kaufman decidiu, sem o conhecimento do estúdio, escrever sobre as suas dificuldades em adaptar o livro de Orlean, idéia que compartilhou com Jonze. O resultado foi *Adaptação*, dirigido por Spike Jonze, que chegou aos cinemas em 2002 e gerou críticas favoráveis, tanto para a dupla, quanto para o filme, de 1999.

Também de 2002 é o “reality film” *Jackass*: O filme, produzido por Jonze. O filme, que teve orçamento de cinco milhões de dólares, rendeu quase 80 milhões de dólares ao todo. O seu caráter, considerado por muitos, de “mau-gosto” e a sua semelhança com “reality shows”, rendeu muitas críticas negativas, e até debates sobre a morte do cinema, devido ao seu caráter pouco cinematográfico.

O terceiro longa-metragem de Spike Jonze foi *Onde Vivem os Monstros*. O livro marcou a sua infância, e ele já sonhava em fazer dele um filme há muito tempo. Ele acabou conhecendo Maurice Sendak quando pretendia adaptar outro livro infantil, *Harold and the Purple Crayon*, do qual o escritor é o administrador dos direitos. O filme nunca foi realizado, mas Jonze e Sendak acabaram se tornando amigos, e, em algum momento, surgiu a idéia de adaptar o livro *Onde Vivem os Monstros*.

Na verdade, uma adaptação cinematográfica do livro já vinha sendo pensada desde o início da década de oitenta. A princípio planejava-se uma animação dos estúdios Walt Disney que mesclasse técnicas de animação tradicional e digital. Um filme-teste para ver como a hibridização da animação funcionaria chegou a ser feito, mas o projeto acabou sendo abandonado. Em 2001, a Universal Studios adquiriu os direitos de adaptação do livro para realizar um filme de animação com o animador da Disney, Eric Goldberg. No entanto, em 2003, Goldberg foi substituído por Jonze, por preferência de Sendak, e trocou-se a idéia de uma animação por a de um filme *live-action*. Alguns anos mais tarde, devido a desavenças entre a Universal Studios, Sendak e Jonze; a produção do filme foi transferida para a Warner Bros.

O processo de roteirização de *Onde Vivem os Monstros* iniciou-se em janeiro de 2004. KK Barrett, o diretor de arte do filme, havia sugerido a Jonze que ele mesmo escrevesse o roteiro. No entanto, Jonze não queria escrevê-lo sozinho, então decidiu chamar para ajudá-lo o escritor *Dave Eggers*. Nenhum deles tinha uma única experiência com roteiro cinematográfico. Este tipo de escolha de profissionais, que não se baseia em uma experiência prévia, mas sim na sensibilidade e entusiasmo demonstrado por parte dos artistas, faz parte do estilo de Jonze. Ele busca colocar as pessoas em situações novas, para assim obter um resultado com mais frescor e naturalidade.

Durante a adaptação do livro, Jonze e Eggers se reuniam frequentemente com Sendak para discutir suas idéias. Como a obra original possui apenas cerca de duzentas palavras em inglês, havia

muito espaço para o desenvolvimento de novas idéias. E apesar da presença constante de Sendak, este sempre ressaltou a importância de que Jonze criasse a sua própria obra.



Max in his room



Max in his room



Max sails across the sea



Max



fonte: *Heads On and We Shoot – The making of Where the Wild Thing Are*, livro.

Para Jonze e Eggers era de grande importância que o protagonista de seu filme, Max, se comportasse como um “garoto de verdade”, em oposição à imagem de uma criança inofensiva que, segundo eles, parece prevalecer no cinema sobre a infância. Eles queriam que Max possuísse um lado essencialmente selvagem assim como os monstros.

Afinal, para Jonze, o livro *Onde vivem os monstros*, assim como as próprias criaturas monstruosas retratados na obra (no original, “wild things”, que, traduzido literalmente, significa

coisas selvagens), representam as nossas emoções mais selvagens, intensas, agressivas e caóticas. Para ele era fundamental que estes sentimentos fossem retratados em seu filme.

Em 2005, Jonze e Eggers terminaram o roteiro do filme; e, em julho de 2006, foram abertas audições para o papel de Max. Foram necessários meses para encontrar um ator que se encaixasse nas exigências de Jonze. Ele buscava uma criança cuja atuação fosse genuína, sensível, ao invés de, nas suas palavras, uma *performance* óbvia de “criança de filme”. Isso era de extrema importância, já que a personagem Max domina o filme completamente. No final, o escolhido para o papel foi Max Records cujo único papel em um longa-metragem na época havia sido uma pequena ponta no filme *Vigaristas* (2008).

Esteticamente, Jonze buscou dar ao filme um senso de realidade, mesmo se tratando de temas tão fantásticos. Por essa razão, ele preferiu trabalhar em locações externas e não em estúdio. Além disso, para criar os monstros do filme, preferiu utilizar fantasias do que criar as criaturas com computação gráfica. O seu plano inicial era, inclusive, utilizar a tecnologia animatrônica para dar expressão aos rostos dos monstros, no entanto, o método se provou ineficiente, e Jonze acabou decidindo por animar apenas os rostos com computação gráfica.

