

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
CAMPUS CURITIBA**

**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ARTES HÍBRIDAS**

**JACKSON JORVAN SWIECH**

**MAX E CAROL, UM DIÁLOGO SOBRE PROJEÇÃO DE  
PERSONALIDADE EM ONDE VIVEM OS MONSTROS: LITERATURA  
INFANTIL E FILME.**

**CURITIBA  
2017**

**JACKSON JORVAN SWIECH**

**MAX E CAROL, UM DIÁLOGO SOBRE PROJEÇÃO DE  
PERSONALIDADE EM ONDE VIVEM OS MONSTROS: LITERATURA  
INFANTIL E FILME.**

Trabalho de Conclusão do Curso de  
Especialização em Artes Híbridas do  
Departamento Acadêmico de Desenho  
Industrial - DADIN, da Universidade  
Tecnológica Federal do Paraná, Campus  
Curitiba.

Orientadora: Profa. Dra. Laíze Márcia  
Porto Alegre

**CURITIBA  
2017**



---

## TERMO DE APROVAÇÃO

### **MAX E CAROL, UM DIÁLOGO SOBRE PROJEÇÃO DE PERSONALIDADE EM ONDE VIVEM OS MONSTROS: LITERATURA INFANTIL E FILME.**

por

JACKSON JORVAN SWIECH

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi apresentado em 12 de março de 2018, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Artes Híbridas. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

---

Dra. Laíze Márcia Porto Alegre (UTFPR)  
Profa. Orientadora

---

Dra. Maurini de Souza (UTFPR)  
Avaliador 2

---

Dr. Ismael Scheffler (UTFPR)  
Avaliador 3

## RESUMO

"Max e Carol, um diálogo sobre projeção de personalidade" traz um levantamento de conceitos e interposições apoiados na ideia de uma hipótese explicativa, abdução, sobre os personagens Max e Carol do filme Onde Vivem os Monstros, longa metragem dirigido por Spike Jonze, em 2009. Esta pesquisa tem como objetivo levantar pontos em que a personalidade e vivências dos dois personagens possuem pontos em comum. A partir de conceitos da psicologia de Melanie Klein (1986) e aspectos de adaptação e representações sociais de Linda Hutcheon (2006) e Tânia Maria Vaisberg (1995), elabora-se um panorama sobre a fantasia sendo utilizada como uma ferramenta de reflexão e auxílio para desenvolvimento pessoal e compreensão de mundo, principalmente no ambiente infantil. Max visualiza seus problemas mundanos de forma externa a si e precisa gerir e resolvê-los com novos personagens, mas enredo semelhante aos seus conflitos internos.

**Palavras-chave:** Cinema; Literatura; Projeção; Psicologia; Comportamento humano.

## **ABSTRACT**

"Max and Carol, a dialogue about personality projection" brings a survey of concepts and interpositions based on the idea of an explanatory hypothesis, abduction, about the characters Max and Carol from the film *Where the Wild Things Are*, directed by Spike Jonze in 2009. This research aims at raising points in which the personality and experiences of the two characters have common points. From the concepts of Melanie Klein's (1986) psychology and aspects of adaptation and social representations of Linda Hutcheon (2006) and Tânia Maria Vaisberg (1995), an overview about a fantasy landscape being used as a tool for reflection and assistance for personal development and world compression, especially in the children's environment. Max visualizes his mundane problems externally to himself and needs to manage and solve them with new characters but with similar plot internal conflicts.

**Keywords:** Cinema; Literature; Projection; Psychology; Human behavior.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>7</b>
<b>2. APRESENTAÇÃO DA OBRA LITERÁRIA</b>	<b>8</b>
<b>3. DA LITERATURA AO CINEMA</b>	<b>11</b>
<b>4. CONCLUSÃO</b>	<b>23</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>24</b>
<b>FILMOGRAFIA</b>	<b>25</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Em grandes sucessos do sétima arte, normalmente encontramos uma ligação direta do cinema com a literatura, já que aclamados e populares livros acabam se tornando, a partir de adaptações, aclamadas obras cinematográficas. *Onde vivem os Monstros*, livro de 1963 e filme de 2009 (título em português), nos emerge em uma viagem pela imaginação do menino Max, personagem principal da história que, após uma briga em casa, foge e acaba velejando pelo oceano e chegando a uma grande ilha habitada por grandes monstros.

Cada monstro, com sua personalidade aparentemente forte, acabam coroando Max seu rei e ele é incumbido de não deixar a tristeza chegar perto da comunidade. No decorrer, pequenas situações acabam gerando desconforto e descontrolo de Carol, personagem que se assemelha ao extremo com o menino, em questões comportamentais, fazendo com que Max obtenha uma nova postura para lidar com determinadas situações.

Compreendendo a forma com que o ambiente cinematográfico, com seu hibridismo entre as áreas (literária, visual e psicológica, neste caso), possibilita interpretações e pesquisas. Esta, tem como objetivo elaborar um diálogo entre as características semelhantes entre os dois personagens, Max e Carol, diálogo este, de extrema importância quando tratamos do desenvolvimento infantil do menino, em geral, e explanando, de todas as crianças, utilizando-se da projeção de personalidade. No texto, passamos por uma compreensão maior sobre o objeto posto em estudo, o filme e sua origem literária, pontos sobre adaptações literárias para o cinema e conceituações psicológicas alinhadas a questões de representações sociais.

