

UMA ANÁLISE SOBRE A RELAÇÃO INTERGERACIONAL NA ANIMAÇÃO UP – ALTAS AVENTURAS

Aridelson Joabson Almeida de Oliveira

Universidade Estadual da Paraíba - UEPB

aridelsono@gmail.com

Senyra Martins Cavalcanti

Universidade Estadual da Paraíba – UEPB

senyra@hotmail.com

RESUMO

O presente artigo objetiva refletir sobre a relação intergeracional apresentada na animação UP – altas aventuras, através da análise de seus planos de imagens e interpretação visual da temática apresentada, buscando a semelhança com a realidade, onde no cotidiano, ocorrem as trocas de experiências entre gerações distintas e o quanto essas relações alteram o comportamento dos envolvidos. Proporcionando um desenvolvimento cognitivo e mudança de vida, a partir do momento que vão conviver e interagir.

Palavras Chave: **análise de imagens, relação intergeracional, comportamento**

Aridelson Joabson Almeida de Oliveira

Senyra Martins Cavalcanti

Introdução

O hábito de assistir produções cinematográficas está inserido no cotidiano de muitas pessoas no mundo inteiro. Tida como a sétima arte, o cinema encanta com a possibilidade de se contar histórias utilizando recursos audiovisuais, arte que conquistou, como adeptos devotos, multidões de espectadores, durante décadas. Esta arte seduz os mais diversificados nichos de pessoas, atingindo públicos que ultrapassam as fronteiras da etnia/raça, da classe social, da faixa etária, do gênero, da capacidade cognitiva.

As características visuais desenvolvidas pelas produções cinematográficas influenciam no desenvolvimento dos contextos sociais e na personificação da identidade de todo um coletivo social. Tornando-se um poderoso banco de dados, para embasamento de pesquisas acadêmicas desenvolvidas nas mais diversas áreas do conhecimento.

Neste artigo, analisaremos alguns recortes de sequência de imagens de uma narrativa visual cinematográfica, seguido de uma interpretação visual da temática abordada em seu enredo nos registros de imagens idealizados pelo diretor. Segundo Fischer (2001, 79) “as múltiplas e variadas maneiras de a mídia falar aos diferenciados grupos, de trazê-los à luz e fazê-los também imagens de consumo cotidiano”.

O objetivo do artigo é trazer uma reflexão sobre as relações intergeracionais, a fim de apontar as semelhanças com a realidade, por meio de análise técnica da temática e discutir sobre a importância da troca de saberes entre as gerações, do novo e do velho, do antigo e do atual, mensurando a relevância de conhecimento no crescimento das personagens envolvidas.

Para atender a demanda proposta neste artigo, será analisado o conceito intergeracional desenvolvida na animação *UP – Altas Aventuras (UP)*, produção dos Estúdios Disney em associação com a Pixar, dirigido e escrito por Peter Docter e Bob Pertenson (co-diretor), com lançamento realizado no ano de 2009 e com



aproximadamente 96 minutos de duração. Pois segundo Duarte (2002, 95) “narrativas fílmicas falam, descrevem, formam e informam”.

As relações intergeracionais se dão, a partir do momento em que co-habitam e interagem pessoas de diferentes gerações, sejam elas recém-nascidos, crianças, adolescentes, jovens, adultos ou idosos (Both, 1999). A troca de experiências existentes nessa relação é que faz com que a temática seja atrativa, pois como já existe em nosso pensamento, a ideia de que a pessoa idosa é detentora de mais vivência, conhecimento, experiência e sabedoria. Porém, isso não o torna isento de aprender algo novo. E esse é o gancho encontrado para o desenvolvimento das aventuras vivenciadas pelas personagens da animação acima citada.

Para falar em velhice, que se caracteriza como uma evolução biológica natural do corpo, que acontece com as pessoas que ficam velhas (Beauvoir, 1990). A velhice é vista como a última fase da vida, onde as funções vitais se encontram enfraquecidos. Confrontar essa realidade degenerativa natural com o papel social da pessoa idosa, seu valor como ser social e reconhecimento de seu poder histórico, se torna uma fonte de construção cognitiva viável.

O estilo de vida, a escolha das pessoas que perduram por toda a vida e as promessas feitas por essas pessoas fundamentam o enredo de UP, foram pensadas para criar uma relação empática do espectador com o filme (Napolitano 2003). Da forma com que esse tema é explorado nos instantes iniciais da história, proporciona no espectador formas diferentes de conceber e vivenciar o envelhecimento, pois “procura-se identificar e descrever o significado de narrativas fílmicas no contexto social de que elas participam” (Duarte, 2002, pag 99). Com o surgimento de novas abordagens temáticas como o direcionamento ao asilo local, a tentativa de despistar um adolescente determinado ou uma promessa a ser cumprida.