Foram necessários dois grupos de atores para os papéis dos monstros: um grupo responsável pelas vozes e outro pelas performances com as fantasias. Jonze também procurou dar uma abordagem diferente ao gravar as vozes dos atores. Ao invés de apenas gravá-las de forma tradicional, ele pediu aos atores que *performassem* fisicamente os seus papéis enquanto as suas vozes eram gravadas. A função era dar ainda mais naturalidade e espontaneidade aos monstros.

Jonze utilizou como inspiração para a estética da fotografia de *Onde Vivem os Monstros*, os filmes de John Cassavetes, além de vídeos de motociclismo. O estilo que ele desejava passar ao filmar as criaturas era o de um documentário sobre a vida selvagem. Por outro lado, a câmera evita abandonar Max, pois é pela sua perspectiva que conhecemos a história. A isto, soma-se a escolha por uma paleta de cores em tons de marrom, e por locações em paisagens áridas e praias, para, desta forma, criar, no filme, uma atmosfera crua e selvagem.

O filme estreou nos Estados Unidos no dia 16 de Outubro de 2009. No Brasil, a estréia aconteceu no dia 15 de Janeiro de 2010. Apesar de ser baseado em um livro infantil, muitos questionaram se o filme seria apropriado para crianças devido ao conteúdo violento. A respeito disso, Jonze declarou que sua intenção sempre foi fazer um filme sobre a infância, e não um filme para crianças, necessariamente.

Onde vivem os monstros (Where the wild things are, 2009)

Direção: Spike Jonze

Roteiro: Spike Jonze e Dave Eggers

Elenco Principal: Max Records, Lauren Ambrose, Chris Cooper, Paul Dano, James Gandolfini, Catherine O'Hara e Forest Whitaker.

Sinopse

Certa noite, Max briga com a sua mãe e foge de casa. Ele navega até uma ilha onde encontra um grupo de monstros, dos quais se torna rei. No entanto, como parte de suas obrigações, ele deve mantê-los felizes e unidos.

Análise fílmica: nível das sequências

Separei, no filme *Onde Vivem os Monstros*, cinco sequências que considereei mais pertinentes para o tema deste trabalho. Elas serão analisadas a seguir.

Sequência 01

Esta sequência possui cerca de 4min40s de duração. Max está do lado de fora da casa construindo um iglu de neve. Ele termina, volta a sua casa e chama a sua irmã mais velha para mostrar o que construiu. No entanto, ela já está numa idade em que não se interessa mais por essas coisas. Quando Max a chama, ela está falando no telefone, e fala para ele ir brincar com seus amigos. Max volta a brincar sozinho. Ele finge que a cerca de madeira são pessoas e ele é o líder destes personagens imaginários. Max grita ordens para a cerca e a chuta: “Você é apenas uma cerca! Vá brincar com seus amigos cercas!”



fonte: www.fanpop.com, website.

Logo em seguida, Max vê o grupo de amigos mais velhos da sua irmã chegarem de carro para buscá-la. Ele se aproveita da situação para começar uma guerra de bolas de neve contra os meninos. Os garotos entram na brincadeira e o perseguem atirando neve contra ele. Ele corre e se refugia no iglu que construiu. Os meninos pulam sobre o iglu fazendo com que ele ceda sobre Max. Essa ação acaba com a brincadeira. Max chora por ter seu iglu destruído e por ter sido soterrado na neve. Já os meninos mais velhos, vendo o que fizeram, vão embora, e a sua irmã, que assistiu todo o processo, vai com eles, sem tomar nenhuma atitude para repreendê-los.

Max corre até o quarto de sua irmã Claire e, tomado pela raiva, bagunça e molha todo o lugar. Ele pega um coração feito de palitos e papel com o nome dos dois irmãos, que ele provavelmente deu para ela, e o destrói.

Esta sequência apresenta o personagem de Max e a sua situação para os espectadores. O protagonista é construído com as características comuns da representação da infância: imaginativo e espontâneo; e é colocado em oposição com a sua irmã, Claire, e seus amigos, mais velhos. Apesar de sua aparição ser rápida, se percebe que Claire já não se interesse pelos jogos imaginativos de Max; ela possui outros interesses por ser mais velha. Ela, diferentemente de Max, já não é mais uma “criança autêntica”, como descrita por Chombart de Lauwe.

Max possui a impulsividade chamada pela mesma autora de “efervecência da vida”. Quando sua irmã o abandona, ele não pensa duas vezes antes de executar a sua vingança. Suas emoções são fortes e ele tem dificuldade de controlá-las - é carregado por elas. Ele só se dá conta do estrago que fez no quarto de Claire, quando a raiva passa.

O mundo imaginário rico de Max também já se expressa nessa sequência, apesar de não tomar a forma de um mundo fantástico. Quando a Claire se recusa a ver o seu “forte” de neve, ele desconta a sua raiva personificando uma cerca de madeira em sua brincadeira de faz-de-conta, e chega a utilizar a mesma frase que sua irmã falou: “Vá brincar com seu amigos.” Esse tipo de atitude segue o padrão da descrição das brincadeiras infantis por Moraes, segundo o qual a criança utiliza a sua imaginação como forma de expressão emocional, e, muitas vezes inverte os papéis de forma que se veja em uma situação de maior poder.

