



Educação Unisinos

E-ISSN: 2177-6210

revistaeduc@unisinos.br

Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Brasil

da Silva Caldeira, Maria Carolina

Narrativas sobre velhice e infância: uma análise do filme Up: Altas Aventuras
Educação Unisinos, vol. 19, núm. 3, septiembre-diciembre, 2015, pp. 409-416

Universidade do Vale do Rio dos Sinos

São Leopoldo, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=449644341012>

- ▶ Como citar este artigo
- ▶ Número completo
- ▶ Mais artigos
- ▶ Home da revista no Redalyc

Narrativas sobre velhice e infância: uma análise do filme *Up: Altas Aventuras*

Narratives about old age and childhood: An analysis of the film *Up*

Maria Carolina da Silva Caldeira
mariacarolinasilva@hotmail.com

Resumo: Este artigo analisa um artefato cultural que tem produzido narrativas acerca da infância e da velhice: o filme de animação *Up: Altas Aventuras*, produzido pelos Estúdios Disney/Pixar e lançado em 2009. Com base na perspectiva pós-estruturalista dos estudos culturais e nos estudos foucaultianos, o objetivo do trabalho é analisar que subjetividades infantis e idosas estão sendo produzidas por meio desse filme. Conclui-se que ali são açãoadas diversas estratégias para produzir subjetividades infantis e idosas que conduzam suas condutas dentro de certos padrões. Para a velhice, esses padrões incluem a necessidade de atividades, o não apego ao passado e o cuidado com o corpo. Para a infância, a padronização incide sobre a necessidade de controlar os impulsos e obedecer às regras colocadas pelos/as mais velhos/as. Assim, o argumento desenvolvido no trabalho é o de que esse filme estabelece princípios segundo os quais a população infantil e idosa devem se governar.

Palavras-chave: pedagogia cultural, infância, velhice.

Abstract: This article examines a cultural artifact that has produced narratives about childhood and old age: the animated movie *Up* produced by Disney/Pixar Studios and released in 2009. The media artifact produces, thus, subjectivities of children and elderly of a certain type. Based on a post-structuralist perspective of cultural studies and on Foucault's studies, the objective of this work is to analyze which subjectivities of children and elderly are being produced through this film. It is concluded that several strategies are actuated to produce subjectivities of children and elderly who will behave according to certain standards. For old age, these standards include the need for activity, not clinging to the past and care of the body. For children, the standardization focuses on the need to control their impulses and obey the rules set by the elders. Thus, the argument developed in this work is that this film establishes principles according to which children and elderly should govern themselves.

Keywords: cultural pedagogy, childhood, old age.

Introdução

Filmes de animação da Disney são, de modo geral, artefatos culturais endereçados às crianças. A articulação entre animações e crianças é tão forte que, logo que vemos algum filme do gênero, o associamos a essa faixa etária. Apesar de historicamente terem se construído como voltados para esse público, um fato interessante a se observar é que poucos filmes de animação incluíam crianças como personagens, sobretudo como protagonistas, até meados dos anos 2000. De fato, uma breve análise dos filmes da Disney lançados entre os anos 1980 e 2000 mostra como eles eram essencialmente adultocêntricos. *A Pequena Sereia*, *A Bela e a Fera*, *Aladdin*, *O Rei Leão*, *Pocahontas*, *O Corcunda de Notre Dame*, *Hércules* e *Mulan* são exemplos de filmes que, apesar de endereçados predominantemente ao público infantil, não incluíam crianças em suas narrativas. É somente a partir de meados dos anos 1990, e sobretudo dos anos 2000, que haverá filmes com protagonistas infantis. Entre esses se destacam as animações *Toy Story*, *Procurando Nemo*, *Monstros S.A.*, *Os Incríveis* e *Up: altas aventuras*.