Quando se colocam pareadas as áreas do objeto e análise com fundamentação e hipóteses acerca de, se pode construir um panorama e compreendê-lo melhor. No presente trabalho, quando o personagem principal viaja e constrói uma amizade é, a partir das teorias lidas, que conseguimos compreender a projeção e processo de autoanálise e autodescoberta do menino.

Assim, crescendo tanto para o espectador, como teoricamente para a academia, em estudos cinematográficos, desses baseados em obras literárias e apoiados na psicologia e no comportamento do ser humano.

## 2. APRESENTAÇÃO DA OBRA LITERÁRIA

Escrito em 1963, "*Where the Wild things Are*", título original, por Maurice Sendak, revolucionou a literatura infantojuvenil nos anos 60. Nos conta a história de Max, um garoto incompreendido em casa, que após uma discussão com a mãe, foge para um mundo fora do real, quando posto de castigo em seu quarto. As paredes viram árvores e Max é transportado para uma grande floresta, embarca em um pequeno veleiro e navega até uma nova terra, uma grande ilha habitada por grandes monstros.

Com a perspicácia de Max, os monstros o começam a compreendê-lo como líder e é coroado rei. Max manda e desmanda em seu novo reino, mas o peito aperta e sente falta da família e do lar.

Em 2009, *Where the Wild Things Are (Onde vivem os Monstros*, no Brasil) é transformado em filme pelas mãos do diretor Spike Jonze, famoso diretor norte-americano por suas criações videomusicais e filmes aclamados pela crítica, como *Quero ser John Malkovich* (1999), com apoio do roteirista Dave Eggers, que encaram o desafio de transformar *Onde vivem os Monstros* em longa metragem.

Não mais se tratando de um conto infantil, *Onde vivem os Monstros*, agora um drama narrativo nos transporta mais intimamente para as decisões de Max. Logo em seu início, o filme já nos apresenta o menino em seu estado de mais pura selvageria, correndo e gritando pela casa como um animal, acompanhado de seu cachorro, além de estar vestido como tal (um animal). O garoto aparenta 9 anos de idade e com o desenrolar da história percebemos que vive com a irmã e a mãe, Claire e Connie.

Após um desentendimento com Claire e seu amigos e a destruição de um forte de neve construído por ele, Max enfurecido entra no quarto de Claire, destrói um quadro que havia feito sobre os dois e encharca o carpete com suas roupas ainda molhadas da neve externa. Chegando do trabalho, a mãe encontra Max entristecido pelo que fez e os dois, juntos, espalham toalhas secas no chão do quarto.

Enquanto a mãe trabalha, vemos um Max frágil e sincero contando uma breve história sobre um prédio vampiro que não podia andar junto dos outros prédios vampiros pois perdera seus caninos. O garoto, no dia seguinte, volta da escola pensativo sobre a possível morte do sol, comentada pela professora.



Durante a noite, conhecemos outro personagem da história, Adrian, namorado de Connie, que aparece para jantar. Nesse momento percebemos a dificuldade de Max em aceitar um nova figura masculina em casa. Se chateia por não ter mais o foco da atenção e veste seu traje animal, aparece para a mãe se posicionando como um. Pede para ser alimentado, sobe nos móveis e Connie, surpresa com a situação, não dá bola para o pequeno animal pedindo atenção e pede para que Max pare com a encenação. Ele, irritado, não se deixa segurar e no ápice do momento acaba mordendo o ombro da mãe. Ela grita e ele sai correndo pela porta da frente em direção a rua.

Após correr pela vizinhança, Max encontra um pequeno barco em um córrego, que o convida para uma jornada. O córrego se transforma numa lagoa e a lagoa em um oceano. Percebemos que a viagem é longa, enfrenta tempestades e noites velejando. Aos poucos uma ilha é vista entre o horizonte e Max a desbrava logo se deparando com seis enormes criaturas.

Max, na mistura de medo e curiosidade visualiza pela primeira vez, Carol, tendo um violento ataque e distribuindo palavras sobre a partida de um deles, KW, monstro feminino de aparente ligação afetiva com Carol. Os demais tentam acalmá-lo, mas Carol continuando destruindo suas casas e árvores, nisso Max sente-se convidado em participar do motim com Carol e corre para a frente das criaturas tentando acompanhar os movimentos e ações do possível amigo. Mas a situação se inverte e vira alvo dos seres. Utilizando sua perspicácia, Max consegue reverter a situação e ainda é coroado Rei desse novo mundo, pois possui poderes mágicos e é capaz de tudo, principalmente de retomar com a paz ao grupo.

Em seguida, aparece KW, o sétimo Monstro e motivo da birra anterior de Carol e, agora, com o grupo completo, ocorre uma grande festa em comemoração, declarada pelo Rei. Após a noite festiva e uma grande montanha de monstros para dormir, Carol leva Max para conhecer o território e chegam em um espaço onde Carol constrói e mantém uma grande miniatura de toda a ilha, conforme imagina e gostaria que as coisas fossem.

Inspirado pelo vínculo e amizade desenvolvida com Carol, Max propõem a construção de um grande castelo, com o projeto comandado pelo amigo, no intuito de que todos se mantivessem juntos, protegidos e trabalhando em comum. KW, para apoio da iniciativa, traz dois amigos, Bob e Terry, desconhecidos para o restante do

grupo. Carol não gosta das novas presenças e se sente desconfortável em dividir a construção com dois estranhos. Nisso, Max, para contornar a situação sugere um jogo de polícia e ladrão com bolas de barro, mas Alexander, um dos monstros, é ferido e a brincadeira acaba com uma discussão entre KW e Carol e ela acaba deixando o grupo.

