

AUTISMO E O MUNDO IMAGINÁRIO: UMA ANÁLISE A PARTIR DO FILME “BEN X: A FASE FINAL”, DE NIC BALTHAZAR

PATRÍCIA EDIÓNE DA SILVA(UEPB)

edionne.jp@hotmail.com

SENYRA MARTINS CAVALCANTI (UEPB) - Orientadora

senyra@hotmail.com

EIXO TEMÁTICO: EDUCAÇÃO ESPECIAL

CATEGORIA: COMUNICAÇÃO ORAL

Abstract

The acquisition of knowledge is part of human development. We are always looking to learn something new, even unconsciously, in contact with the media, for example, we learn even without a planned intent. From a pedagogical point of view, it is necessary to meet the demand for the other possibilities, so the relentless pursuit of continuing education by mediators of knowledge. From this, we feel the need to investigate the development of children with pervasive developmental disorders, specifically autism. We aim to analyze Asperger syndrome, a milder category of autism, and his approach in a filmic work “Ben X: The final Stage” presents as writer-director Nic Balthazar, of Belgian origin in 2007. We seek in this paper to investigate how the subject is approached in a filmic work because according Ferro (2002) and Morettin (2003) the film works allows us to meet specified regions never before discovered, unconsciously, by the director. To base our consideration about the theme, we resort to the contributions of Ranciére (2012) about exposed reality through the images; Fischer (2001) about media language strategies and subjects production; Kellner (1995) about reading critical of the images aim to analyze further on said content in the film works; Goffman (2004) that brings us studies about stigmatized individual in social environment; Gomez and Terán (2014) that study autism and child development; among others. Our main focus is to provide clear information about the approach on Asperger syndrome in the media, to identify the level of verisimilitude about this disorder present in the fiction. For it made use of bibliographic researches and analysis of mentioned film, articulating the matter presented with theories about education and cinema for the formation of subjects and knowledge production. The story is based in real facts however it is scarcely credible, when fusion occurs in the real world with the virtual world. However, we consider the analysis as begin incentive to investigate what the film

works try to tell us about a particular topic, since it is essential to reflective look that culturally is widespread in the social environment for the formation of subjects.

Keywords: Asperger Syndrome; cinema; education.

Introdução

A aquisição do conhecimento faz parte do desenvolvimento humano. Estamos sempre em busca de aprendermos algo, mesmo que inconscientemente. Em contato com as mídias, apreendemos de alguma maneira o que ela nos tenta insinuar, mesmo sem a intenção planejada de aprender. Basta apenas estarmos com um olhar atento ao que a mídia nos oferece, por meio da visão analítica é que poderemos ter discernimento e o poder para aceitar ou não as informações e produtos por ela apresentados. Partindo de um ponto de vista pedagógico, faz-se necessário a procura de conhecer o outro em suas possibilidades, por isso a incessante busca pela formação continuada por parte dos mediadores de conhecimento.

A partir disto, sentimos a necessidade de investigar sobre o desenvolvimento de crianças com transtornos globais do desenvolvimento, especificamente, o autismo e seus níveis. Para refletirmos de um modo diferente sobre o tema, tivemos como objetivo geral investigar como as pessoas autistas são apresentadas pela mídia. A fim de realizarmos tal análise, seguimos nossos objetivos específicos que se referiam em selecionar a obra fílmica que abordasse o tema, analisar a verossimilhança das imagens, o dito e os dizíveis expostos pela obra, identificar qual a visão de alteridade abordada na obra. Para isso, selecionamos o filme “Ben X: A fase final” (2007), de Nic Balthazar, um drama que combina o mundo virtual, o real e o imaginário de um jovem com Síndrome de Asperger.

Conhecer os aspectos que fazem parte do desenvolvimento humano é de extrema importância para compreendermos como a criança desenvolve-se em todos os seus aspectos. Gómez e Terán (2014, p. 445) consideram o autismo “como uma maneira singular do desenvolvimento humano”, pois ocasiona carências na comunicação e

socialização dos seres humanos com essa síndrome. Ao estarmos necessitados de informações sobre determinado assunto, contribuímos, muitas vezes, para a disseminação de preconceitos acerca do outro que desconhecemos em suas potencialidades e diferenças. Goffman (2004) aborda que estigmatizamos alguém de modo negativo, quando lhes atribuímos características depreciativas de acordo com sua aparência ou algo que o diferencie dos demais, reduzindo a pessoa a qualquer discriminação.