Se os filmes não traziam crianças como personagens principais, o mesmo pode ser dito no que se refere às pessoas idosas. Como dito anteriormente, os filmes da Disney são essencialmente adultocêntricos. Nesse sentido, além de excluir crianças de suas narrativas, os filmes excluíam também as pessoas idosas. Como evidência dessa exclusão, destaco o fato de que nos filmes produzidos até os anos 2000 há apenas uma personagem idosa: a Vovó Fá, do filme *Mulan*. Neste trabalho, tomo como objeto de análise o filme *Up*:

altas aventuras, que rompe com essa tradição ao trazer como personagens principais uma criança e um idoso. Produzido pelos Estúdios Disney/Pixar e lançado em 2009, nele é contada a história de Carl Fredericksen, que, após a morte de sua esposa Elle, decide realizar um antigo sonho de visitar o Paraíso das Cachoeiras, uma região pouco explorada da América do Sul. Para isso, ele faz sua casa voar com balões de ar. Por engano, porém, ele acaba levando o menino Russell para sua aventura. A partir daí, a trama se desenvolve com os dois personagens tentando salvar uma ave do Paraíso das Cachoeiras ameaçada pelo explorador Muntz, que deseja aprisioná-la e levá-la para a civilização.

Com base nos Estudos Culturais, entende-se que esse artefato midiático exerce uma pedagogia cultural que ensina às pessoas modos de ser, estar e fazer considerados adequados no que se refere à categoria geração. O conceito de pedagogia cultural estende, alarga e amplia a concepção de educação ao considerar que, na sociedade contemporânea, esta ocorre em “uma variedade de locais sociais, incluindo a escola, mas não se limitando a ela” (Steinberg, 1997, p. 101-102). Nessa perspectiva, considera-se que os artefatos culturais “transmitem uma variedade de formas de conhecimento que, embora não sejam reconhecidos [sic] como tais, são vitais na formação de identidades e subjetividades” (Silva, 2001, p. 140). Os filmes de animação, por sua vez, “sob a rubrica da diversão, do entretenimento e da fuga” (Giroux, 1995, p. 136), disponibilizam subjetividades que podem ser assumidas por seus/suas espectadores/as.

A subjetividade é entendida nesse trabalho “como socialmente constru-

ída, como dialógica, como inscrita na superfície do corpo” (Rose, 2001, p. 140). Com base em Foucault (1993), considera-se que a subjetividade nada tem de essencial: ela é produzida por diferentes discursos, pelas relações de poder e pelas relações que o sujeito estabelece consigo mesmo e com os outros. Partindo desse conceito, o objetivo deste trabalho é analisar que subjetividades infantis e idosas estão sendo produzidas por meio desse filme. Considera-se que, no filme analisado, são acionadas diversas estratégias para produzir subjetividades infantis e idosas que “conduzem suas condutas” (Foucault, 1997)¹ dentro de certos padrões. Para a velhice, esses padrões incluem a necessidade de atividades e o não apego ao passado. Para a infância, a padronização incide sobre a necessidade de controlar os impulsos e obedecer às regras colocadas pelos/as mais velhos/as.

Assim, o argumento desenvolvido no artigo é o de que esse filme estabelece princípios segundo os quais a população infantil e idosa deve se governar. O governo, entendido na perspectiva foucaultiana, não se refere exclusivamente ao Estado, mas tem a ver com os modos como cada indivíduo deve conduzir sua existência (Foucault, 1997). O filme aqui analisado – ao escolher um idoso e uma criança para serem seus personagens principais – ensina como os/as espectadores/as dessas duas faixas etárias devem se comportar a fim de conduzirem suas vidas de maneira a viver plenamente e com felicidade. Funcionam, portanto, como um padrão a ser seguido por eles/as.

Para analisar o filme em questão, foi utilizada como metodologia a etnografia da tela, termo utilizado por Rial (2005, p. 120) e que “transporta para o estudo do texto da mídia

¹ A “condução de condutas” remete aqui ao conceito foucaultiano de governo, segundo o qual, por meio das relações de poder, as condutas dos seres humanos são conduzidas para atingir a determinados efeitos.

procedimentos próprios da pesquisa antropológica”, aliando-os à análise de aspectos cinematográficos. Assim, para a análise, foram utilizados procedimentos da etnografia, como “longo período de contato com o campo (neste com a tela), observação sistemática e variada; registro em caderno de campo; escolha de cenas para análise propriamente dita” (Balestrin e Soares, 2012, p. 93). Além disso, atentou-se aos aspectos da linguagem cinematográfica, tais como a fotografia, a trilha sonora, os diferentes tipos de plano, opções de montagem, entre outros.