Em uma conversa com Alexander, Max é avisado da suspeita de não possuir grandes poderes como disse e que seria melhor evitar a descoberta por Carol, que inicia uma nova grande birra, tanto sobre a ausência de KW, tanto sobre a morte do sol (Max havia comentado sobre) e a situação vai piorando e Carol culpa Max pela falta de liderança com as coisas. Douglas, outro monstro do grupo, expõem que Max, na verdade, é “apenas um rapaz, fingindo ser um lobo, fingindo ser um rei”, para todos.

Nisso vemos o ataque de fúria de Carol, que machuca um dos monstros e persegue Max pela floresta ameaçando devorá-lo. Nisso, o menino é salvo por KW, que o esconde em seu estômago e ouve a conversa dela com Carol sobre o comportamento do mesmo. KW, depois, explica pra Max a dificuldade de relacionamento com o amigo e seus ataques cada vez piores. E então, o Rei, agora deposto, decide retornar para sua casa e não mais interferir nas novas vidas conhecidas.

No caminho passa pela miniatura da ilha construída por Carol e a encontra em cacos, reconhecendo a destruição causada pelo amigo, Max deixa um coração feito com galhos e um C ao meio. Acaba encontrando Carol e confessa não ser rei e que vai retornar para sua terra de origem. Os Monstros escoltam Max até o barco que o levou, menos Carol, que só aparece após encontrar o coração de galhos e aceitar a afeição pelo menino. Na despedida todos os monstros uivam e acenam para o menino em seu barco no início da jornada de volta.

De volta a lagoa, ao córrego, atraca o barco e corre para casa sendo recebido por sua mãe, com uma tigela de sopa, leite e bolo.

### 3. DA LITERATURA AO CINEMA

Para explicar a projeção da personalidade de Max no sonho se elaboram hipóteses de maneira abdutiva, que foram desenvolvidas mais a fundo dentro de teorias, pela dedução, utilizando-se de pesquisa bibliográfica, esta que implica em um ordenado grupo de procedimentos pela busca de soluções (LIMA; MIOTTO, 2007), possibilitando informações pertinentes existentes em publicações, que auxiliam na construção e melhor conceituação do objeto estudado (GIL, 1994 apud LIMA; MIOTTO, 2007).

Posteriormente, as hipóteses foram implicadas indutivamente em testes, baseados na interpretação e análise do filme. Para a adoção de uma hipótese explicativa e já que tratamos de um universo ficcional, Peirce dá o nome de “abdução” ou “retrodução”, enquanto que uma indução de caracteres, ou como ele chama “indução qualitativa” é apenas um dos possíveis tipos de indução ou generalizações, a indução fica reservada para a última etapa como confirmação empírica dos dados observados (GÉNOVA, 97, p. 55).

Peirce (1903) explica que o método de investigação não possui três classes de raciocínio, mas três etapas que cooperam para tal. São elas:

[...] A abdução inventa ou propõem uma hipótese explicativa dos feitos observados; a partir da hipótese, a dedução prevê as consequências experimentais que deveriam ser observadas; a indução consiste no processo de verificar a hipótese por meio da experimentação, [...] a observação dos casos particulares que se ajustam a uma lei geral hipotética e assim se confirmam. (GÉNOVA, 97, p. 57).

A abdução é um processo de formar uma hipótese explicativa. É a única operação lógica que introduz algo novo, diferente da indução, que nada mais faz que determinar um valor e a dedução que apenas mostra as consequências necessárias da hipótese; a dedução prova que algo deve ser, a indução que algo é efetivamente operativo e, a abdução sugere que pode ser (PEIRCE, 1903, p.171 *apud* GÉNOVA, 97, p. 57-58).

O valor que a indução determina se enquadra na proporção de casos em que a hipótese é confirmada, já que a distinção entre o “pode ser”, “é efetivamente” e “deve ser” corresponde a possibilidade, atualidade e necessidade, respectivamente. A modalidade do raciocínio, entre o pode ser, é efetivamente e

deve ser, assegura a conclusão e corresponde as três categorias peircianas de “primeiridade”, “segundidade” e “terceiridade” (GÉNOVA, 97).

Mas, para Peirce (1903), além da segurança é preciso levar em conta a fecundidade do raciocínio: “A dedução corresponde ao maior grau de segurança necessária e o menor grau de fecundidade, porque é meramente explicativa. A indução ocupa um lugar de intermédio e a abdução o outro extremo da escala [...] (PEIRCE, 1903 *apud* GÉNOVA, 97, p. 58), que claramente se diferencia da indução, que corresponde ao papel de introduzir novas ideias na ciência, resumindo em uma palavra - criatividade. A dedução extrai as consequências necessárias e verificáveis que deveriam certificar a hipótese; e a indução confirma a hipótese experimentando em uma proporção do caso. Elas participam do raciocínio de modo independente e paralelamente, integram e cooperam nas fases que se sucedem do método científico (GÉNOVA, 97).

Mas, dentro da indução, se a hipótese não estivesse anteriormente disponível a comprovação seria impossível, pois é a hipótese que indica o experimento que poderá verificá-la. Se não existe uma hipótese, o processo fica “as cegas”. Toda experimentação supõem a ideia do que se quer averiguar e qual o possível resultado (GÉNOVA, 97).

