

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Faculdade de Belas Artes

Anderson Luiz da Costa

**UMA ANÁLISE DE ONDE VIVEM OS MONSTROS ATRAVÉS DE
SEUS PERSONAGENS SIGNOS.**

Belo Horizonte
2015

Anderson Luiz da Costa

UMA ANÁLISE DE ONDE VIVEM OS MONSTROS ATRAVÉS DE SEUS PERSONAGENS SIGNOS.

Monografia apresentada a Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Artes Visuais - Cinema de Animação.

Prof.Dr. Evandro José Lemos da Cunha

Belo Horizonte

2015

ANDERSON LUIZ DA COSTA

**UMA ANÁLISE DE ONDE VIVEM OS MONSTROS ATRAVÉS DE
SEUS PERSONAGENS SIGNOS.**

Monografia submetida à banca Examinadora designada pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Artes Visuais, Cinema de Animação.

Aprovada em _____ de _____ de 2015.

Prof.Dr. Evandro José Lemos da Cunha
Orientador

Prof.Dr. Luiz Roberto Pinto Nazário
Membro da Banca Examinadora

Como não poderia deixar de ser, a meus pais que me ajudaram em tudo que puderam. E especialmente a minha mãe, que veio de longe para cuidar de mim e me dar forças. Uma relação que até hoje vejo assim como a de Max e sua família.

AGRADECIMENTOS

À Universidade, que proporciona um ambiente apropriado e livre para o surgimento dos mais criativos projetos.

Aos queridos professores que me apoiaram e de forma geral sempre foram solícitos a todas as necessidades e dúvidas apresentadas.

Aos meus pais que apoiaram-me e incentivaram-me em minhas ideias, mesmo as nada seguras.

Ao meu incrível amigo Guilherme Bakunin, sem do qual o apoio e auxílio, não acredito que teria efetivamente concluído esse e tantos outros trabalhos.

A todos aqueles amigos que se fizeram ombros e força. Me impelindo a continuar, estando por perto quando precisei desabafar ou de um forte empurrão para continuar seguindo em frente.

Resumo.

Uma análise aprofundada sobre *Where the Wild Things Are* (Onde Vivem os Monstros), Spike Jonze (2009), à partir do estudo de seus personagens e acontecimentos. A pesquisa volta-se para o campo simbólico dos personagens e da narrativa de Jonze sobre o crescimento de Max e seus processos de amadurecimento.

Nessa análise investigo os significados de cada personagem presente dentro do imaginário do menino e a forma com que a obra conduz o espectador ao encontro da infância e a percepção do mundo adulto.

Palavras Chave: Cinema. Personagem. Símbolo. Metáfora. Análise. Spike Jonze. *Where the Wild Things Are*.

Abstract.

In-depth analysis of "Where the Wild Things Are", by Spike Jonze (2009), based on the study of its characters and events. This research focuses on the symbolic field of the characters and the director's narrative about Max's growth and his maturing process.

In this analysis we investigate the meaning of each character present in Max's imagination and how Jonze's work leads the viewer through childhood and the perception of the adult world.

Keywords : Cinema; Character; Symbol; Metaphor; Analysis; Spike Jonze; Where the Wild Things Are.

SUMÁRIO

Introdução.....	7
Símbolo no Cinema.....	8
Metáfora no Cinema.....	9
O Personagem.....	11
O Personagem signo.....	12
Um rápido contexto de Onde Vivem os Monstros.....	13
Analisando o desenvolvimento de Max através de seus monstros pessoas.	15
Max e o crescimento.....	16
Carol e a Infância.....	20
Insegurança, Culpa e as relações sociais. Alexander, Judith e Ira.....	25
Kw e a Família.....	28
A percepção e aceitação. Douglas e o Touro.....	31
Conclusão.....	34
Referências Bibliográficas.....	36

Introdução.

Sempre fui, e ainda sou, apaixonado com a ideia do símbolo. Não tanto em seu âmbito religioso mas dentro das possibilidades deles como formas de linguagem. A maneira com que somos capazes de transmitir informações e ideias abstratas através de elementos imagético, pictóricos, textuais ou sonoros.

Para além de um gosto pessoal *Where the Wild Things Are* (Onde Vivem os Monstros), entra como objeto de estudo. Não só pela linguagem do Jonze mas principalmente por seu tratamento com os personagens. Os adoráveis monstros e seu rei menino.

Assim seguirei analisando os personagens do filme e os discursos que cada um deles traz por baixo de seus pelos e presas. Acompanharei Max em seu desenvolvimento enquanto personagem, enquanto símbolo e enquanto cresce.

Durante as análises apresentarei os acontecimentos e elementos que me permitiram alcançar minha tese sobre o significado de cada um deles dentro do fantástico mundo de Max.

Porém, antes de encontrarmos o filme vou começar com um contexto sobre a ideia de símbolo, metáfora, personagem e o personagem enquanto signo dentro do cinema.

Símbolo no Cinema.

O cinema fala através de símbolos, signos visuais. Somos capazes de entender os cortes de câmera e a proporção devido ao costume e conhecimento prévio de seu funcionamento, entendemos que um recorte da imagem simboliza o personagem completo ou um fragmento de sua ação narra o todo da mesma. A utilização do símbolo vai além do conhecimento básico da linguagem.

Desde a fase inicial do cinema ainda sem sons os símbolos e metáforas são utilizados para narrar partes da história que não poderiam ser mostradas abertamente ao público, ou com o intuito de criar momentos mais interessantes e narrativos, ou simplesmente trazer muito mais conteúdo e informação em uma mesma cena. Essa utilização do símbolo se mantém mas também agora com um forte enfoque no segundo plano de leitura dos filmes, uma camada da história que não é narrada de forma óbvia e imediata, exigindo mais atenção do espectador aos símbolos e pistas deixadas ao longo da película. Esta camada de leitura está mais ligada imediatamente ao tema e às ideias e posições do artista.

"A utilização do Símbolo no cinema consiste em recorrer a uma imagem capaz de sugerir ao espectador mais do que lhe pode fornecer a simples percepção do conteúdo aparente. Poder-se-ia com efeito a propósito da imagem fílmica falar de um *conteúdo latente e de um conteúdo aparente*." [MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica. São Paulo: Brasiliense, 1990, p 118]

Símbolo confere à imagem muito mais significado do que aquilo que é imediatamente visto e percebido. Muitas vezes pode se valer apenas da imagem e em muitas outras de fatores internos do filme. Quando mostramos uma menina frente à placa de um orfanato a imagem independente do restante do filme nos traz uma ideia de abandono e solidão. Porém, ao vermos um dos monstros de Jonze parado frente ao nascer do sol não somos capazes de extrair o completo significado da imagem sem conhecer previamente o restante de sua narrativa.

Assim podemos identificar o Símbolo como uma das linguagens narrativas mais versáteis e fortes dentro do cinema, tanto de forma clara e direta nos primeiros planos de leitura do filme quanto nas camadas mais profundas, e talvez principalmente nelas.

Metáfora no Cinema.

Dentro da linguagem humana a metáfora tem um funcionamento simbólico extremamente importante, como figura de linguagem e uma das principais formas comuns de expressar o que se sente e pensa facilitando a comunicação.

A palavra metáfora tem origem no grego. Vem de metaphora, que significa “transferência”. Por sua vez, metaphora é derivada de metapherein, palavra que significa “trocar de lugar”, e é composta por meta (“sobre” ou “além”) e pherein (“levar”, “transportar”).