Metodologia

A metodologia para fundamentação deste artigo, será feita a partir da análise da animação cinematográfica. A produção fílmica será usada como objeto de pesquisa (Napolitano, 2003 e Duarte, 2002), onde vislumbra a importância e relevância dos contextos fílmicos na construção do conhecimento científico e acadêmico. Com esse pressuposto será realizada uma análise de imagens sob a luz das teorias e conceitos de diversos estudiosos.

Sobre a análise das imagens e do trabalho sistemático como linguagem cinematográfica Napolitano (2003, pag 28) relata que “o importante é não ficar apenas no filme como “ilustração”, mas usar criticamente a narrativa e as representações fílmicas como elementos propulsores de pesquisas e debates temáticos”. Para Kellner (1995, 109) “esta abordagem limita, teoricamente, a investigação seja a uma análise descritiva de como os fenômenos ocorrem, seja a uma análise formal de como a significação e a representação operam”.

Análise dos resultados

A aventura proposta, já no título em português, na animação conquista a crianças, jovens, adultos e idosos, pois a mesma é realizada na parceria intergeracional entre um idoso e uma criança. As imagens iniciais revelam o encontro de duas pessoas que se assemelham em seus projetos, suas afinidades e no gosto pela vida. Para representar esse sonho de um amor perfeito, o diretor/escritor cria uma sequência de imagens que relatam todo o processo do amor do casal de personagens, desde a adolescência, passando pelo casamento, projetos e planos para a vida até que culmina na fase idosa dos dois, onde como é o natural da vida, um deles vem a falecer, sobre isso Metz (2007, 225) diz que “é o dizer que reina soberanamente sobre o dito”. A relação intergeracional ocorre entre as personagens Carl Fredricksen, um idoso viúvo teimoso e ranzinza, com Russell, um escoteiro de 8 anos aplicado e que só quer ajudar.

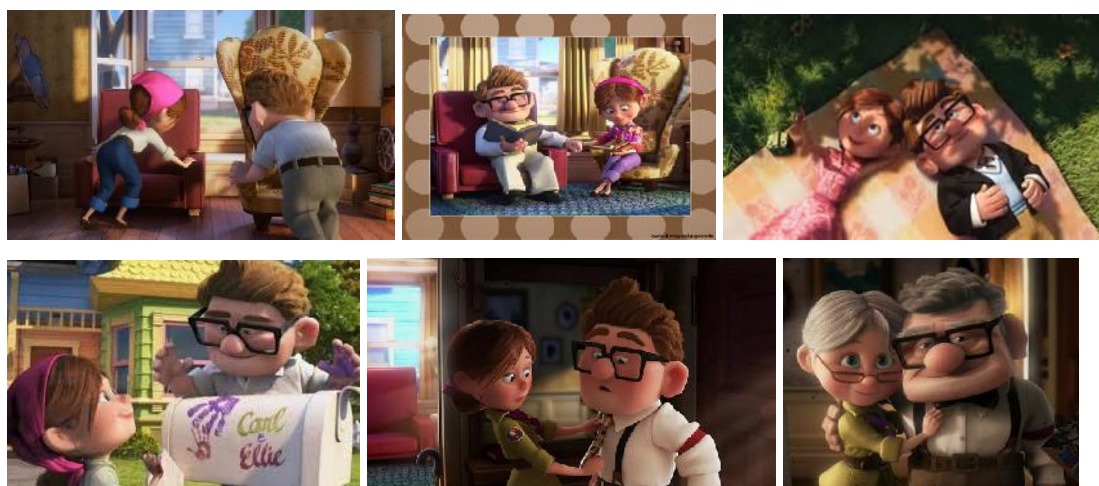
Nos primeiros minutos de filme é apresentada a estória das personagens Carl Fredricksen e Ellie, duas crianças apaixonadas pelas estórias e aventuras vividas por um explorador chamado Charles Muntz, por causa desta paixão, se conheceram ainda crianças e todo o processo da vida a dois, destas personagens, se desenvolve em imagens que remetem aos sonhos, tristezas, planos, alegrias, apoio, determinação por qual passam todos casais. O grande encontro destes aventureiros se dá em um momento em que o Carl Fredricksen em suas fantasias de criança vivencia as aventuras de seu grande herói, esse registro de imagens é desenvolvido com a criança representando os grandes desafios que são narrados por um locutor empolgado que relata as experiências vividas por ele como ultrapassar um penhasco, atravessar o Grande Canion ou contornar o monte Everest, até que ao passar por uma casa abandonada reconhece uma frase do seu cotidiano que reflete o seu espírito de aventura e então conhece a Ellie. Essa sequência proporciona ao espectador uma ideia que remete de forma sutil a uma empatia com o visível e “a imagem em movimento tende a colocar ao alcance do espectador realidades e experiências muito distintas das dele” (Duarte, 2002, 92).

