

LA E GA



FOTO: DIVULGAÇÃO

REPRESENTAÇÕES DA INFÂNCIA E O FANTÁSTICO NO FILME *ONDE VIVEM OS MONSTROS*

INVESTIGAREMOS NESTE TEXTO as fronteiras fluidas entre real e fantástico, representação e memória, por meio da análise do filme *Onde vivem os monstros*, de 2009, dirigido por Spike Jonze. No filme, 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, da qual ele se tomará rei.

Para compreender melhor as questões levantadas, é necessário pensarmos sobre os conceitos de representação, simbolismo, imaginação e imaginário. Também precisamos entender a dualidade realidade/ficção tanto na criança quanto 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?

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. O personagem infantil, mesmo quando próximo da realidade, ou como simples reflexão do passado do autor, ainda sofrerá influências da interpretação de suas lembranças e da inevitável idealização que a infância sofre¹.

Para os roteiristas de *Onde vivem os monstros*, Spike Jonze e Dave Eggers, era muito importante que o protagonista de seu filme, Max, se comportasse como um

“garoto de verdade”, em oposição à imagem da 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, no livro *Onde vivem os monstros*, de Maurice Sendak, as criaturas monstruosas (no original, *wild things*, o que, traduzido literalmente, significa *coisas selvagens*) representam as nossas emoções mais selvagens, intensas, agressivas e caóticas. Para ele, era fundamental que esses sentimentos fossem retratados no filme.

A intenção se estendeu também à escolha do ator 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”². Isso era de extrema importância, já que o personagem Max domina o filme completamente.

Daí se conclui que o 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, não é possível apreender esta essência. 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 perde o seu valor, pois ainda associamos a ela uma essência da infância com a qual nos identificamos.

A primeira sequência do filme apresenta Max para os espectadores. Ele constrói um iglu na neve e chama a

sua irmã mais velha para brincar, mas ela recusa. Ele acaba indo brincar sozinho, interagindo com uma cerca de madeira como se fosse um grupo de pessoas. Logo em seguida, Max vê o grupo de amigos mais velhos da sua irmã chegar de carro para buscá-la e aproveita a 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, o que 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 sua irmã, que assistiu a 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.

Desde a primeira cena, nota-se que Max possui as características comuns da representação da infância: imaginativo e espontâneo, ele é colocado em oposição à sua irmã, Claire, e seus amigos, mais velhos. Apesar de sua aparição ser rápida, percebe-se que Claire já não se interessa pelos jogos imaginativos de Max; ela possui outros interesses, por ser mais velha. Ela, diferentemente de Max, já não é mais uma “criança autêntica” – aquela que se opõe aos modelos impostos pelos adultos –, como descrita por Chombart de Lauwe.

Max possui a impulsividade chamada pela mesma autora de “efervescência da vida”³. Quando sua irmã o abandona, ele não pensa duas vezes antes de executar 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.

As emoções negativas também fazem parte da caracterização da criança autêntica de Chombart de Lauwe. Para a autora, as crianças, como os animais selvagens, geralmente são inconscientes de sua crueldade. Além da crueldade, outros defeitos que geralmente caracterizam os personagens infantis são o egocentrismo, a grosseria,

além de outros defeitos que não lhe seriam naturais, mas, sim, consequência de sua situação externa⁴.

No caso de Max, a raiva e a agressividade seriam seus traços negativos, além de uma consequência de sua impulsividade, característica comum da criança autêntica. São essas características que fazem com que o menino brigue com sua mãe, chegando a mordê-la, o que resulta em sua fuga de casa.

Um outro aspecto a ser destacado a respeito do personagem infantil são suas angústias. As circunstâncias e objetos dos seus temores, no entanto, podem ser os mais variados. 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 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 no personagem infantil. Outras vezes a criança é assombrada por suas próprias fantasias, que ganham uma atmosfera de pesadelo⁵.