Peirce (*apud* GÉNOVA, 97) expõem que buscamos explicações por causa da surpresa, ela move a investigação, causa a ruptura do hábito. “Cada ramo da ciência começa com um novo fenômeno que viola alguma expectativa subconsciente”(PEIRCE, 1901 *apud* GÉNOVA, 1997, p. 67).

A explicação consiste na demonstração lógica do acontecimento a partir de outros acontecimentos, como em uma lei. Já a hipótese adotada pela abdução serve, em provisório, até que, pela experimentação, seja comprovada, diferente do papel da indução, que não é proporcionar explicações científicas, mas apenas submeter a uma comprovação empírica.

Explicar um novo fenômeno raramente se acerta de primeira vez, isso mostra que não possuímos um conhecimento infalível e intuitivo das leis da natureza; a intuição pode explicar como conhecemos, mas não porque erramos, então, para Peirce (*apud* Génova, 1997) a intuição é uma possível justificativa do conhecimento científico.

Para Peirce (apud Génova, 1997), a abdução é instintiva, porque espontaneamente adivinha uma certa explicação razoável, uma inferência então racional. Maryann Ayim (1974) destaca quatro características para que a abdução seja, efetivamente, chamada de racional:

A Abdução é: (1) deliberada, posto que se realiza com o objetivo definido de encontrar uma explicação verdadeira; (2) voluntária, porque a ciência decide livremente buscar a explicação do feito surpreendente; (3) crítica, porque as conclusões abduativas, meras sugestões, se submetem ao confronto com a experiência mediante a dedução e indução; e (4) controlada, já que mediante ao exercício da razão instintiva a ciência cultiva e desenvolve sua sensibilidade para encontrar hipóteses explicativas (AYIM, 1974, p. 37-38).

A Intuição, para Peirce, é o conhecimento direto e imediato da realidade, assim infalível; e o Instinto é o conhecimento indireto da realidade, parte de uma interpretação que pode levar a ineficiência e assim, tida como sinônimo de perspicácia. A diferença essencial entre o instinto peirciano e a intuição de Ayim, é a falibilidade de adivinhar instintivamente. Peirce admitindo isso, fala que o intuicionista não se dispõem a concordar, pois, para ele, a intuição é e tem de ser infalível. Peirce refuta que os instintos não são infalíveis, mas não são indubitáveis já que naturais e dúbios nos primeiros momentos. E então, apenas um discurso racional consciente pode revelar os erros que podem decorrer por causa do instinto, abrindo a possibilidade de retificar e levar o conhecimento a progressão. Enquanto o intuicionista leva a intuição como última palavra na aquisição do conhecimento, Peirce aceita que é só o primeiro passo no processo (PEIRCE, 1903 *apud* GÉNOVA, 97).

E recai-se a utilidade da hipótese, antes de tudo, para explicar os acontecimentos; quando se constrói uma hipótese é o mesmo que eleger uma melhor explicação, mas deve-se compreender que a construção e a seleção de hipóteses estão ligadas, se fundem em uma só questão, já que as razões para construção da hipótese são as mesmas para se preferir uma a outra, ou seja, a construção e seleção se submetem ao mesmo patamar e assim, as mesmas regras (GÉNOVA, 97).

Isso implica que com a hipótese tida, se planeja as possíveis consequências mediante a dedução e comparar com os resultados da experiência pela indução

em primeiro lugar, deve ser suscetível de comprovação experimental [...].  
Em segundo lugar, a hipótese deve ser tal que explicaria os feitos

surpreendentes que temos em nossa frente, precisamente o motivo de nossa busca pela racionalidade [...]. Em terceiro lugar, uma consideração tão necessária como as duas já mencionadas - enquanto a verdadeira hipótese é uma só entre as possíveis e inumeráveis hipóteses falsas, em vista, também, dos enormes custos da experiência em dinheiro, tempo, energia e pensamento [...] (GÉNOVA, 97, p. 79) .

Raramente conseguimos entender um texto sendo como uma parte única ou correspondente de uma estrutura maior (DIENER, 2011), ainda mais quando pensado em uma adaptação, que para Gérard Genette, quando sobre ampliação, afirma que, normalmente, uma adaptação “[...] consiste em inchar, até atingir a duração de duas horas de espetáculo” (GENETTE apud DIENER, 2011, p. 6), desmerecendo que quando falando sobre adaptações já estamos conceituando um nova obra, criada a partir de outra.

Compreende-se hoje que uma das estratégias para que as adaptações ocorram funcionalmente é a possibilidade de situar o enredo ao contemporâneo, se colocando mais próximo e acessível ao público (COLLINGTON, 2009, p.136 apud DIENER, 2011); e quando se colocada na linguagem cinematográfica, materializa o espaço e desdobra-se ao longo do tempo.

Hutcheon (apud DIENER, 2011) define a adaptação semanticamente, mas demonstra a dificuldade na utilização de uma só palavra para o processo de adaptação, quando para o produto final, seja ele um filme, ou até mesmo um outro livro.

A fidelidade não está atrelada ao sucesso da adaptação (COLLINGTON, 2009 apud DIENER, 2011), "mas adaptações renovam pressupostos ideológicos do texto-fonte". (p. 11), em diálogo com a psicologia, a “reformatação” (HUTCHEON, 2006 apud DIENER, 2011) é um ponto frágil em transposições, por isso tão importante a visualidade e leitura de obras como produtos únicos e particulares.

