

Entretenimento criativo: a filosofia nas animações Disney/Pixar

Creative entertainment: the philosophy in Disney/Pixar animations

Lenilson Oliveira Moura¹

RESUMO: O presente trabalho de conclusão de curso tem como objetivo a construção de uma visão filosófica dos desenhos animados da Disney/Pixar, para isso, nos valem de três animações: *Divertida Mente*, *Toy Story* e *Detona Ralph*. Faremos um trajeto por meio da história da filosofia e de questões psicanalíticas. Tomamos assim diversas referências bibliográficas mas entre as mais atuais e marcantes podemos citar a influência de Roland Barthes e Walter Benjamin em seus textos sobre brinquedos e jogos. O resultado dessa investigação é a importância lúdica das animações para a construção da infância e o reflexo que essas produções podem ter na vida adulta.

Palavras-chave: Divertida Mente, Toy Story, Detona Ralph.

ABSTRACT: The present work of completion of course aims to build a philosophical vision of the Disney / Pixar cartoons, for that, we use three animations: *Divertida Mente*, *Toy Story* and *Detona Ralph*. We will take a journey through the history of philosophy and psychoanalytic issues. We have thus taken several bibliographical references but among the most current and striking we can mention the influence of Roland Barthes and Walter Benjamin in their texts on toys and games. The result of this investigation is the playful importance of animations for the construction of childhood and the reflection that these productions can have in adult life.

Keywords: Inside Out, Toy Story, Detonate Ralph.

¹ Graduado em Filosofia pela Universidade Federal do Piauí.

1. INTRODUÇÃO

A plenitude da atividade humana é alcançada somente quando nela coincidem, se acumulam, se exaltam e se mesclam o trabalho, o estudo e o jogo; isto é, quando nós trabalhamos, aprendemos e nos divertimos, tudo ao mesmo tempo. (DE MASI, 2000, p. 148)

Os primeiros desenhos animados como conhecemos hoje surgiram apenas na década de 1910, no então cinema mudo e sem cores. Naquela época, a maioria das animações era de curta-metragem, geralmente visando a um público mais adulto, com piadas e roteiros para uma faixa etária mais elevada do que a dos dias atuais.

Posteriormente, vemos o surgimento de um desenho que incrivelmente faz sucesso até hoje. O Gato Félix foi criado em 1917, ainda sem cores nem falas (uma versão mais atual foi feita no *Cartoon Network*). Naquela década, surgiu também a Disney e o famoso Mickey, em 1928. Inovando completamente, na época houve o primeiro desenho com efeitos sonoros (com a voz sendo do próprio Walt Disney), uma completa revolução para aquele período e que fez o desenho ser um imenso sucesso. Tanto, aliás, que fez com que o pobre Mickey não parasse de trabalhar até hoje, estrelando mais de 100 curtas.

A Disney foi fundada em 16 de outubro de 1923, por Walt Disney e Roy Oliver Disney com o nome de *Disney Brothers Cartoon Studios* e estabeleceu-se como pioneira na indústria de animação, até diversificar seus produtos para filmes em live-action (versões filmada de clássicos de desenhos animados), redes de televisão e parques temáticos. Entre as maiores aquisições da Disney está a *Pixar Animation studios*, ou simplesmente Pixar, que é um estúdio de animação por computador, subsidiária da *Disney Studios Content* de propriedade da The Walt Disney Company.

Apesar da Pixar ser subsidiária da Disney, há uma diferença significativa em seus filmes que ultrapassa a técnica cinematográfica: as temáticas dos roteiros. Enquanto a Disney normalmente pauta seus filmes em contos de princesas e reinos, a Pixar pauta seus roteiros de longa metragem no que se pode denominar como regra do “e se?” (e se carros sentissem, e se insetos

sentissem e se sentimentos sentissem?). Dessa forma a Pixar normalmente traz ao espectador uma complexidade emocional que estabelece uma relação com os mais velhos e um entretenimento criativo aos mais jovens.

Nessa apresentação lúdica e de aprendizagem, associada à sétima arte e sua forma peculiar e profunda, a abordagem de temáticas complexas como amor, morte, luto entre outros, é possível pensar numa “filosofia infantil” como forma de trabalhar a interpelação e a compreensão do mundo.

Assim, no primeiro capítulo deste trabalho monográfico, iremos abordar o filme *Divertida Mente* e os aspectos filosóficos e psicanalíticos das emoções. Para tal, faremos um resumo do filme e traremos comentários e conceituações de pensadores desde o início da História da Filosofia, contando principalmente com Platão e Aristóteles até os contemporâneos que vão de Freud à Dunker.

No segundo capítulo, abordaremos a temática do brinquedo por meio do filme *Toy Story*, nos basearemos em textos de Roland Barthes e Walter Benjamin sobre os brinquedos para fazer uma intersecção sobre a importância dos brinquedos na transição da infância para a vida adulta.

No terceiro capítulo, abordaremos os jogos eletrônicos e suas atualizações baseando-nos na animação *Detona Ralph*, além das referências do capítulo anterior, traremos também fundamentações de Caillois e Huizinga entre outros para fundamentar os aspectos filosóficos dessa temática.

Nesse contexto a utilização de animações como ferramenta pedagógica no ensino da filosofia aos adolescentes e crianças torna-se, não apenas importante, como fundamental e desmistificadora. A filosofia não é a arte de falar sobre o mundo de maneira difícil e apenas para os eruditos, a filosofia é a arte erudita de pensar e falar sobre o mundo, e para o mundo, e assim, com essa perspectiva temática dos desenhos animados, mostraremos como é possível uma interpretação filosófica desse fenômeno.