Infância e velhice: definindo conceitos

Os estudos sobre infância são relativamente comuns na educação. Afinal, o campo educacional se consolidou quando tomou essa etapa da vida e os sujeitos que nela se encontram como seu objeto de estudo. Como afirma Narodowsky (2001, p. 21), “a pedagogia obtém na infância seu pretexto irrefutável de intervenção para educar e reeducar na escola, para participar da formação dos seres humanos e dos grupos sociais”. No campo dos Estudos Culturais vinculados à educação há também certa tradição de estudos a respeito da infância. Nesse campo – partindo-se de contribuições diversas, como a de Ariès (1978) – considera-se que a infância é uma construção social e discursiva. Isso significa afirmar que o modo como nos relacionamos com as crianças, as ideias criadas acerca delas e os saberes produzidos para lidar com elas variam conforme o momento histórico e a cultura.

A velhice também pode ser considerada uma categoria social e historicamente produzida. Como afirma Barros (1995, p. 9), “ser velho no

mundo ocidental contemporâneo, assim como ser criança, jovem, adulto, remete a configurações de valores distintos de outros momentos históricos de nossa sociedade e de outras culturas”. Embora não exista uma tradição consolidada de pesquisas sobre a velhice no campo dos Estudos Culturais² que se articulam com a educação, muitas ideias usadas para se discutir acerca da infância podem ser usadas para pensar a velhice. A primeira delas, como apontado anteriormente, refere-se ao fato de que ambas são construções sociais, que se modificam com o passar do tempo e com a cultura em que se inserem.

Além disso, infância e velhice – entendidas não como dados biológicos, mas como construções discursivas – têm se tornado um problema na sociedade ocidental. Acerca da infância, Foucault (2000, p. 198-199) mostrará como, a partir do século XVIII,

ao problema ‘das crianças’ (quer dizer de seu número no nascimento e da relação natalidade-mortalidade) se acrescenta o da ‘infância’ (isto é, da sobrevivência até a idade adulta, das condições físicas e econômicas desta sobrevivência, dos investimentos necessários e suficientes para que o período de desenvolvimento se torne útil).

Em um momento em que a saúde e o bem-estar físico da população passam a ser um dos objetivos essenciais do poder, a família e a criança passam a ser seu alvo e instrumento. Nesse sentido, investimentos sobre os corpos das crianças passam a ser engendrados: há uma preocupação com os cuidados, os contatos, a higiene, a limpeza, a amamentação, o vestuário e os exercícios físicos para assegurar o bom desenvolvimento

do organismo infantil. A partir do século XVIII, as crianças passam a estar envolvidas em processos de disciplinarização e controle de seus corpos e atos. Não se trata, porém, “apenas, de produzir um melhor número de crianças, mas de gerir convenientemente esta época da vida” (Foucault, 2000, p. 199), ou seja, não é suficiente garantir saúde e bem-estar às crianças, é preciso governá-las dentro de alguns parâmetros. Nesse período, o importante era a “reorganização das relações entre crianças e adultos, pais, educadores, era a intensificação das relações intrafamiliares, era a criança transformada em problema comum para os pais, as instituições educativas, as instâncias de higiene pública” (Foucault, 2000, p. 232). Cria-se, a partir de então, “uma rede de poder sobre a infância” (Foucault, 2000, p. 232), na qual seus corpos, suas condutas, sua moral, sua sexualidade passaram a ser vigiados, controlados, regulados e, eventualmente, punidos.

Algo semelhante tem acontecido com a velhice a partir de meados do século XX. O aumento da expectativa de vida tem feito com que a velhice se transforme em uma preocupação social (Debert, 2004). Tal como ocorreu com a infância no século XVIII, a partir do século XX, estratégias diversas são criadas para garantir o governo da velhice. Se a pedagogia foi a ciência criada para ensinar sobre a infância, um novo campo de saber se erige para ensinar sobre a velhice: a gerontologia. Experts são chamados para falar sobre como as pessoas com mais idade devem proceder. Nesse processo, “um conjunto de orientações e intervenções, muitas vezes contraditório, é definido e implementado pelo aparelho de Estado e outras orga-

² Embora esses estudos não sejam comuns na educação, outros campos têm se dedicado a estudar a velhice. O exemplo mais forte no Brasil é da Antropologia que, desde a década de 80, tem realizado pesquisas sobre os/as idosos/as (Barros, 1995).

nizações privadas" (Debert, 2004, p. 13) para ensinar como os/as idosos/as devem conduzir suas vidas. Ensina-se também de que forma as pessoas que estão em outras faixas etárias devem se cuidar para viver a velhice de forma satisfatória.

