



**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JULIO DE MESQUITA FILHO”
INSTITUTO DE BIOCÊNCIAS – RIO CLARO**



PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

**PETER PAN ENTRA EM CENA: o lúdico e a tensão entre ser criança e ser
adulto.**

CAMILA MARIA APPOLINÁRIO DA SILVA

RIO CLARO/SP

2018

CAMILA MARIA APPOLINÁRIO DA SILVA

PETER PAN ENTRA EM CENA: o lúdico e a tensão entre ser criança e ser adulto.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação do Instituto de Biociências do campus de Rio Claro como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestra em Educação.

ORIENTADOR: Prof. Dr. José Euzébio de Oliveira Souza Aragão.

RIO CLARO/SP

2018

370.116 Silva, Camila Maria Appolinário da
S586p Peter Pan entra em cena: o lúdico e a tensão entre ser
criança e ser adulto / Camila Maria Appolinário da Silva. -
Rio Claro, 2018
157 f. : il., figs., quadros, fots.

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista,
Instituto de Biociências de Rio Claro
Orientador: José Euzébio de Oliveira Souza Aragão

1. Lazer e educação. 2. Lúdico. 3. Peter Pan. 4. Cinema. 5.
Adulto. 6. Criança. I. Título.

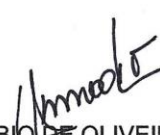
CERTIFICADO DE APROVAÇÃO

TÍTULO DA DISSERTAÇÃO: PETER PAN ENTRA EM CENA: o lúdico e a estereotipação entre ser criança e ser adulto

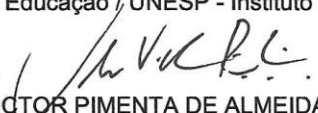
AUTORA: CAMILA MARIA APPOLINÁRIO DA SILVA

ORIENTADOR: JOSE EUZEBIO DE OLIVEIRA SOUZA ARAGÃO

Aprovada como parte das exigências para obtenção do Título de Mestra em EDUCAÇÃO, pela Comissão Examinadora:


Prof. Dr. JOSE EUZEBIO DE OLIVEIRA SOUZA ARAGÃO
Departamento de Educação / UNESP - Instituto de Biociências de Rio Claro - SP


Profa. Dra. MARIA ROSA RODRIGUES MARTINS DE CAMARGO
Departamento de Educação / UNESP - Instituto de Biociências de Rio Claro - SP


Prof. Dr. ALAN VICTOR PIMENTA DE ALMEIDA PALES COSTA
Departamento de Educação / UFSCAR - Universidade Federal de São Carlos - SP

Rio Claro, 07 de dezembro de 2017

TÍTULO ALTERADO PARA:

PETER PAN ENTRA EM CENA: o lúdico e a tensão entre ser criança e ser adulto

Dedico primeiramente a Deus e em segundo lugar ao meu eterno brincante vô Paulo
(in memorium).

Agradecimentos

Primeiramente a Deus, que sem Ele com certeza não seria possível a finalização dessa pesquisa.

À toda minha família em especial, minha mãe e minha irmã que são meus alicerces.

À todos os meus professores, principalmente meu orientador Prof. Dr. José Euzébio de Oliveira Souza Aragão e a Prof^a. Dr^a. Andreia Osti, por enxergarem em mim um potencial que eu havia esquecido que tinha.

À todos os meus amigos próximos, principalmente Camila Ribeiro, Daniele Gonçalves, Viviane Colácio e João Marcos Vitorino dos Santos, e aqueles que não são tão próximos, principalmente à Tammy Ito, Mariana Barbosa, Kelcilene Persegueiro, Camila Góes, Emille Paganotti que foram fundamentais para que eu não desistisse da pesquisa.

Ao Luis Henrique e a Natalia Pavezzi que me apresentaram os filmes que serviram de estudo para a pesquisa.

Às meninas da CEB por todas as orações e apoio.

Ao meu noivo Leandro Generoso Lopes, por me apoiar nas minhas decisões.

À minha tradutora favorita Mariana Duarte.

E a todos os meus ex-alunos e futuros alunos que me "confrontam" e que fazem com que eu perceba que em alguns momentos eu me esqueço de que um dia também fui criança como eles.

Era um grande menino, ou melhor, um grande homem, seu nome era vô Paulo. Um homem que apesar da elevada idade, tinha alma de menino, um menino que brincava com as palavras, palavras essas, que alegravam as pessoas, palavras ditas de forma errada e intencional, afim de que todos pudessem cair na risada. Mas aos poucos a memória foi se apagando ou melhor as lembranças recentes, essas foram sendo esquecidas e o que permanecia em sua mente eram os acontecimentos antigos, porém mesmo diante da doença esse homem-menino nunca perdeu seu espírito criança, porque aqueles que dão importância a alegria de viver nunca deixam apagar aquela pureza da criança que já fora um dia (Criação da autora).

RESUMO

O mundo da criança e o mundo do adulto se caracterizam a um só tempo por uma intensa dicotomização e esteriotipação. Enquanto o brincar para criança é algo prazeroso e significativo, para o adulto o brincar é uma ação secundária em seu rol de atividades e que deve acontecer após a finalização das obrigações, tendendo a ser eliminada aos poucos de sua vida. O presente estudo trata do brincar na vida da criança e sobre o lúdico na vida do adulto, a fim de entender sobre a relação do lúdico com os sujeitos. Há de se ressaltar que o termo lúdico não tem uma definição universal, sendo assim, a presente pesquisa empregou o termo lúdico segundo as ideias de Giovanina Gomes de Freitas Olivier que atribui ao lúdico uma liberdade, algo que não necessita de um fim em si, além relacioná-lo as atividades prazerosas. Neste sentido, entende-se que o brincar, jogo, brincadeira, estão inseridos no termo lúdico, assim como outras atividades que tragam felicidade àqueles que praticam. À vista disso, esta pesquisa tem como objetivo potencializar a discussão e reflexão sobre o lúdico e sua importância na constituição do adulto a partir do estudo da obra "Peter Pan", de James Matthew Barrie (1995) e de dois filmes baseados no mesmo, "Hook a Volta do Capitão Gancho" (1991) e "Em busca da Terra do Nunca" (2003). Metodologicamente utilizou-se pesquisa bibliográfica, análise do conteúdo e análise fílmica. Concluímos que o lúdico ocorre na vida de adultos e crianças dependendo da valorização ou desvalorização desta ação, e em função das relações estabelecidas pelos sujeitos, os meios em que vivem e a atividade principal que estes escolhem para suas vidas.

Palavras-chave: Lúdico. Peter Pan. Cinema. Adulto. Criança.

ABSTRACT

The world of a child and the world of adults are characterized by a great dichotomization and stereotyping. Playing for child is something pleasurable and meaningful, for the adult playing is a secondary action in its roster of activities and that should happen after the completion of the obligations, tending to be eliminated of his life slowly. The present study deals the playfulness in child's life and in adult life, in order to understand the relation between the ludic activities and both children and adults. It must be emphasized that the term "playfulness" does not have a universal definition, so this research uses the term playfulness according Giovanina Gomes de Freitas Olivier's ideas who assigns to it a freedom, something that does not need an end in itself in addition to relate it as enjoyable activities. In this case, we consider games and plays, inserted into the term "playful", as well as other activities that bring happiness those who practice them. Thus, this research aims to potentiate the discussion and reflection on the playfulness and its importance in the constitution of the adult from the study of the book "Peter Pan", from James M. Barrie (1995) and movies based on it, "Hook" (1991) and "Finding Neverlands" (2003). Methodologically, a bibliographical research, a content analysis and a film analysis were used. We conclude that the playfulness occurs in children's life and in the adult life depending on the value or devaluation of this action, and depending on the relationships established by them, the atmosphere they live and the main activity they choose for their lives.

Keyword: Playfulness. Peter Pan. Cinema. Adult. Child.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
1.1 Traçando direções, caminhos e sentidos.....	10
1.2 Contextualização teórica	13
1.3 Metodologia.....	17
1.4 Organização da dissertação.....	25
2 O DESMORONAMENTO DA TERRA LÚDICA.....	26
2.1 O lúdico.....	27
2.2” Eu acredito em fadas”: a criança e lúdico.....	30
<i>2.2.1 O brincar/brinquedo na perspectiva de Vigotsky(2007).....</i>	<i>30</i>
<i>2.2.2. O que outros autores dizem sobre o brincar.....</i>	<i>32</i>
2.3 Escola: será um conto de fadas ou uma história de terror?.....	37
2.4 No tempo em que ainda podia voar: uma discussão sobre o adulto e o lúdico.....	42
2.5E o que dizer dos adultos que voam?.....	47
3 ERA UMA VEZ UM MENINO QUE NÃO QUERIA CRESCER.....	51
3.1 Onde tudo começou: a vida e obra de James Matthew Barrie (1860 – 1937).....	52
<i>3.1.1 Sobre a obra Peter Pan</i>	<i>55</i>
<i>3.1.1.1 Sobre a tradução escolhida.....</i>	<i>55</i>
<i>3.1.1.2 Sobre a história de Peter Pan.....</i>	<i>60</i>
<i>3.1.1.3 Caracterização dos personagens da obra.....</i>	<i>61</i>
<i>3.1.2 A história de Peter Pan no cinema.....</i>	<i>62</i>
<i>3.1.2.1 Dados técnicos sobre o filme: “Em busca da Terra do Nunca.”(2003).....</i>	<i>65</i>
<i>3.1.2.2 Caracterização dos personagens do filme.....</i>	<i>66</i>