... A metáfora é a figura de linguagem que transporta a palavra (ou expressão) do seu sentido literal para o sentido figurado. Trata-se de uma comparação que é expressa sem os termos que caracterizam uma comparação. Na metáfora, utiliza-se uma palavra com a intenção de que um sentido implícito nela se destaque e conduza a interpretação do que está sendo dito.

"Funciona assim: a comparação “o motorista é lento como uma lesma” torna-se uma metáfora se retirarmos o termo comparativo “lento como”. A frase fica “o motorista é uma lesma”. A palavra “lesma”, que no sentido literal designa o molusco, empresta à frase o sentido figurado de lentidão. Sabemos que não é uma lesma que está ao volante, é uma pessoa, mas ela dirige tão devagar quanto uma lesma se move, e isso permite a criação da metáfora." Disponível em: <<http://www.figurasdelinguagem.com/metafora/>>. Acesso em: 13 julho. 2015.

Uma vez apontado o funcionamento da metáfora na linguagem oral podemos entender melhor sua forma no cinema, onde ela aparece em diálogos, textos e no decorrer narrativo de uma história, mas ela também é utilizada através dos planos na linguagem cinematográfica, enquadramentos e cortes, sobrepondo uma imagens ou sequencias de imagens, se valendo de seu confronto para provocar a percepção psicológica no espectador, facilitando a transmissão de ideias e conteúdos da narrativa. Assim a "...metáfora nasce do choque de duas imagens, das quais uma é o termo de comparação e a outra é o objeto da comparação a coisa comparada." (p 122, *A Linguagem Cinematográfica*.) oferecendo sentidos amplos dentro de uma mesma sequencia ou imagem.

No cinema temos duas formas principais de metáfora, uma presente na diegese e outra externa a ela. A primeira consiste na sobreposição de imagens, planos e sequencias presentes na diegese, assim intercalemos sequencias de imagens que compõem os acontecimentos narrativos da história, através dessas sobreposição é criado sentido extra a narrativa. A Segunda existe a partir da sobreposição de uma imagem ou sequência externa à diegese sobre a sequência normal do filme, emprestando esses planos externos e relacionando eles aos planos do filme é conferido maior sentido.

Para exemplificar tomo as cenas apontadas por Marcel em *A Linguagem Cinematográfica*, onde a imagem de uma "senhora pouco favorecida pela natureza e possivelmente vesga" é sobreposta a um avestruz de ar afetado e solene, atributos que são oferecidos à personagem através da comparação. Outro belíssimo exemplo vem de *A Greve*, primeiro filme de Eisenstein, vemos um plano de trabalhadores sendo metralhados pelo exercito czarista seguido por um de animais mortos num matadouro. Estão ai exemplos de metáforas onde o segundo elemento não está vinculado a diegese mas emprestam maior significado às opiniões e posições dos idealizadores, esta forma de metáfora quase não é mais usada pelo cinema hoje em dia.

A segunda forma de metáfora se vale de elementos imediatamente presentes à diegese, entrecortando situações presentes no filme criando maior profundidade narrativa. Como em *The Lovely Bones (Um Olhar do Paraíso)*, de Peter Jackson. Ao

apresentar o assassino sucedem planos dele trabalhando em uma casinha de bonecas e de Susie andando de bicicleta. Além disso os lugares escolhidos para dispor a câmera em muitos momentos são internos à casa de boneca, que em contraste com a garota nos revela suas intenções desvendando os segredos íntimos do assassino. Dessa forma ao se valer de acontecimentos presentes em núcleos diferentes onde a comparação de acontecimentos provoca sentido extra à montagem do filme.

O Personagem.

De forma prática podemos encarar o personagem como qualquer ser vivo, humanoide ou animal capaz de interagir, e que seja dotado de personalidade. Podemos atribuir também o status de personagem a qualquer elemento narrativo que, como os demais, apresente personalidade e capacidade de interação. Se uma garotinha, uma personagem, sempre tem seus conflitos ou acontecimentos pontuados pelo Clima, e esse não apenas retrata o que a garota pensa e sente mas também a questiona, julga e dialoga na forma de temperatura, vento ou chuva, o Clima passa a ser um personagem como todos os outros.

Esse conceito de personagem abstrato ou pouco convencional pode ser estendido em diversos outros âmbitos. Talvez uma casa possa ser um personagem, ou o mundo inteiro em que sua história acontece. Outra forma de abordarmos o personagem é encarando-o como o elemento narrativos à volta do qual a história acontece, sejam eles heróis, coadjuvantes ou antagonistas; pessoas, animais, lugares ou objetos.

Podemos com isso afirmar que são como o fio condutor de uma narrativa, o personagem como elemento central à volta do qual uma história pode acontecer. O personagem funciona como as velas de uma embarcação, tomando os ventos dos acontecimentos e guiando as histórias em direção a seu clímax e desfechos.

O Personagem signo.

Personagens que têm uma elaborada construção dentro de seus trejeitos e personalidade com objetivo de representar alguma situação, sentimento ou acontecimento.

Em algum nível todo personagem representa ou simboliza alguma coisa, seja aos olhos de seus criadores ou aos olhos de seus observadores, mas quando buscamos encontrar o personagem signo nos referimos a um personagem que diretamente através de suas atitudes e discurso fala, e muitas vezes estritamente, sobre alguma coisa.

In Between, do estúdio Gobelins por exemplo, apresenta um personagem, o jacaré, que encarna o obstáculo da protagonista, tornando-se o antagonista imediato. Este se coloca em seu caminho durante todas as tentativas da personagem em se aproximar de seu vizinho. Acompanhando sua luta contra o simpático jacaré vemos seu conflito interno, podemos atribuir significados de experiências a suas tentativas de vencer seu antagonista, ao tentar abandonar seus antigos parâmetros de vida, jogar suas formas de pensar e agir fora tentando novas formas de ver as relações e o mundo, forçar a comunicação mesmo que gerando uma situação desconfortável. Até o momento em que ela faz as pazes e se torna amiga de si mesma encontrando forças em seu interior para vencer esse obstáculo. No curta o jacaré é um personagem com função única de se colocar como símbolo da timidez e falta de confiança da personagem, não tendo nenhuma outra função narrativa se não a simbólica, como um curta a sequência gira em torno de vencer esse problema.

Então podemos apontar como característica marcante do personagem signo, eles não são muito facetados, normalmente são personagens mais direcionados em alguns pontos de mente simples e até previsíveis quando sua função simbólica é decifrada, o que facilita a percepção do expectador acerca da função do personagem como elemento condutor na narrativa.

Um rápido contexto de Onde Vivem os Monstros.

Where the Wild Things Are (Onde Vivem os Monstros) de 2009, é um longa de Spike Jonze, conceituado diretor de vídeo clipes e curtas Live Action, que em seu primeiro longa é indicado ao Oscar de melhor diretor com *Being John Malkovich (Quero Ser John Malkovich)* de 1999. Tem entre seus filmes *Adaptation (Adaptação)* de 2002, com o qual recebeu indicação ao Globo de Ouro de melhor diretor e *Her (Ela)* de 2013, indicado para o Oscar de melhor filme e vencedor do de melhor roteiro original.