Aliado a isso, assiste-se à emergência de novos termos para se referir às pessoas nessa fase da vida. Em vez de velhos ou velhotes, eles/as passam a ser identificados como idosos/as ou como pertencentes à terceira idade³. Esses termos trazem as marcas de um discurso sobre a velhice que diferencia aqueles/as que envelheceram (e que ficaram dependentes, fracos, senis daqueles/as que estão entrando em outra etapa da vida que não trazem marcas negativas, mas que apresentam novas possibilidades. É para se garantir como pertencente ao segundo grupo que devem se voltar os esforços de todos/as.

A mídia tem sido uma das principais divulgadoras do discurso sobre como viver adequadamente as etapas nomeadas como velhice e infância. Em diversos programas, crianças e idosos são inseridos em relações de poder que pretendem ensinar-lhes como "conduzir suas condutas". O filme aqui analisado é um dos elementos desse conjunto de arte-fatos midiáticos que tem produzido discursos a esse respeito. Insere-se, portanto, nessa rede de poder que hoje não atinge somente as crianças, mas se estende para outras etapas da vida.

"Vamos brincar de ficar quietos?": os limites para a infância agitada

Três crianças estão presentes no filme aqui analisado: Carl e Elle (apresentados no início da anima-

ção ainda na infância) e Russel, o menino escoteiro que é levado para o Paraíso das Cachoeiras, já com Carl idoso. Carl e Elle são bastante diferentes no início do filme. Elle é uma menina agitada, animada e aventureira. Escondida sozinha em uma casa abandonada, ela sonha em viajar pelo mundo, desbravando seus mistérios. Ela é também uma menina cheia de energia: fala sem parar, guia Carl pela casa, tem um livro no qual pretende colecionar todas as aventuras que viverá. Carl, por sua vez, é calado, quieto e parece estar ao mesmo tempo encantado e assustado com aquela garota que não para de falar. A menina parece estar inserida naquele conjunto de discursos sobre a infância que tem caracterizado os/as infantis como tendo "uma dose de anarquismo e uma pitada de hiperatividade" (Kincheloe, 1997, p. 80). Esses/as infantis agitados/as e cheios/as de energia são, muitas vezes, nomeados/as como portadores/as de "uma doença", um distúrbio, algo que foge da norma. Falar da infância associando-a a agitação, energia e hiperatividade é algo comum em filmes de animação. Essa narrativa está presente em filmes como *Toy Story*, *Monstros S.A.*, *Procurando Nemo* e *Os Incríveis* (Silva, 2010). De modo geral, essa agitação é caracterizada como algo negativo, que precisa ser modificado ou punido. Os/as infantis precisam aprender a controlar sua agitação a fim de se tornarem adultos/as bem comportados/as e mais felizes.

Cabe destacar que há uma diferença entre *Up* e os filmes anteriores. Em *Up* é uma menina que sintetiza a agitação e a energia, enquanto na maioria dos filmes anteriores eram

os meninos que simbolizavam isso. Parece haver neste filme um deslocamento em termos de gênero, já que tradicionalmente as meninas são narradas como mais tranquilas e menos agitadas. Como afirma Felipe (2000, p. 120), "a atuação das mulheres deveria se dar sempre 'nos bastidores'". No filme, porém, Elle não apenas é agitada, mas é também aquela que conduz a ação no início da trama. Diferente de outras meninas narradas em filmes de animação, nas quais as mulheres são sempre recatadas e submissas aos homens (Sabat, 2003), Elle invade o quarto de Carl à noite e propõe que os dois viajem juntos para o Paraíso das Cachoeiras.

Outro deslocamento referente a gênero refere-se ao fato de que um menino também é apresentado como tagarela. Embora Elle seja extremamente falante e Carl seja caracterizado por ela como "muito caladão", Russell é o oposto de Carl. O menino fala sem parar, de tal maneira que, em certo momento, Carl – já velho – sugere:

Carl: Escuta, vamos brincar de uma coisa, vamos brincar de quem fica quieto mais tempo.
Russell: Legal, minha mãe adora brincar disso.