2. A FILOSOFIA NO FILME DIVERTIDAMENTE

“Já olhou para uma pessoa e pensou o que passa na cabeça dela? Eu sei, pelo menos na da Riley...”

Alegria

Divertidamente (em inglês: *Inside out*) é um filme lançado pela Disney/Pixar em 2015. Sendo ganhador de 97 prêmios de cinema entre eles um Oscar de melhor animação e um Globo de ouro, possui o enredo como sendo uma fantástica história que se concentra principalmente na mente de uma criança (Riley) que tem 11 anos. Cinco emoções são caracterizadas como personagens possuindo o mesmo nome as quais se expressam: a raiva, a tristeza, a nojinho, o medo e a alegria

Vale ressaltar que o filme não ocorre no cérebro da Riley, não ocorre no órgão ou em alguma estrutura física que está alojada dentro do crânio, mas sim na mente da Riley. Diferente dos sentimentos, que são processos mentais não necessariamente imperceptíveis, emoções são impulsos biológicos visíveis no rosto, na voz, ou na linguagem corporal. Embora as cinco emoções sejam encontradas em todas as pessoas, os seus gatilhos variam conforme mostra por meio da Riley e de seus pais por exemplo.

Além de ser uma ótima fonte de entretenimento, uma outra grande contribuição do filme divertidamente naquilo que nos direciona a filosofia é mostrar como todas as emoções tem um porquê e não devem ser evitadas, mas sim entendidas em suas particularidades. A tristeza, personagem do filme, passa boa parte do enredo acreditando que é o único “defeito” na mente da Riley e que poderia de alguma forma fazer mal a ela, mesmo que não quisesse.

Como se pode observar, o filme apesar de ser destinado ao público infantil, traz uma imensa reflexão sobre a psique humana, servindo de pontapé para debates a respeito das emoções, dos sentimentos, ou seja, da inteligência emocional através da compreensão da mente humana em suas particularidades anatômicas, bioquímicas e psíquicas. Esse trabalho, por prudência e cautela, será focado na psique.

O que pode ser mais difícil do que saber como sabemos? O que pode ser mais grandioso que o fato de entender que ter consciência torna possível, e mesmo inevitável, nossa interrogação sobre a consciência? (COTRIM; FERNANDES, 2016, p. 69)

Com o objetivo de complementar a compreensão da mente humana, no final do século XIX início do século XX o médico neurologista austríaco Sigmund

Freud deu luz a uma teoria da mente que revolucionou a forma na qual entendemos o pensamento em vários sentidos, originando-se assim a psicanálise. O grande diferencial da teoria psicanalítica consiste em trazer à tona à noção de inconsciente que domina a maior parte de nossa vida psíquica. A outra parte, dominada pelo consciente, corresponde a uma fração pequena e determinada pela primeira. Freud também configura o princípio tripartite do aparelho psíquico: Id, ego e Superego.

O *Id* é a instância mais antiga do inconsciente, regido pelo prazer e funcionando como o motor oculto do pensamento e da conduta humana.

O superego é outra instância do inconsciente formada no processo de socialização da criança, principalmente no seu processo de interação com os pais, com as permissividades e as proibições.

O Ego é a instância potencialmente consciente do aparelho psíquico que suporta as pressões do Id e do superego trazendo ao ser a sua forma de relação com o mundo que o cerca. As demandas conflitantes quando estimuladas e não enfrentadas adequadamente, expressam-se de forma indireta na vida da pessoa sob a forma de atos falhos, sonhos ou projeções. É o que ocorre, por exemplo, quando se chora sem saber o porquê, diz alguma coisa sem querer ou faz algo sem saber justificar.

Outro médico, desta vez psiquiatra, Carl Gustav Jung (2012), colaborador e admirador de Freud por algum tempo (após algumas discordâncias, houve o rompimento entre eles), desenvolveu sua linha de pensamento conhecida como psicologia analítica (para Jung uma evolução da psicanálise, pois somaria a esta à psicologia individual de Adler). Jung desenvolveu e descreveu a teoria dos arquétipos que são imagens ou conteúdos simbólicos muito primitivos que formam a base da psique humana - o chamado inconsciente coletivo. É através desse inconsciente coletivo e do emprego dos mecanismos de defesa do inconsciente que se estabelece o *rapport* entre a animação e o arquétipo mais importante da teoria junguiana: “*o self*” que se desdobra nos tipos psicológicos e a maneira de encarar as emoções de introspecção e extroversão.

A palavra “emoção” é muito comum no cotidiano popular tendo em vista que se utiliza em situações como: o filme foi emocionante, ou estou

emocionado com suas palavras. É possível que, de modo geral, não se saiba exatamente o que é, e o que significa a palavra emoção em sua totalidade.

A definição de emoção pode ser entendida como: a condição complexa e momentânea que surge através de experiências de caráter afetivo provocando alterações em várias áreas do funcionamento psicológico e fisiológico, preparando o indivíduo para ação. (MIGUEL, 2015, p. 153).

Existe uma diferença significativa entre as emoções e os sentimentos. As emoções são naturais ao indivíduo. No filme são retratadas cinco emoções, mas existem pelo menos seis emoções (a emoção de surpresa não foi retratada no filme). Essas emoções quando racionalizadas e compreendidas pelo nosso cérebro transformam-se em sentimentos. De maneira bastante objetiva e resumida, os sentimentos podem ser definidos como a racionalização das emoções.