Em *Where the Wild Things Are* Jonze retrata as experiências e relações de Max com sua família, amigos e consigo mesmo. À princípio mostra as dificuldades de convivência entre ele e sua família, seu afastamento dos núcleos sociais fora de casa, sua viagem até a ilha dos monstros, sua estadia e seus problemas para então fechar com seu retorno para os braços da família.

Rápido e direto, aparentemente se trata de uma historia de crianças, mas *Where the Wild Things Are* trás uma complexidade e profundidade ainda maior, quando se percebe que Max (Max Records) busca lidar com seus problemas se entender e lidar com a situação em que vive.

Jonze trabalha com o psicológico do garoto, a saída da infância e a entrada na adolescência, a percepção dessa etapa da vida como ela é, sem a fantasia imaginativa dos mundos de sonhos infantis. *Where the Wild Things Are* é um tratado de amor à infância e as difíceis transformações que sofremos ao perceber questões como o espaço do outro, a solidão do mundo e a ideia de morte como desfecho definitivo da vida.

A percepção de que os monstros residem dentro do homem é vista aqui como aspecto mutante da nossa existência, que não compreendemos e até tememos. Representa o processo da constante mudança pela qual a vida passa e que inevitavelmente em alguns nível é assustadora como só um monstro clássico poderia ser.

De forma direta, Onde Vivem os Monstros fala sobre a saída da infância e percepção do mundo. Essa narrativa se constrói basicamente através da composição simbólica de Jonze como contador de histórias e de seus personagens como signos fortes orbitando à volta de Max.

Sigo com uma descrição rápida dos acontecimentos do filme.

Max é apresentado brincando pela casa, vestido de lobo correndo e pulando por todos os lugares. Tenta brincar com a irmã mais velha e os amigos dela, mas acaba sendo soterrado na neve pelos amigos. Em resposta quebra várias coisas no quarto da irmã.

Tenta chamar a atenção da mãe, solteira e preocupada com o trabalho, acaba tendo pouco tempo para ele. Em uma noite durante uma crise de carência Max sobe na mesa, grita e acaba mordendo sua mãe quando essa tenta controlá-lo.

Em seguida o menino foge de casa para a ilha dos monstros. Na ilha Max precisa domar os monstros para não ser devorado. E quando consegue eles o elegem rei. Como rei decreta a bagunça geral, uma série de brincadeiras correndo e pulado pela floresta. Quando ficam exaustos criança e monstros se amontoam para poder dormir.

No dia seguinte o monstro Carol carrega Max para um passeio pela ilha, com o objetivo de mostrar a ele seu reino. Carol termina o passeio mostrando a maquete do forte que pretendia construir com os demais monstros. Max percebendo a importância da maquete decide que eles devem construir um forte. E volta delegando funções para que os monstros construam o forte juntos.

E durante a construção Kw leva Max para conhecer seus misteriosos amigos. Esses amigos são grande fonte de ciúmes e problemas para os demais monstros. Porém Max não vê problema algum com eles e acaba cedendo ao pedido de Kw para levar os dois para o forte com ela. De volta ao forte são mal recebidos por Carol, que enciumado age de forma agressiva com eles, onde começam os problemas entre os monstros e o menino.

Numa tentativa de melhorar as relações entre todos Max promove uma guerra de bolas de lama. Mas que ao invés de melhorar pioram as coisas. Carol e Kw se desentendem e a briga a leva a partir, entristecendo os demais monstros. Todos cobram que Max faça algo, mas frente a incapacidade do menino as relações entre eles pioram.

Até que durante uma noite Carol provoca uma grande briga. Aqui eles se desentendem de forma grave, e Max acaba sendo obrigado a fugir pela floresta para não ser devorado pelo monstro. Durante a fuga o menino acaba encontrando Kw, ela o protege e espanta Carol.

Repensando as situações e relações vividas Max decide retornar para sua casa. Procura Carol para se despedir, mas a conversa deles não termina de forma amigável. Então Max parte apenas deixando uma mensagem para Carol junto a maquete do forte.

O garoto se despede dos demais monstros rumo para casa de barco. Carol arrependido apenas consegue se despedir do menino através de uivos distantes. Max retorna a casa, agora mais calmo e tranquilo consigo mesmo, faz as pazes com sua mãe e o filme acaba com seu sincero sorriso enquanto come.

Objetivamente esses são os acontecimentos do começo ao fim do filme, como diria Martin, no "conteúdo aparente".

Analisando o desenvolvimento de Max através de seus monstros pessoas.

Seguirei esse estudo buscando entender e desvendar os personagens, elementos e acontecimento presentes dentro do *Where the Wild Things Are*, encontrando seus simbolismos para Max e para a narrativa. Seguirei essa análise de forma mais aberta reunindo personagens e elementos dentro de aspectos presentes em Max sem me ater completamente a cronologia dos acontecimentos e sim ligando eles de forma a buscar coerência dentro das análises propostas.

Com essas análises espero provar que Max simboliza um momento, a passagem de uma fase, ele representa a saída da infância e a entrada da adolescência.

Vamos seguir analisando os personagens dentro de grupos onde estão mais interligados e influentes. Assim temos *Max e o Crescimento* onde Max representando a entrada da adolescência; *Carol e a Infância* onde abordo-o como símbolo da infância do menino; *Insegurança, culpa e as relações sociais* reunindo Alexander enquanto medo e insegurança, Judith enquanto culpa e violência e Ira como símbolo das tentativas de criar caminhos e relações; *Kw e a Família* onde ela simboliza a família do menino e Bob e Terry os amigos dos familiares e por fim *A percepção e aceitação* onde Douglas representa a consciência do menino e o Touro seu "eu" jovem e em formação.

Max e o crescimento.

Max o protagonista do filme, fonte selvagem de imaginação e dono da cabeça que visitamos para conhecer os quase sempre adoráveis monstros. Ele está saindo da infância, percebendo, com a puberdade, o trabalhoso mundo adulto. Os monstros são a potente ferramenta usada para retratar as percepções do garoto e a maneira com que ele lida com essa passagem.

Pelo pouco que nos é mostrado sobre a vida do garoto, ele é um menino solitário sem muitos amigos, apesar de ter relações normais na escola. Busca inutilmente a atenção da irmã e da mãe, tentando trazê-las para suas brincadeiras. A irmã mais velha esta mais interessada em suas próprias relações e a mãe solteira, embora tente atender as demandas do filho, tem de lidar com problemas de ordem profissional e afetiva, não consegue suprir todas as necessidades do garoto.

Nos é apresentado através de uma sequencia rápida de brincadeiras explosivas e violentas, vestido de lobo. O garoto se transveste em monstro correndo pela casa. Sua fantasia é a conexão de Max com seu íntimo mais natural, selvagem e irracional, enquanto humano, percebendo o crescimento e a difícil confusão

provocada pelas mudanças. Essa percepção impele o garoto a deslocar-se do natural (onde é garoto) para o antropomórfico (onde é monstro), por desejar, diante da complexidade do mundo que enxerga, tornar-se animal selvagem.

"Na psique da Criatura, há uma nítida oposição entre natureza e sociedade, com preferência pela natureza, onde não há espelho que a reflita, nem pai que a socialize. O monstro adolescente gostaria de abandonar-se ao universo em desagregação, permanecendo inconsciente da decomposição que é o movimento natural da vida. Queria continuar a existir como pedra, vegetal ou animal, integrado sem revolta à entropia, adotando a imanência como seu modo de ser." [NAZARIO, Luiz. Da Natureza dos Monstros. São Paulo: Ed. Arte & Ciência, 1999, p 287].