Diferentemente do que ocorre com Elle, falar demais aqui é considerado algo negativo. Desde sua primeira cena, Russell fala muito. Isso causa impaciência em Carl, que chega a desligar seu aparelho de surdez em certo momento do filme para não continuar escutando a "tagarelice" do menino. Cabe ressaltar que Carl não tem impaciência com Elle. Talvez falar demais para as meninas seja mais tolerável do que para os meninos. Associar a infância à agitação e à falta de controle da

³ Para uma discussão detalhada a respeito da emergência desses termos, sugere-se a leitura do trabalho de Peixoto (1995).

fala é algo constante e que remonta à antiguidade clássica. Platão, por exemplo, afirmava que “as crianças são seres impetuosos, incapazes de ficarem quietos com o corpo e com a voz, sempre pulando e gritando na desordem, sem o ritmo e a harmonia próprias do homem adulto” (Kohan, 2003, p. 42). Falar das crianças como seres incapazes de se controlar e, por esse motivo, inferiores aos adultos é algo recorrente no discurso moderno acerca da infância e tem servido de motivo para que estratégias diferentes de controle sejam criadas para garantir o governo dessa etapa da vida.

No filme analisado, a brincadeira aparece como a estratégia para controle da infância. O comportamento de falar demais faz com que Russell já esteja habituado a “brincar de ficar quieto”. Ao usar esse artifício, Carl está acionando uma das técnicas que mais têm sido divulgadas pelo discurso pedagógico sobre como educar os/as infantis: a brincadeira. Apontada por autores/as do campo educacional (Kishimoto, 1996) e por legislações educacionais (como o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil e as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil) como o meio pelo qual as crianças aprendem, a brincadeira tem servido na contemporaneidade para controlar os impulsos infantis, para ensinar-lhes conteúdos pedagógicos e para garantir seu governo. O filme mostra a importância dessa estratégia no controle da infância.

A agitação não é, porém, o único enunciado sobre a infância presente no filme. As crianças são também apresentadas como aquelas que podem ajudar os/as idosos/as a reencontrarem seu lugar no mundo, a vincularem-se novamente com o presente e a resgatarem o seu “lado bom”. A articulação entre infância e velhice e o modo como a primeira

auxilia a segunda no seu processo de resgatar a importância da vida serão discutidos a seguir.

Do passado ao presente pelas mãos da criança: a velhice em *Up*

Na sociedade ocidental, a infância e a velhice aparecem como dois momentos completamente distintos da vida humana. A primeira marca o início e traz consigo todas as representações que se construíram sobre começos: alegria, inocência, múltiplas possibilidades. Já a segunda marca a finitude, evidencia a fragilidade humana, determina o fim de uma jornada. Essas ideias acerca do que seja cada uma dessas etapas permeiam a narrativa de *Up*. Contudo, o vínculo que se estabelece entre infância e velhice tem o objetivo de articular essas duas fases, mostrando que a velhice pode ser também a etapa de novos começos e não necessariamente do fim.

A aventura do filme começa quando, depois da morte de Elle, Carl se envolve em um incidente com o funcionário de uma empresa que deseja comprar o terreno onde a casa dele está. Carl se irrita com o funcionário que havia quebrado a caixa de correio construída pelo casal há vários anos, dá uma ben-galada nesse personagem e acaba sendo levado a uma audiência. Nela, sugere-se que Carl vá para um asilo. Assim, na manhã seguinte, dois enfermeiros – que tratam Carl com uma linguagem bastante semelhante à utilizada pelos/as adultos/as com crianças – vão até a casa do idoso para que ele seja levado para o asilo. Carl aparentemente aceita a idéia, mas logo vemos que ele não objetivava ir para esse lugar quando ele faz com que sua casa voe, levada por balões de gás.

O asilo aparece aqui como um lugar não desejado. Para Carl, ir para

lá seria negar sua vida e abrir mão de todo o seu passado. Essa representação do asilo como “a concreção dramática da solidão e do desprezo a que os velhos são relegados em nossa sociedade: verdadeiros desertos de solidão” (Debert, 2004, p. 99) parece estar presente no filme *Up*. O asilo aparece nesse filme como o local para o qual um velho, sem nenhum/a parente vivo e que está causando problemas na sociedade, deveria ser enviado, a fim de não gerar mais danos. Tal como acontece com a escola no que se refere à infância, o asilo seria o espaço de confinamento no qual os/as velhos/as aprenderiam como se comportar e como viver adequadamente sem atrapalhar a vida dos mais novos. Seria um espaço de exercício de poder sobre a velhice, trazendo para essa etapa da vida as instituições disciplinares que desde a modernidade têm sido usadas para o controle daqueles/as que não vivem como a sociedade deseja (Foucault, 1999). Porém, o exercício de poder não se dá sem resistência. Aqui podemos ver Carl resistindo a esse local para o qual seria enviado e, de forma criativa, tentando dar outro significado para sua vida. Os balões que levam a sua casa servem como um elemento que procura libertar o idoso de uma vida de clausura e solidão.