A exemplo disso tem-se a emoção tristeza, causando um sentimento de depressão, a emoção alegria causando o sentimento de felicidade, a emoção medo causando um sentimento de ansiedade e assim sucessivamente. As patologias emocionais acontecem quando há desequilíbrio na dosagem desses sentimentos. A exemplo disto temos o transtorno depressivo, resumidamente como excesso de tristeza; o transtorno de ansiedade, que de forma resumida é o excesso de medo ou até mesmo transtorno psicótico, nesse sentido resumido como excesso de alegria.

Nos primórdios da filosofia, esta era o saber teórico que buscava conduzir o praticante a uma vida boa, a um caminho para felicidade. E essa sempre foi a finalidade última da filosofia: trazer felicidade. Essa felicidade pode e deve ser entendida como sendo a homeostase emocional, um ponto de equilíbrio e compreensão das emoções de forma tal que estas não fiquem ofuscadas ou mesmo ausentes na mente.

[...] no diálogo A República, Platão idealiza uma cidade que não existe, mas que deve ser o modelo da cidade ideal. Neste diálogo, ele fala da justiça e também da educação das crianças. Platão diz que os pequeninos devem ser educados através da ginástica e da música. Esta última, nada mais é do que o conjunto das artes plásticas, danças, poesias e fábulas. (TRAJANO, 2012, p. 13)

Buscando uma felicidade que fosse mais estável, Platão, considerado como um dos primeiros filósofos ocidentais, trazia a concepção de alma tripartite. Nesse caso a alma era dividida em três partes: a alma concupiscente, aquela que é situada no ventre dos desejos carnis: da vontade do apetite propriamente dito; a uma irascível, aquela que é situada no peito, vinculada às paixões, ou seja, aquela que é mais emoção realmente e a alma racional, situada na cabeça e é relacionada ao conhecimento.

Para se atingir uma vida feliz, Platão recomendava o equilíbrio, a homeostase entre essas três partes e esse controle deveria se apoiar em duas práticas: ginástica que é o conjunto realmente de exercícios físicos e a dialética, que é o ato de dialogar, de conversar, que as pessoas devem exercer de maneira racionalizada e consciente.

Já para Aristóteles, a finalidade natural de todos os seres humanos consiste em ter uma vida boa, justa e feliz. Partindo deste princípio, este filósofo propõe investigar qual é o fim ético que todo indivíduo aspira e quais caminhos ele deve trilhar em direção desta busca. Diferentemente da honra, da inteligência e da riqueza, a felicidade é autossuficiente (*autárkeia*), pois não necessita de bens exteriores para ser atingida, ao passo que os outros meios são buscados em favor de distintos bens. Na visão de Aristóteles, segundo Chauí,

Aquilo que, à parte de todo o resto, torna a vida desejável e não carece de nenhum outro, é um bem mais perfeito do que qualquer outro. E a felicidade é um bem desse gênero, pois ela não é buscada em vista de outra coisa e sim as outras coisas é que são buscadas como meios para ela.

(CHAUÍ, 2002 p. 441).

Aristóteles postulava que toda a atividade humana tem um fim e que as pessoas procuram viver de acordo com o seu verdadeiro daimon ou verdadeiro self. Ele desenvolve a ideia de contemplação da natureza, que está escrito no livro *Ética a Nicômaco* como o que é próprio de cada coisa é por natureza o que há de melhor e de aprazível para ela e assim para o homem.

Aristóteles afirmava que só se alcança o seu fim quando se cumpre a função que lhe é própria de destino dos demais seres, isto é, *aretê*, ou seja, virtude e o exercício dessa virtude vai ocasionar prazer, esse prazer vai trazer ao ser humano uma faculdade mais exclusiva do ato de pensar de forma racional

ou seja, essa é a virtude essencial do ser humano e o exercício dessa virtude é a razão e através do exercício dessa razão para Aristóteles é que se chegava realmente a felicidade.

No livro *Ética a Nicômaco* fala-se sobre a moral, a felicidade e a virtude. Etimologicamente, virtude vem da palavra latina *vir*, que designa o homem, o varão. *Virtus* é “poder”. A virtude é o permanente desejo de querer o bem. Aristóteles nos deixou muitos estudos importantes, dentre eles o estudo da metafísica. Mas para aprender todos esses ensinamentos é preciso ter vontade. (TRAJANO, 2012, p. 15).

Como podemos ver, a filosofia, como saber teórico, buscava conduzir o praticante a vida boa, a um caminho para felicidade. Essa é a finalidade última da filosofia, trazer felicidade as pessoas que têm esse conhecimento. Nesse sentido a compreensão do sentimento felicidade pode ser entendido como a racionalização da emoção alegria.

É um fato que filosofar não é pensar de qualquer maneira. Filosofia é a arte erudita de pensar e falar sobre o mundo, e para o mundo. Sendo assim filosofar é pensar de maneira organizada e sistematizada sobre os mais variados temas sabendo que nunca há respostas definitivas às conversas da filosofia.

De maneira geral, as crianças carregam consigo uma maneira muito particular de ver e pensar o mundo. A forma de observar com estranhamento as coisas que a cerca causando uma certa ruptura até no fluir normal da vida adulta, como por exemplo um bebê passando horas observando aquilo que já faz parte do próprio corpo como as mãos e os pés, fazendo também com que o pai e principalmente a mãe acompanhe esse estranhamento é um exemplo prático dessa forma de ver o mundo tão peculiarmente.