Sequência 2

Esta sequência tem aproximadamente 5min40s de duração. Max está em uma “cabana” feita por ele com cobertores e brinquedos de seu quarto. Ele chama a mãe para brincar com ele no suposto “forte/foguete”, mas ela está ocupada. Enquanto ele a chama, vai inventando motivos para isso: a lava está subindo, a nave espacial vai partir, etc.

Frustrado, ele veste a sua fantasia de lobo assumindo uma personalidade mais agressiva. Ele desce as escadas de braços cruzados e batendo o pé. Na sala do andar de baixo, a mãe de Max está com o seu namorado, tomando vinho e conversando. Max fica no canto da porta vendo os dois interagirem.



A mãe vai arrumar o jantar e Max vai para a cozinha atrás dela. Ele está nitidamente irritado e fica provocando a mãe fazendo barulho e reclamando da comida. Ele continua teimando com a sua mãe até que ela fala: “Não banque o rebelde agora!”. Ele então sobe na mesa ordenando que ela o alimente. A mãe fica cada vez mais irritada, pedindo que ele desça da mesa. Max, então, grita para ela: “Vou devorar você”. A mãe grita de volta para ele e ele ruge . Por fim ela tenta pega-lo, mas o menino pula e sai correndo. Ela o persegue até a porta, o agarra e briga com ele dizendo que não aceita esse tipo de comportamento. O namorado dela vai até eles tentando acalmar a situação. Max então a morde, e ela fala exaltada: “O que há de errado com você? Você está descontrolado” e o menino responde “Não é minha culpa!”; e foge de casa com a mãe atrás.



O garoto sai correndo rua a fora até deixa-la para trás. Ele entra em uma mata e começa a gritar coisas como “Eu te odeio”, e rugir até finalmente se acalmar. Max continua a andar pela mata até chegar a margem de um corpo de água. Lá ele encontra um pequeno barco a vela. Ele entra na embarcação e parte mar a fora.



Nesta sequência, observa-se as mesmas características da sequência anterior no personagem Max: um mundo imaginário tipicamente infantil é apresentado em suas brincadeiras, como a construção de um “forte”/“foguet” com lençóis e outros objetos do quarto. Os bichos de pelúcia são colocados como personagens na brincadeira.

Além disso, novamente aparece a fúria descontrolada de Max. Após a sua mãe rejeitar o convite para ir brincar com ele, Max veste a sua fantasia de lobo. Esta parece ser uma forma de canalizar a sua raiva na representação de um personagem, uma criatura selvagem: sobe na mesa, exige comida, diz que vai devorar sua mãe, grita e rugir, etc. A situação foge de seu domínio,

chegando ao ponto de mordê-la, momento em que a mãe grita que ele “está fora de controle.” (Frase que se repetirá no decorrer do filme). Essas características estão de acordo com o descrito por Chombart de Lauwe, ao associar a criança à natureza ou a um animal selvagem. Ela não pode ser limitada, controlada, e suas emoções são as mais intensas possíveis.

Também nessa sequência, Max foge de casa depois de sua explosão de fúria e vai parar no meio do mato, onde ele liberta todos os seus impulsos agressivos até finalmente se acalmar. Este é o momento de evasão de Max para o mundo fantástico. O processo é feito de forma bastante sutil: Max, se aproxima de um corpo d’água; e, com isso, a iluminação da cena muda de um tom alaranjado, para o azul, passando de uma atmosfera da agressividade, para uma de devaneio. A sensação de estranheza se torna ainda mais forte quando Max encontra um barco pequeno, e parte nele, navegando com naturalidade. Neste momento sabemos que ele já não se encontra mais no mundo cotidiano, comum: ele se transportou para o mundo fantástico.

Percebe-se, na sequência, uma dupla justificativa para evasão: uma interna e outra externa. Internamente, prevalece a natureza evadida por essência da criança, percebida em Max por sua preferência por brincadeiras de faz-de-conta. A razão externa é a briga com a mãe e também o fato de que ele se sente solitário em seu universo cotidiano.

Também é interessante notar que a forma utilizada para a evasão de Max, uma viagem de barco pelo mar, é muito recorrente em histórias infantis, devido a sua rica simbologia. Chombart de Lauwe menciona tanto a embarcação quanto a água:

Os autores gostam de associar a criança que sonha ao esquife, símbolo de proteção, de berço que embala, assim como à água, um símbolo materno frequente. Esta é associada à fluidez do desejo e se opõe ao mundo de matéria sólida cujos objetos podem ser construídos em máquinas; é um mundo semelhante à nossa infância, onde não reinam, em absoluto, as impositivas leis da razão. (CHOMBART DE LAUWE; 1991, p. 112)

Held também menciona a água como elemento ambíguo que se refere tanto a uma simbologia de mãe-mar-segurança-proteção, mas que também conduz para a aventura e para o perigo. Segundo Held, a água seria o perigo desejado. O barco também possui, segundo a autora, a dialética do perigo e da proteção.

Apesar de Max parecer estar muito mais perto do perigo do que da proteção em sua aventura, a impressão que temos é que nada de realmente terrível acontecerá com ele, pelo menos por enquanto.