O menino, ao se sentir deslocado, não entende seus impulsos, explosões de raiva e a confusão provocada pela percepção do crescimento. Torna-se cada vez mais consciente dos elementos do mundo adulto e das mudanças físicas vividas pelos adolescentes, transfigurando-se em monstro por não se reconhecer enquanto indivíduo.

São apresentados dois mundos no decorrer do filme, o primeiro é real, habitado por Max e sua família, e o segundo é aquele para o qual Max viaja, o mundo onde vivem os monstros. Esse segundo mundo existe apenas dentro da cabeça do garoto, a viagem efetuada por Max acontece, portanto, de forma alegórica.

Ainda no mundo real, Max tenta chamar sua irmã para brincar na neve. Ela se recusa, mandando ele ir brincar com seus amigos. O menino solitariamente vai brincar e acaba descontando sua frustração e sentimento de rejeição ofendendo as cercas da casa que ele fingia serem seus amigos. Pouco depois o namorado da irmã chega, acompanhado de outros garotos da mesma idade. Max joga uma bola de neve neles, iniciando o que, à princípio, era uma brincadeira de guerra de bolas de neve. Porém, os adolescentes soterram Max dentro do seu forte de gelo. Max levanta assustado, chorando, mas sua irmã e seus amigos mais velhos apenas o deixam lá, saindo de carro.

Max, em meio às lágrimas, enraivece e corre para o quarto da irmã, onde, ainda todo molhado, pula sobre as coisas e destrói um coração de palitos dado a ela pelo namorado. Max atinge os símbolos de afeto da irmã, afeto que ele gostaria de compartilhar, mas que lhe é negado.

Na sequência desse descontrole o menino deita em seu quarto e fica olhando seus pertences, dentre eles, casinhas feitas como ninhos de gravetos e maquetes de papelão, elementos que serão metaforizados dentro do mundo dos monstros futuramente. Max fita o globo terrestre que seu pai deu de presente com os dizeres "para Max dono desse mundo". Essa inscrição também é reconstruída na fantasia do menino onde ele se faz rei e dono do mundo dos monstros. Esses elementos funcionam também como guias, criando referências que permitem entender que o garoto viaja para seu mundo imaginário, construído com os elementos de suas brincadeiras e histórias vividas, refletindo situações e problemas que ele precisa lidar. Mesmo sua viagem de barco até o mundo dos monstros é antecipada enquanto ele brinca com o barquinho em cima de seu edredom azul.

Mas o conflito final que provoca a fuga do menino é com a mãe. Ela está em um encontro romântico, e Max quer que ela brinque com ele. Por não conseguir, ele se veste de lobo, encarnando simbolicamente uma espécie de monstro. Max então grita com a mãe e sobe em cima da mesa. Quando ela tenta freá-lo, ele acaba mordendo o braço dela. Chorando, ele corre em direção a floresta. Sua mãe ainda tenta sem sucesso alcançá-lo. Naquele momento o menino não pode efetivamente ser alcançado pela mãe, necessitando resolver seus próprios conflitos com seus monstros pessoais antes de reencontrá-la.

Seu primeiro contato com os monstros é durante a destruição das casas, que ele passivamente vê Carol começar. Ao perceber que Carol, sua faceta infantil, necessitaria de ajuda para destruir as casas, Max corre para ajudá-la. Os demais monstros presentes, ao tomarem conhecimento do menino o assustam e tentam devorar. É preciso então que Max os controle, colocando seu interior (representado aqui pelos monstros) em ordem para que, a partir de então, pudesse lidar com os aspectos específicos (cada monstro individualmente) que exigiriam atenção.

Na tentativa de apaziguar os ânimos dos monstros Max propõe uma guerra de bolas de lama, recriando sua tentativa de brincadeira com os amigos da irmã. Agora em controle absoluto de todos os elementos da brincadeira, Max define quem são os vilões (Juditch, Alexander, Ira e Touro) e heróis (Carol, Douglas, KW e ele próprio) da brincadeira. Aqui ele tenta também definir os vencedores, de forma que o grupo de heróis consiga sobrepujar os monstros que Max acredita serem reflexos de seus problemas. No entanto, Max está equivocado em sua tentativa de controle. Carol, apesar de encontrar-se no time dos heróis, é parte dos problemas de Max. Ao fim da brincadeira, Carol e Kw brigam entre si e ela parte novamente, provocando a grande crise entre o menino e o monstro.

A partida de Kw antes de mais nada trabalha a percepção de Max sobre a impotência frente algumas situações e o desejos dos outros, principalmente dentro de suas relações. Os monstros pressionam o menino para usar seus poderes de rei para fazer as coisas ficarem boas novamente, trazendo KW volta. Quando Max e os monstros percebem que não existe nenhum poder, o menino é abandonado pelas criaturas. Começa a nevar e, a parti desse momento, Max é obrigado a lidar com seus verdadeiros problemas e a perceber as consequências de seus atos.

Max começa a perceber as limitações da vida humana, o espaço dos outros e aceita estar inserido nesse meio, sentindo-se pronto para retornar ao mundo real, a sua casa. Com isso, vai de encontro ao Carol no lugar favorito do monstro para despedir-se. O lugar, porém, estava vazio e a maquete que Carol construía representando seu mundo ideal, completamente destruída. Max, refletindo as relações e sentimentos que o acompanharam até ali, e se lembrando da maneira como agiu com a irmã, junta os gravetos que um dia formaram a maquete de Carol para formar um coração com um “C” ao centro. O menino que teve seus conceitos e expectativas para o mundo destruídos percebe, através de suas experiências com os monstros, que a vida, apesar de não ser o que ele esperava, é construída por relações de afeto.

Após as despedidas, Max veleja de volta para casa e, contente, corre uivando com os cães de rua para abraçar sua mãe, olhando-a nos olhos. Ela serve um prato

de sopa ao garoto e, enquanto ele come, ela pega no sono. Nesse momento Max sorri, compreendendo que agora ele está bem.

Carol e a Infância.

Os monstros que vivem no mundo para o qual Max viaja representam o próprio garoto, e aspectos específicos envolvidos com o momento de sua vida. Dentre os monstros, o mais próximo e mais representativo de Max é Carol, a faceta infantil do menino. Ele representa o que Max viveu, sua bagagem de sensações e experiências, é a infância de Max como um todo, dando início ao conflito que o garoto vive.

Carol é o primeiro monstro a aparecer, reforçando a ideia de que ele é a representação mais imediata de Max. Após coisas serem queimadas e lançadas pelos ares, uma nuvem de poeira se dissipa revelando que Carol está destruindo as casas onde os monstros moravam, apesar dos protestos tímidos de seus companheiros.

A casa representa o lugar que mais conhecemos, com o qual mais nos identificamos. Representam nosso mundo íntimo, seguro, onde torna-se possível esconder-nos do mundo exterior para o bem ou para o mal. A casa representa os conceitos de certo e errado, as experiências, as regras individuais, a forma de enxergar a vida, a forma de viver. Em *Where the Wild Things Are*, as casas representam a construção de Max enquanto indivíduo. A destruição das casas por Carol representa que a pessoa de Max não mais se comporta dentro dessas construções, em decorrência de seu desenvolvimento enquanto humano, de suas novas descobertas e percepções.