Comumente vemos que obras literárias que recebem adaptações para o cinema são as que trabalham com aspectos íntimos para o espectador e criam um diálogo claro entre as vivências dos personagens, com vivências cotidianas das pessoas, normalmente o caminho para que o vínculo ocorra da melhor forma é tratando dessas situações de uma forma fantasiosa ou até mesmo no mundo da fantasia.

### 3.1. Adaptando a Realidade

As fantasias representam os instintos dos sujeitos, por isso inatas, tanto os instintos da libido como os da agressividade e agem na vida desde o nascimento. São componentes somáticos e psíquicos que dão origem a processos da pré-consciência e da consciência e acabam determinando a personalidade. As fantasias são formas de funcionamento primárias mentais com total importância para o início da vida do sujeito.

Quando uma criança começa a desenvolver suas fantasias entendemos elas como uma forma com que as sensações e percepções reais, internas e externas, são interpretadas e representadas por ela em sua mente e como fala Riviere (1986) “sob a influência do princípio do prazer-dor” (RIVIERE, 1986, p.53 apud Oliveira, 2007)

Conforme a teoria de Melanie Klein (1986), as principais atividades funcionais da fantasia partem da realização dos desejos para a negação de situações dolorosas, segurança para fatores do mundo externo e um controle onipotente de tudo, já que durante situações fantasiosas, o sujeito acredita que seus desejos e situações inventadas realmente acontecem (KLEIN, 1986 *apud* OLIVEIRA, 2007).

Como essa distinção ocorre de maneira lenta, o processo se dá por uma gradual adaptação à realidade, já que antes, o mundo fantasioso era dominante. Com isso, a partir do desenvolvimento intelectual e emocional as fantasias começam a ser ampliadas e diferenciadas para questões mais elaboradas (OLIVEIRA, 2007).

Klein (1986) reafirma que as funções da fantasia se baseiam, principalmente, nas relações de objeto, manter o bom distante do mau, um refúgio para a realidade externa, segurando o objeto bom dentro de si. Tudo em contribuição à formação da personalidade, na medida em que, segundo Marcella Pereira de Oliveira, fica “responsável pela formação do ego e do superego, por meio de mecanismos introjetivos e projetivos” (KLEIN, 1986 *apud* OLIVEIRA, 2007, p. 96).

Enquanto se fala sobre os maneiras com que o indivíduo encontra internamente de lidar com suas frustrações e situações cotidianas, não se pode ignorar que este mesmo indivíduo está situado e convive em um ambiente social e utiliza as questões fantasiosas como estruturas interpretativas (OLIVEIRA, 2007).

### 3.2. Compreensão das Representações Sociais

A psicodinâmica participa do estudo das representações sociais principalmente no quesito de relacionamentos com o objeto, imaginação, técnicas defensivas e angústias, fatores que são determinantes para a constituição e manutenção de representações sociais, segundo Tânia Maria José Aiello-Vaisberg (1995), pois apresentam tentativas na diminuição de angústias existenciais comuns na condição humana.

Todo pensamento tem origem na tentativa dos humanos em organizar as experiências emocionais e o sofrimento pesa para um conhecimento de mundo objetivando a diminuição da angústia para que depois o contato com o ambiente externo seja facilitado (VAISBERG, 1995).

De acordo com o princípio do prazer (FREUD, 1911 apud VAISBERG, 1995), o que é representado nos primórdios das atividades mentais é a alucinação de um desejo objetual. A eficácia desse processo provoca o início de uma outra atividade psíquica, o princípio da realidade, onde não se apresenta mais apenas o agradável, mas também o real (VAISBERG, 1995). E com isso, uma transformação do aparelho psíquico desenvolvendo a capacidade de reconhecer a existência da realidade exterior. Vale ressaltar que o psiquismo funciona simultaneamente aos dois princípios, realidade e prazer, pois a capacidade de pensar subsiste uma atividade subordinada do processo primário.

Tânia Maria afirma que as representações sociais

[...] devem ser consideradas como expressão simultânea tanto do acatamento do princípio da realidade, na medida em que visam ao conhecimento do mundo, como da sobrevivência mental do fantasiar com vistas à obtenção da satisfação de necessidades e desejos no âmbito das subjetivações grupais. [...] (VAISBERG, 1995, p. 110).

proporcionando conhecimentos que perpassam a dimensão intelectual das representações, porque são instrumentos para acontecimentos que não ocorrem devido à resistências emocionais (VAISBERG, 1995).

Focando nas representações sociais, a psicodinâmica social considera o conceito de fantasia inconsciente pois vincula a concepção da interpretação à



possibilidade de separar o sujeito do objeto que o paradigma epistemológico rejeita (SANTOS, 1989 apud VAISBERG, 1995).

A fantasia é uma estrutura significativa implícita à representação (HERMANN, 1979 apud VAISBERG, 1995) com padrões inteligíveis lógicos e emocionais. Falando em representações sociais, são visadas as representações, como conteúdos ideológicos e afetivos, pois carregam as fantasias, agora como estruturas interpretativas.

Tende-se ao conhecimento do inconsciente afetivo, delineado pela identificação de angústias, traumas e desejos elaborados pela imaginação com o relacionamento objetal. E então, a interpretação rompe algumas barreiras e significa aspectos que comunicam entre sujeitos, gerando o conhecimento (VAISBERG, 1995).