Sequência 3

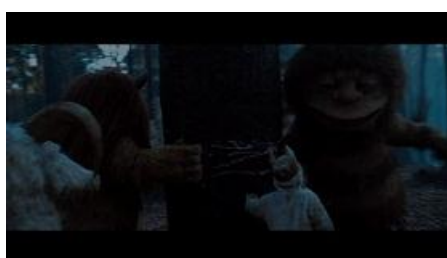
Esta sequência dura cerca de 21min30s. Max espiona os monstros na floresta enquanto eles discutem. Um deles, Carol, destrói as suas casas, enquanto os outros tentam dissuadí-lo. Ele pergunta: “Ninguém vai ficar do meu lado?”. Quando nenhum monstro se manifesta a seu favor, Max resolve ajudá-lo. Ele começa também a destruir as casas, surpreendendo os monstros. Max e Carol continuam a onda de destruição, até que Douglas, um monstro semelhante a um pássaro, se aproxima, irritado, perguntando o que ele está fazendo. Ele responde que só está tentando ajudar e Douglas diz que o que ele está destruindo são as casas deles. Os outros monstros, com exceção de Carol, também se aproximam de Max furiosos. Uma das criaturas, Judith, sugere então devorá-lo.



Eles cercam Max, até que ele grita: “Fiquem quietos!” E todos param, inclusive Carol que também se aproxima dele. Judith pergunta porque eles tem que ficar quietos e ele começa a inventar uma história para convencê-los a não comerem ele. Max diz que tem super-poderes e conta que Vikings tentaram invadir a sua fortaleza de gelo, mas que ele os conquistou e então se tornou o seu rei. Ele continua a inventar cada vez mais poderes e habilidades para si, impressionando os monstros. Carol então pergunta: “Quer dizer que era o rei deles e todos ficaram em paz?” Max diz que sim. Carol então acrescenta: “E quanto a solidão?” E Douglas termina: “Vai manter longe a tristeza?” Max responde que sim, pois ele tem um campo de força anti-tristeza. Carol então fala alegre: “Parece que encontramos o nosso rei”. E todos parecem muito felizes com isso.



Eles dão a Max um cetro e uma coroa, mas, quando vai pegá-la, Max vê alguns ossos. Quando ele pergunta se eles são de outros reis, Carol desconversa. Ele é então proclamado rei dos monstros. Carol pergunta qual será o seu primeiro ato e ele responde: “Vamos dar início à bagunça geral!” e todos festejam e brincam até o amanhecer.



Mais tarde, Carol apresenta a Max todos os monstros e fala um pouco de suas personalidades: Judith e Ira, são um casal apaixonado, Ira é uma monstro que faz buracos, e Judith, sua esposa, que está sempre de baixo astral; Alexander, que sempre está tentando chamar atenção; e Douglas, aquele com quem sempre se pode contar. Após conhecer todos, Max vai atrás de Carol, que está espionando KW, uma monstra que apareceu por último.

Max decide ir dar um susto nela. Os dois acabam brincando no chão, e Carol pula em cima deles, sendo imitado por todos os outros monstros logo depois. Eles ficam todos rindo e conversando, uns em cima dos outros, em uma pilha. KW pergunta ao garoto a sua história e ele conta que é um explorador. Ela pergunta sobre sua família e os dois discutem um pouco sobre isso.

Esta sequência marca o encontro de Max com os monstros. Desde o início percebe-se uma relação especial entre Max e Carol. O menino identifica no monstro as suas próprias emoções. Ele vê a agressividade e a raiva, e compreende o que tem por trás disso: a solidão e o abandono que ele também sente. Se compreendermos todo o mundo dos monstros como parte do imaginário infantil

de Max, então o que ele faz é refletir os seus conflitos internos nesta criatura. Não só Carol, mas todos os outros monstros seriam um reflexo da agressividade de Max. Da mesma forma que ele ameaçava devorar sua mãe, os monstros o ameaçam.

Os monstros são grandes, fortes e ameaçadores, no entanto Max consegue convencê-los a não o devorarem, inventando supostos poderes. Ao contar sua história novamente Max se refere a uma situação passada: Vikings o atacaram em sua fortaleza de gelo, assim como os garotos mais velhos destruíram o seu iglu, mas em sua história ele sai vencedor. No final, os monstros decidem torná-lo rei e Max assume sua posição de autoridade no mundo dos monstros. Segundo Chombart de Lauwe, “frequentemente, nos devaneios e nos jogos, a criança compensa sua fraqueza, suas dificuldades pessoais, sua situação dependente, imaginando-se poderosa, brilhante.” (CHOMBART DE LAUWE; 1991, p. 124) Em um mundo fantástico onde a criança é protagonista, ela geralmente possui autoridade, poder, importância. Em *Onde vivem os monstros*, Max não possui nenhuma habilidade fora do comum, no entanto conquista a autoridade através de sua história, de sua imaginação.

O seu primeiro ato é “dar início à bagunça geral”, mais uma vez reforçando a imagem de criança autêntica com seus próprios valores, livre, espontânea e selvagem. Tanto Max quanto os monstros possuem esse mesmo tipo de atitude.

Um último elemento a ser destacado nesta sequência está na importância dada aos sentimentos de amor, felicidade e pertencimento ao grupo. Quando Max encontra os monstros, Carol está zangado com a partida de KW, o que fez com que ele tente destruir as suas casas. Os outros monstros não o apóiam e Max percebe como ele parece sozinho. Depois, ao questionar os supostos poderes de Max, Carol pergunta se ele pode deter a solidão. Mais tarde, quando estão todos em uma pilha, Max revela um pouco da sua frustração ao contar a KW um pouco da história que o levou a sair de casa. Tudo isso está de acordo com o que Held enuncia como o maior desejo das crianças (e do homem de modo geral): o desejo de ser amado e de nunca ser abandonado. Os monstros também têm este mesmo desejo.