Desse modo, procuramos verificar como a mídia contribui para a formação de sujeitos, estigmas e as diferenças existentes entre as pessoas. Diante disto, buscamos refletir sobre o que Metz (2007) considera como os aspectos ditos de uma obra, isto é, intencionamos discutir sobre os implícitos presente na obra através de algumas imagens expostas no decorrer deste estudo. Já “que a escolha do filme como meio de expressão, como forma de dizer, limite por si só, de entrada, o campo do dizível e motive a adoção preferencial de determinados assuntos” (METZ, 2007, p. 225), havendo como fato a questão que filmes de gênero dramático procura sensibilizar o espectador por meio de cenas e imagens que comovam o público, procurando incitar-nos uma reação emotiva diante da vivência do personagem.

Metodologia

O presente trabalho compreende uma análise fílmica pautada em um referencial teórico que sustente a relação analítica entre cinema e educação. Tivemos como instrumento a ser analisado o filme “Ben X - A Fase Final”, sob a direção de Nic Balthazar, lançado no ano de 2007, de origem holandesa, classificado como gênero Drama, com duração de 93 minutos. Como população e amostras, apresentamos os personagens da obra, que consideramos como principais, Ben, Scarlite, Mãe, Pai e o Professor. Seguimos os seguintes procedimentos: realizamos leituras teóricas acerca do cinema, mídia e educação, em seguida procuramos a obra fílmica para análise,

registramos as ideias centrais, respaldadas nos estudos científicos realizados, por fim tecemos a discussão confrontando a obra fílmica com as considerações de alguns estudiosos referenciados na introdução. O estudo de uma obra midiática traz enriquecimento para o desenvolvimento de novos conhecimentos, pois o cinema é um meio de comunicação que assume uma responsabilidade social, trabalham questões que vão surgindo no cotidiano das pessoas e incrementam com algo que os cineastas, segundo Metz (2007) gostariam que existissem além de seu mundo real.

Análise Dos Resultados

Conforme Gómez e Terán (2014) as pessoas com Transtornos Globais do Desenvolvimento (T.G.D.) apresentam dificuldades na interação social, comunicação, linguagem e comportamento estereotipados. Por isso, o autismo assim como a síndrome de Asperger é considerado T.G.D. A síndrome de Asperger é considerada como o nível de autismo em que os sujeitos altamente capacitados, apresentam as dificuldades sóciointeracionistas com o meio, mas de forma moderada. Havendo falta de conhecimento sobre a síndrome e os diferentes transtornos, ocorre à dificuldade de diagnosticar uma criança com T.G.D. A obra fílmica, baseada em fatos reais apresentou características dessa falta de conhecimento e impaciência que muitos carregam diante de situações de aprendizagem com crianças que exibem uma atenção mais especializada.

O diretor da obra faz um jogo, digamos que muito criativo, para mostramo-nos o dia a dia de uma pessoa com síndrome de asperger, estigmatizado pela sociedade. Há uma mesclagem entre a vida real do personagem, na trama, e o mundo virtual no qual ele está corriqueiramente conectado. Desse modo, notamos a vida de Ben regida como um game, mas que não havia vitórias como no jogo virtual. Todos os seus planos faziam menção ao jogo de game que se conectava diariamente. Metz (2007, p. 19) observa que “a impressão de realidade (...) é sempre um fenômeno de duas faces: pode-se procurar a