Tranquilizando sobre a surpresa de novas informações, Silva, afirma que para

se contrapor ao medo de que nada de novo surja, ou à necessidade imperiosa de mostrar eficiência, há que acreditar no eterno movimento da vida, na natureza sempre pulsando em direção da representação e ficar tranquilo de que um sentido sempre acabará por se fazer, porque é da ordem do humano que isto aconteça (Silva, 1993, p. 22 apud VAISBERG, 1995).

É na cultura, este espaço potencial, que a *poiesis* das representações sociais, segunda Vaisberg (1995), se encontra. Na elaboração com qualidade da subjetividade grupal. Importante que neste ambiente, o pesquisador interprete a psicodinâmica das condutas humanas, como formas particulares, contribuindo com significados às expressões subjetivas, mas já carregadas de sentido (VAISBERG, 1995).

### **3.3. Para crescer**

O cinema é um local cultural com privilégios para reflexões sobre o sujeito. Toda a obra, pelas suas histórias e personagens que as encenam, produzem efeito e aproximam os conflitos internos de quem assiste com os da trama (CARIDADE, 2016).

Quando os sujeitos não encontram formas de expressão, os mesmos iniciam uma busca por formas anônimas de realizá-las. Monstros são figuras que

vivem frequentemente no imaginário de crianças e comumente interpretações falam sobre projeções de conflitos internos e partes agressivas.

Essa voracidade gera correspondência com o desejo do bebê por um seio infindo e sempre presente (BAEZA; SOARES, 2013). E para a pesquisa e entrando em análise, o amor eterno e único que Max espera de sua mãe.

Segundo Freud (apud Baeza; Soares, 2013, p.44), "o ego projeta no mundo externo tudo o que, dentro dele, dá origem à dor". Quando produz uma fantasia, o indivíduo não apenas evita a frustração e o reconhecimento da desagradável realidade, mas também se defende da própria raiva e fome. Quando rei na ilha onde os monstros vivem, Max não precisa mais de bençãos para sentir-se importante (BAEZA; SOARES, 2013).

Os mecanismos de defesa são garantias de segurança do ego para poupar da dor, mas ao mesmo tempo que se defende de estímulos internos, lida com situações externas (BAEZA; SOARES, 2013). E quanto mais importantes as ocorrências externas para o indivíduo, mais oportunidades de experimentação de dor ocorrerão.

Mahler (apud Baeza; Soares, 2013, p. 46) explica que a grandiosidade infantil parte dela vir magicamente na mãe satisfazendo todas as vontades do filho e se tornando grande e onipotente sem reconhecer de onde vem a ajuda. Nesse período a predominância é de uma insatisfação geral, acessos de raiva e um ser insaciável.

Max busca um novo desfecho em sua viagem ao mundo imaginário. Retrata seu isolamento, sua carência, relação familiar e as repetidas situações frustrantes vividas, vivendo esta experiências em uma terra distante. O lugar onde os monstros vivem parece familiar, mas é claramente distante da vida real de Max.

Na atividade de fantasiar, Heimann (1969 apud CARIDADE, 2016) afirma que componentes somáticos e psíquicos coexistem na matriz da percepção sensorial e determina a atitude da criança em relação aos objetos. É na realidade psíquica que a fantasia habita quando os desejos não encontram seus objetos e acaba os criando em sua imaginação. Na viagem para a ilha onde vivem os monstros, Max, enxerga a possibilidade de fins diferentes para suas frustrações. Freud (1895) coloca a projeção como um mecanismo da paranoia, mas como um

desejo primário em que o sujeito projeta em outro sujeito ou objeto desenhos antes providos de si (FREUD, 1895 *apud* CARIDADE, 2016).

Em um primeiro recorte do filme, após convidar sua irmã para brincar na rua e ela o ignorar, ele insiste e Claire responde que o menino deveria brincar com seus amigos. Nisso, Max volta ao seu forte de neve e ordena para as cercas ao redor “Você, vá por alí, você vá por alí. Não! Não fale assim comigo! Você é só uma cerca. Vá brincar com as suas amigas cercas. Vamos, mexam-se!”. Entendemos como uma continuidade para as frustrações, Max, aparentemente tenta não absorver essas negações e as repassa para frente. Este diálogo com as cercas do vizinho introduzem bem ao que leva o menino a fuga.

Em seguida, quando alguns amigos de Claire, a irmã, chegam e Max os incita a uma guerra de bolas de neve, que acaba se tornando conflito entre os irmãos, já que Claire não auxilia Max quando ele acaba perdendo, o menino, sentindo-se recusado e frustrado entra no quarto da irmã e se vinga deixando o espaço todo molhado.

Após, encontrando uma figura masculina nova na casa, o namorado de sua mãe, Max veste sua roupa de lobo e vai em busca de atenção e comida. Sendo, então negado, acaba se desentendo com a mãe. “Vou devorar você”, diz e a morde.

A mordida, segunda Klein, remete uma fantasia primitiva de atacar, cortar e despedaçar, é um recurso usado por crianças para frustrações e disputas, pois não possui outra defesa, então, os dentes são usados, primitivamente, como uma arma (BAEZA; SOARES, 2013).

Invadido por uma grande ansiedade e uma junção de sentimentos, como perdas, frustrações e muitas dúvidas, o menino corre pra rua. Nisso, realiza uma viagem para o seu mundo próprio, uma realidade interna.

