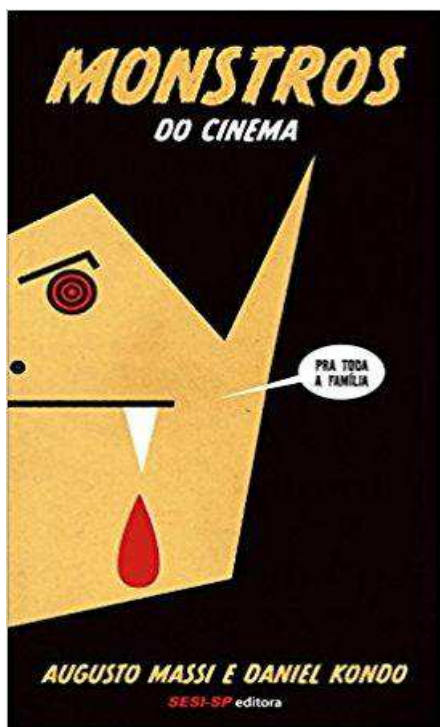


Outras Linguagens

Roselete Fagundes de Aviz¹



Quem não ama um filme de monstro?

Em *Monstros do Cinema*, Augusto Massi e Daniel Kondo escolhem o universo cinematográfico como base para lembrar ao leitor o gosto por suas histórias fantásticas: de lobo, de bruxas, de dragões? Não, dos monstros! Monstros de todos os tipos. Uns assustadores e outros criados em clima de humor para a criança rir e amar. A proposta do livro foi desenvolvida em forma de jogo, ora o leitor reencontra seu monstro querido, ora mistura, monta outros com cabeça, tronco e membros, cada parte do novo monstro, ou ainda desmonta (demonstra) tudo outra vez.

A brincadeira parece uma estratégia para lidar com as feras escondidas dentro de cada um de nós e poderão surgir na provocação que o livro faz à imaginação. Por essa razão, num jogo de mostrar e

¹Doutora em Educação pela Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC e atualmente Professora substituta na Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC. E-mail: roseaviz@hotmail.com

esconder, o livro conta dos filmes em que os monstros ficam do lado de lá da tela (ou da página) e o espectador/leitor, bem seguro, do lado de cá. Com todas as figuras assustadoras, neste fluxo de imaginação e design, o leitor não fica passivo, pode criar e recriar os monstros das suas ideias com as ilustrações de seres da ficção.

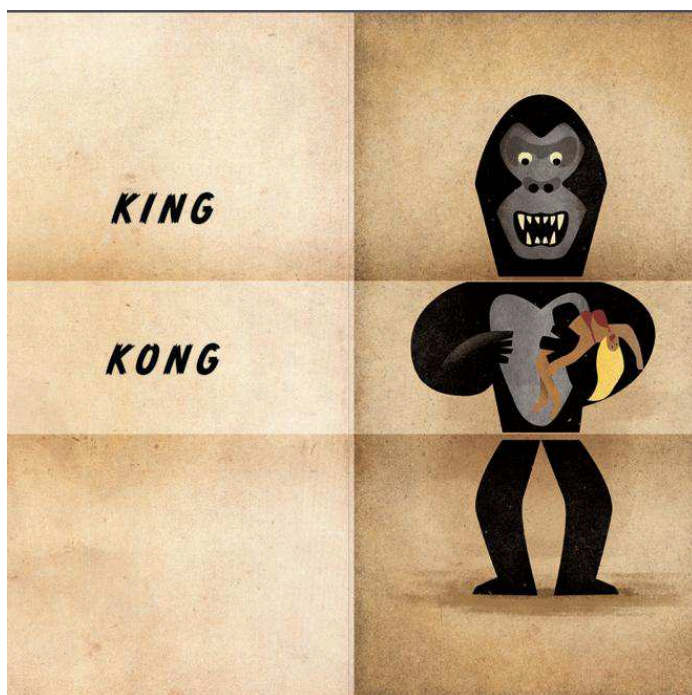
As partes que convidam ao jogo de montar lembram a literatura potencial dos Oulipiens², cada trecho é solto para ser continuado por outra parte livre e aberta. A potência não está determinada pelos monstros conhecidos, mas pelos possíveis, ainda a serem descobertos, entrecruzando os seus poderes e as suas vulnerabilidades, fazendo do livro um brinquedo animado. Além disso, outros jogos estão no mundo digital, quem adquire o livro pode receber por e-mail os esquemas de montar para recortar e colar cubos com as partes dos monstros, materializando o jogo do livro em outro formato. E ainda, um aplicativo na Apple Store® para continuar jogando no celular.

A concepção do projeto gráfico relembra os monstros clássicos do cinema como uma homenagem. A capa é preta – como o escurinho do cinema – e, ao abrir o livro, as páginas recortadas em tiras poderiam representar as claquetes de marcação de cena. O recorte em três pontos diferentes da página abre como recurso de entrada de cena próprio do cinema: *o fade* – imagens que surgem lentamente: Frankenstein, Drácula, Corcunda, Múmia...? Ou Frankens Drácula, CorcunMu? Após o leitor revisitar seu monstro preferido, não tem como não lhe vir à memória: os sons, falas, diálogos; ruídos e a música, toda aquela linguagem potente da trilha sonora.

Em se tratando de um livro para crianças (e adultos!) é bom lembrar que, para elas, a curiosidade pelo animalesco, anormal e estranho sempre esteve entre o horror e o fascínio. Por essa razão, na obra não tem como não destacar o confronto entre a angústia e o fantástico que para a criança apresenta-se como algo de difícil compreensão. Um espaço é liberado para descobrir que além de lidar com os monstros que emergem do fundo do ser de cada um, há que se lidar com os de fora. Sim, num mundo de estranheza em que o outro se constitui como ameaça, a diversidade tão característica dos diferentes contextos sociais.