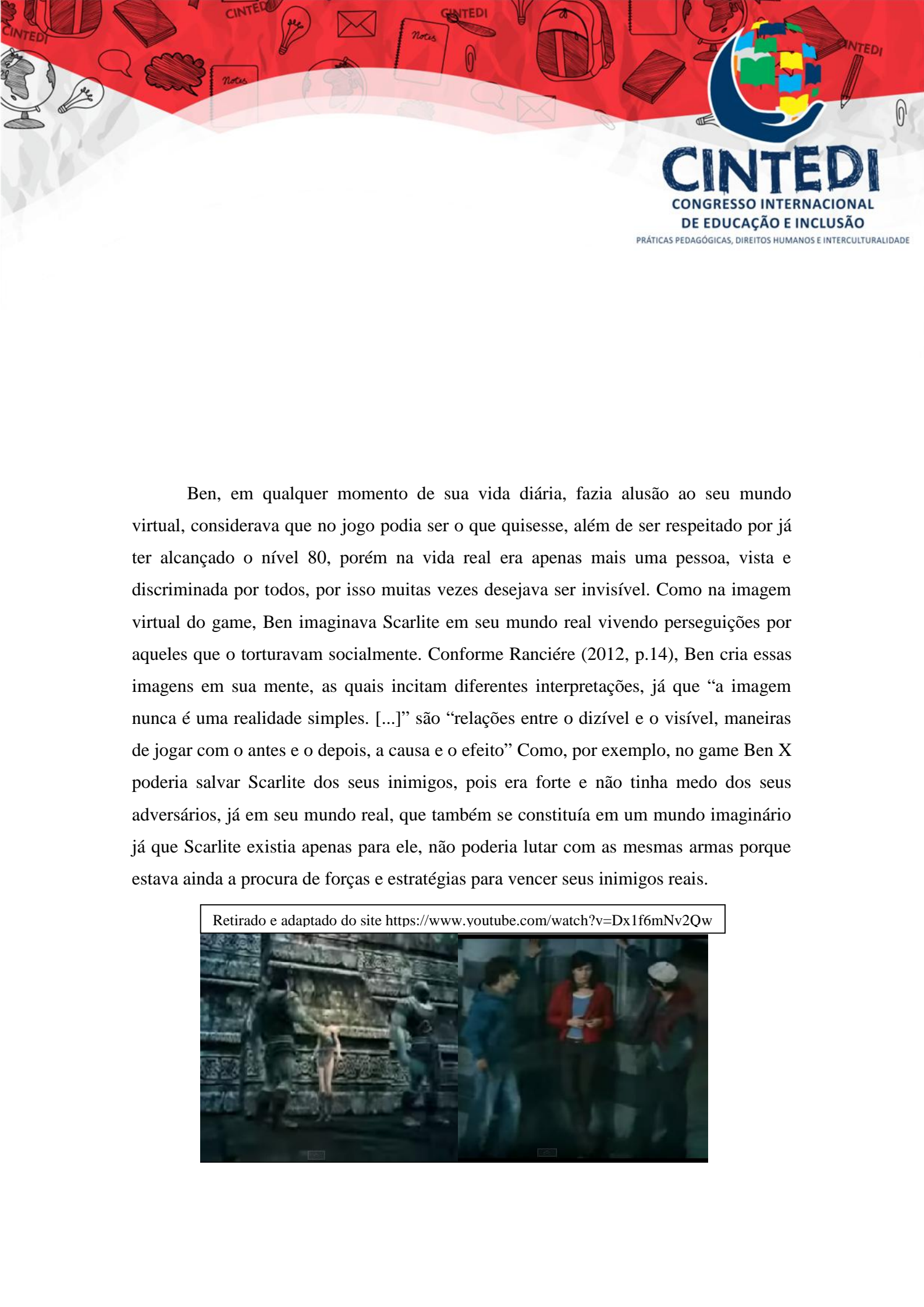
explicação no aspecto do objeto percebido ou no aspecto da percepção..”.. Desse modo, para Metz (2007) o cinema coloca muitos índices de realidade em imagens, ou seja, o que consideramos irreal em uma imagem é colocado diante do que é real na vida das pessoas.

Notamos a forte presença de estigmas e práticas de *bullying* para com Ben, personagem central do filme. Envolvido no mundo virtual o rapaz sentia-se vencedor, podendo ser o que quisesse, mas sabia que boa parte do seu dia não podia ser assim, teria que o mesmo que as pessoas costumavam não respeitar e compreender suas necessidades. Um gesto holandês bastante presente e estereotipado que aparece em uma das cenas que Ben é multatado, recebe o apelido de um perdedor, solitário. Balthazar (2007) mostra como os tratamentos e estigmas com o garoto com síndrome de Asperger, os colegas os inquietavam de tal maneira que fingiam não vê-lo, um ser estranho, que talvez não devesse estar ali, eles zombavam. Goffman (2004) aborda que o indivíduo estigmatizado possui duas identidades: a real que se refere ao que a pessoa é ou possui e a virtual faz referência ao que o estranho deveria ser ou ter, esta é criada pelos “normais”. Assim, o diretor faz uso do que é verossímil, segundo (METZ, 2007, p. 229) para mostrar “o que está conforme as regras de um gênero estabelecido”.