Ao escapar da instituição disciplinar, contudo, Carl é inserido em outras relações de poder. Se no asilo ele estaria sob a influência do poder disciplinar, nas novas aventuras que vivencia, o idoso será convidado a realizar técnicas de si de maneira a construir uma nova subjetividade. As técnicas de si, segundo Foucault (1993, p. 207), permitem aos indivíduos “operarem um certo número de operações sobre os seus corpos, sobre as suas almas, sobre o seu próprio pensamento, sobre a sua própria conduta, e isso de tal maneira a transformaram-se a eles próprios”.

Cabe registrar que, após a morte de Elle, Carl havia se tornado recluso, não convivia mais com as pessoas e estava extremamente apegado ao passado.

Para construir outra subjetividade, Carl passará por uma série de situações nas quais Russell tem um papel fundamental. Ele, com a energia que caracteriza a infância, será o responsável por tirar o velho do seu lugar de apego ao passado e trazê-lo de volta ao presente. O apego do idoso por seu passado vivido ao lado de Elle é representado pelo modo como ele cuida das coisas que pertenceram aos dois. A casa em que viveram é a síntese da vida que construíram juntos. Essa casa “traz as marcas do passado vivido, [é uma] casa-testemunho de outros tempos, tempos da família e da juventude” (Ferreira, 1995, p. 207). Por isso, ao realizar sua viagem, Carl a leva consigo, já que ela é a representação do passado vivido com Elle.

A princípio, a posição de sujeito idoso ocupada por Carl é a de um sujeito apegado ao seu passado, que não deseja relacionar-se novamente com as pessoas e que tem como último objetivo da vida levar a casa construída com Elle para o Paraíso das Cachoeiras, lugar que sua esposa havia desejado conhecer durante toda a vida. No entanto, ao realizar sua viagem, Carl acaba levando Russell. Durante a viagem, os dois conhecem um pássaro (Narceja) que corria um sério risco no lugar em que se encontrava. Russel deseja ardentemente salvar a Narceja, mas Carl está interessado somente em chegar ao Paraíso. Assim, em certo momento, ele deixa que o menino vá sozinho atrás do explorador Muntz que havia pegado a Narceja.

A metáfora da viagem é amplamente utilizada nas narrativas modernas para falar do processo de mudança de um indivíduo. Larrosa (1998, p. 65) destaca a importân-

cia das novelas de formação na “constituição do herói através das experiências de uma viagem, que, ao se voltar sobre si mesmo, conforma sua sensibilidade e seu caráter, sua maneira de ser e de interpretar o mundo”. É isso que ocorre com Carl. Na viagem empreendida ao lado de Russell, ele repensa o seu modo de viver e comprehende que desapegarse do passado é fundamental.

Russell aparece como uma espécie de guia, que mostra ao velho como ele deve conduzir sua existência. Foucault (1993, p. 208) mostra como o guia, ao apresentar “um código universal de conduta para a totalidade da sua vida”, é fundamental no processo de construção de subjetividades. Russell transforma-se em um guia de Carl dando a ele o exemplo de como se comportar. O garoto não teme os perigos e usa de todo o seu altruísmo para auxiliar outro ser em perigo. Ao ver o que o garoto havia sido capaz de fazer, Carl percebe que não pode agir de outra maneira. Nota-se aqui outro sentido articulado à infância: ela é bondosa, altruísta e pode salvar as pessoas que não estão sabendo como conduzir sua existência.

Também é fundamental nesse processo de construção de uma nova subjetividade uma mensagem deixada por Elle em seu antigo livro de aventuras. Nele, a esposa havia colado várias imagens dela ao lado de Carl, mostrando que a vida dos dois foi uma grande aventura e que ele deveria continuar a preencher as páginas daquele livro com as novas histórias que viveria. A partir desse momento, Carl decide ir atrás de Russell e, para isso, precisa jogar fora todos os móveis e lembranças de sua antiga casa. Desapegando-se da casa e despojar-se de tudo que nela havia é a materialização da nova subjetividade construída por ele. É o desapego dessa casa que mostrará o processo de mudança pelo qual Carl

passou e que culminou com a construção de uma nova subjetividade.