3.1.2.3 Dados técnicos sobre o filme: “Hook a volta do Capitão Gancho”.(1991).....	67
3.1.2.4 Caracterização dos personagens do filme	68
3.2 A justificativa da utilização do livro e dos filmes na pesquisa.....	68
4. ANÁLISE DOS DADOS.....	71
4.1 Livro Peter Pan: categoria “o personagem”	72
4.1.1 Categoria “O personagem” no filme “Em busca da Terra do Nunca”.....	76
4.1.2 Categoria “O personagem” no filme: “Hook a volta do Capitão Gancho”.....	77
4.1.3 Considerações sobre a categoria: O personagem.....	77
4.2 Livro Peter Pan: categoria “lembranças/ esquecimento”	80
4.2.1 Lembrança/ Esquecimento no filme “Em busca da Terra do Nunca”.....	84
4.2.2 Lembrança/ Esquecimento no filme “Hook a volta do Capitão Gancho”.....	88
4.2.3 Considerações sobre a categoria: Lembrança/Esquecimento.....	93
4.3 Livro Peter Pan: categoria “ser criança”	94
4.3.1 Ser criança no filme “Em busca da Terra do Nunca”.....	100
4.3.2 Ser criança no filme “Hook a volta do Capitão Gancho”.....	108
4.3.3 Considerações sobre a categoria: ser criança.....	112
4.4 Livro Peter Pan: categoria “ser adulto”	114
4.4.1 Ser adulto no filme “Em busca da Terra do Nunca”.....	119
4.4.2 Ser adulto no filme “Hook a volta do Capitão Gancho”.....	128
4.4.3 Considerações sobre a categoria: ser adulto.....	133
4.5 Interlaces.....	135
4.5.1 Interlaces das representações.....	135
4.5.2 Interlaces do termo “janela”.....	138
4.5.3 Interlaces de ideias.....	141
4.5.4 Interlaces finais das análises das obras.....	142

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	145
REFERÊNCIAS.....	152

1 INTRODUÇÃO

A presente seção conta com a seguinte divisão: Traçando direções, caminhos e sentidos, que relata sobre como surgiu o tema de pesquisa e o porquê do direcionamento escolhido; Contextualização teórica, a fim de apresentar aportes teóricos que foram utilizados na pesquisa de forma resumida; Metodologia, que relata sobre os métodos utilizados na pesquisa; e a Organização da dissertação.

1.1 Traçando direções, caminhos e sentidos

Assim como todo conto de fadas essa história também começará com “Era uma vez...”, porque assim como nos contos clássicos tratará de uma trajetória de como tudo começou, como foi o início para que eu pudesse estar nesse momento percorrendo sobre o lúdico e o porquê dos meus posicionamentos críticos em relação à escola e à falta do espírito lúdico na vida do ser humano.

Era uma vez uma vestibulanda, confusa, sem saber ao certo em qual curso iria se inscrever. Ela queria, ou melhor, eu queria uma profissão relacionada ao brincar e em função disso, pensei em prestar Terapia Ocupacional ou Educação Física. Porém minha irmã me deu uma ideia, de que eu poderia prestar Pedagogia e fazer disciplinas da Educação Física sobre o brincar. Diante disso, resolvi meu problema.

Minha intenção no curso de Pedagogia nunca foi à ação docente dentro da sala de aula, queria trabalhar com atendimento especializado em hospitais. Entretanto tive professoras como a Laura Noemi Chaluh que foram me instigando a entrar na sala de aula e quando fui perceber já havia sido conquistada por esse ambiente. As bolsas da faculdade (Bolsa de Apoio Acadêmico e Extensão- BAEI, Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência-PIBID) só fizeram com que a cada dia mais eu me apaixonasse pela sala de aula mesmo por de trás de lágrimas e inseguranças sobre o que poderia fazer para amenizar uma situação que para mim poderia ser modificada com ações simples dos professores.

Chegou o período de escrever meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) e o brincar não poderia ficar fora das minhas ideias para esse trabalho. Então, eu escolhi o tema: “O brincar no primeiro ano do Ensino Fundamental I”, apliquei questionários com graduandos em Pedagogia, do terceiro e quarto ano e com professoras da Rede Municipal de Rio Claro. Com as últimas participei de algumas

aulas para vê-las em ação.

Fiquei um pouco frustrada porque nenhum graduando do terceiro ano quis participar da minha pesquisa e apenas 11 de 45 alunos do quarto ano participaram. As questões foram: “Caso seja formada, há quantos anos é formada? Caso não seja, em qual ano está na faculdade?”; “O que o brincar significa para você?”; “Qual relação que você faz entre o adulto, o brincar e a criança?”; “Na sua formação, você teve/ tem ou terá disciplinas que enfoquem o brincar? Se sim, qual?”; “Muitos autores defendem o lúdico na escola, como forma de desenvolver nas crianças diversos aspectos, o que você pensa sobre a relação do lúdico e a escola?” e “Qual a sua visão sobre o brincar no Ensino Fundamental I?”

Amei as respostas dos graduandos senti que eles, como eu, afligiam-se com a ausência do brincar na vida do adulto e o quanto seria diferente se nós pudéssemos ser um pouco mais como as crianças. Assim como eu alguns sentiram que não tiveram muitas disciplinas que contemplassem tal assunto. A resposta mais intensa e que culminou para que eu resolvesse querer escrever um pouco mais sobre o brincar foi de Ariel (*):

Quando penso no brincar eu penso em mim. Lembro-me de como brincava na infância e de como a vida adulta e o nosso estilo de vida muitas vezes não permite mais esse tipo de coisa. Estamos todos tão ocupados tentando atingir nossos objetivos que esquecemos todas as formas de diversão, entre elas o brincar, o sorrir, jogar conversa fora, fazer coisas só pelo prazer de fazê-las e não por obrigação. Para mim, brincar não é coisa de criança! Ou pelo menos não deveria ser. Gosto quando posso estar com as crianças, porque com elas eu posso me sentir livre de novo, longe das minhas preocupações e maluquices de adulto. Então eu acho que o brincar para mim significa um pouco isso... essa liberdade, a fantasia, a criação livre e o livre pensar... Brincar significa viver de verdade e não é que eu queira “fugir” das responsabilidades que a vida adulta nos trás, mas como eu disse, brincar não é só coisa de criança (SILVA, 2015, p. 26).

Quanto aos professores, percebi que para responder as questões eles utilizaram argumentos científicos. Uma delas, denominada por mim de Bela Adormecida¹, expôs que não acreditava que o brincar livre deveria ter tanto foco na escola, porque esse já existe na casa das crianças. Mas será mesmo? Entretanto,

¹ Para preservar a confidencialidade das participantes das pesquisas, optou-se por criar um pseudônimo para cada professora.

ao mesmo tempo em que defende essa ideia também expõe que o brincar deve existir desde a Educação Infantil, porque é mais gostoso aprender de forma prazerosa. Porém o brincar a que se refere é o brincar como meio de adquirir alguma aprendizagem. Em suas ações pude perceber que ela tentava deixar que as atividades fossem prazerosas, entretanto tinha conteúdos para cumprir, além de projetos da escola que impediam que finalizasse as atividades.

A professora Branca de Neve mostrou que conhecia o brincar no campo científico, mas na prática ficou um pouco destoante, não por sua culpa, mas porque ela tinha que finalizar sondagens individuais para as crianças e enquanto estava com uma criança deu aos outros massinhas e pediu para que eles brincassem sem sair do lugar, e é claro que teve uma criança que não obedeceu e ela ficou brava com a criança. Além disso, em seu questionário, ela disse que via uma defasagem entre a transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental I, em que um brinca demais e outro de menos, chegou até a relatar uma experiência, na qual um de seus alunos do primeiro ano chorou ao ver o caderno pela primeira vez.

A última professora foi a Cinderela, me apaixonei por essa professora que apesar de ter respondido às questões de forma simples, mostrou na prática muita sensibilidade. Ela havia voltado para a sala de aula há uns 20 e poucos dias, porém parecia que ela nunca a havia deixado, infelizmente esse afastamento foi por causa de um câncer. Ela mostrou respeitar o desenvolvimento de cada criança tanto que havia uma parte das crianças que não faziam atividades do livro didático por não acharem que estavam prontas, sendo assim, faziam outras atividades. Ela propunha atividades que não eram fotocópias, as atividades dependiam da ação do aluno para aprender, mas mesmo diante dessa forma de ensinar, havia algo maior que ela, o sistema escolar, e mesmo respeitando os alunos tinha que em alguns momentos, “podar” a espontaneidade infantil.

Passado essa experiência, me formei, entrei na sala de aula e muitas vezes me vi tomando atitudes deploráveis e insensíveis. Gritei com meus alunos! Tudo bem que estava como eventual de uma professora que foi afastada e que a turma era difícil, mas gritei. Cadê todo o conhecimento que tive na universidade, cadê todo o meu respeito com as crianças?!