Depois de tanto observar e estranhar, as crianças por volta de 5 ou 7 anos de idade se tornam detentoras de um mínimo de conhecimento, passando a questionar os pais sobre suas observações, a perguntar tudo aquilo que lhes causa curiosidade. Primeiro esses questionamentos possuem uma abordagem mais individual, depois a curiosidade é mais universal. Esses questionamentos normalmente ocorrem porque a criança ainda não está munida de conhecimento teórico da vida.

Ainda nessa sequência, após ouvir a resposta de quem lhes respondeu, as crianças consolidam o conhecimento elaborando suas próprias respostas, racionadas e organizadas com o conhecimento e com a forma de pensar que já possuem. Claro que neste momento julgar se está certo ou errado as respostas não é o foco, o foco é analisar os três passos naturais do raciocínio infantil.

Ao analisarmos esses três passos encontra-se nos dois primeiros a experiência filosófica pura e em seguida a resposta filosófica para tornar completa a experiência. Há um ditado comum entre os estudantes de filosofia que diz que estudar filosofia é manter a mente jovem. Nesse sentido, o ditado faz-se verdade.

2.1. O MEDO

9

"Esta ideia revoluciona-me subitamente, porque já nem isso esperava. Sinto qualquer coisa que timidamente roça por mim, e não ousa mexer-me, porque tenho medo de a afugentar. Qualquer coisa de que já não me lembrava uma espécie de alegria." (SARTRE, 2011, p. 248-9)

O medo é um dos personagens antagonistas e secundários do filme divertidamente, ele é uma das emoções que estão dentro da cabeça da Riley Andersen. Essa emoção parte da mente não só dos seres humanos, como um todo faz parte da mente de diversos animais. De fato, o medo é fundamental para que haja sobrevivência seja qual for o grau e a complexidade da forma da vida, quando concretizado é uma reação a uma situação de perigo como mostrado no próprio filme divertidamente e dessa forma não pode ser visto necessariamente como algo patológico doentio

O medo patológico pode ser definido como sendo uma psicopatológica da mente onde os indivíduos apresentam as reações de medo desproporcionais e incompatíveis com as possibilidades de perigo real oferecidas pelos desencadeantes chamados de objetos ou situações bobinas. Assim, o indivíduo

tem um medo terrível e desproporcional de entrar num elevador, medo de gatos, do contato com outras pessoas desconhecidas e assim por diante.

Dessa forma pode-se afirmar que o medo não é apenas a necessidade da sobrevivência, um sentimento, uma emoção que está preocupada em manter o corpo vivo, mas sim uma forma de construir e constituir a própria personalidade, já que o medo está associado diretamente a castração que é um dos fatores que constituem o sujeito.

Ainda exemplificando a questão do medo, nós temos como teoria psicanalítica no livro de Freud (1976) *Inibições, sintomas e ansiedade* de 1926 1996 uma explicação para constituição da fobia no caso do pequeno Hans. O garoto tinha um medo imenso de cavalos ou mais diretamente o medo de sair de casa porque de alguma forma ele acreditava que um cavalo poderia vir a machuca-lo. Para Freud, o cavalo é um arquétipo, é um substituto da imagem do pai frente ao qual o menino tem sentimentos contra decentes como por exemplo sentimento de amor e o sentimento de ódio. De fato podemos acreditar que para o pequeno Hans o medo é um sintoma de um conflito interno

O medo já não é mais visto como algo infantilizado, mas como o primeiro caminho para sabedoria e é comum que a gente veja medos com uma certa lógica, tais como: medo de uma queimada, de uma enchente, do buraco na câmara de ozônio, medo de um vírus letal.

2.2 O NOJO

“A Náusea não está em mim: sinto-a ali na parede, nos suspensórios, por todo lado ao redor de mim. Ela forma um todo com o café: sou eu que estou nela” (SARTRE, 2011, p. 35).

Outro personagem secundário do filme divertidamente é a nojinho. O nojo por definição é a demonstração de repugnância ou de repulsa a alguma coisa, é o asco por uma determinada situação ou por algo novo, desconhecido. Ele é extremamente importante em nossas vidas para que a gente consiga de alguma maneira tomar algumas decisões no nosso cotidiano

Como podemos perceber no artigo, *O nojo como elemento condicionante das decisões* é possível que a gente consiga manipular as emoções de uma pessoa de tal modo a trazer um julgamento moral mais brando ou mais severo em decorrência do nojo estimulado, levando a uma atitude errada e buscando especificamente um nojo, uma emoção que a princípio é usado no campo do direito como elemento condicionante dos julgamentos morais.

Nesse aspecto, o nojo como emoção, pode trazer para as pessoas, dentro de um campo filosófico, uma noção daquilo que é moral, daquilo que é correto ou incorreto, julgando de tal maneira aquilo que a gente pode considerar até como emoção base do princípio ético. Quando a gente diz respeito à ética, podemos sim está ocorrendo de certo modo a emoção de nojo entendendo nojo como não necessariamente o asco mas, como alguma coisa que seja física ou alimentícia Mas também como um ato de rejeição e repugnância moral instintivo psíquica da nossa própria existência. A compreensão do que é nojo faz parte também do aprendizado moral de uma criança adolescente e até mesmo dos adultos.

Um estudo recente descobriu que os homens são menos susceptíveis ao nojo do que mulheres e crianças e que o nojo, segundo cientistas, nos ajuda na prevenção de doenças.