Visualmente as casas que Carol destrói são parecidas com ninhos, gravetos e madeiras articulados de uma maneira rudimentar, praticamente selvagem, similares aos objetos dispostos no quarto de Max. Essa ligação reforça a ideia de que as casas representam conceitualmente o garoto. A articulação rudimentar denota que Max, por ser criança, ainda é pouco desenvolvido, cognitivamente primitivo, dotado

de pouca racionalidade e habilidades sociais, aspectos que são reiterados pelo seu comportamento.

As casas também são fundamentais para a caracterização de Carol enquanto faceta do Max-criança. O que provoca a viagem de Max à terra dos monstros é sua fuga de casa em decorrência de um desentendimento com a mãe. Similarmente, o que provoca em Carol a vontade de destruir as casas é um desentendimento com KW (monstra que aqui representa a mãe de Max). As casas, enquanto conceito do Max-pessoa, são responsáveis pela deflagração de seus conflitos pré-adolescentes. Para que Max se desenvolva enquanto indivíduo, ele deve substituir sua visão de mundo infantil por uma mais madura e crescida. Por esse motivo, Carol, enquanto faceta do Max-criança é quem se propõe, impensada e despropositadamente, a destruir as casas.

Durante a destruição das casas Carol busca ajuda dos demais monstros para desempenhar a tarefa. Ao ver seus companheiros rejeitarem seus pedidos de auxílio, Carol se queixa pela falta de atenção dos outros monstros, afastando-se. Ao observar essa cena, Max imediatamente corre para destruir uma das casas, atitude que agrada a Carol, tornando-os amigos.

Esse sentimento do monstro, que traduz o que Max sente é enfatizado durante o diálogo antes da coroação de Max. Os monstros perguntam sobre o tempo que Max passou com os vikings: "Quer dizer que era rei deles e todos ficaram em Paz?" e "E quanto à Solidão?", em resposta o novo rei afirma ter um escudo ante tristeza onde cabem todos eles.

"Mas criado à imagem do homem, por sua vez criado à imagem de Deus, a criatura logo adquire consciência. Essa humanização é sua desgraça, e também a de suas vítimas. A criatura de Frankenstein Unbound, de Corman, não cessa de perguntar a cada pessoa que encontra: "Foi Victor quem criou você?" Sua dor vem de não ter irmãos, amigos, iguais, de ser único, diferente e sozinho. Nesse sentido, ninguém mais humano que o monstro: o homem consciente de sua humanidade é uma autêntica aberração da natureza, uma Criatura que vaga pelo mundo à procura de seu criador, para exigir

de volta o paraíso perdido." [NAZARIO, Luiz. Da Natureza dos Monstros. São Paulo: Ed. Arte & Ciência, 1999, p 287].

Assim como o monstro é relacionado ao homem por buscar um criador e um espírito de unidade, os monstros de Onde Vivem os Monstros são criados pelo sentimento de estranheza, de não se reconhecer, se sentir diferente de todos à sua volta durante a adolescência. Se o monstro é a imagem do homem, os monstros aqui apresentados são reflexos de Max, cada um deles uma faceta a trabalhar durante a saída da infância.

Durante todo o longa Carol expressa as confusões de Max, exteriorizando seus medos, dificuldades, crises e sentimentos. Apesar de Carol exteriorizar as relações de afeto complicadas de Max, sua síndrome de vítima, sua infantilidade carente e as reações violentas como resposta e forma de defesa também é em muitos momentos fonte de conforto para o menino.

Enquanto leva Max para conhecer seu reino Carol passa por um deserto. Esse se torna o cenário de uma das conversas mais importante para o entendimento dos problemas do garoto. Carol afirma não ser uma parte boa do reino: *"Olhe. Isto tudo era pedra e agora é areia. Um dia será pó. Então, a ilha inteira será pó. Aí, eu nem sei o que vem depois do pó."* Então é a vez de Max contar sobre a futura morte do sol. A sequência gira em torno da percepção da morte, que para a criança é uma novidade e preocupação, o entendimento de que as coisas acabariam e que o ser humano encontra o culminar da vida junto à morte. As atitudes bestiais de Carol e consequentemente as de Max partem da confusão, negação e recusa provocado por essa descoberta. A dimensão da monstruosidade é associada por *Nazario* ao medo da morte:

"É que o homem é o único ser natural que sabe que vai morrer. A consciência, impelindo-o a pensar na sua destruição iminente, a preparar-se para a morte, realidade-nos-outros que, em breve, será realidade-em-mim,... Ora, se tudo o que a consciência pode dar ao homem é a obrigação moral de assumir sua humanidade, com os riscos da existência e a certeza da morte, não é raro que se tente suprimi-la, preferindo abandonar-se à entropia." [NAZARIO, Luiz. Op, cit., p 287].

Tomamos essa consciência na passagem da infância para a adolescência. É quando durante o crescimento entendemos que a morte é definitiva. Somos lançados em uma série de experiências, riscos, desafios e processos para os quais não acreditamos estar prontos. Não que a criança nesse momento já esteja se preparando para a morte, mas precisa desenvolver repertório de ações para poder lidar com ela. Também desenvolve a consciência de que está crescendo e que passará pelas experiências da juventude, posteriormente as da fase adulta até se tornar idoso e morrer, isso se a ideia da morte não for vista como uma incerteza que permeia os dias da vida.

É a soma dessas confusões e medos que amplificam a necessidade de Max criar seu mundo imaginário. Onde pode interagir diretamente com seus aspectos mais íntimos, e lidar com eles, permitindo trilhar o caminho de descoberta e percepção da vida, preparando-se para o próximo estágio – a adolescência.

Da construção da personalidade e da percepção do mundo Carol afirma, ao mostrar a maquete de seu mundo perfeito, que os monstros estavam ali para ajudar a construir tudo. A criança enquanto cresce e descobre o mundo cria um imaginário sobre como o mundo é, sua grandiosidade, aventuras e eventos. São suposições infantis sobre como a vida dos adultos poderia ser, porém na mente de uma criança ainda sem todos os elementos presentes nas relações humanas ou no próprio estado de ser humano essa percepção do futuro se torna uma fantasia a ser frustrada.

A metáfora escolhida por Carol quando fala sobre os monstros estarem distantes é perfeita para o contexto do filme. Ele os compara com os dentes de leite, que vão caindo e quando se percebe os dentes estão distantes. É perfeito por se referir a um processo comum do crescimento de todos os humanos. Mas, para o filme, uma vez que os dentes de leite caem novos mais fortes e completos assumem seu lugar, como acontece com as percepções do garoto sobre a vida.

Uma vez esclarecido que as "casas" antigas não serviam mais para o garoto este define que eles devem construir o forte. Apesar dele apontar que Carol era quem levantaria as estruturas o novo projeto pertence a Max. O forte é idealizado por esse Max em amadurecimento, porém o começo de sua construção se passa

durante a infância. O forte representa a nova percepção do menino, suas novas estruturas, uma nova casa onde suas recém criadas percepções e entendimentos possam habitar. Acerca do forte dois outros personagens precisam ser abordados, o primeiro é Ira que deve construir os caminhos que liguem o forte e o segundo o Touro, quando Max desenha o projeto da estrutura ele é interrompido pelos pés desse personagem, em uma referencia ao Touro que esta sendo construído enquanto o forte é construído.