É possível perceber no filme a divulgação de um modo correto de viver a velhice. Ser velho nesse filme significa viver o passado, mas sem se apegar a ele, sendo capaz de construir novas aventuras. A construção de uma nova subjetividade idosa tem sido amplamente divulgada na sociedade contemporânea, e encontra na “mídia o palco central para a criação e divulgação das novas imagens” (Debert, 2004, p. 209). Em comerciais, novelas, revistas e reportagens de jornal, a tendência contemporânea é rever os estereótipos associados ao envelhecimento. A ideia de um processo de perdas tem sido substituída pela consideração de que os estágios mais avançados da vida são “momentos propícios para novas conquistas, guiadas pela busca do prazer e da satisfação pessoal” (Debert, 2004, p. 14). *Up* se insere, assim, em uma cadeia discursiva que tem enunciado um novo modo de viver a velhice.

O modo adequado de viver essa etapa da vida fica evidente no confronto entre Muntz e Carl. O primeiro é o vilão do filme, também idoso e que vive apegado à ideia de capturar a Narceja para provar que não era um farsante, como havia sido acusado em seu passado. Carl, por sua vez, aparece como um modelo a ser seguido por outros/as idosos/as que possam assistir ao filme, pois consegue construir uma nova subjetividade, desapegando-se do passado. Esse modo adequado de viver a velhice também pode ser percebido no final do filme, quando uma série de fotografias mostra Carl e Russell realizando uma série de atividades: pescaria, visita ao museu, piquenique na montanha, visita a um asilo, tocar em uma banda, usar o computador, jogar bingo... A velhice deixa de ser, assim, o momento de reviver o passado e passa a ser o

tempo de aprender novas coisas e viver novas aventuras.

Infância e velhice: começos e fins?

A inclusão de personagens infantis e idosos em filmes de animação, como ressaltado anteriormente, é algo recente. Certamente esse é um fenômeno relacionado à criação de novos mercados de consumo. Crianças e idosos constituem hoje um poderoso mercado consumidor, que movimenta quantias vultosas de dinheiro e apresenta demandas de lazer mais amplas do que o público adulto (Barros, 1995). Para garantir a presença desses públicos nas salas de exibição e posteriormente na compra de produtos relacionados ao filme, são criadas novas posições para serem ocupadas por esses sujeitos. O filme opera com um modo de endereçamento que visa a alcançar públicos mais amplos.

O conceito de modo de endereçamento (Ellsworth, 2001) pode ser sintetizado em duas questões: quem um filme pensa que é o seu público e quem ele deseja que esse público seja. Parte-se do pressuposto de que, para o/a espectador/a identificar-se com um filme e “entrar” na história, é importante que ele ocupe, ao menos temporariamente, os lugares disponibilizados pelo filme. Assim, ao incluir personagens crianças e idosos, os filmes criam um lugar para que as pessoas dessas faixas etárias se incluam. No caso de *Up*, com relação à primeira pergunta, pode-se ver que as crianças são consideradas como seres incapazes de se controlar e que falam demais, mas que, ao mesmo tempo, possuem a bondade dentro do seu coração. Quanto à velhice, pode-se considerar que o filme afirma que os/as idosos/as são apegados/as ao seu passado.

É necessário, porém, que o filme apresente certas estratégias para

falar sobre como esses dois grupos devem se comportar: as crianças devem ser reguladas para controlarem seus impulsos e potencializarem sua bondade. Já os/as idosos/as devem desapegar-se do passado e viver o presente de forma intensa. Nos dois casos, é possível perceber como essas duas faixas etárias são inseridas em relações de poder e controle que visam ao seu governo. O filme ensina como eles/as devem se comportar para viver adequadamente essas duas etapas da vida. É claro que não há qualquer garantia de que crianças e idosos/as passem a viver da maneira indicada pelo filme após assistir a ele. Entretanto, não podemos negar a importância fundamental que a mídia tem na contemporaneidade na condução dos modos de vida e na construção de subjetividades.