2.3 A TRISTEZA

Deleuze escreveu que a vida é simples e o homem não para de complicá-la, seria muito bom se nossa vida fosse repleta de alegria, sentimento que está além daquilo que nós queremos, daquilo que mais somos, como se a tristeza não fizesse parte do nosso dia-a-dia. A tristeza é a quinta e última emoção-personagem do filme divertidamente. E esta foi deixada por último justamente pelo simples fato da importância que ela tem durante todo o filme.

[...] 'uma' criança coexiste conosco, numa zona de vizinhança ou num bloco de devir, numa linha de desterritorialização que nos arrasta a ambos - contrariamente à criança que fomos, da qual nos lembramos ou que fantasmamos, à criança molar da qual o adulto é o futuro (DELEUZE, 1997, p.92).

Quando crianças, somos doutrinados a imaginar uma felicidade sempre plena, integrante de todas as nossas ações, como se a tristeza não fizesse parte do nosso ser da nossa existência.

Durante o filme, é sublime quando aparece a alegria empurrando a tristeza de lado, colocando ela como um sentimento inútil para a Harley tendo realmente haver com o universo infantil, ao chegar na adolescência ela percebe com maior intensidade e a existência da tristeza, gerando uma crise existencial.

Durante essa crise, a raiva por muitas vezes passa a dominar o painel de controle da mente da Harley, o nojo e o medo tentam alertá-la sobre possíveis riscos pelos quais ela esteja correndo, mas nesse momento ela se encontra tão perdida que não consegue discerni-los e decidir qual a melhor emoção a seguir. E assim somos nós, por muitas vezes durante nosso cotidiano, quando as emoções saem do seu curso normal, é como se nosso sistema entrasse em colapso e o discernimento incorreto de determinadas emoções leva-nos aos poucos a adquirir psicopatologias.

Ainda nesse contexto de crise existencial, é muito comum que durante essa busca pela felicidade e pela compreensão de si mesmo, algumas memórias negativas acabem vindo à tona, lembranças guardadas lá no mais profundo subconsciente.

No filme isso é representado pelo seu amigo imaginário *Bing bong*, que apesar de não ser uma lembrança ruim, naquele momento ele já fazia parte do seu subconsciente, ela já nem lembrava mais do amigo, mas por estar em crise, certas coisas ressurgem como sendo um mecanismo da nossa mente para tentar resgatar-nos de nós mesmos. Pesadelos também se tornam comuns, pois, durante o sono, nossa mente se liberta e dá vazão a alegrias, tristezas, medos e angústias, que quando acordados ainda controlamos.

É notório que ao longo da nossa história, tenhamos a necessidade de uma felicidade quase que patológica, uma felicidade compulsória onde a gente pode ver na procura pela verdade não ser simplesmente sábio, mas também feliz.

Como dito antes, essa busca compulsória pela felicidade acaba gerando inseguranças, medo e por vezes, ocorre até o inverso, no lugar da alegria, ocorre-se a tristeza.

Mas não aquela tristeza melancólica, poética e sim uma tristeza real, que resulta em dor e sofrimento e as vezes isso tudo ocorre devido diariamente fugirmos dessa vilã. E fugimos porque é feio estar triste, só se entristece quem é fraco, num mundo de aparências, quem não finge ser feliz o tempo todo, não se encaixa. Ai vem a sensação de fracasso, os questionamentos: Por que todos são felizes, menos eu? E isso é um território perigoso pois quando perdura o corpo adocece.

Mas podemos ver a tristeza de forma positiva também, a partir do momento em que ela nos impulsiona a ir atrás da nossa felicidade, quando não nos conformamos em continuar tristes. E uma vez compreendida, ela se torna essencial na construção do caráter e da força do indivíduo. E é só a partir dessa compreensão de que a tristeza é útil à sala de comando e tão necessária quanto a alegria, a raiva, o nojo e o medo que podemos estabelecer uma compreensão de si mesmo, reconstruindo assim a vida de forma funcional e independente, enriquecida de amadurecimento e inteligência intra pessoal.

3. TOY STORY: uma reflexão sobre as etapas fundamentais da vida.

Toy story é uma franquia de quatro filmes que modificou profundamente a animação no cinema tanto pelo fato de ser o primeiro longa-metragem totalmente digitalizado, quanto pelo fato do roteiro trazer em seu enredo, temáticas extremamente adultas que agradam crianças e adultos.

Observamos em *Toy Story* uma reflexão profunda a respeito das emoções vivenciadas por Andy e Woody, este apesar de ser um brinquedo já bastante usado, auxilia bastante Andy em suas transições da vida infantil, à adolescência, ou até mesmo em sua vida adulta. Ajudando-o a atravessar etapas fundamentais como crescimento e amadurecimento. "Hoje em dia, os brinquedos antigos tornam-se significativos sob muitos aspectos." (BENJAMIN, 2002 p. 84)

Logo no primeiro filme da série nós conhecemos o garoto Andy, que possui um boneco de pano cowboy chamado Woody, que era o brinquedo favorito dele e é substituído por um boneco a pilha com mais tecnologias, um astronauta que tem asas e *Leds* em suas mãos, chamado *Buzz Lightyear*, mostrando-nos um contraponto entre a modernidade e o antigo, o orgânico e o inorgânico, a madeira (*Wood*, em inglês e o plástico) e esse brinquedo passa a ser visto como uma ameaça ao posto de favorito do boneco Woody.