No ano seguinte fui contratada durante um pela Prefeitura em uma sala de

Maternal II e de novo vieram alguns questionamentos. Por muitas vezes me senti muito malvada, mas tinha que cumprir as regras da escola, as crianças eram ainda mais espontâneas que as do Ensino Fundamental. Enxergava-me como duas professoras, uma mais divertida dentro da sala de aula e uma rígida fora.

Hoje estou em um Projeto Piloto de Reforço Escolar e EJA 1 (Educação de Jovens e Adultos) e sinto que a cada dia mais estou aprendendo a lidar com o sistema escolar e procurando brechas para que minhas aulas possam ser significativas e prazerosas para os alunos.

Sendo assim, minhas inquietações modificaram-se um pouco, porque percebi que apesar de estudar sobre o brincar e o lúdico, às vezes não conseguia utilizá-los no meu cotidiano. Essa inquietação aumentou a partir do momento que assisti o filme “Em busca da Terra do Nunca” (2003)² de Marc Forster e me apaixonei pelo jeito que o personagem central levava sua vida e conciliava as obrigações com os momentos lúdicos. Desse jeito, achei interessante discorrer sobre o lúdico na formação do ser humano, a fim de refletir e discutir sobre os rumos que a vida adulta toma.

1.2 Contextualização teórica

O mundo da criança e o mundo do adulto se caracterizam por uma intensa esteriotipação. Uma esteriotipação em que estão presentes o bem e o mal. Enquanto o brincar para criança é algo prazeroso, significativo, capaz de ajudá-la a resolver problemas, para o adulto o brincar – na maioria das vezes - acaba se tornando algo deplorável, visto que considera essa ação como algo que foge à ordem, que deve vir após a finalização das obrigações, algo que não é sério e que aos poucos deve ser deixado de lado, porque quando se chega a uma determinada idade, deve-se deixar de brincar, abandona-se a ludicidade.

O termo lúdico apresenta subjetividade para ser definido e há alguns autores que o atrelam a outras palavras, entendendo-o como sinônimos. Desse modo, dificulta para que haja uma caracterização específica para o termo lúdico (MARCELLINO, 1999).

² O presente filme aparece primeiro na pesquisa pelo fato de tê-lo visualizado primeiro e por ter gostado muito dele.

Outro ponto referente à subjetividade do termo é a etimologia das palavras, haja vista que muitas traduções de livros são utilizadas para compor as pesquisas, e estas são provenientes de outras culturas que apresentam uma variedade de definições para uma mesma palavra, por exemplo, a palavra “play” é um termo em inglês e pode significar jogo, diversão, brincar (ORTIZ, 2005). Sem contar, que cada cultura também tem uma representação diferente para um mesmo brinquedo, como por exemplo: a boneca pode servir para que as crianças brinquem de faz de conta, porém há culturas em que ela serve como símbolo religioso, ou seja, não é um brinquedo (KISHMOTO, 2002).

Esse conflito referente à definição do termo lúdico ressalta uma fragilidade nas pesquisas relacionadas a esse tema (KISHIMOTO, 2002). Dessa maneira, diante da complexidade de definir e dissociar o termo lúdico de outros termos entendemos o lúdico como a felicidade, a alegria, o prazer em praticar ações sem que elas precisem gerar alguma coisa, a fantasia, a imaginação (OLIVIER, 1999). Por conseguinte, o jogo, a brincadeira e o brinquedo não serão considerados sinônimos e sim elementos que compõe o termo lúdico, assim como, outras atividades que possam trazer satisfação para aquele que pratica. Assim sendo, o lúdico está ligado às disposições internas, enquanto o brinquedo e a brincadeira a ações praticadas.

Para mais, ressalta-se que a pesquisa não tem por proposta desenvolver um resgate histórico sobre o lúdico, todavia, é importante pontuar que há relatos que dizem que o lúdico sempre existiu e que era praticado por toda a família inclusive quando existia o ensino dos ofícios. No Brasil, o lúdico surgiu com os índios, no qual o viver e o trabalhar estavam inteiramente ligados à sua sobrevivência, porém a vinda dos portugueses, fez com que houvesse uma modificação e passasse a dar maior valor para o lazer e atividades intelectuais do que para o lúdico (SANT'ANNA e NASCIMENTO, 2011).

Refletindo dessa maneira, compreende-se que o lúdico pode estar presente tanto na vida das crianças como também na vida do adulto.

Mas, com o passar do tempo e as transformações no mundo, as atividades lúdicas tornaram-se distante ao homem e começam a ser enxergadas como algo ruim. Mas como se dá esse processo?

A criança pequena a partir do momento em que não consegue mais ser distraída de seus desejos utiliza o brinquedo como uma forma de supri-los já que seus desejos não puderam ocorrer na realidade. Conquanto, ela não faz esse processo com essa intenção, é algo involuntário. No entanto, a partir do momento que a criança é inserida no Ensino Fundamental suas atividades mudam (VIGOTSKY, 2007).

Mas por que essa mudança?

A criança modifica sua atividade principal, dependendo do meio em que vive e do reconhecimento que sente que a ação tem (LEONTIEV, 1988). Consequentemente, ao entrar no Ensino Fundamental I, na qual a prioridade é alfabetizar-se, o brincar vai cada vez mais perdendo o seu espaço.

Logo, na escola, os espaços mágicos, a imaginação, o brincar livre é tomado por cadeiras enfileiradas, regras, condutas estabelecidas e quadros e quadros de lições. Não se trata de uma crítica contra a função da escola em si e sim da maneira como ela é organizada, visto que as crianças vêm da Educação Infantil, local em que deveria ser um ambiente acolhedor e aberto à brincadeira, mas que mesmo assim, tolhe a espontaneidade da criança, porque infelizmente a sociedade impõe isso às escolas. Porém no Ensino Fundamental torna-se mais evidente, ainda mais com inúmeros conteúdos para serem cumpridos pelos professores.

Diante desse contexto, quando a criança vai crescendo ela observa que os adultos não levam tão a sério o seu brincar e tenta achar outras atividades que serão levadas a sério por eles (LEONTIEV, 1988). Assim sendo, vai criando uma cultura de que o que tem valor é aquilo que tem importância para os outros e isso não necessariamente significa a felicidade da pessoa que pratica.

Nessa situação, a partir do momento em que as crianças crescem, ou melhor, tornam-se adultas, esquecem que um dia foram crianças, sendo assim, esse esquecimento começa a ocorrer a partir do momento em que elas deixam de lado os

aspectos tidos como infantis, a fim de que esses possam ser substituídos pelas responsabilidades. Essas questões ocorrem muitas vezes em função do meio em que as crianças vivem e com os avanços tecnológicos acabam ocorrendo ainda mais cedo do que deveriam. A partir do momento que há essa modificação da rotina do ser humano, as ações das brincadeiras modificam-se em ações voltadas para o trabalho perdendo assim a condição lúdica.

Portanto, dificilmente se vê um adulto brincando de maneira similar às crianças, na entrega em que elas fazem ao processo, uma vez que o adulto a partir do momento em que cresce, assume uma postura de superioridade, como um ser que não pode mais agir como criança.

O termo criança torna-se um xingamento e quando utilizada pelos adultos, é visto como característica de uma pessoa sem limites, pessoa que não assume as responsabilidades, imatura e que vive sonhando. Quando na verdade o brincar auxilia muito as crianças, tanto na resolução de seus problemas (SANTOS e CRUZ, 2006; FREIRE, 2004), quanto no seu poder criador (OLIVEIRA e FRANCISCHINI, 2009), tanto como uma forma de pronunciar-se, de ter um espaço para poder agir sem a interferência do adulto (CHARTEAU, 1987), potencializador de descobertas (SAURA, 2014). Essas são apenas uma parte da grande importância do brincar para as crianças.

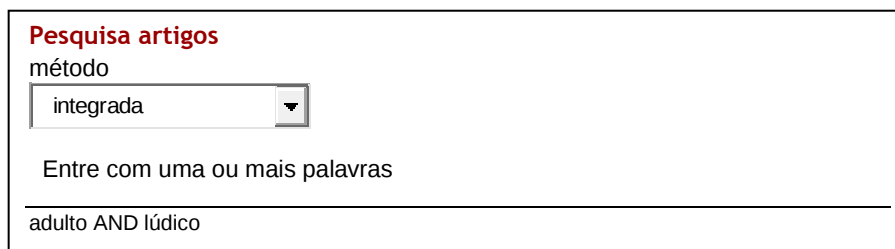
Mesmo diante do desmoronamento do lúdico na vida da criança e conseqüentemente na vida do adulto, seria possível pensar em um adulto para além das obrigações rígidas? Seria possível o adulto conciliar a ludicidade à sua rotina? Se os adultos dessem valor à ludicidade, será que criaríamos uma sociedade diferente?