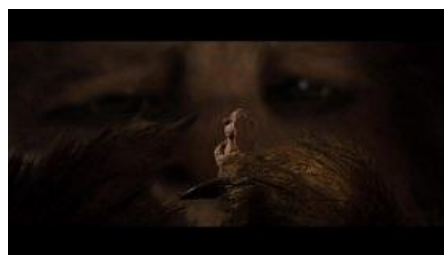
Sequência 4

Esta próxima sequência tem a duração aproximada de 5min40s. Ela se inicia com Max acordando nas costas de Carol. Ele quer mostrar alguma coisa a ele, e no caminho aproveita para mostrar-lhe todo o seu reino também. Os dois chegam até um deserto que Carol diz que é “uma parte não tão boa do reino”. Quando Max pergunta porque ele fala que toda areia um dia foi pedra, e que depois ela se tornará pó, e um dia a ilha toda seria pó; Max lembra-se então do que seu

professor falou sobre o Sol e conta a Carol que um dia o Sol também irá morrer, o que o deixa um pouco abalado.



Em seguida os dois chegam a uma caverna. Lá dentro Carol mostra uma imensa maquete que ele construiu. A maquete é um mundo perfeito em que todos os monstros estão juntos e felizes. Ele conta que os monstros queriam fazer um mundo todo daquela forma, e que todos costumavam ir lá também. Ele usa uma metáfora relativa aos dentes para explicar: “Sabe como é quando os seus dentes vão caindo devagar e você nem percebe, mas, de repente, se dá conta de como estão separados? Aí um dia você não tem mais dente nenhum?”. Carol também explica que “ia ser um lugar onde só aconteceria o que você quisesse que acontecesse”. Max propõe então construir o lugar imaginado por Carol.



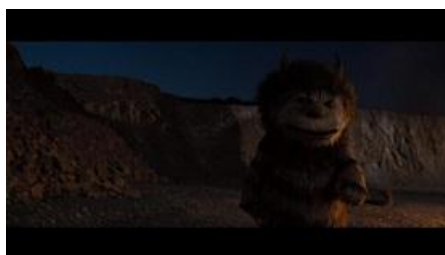
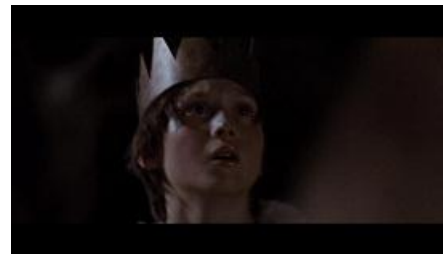
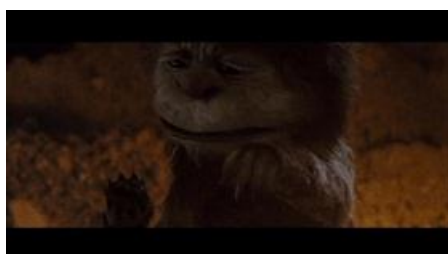
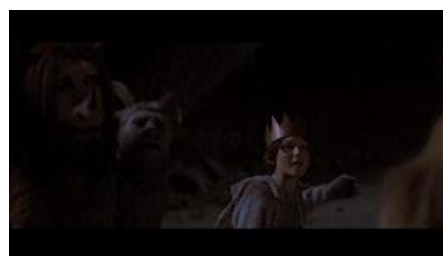
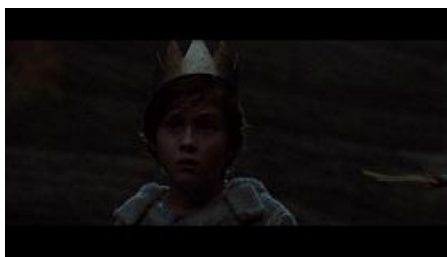
Esta sequência centra-se, em primeiro lugar, nas angústias de Carol, que, como mencionei anteriormente, são um reflexo daquelas que Max possui. O medo do fim e da morte fica claro na

cena passada no deserto. Carol se sente angustiado pois sabe que a areia um dia foi rocha: as coisas se transformam e no fim desaparecem. O mesmo é dito a respeito do Sol por Max. Ele aprendeu que um dia até o Sol irá se apagar e morrer. Isso coloca em evidência a fragilidade de sua própria vida. Segundo Chombart de Lauwe, uma das dimensões mais importantes dos temores infantis é justamente esta: o fim das coisas, a passagem do tempo, o futuro incerto e a morte.

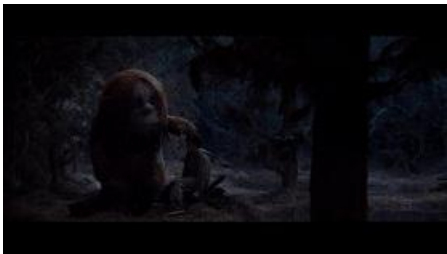
Na caverna, o tema do medo da mudança permanece, mas dessa vez referindo-se especificamente ao medo do abandono. Carol comenta que todos costumavam visitar o lugar com ele, mas, com o tempo, começaram a vir cada vez menos, e, no final, ninguém mais vinha com ele. Na maquete que Carol mostra a Max, todos os monstros estão felizes e unidos. Novamente, aparece o desejo de ser amado e de nunca ser abandonado.