Os brinquedos vulgares são feitos de uma matéria imprópria, produtos de uma química, e não de uma natureza. Atualmente, muitos são moldados em massas complicadas: a matéria plástica tem assim uma aparência simultaneamente grosseira e higiênica, matando o prazer, a suavidade e a humanidade do tato. Um signo espantoso é o desaparecimento progressivo da madeira, matéria, no entanto, ideal pela sua firmeza e brandura, pelo calor natural do seu contato; a madeira elimina, qualquer que seja a forma que sustente, o golpe de ângulos muito proeminentes, e o frio químico do metal: quando a criança a manipula ou bate com ela onde quer que seja a madeira não vibra e não range; produz um som simultaneamente surdo e nítido; é uma substância familiar e poética, que deixa a criança permanecer numa continuidade tátil com a árvore, a mesa, o assoalho. A madeira não fere e também não estraga; não se parte, gasta-se, pode durar muito tempo, viver com a criança, modificar pouco a pouco as relações entre o objeto e a mão; se morre, é diminuindo, e não inchando, como esses brinquedos mecânicos que desaparecem sob a hérnia de uma mola quebrada. (BARTHES, 2001, p. 61).

14

Enquanto as crianças veem apenas as aventuras entre o Buzz e o Woody para se tornarem amigos, os adultos podem perceber como é difícil perder a questão da identidade. Em uma determinada cena do filme o Buzz tenta voar, pois ele acredita ser um patrulheiro espacial de verdade, afinal ele foi programado pra isso, porém ele não consegue e fica confuso. Então durante outra cena eles vão a uma loja de brinquedos e ao ver outros modelos de Buzz dentro de várias caixas, o brinquedo protagonista do filme acaba percebendo que não passa de um brinquedo e isso o frustra, pois é como se ele perdesse sua missão de vida, sua razão para estar ali. Assim como as vezes acontece conosco, quantas vezes não nos sentimos sem motivação e sem um sentido na vida?

Não há dúvidas que brincar significa sempre libertação. Rodeadas por um mundo de gigantes, as crianças criam para si, brincando, o pequeno mundo próprio; mas o adulto, que se vê acossado por uma realidade ameaçadora, sem perspectivas de solução, liberta-se dos horrores do real mediante a sua reprodução miniaturizada. (BENJAMIN, 2002, p. 85).

Ainda sem acreditar que não passava de brinquedo o Buzz tenta voar e cai e é nessa queda, neste momento de incredulidade, quebrado por dentro em seus sentimentos, em sua arrogância onde há a quebra da juventude, que é quando nós saímos da infância, amadurecemos e estamos entrando na vida adulta

Ainda como aprendiz, o boneco Woody descobre que liderar não é conduzir as pessoas apenas para aquilo que é melhor para ele e que o coloca em uma posição mais confortável. Liderar, é conduzir todos para um bem coletivo.

Em Toy Story 2, Woody se dá conta que a vida não é só o o momento em que vivemos, ele descobre também que existe um pretérito e um adiante chamado futuro, no qual o endereço não será mais aquela criança que brinca com seu brinquedo e aprende também que em algum momento Andy acabará deixando de brincar com ele.

Nesse contexto e como subtrama, destinada aos adultos, Toy Story 2 apresenta uma reflexão bem embasada com relação a criança que está ao nosso lado, aquela, que em algum momento vai crescer e que não estará para sempre dentro de suas emoções e inocentes e simples.

No terceiro filme, Andy cresce e vai para universidade E acaba doando Woody para outra criança chamada Boni, então ele percebe que nunca vai deixar de amar Andy, mas também não o terá por perto nem terá aquele amor dedicado e exclusivo da criança que era sua possuidora. Agora, sua dedicação será toda para Boni e é nessa reflexão que nós podemos ver a questão do entrelaçamento entre os avós, os filhos e os netos. E vemos também, como uma introdução à questão do partir e da morte, no sentido do separar-se por um bom tempo mas ainda estar presente

No quarto filme o Woody ainda vive com a Boni, mas tem ficado cada vez mais de lado nas brincadeiras, porque a menina prefere os brinquedos que são mais novos. Mesmo nesse contexto, Woody ainda cuida dela e a protege como um verdadeiro avô faz com seus netinhos. Contudo, Woody se encontra com a sua antiga amiga Bete, que ele conheceu quando ele ainda morava na casa de Andy, Bete tinha sido doada há muito tempo atrás e então ele decide

viajar pelo país com ela em um parque de diversões itinerante, achando melhor do que ficar com a turma e com Boni. Em outras palavras, Woody se aposenta da função de brinquedo da Boni

4. DETONA RALPH: sobre ser quem sou e como sou

Chegando a esse ponto, é o virtual que nos pensa: não há mais necessidade de um sujeito do pensamento, de um sujeito da ação, tudo se passa pelo viés de mediações tecnológicas. Mas será que o virtual é o que põe fim, definitivamente, a um mundo do real e do jogo, ou ele faz parte de uma experimentação com a qual estamos jogando? (BAUDRILLARD, 2001, p. 42).

Seguindo a ideia já apresentada no primeiro filme da Pixar - *Toy Story* -, *Detona Ralph* é uma animação de 2012, que traz uma questão do *e se os jogos eletrônicos também sentissem?*. O filme narra a história de um vilão chamado Ralph, ele faz parte de um jogo de fliperama muito antigo, o Conserta Félix, que já está há 30 anos funcionando dentro do fliperama.