Após Kw e Carol se desentenderem novamente, ela se afasta deixando todos para trás, o que começa a envenenar as relações entre Max e Carol. O monstro começa a ficar desacreditado do menino e de suas capacidades como rei. Passa a ter sonhos terríveis envolvendo o garoto. Então quando Max pede um espaço do forte só para ele onde pudesse ficar seguro e sozinho, de vez enquanto, a relação dos dois se desestabiliza completamente. Carol, que representa a infância, começa a se afastar do menino devido à necessidade deste de se adaptar, conviver com aqueles que estão à sua volta, aumentando suas percepções, e amadurecer.

Como não poderia deixar de acontecer Max acaba sendo jogado na posição de sua mãe. Durante uma noite Carol surta, dizendo que não poderia mais olhar para o forte e que o sol estava morto. Começa a acusar o garoto de mentiroso e de ter quebrado a confiança de todos ali. Sozinho no meio dessa situação, Max é obrigado a acalmar os demais e a tentar controlar Carol, lutando pelo direito dos monstros sobre sua nova casa e mandando que Carol pare de assustar todos ali. Quando Carol se torna violento contra Max Douglas intervém salvando o menino. Ele afirma que o garoto não é um rei e sim apenas uma criança vestida de lobo. No meio da briga Carol arranca o braço direito de Douglas, referenciando a violência de Max que morde o braço direito de sua mãe. Quando os ânimos explodem definitivamente Carol passa a perseguir o garoto numa tentativa de devorá-lo, uma paródia distorcida da sequência em que ele morde a mãe e foge correndo dela.

Após a briga terrível, Carol (infância) e Max (adolescente) se encontram uma vez mais para conversar. O menino precisa assumir, para seu lado infantil, que desejava e sonhava desesperadamente ser algo especial e importante, que sendo grande coisa ou não Max era apenas ele mesmo. O menino precisa aceitar quem é

e assumir isso. Não se despedem nessa hora mas Carol corre à praia quando o barco do garoto se afasta e uiva para ele. O garoto responde ao uivo e parte em paz consigo mesmo.

Insegurança, Culpa e as relações sociais. Alexander, Judith e Ira.

Max é criado somente pela mãe. Ele tem uma irmã, mais velha e distante, preocupada em seguir sua vida perto de seus amigos. Desde novo o garoto se sente só e acaba se tornando carente.

Além disso, Max está saindo da infância e entrando na adolescência, passando pelas mudanças fisiológicas características dessa fase, além de ver apurada sua percepção do mundo, tornando-o inseguro e amedrontado. Esse medo do mundo e sua insegurança atrapalha suas relações sociais, fazendo com que se afaste do contato de pessoas na escola e crie inúmeras barreiras em suas relações familiares.

Conforme essas situações se problematizam e Max não consegue entender os acontecimentos à sua volta, ele cobra ainda mais daqueles que o cercam, a estes por não conseguirem corresponder às demandas do menino acabam sendo alvos das reações explosivas e violentas dele. As consequências dessas reações provocam culpa, dor, magoa, autopiedade e flagelação.

Podemos alcançar essa percepção quando observamos três personagens presentes na morada imaginária dos monstros: Alexander, Judith e Ira.

Entendemos que os monstros são parte de Max, representando aspectos específicos dele. Através dos monstros podemos compreender melhor os acontecimentos vividos pelo garoto, seus sentimentos e suas percepções.

Nos voltamos para Alexander (Paul Dano), o bode carente. Seus primeiros momentos e diálogos nos trazem alguns indícios sobre o que ele representa. Alexander é frágil, ciumento, deseja sempre a atenção de todos, procura aceitação e

apoio dos outros monstros e aparenta estar constantemente com medo. Alexander é a insegurança de Max, sua baixa autoestima e seu medo.

Na primeira sequência dos monstros, Carol está destruindo as casas e, em meio a um debate, busca a ajuda dos demais monstros para essa tarefa. Alexander se oferece para ajudar e acaba sendo arremessado em uma das casas. Essa hostilidade para com o bode se repete durante a guerra de bolas de lama, quando Max pede para que acertem Alexander quanto estava distraído, o que acarreta um ferimento no monstro, que os outros não dão muita importância.

Tanto Carol quanto Max, apesar de aparentemente gostar do Bode e de, a princípio, terem pena dele, desejam se livrar desse faceta insegura, procuram não lhe dar atenção, o desdenham e o ferem, aumentando ainda mais a insegurança de Alexander.

Apenas no decorrer do filme, quando Max se encontra com Alexander sentado à frente do forte, ele pergunta sobre o ferimento e procura amenizar suas atitudes dizendo que sofreu o mesmo tipo de coisa na guerra. Max então pode ver algumas situações que viveu, agora na pele do agressor, percebendo que nada melhora ao ferir alguém independente dos motivos. Vendo que Alexander apenas ficava mais triste e solitário, Max começa a perceber que suas atitudes inflamadas e agressivas não ajudavam suas relações e que seria necessário entender o lado das pessoas próximas para melhorar a convivência.

As reações de Max frente às mudanças não param apenas na insegurança e carência de Alexander. Ele também toma linhas de ação explosivas, impulsivas e violentas. Aspectos que são encarnados em Judith (Catherine O'Hara), a rabugenta, brigona e baixo astral. Judith encarna a impulsividade e violência comportamentais que o menino apresenta como resposta a sua confusão.

Além disso, ela encarna também a culpa e autopunição pelas atitudes que machucam aqueles de quem gosta. Judith está sempre questionando, desconfiando e ameaçando Max. Ela aponta entre dentes, "Mas a felicidade nem sempre é o melhor caminho para ser feliz". Ataca as falsas tentativas de Max de esconder sua

profunda tristeza, mascarando seus problemas com histórias e mentiras felizes, ao invés de procurar resolvê-los e compreendê-los, para tentar mudar.

Judith é a faceta pessimista de Max que não acredita na possibilidade de construir o forte, que seria a nova morada dos monstros. A atitude depreciativa que ela exprime cria um círculo que encarcera Max dentro de sua confusão, culminando em explosões de violência que só poderiam resultar em mais tristeza e confusão para o menino. No entanto, a relação de admiração que Judith tem por Kw, procurando agradá-la e mantê-la por perto faz a diferença, representando a tentativa de Max de entender e manter-se próximo de sua família, impulsionando-o a construir o novo forte.

Essa insegurança, medo, ciúmes, disputa por atenção, impulsividade, explosão de raiva e comportamento autodestrutivo acabam afastando as pessoas, criando buracos em suas relações e quebrando as conexões entre elas. Ira (Forest Whitaker), o amável e criativo monstrengo é quem encarna o aspecto das relações inexistentes, interrompidas ou afastadas.

Assim como Alexander, Ira representa um aspecto com o qual Max está em desagrado. Durante a destruição das casas Ira tenta ajudar, mas é aconselhado por Judith apenas a entrar em sua casa e não ajudar. A casa em que Ira esta então é destruída por Carol desabando sobre o mostro. A situação é similar ao que acontece com Max quando este é soterrado em seu forte, como ira representa a dificuldade de manter relações ele passa pela mesma situação.