Após a chegada numa terra distante e desconhecida para Max, ele é intrigado por uma movimentação, que após ter se aproximado, descobre se tratar de grande criaturas, cada uma com características específicas de personalidade, em primeira instância podemos pensar que cada um é representação de um conflito interno do menino: a raiva, solidão, não pertencimento, necessidade afetiva. Nisso, temos destaque nas semelhanças entre Max e Carol, o monstro mais carente e voraz, com acessos de fúria semelhantes aos do garoto.

Claramente ocorre uma identificação por parte dos dois, a união de personificações em desorganização, impulsividade e agressividade, transforma o menino, já aclamado por Carol, como o responsável em evitar que a tristeza retorne, já que motivo da anterior situação de destruição e discussão.

Após a comemoração em sua chegada e coroação, Max conhece toda a dimensão da ilha e todos os personagens envolvidos. Aos poucos algumas situações começam a despertar intrigas e desejos contrários aos do menino. Por necessitar dividir a atenção com todos, mas ter encontrado em Carol um grande amigo, o menino se vê encurralado em conseguir gerir tudo aquilo deixando tudo desandar.

Em uma conversa entre Max e Carol, e após mostrar uma grande maquete da ilha onde tudo ocorria bem, e como um segundo recorte do filme, o monstro explica que as coisas nem sempre acontecem como se espera e utiliza de um discurso sobre a queda natural dos dentes, onde “quando os dentes vão caindo devagar e não percebe, mas de repente se da conta de como estão separados, aí um dia você não tem mais dente nenhum”. História essa que assemelha-se em questão de identificação própria e social com uma história que Max conta para a mãe, quando ela pede por um conto.

Era uma vez dois edifícios. Edifícios bem altos que podiam andar. E tinha uns vampiros. Um dos vampiros mordeu o edifício mais alto e seus dentes caninos quebraram. Em seguida, todos os seus dentes caíram e ele começou a chorar. Então, os outros vampiros perguntaram - por que você está chorando? Não são só dentes de leite? E ele respondeu - não, são meus dentes definitivos. E os vampiros viram que ele não poderia mais ser vampiro e o abandonaram (*ONDE VIVEM OS MONSTROS*, 2009, 00:08:50).

As histórias contadas pelos dois representam o medo que o sujeito na fase de desenvolvimento tem em relação ao crescimento, as duas representam a perda de um lugar de referência. Após falhar na gestão dos monstros e na ideia de construção de um grande forte que só traria felicidade, Max é posto em prova e Carol exige que ele comprove todos os poderes e conhecimento que antes havia dito que possuía. Nisso todos descobrem que é apenas um menino e que compartilha das mesmas frustrações de todos.

A posição de Rei que havia sido colocada não existe mais, o peso da coroa encontra com a realidade daquele distante mundo quando começa a nevar. E, intrinsecamente o mundo ideal se encontra em paralelo com a vida em casa, com a frustração. “É como se a roupa de lobo e a coroa já não servissem mais”, dizem Baeza; Soares, (2013 p. 48).

Em uma tentativa de apaziguar com Carol, este que não aceita que Max tenha mentido sobre tudo, o ameaça e o menino acaba mais uma vez fugindo. Nisso encontra KW (a monstra, que motivo das principais situações de descontrole de Carol) que acolhe o menino e o protege de um ataque o escondendo em sua barriga.

Em um terceiro recorte da obra, dentro da barriga de KW, quase em uma posição fetal, ele escuta a conversa dos dois monstros e depois justifica, após, para amiga que Carol - “[...] não quer agir assim, KW, só está assustado”-. Nisso, claramente encontramos ligações entre o menino e sua mãe, no caso KW, pela ligação fetal, e mais um vez sobre Carol, falando sobre si, sobre o medo de crescer e precisar abandonar certos padrões de bebê.

Quando a satisfação não ocorre no mundo idealizado, o aparelho psíquico busca um pensamento sobre a circunstância real no mundo externo e efetua uma alteração (FREUD, 1911 apud VAISBERG, 1995). Nisso, o sujeito se insere na realidade e Max compreende seu crescimento, sua não posição de rei, de nenhum mundo.

Numa decisão própria de voltar para casa, Max reconhece o objeto como um todo e não mais parte isolada. O ato de crescer se torna o ato de crescer e não mais a responsabilidade, a divisão, o isolamento e compreende que a mãe (nesse caso o mundo real) pode ser presente e ausente, bom e mau (CARIDADE, 2016).

Enquanto Max perdia a figura da mãe sempre presente, Carol encarava a perda da figura do rei que evitaria toda a tristeza. Quando Carol ameaça devorar Max, revemos o ataque que resulta na mordida do menino na mãe. Dentro da ilha, o menino descobre os efeitos ruins da agressividade (a brincadeira de polícia e ladrão). Em seu mundo idealizado ele experimenta não só satisfações, mas tem a oportunidade de elaborar as suas frustrações.

Na primeira cena do filme, situação em que urra e corre com o cachorro pela casa, Max demonstra o princípio do prazer descontrolado, tudo é de necessário

imediatismo, ignorando as suas consequências. Após a viagem, demonstra claramente ter assimilado o princípio da realidade. Entende que a real mãe é aquela que frustra, mas também alimenta (BAEZA; SOARES, 2013). Na volta pra casa, consegue comer, ao invés de atacar.