Sequência 5

Esta sequência tem cerca de 7min40s de duração. Durante a noite, Carol acorda a todos, desesperado. Ele diz que o forte está errado e que será necessário destruí-lo. Carol se queixa de que eles não dormem em uma pilha, e que KW foi embora. E por fim ele afirma que o Sol morreu. Max tenta acalmá-lo sem sucesso, pois Carol diz que não pode confiar mais no que ele fala. Ele continua insistindo em destruir o forte afirmando: “Era para ser um lugar onde só aconteceria o que a gente quisesse”. Irrado e assustado, o monstro acusa Max. Diz que ele devia ter cuidado de todos e tê-los mantido felizes, mas não conseguiu. Nesse momento Douglas intervém. Ele revela que Max na verdade não é um rei e que um rei desse tipo sequer existe: “Ele é só um menino fantasiado de lobo que finge ser rei”. Carol não aceita e avança sobre Douglas arrancando o seu braço. Max grita para Carol, assim como a sua mãe gritava para ele: “Você está descontrolado!”. O monstro parte para cima dele, furioso, com a intenção de devorá-lo.



Max foge, sendo perseguido de perto por Carol. Ele acaba encontrando KW que decide ajudá-lo e o esconde dentro de sua boca. Carol pede a ela que entregue Max, o que ela nega e continua a repetir que ele está descontrolado. Ele, então, diz: “Eu só queria que ficássemos todos juntos” e parte. Max novamente se identifica com ele e justifica as ações do monstro para KW dizendo que ele só está assustado. Ela diz desanimada: “É difícil ser uma família”. E Max responde: “Eu queria que vocês tivessem uma mãe.” E logo em seguida, “vou para casa”.



Aqui surgem novamente as angústias mencionadas na sequência anterior. Carol se desespera achando que o Sol morreu, já que tudo está dando errado: O grupo não está mais unido e KW foi embora. O medo da solidão e da mudança se torna agressividade em Carol, e, para ele a única saída é destruir o forte. Esses impulsos se tornam ainda mais fortes quando ele descobre que Max é apenas um menino comum. Novamente Carol é tomado pela fúria descontrolada e ameaça devorar Max. Desta vez é o menino que fala “você está fora de controle!”, frase dita anteriormente pela sua mãe.

Max compreende as ações de Carol, os seus sentimentos, mas também os daquele responsável por tomar conta dos outros, neste caso, ele mesmo. Ele percebe que um rei não basta, e deseja que os monstros também tivessem uma mãe. Este é o momento em que Max percebe que gostaria de voltar para casa.

Esse processo evidencia, conforme propõe Carvalho, que Max, ao viver seus conflitos internos neste mundo fantástico, emancipou-se emocionalmente. A partir deste momento, ele finalmente sente-se a vontade para voltar para o seu mundo real, cotidiano.

Nível do Filme

Após a fragmentação do filme *Onde vivem os monstros* em sequências, e da análise destas, é possível reconstruí-lo de forma a observar a representação da infância e de seu imaginário, e como ele contrói um universo fantástico que ainda assim reflete a realidade de seu protagonista.

Desde o início do filme, fica claro o gosto de Max pelas brincadeiras que envolvem a imaginação. Também logo percebemos que se trata de uma criança solitária. A sua irmã mais velha já está grande demais para querer brincar com ele, a mãe não tem tempo para dar toda a atenção que ele deseja, o pai não está presente diretamente em nenhum momento do filme e, no ambiente onde Max é mostrado, ele não parece ter nenhum amigo.

As características principais que definem Max como uma criança autêntica, segundo as categorias propostas por Chombart de Lauwe, são: sua impulsividade, seja ela considerada no sentido positivo ou negativo; e sua facilidade para evadir-se em um mundo imaginário. Já o seu isolamento e solidão podem ser entendidos como uma não-socialização com o mundo adulto. Max ainda não parece compreendê-lo muito bem.

A sua solidão, sua raiva, e ao mesmo tempo, o seu arrependimento por ter machucado a mãe, fazem com que Max vá de encontro a seu universo imaginário. Ele se transporta para um mundo fantástico para, como propõe Carvalho, vivenciar seus conflitos e ansiedades, e poder, por fim, emancipar-se.

Em sua fantasia encontram-se muitos elementos de sua vida cotidiana. No seu quarto observamos vários objetos e temas que se repetiram de alguma forma durante sua evasão no mundo fantástico. Acontecimentos e diálogos também se repetem como observamos na análise das sequências, o que demonstra que a sua fantasia tem profunda relação com a realidade, da mesma maneira como as brincadeira infantis são baseadas em eventos e objetos do dia-a-dia da criança.

Os personagens dos monstros também são um reflexo da imaginação e dos sentimentos de Max. Carol parece representar os seus sentimentos mais intensos, sejam eles positivos ou negativos, por isso o menino parece ter uma relação mais próxima com ele. No entanto, de forma geral, todos os monstros representam o que há de mais selvagem nele (isso fica ainda mais claro se observarmos o seu nome original: “wild things”). No mundo real, Max não pode expressar essa sua agressividade, então as transplanta para um universo imaginário na forma de monstros.