Sendo assim, esta pesquisa tem por intuito entender o significado do lúdico, entender quais são as influências deste na vida dos adultos e das crianças, propor uma discussão e reflexão sobre o lúdico e a formação humana, utilizando a obra literária PETER PAN, de James Matthew Barrie e dos filmes baseados na obra literária, que tratam dessa temática tão importante para a educação, para o educador, famílias e para a sociedade como um todo.

1.3 Metodologia

Portanto, para um melhor entendimento sobre o tema de pesquisa, foi desenvolvida uma busca no banco de dados da Scientific Electronic Library Online (*Scielo*) e selecionados alguns artigos. As buscas desenvolvidas foram de grande importância a fim de refinar o tema de pesquisa e buscar autores que poderiam compor o capítulo teórico.

O processo de pesquisa no Scielo é desenvolvido da seguinte maneira:



Pesquisa artigos

método

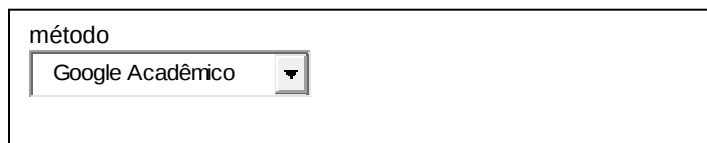
integrada

Entre com uma ou mais palavras

adulto AND lúdico

Para efetuar a busca foi selecionado o método da pesquisa, depois foram inseridas as palavras chave e acrescentou-se o “AND”, a fim de relacionar os termos e por fim foi selecionado o local de busca.

Nessa pesquisa foram utilizadas duas maneiras de busca, a integrada e o Google Acadêmico.



método

Google Acadêmico

No banco de dados do *Scielo* foram realizadas as seguintes buscas:

- Pesquisa integrada com a palavra - chave: criança AND lúdico;
- Pesquisa integrada com a palavra - chave ludicidade;
- Pesquisa integrada com a palavra-chave lúdico e
- Google acadêmico (lúdico) AND (educação).

A próxima etapa foi ler os títulos dos trabalhos encontrados para ver se iam de acordo com o tema de pesquisa, a seguir foram lidos os resumos dos trabalhos selecionados para confirmar se adequavam à pesquisa, e por último, foi

desenvolvida a leitura na íntegra dos trabalhos que se adequaram ao tema da pesquisa e selecionaram-se os teóricos para que assim fosse feito a busca das obras mais empregadas para discorrer sobre o tema.

Os textos selecionados discorriam sobre:

- O brincar na rotina de crianças socioeconomicamente carentes, investigando as brincadeiras;
- Brinquedos e o contexto familiar em que vivem;
- Direito de brincar e relação com o trabalho infantil a qual algumas crianças são submetidas, no caso na produção de castanha de caju; avaliação da qualidade de vida das crianças;
- Relação entre a espontaneidade da criança, a imaginação, o lúdico e o espaço escolar;
- A mídia e a influência desta na vida das crianças;
- Formação continuada relacionada ao lúdico;
- Reflexões sobre o adulto e o lúdico no Ensino Superior, relacionando também a questão de ensino e aprendizagem;
- O brincar e sua importância para a formação da vida;
- Sobre a cultura lúdica e a criança;
- História do lúdico relacionando com o ensino de Matemática;
- O jogo/lúdico e sua importância no processo de ensino-aprendizagem;
- O lúdico e sua importância na Educação Infantil e sobre a formação do educador e o regate do brincar.

Através dessa busca, pode-se perceber que as pesquisas geralmente expõem o brincar das seguintes formas: 1- relação entre o brincar e a criança; 2- relação entre o professor e sua formação; 3- privação do direito da criança por estar trabalhando precocemente; 4- como forma de ferramenta para o ensino-aprendizagem. Entretanto, a presente dissertação tem por intuito ampliar esse rol de questões, incluindo a perda do lúdico ao longo do desenvolvimento da vida.

Diante dessa problemática, utilizou-se um estudo de abordagem qualitativa na qual os “[...] dados qualitativos consistem em descrições detalhadas de situações com o objetivo de compreender os indivíduos em seus próprios termos”

(GOLDENBERG, 2007, p.53). Além disso, a pesquisa é de caráter exploratório que “[...] têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses. Pode-se dizer que as pesquisas qualitativas têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou descobertas de intuições [...] (GIL, 2009, p.41)”. O delineamento adotado por essa pesquisa é o de levantamento bibliográfico e de pesquisa bibliográfica. O levantamento bibliográfico foi realizado pela busca nos bancos de dados como já foi apontado, a fim de investigar o que os outros pesquisadores já escreveram sobre o tema. Quanto à pesquisa bibliográfica, ela foi desenvolvida através da leitura de livros e artigos referentes ao tema. Além disso, a pesquisa contou com a análise de obra literária e análise de fílmica.

Quanto à análise de obra literária:

[...] Fazer pesquisa em literatura é diferente de apreciá-la, o que, em si, já representa uma objeção à pesquisa. Mais do que isso, porém, o conhecimento gerado deve ser específico, impossível de ser obtido em outras disciplinas. Se você lê Machado de Assis para saber como era o Brasil do século XIX, você está na História; se o seu interesse é entender a mente de Capitu, ou mesmo de Bentinho, o melhor lugar para fazê-lo é na Psicologia, e assim por diante [...] (DURÃO, 2015, p 380 e 381).

Dessa forma, a obra literária utilizada foi *Peter Pan* de James Matthew Barrie, traduzida por Ana Maria Machado³ e será utilizada como forma de discutir sobre o papel da criança e do adulto na sociedade, além da presença do lúdico nas vidas das mesmas.

A partir da leitura da obra, utilizou-se a técnica “análise de conteúdo”, e foram criadas quatro categorias. “O ponto de partida da Análise de Conteúdo é a mensagem, seja ela verbal (oral ou escrita), gestual, silenciosa, figurativa, documental ou diretamente, ela expressa um significado e um sentido” (FRANCO, 2007, p.19). Para que se possa desenvolver a análise do conteúdo, é necessária a

³Ana Maria Machado “[...] é carioca e tem três filhos. Já foi professora universitária no Brasil e na França, já foi jornalista por aqui e pelo mundo afora, mas atualmente vive só de livros. Em 1979 criou a primeira livraria do Brasil para crianças e jovens, no Rio – a Malasartes. A partir de 1969, quando começou a publicar histórias na revista *Recreio*, nunca mais deixou de escrever para grandes e pequenos e já fez mais de cinquenta livros, vários deles adaptados para discos, teatro e tevê. Com eles, ganhou mais de vinte prêmios, no Brasil e no exterior. Suas obras estão publicadas em francês, espanhol, sueco, dinamarquês, norueguês e japonês (MACHADO, 1995, p.207).

criação de categorias. “[...] A categorização é uma operação de classificação de elementos constitutivos de um conjunto, por diferenciação seguida de um reagrupamento baseado em analogias, a partir de critérios definidos (FRANCO, 2007, p.59)”.

As categorias criadas foram: O personagem, categoria escolhida a fim de entender e refletir sobre as diferentes personalidades e comportamentos de Peter Pan e de alguns personagens da obra relacionando aos dos filmes; Lembrança/Esquecimento, essa categoria é proveniente do sentido que elas têm na vida do ser humano, visto que é a partir dela que há o crescimento do ser humano (FERNANDEZ, 2014); Ser criança, a fim de discutir e refletir sobre o lúdico e a criança e Ser adulto, a fim de discutir sua relação com o lúdico.

Complementarmente a isso, a obra é central para que a partir dela sejam analisados os filmes.

Não há uma metodologia padrão para ser seguida para analisar um filme, em razão disso:

[...] pode-se considerar análise fílmica qualquer texto que fale de filmes e do que neles está contido, não importando propriamente o seu foco, alcance, profundidade e rigor, num arco que inclui desde o mero comentário, passando-se pela chamada crítica de cinema de tipo jornalístico, incluindo, por fim, até mesmo o estudo acadêmico, em toda sua variedade. Cada analista vê o que pode ou quer e, pelo menos em princípio, poderia falar de uma coisa diferente do que falaria um outro analista, segundo a ordem que lhe agrada e com a ênfase que deseje [...] (GOMES, 2015, p.1)”.

A análise de filmes é um método subjetivo de pesquisa, desse modo não há um padrão para ser desenvolvida. Sendo assim, qualquer menção a um filme, mesmo que seja um simples comentário pode ser considerada uma análise (PENAFRIA, 2009). Diante disso, as mais variadas pessoas podem analisar os filmes de maneiras variadas (GOMES, 2015). Todavia é importante refletir que na análise de filmes é exigido que haja uma decomposição deste, haja vista que “analisar um filme é sinônimo de decompor esse mesmo filme” (PENAFRIA, 2009, p.1).

Paralelamente a isso, os filmes, como outros recursos, pode ser “lido” de diferentes perspectivas e interpretações dependem de qual objetivo que se obter

(DUARTE, 2009). A leitura de um filme pode ser considerada um código que é difícil de ser decifrado, pensando desse ponto não há uma maneira universal para ser lido (JULLIER e MARIE, 2009).