"Um tal estudo teria, por fim, de examinar a grande lei que acima de todas as reras e ritmos particulares, rege a totalidade do mundo dos jogos: a lei da repetição. Sabemos que para a criança ela é a alma do jogo; que nada a torna mais feliz do que o 'mais uma vez'." (BENJAMIN, 2002, p. 101). O sonho de Ralph é ser adorado assim como o Félix é. O problema é que ninguém gosta de vilões e o filme já começa trazendo o hino do vilão "Eu sou mau e isso é bom. Nunca serei bom E isso não é mau. não quero ser ninguém além de mim". Indo exatamente de encontro aquilo que o Ralph faz durante todo o filme, que é ser um herói. Porém, para poder atingir este reconhecimento que ele tanto quer, ele sai do seu próprio jogo e vai para outros jogos. O primeiro deles é um jogo de tiro onde ele conhece uma personagem chamada sargento Kalarram e ele invade o jogo para poder roubar a medalha de herói e acaba arruinando tudo e liberando um vírus que podem arruinar todo o fliperama.

A intenção de "pegar" o adversário é essencial no dilema, cuja resposta, obrigando o adversário a admitir alguma coisa que não estava prevista na formulação original, invariavelmente redundante em desvantagem para ele. O mesmo se verifica no enigma que comporta

duas soluções, a mais óbvia das quais é obscena. (HUIZINGA, 2001, p. 83).

Um dos jogos atingidos pelo vírus é a Corrida Doce. Então buscando consertar toda a bagunça que causou ele vai até esse jogo e lá conhece Vanellope von Schweetz, uma garotinha encenqueira com um problema de pixiels e ela acaba ensinando a Ralph o que é ser um herói de verdade.

A ideia do *seja você mesmo* é muito comum quando se fala em animações e Detona Ralph não é diferente. Nesse sentido, como a gente pode ver no próprio hino do vilão, ele enaltece a questão de *seja quem você é*, mas a grande sacada de Detona Ralph é que além da boa narrativa de personagens e bem construídos, ele reflete a respeito do mundo adulto e do seu trabalho rotineiro durante 30 anos fazendo sempre a mesma coisa e o que ele precisa fazer para poder ser reconhecido naquilo que ele faz de melhor.

Esta animação também traz uma referência em analogia com relação aquilo que Roland Barthes afirma com relação aos brinquedos no filme *Toy Story*. A gente pode dizer que os videogames e as animações tecnológicas de certa forma são um microcosmo do mundo adulto, o mundo mais reproduzido e amplo digitalmente e é nesse contexto que muitas vezes alguns adolescentes, crianças e até mesmo adultos conseguem se esconder do mundo real para viver uma realidade imaginária de tal forma que aquilo que nós conhecemos hoje não são exatamente aquilo que eles conhecem para eles mesmos.

Os brinquedos vulgares são, portanto, essencialmente um microcosmo adulto; são reproduções em miniatura de objetos humanos, como se, para o público, a criança fosse apenas um homem pequeno, um homúnculo a quem só se podem dar objetos proporcionais ao seu tamanho. (BARTHES, 2001, p. 59).

Além da abordagem clássica com relação ao microcosmo de Detona Ralph em relação ao mundo adulto, ele também traz uma reflexão muito interessante a respeito dos transtornos de déficit de atenção com hiperatividade e das necessidades de um trabalho repetitivo e de uma aceitação para que se tenha uma auto realização profissional. No capítulo formas lúdicas da filosofia, Huizinga diz:

Não pretendemos penetrar no difícil problema de saber até que ponto o próprio processo do raciocínio é marcado por regras lúdicas, ou seja,

se é válido apenas dentro de uma certa área na qual é aceita a obrigatoriedade dessas regras. (HUIZINGA, 2001, p. 111).

Expandindo esse universo de Detona Ralph, *Wi-fi Ralph quebrando a internet* traz uma reflexão sobre os desafios da amizade e o conflito entre os sonhos da Vanellope e do Ralph. A Vanellope como sendo uma adolescente tem o pensamento moderno e o Ralph querendo algo mais antigo, mais calmo, mais tranquilo. Vanellope é um personagem que amamos mas com quem só passamos metade do primeiro filme. A jornada dela é bem complicada ela se sente bastante culpada em relação a Ralph e precisa descobrir como ser independente e amiga dele ao mesmo tempo. Diz Rick Mori que dirige o filme *Wi-fi Ralph*.

A criança se coloca também como parte do processo de criação, construindo de forma autônoma o seu “mundo” a partir de blocos. Essa relação das crianças com o mundo digital traz mudanças em nas suas relações sociais, no entanto, não se pode colocar como mudanças boas ou ruins, são mudanças inerentes aos tempos atuais e reflexo das mudanças que acontecem na sociedade como um todo. Os impactos dessa relação com o consumo também podem ser observados em diversos aspectos, como por exemplo no comprometimento do orçamento das famílias para consumir aparelhos eletrônicos ou no consumo de bens simbólicos. (SANTOS, 2018, p. 96).

18

Os aspectos dos jogos eletrônicos nos levam a representação do microcosmo com possibilidades limitadas em seus arcades, *Wi-fi Ralph* traz o universo da internet, que chega ser quase infinito e mais amplo que o próprio universo real.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS: As animações como entretenimento criativo

Dentro da infância que os próprios brinquedos, jogos e animações vivem, como fazendo parte do imaginário das crianças que brincam com esses brinquedos Roland Barthes afirma que os brinquedos são essencialmente um microcosmo adulto, ou seja, são reproduções em miniatura de objetos humanos, como se para o público, a criança fosse apenas um homem pequeno a quem só se pode dar objetos proporcionais ao seu tamanho.

No filme *Divertida Mente* vimos que a criança sonha com o seu primeiro dia de aula na escola nova. Um misto de realidade e angústia guardada por estar em uma nova cidade e ainda não ter novos amigos, sonho esse que se transforma em pesadelo quando ela passa vergonha diante de toda a classe.