Max quer abraçar a agressividade que lhe é reprimida no mundo real. Além disso, ele deseja criar naquela ilha o mundo perfeito que ele e seus “súditos” sonham. Um lugar em que não haja tristeza e solidão, e que todos se divirtam o tempo todo: o sonho de toda a criança. No entanto, com o tempo, fica claro que esta é uma tarefa impossível. Cada um dos monstros tem os seus desejos e necessidades, e é papel do rei conciliar as suas diferenças e manter todos unidos. Mas Max é só uma

criança e, diferente do que contou aos monstros, não possui nenhuma habilidade sobre-humana. Ele percebe as suas limitações, ao mesmo tempo compreende os monstros, e dessa forma a si mesmo melhor. A partir deste momento, ele está pronto para voltar para o mundo real. O universo fantástico parece ter cumprido a sua função.

V – Conclusão

Por meio da análise da jornada de Max em *Onde vivem os monstros*, foi possível chegar mais perto de uma compreensão da representação da infância e de sua vida imaginária, e de como a criança cria para si um mundo fantástico que se opõe à sua realidade cotidiana. Este personagem foi criado para representar um “garoto de verdade”, que agiria como uma criança de nove anos real. Foi esta a intencionalidade de seu diretor. Entretanto, no decorrer deste trabalho, ficou claro que isto não é possível. A imagem da criança é idealizada por natureza, pois quem a recria são os adultos, que apesar de já terem sido crianças, projetam em seu passado uma série de valores coletivos, como uma forma de construção da sua identidade. Isto não significa que uma representação como a de Max perca o seu valor. Ainda associamos a ela uma essência da infância com a qual nos identificamos. O mito da infância autêntica, por ser ao mesmo tempo pessoal e coletivo, nos emociona e nos instiga.

O universo fantástico infantil é especialmente interessante para nós adultos, pois parece fora de nosso alcance. Isso se dá porque a criança pensa e age de forma diferente de nós. Tudo para ela é novo, e ela começa a aprender como interagir com o mundo pouco a pouco. Para a criança é impossível resolver os seus conflitos utilizando a mesma lógica dos adultos, pois ela ainda não a possui. É necessário encontrar outra maneira de solucionar as questões que lhe parecem problemáticas, e esta maneira é muitas vezes a brincadeira simbólica, ou, na linguagem corrente, o faz-de-conta. Esta vivência das questões que a preocupam, através dos jogos imaginativos é essencial para o equilíbrio emocional e afetivo da criança. É a forma que a criança possui para se libertar de sua fragilidade inerente. O mesmo vale para o universo fantástico infantil nas obras de ficção. Ele tem uma função de deslocar os personagens crianças de uma realidade que eles não compreendem totalmente e que muitas vezes lhes causa grandes angústias. Para Max, evadir-se no mundo onde vivem os monstros é uma forma de liberar a sua agressividade (tão danosa em seu dia-a-dia) e também uma maneira de compreender as suas próprias emoções e as daqueles que estão ao seu redor. Quando Max vai para ilha e se torna rei, ocorre uma inversão de papéis. Ao invés da sua posição de dependência, ele se torna uma figura de autoridade, que deve ser apoio emocional para os monstros, garantir a sua felicidade. A partir desta situação ele ganha uma nova perspectiva sobre sua própria vida. É, como menciona Carvalho, um processo de emancipação.

Spike Jonze expressa os conflitos e sentimentos de Max e seu súditos em sua estética, muitas vezes, áspera e árida. A própria construção da narrativa se dá de forma espontânea e caótica, refletindo a natureza de seus personagens, não apenas na intensidade de suas angústias, mas também nas suas brincadeiras, no seu prazer pela bagunça descontrolada, pela confusão. Esses são os aspectos da infância com os quais Jonze se identifica, os que ele considera mais reais, parte de

seu próprio mito pessoal, o que não significa que sejam únicos. São elementos constituintes da idéia de infância autêntica que possuímos em nosso imaginário.

Provavelmente, se analisássemos a representação da infância e de seu universo fantástico em outros filmes, encontraríamos alguns aspectos em comum com os que destaquei em minha análise de *Onde vivem os monstros*, mas também outros elementos originais, valores pessoais de seus autores sobre a infância, que, ainda assim se encaixam neste quadro de uma infância autêntica. As possibilidades são inúmeras, e, enquanto isso, este universo infantil, com suas brincadeiras, seu universo imaginativo vivo, seus devaneios fantásticos, continuará a nos cativar e fazer com que escrevamos história, e criemos filmes na tentativa de nos aproximar deste “outro mundo”.

VI – Referências Bibliográficas

ARIÈS, Philippe. *A história social da criança e da família*. 2ª Ed. - São Paulo: LTC, 1981.

BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fada*. Tradução de Arlene Caetano. 21ª Ed - São Paulo: Paz e Terra, 2005.

CARVALHO, Neuza Ceciliato. *Fantasia e emancipação em três tempos*. In CECCANTINI, João Luís C. T. (org). *Leitura e literatura infanto-juvenil: memória de Gramado*. - São Paulo: Cultura Acadêmica; Assis, SP: ANEP, 2004.