Referências

- ARIÈS, P. 1978. *História social da criança e da família*. Rio de Janeiro, Guanabara, 279 p.
- BALESTRIN, P.; SOARES, R. 2012. “Etnografia da tela”: uma aposta metodológica. In: M. PARAÍSO; D. MEYER (org.), *Metodologias pós-criticas de pesquisas em Educação*. Belo Horizonte, Mazza Edições, p. 89-111.
- BARROS, M. 1995. Apresentação. In: M. BARROS, *Velhice ou terceira idade? Estudos antropológicos sobre identidade, memória e política*. Rio de Janeiro, Fundação Getulio Vargas, p. 2-9.
- BUJES, M.I. 2006. Outras infâncias? In: L.H. SOMMER; M.I. BUJES, *Educação e cultura contemporânea: articulações, provocações e transgressões em novas paisagens*. Canoas, Editora da Ulbra, p. 217-232.
- DEBERT, G. 2004. *A reinvenção da velhice: socialização e processos de reprivatização do envelhecimento*. São Paulo, Editora da Universidade de São Paulo, 266 p.
- ELLSWORTH, E. 2001. Modos de endereçamento: uma coisa de cinema, uma coisa de educação também. In: T.T. SILVA, *Nunca fomos humanos: nos rastros do sujeito*. Belo Horizonte, Autêntica, p. 7-76.
- FELIPE, J. 2000. Infância, gênero e sexualidade. *Educação & Realidade*, 25(1):115-131.
- FERREIRA, M.L. 1995. Memória e velhice: do lugar da lembrança. In: M. BARROS, *Velhice ou terceira idade? Estudos antropológicos sobre identidade, memória e política*. Rio de Janeiro, Fundação Getulio Vargas, p. 207-227.
- FOUCAULT, M. 1993. Verdade e subjetividade. *Revista de Comunicação e Linguagem*, 19:203-223.
- FOUCAULT, M. 1997. *Resumo dos Cursos do Collège de France*. Rio de Janeiro, Zahar, 134 p.
- FOUCAULT, M. 1999. *Vigiar e punir*. Petrópolis, Vozes, 262 p.
- FOUCAULT, M. 2000. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro, Graal, 295 p.
- GIROUX, H. 1995. Memória e pedagogia no maravilhoso mundo da Disney. In: T.T. da SILVA, *Alienígenas na sala de aula: uma introdução aos Estudos Culturais em Educação*. Petrópolis, Vozes, p. 132-158.
- KINCHELOE, J. 1997. McDonald's, poder e criança: Ronald McDonald faz tudo por você. In: L. SILVA, *Identidade social e a construção do conhecimento*. Porto Alegre, Secretaria Municipal de Educação, p. 69-87.
- KISHIMOTO, T. 1996. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo, Cortez, 183 p.
- KOHAN, W. 2003. *Infância: entre educação e filosofia*. Belo Horizonte, Autêntica, 263 p.
- LAROSSA, J. 1998. *Pedagogia profana: danças, piruetas e mascarados*. Belo Horizonte, Autêntica, 208 p.
- NARODOWSKY, M. 2001. *Infância e poder: conformação da pedagogia moderna*. Bragança Paulista, Editora da Universidade São Francisco, 192 p.
- PEIXOTO, C. 1995. Entre o estigma e a compaixão e os termos classificatórios: velho, velhote, idoso, terceira idade. In: M. BARROS, *Velhice ou terceira idade? Estudos antropológicos sobre identidade, memória e política*. Rio de Janeiro, Fundação Getulio Vargas, p. 69-84.
- RIAL, C. 2005. Estudos de Mídia. In: M. GROSSI (org.), *Movimentos sociais, educação e sexualidades*. Rio de Janeiro, Garamond, p. 107-136.
- ROSE, N. 2001. Inventando nossos eus. In: T.T. SILVA, *Nunca fomos humanos: nos rastros do sujeito*. Belo Horizonte, Autêntica, p. 139-204.

- SABAT, R. 2003. *Filmes infantis e a produção performativa da heterossexualidade*. Porto Alegre, RS. Tese de Doutorado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 183 p.
- SILVA, M. 2010. O currículo dos filmes de animação: poder, governo e subjetividade dos/as infantis. In: M. PARAÍSO, *Pesquisas* sobre currículos e culturas. Curitiba, Editora CRV, p. 117-130.
- SILVA, T.T. 2001. *Documentos de identidade: uma introdução às teorias do currículo*. Belo Horizonte, Autêntica, 154 p.
- STEINBERG, S. 1997. Kindercultura: a construção da infância pelas grandes corporações. In: L.H. SILVA et al., *Identidade social e a construção do conhecimento*. Porto Alegre, Secretaria Municipal de Educação, p. 98-145.

Submetido: 24/01/2014

Aceito: 15/07/2015