Enquanto o estranho está à nossa frente, podem surgir evidências de que ele tem um atributo que o torna diferente de outros que se encontram numa categoria em que pudesse ser incluído, sendo, até, de uma espécie menos desejável [...]. Assim deixamos de considerá-la criatura comum e total, reduzindo-a a uma pessoa estragada e diminuída. Tal característica é estigma, especialmente quando o seu efeito de descrédito é muito grande [...] (GOFFMAN, 2004, p. 6).

Retirado e adaptado do site <https://www.youtube.com/watch?v=Dx1f6mNv2Qw>



Ben, em qualquer momento de sua vida diária, fazia alusão ao seu mundo virtual, considerava que no jogo podia ser o que quisesse, além de ser respeitado por já ter alcançado o nível 80, porém na vida real era apenas mais uma pessoa, vista e discriminada por todos, por isso muitas vezes desejava ser invisível. Como na imagem virtual do game, Ben imaginava Scarlite em seu mundo real vivendo perseguições por aqueles que o torturavam socialmente. Conforme Ranciére (2012, p.14), Ben cria essas imagens em sua mente, as quais incitam diferentes interpretações, já que “a imagem nunca é uma realidade simples. [...]” são “relações entre o dizível e o visível, maneiras de jogar com o antes e o depois, a causa e o efeito” Como, por exemplo, no game Ben X poderia salvar Scarlite dos seus inimigos, pois era forte e não tinha medo dos seus adversários, já em seu mundo real, que também se constituía em um mundo imaginário já que Scarlite existia apenas para ele, não poderia lutar com as mesmas armas porque estava ainda a procura de forças e estratégias para vencer seus inimigos reais.

Retirado e adaptado do site <https://www.youtube.com/watch?v=Dx1f6mNv2Qw>



O jogo das cenas retrata um paralelo entre o mundo real, virtual e imaginário, desse modo Ben idealiza como queriam que os fatos acontecessem e planeja, como em um jogo, a hora do *game over*. Resistirá a todas as torturas com a ajuda de uma paixão imaginária advinda do mundo virtual criada pelo game. Essa maneira de fantasiar em seu mundo imaginário um ser semelhante ao que existia no virtual e também no real pode ser considerada ao que Ranciére (2012, p. 17) denomina de arquissemelhança, “semelhança originária, a semelhança que não fornece a réplica de uma realidade, mas o testemunho imediato de outro lugar, de onde ela provém”. Pois, a garota definia-se em alguém que o compreendia no jogo, no real, podemos dizer que era aquela moça omissa nas atitudes de maus-tratos que seus colegas de sala praticavam com Ben. Já em seu imaginário além de compreendê-lo lutou ao seu lado a fim de enfrentar as barreiras que o diminuía perante os outros.

A mãe e o pai de Ben buscavam de alguma maneira ajuda-lo a vencer as aflições que o atingia. A figura feminina sempre mais presente na vida de Bem, apoiando-o e compartilhando de suas dores. O desfecho dá-se quando resolve pedir ajuda de seus genitores para realizar o estopim de seu sofrimento. Preso sempre ao seu mundo imaginário e apoiado pela mãe e o pai, Ben simula um suicídio para viver novamente em outro mundo, para renascer diante daquele sofrimento causado pela sociedade ignorante que vivera. Vivendo em um mundo virtual, Ben percebeu que poderia ser qualquer pessoa, ou seja, sempre renasceria, logo quis trazer traços dessa possibilidade para o seu mundo real. Ben optou por morrer sem que houvesse morte de fato, o que Ranciére (2012) considera como simulacro.

No início de uma aula o Professor expunha um pouco sobre a história de Jesus Cristo, o que nos faz remeter também ao plano de Ben, a procura de uma fuga para crescer e se superar das humilhações que vinha sofrendo. Talvez pensasse assim quando, por alguns poucos instantes, olhava fixamente a imagem do Cristo na cruz. Pode ser que ao ouvir as considerações de seu professor Ben, tenha utilizado algo do



que foi dito para incrementar seus planos de libertação. No fim da trama, Ben apresenta-se mais descontraído, porém mergulhado no seu imaginário. Notamos que, o mundo virtual exercia poder sobre a vida de Ben, pois tudo era referente ao game. Segundo Fischer (2001), a mídia e a publicidade exercem forte influencia em nosso cotidiano, nos aliena ainda mais por mostrar as individualidades de cada um de modo fantasioso e criativo. Desse modo, modelam as ações dos sujeitos a padrões sociais impostos por meio de imagens midiáticas.