CHOMBART DE LAUWE, Marie-José. *Um outro mundo: a infância*. Tradução de Noemi Kon. - São Paulo: Perspectiva, 1991.

DOLLE, J. M. *Para Compreender Piaget: uma iniciação à Psicologia Genética Piagetiana*. 4ª ed - Rio de Janeiro: Editora Guanabara Koogan S.A., 1987.

HASTINGS, Michael. *Spike Jonze*. Disponível em: <<http://www.allrovi.com/name/spike-jonze-mn0000570339>>. Acesso em: 25 de jun. de 2011.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles; INSTITUTO ANTÔNIO HOUAISS DE LEXICOGRAFIA E BANCO DE DADOS DA LÍNGUA PORTUGUESA. *Dicionário Houaiss da língua portuguesa*. - Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

HELD, Jacqueline. *O imaginário no poder: as crianças e a literatura fantástica*. Tradução de Carlos Rizzi. - São Paulo: Summus, 1980.

JONZE, Spike; EGGERS, Dave; MCSWEENEY'S. *Heads on and we shoot: The making of Where the wild things are*. Nova Iorque, NY, EUA: Harper Collins Publishers, 2009.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. *Lendo as Imagens do cinema*. Tradução de Magda Lopes. - São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2009.

MORAIS, Maria de Lima Salum. *Faz-de-conta e participação social*. In: GONÇALVES, Camila Salles (org). *Psicodrama com crianças: uma psicoterapia possível*. - São Paulo: Editora Ágora, 1988.

ONDE VIVEM OS MONSTROS (Where the wild things are). Direção: Spike Jonze. Intérpretes: Max Records, Lauren Ambrose, Chris Cooper, Paul Dano, James Gandolfini, Catherine O'Hara, Forest Whitaker e outros. Roteiro: Spike Jonze e Dave Eggers. EUA: Warner Bros. Pictures, 2009. 1 DVD (100 min), widescreen, colorido. Produzido por Warner Bros. Pictures, 2010.

PIAGET, Jean; INHELDER, Barbel. *A psicologia da criança*. Tradução de Octávio Mendes Cajado. 4ª Ed. - Rio de Janeiro: Difel, 2009

SENDAK, Maurice. *Onde vivem os monstros*. Tradução de Heloísa Jahn. - São Paulo: Cosac Naif, 2009.

THE INTERNET MOVIE DATABASE. *Spike Jonze*. Disponível em: <<http://www.imdb.com/name/nm0005069/>>. Acesso em: 25 de jun. de 2011.

THE JEWISH MUSEUM. *Wild Things: The Art of Maurice Sendak*. Disponível em: <<http://www.tfaoi.com/aa/5aa/5aa307.htm>>. Acesso em: 25 de jun. de 2011.

VANOYE, Francis e GOLIOT-LÉTE, Anne. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Tradução de Marina Appenzeller. - Campinas, SP: Papirus, 1994.

WIKIPÉDIA. *In the Night Kitchen*. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/In_the_Night_Kitchen>. Acesso em: 25 de jun. de 2011.

_____. *Maurice Sendak*. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Maurice_Sendak>. Acesso em: 25 de jun. 2011.

_____. *Spike Jonze*. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Spike_Jonze>. Acesso em: 25 de jun. de 2011.

_____. *Where the wild things are.* Disponível em:
<[http://en.wikipedia.org/wiki/Where the Wild Things Are](http://en.wikipedia.org/wiki/Where_the_Wild_Things_Are)>. Acesso em: 25 de jun. de 2011.

_____. *Where the wild things are (film).* Disponível em:
<[http://en.wikipedia.org/wiki/Where the Wild Things Are \(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Where_the_Wild_Things_Are_(film))>. Acesso em: 25 de jun. de 2011.

VII - Anexo A - Filmografia Complementar

Filmes citados no decorrer deste trabalho:

Adaptação (Adaptation.). Direção de Spike Jonze. EUA: Columbia Pictures, 2002. (114 min)

Alice no País das Maravilhas (Alice in Wonderland). Direção de Clyde Geronime, Wilfred Jackson e Hamilton Luske. EUA: Walt Disney Pictures, 1951. (75 min.)

As Crônicas de Nárnia: O Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa (The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe). Direção de Andrew Adamson. EUA: Walden Media, 2005. (143 min.)

Coraline (Coraline). Direção de Henry Selick. Produção de Claire Jennings. EUA: LAIKA, 2009. (100 min.)

Harry Potter e a Pedra Filosofal (Harry Potter and the Philosopher's Stone). Direção de Chris Columbus. Reino Unido; EUA: Warner Bros., 2001. (152 min)

Jumanji (Jumanji). Direção de Joe Johnson. EUA: Interscope Communication, 1995. (104 min)

Mary Poppins (Mary Poppins). Direção de Robert Stevenson. EUA: Walt Disney Pictures, 1964. (139 min)

McPhee - A babá encantada (Nanny McPhee). Direção de Kirk Jones. Reino Unido: Studio Canal; Working Title Films, 2005. (97 min)

Peter Pan (Peter Pan). Direção de Clyde Geronime, Wilfred Jackson e Hamilton Luske. EUA: Walt Disney Pictures, 1953. (76 min.)

Quero ser John Malkovich (Being John Malkovich). Direção de Spike Jonze. EUA: USA Films, 1999. (112 min)