O próprio Ira afirma que sua função é fazer buracos nas arvores, não que isso seja algo tão importante segundo ele. A verdade é que os buracos deveriam ser coisas extremamente importantes, Ira tenta criar pontes e janelas entre as pessoas, criar formas para que Max se relacione. Porém não consegue nenhuma efetividade nesse trabalho sendo rodeados constantemente por facetas como Alexander (insegurança e medo) e Judith (Violência, impulsividade e autoflagelação). Alias o relacionamento entre Ira e Judith é um aspecto autoflagelante. Ela, com sua impulsiva violência, apenas maltrata o simpático monstro, o tornando cada vez menos comunicativo e sociável.

A relação de Alexander, Ira e Judith é pontuada durante todo o longa. Os dois personagens masculinos são vitimados em vários momentos por Judith. Juntos, também compõem o grosso do time dos vilões na batalha de bolas de lama forjada por Max. A relação deles como elementos representativos dos problemas enfrentados pelo garoto (insegurança, medo, impulsividade, violência, falta de trato com as pessoas e solidão) são pontuados ao longo do filme. É nessas relações que mais se evidenciam os desenvolvimentos dessas questões em Max: à medida em que ele se desenvolve e melhora, a relação dele com esses monstros se desenvolve e melhora também.

À princípio, Alexander é completamente ignorado, Judith é vista como ameaça e Ira tem uma boa relação, porém muito distante, com Max. Com o desenrolar dos eventos, Max vai resolvendo seus conflitos internos e sociais, elevando sua relação com os três monstros a um patamar de habitualidade.

O encerramento dessas relações está na despedida de Max, onde os quatro personagens estão juntos. Max abraça Ira, sabendo que dali em diante suas relações serão melhores. Judith então afirma que Max é o primeiro rei a não ser devorado, assinalando que ele retorna à sua vida real como um vitorioso sobrevivente, que conseguiu portar sua "coroa" e se reconstruir, enfrentou seus monstros pessoais. Por fim, Judith e Alexander terminam abraçados, a carência medrosa e a violenta culpa se aproximam, abraçam-se, enquanto o menino é guiado por Ira até o seu caminho de volta ao convívio social.

Kw e a Família.

As relações complicadas de Max com a família são apresentadas desde o princípio, mas em nenhum momento se questionam esses sentimentos. Max deseja estar perto, fazer parte, receber atenção, trocar afetos. Quem representa essa relação familiar é Kw (Lauren Ambrose), a monstra paciente e carinhosa. Ao contrário da relação de Max com os outros monstros, com Kw o garoto não tem nenhum problema, fazendo dela a figura que mais entende o menino e por quem ele

nutre o amor mais completo e instantâneo. Ela representa especialmente a relação afetiva de Max com sua mãe.

É a monstra que demora mais a aparecer, só entrando em cena depois que todos os demais monstros estão abertos a se relacionar com Max e o aceitam como rei, acreditando ou não em suas histórias. Dentre eles ela é a única representação externa a Max, as relações familiares. E é devido aos conflitos de convivência entre ela e Carol que surgem as situações e problemas pelos quais o menino precisa passar para resolver as questões problemáticas apresentadas pelos demais monstros. A confusão e loucura de Carol é atribuída a ela no momento da destruição das casas, as relações sociais e familiares fragilizadas do menino provocam o conflito que o obriga a viajar de encontro a seus monstros pessoais.

Após Max ser aceito como rei pelos monstros Kw aparece. Nesse momento ela e o menino não criam nenhum tipo de contato, mas Alexander tenta se aproximar dela o máximo, chamando sua atenção, tentando ajuda-la a encontrar seu graveto e convidando-a para um passeio, no qual ela deveria levá-lo no colo como um bebezinho. Alexander representando uma faceta mais carente e medroso, além de infantil, ao criar essa relação entre ele e Kw, esta reforçando a posição maternal da monstra. Os demais monstros corroboram com essa visão, tentando sempre agradar, chamar a atenção ou seguir os comandos de Kw. Durante toda a coroação de Max e a primeira brincadeira dele com os monstros, ela apenas o observa distante, desejando se aproximar, mas com dificuldades impostas pela reação de Carol a seu aparecimento. Ela na posição de mãe, tenta alcançar o menino novamente, mas necessita de uma abertura.

Desde sua primeira aparição ela é questionada sobre Bob e Terry, os novos amigos com quem passava muito tempo. Os demais monstros, em maior ou menor grau, sentem grandes ciúmes desses novos amigos. Os dois personagens representam aqueles com quem a família de Max se relaciona e com os quais ele não mantém boas relações. Eles são apresentados a Max por Kw. Quando se conhecem, eles estão voando livremente em uma praia distante, e não são monstros como os demais na ilha, mas corujas. Elementos que afastam os dois de Max e dos

demais habitantes da ilha, até por serem capazes de voar, demonstrando liberdade de ir e vir da ilha criada pela fantasia do menino.

Apesar de Max não ver problemas na relação de Kw com as corujinhas, uma vez que sua relação com Kw não é exatamente a mesma que ele tem com sua família, o garoto não é capaz de se comunicar com os pássaros, assim como Carol também não consegue ouvir nada além de piados vindo deles. Porém, não só Kw, mas os demais monstros conseguem conversar perfeitamente com as aves, aumentando os ciúmes de Carol, provocando o descontrole impulsivo no monstro. Essa situação toda que eles provocam possibilita que Max acompanhe de fora suas crises decorrentes dos ciúmes, percebendo os efeitos terríveis de suas atitudes violentas.

Os diálogos do garoto sobre suas relações íntimas com a família, suas responsabilidades e sua forma de agir são espontaneamente protagonizados por Kw. Ela funciona como um canal impessoal com o qual o menino pode conversar sobre questões presentes na relação entre ele e sua família, tendo percepções sobre o outro lado, possibilitando reflexões sobre suas ações sem estar inflamado por emoções.

Um desses fortes diálogos acontecem quando estão todos dormindo juntos e Max questiona se era tratado da forma correta por sua família e se ele realmente era mau. Aqui, Kw não responde objetivamente, mas leva o garoto a perceber que não era mau, sugerindo que ele estava em uma fase ruim, algo que não era um problema contanto que não piorasse. Quando Max se esconde no estomago de Kw ao ser perseguido por Carol, este pergunta a Kw: "Eu sou tão mau quanto ele diz?", recriando a questão feita por Max cenas antes. Diferente de quando Kw conversa com Max, ela está agora numa situação de descontrole, inflamada pelas emoções. Ao invés de dialogar, ela simplesmente enxota o monstro desorientado e Max ouve tudo de dentro de seu estômago.

Após Carol partir, Max e Kw conversam, o garoto ainda dentro do estomago dela, resolvendo ali suas questões com o menino. Max afirma poder entender o monstro e Kw acredita que a atitude de Carol só piora as coisas. Aqui ele é capaz de perceber a dificuldade que é ser uma família, olhando para os dois lados, podendo

entender o lado interno de seus familiares e de sua mãe. Nesse ponto Max sente falta de ar e precisa sair, a cena reproduz um parto, o menino olha o canal até a vagina por dentro se contraindo, e quando Kw o puxa esta amolecido e atordoado respirando o primeiro sopro de ar com seus pulmões. Rapidamente recuperado do renascimento Max afirma para Kw: "Gostaria que vocês tivessem mãe", a frase é o estopim para o menino resolver que deveria partir.

Por fim, quando se despedem, Kw afirma que poderia devorar Max de tanto que o ama, mas ainda assim é quem efetivamente empurra o barquinho do menino de volta ao mundo real, para que ele se reencontre com sua mãe e possam se acertar.