A respeito disso, o filme tem uma sequência muito interessante que se passa na escola de Max. O professor conta aos alunos um pouco sobre o sol e termina sua explicação dizendo que até mesmo o astro irá se apagar e morrer um dia. Isso parece impressionar muito o protagonista, que, mais à frente no filme, levará essa angústia para o mundo fantástico dos monstros. Outros elementos referentes ao medo da mudança também são introduzidos: sua irmã se tornando adolescente, um namorado da mãe que aparece em sua casa e a ausência do pai, deixada clara por uma dedicatória em um presente.

É quando as angústias do mundo real são demasiado pesadas para a criança, ou simplesmente quando ela

está aborrecida, ou ainda porque faz parte de sua natureza, que a criança se evade de sua vida cotidiana para o seu universo imaginário.

Quando observamos uma criança brincar de faz de conta, temos a impressão de que ela realmente acredita no que 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 pensamento⁶.

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 denomina *egocentrismo* essa confusão inconsciente do ponto de vista próprio com o dos outros. Ele dá a este termo um sentido diferente daquele atribuído pelo 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”⁷. A consequência natural do egocentrismo infantil é o pensamento animista. Para Bettelheim, “Uma criança está convencida de que o animal entende e sente como ela, mesmo que não o demonstre abertamente”⁸.

Desta forma é muito natural que, na vida imaginária das crianças, animais, árvores e outros objetos ganhem vida, conversem e interajam com elas. Esta visão de mundo imaginativa e animista, apesar de oposta à lógica adulta estrita, vai ao encontro dos desejos infantis e os satisfaz.

FOTOS: DIVULGAÇÃO



A criança projeta nos seres imaginários os seus próprios problemas e desejos. Em suas brincadeiras, se comunica com eles ou até se transforma neles, mas, ao mesmo tempo, fala de si mesma. Ela trata de seus próprios conflitos projetando-os em seus jogos de faz de conta. Bettelheim também afirma que a brincadeira e a imaginação são, para a 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 perturbam⁹.

Na primeira cena do filme *Onde vivem os monstros*, Max chama sua mãe para ver o iglu que ele construiu, mas ela fala para ele ir brincar com seus amigos. Na cena seguinte, o personagem representa a sua rejeição em uma brincadeira de faz de conta, fingindo que a cerca



de madeira são pessoas. Max grita ordens para a cerca e a chuta: “Você é apenas uma cerca! Vã brincar com seus amigos cercas!”

Dentre as frustrações e conflitos pelos quais a criança passa, Morais 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 em sua vida cotidiana¹⁰.

Ao levar esses processos psicológicos para a ficção, Carvalho afirma: “a fantasia seria um dos elementos do processo de emancipação da criança”¹¹. Segundo ela, os escritores, ao falarem do mundo imaginário das crianças com uma linguagem poética, liberam suas próprias fantasias. 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. Nesse 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 os personagens se revelem, sendo a fantasia um elemento constitutivo do mundo infantil.

Muitas vezes, a própria criança tem 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 possui, sejam estas comuns ou fantásticas. Held também menciona os poderes desejados pela criança para superar suas limitações naturais, que, nesse caso, 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. 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. É muitas vezes isso que ela busca ao se transportar para o seu mundo imaginário¹².

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

No filme em questão, Max alcança o seu mundo imaginário após uma briga com a mãe. Na cena, está chateado e enciumado, pois ela está dando atenção ao seu namorado. Max então veste uma fantasia de lobo



FOTOS: DIVULGAÇÃO

e incorpora o espírito selvagem do animal subindo na mesa, gritando e chegando a mordê-la. Nesse ponto, ela fala, exaltada: “O que há de errado com você? Você está descontrolado!” O menino responde: “Não é minha culpa!” e foge de casa. Ele vai parar no meio do mato, onde liberta todos os seus impulsos agressivos até, finalmente, se acalmar. Este é o momento da evasão de Max para o mundo fantástico. O processo é feito de forma bastante sutil: enquanto Max se aproxima de um copo d’água, a iluminação da cena muda de um tom alaranjado para o azul, passando de uma atmosfera de agressividade para uma de devaneio. A sensação de estranheza se toma ainda mais forte quando Max encontra um barco pequeno e parte, navegando com naturalidade. Nesta hora, sabemos que ele já não se encontra mais no mundo cotidiano, comum: ele se transportou para o mundo fantástico.