Na segunda parte do livro, a cada virada de página, o mundo se (re)cria novamente. Informações, curiosidades sobre os primeiros monstros que apareceram no ambiente cinematográfico e dados históricos sobre o cinema para que o leitor se pergunte: Por que, desde a antiguidade clássica, os seres fantásticos estão tão presentes na Literatura e nas Artes? Ou ainda, por que os seres humanos ora os encaram seus monstros com fascínio e admiração, ora com pavor e repulsa, ora com devoção?

²Ouvroir de Littérature Potentielle, Oulipo, atelier de literatura potencial criada por um grupo de matemáticos e escritores que buscavam confrontar o espaço do papel como parte da trama de significados do livro. O livro animado "Cem mil milhões de poemas" de Raymond Queneau é a mais conhecida deste estilo.



A abordagem descritiva das imagens e “combinações monstruosas” parecem muito proveitosas. Elas foram trazidas da tela do cinema para as páginas do livro em forma de desenhos. As claquetes definem cada plano que se constrói na tensão entre o desejado, imaginado e planejado pelos autores: as asperezas, os limites e as surpresas dessas realidades. A temática cultural é o discurso central da história, que mostra a paixão dos idealizadores pelo cinema. Mesmo sendo esses monstros tão famosos, para muitas crianças, certamente, serão meros desconhecidos, porém, por continuarem bem vivos nas lembranças dos adultos (pais, avós, tios...) serão bons motivos para significativos encontros.

Tal plano, ao sugerir a importância da mediação de um adulto para a leitura do livro, com certeza, faz pensar que a experiência do cinema pode ter um papel decisivo na formação da criança. Porém, é difícil tecer tal consideração sem levar em conta a pergunta: Qual pode ser o lugar para o cinema na vida das crianças de hoje? Certamente, não é o mesmo que ocupava na vida dos seus pais e avós. Surge então o mérito da educação e a escola na vida das crianças, especialmente no sentido de incorporar cada vez mais o cinema em sua agenda: mostrando filmes, ampliando repertórios, ensinando a ler e a escrever criativamente nas linguagens fílmicas dando espaço à imaginação infantil e a possibilidade de pensar a experiência cinematográfica como uma viagem que nunca termina. Quando Bakhtin (1998) argumenta sobre o *cronotopo* (tempo-espaço) do encontro, compreende o papel temático da estrada como lugar preferido dos encontros casuais, dos acasos dos encontros. É na arte, especialmente na arte literária (romance), que o autor vai buscar inspiração para desenvolver tais reflexões, uma vez que “na estrada [...] cruzam-se num único ponto espacial e temporal os caminhos espaço temporais das mais diferentes pessoas, representantes de todas as classes, situações, religiões, nacionalidades, idades. [...] (BAKHTIN, 1998, p.222). Não seria o cinema também esse lugar dos encontros? A esse respeito, colocamos nossa atenção não tanto nos conteúdos do discurso dos encontros (com a literatura, o cinema...), mas, sim, nas

formas de *como* dizem e não tanto no sobre o *que* dizem. Dessa maneira, do *cronotopo* da estrada pode surgir o *cronotopo* da viagem: do cinema como viagem.

Deleuze (2004) mostra bem essa relação entre a viagem e a obra de arte, seja no cinema ou na literatura. Ao tratar da viagem, busca quatro observações na literatura: a primeira em Fitzgerald, a segunda em Toynbee, a terceira em Beckett e a última em Proust. Para Beckett e Proust, não viajamos pelo prazer de viajar, mas para *verificar*. Por que não?, pergunta Deleuze: “Ir verificar algo, algo inexprimível que vem da alma, de um sonho ou de um pesadelo [...] viajar é ir ver.”³

Mas qual a relação dessas teorias com a criança?

A esse respeito, deve-se levar em conta, a forma pela qual os autores de “Monstros do Cinema” abordam a temática. Podemos dizer que eles apresentam o cinema como uma viagem de incentivo à imaginação na multiplicidade narrativa em que se apresenta. O livro também traz o cinema como espaço de mediação cultural entre gerações ao provocar um tempo *Aion*: tão favorável à fantasia e a recriação subjetiva do mundo. “Monstros do Cinema” talvez seja a tentativa de um começo, um desejo de Augusto Massi e Daniel Kondo de criar um personagem, de encontrar-se com a criança que os tornou realidade ao mesmo tempo em que os transformou: o encontro da criança que foram ou a que puderam ser. Pelo cinema, deflagram o encontro de dois mundos distintos: o da criança e o do adulto. Universos que se interpenetram, na “base” das questões humanas comuns. Explicando melhor: as crianças percebem o mundo, as coisas de modo diferente dos adultos; no entanto, pode ser que nesse *encontro* em que o livro vira *motivo*, adultos e crianças estejam em seu ponto de maior proximidade.

Certamente, este livro chegou em momento muito oportuno uma vez que pode nos ajuda a pensar na relação entre Arte, Cinema, Comunicação, Educação e seu papel na vida das crianças no Brasil de hoje.

³Deleuze (2004, p. 100).

Referências

BAKHTIN, Mikhail. **Questões de literatura e de estética** - a teoria do romance. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

DELEUZE, Gilles. **Proust e os Signos**. Trad. de Antonio Piquet e Roberto Machado. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

MASSI, Augusto; KODO, Daniel. **Monstros do Cinema**. São Paulo: SESI, 2016.