Observamos que ao usar o game, Ben analisava os passos que poderia dar, isto é, analisava rapidamente a imagem diante de seus olhos para iniciar o ataque, sua visão deveria prender a todos os detalhes da ação e do campo virtual, para que não houvesse surpresas indesejadas no jogo. Logo, sendo um autista com nível que lhe garantia alta percepção e outros sentidos aguçados, o rapaz lia com rapidez as imagens do jogo para planejar suas estratégias de combate de maneira inteligente e invencível. Para Kellner (1995), é necessário que haja, por parte de nós, uma leitura analítica das imagens para que possamos assimilar o que ela tenta nos transmitir de modo alienante ou não. A mídia vincula o nosso cotidiano com suas produções, Ben ainda relacionava esse vínculo, presente no jogo, com seu mundo real, fortalecendo ainda mais o seu mundo imaginário.

Conclusão

Diante do exposto, verificamos a importância que as obras fílmicas têm em nosso processo de conhecimento, é apenas mais um recurso por meio do qual poderemos aprender conceitos, fatos e histórias. Além de analisarmos, criticamente, como a nossa cotidianidade esta sendo exposta pela mídia. Consideramos o nosso estudo bastante proveitoso, pois verificamos um pouco como o cinema expõe a condição de pessoas autistas, seu comportamento e características da síndrome. Análises como estas se fazem de grande importância para uma visão reflexiva acerca do outro, do



que a nós causa estranhamento. Além de nos chamar atenção, de modo dramático muitas vezes, para a dura realidade que existe na vida de pessoas estigmatizadas.

Notamos que parte do drama ocorre na escola, ambiente em que deveria cultivar-se o respeito ao próximo, compreendendo o outro em suas especificidades, porém não é bem assim que ocorre. Por falta de estudos sobre as dificuldades dos alunos, muitas vezes contribuímos para a estigmatização de indivíduos necessitados de um olhar mais atencioso. No filme, verificamos na fala de professores que o rapaz era alguém com dificuldades em manter uma boa convivência, era diferente dos outros. Os comentários resumiam-se nisso e os olhares transcendiam preconceitos e enigmas, podemos assim dizer. Mas, não havia incentivo ao respeito por isso tantos acontecimentos humilhantes e desumanos.

Acreditamos que ao utilizarmos materiais como os filmes para conhecermos ainda mais sobre o determinado tema apenas nos enriquece, pois poderemos mergulhar, reflexivamente, no que as imagens e o enredo da história tentam nos transmitir, nos fazendo perceber os fatos que realmente devem ser considerados reais ou imaginários. Para que nos prenda a atenção às produções irão sempre mesclar o real com o que poderia ser, com a criatividade do produtor. Para isso, faz-se importante conhecer o conteúdo, o que a trama quer abordar para que analisemos as reais situações que interessam em um estudo.

Referências

FISCHER, Rosa Maria Bueno. Mídia, estratégias de linguagem e produção de sujeitos. In: VVAA. **Linguagens, espaços e tempos no e aprender**. Rio de Janeiro: DP&A, 2001. (p.75-88)

GOFFMAN, Erving. **Estigma**: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada. Rio de Janeiro: LTC. 2004.

GÓMEZ, Ana Maria Salgado; TERÁN, Nora Espinosa. **Transtornos de aprendizagem e autismo**. São Paulo: Ed. Grupo Cultural. 2014.

KELLNER, Douglas. Lendo imagens criticamente: em direção a uma pedagogia pós-moderna. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **Alienígenas da sala de aula: uma introdução aos estudos culturais em educação**. Petrópolis: Vozes, 1995. (p. 104-131)

METZ, Christian. O dizer e o dito no cinema: ocaso de um verossímil? In: — . **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2007. (p. 225-243)

RANCIÈRE, Jacques. O destino das imagens. In: **O destino das imagens**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012. (p. 9-41)