Outra sequência interessante é aquela em que Max conhece os monstros. Ele os espiona na floresta enquanto discutem. Um deles, Carol, destrói suas casas, enquanto os outros tentam dissuadi-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 os outros monstros o cercam com certa hostilidade, e um deles sugere devorar o menino.

Observa-se desde o início 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 está 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 nessa 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, sobre vikings que o atacaram em sua fortaleza de gelo (assim como os garotos mais velhos destruíram o seu iglu), Max se refere a uma situação passada, mas em sua história ele sai vencedor. No final, os monstros decidem tomá-lo rei e Max assume sua posição de autoridade no mundo dos monstros. Em *Onde vivem os monstros*, Max não possui nenhuma habilidade fora do comum, mas conquista a autoridade por meio 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.

No entanto, a bagunça não pode durar para sempre. Quando as coisas não parecem mais estar indo tão bem no reino de Max, Carol entra em crise. Irado e assustado, o monstro acusa Max. Diz que ele deveria ter cuidado de todos e tê-los mantido felizes, mas não conseguiu. Nesse momento, outro monstro, Douglas, intervém, revelando que Max na verdade não é rei e que 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 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 sente 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 ponto, ele finalmente se sente à vontade para retornar para o seu mundo real, cotidiano. Sua solidão, sua raiva e, ao mesmo tempo, seu arrependimento por ter machucado a mãe fazem com que Max vá de encontro ao seu universo imaginário. Ele se transporta para um mundo fantástico para, como propõe Carvalho, vivenciar seus conflitos e ansiedades e poder, por fim, emancipar-se¹³.

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

Os personagens dos monstros são um reflexo da imaginação e dos sentimentos de Max. Carol parece representar 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, deseja criar naquela ilha o mundo perfeito com que ele e seus “súditos” sonham. Um lugar em que não haja tristeza e solidão, em que todos se divirtam o tempo todo: o sonho de toda criança. No

entanto, com o tempo, fica claro que esta é uma tarefa impossível. Cada um dos monstros tem seus desejos e necessidades, e é papel do rei conciliar as 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 suas limitações ao mesmo tempo em que compreende os monstros e, dessa forma, a si mesmo, melhor. A partir deste momento, está pronto para voltar para o mundo real. O universo fantástico parece ter cumprido a sua função.

Spike Jonze expressa os conflitos e sentimentos de Max e seus 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 em 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 ideia 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 histórias e criemos filmes na tentativa de nos aproximar deste “outro mundo”.

* **BÁRBARA ALPINO** é formada em Audiovisual pela Universidade de Brasília (UnB), servidora do Ministério da Cultura e membro da Comissão Editorial da Filme Cultura 62.



REFERÊNCIAS

1. CHOMBART DE LAUWE, Marie-José. *Um outro mundo: a infância*. Tradução de Noemi Kon. São Paulo: Perspectiva, 1991.
2. 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.
3. CHOMBART DE LAUWE, op. cit.
4. Ibidem.
5. Ibidem.
6. HELD, Jacqueline. *O imaginário no poder: as crianças e a literatura fantástica*. Tradução de Carlos Rizzi. - São Paulo: Summus, 1980.
7. DOLLE, J. M. *Para Compreender Piaget: uma iniciação à Psicologia Genética Piagetiana*. 4ª Ed. Rio de Janeiro: Editora Guanabara Koogan S.A., 1987, p. 28-29.
8. BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fada*. Tradução de Arlene Caetano. 21ª Ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005, p. 68.
9. Idem.
10. 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.
11. 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, p. 98.
12. HELD, op. cit.
13. CARVALHO, op. cit.