Embora na literatura infantil o livro não nos forneça tantas informações sobre os conflitos internos da Max, ele proporciona uma estrutura introdutória para a realização de novas obras, como o filme, e esta pesquisa. É nas imagens e pequenos textos do livro que encontramos o caminho para o discurso sobre o crescimento e as estruturas que o indivíduo encontra para encarar e compreender o mundo real.

#### 4. CONCLUSÃO

O cinema, aclamado como fonte de diversão é também, uma abundante fonte de estudos e conhecimento, seja falando em comportamento, como na psicologia, nas suas formas e representações ou em um discurso mais artístico.

Quando pensado em um livro infantil que, a partir de ilustrações e breves textos, proporciona o início para uma nova obra com conteúdo e profundidade, compreendemos as possibilidades e suportes que vivemos diariamente e podemos deles usufruir. Seja para estudo e aprofundamento, ou apenas fruição.

Pensar que um livro infantil discursa sobre o desenvolvimento infantil e nos narra frustrações chaves do desenvolvimento do ser humano no geral reforça a importância da produção artística e estudo em cima dela. Após o diálogo com a obra cinematográfica e as teorias, compreendemos o posicionamento de Carol e sua ligação com Max.

Max, um menino comum, com problemas vividos por outras crianças em situações semelhantes nos convida a um mergulho em um universo particular onde trabalha seus problemas pessoais da forma mais pertinente ao seu ser.

Carol, o monstro que mais se aproxima de Max, seja pelos conflitos que os cercam, também aprende a lidar com o abandono e o amadurecimento. Ele é a ponte para que Max visualize seus conflitos íntimos de forma mais externa.

Enquanto Carol necessita de um líder para gerir seus dias e não aceita dividir seus amigos com novos integrantes, Max não aceita que está crescendo, que sua mãe não faz mais tudo por ele e que seus relacionamentos não se restringem a filho, filha, mãe.

Quando é obrigado a lidar com um grande personagem, Carol, vivendo situações semelhantes as suas, Max se encarrega em compreender e se posicionar sobre tal. Entende que tudo é medo, processos e partes do crescimento humano.

O diálogo criado entre Max e Carol dialoga com os processos de desenvolvimento vividos, não só na infância, que necessitam de uma fuga da realidade para tomarem forma e assimilação.

## REFERÊNCIAS

ARROJO, Rosemary. **Os Estudos da Tradução na Pós-Modernidade, o Reconhecimento da Diferença e a Perda de Inocência**. Cadernos de Tradução, Florianópolis, v. 1, n. 1, p. 53-69, jan. 1996. ISSN 2175-7968. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/5064>>. Acesso em: 12 out. 2017

AMORIM, Marcel Álvaro de. **Ver um livro, ler um filme: sobre a tradução/adaptação de obras literárias para o cinema como prática de leitura**. Cadernos do CNLF (CiFEFil) , v. XIV, p. 1725-1739, 2010.

AYIM, Maryann. **Retrodution: The Rational Instinct**. Transactions of the Charles S. Peirce Society 10 (1):34 - 43, 1974.

BAEZA, Fernanda Lucia Capitanio; SOARES, Paulo Fernando Bittencourt. **Vivências Psíquicas da Infância no Filme “Onde Vivem Os Monstros”**. Revista Brasileira de Psicoterapia, vol. 15, n. 2, 2013.

CARIDADE, Waleff Dias. **Onde Vivem Os Monstros: Uma Análise Psicanalítica sobre a fantasia**. Revista de Iniciação Científica da Universidade Vale do Rio Verde, Três Corações, v. 6, n. 1, p. 21-30, 2016.

DIENER, Patrick. **O passeio das coisas selvagens: a transposição do livro para o filme “Onde Vivem os Monstros**. Revista Temática, 2011.

GÉNOVA, G. **Charles S. Peirce: La lógica del descubrimiento**. Servicio de Publicaciones de la Universidade de Navarra, Pamplona 1997.

LIMA, Telma Cristiane Sasso de; MIOTO, Regina Célia Tamasso. **Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica**. Revista Katálysis, Florianópolis, p. 37-45, maio 2007. ISSN 1982-0259. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/katalysis/article/view/S1414-49802007000300004/5742>>. Acesso em: 02 nov. 2017.

OLIVEIRA, Marcella Pereira de. **Melanie Klein e as fantasias inconscientes**. Winnicott e-Prints, série 2, vol. 2, n. 2, 2007.

REICHMANN, Brunilda T. **O que é metaficção? Narrativa narcisista: o paradoxo metaficcional**, de Linda Hutcheon. Scripta Uniandrade, n. 04, p. 333-47, 2006. Disponível em: < <http://uniandrade.br/mestrado/pdf/publicacoes/metaficcao.pdf> >. Acesso em: 15 out. 2017.

SENDAK, Maurice. (2009). **Onde Vivem os Monstros**. (Trad. de Heloisa Jahn). São Paulo: Cosac Naif.

VAISBERG, Tânia Maria José Aiello. **O Uso de Procedimentos Projetivos na Pesquisa de Representações Sociais: Projeção e Transaccionalidade**. Psicologia USP, São Paulo, v.6, n. 2, p. 103-127, 1995.



**FILMOGRAFIA**

ONDE VIVEM os monstros. Direção: Spike Jonze, Produção: Legendady Pictures.  
EUA: Warner Bross, 2009. 101 min, Som, Cor, 1 DVD.