Mesmo que não haja um padrão para analisar filmes, Penafria (2009) expõe quatro maneiras possíveis de analisar um filme, são elas: análise textual “este tipo de análise considera o filme como um texto [...] (p.5)”; análise do conteúdo “este tipo de análise considera o filme como um relato e tem apenas em conta o tema do filme [...] (p.6)”; análise poética “esta análise de autoria de Wilson Gomes (2004), entende o filme como uma programação/ criação de efeitos[...] (p.6)” e análise da imagem e do som “este tipo de análise entende o filme como um meio de expressão[...] (p.7)”.

No caso dessa pesquisa, utilizou-se a análise do conteúdo que tem como objetivo considerar os filmes como sendo relatos e a partir disso fazer a identificação do tema, resumo da história e depois a decomposição do filme, evidenciando as cenas dos filmes que contemplem o tema identificado. Além da análise da imagem que utiliza conceitos cinematográficos (PENAFRIA, 2009).

Para seleção dos filmes que comporiam a pesquisa foram utilizados os seguintes critérios:

- a) Sinopse ser de acordo com o tema da pesquisa;
- b) O enredo do filme apresentar aspectos similares⁴ à história original de James Barrie;
- c) Não ser filme de animação⁵;
- d) O filme apresentar legendas em português;
- e) Disponibilidade de acesso ao filme⁶.

Através da busca no “google” foram encontrados 10 filmes, porém foram selecionados apenas dois, “Hook: a volta do Capitão Gancho” (1991) de Steven Spielberg e “Em busca da Terra do Nunca” (2003) de Marc Forster.

⁴ Os aspectos similares são referentes a presença de alguns personagens que são centrais na obra literária, a problemática da história interligarem a fim de explorar o tema lúdico em diferentes interligações, etc.

⁵ A pesquisa tinha como objetivo utilizar filmes em que os personagens fossem mais perto da realidade afim de que pudesse ser semelhante às vivências do dia a dia, sem desmerecer os filmes infantis.

⁶ Foram selecionados filmes que pudessem ser acessados até o ano de 2016.

O processo para analisar os filmes foi da seguinte maneira:

1. Seleção dos filmes que tivessem em seu enredo similar a obra de James M.Barrie (como já mencionado);
2. Visualização dos filmes selecionados;
3. Visualização, seleção e descrição dos fotogramas a partir das categorias já estabelecidas;
4. Nova seleção dos fotogramas refletindo sobre as representações e conceitos cinematográficos (JULLIER E MARIE, 2009);
5. Descrição da ideia dos fotogramas relacionando as representações com o tema de pesquisa;
6. Comparação entre a obra e os filmes.

Os filmes foram analisados para além da interpretação geral do filme, utilizou-se o enredo completo com objetivo de conhecer os personagens e as relações estabelecidas por eles, mas foi desenvolvida a análise focando nos fotogramas. Jullier e Marie (2009) apontam que:

As análises, enfim, são feitas sobre sequências e não sobre filmes inteiros em sua globalidade é certamente o exercício mais habitual de interpretação (nas conversas do cotidiano ou nos jornais), mas esse exercício supõe ir mais longe da mecânica íntima da narração fílmica e dos detalhes da cenografia – o que justamente faz o encanto da leitura “fina” do cinema. Aliás, as análises são construídas prioritariamente sobre o que o leitor pode ver diretamente por intermédio dos fotogramas reproduzidos- por exemplo, o enquadramento, a posição da câmera (JULLIER E MARIE, 2009, p.17).

Os conceitos cinematográficos utilizados foram desenvolvidos através da perspectiva de Jullier e Marie (2009), conforme o quadro abaixo:

CONCEITOS CINEMATOGRAFICOS	DESCRIÇÃO
Ponto de vista	“O ponto de vista é apresentado antes de tudo pela localização da câmera. É o ponto de observação da cena, aquele de onde

	parte o olhar. Nenhum ponto de vista é neutro. Todas as posições de câmera conduzem sua série de conotações [...] (p.22)".
Plano geral	"[...] insere o sujeito em seu ambiente, eventualmente dando uma ideia das relações entre eles (p.24)".
Close-up	"[...] rompe essa unidade isolando uma das partes (classicamente, a passagem em <i>close-up</i> pode apresentar uma "aproximação" no sentido próprio e figurado- que obedece a um desejo de entrar em intimidade maior com um personagem) ou isolar um detalhe que importa na história [...];mas há também motivações psicológicas (esboçar o retrato de um personagem "em pedaços"),puramente plástica [...] ou voyeuristas (close-ups constituem o vocábulo básico do filme pornô) (p.24)" .
Centralização	"[...] pode dar a ideia de um personagem equilibrado, "central" ou egocêntrico ...mas, na maior parte do tempo, é uma forma neutra que passa despercebida, pois a grande maioria dos cartões postais são centralizados (p.25)" .
Descentralização	"Pode desenvolvido respeitando a regra

	dos três terços⁷ ou [...] Fora dessa regra, a descentralização pode ser feita de duas maneiras, uma clássica e outra maneirista. A primeira consiste em abolir a regra dos três terços, usando não obstante o que em pintura denomina-se ‘equilíbrio das massas’. O vazio deixado pela descentralização excessiva do sujeito é então ‘compensado’ pelas ‘massas’ constituídas pelas outras figuras reunidas em torno dele. A segunda maneira de descentralizar consiste em usar, inversamente, o desequilíbrio das massas – por exemplo, por um protagonista ele próprio ‘desequilibrado’ ou em estado de grande privação (p.25)´.
Distância focal	“[...] indica a amplitude do campo visual de um lado a outro (p.29).´
Profundidade de campo	“[...] indica a nitidez no sentido do eixo da objetiva. Ao contrário da distância focal, esse parâmetro pertence à experiência cotidiana do ser humano: quando ele fixa sua atenção visual em um objeto bem próximo, o resto do campo fica borrado” (JULLIER e MARIE, 2009, p.30).

Adaptado de Jullier e Marie (2009).⁸

⁷[...] regra clássica derivada da pintura: o sujeito fica situado ao longo dos dois eixos que dividem o quadro em três, horizontal, verticalmente ou ambos ao mesmo tempo (JULLIER E MARIE, 2009, p.25).

⁸ O quadro foi desenvolvido através do livro: “Lendo as imagens do cinema”(2009).

Há outros conceitos cinematográficos que poderiam ter sido empregados, entretanto foram selecionados apenas os descritos acima e alguns outros conceitos específicos como plano americano, plogée, etc⁹; com o objetivo de não perder o foco da pesquisa.

1.4 Organização da dissertação

O presente trabalho está estruturado da seguinte forma:

Nesta seção – introdução - descrevo como se sucedeu a escolha do tema de pesquisa, explico os problemas de pesquisa e meus objetivos e descrevo os procedimentos utilizados para realizar a pesquisa.

Na segunda seção, trago o aporte teórico que utilizei no trabalho discutindo os conceitos do termo lúdico, a sua relação com a criança e com o adulto e a inserção da criança na escola, como um dos fatores para o desmoronamento da ludicidade.

A terceira seção relato sobre a vida e obra do autor de Peter Pan, James Matthew Barrie, apresento dados referente à obra Peter Pan de James M. Barrie (1995) e dos filmes selecionados, além de apresentar o porquê da utilização dos mesmos.

A quarta seção, é composta pela análise dos dados, utilizando as quatro categorias: O personagem, Lembrança/Esquecimento, Ser criança e Ser Adulto que são analisadas através de alguns conceitos fílmicos e algumas subseções de alguns temas semelhantes. Por último, encontram-se as considerações finais e as referências.

⁹ Esses conceitos serão explicados no capítulo 4 da pesquisa no qual consta a análise dos filmes.

2 O DESMORONAMENTO DA TERRA LÚDICA

A presente seção irá discorrer sobre a perda do lúdico na vida dos seres humanos, a partir do momento em que eles crescem, portanto, **"o desmoronamento da Terra do Nunca"** é uma analogia a esse argumento. O eixo principal é a discussão sobre o adulto e o lúdico, porém é necessário entender a criança para assim poder discuti-los. Ressaltando-se que a criança é abordada de uma forma genérica entendendo-a como uma criança que tem espaço para brincar a vontade e não passou por nenhuma situação adversa que a "obrigasse" a não brincar.



FONTE: Desenho de uma ex-aluna.

Há quem diga que são traços, ou rabiscos. Porém retrata uma sensibilidade, criatividade.

É uma menina que não pode ser vista por causa do vento.
A aluna E. quem criou a partir de uma atividade.

Alguns acharão que a menina estragou seu desenho, eu prefiro pensar que ela reinventou sentidos

(Criação da autora).

2.1 O lúdico

As atividades ditas como lúdicas fazem parte da história do ser humano, independente da circunstância ou da cultura a que pertence, e em função dessa questão é que é construída a identidade da sociedade, além de propiciar conhecimentos que fazem com que as pessoas se tornem adultas (ORTIZ,2005). O autor ainda afirma que "[...] ser humano sempre jogou [...]" (ORTIZ, 2005, p.9). Apesar do tema ser o lúdico, há autores que relacionam o lúdico a outros termos, como será exposto a seguir:

Não podemos deixar de registrar que as abordagens idealistas do lúdico reúnem um vasto conjunto de termos utilizados até mesmo como sinônimos, mas as tentativas de classificar cada um dos termos, talvez devido ao caráter seu artificial e à forte carga de subjetividade que envolvem, variam de autor para autor, chegando a uma abrangência que inviabilizaria sua caracterização (MARCELLINO,1999, p.13).