Na sequência de imagens que contam o processo e trajetória da vida a dois de Carl e Ellie representa cinematograficamente um amor ideal. O encontro desde pequenos até a velhice. A riqueza de detalhes e sutilezas revelam gradativamente a consolidação das personagens. Juntam forças e são parceiros até na construção do lar e de forma igualitária, como na cena em que ambos simbolicamente empurram as cadeiras, cada um empurrando a do cônjuge, até nesse instante revela-se a cumplicidade deles. Ela escrevendo seus nomes na caixa de correio, sob o olhar atento dele, que suja com a palma da mão e ela o acompanhada registrando também a sua. A projeção da casa das aventuras do desenho é representado pela casa real deles. O piquenique no morro, é um cenário romântico e presente em várias etapas da vida, primeiro ela sobe ligeiramente e ele vagorosamente, depois no anuncio da gravidez, revelada em nuvens, representada como uma construção elíptica da vida à dois. A alegria e a tristeza compartilhadas de forma singular com a arrumação do quarto do bebê e o choro no

consultório médico, afirmando que essa estória é só entre os dois. Entra em destaque a partir daí o que seria a simbologia dos planos e sonhos compartilhados entre eles, pelo pote de moedas que representa a economia financeira, revelando a ausência da folga financeira mas a união dividida de tarefas e metas. O pote é preenchido e esvaziado seguidas vezes sempre que um imprevisto acontecia, na primeira vez o plano de imagem mostra a decisão dos dois juntos em quebra o pote e usar as economias, nos quadros seguintes aparecem apenas as mãos. A significação do envelhecimento e dos longos anos juntos, nos é revelado pela sequência de imagens em que mostram Ellie ajustando a gravata de Carl, variando as cores sugerindo um amadurecimento da personagem, até que por fim seja uma gravata borboleta, indicando que a passagem do tempo já ocorreu e eles sejam idosos. A partir do “livro de aventuras” Carl decide realizar o sonho de Ellie, compra passagens e a convida pra ir pela última vez ao morro do piquenique, só que desta vez Ellie é quem tem dificuldades para subir, indo parar no hospital adoentada e por conseguinte falecida. O amor dos dois não para por aí, até porque ao decidir levar a casa para o “Paraiso das Cachoeiras”, sugere-se que Ellie está sendo representada pela casa, é um amor que não se acaba. Em frente a vida de Carl é solitária e ranzinza, característica que será alterada quando na odisséia de chegar ao destino, Carl ao abrir o álbum de aventuras de Ellie, percebe que sua maior aventura foi o amor vivenciado por longos dias ao lado de Carl. Acontece então a epopeia da personagem, onde ele reflete suas atitudes e resolve acolher Russell, Dug e Kevin, na sua aventura particular. Essa sequência de imagens diz muito sem nenhuma fala, é o dizer que se sobrepõe ao dito, pois é o verossímil que se parece com o verdadeiro, sem ser (Metz, 2007).

Imagens adquiridas do google com busca em Carl e Ellie Up





Senhor Fredricksen, já como viúvo, é retratado em seu convívio como um velho solitário e teimoso, que se recusa a vender a casa (que viveu todo o seu romance com Ellie), para uma empreiteira que oferece um preço generoso. Como forma de retratar os sentimentos de solidão e teimosia, o diretor usou um clássico chamado de Habanera, da ópera Carmem, composto por Bizet. A cena inicia no momento em que a personagem acorda ao som do despertador, levanta-se, recompõe sua coluna, caminha, ao ouvirmos a música no instante em que ele desce a escada sentado em uma cadeira fixa na parede, que ameaça parar, voltando a funcionar com uma pancadinha, sentando a mesa e tomando o café da manhã sozinho, se aprontando para sair de casa, abrindo as trancas da porta porem quando sai é para ficar sentado na varanda e os dois últimos acordes da música são em planos amplos que revelam toda a casa e o que está acontecendo ao redor. Esse registro de imagens que compõem a situação atual do personagem e que otimiza o sentimento real de sua personalidade.

Segundo Fischer (2001, 78), sobre os usos dos recursos de mídias e estratégias de captação de público:

“Em outras palavras, o que temos constatado é que estudar a linguagem da televisão, pesquisando as diferentes formas de se

estruturarem os textos, imagens, sons, trilhas sonoras, edição, uso de luz e cor, para atingir os vários públicos, tem permitido compreender um pouco da complexidade dos artefatos culturais, na medida em que estes se constituem como foco de atenção de intensas e cotidianas lutas de poder, de disputas e negociações em torno de significações e representações e, ao mesmo tempo, como forma de a sociedade falar aos sujeitos sociais e individuais.”