Nessa perspectiva da busca pela felicidade, associada ao aprimoramento observacional científico e ao raciocínio humano, demonstra o desenvolvimento de uma outra especialidade filosófica da fenomenologia, que é o ramo da filosofia que estuda a realidade que nos cerca a fim de estabelecer uma relação com os sentidos e com a consciência humana e, no caso dessa investigação o *fenômeno da infância*.

Sendo assim, é possível obter esse auto entendimento através das animações. A resposta disto pode estar na busca por uma identidade própria, ou seja, um “*self*” representado pela animação. Dentro desse contexto, existem muitos outros filmes de animação tão marcantes que podem e são confundidos inconscientemente com a própria pessoa, um espelhamento que pode levar o indivíduo a reações emotivas inesperadas.

A temática principal de *Toy Story* reside num sentimento muito debatido entre os poetas, filósofos, cantores e escritores. O amor. Amor que vai muito além daquilo que transcende a nossa própria alma, que é incondicional por aquilo que está próximo da gente, que é pertinente e expressivo com quem cuida da gente. Além desse sentimento principal, o filme traz uma reflexão muito interessante a partir dos brinquedos constituírem um microcosmo do mundo adulto, de terem suas vidas animadas e com complexidades emocionais.

Um exemplo típico dessa representatividade do brinquedo como um microcosmo adulto seria quando as crianças brincam. As meninas brincam de mães com suas bonecas e os meninos brincam de motoristas com seus carrinho uma vontade de trazer ao seu entendimento infantil a necessidade de se representar, de se auto afirmar no mundo adulto. E é nesse contexto desse microcosmo que como diria Platão, é nesse mundo ideal das crianças que eles vão aprendendo o que é a realidade da vida.

Por fim, podemos interpretar por meio de *Detona Ralph* que os jogos eletrônicos e digitais se mostraram como um fenômeno importante para a

filosofia da infância, uma vez que eles são hoje a chave para a educação de uma segunda infância e que tem potencialidades pedagógicas. A questão é que o excesso de jogos de violência tomou lugar dos jogos cognitivos que exploravam reflexos, desafios de estratégia e mesmo a habilidade da coordenação motora.

5. REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland. Brinquedos. In: _____. **Mitologias**. Trad. de Rita Buorgermino e Pedro de Souza. 11. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.
- BAUDRILLARD, Jean. **Senhas**. Maria Helena Kuhner. Rio de Janeiro: Difel, 2001.
- BIRMAN, J. **Freud & a filosofia**; Zahar 2003.
- BENJAMIN, WALTER. **REFLEXÕES SOBRE A CRIANÇA, O BRINQUEDO E A EDUCAÇÃO**. SÃO PAULO: DUAS CIDADES; 34, 2002.
- BROUGÈRE, GILLES. **BRINQUEDO E CULTURA**. 2. ED. SÃO PAULO: CORTEZ, 1997.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia. 1990.
- COTRIM, G.; FERNANDES, M.: **Fundamentos de filosofia**. Vol. Único. Ed. Saraiva 2016.
- CORSO, D.; CORSO, M.; **Fadas no divã: psicanalise nas histórias infantis**. Artmed, 2007.
- DELEUZE, G. & GUATTARI, F. **Devir intenso, devir animal, devir imperceptível**. Em G. Deleuze & F. Guattari (Orgs.), **Mil platôs** (Vol. 4, pp.11-113). Rio de Janeiro: Ed. 34 Letras. (1997).
- DE MASI, Domenico. **O ócio criativo**. Entrevista a Maria Serena Palieri. Tradução de: Ozio Creativo. Traduzido por: Léa Manzi. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.
- DUNKER, Christian. **A mente pixar**. 2015. Disponível em: <https://blogdaboitempo.com.br/2015/08/26/a-mente-da-pixar/> acessado as 15:21h de 12 de junho de 2020.

FREUD, Sigmund. Inibições, sintomas e ansiedade. In: FREUD, **Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud (Vol. 20)**. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo como elemento da Cultura**. 5 edição: perspectiva, SP, 2001.

KONSTAM, David. A raiva e as emoções em Aristóteles: as estratégias do status. **LETRAS CLÁSSICAS**, n. 4, p. 77-90, 2000.

JUNG, Carl Gustav. **Tipos psicológicos**. Trad. Frei Valdemar do Amaral. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 2012

LAPELOSO, Mariana. Teoria Pixar: A teoria que liga todos os filmes em um único universo! 2019. Disponível em: <https://www.aficionados.com.br/teoria-pixar-a-teoria-que-liga-a-todos-os-filmes-em-um-unico-universo/> acessado as 12:45 de 12 de junho de 2020.

MIGUEL, Fabiano. Psicologia das emoções: uma proposta integrativa para compreender a expressão emocional. **Psico-USF**, Bragança Paulista, v. 20, n. 1, p. 153-162, jan./abr. 2015

SANTOS, Debora. **Infâncias e Jogos digitais: uma investigação sobre o consumo infantil a partir do Minecraft**. Dissertação de mestrado. Programa de Pós-Graduação em Consumo, Cotidiano e Desenvolvimento Social (PGCDS). Recife: UFRPE, 2018. 109 f.

SARTRE, **A náusea**. Rio de Janeiro : Nova Fronteira, 2011.

TRAJANO, Rosângela. **Brincando de Filosofar**. História resumida da filosofia antiga para crianças. Natal: Lucgraf, 2012.