Concomitante ao fato da subjetivação dos termos há um ponto que deve ser destacado que é a etimologia das palavras, dado que dependendo da cultura, as palavras mesmo sendo diversas, apresentam o mesmo significado dependendo do contexto em que são empregadas. Consequentemente, as palavras podem se constituir com significados semelhantes, como por exemplo, na cultura inglesa a palavra "play" pode apresentar os seguintes significados "[...] jogo, diversão, jogada, brincar, tocar um instrumento [...]" (ORTIZ,2005) e ainda há a presença da palavra game "[...] jogo, esporte, diversão, passatempo, desafio [...]" (ORTIZ,2005). Ambas as palavras apresentam o significado "jogar", mesmo sendo palavras diversas.

Ressalta-se que as modificações dos significados das palavras vão além das definições, tendo em vista que há culturas que utilizam o mesmo brinquedo, porém com representações diversas. KISHIMOTO (2002), relata que o brincar de boneca pode ter sentidos diferentes dependendo da cultura, por exemplo: para alguns a boneca serve para que a criança a utilize no faz de conta, mas há relatos etnográficos, que ela é símbolo de questões religiosas.

Na cultura brasileira, há a presença de quatro termos que geram uma comparação quanto aos seus sentidos, são eles: lúdico, brincadeira, brinquedo e jogo.

São várias as tentativas de conceituar o lúdico, a brincadeira, o brinquedo e o jogo e, ao mesmo tempo, diferenciá-los. Na maioria das

vezes, esses termos são utilizados como sinônimos, seja no cotidiano seja na literatura, específica, não apresentando, segundo os autores pesquisados, uma definição única. Por isso, qualquer tentativa de uniformização de conceito não é tarefa recomendável (OLIVEIRA e FRANCISCHINI, 2009, p.59).

Logo, a partir do instante, que há dificuldade em conceituar os termos lúdico; brincadeira; brinquedo e jogo, há também quanto a dissociá-las, demonstrando um retrocesso das pesquisas que são desenvolvidas nessa área (KISHIMOTO, 2002).

Marcellino (1999) auxilia essa discussão, expondo a dificuldade de classificar o termo lúdico, visto que nela há outras palavras nas quais há relação, além dos textos de outras linguagens que são traduzidos para o português nos quais não há uma precisão na tradução, como foi exposto acima.

Brincar e jogar: dois termos distintos em português e fundidos nas línguas de cuja cultura somos devedores: o francês (jouer) e o inglês (play). Por causa disto, freqüentemente desperdiçamos a diferenciação de ordem psicogenética que a nossa língua nos permite: brincar é anterior a jogar, conduta social que supõe regras. Brincar é forma mais livre e individual, que designa as formas mais primitivas de exercício funcional, como a lalação (DANTAS, 2002, p.111).

Olivier (1999) apresenta algumas definições do lúdico, são elas:

- O lúdico não tem objetivo de gerar nada, ele é o que tem que ser, ele é a alegria, a felicidade, o gostar sem precisar de explicação;
- O lúdico não é imposição, obrigação, é natural, despretensioso;
- O lúdico é além da racionalidade, da realidade, é fantasiar, imaginar;
- O lúdico preza o presente, não aspira um futuro sem significado, vê o futuro como sendo algo proveniente daquilo que está vivendo no presente;
- Lúdico vive em função da descoberta e não de algo já pré-determinado.

Diante dessas definições pode-se perceber que no lúdico, pode-se enquadrar o jogo e o brincar, já que essas ações vão ao encontro com as

significações expostas por Olivier (1999). Dantas (2002) traz mais contribuições à discussão, apresentando que os profissionais da educação tem dificuldade em enxergar o lúdico como uma atividade livre, tende a ver o lúdico apenas com o significado de atividade prazerosa, porém controlada por um adulto.

O termo "lúdico" abrange os dois: a atividade é livre e a coletiva é regrada. O que chama a atenção, quando pedimos a profissionais de educação infantil sinônimos para ele, é a tendência a oferecer "prazeroso" e nunca "livre". "Ludicamente" é visto como prazerosamente, alegremente, e não "livremente". Isto, que considero uma distorção de consequências infelizes, consiste em perceber o efeito e não a sua causa: o prazer é o resultado do caráter livre, gratuito, e pode associar-se a qualquer atividade; inversamente, a imposição pode retirar o prazer também a qualquer uma. Parece impossível definir substancialmente o que é brincar: a natureza do compromisso com que é realizada transforma-a sutilmente em trabalho (DANTAS, 2002, p.111).

Dessa maneira, foi referenciado que o lúdico acaba perdendo o seu imenso significado a partir do momento que ele é reduzido a um significado específico, sendo assim, essa palavra, atesta uma amplitude de significados, isto posto, a pesquisa entenderá o lúdico na definição de Olivier (1999), englobando assim jogo, brincadeira, brinquedo e brincar como sinônimos. Em vista disso, torna-se fundamental o entendimento do lúdico para os adultos e para as crianças, investigando sobre as semelhanças e diferenças do termo lúdico na vida de cada um deles.

Portanto, foi apontado que o lúdico acaba perdendo o seu imenso significado a partir do momento que ele é reduzido a um significado específico, sendo assim, essa palavra, apresenta uma amplitude de significados, portanto, a pesquisa entenderá o lúdico na definição de Olivier (1999), na qual o lúdico é um estado de si/condição e entendendo que o jogo, a brincadeira, o brinquedo e o brincar (ato/prática) como fatores presentes dentro do termo lúdico, porém não apresentam o mesmo significado, mas são sinônimos. Em vista disso, utilizar-se-á os termos brincar, brincadeira e jogo para descrever os momentos lúdicos na vida da criança e tentará encontrar o que são os momentos lúdicos na vida do adulto.

2.2 “Eu acredito em fadas”: a criança e o brincar

[...] Baleias gigantescas, violentos tubarões
 Mistérios de um espaço submerso
 Espaçonaves passam por dez mil constelações
 O mundo da criança é um universo
 O mundo da criança é um universo [...]
 (TOUQUINHO, 2016)

2.2.1 O brincar/brinquedo na perspectiva de Vigotsky (2007)

Vigotsky alega que há autores que caracterizam os estágios de desenvolvimento da criança sem que reflita sobre suas motivações; suas tendências e incentivos, relacionando assim o desenvolvimento das crianças apenas as atividades intelectuais ou enxergando o brinquedo de forma pejorativa. Contrariamente a esse ponto, Vigotsky relata sobre o desenvolvimento da criança através do brinquedo, mostrando suas evoluções na formação de sua mente relacionando também com a idade em que estas são inseridas na escola. Dessa forma será relatado sobre **o desejo; prazer; a regra e o brinquedo; significado das ações para a criança; desenvolvimento da criança; brinquedo e lembrança; e regras formais do brinquedo.**

Os **desejos** das crianças pequenas não conseguem aguardar um futuro para que possa ser sanado. A criança quer para o presente, e para sanar o desejo que não pode ser realizado, lhe é oferecido uma distração. Porém na idade pré-escolar, não tem como satisfazer os desejos ou distrair as crianças do que ela almeja, dessa forma, ela arruma uma maneira de poder resolver esse problema.

[...] Para resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo. A imaginação é um processo psicológico novo para a criança; representa uma forma especificamente humana de atividade consciente, não está presente na consciência de crianças muito pequenas e está totalmente ausente em animais. Como todas as funções de consciência, ela surge originalmente da ação. O velho adágio de que o brincar da criança é a imaginação em ação deve ser invertido; podemos dizer que a imaginação, nos adolescentes e nas crianças em idade pré-escolar, é o brinquedo em ação (VIGOTSKY, 2007, p.109)

O **prazer** que antes era atribuído e relacionado às outras ações da criança modifica-se, porque na idade pré-escolar, as motivações das crianças modificam-se,

entretanto há que se destacar que nem todos os desejos insatisfeitos são sanados pelo brinquedo e não faz parte da consciência da criança entender que seus desejos são satisfeitos pelo brinquedo.

Apesar de parecer que o brinquedo não tem **regra**, ele tanto contém regra, como não existiria caso essa não estivesse presente, porém essa regra não é formal, entretanto é responsável por ditar o comportamento da criança em como ela irá agir no seu faz de conta.

A criança tem dificuldade para entender o **significado das ações**, ela foca no visual, por exemplo, se a professora estiver em uma brincadeira e pedir para que ela coloque as mãos na orelha, porém se isso somente for exposto pela fala, em virtude que a professora colocou a mão no nariz, a criança não respeitará o que a professora disse e sim colocará a mão no nariz, porque é isto que ela está vendo. Dessa forma, o brincar “[...] ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pela sua percepção imediata dos objetos, mas também pelo significado dessa situação (VIGOTSKY, 2007,p.114).