A percepção e aceitação. Douglas e o Touro.

Desde o momento em que Max chega à ilha dos monstros, alguns deles se mostram indiferentes aos anseios do garoto; outros procuram ajudá-lo. Douglas (Chris Cooper), por sua vez, o provoca e o questiona, quando julga necessário, e procura conter e aconselhar Carol. Douglas é o monstro mais consciente do que está acontecendo, representando a consciência de Max-criança e, justamente por isso é o melhor amigo de Carol.

Assim que Max chega à ilha dos monstros e começa a destruir as casas, Douglas se aproxima questionando o menino sobre quem ele era ou pensava ser e o que estava fazendo com as casas dos monstros. Aqui ele afirma que todos trabalharam duro para construir aquelas casas, que eram o lugar que cada monstro habitava, não sendo apenas um refúgio, mas uma percepção, uma forma de ver e lidar com a vida. A princípio demonstra indignação por ter de destruir os conceitos antigos, mas rapidamente se contenta com a mudança e necessidade de reconstrução.

Durante a construção do forte, Carol elogia Douglas sobre a qualidade de suas colunas, no que este responde afirmando fazer colunas muito bem. As colunas de sustentação do forte são os alicerces que mantém o mundo pessoal ao redor de

Max forte e estável, permitindo que uma nova forma de ver a vida e de interagir com ela surja, para que a criança Carol possa dar lugar ao jovem Touro.

Pois se Carol é a representação imediata de Max enquanto criança, Touro (Michael Berry Jr.) é o jovem Max em formação, observando e construindo seus conceitos e seu novo mundo. Touro, apesar de ser assustador, não apresenta qualquer traço de personalidade, não fala com nenhum dos monstros e não se envolve em nenhuma empreitada, mantendo-se distante e contemplativo. Apesar disso, é ele quem retira do esqueleto do antigo rei a coroa para Max, a coroa que simboliza a percepção atual e momento de construção pessoal. É ele quem levanta o garoto sobre os ombros após coroá-lo. Ele é a representação da construção do novo sobre o velho nas percepções de mundo do menino.

Esse personagem é apresentado de forma enigmática e significativa: enquanto Max destrói uma das casas, ele provoca um buraco, revelando o Touro sentado no chão do lado de dentro. A mera aparição do monstro assusta o garoto durante todo o longa, mas nesse primeiro momento, é a brecha para que Douglas apareça questionando o menino. O medo que Max tem desse personagem é exatamente o mesmo que ele apresenta em relação ao desconhecido e ao futuro, sobre as mudanças e descobertas que está vivendo. Touro amedronta por ser reflexo do que Max está se tornando, embora ainda não seja completamente definido.

Um ponto visual importante são os pés de Touro, que são também uma espécie de alicerce, sustentando-o e fazendo-o locomover-se. Enquanto todos os demais monstros apresentam traços ligeiramente humanos em pés, corpos e faces, os pés de touro são completamente similares aos de um humano, reforçando a ligação de sustentação que ele tem com Max.

Após a conversa que tem com KW enquanto estava em seu estômago, Max se sente pronto para voltar pra sua família e seu lar. Vemos, então, o nascer do sol, refletindo metaforicamente que, após aquele momento estamos diante de um novo Max, com questões resolvidas e mais seguro de si. Frente ao sol nascente vemos a figura de Touro, representando a faceta do Max desenvolvido.

Touro só ganha voz nesse momento, quando pergunta ao menino: “Quando chegar em casa, dirá coisas boas a nosso respeito?”, ao que Max responde: “Sim, eu direi.”. O Curto diálogo travado entre os dois parece não fazer sentido nenhum, pois os monstros não sabiam da vida real de Max, criando a ideia de que o “nosso” referido por Touro diz respeito a ele e Max, reforçando que a partir de agora o garoto poderia se ver como alguém bom, positivo e com boa autoestima.

Esse rápido diálogo é a única interação desempenhada entre Max e Touro. Douglas, apesar de não conversar com o garoto nesse momento, empurra, junto de Kw, o barco para longe da ilha dos monstros. Tanto Douglas quanto Touro não têm assuntos a acertar com Max. Eles fazem parte do processo do garoto. Um é a consciência, instrumento que ajuda o menino a formar sua personalidade e percepção do mundo. O outro é a própria capacidade de destemidamente ir em frente, em direção ao futuro desconhecido.

Conclusão.

Quando me propus investigar esse tema desejava encontrar dentro da linguagem narrativa de *Where the Wild Things* (Onde Vivem os Monstros) a presença de um tipo de personagem sobre o qual a história na verdade pouco importa, um personagem que tivesse em seu motivo de ser a transmissão de um significado, de uma ideia. Um personagem que efetivamente fosse o símbolo de uma situação, acontecimento ou estado.

Investigar o trabalho de Jonze pareceu adequado para esse objetivo pela proximidade com o tema psicológico e intimista dos personagens, sua linguagem metafórica e comparativa construída nos pequenos detalhes de seu cinema, símbolos que necessitam ser percebidos para o entendimento do filme. Desde uma frase colocada entre dois personagens até os elementos que compõem o quarto de um menino: esse encontro entre a busca por um personagem específico e *Where the Wild Things Are* foi como encontrar uma coroa de ouro para minha pesquisa.

O filme se constrói sobre esse conceito de um personagem que representa algo em um mundo esvaziado de origem ou fim. Dentro da imaginação do garoto Max não é necessário uma gênese ou um final fechado. Portanto, os personagens monstros simbolizam, como demonstro no decorrer das análises, aspectos específicos de Max, desde as relações conturbadas vividas pelo garoto com sua família até seus medos e inseguranças. Dessa forma, apesar do trabalho ter sido desenvolvido em cima de um filme específico, a minha busca já encontrou frutos.

O prazer que tenho de poder falar sobre a experiência de descobertas em *Onde Vivem os Monstros* ultrapassa o campo do audiovisual, penetrando em minhas próprias memórias.

O filme não nos apresenta contextos anteriores sobre o protagonista. Sabemos que o pai de Max não é muito presente, mas não há indícios de que ele tenha morrido. Só podemos realmente afirmar que o menino se sente sozinho, está

em crise com a entrada na adolescência, sentindo-se incompreendido e com dificuldades em lidar com a percepção do mundo e com as relações a seu redor. Mas é, assim como os monstros criados por ele simbolizando aspectos específicos de suas inquietações, símbolo para um momento muito específico: a entrada na adolescência.

A partir da visão do filme sob esse ponto de vista simbólico e da aproximação das memórias de nossa própria passagem para o entendimento do mundo humano e social, o filme nos permite viajar de volta à infância e juventude. Quem, frente às mudanças vividas, não se sentiu sozinho, deslocado, um *monstro*? Para além da minha busca inicial sobre os personagens e os símbolos contidos nesse filme, a presente pesquisa me proporcionou o reencontro com meus vários “eus”, monstruosos e simbólicos que passaram suas “coroas” até chegar onde o meu “eu” vigente precisa lidar com novos “monstros” para continuar crescendo.

Referências Bibliográficas

<<http://www.figurasdelinguagem.com/metafora/>>. Acesso em: 13 julho. 2015.

MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica. São Paulo: Brasiliense, 1990.

NAZARIO, Luiz. Da Natureza dos Monstros. São Paulo: Ed. Arte & Ciência, 1999.