Com relação a intergeracionalidade, a auto estima do Russell acaba irritando ao Carl Fredricksen quando o menino é descoberto na casa flutuante e o idoso fantasia pendurar o menino em uma corda feita de lençóis e soltando-o em uma cidade qualquer, para que ele possa voltar para casa, passado o desfecho desastroso do seu sonho, ele desisti de dar um fim ao problema de 8 anos de idade. Percebemos nesse pensamento da personagem que há uma resistência em aceitar se relacionar com uma pessoa de outra geração, até porque ele passou pelo casamento, envelhecimento e viuvez sem a possibilidade de ser pai, tornando-se inconcebível o convívio com uma criança.

Ao chegarem na América do Sul, no local chamado Paraiso das Cachoeiras, são realizados planos aberto de imagens de Cânions e vegetação nativa com uma imensa cachoeira que remetem a paisagens reais. Inclusive nestas imagens, a veracidade proposta pelo diretor é quase que inaceitável não ver tudo aquilo como algo real. Como relatadas por Ranciére (2012, 13) quando diz que “são operações que vinculam e desvinculam o visível e sua significação, ou a palavra e seu efeito, que produzem e frustam expectativas”. A sensação de estar em cima da montanha, apreciando todo aquele vislumbre de paisagens estarrecedoras.

A produção cinematográfica de animação apresentada nesse artigo pode ser inserida de forma contextualizada dentro de sala de aula, pois suas reflexões são pertinentes aos contextos familiares dos alunos, porque apresentam os conflitos de diferentes gerações e esses conflitos contribuem para a formação cidadã dos seus espectadores. Como relatado por Napolitano (2003, pag. 19), que diz que o professor “deve ter cuidado de respeitar os valores culturais, religiosos e morais dos alunos e de suas famílias” e por Duarte (2002, 89) quando diz que “dispor de instrumentos para

avaliar, criticar e identificar aquilo que pode ser tomado como elemento de reflexão sobre o cinema, sobre a própria vida e a sociedade em que se vive”.

Ao término todas as indiferenças que existiam entre as personagens são transformadas em uma relação de companheirismo e dedicação, não é revelado em palavras mas fica explícito que o Carl Fredricksen assume em suas atitudes, um sentimento paternal por Russell, pois diversas ações relatadas pelo garoto no desenrolar da estória são desempenhadas nessa parte final pelo personagem idoso. Havendo uma inversão de sentimentos que contrariam aqueles do início da estória.

Conclusão

Portanto, ao vivenciar as altas aventuras das personagens da animação da Disney e Pixar, percebe-se que as relações interpessoais presentes e reveladas de forma sutil, são construídas com o cotidiano, passo a passo, aceitando os desabores e sabores oferecidos pela vida. Compartilha-se a construção do amor entre Ellie e Carl, um amor verdadeiro e cúmplice em planos, sonhos e companheirismo. Adequa-se ao amor entre gerações distintas, como ocorrido entre as personagens Carl e Russell, a não aceitação da ajuda do pequeno escoteiro, reflete uma insatisfação com as frustrações que a vida proporcionou ao Carl, ao perder sua esposa, sem ter tido a oportunidade de construir uma família, viviam tão intensamente um para o outro, que não houve espaço, mesmo com tentativas de uma terceira pessoa. Então houve uma resistência e uma negação da entrada de um terceiro componente, ou quarto como no caso da avó narseja Kevin ou do cão falante Dug. Contudo, a animação demonstra que é possível sim uma convivência intergeracional entre indivíduos que se cuidam mutuamente e que aprendem juntos com as experiências e vivências do outro, ajudando na superação da viuvez e criando a possibilidade de uma nova vida.

Referências

BEAUVOIR, Simone de. *A Velhice*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990

BOTH, A. *Gerontologia: Educação e Longevidade*. Passo Fundo: Imperial, 1999

DUARTE, Rosália. Cinema na escola. In: Cinema & Educação. Belo Horizonte: Autêntica, 2002. (Temas & Educação, 3) (p. 85-96)

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

KELLNER, Douglas. Lendo imagens criticamente: em direção a uma pedagogia pós-moderna. In: SILVA, Tomaz Tade da (Org.). *Alienigenas na 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. (Debates, 54) (p. 225-243)

NAPOLITANO, Marcos. O cinema e a escola. In: *Como usar o cinema na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2003. (p 11-37)

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