No período pré-escolar, há uma mudança quanto a esse sentido, a criança passa a dissociar o objeto de seu significado, passando a criar outras funções para os objetos, diante disto, o cabo da vassoura pode se transformar em um cavalo. Contudo, o objeto escolhido para compor o momento de brincadeira da criança, é aquele na qual é possível que ela vivencie aquilo que o objeto se transformou a criança nunca iria pegar um fósforo e dizer que é um cavalo, haja vista que ela não pode montar nele.

No brinquedo, a criança opera com significados desligados dos objetos e ações aos quais estão habitualmente vinculados; entretanto, uma contradição muito interessante surge, uma vez que, no brinquedo, ela inclui, também, ações reais e objetos reais. Isso caracteriza a natureza de transição da atividade do brinquedo: é um estágio entre as restrições puramente situacionais da primeira infância e o pensamento adulto, que pode ser totalmente desvinculado com as situações reais (VIGOTSKY, 2007,p.117)

O brinquedo proporciona com que a criança adquira conhecimentos que ela não entende, aprende sobre os objetos, conceitos e palavras, sendo assim, esse aprendizado vai se tornando concreto e pode ser adquirido de modo lúdico.

Além disso, o brincar proporciona que a criança fuja das restrições situacionais que lhe é atribuída, e também, proporciona que ela consiga lidar com o não cumprimento de suas vontades, pelo fato que se ela está em uma brincadeira e essa lhe dá prazer, ela tem que cumprir as regras da brincadeira para que esta continue ocorrendo, desse modo, a criança segue inicialmente um caminho que dispenda menos esforço (brinquedo enquanto prazer) para que depois ela siga o mais complicado (subordinação às regras). Logo, através dessa subordinação a criança aprende a lidar com seus impulsos, por exemplo, ela finge que uma pedra é uma bala, ela tem que “lutar” contra o seu desejo de comer a bala, pelo fato dela não ser uma bala de verdade.

Ademais, para a criança, o brinquedo representa um comportamento para além da sua idade real e agrega comportamentos para além de sua rotina, proporcionando assim que o brinquedo seja um importante meio para o **desenvolvimento da criança**.

Quanto à **lembrança e o brinquedo**, Vigotsky afirma que o brinquedo é gerado pelas memórias dos acontecimentos passados, pela experiência já vivida. Ou seja, não parte de algo necessariamente novo. Tomando como exemplo uma criança fingindo ser a mãe de uma boneca, ela agirá segundo as experiências que ela vivenciou enquanto filha ou irá ser uma mãe a partir das atitudes das mães que ela acompanhou no passado.

Por fim, assim que a criança vai se desenvolvendo e é inserida na escola¹⁰ esta começa a se interessar por outros tipos de atividades, atividades mais de cunho esportivo e com **regras formais**, diante disso, o brinquedo perde o sentido que tinha quando esta estava inserida nas escolas pré-escolares, antes a criança brincava sem dissociar o imaginário do real e agora ela brinca de forma limitada e condizente a realidade.

2.2.2. O que outros autores dizem sobre o brincar

A criança brinca por ser criança, não tem como imaginar uma criança imóvel, quieta, sem movimento, sem correria, sem risos, sem alegria, quando há existência

¹⁰ O autor leva a crer que essa inserção seria o ingresso no Ensino Fundamental I.

de uma criança dessa forma, ela é considerada portadora de alguma doença, além disso, em todo esse momento de espontaneidade é que a criança adquire suas competências, sua inteligência (CHARTEAU, 1987). Estudiosos elaboram hipóteses sobre o porquê das crianças brincarem, dentro dessas hipóteses, há o brincar por gostar, o brincar por dar uma sensação prazerosa e o brincar por ser uma "ferramenta" para que possa sanar problemas vividos por elas (SANTOS e CRUZ, 2006).

Para as crianças, o brincar é como o trabalho dos adultos, exige seriedade, mas ao mesmo tempo proporciona sentimentos bons para elas (ORTIZ, 2005). Entretanto, diversamente da função do trabalho, a criança brinca sem pensar nos benefícios que essa ação pode dar para elas, seu brincar não tem por função gerar nada (gerar algo tonasse consequência da ação e não objetivo principal), produzir nada, é uma ação que ocorre na criança de forma espontânea, além disso, essa ação geralmente, vem acompanhada de expressões felizes, sendo assim acaba sendo vista como opositora a seriedade (KISHMOTO, 2002).

[...] Enquanto brincam, realizam um importante exercício de ancestralidade por meio da produção simbólica de imagens. Movimentam-se corporalmente, em uma anima-AÇÃO - de anima: sensível ao movimento, que possui vida, ação, entusiasmo, inquietação - que as leva não apenas ao lugar-comum do divertimento e do lúdico, mas a outros tipos de exercícios míticos: o brincar é também deflagrador de desafios corporais, de situações de enfrentamento, de exercícios de agressividade e potência, distanciamento e aproximação, sublimação, encantamento, aprendizado e descoberta (SAURA, 2014, p.172).

Nos apontamentos de Saura (2014), podem-se apresentar diversos benefícios do brincar, de forma, a perceber que o brincar para as crianças está intrinsecamente atrelado às suas vivências e que proporciona meios para que as crianças possam se conhecer e explorar o mundo a sua volta. Dessa forma, o brincar é essencial para que as crianças possam desenvolver-se (POLETTTO, 2005).

Apesar dessa importante relação entre o brincar e a criança, Brougère (2008) aponta que o brincar da criança não é algo que nasce com ela e sim que elas aprendem através do convívio com as pessoas, com o contato com elas, mediante a isso, a maioria das crianças tem esse primeiro contato por meio das mães. Dessa forma, o autor apoiado nas ideias de Wallon expõe que o adulto é responsável por

iniciar o brincar na vida das crianças e conseqüentemente pela criação do termo "brincar".

[...] Parece que a criança, longe de saber brincar, deve aprender a brincar, e que as brincadeiras chamadas de brincadeiras de bebês entre mãe e a criança são indiscutivelmente um dos lugares essenciais dessa aprendizagem. A criança começa por se inserir no jogo preexistente da mãe mais como um brinquedo do que como uma parceira, antes de desempenhar um papel mais ativo pelas manifestações de contentamento que vão incitar a mãe a continuar brincando. A seguir ela vai poder tornar-se um parceiro, assumindo por sua vez o mesmo papel da mãe, ainda que de forma desajeitada, p. ex. nas brincadeiras de esconder uma parte do corpo. A criança aprende assim a reconhecer certas características essenciais do jogo: o aspecto físico, pois o corpo não desaparece de verdade, trata-se de um faz-de-conta; a inversão dos papéis; a repetição que mostra que a brincadeira não modifica a realidade, já que se pode voltar sempre ao início; a necessidade de um acordo entre parceiros, mesmo que a criança não consiga aceitar uma recusa do parceiro em continuar brincando. Há, portanto, estruturas preexistentes que definem a atividade lúdica em geral e cada brincadeira em particular, e a criança as apreende antes de utilizá-las em novos contextos, sozinha, em brincadeiras solitárias ou então com outras "crianças" (BROUGÈRE, 2002, p.22).

Brougère (2002) afirma que “[...] **a repetição que mostra que a brincadeira não modifica a realidade, já que se pode voltar sempre ao início [...]**” (grifo da autora). Há que se refutar essa ideia, visto que Leontiev (1988) afirma que o desenvolvimento da psique da criança ocorre a partir de suas vivências de vida. Ou seja, a partir de como é a relação da criança com o adulto, dessa maneira, mesmo que a ação seja repetida ela pode ser modificada dependendo do contexto em que esteja sendo realizada.

Além disso, refletindo sobre os diferentes contextos, entende-se que repetir não necessariamente é preservar a realidade como está, a cada brincadeira, a cada repetição, a criança pode explorar algo novo, não apenas do faz de conta como também da realidade que a rodeia. O brincar da criança parte das experiências vividas¹¹ e ao serem repetidas podem ser recriadas de diferentes formas e propiciar diferentes aprendizados. Sendo assim, a partir do momento que há um novo aprendizado já ocorre uma mudança na realidade, o que não era conhecido, pode ser conhecido. Pensar que a brincadeira **não modifica a realidade** faz com que o brincar perca seu caráter criativo e novo, transformando-se em uma ação rotineira,

¹¹ Vigotsky (2007).

estática, que perde a leveza de poder voltar ao início a fim de vivenciar algo novo ou explorar um pouquinho daquilo já vivenciado.

Desse modo, o brincar para as crianças é adquirido de uma forma simples e cotidiano como apontado por Brougère (2002), e iniciam a partir de uma inter-relação com o adulto, ou seja, elas aprendem a brincar com o adulto e com o passar do tempo ela adquire capacidade de brincar sem que para isso necessite do adulto ou até mesmo de outra criança.

Atrelado a esse aspecto, existe aquele na qual a criança tem a capacidade de brincar de diversas formas não necessitando de objetos condizentes com aquilo que está imaginando, ou seja, objetos de diferentes funcionalidades podem se transformar em outro objeto, por exemplo: um rodo pode transformar-se em um lindo cavalo branco do príncipe em uma brincadeira e em outro dia pode-se transformar na vassoura da bruxa má, sendo assim, demonstra o poder criativo e transformador que o brincar proporciona, como aponta Oliveira e Francischini (2009). O limite do poder criativo, acaba sendo estabelecido pela criança que brinca, tendo ela poder de criar e modificar os contextos das brincadeiras.

O poder que a criança tem sobre a brincadeira tem relação com a sua vontade de poder regular algo, sem que para isso, necessite de um adulto direcioná-la. Charteau (1987) afirma que o brincar pode tornar-se uma forma da criança libertar-se das imposições que o mundo adulto as coloca, visto que para a criança, o jogo vai além de um divertimento, ela leva muito a sério o que brinca, não permite ser "chacota", porque o brincar é como a criança explora o mundo, assim sendo, se ela incorpora que é uma fada, ela realmente é uma fada, os fatores externos só farão com que ela seja uma criança novamente se ela quiser, ela distancia-se naquele instante, vive no mundo dela e nenhum adulto tem domínio sobre esse mundo, os fatores externos tornam-se planos de fundo secundários diante de todo o universo por ela criado (CHARTEAU, 1987). "Para criança, brincar é viver [...]" (SANTOS e CRUZ, 2006, p. 111).

A criança pequena que assume o papel da bailarina está experimentando como é adotar o papel de uma outra pessoa. Ela imita movimentos, maneirismo, gestos, expressões: ela realmente sente como é estar vestida com um tecido armado como o tule, as texturas contrastantes, as propriedades que elas oferecem e as

diferentes qualidades e posturas físicas que inspiram (MOYLES, 2002, p.19).

Além do poder criativo, da capacidade de controlar algo e de entregar-se ao faz de conta, descritos acima, o brincar auxilia para que as crianças estruturem seus pensamentos, seus anseios, suas angústias (SAURA, 2014). A criança diferentemente do adulto expressa-se melhor através da brincadeira, o brincar é uma forma potencializadora de reflexão dos conflitos que não são possíveis quando as crianças estão vivenciando os problemas na realidade, ou seja, no brincar torna-se mais fácil para a criança tentar resolver seus problemas. (FREIRE, 2004). Todavia, é necessário, investigar porque o brincar com o tempo afasta-se das crianças e não é mais caracterizado como atividade principal, mesmo diante dos benefícios aqui expostos.

Leontiev (1988) afirma que há três atributos que caracterizam a atividade principal da criança.

- 1- É a atividade que proporciona o surgimento de outras atividades diversas;
- 2- É a atividade que proporciona que os processos psíquicos particulares possam ser construídos e reestruturados;
- 3- É uma atividade importante para a estruturação da personalidade infantil, que relaciona a funções sociais e os padrões de comportamentos (LEONTIEV, 1988).

O autor expõe que a atividade principal da criança modifica-se com sua interação com o meio em que vive, desse jeito, se a criança vive em um meio em que o brincar é visto de forma pejorativa, ela provavelmente irá aos poucos afastar-se dessa ação e procurar alguma na qual ela veja que tenha mais reconhecimento perante o grupo em que vive.

Nesse caso, torna-se de fundamental importância entender como a escola contribui para a construção da personalidade da criança e as modificações das atividades principais delas, tendo em vista que é um dos ambientes em que as crianças dispendem grande parte do seu tempo.

2.3 Escola: será um conto de fadas ou uma história de terror?

Com o passar da idade, as crianças vão afastando-se¹² do brincar e isso ocorre de maneira mais nítida quando é inserida na escola. Nesse espaço as crianças já começam a perceber que tudo tem hora certa, que o brincar já não é mais tão livre assim. Entretanto, o afastamento se dá de forma drástica quando as crianças são introduzidas no Ensino Fundamental I, compreende-se que na Educação Infantil o brincar ainda é utilizado como uma forma de aprendizagem.

Com seus seis anos completos ou ainda a completar, são inculcados nas crianças regras cada vez mais duras. Há a presença de um momento certo para tudo e a alfabetização entra em cena e toma cada vez mais o espaço do brincar, da diversão, tornando-se como se fosse um grande monstro para as crianças e para seus professores. A criança passa também a vivenciar situações diversas de quando estava na Educação Infantil em que seus progressos e suas dificuldades não precisavam ser definidos pelos números e no qual havia ou deveria haver uma sensibilidade perante o seu desenvolvimento (LEONTIEV,1988).

Não se permiti que nada em seu comportamento irrite a professora: "Você não pode bater com a tampa da escrivaninha, nem mesmo uma vez; não pode falar com o vizinho durante a aula; você pode tentar com muito afinco conquistar as boas graças da professora, mas mesmo assim ela lhe dará uma nota baixa por escrever os nomes das flores e dos pássaros com letra maiúsculas na prova e ditado, mesmo quando você lhe dá a desculpa de que todo mundo em casa e no jardim de infância aceitava: ' Eu não fiz de propósito '[...] É aquilo que nós, adultos, chamamos de objetividade da nota escolar (LEONTIEV,1988,p.62).

Desse modo, os professores acabam sendo culpados pelo afastamento das crianças das atividades que julgam ser prazerosa, entretanto, a responsabilidade não pertence apenas aos professores, em razão de que para haver um ambiente agradável e prazeroso na sala de aula depende de outros fatores, mesmo que o professor seja aberto a ouvir os alunos, não garante um ambiente prazeroso e agradável (ROSA, 2010).

¹² Ressalta-se que a criança a partir do seu desenvolvimento modifica sua forma de brincar, a partir do momento que vão evoluindo e mudando seus interesses (VIGOTSKY, 2007).

Ademais, o ambiente escolar impõe regras, e por mais que os professores queiram fazer algo novo, diferente, ele depende da disposição de toda a equipe escolar para assim fazer, logo, fica muito complicado criar um ambiente totalmente prazeroso se a intenção de todos da escola não for à mesma, deve-se também levar em consideração que a escola também está submetida a uma cultura que muitas vezes não tem como intenção tornar o ambiente agradável e sim adquirir conhecimento independente dele ser prazeroso ou não. A autora ainda aponta que “Pois educar significa, sim, opor certa resistência, dizer “não”, definir limites, frustrar ou, numa palavra, *desiludir* (ROSA, 2010, p.70). Essa questão corrobora que a visão que se tem de educação é aquela que em alguns momentos deverá proporcionar o sentimento de frustração, mas deve-se pensar o que significa essa frustração! Estabelecer limites, dizer “não”, pode ser desenvolvido de diversas formas, pode-se dizer “não” e estabelecer limites de maneira totalmente autoritária, na qual o aluno respeita sem ter um entendimento e conseqüentemente trará uma frustração permanente, muitas vezes por não entender o porquê de tal proibição, entretanto, se esse limite for contextualizado e repensado tanto pelos professores, como pelos alunos de forma conjunta, gerará uma frustração momentânea, que futuramente transformará em um entendimento e assimilação.

Entretanto, não é somente a escola que afasta as crianças do brincar, os pais também têm uma parcela de responsabilidade nesse afastamento, através das disciplinas que são impostas para que a criança consiga conviver na sociedade em que vive (SILVA e CRUZ, 2010). Desse modo, assevera que a criança altera sua atividade principal pelo seu contato com as pessoas com que ela convive, regulam sua valorização de um fator por influências das pessoas que estão ao seu redor, sem contar que há uma valorização pelo o estudo bem divergente à valorização de quando as crianças estão brincando (LEONTIEV,1988).

Quando se senta para preparar suas lições, a criança sente-se, talvez pela primeira vez, ocupada com um assunto muito importante. Em casa, os irmãos menores são proibidos de incomodá-la, e mesmo os adultos, às vezes, sacrificam suas próprias ocupações para dar-lhe a oportunidade de trabalhar. Isto é muito diferente de seus jogo e suas ocupações anteriores [...] (LEONTIEV, 1988, p.61).

Portanto, Leontiev (1988) traz a importância de como as pessoas que vivem com as crianças têm reponsabilidades na formação de sua personalidade.

Retomando sobre a escola e o brincar, acentua-se que mesmo diante da intensa pressão para que os professores alfabetizem e para que as crianças aprendam, atualmente tem mudado muito as estratégias para que as crianças aprendam. Os métodos tradicionais e rígidos não imperam mais como antigamente e cada vez mais surgem estratégias para que o professor utilize em sala de aula, ainda mais com a inserção das crianças com seis anos no primeiro ano. Essas estratégias acabam tendo que predominar na ação docente, pelo fato de que atualmente houve uma ampliação do Ensino Fundamental I para nove anos e uma redução da Educação Infantil. Entretanto há documentos que podem ser encontrados no Portal do MEC (Ministério da Educação) nas Publicações do MEC, como por exemplo: "A criança de 6 anos, a linguagem escrita e o Ensino Fundamental de Nove Anos"; "Passo a passo da implementação do ensino fundamental de nove anos" e etc, que dão suporte para que o professor tente entender o novo contexto de crianças que estão recebendo.

No entanto, não se trata de transferir para as crianças de seis anos os conteúdos e atividades da tradicional primeira série, mas de conceber uma nova estrutura de organização dos conteúdos em um Ensino Fundamental de nove anos, considerando o perfil de seus alunos (BRASIL, 2006, p. 17).

Porém, assim como antigamente havia professores que viam discrepância entre a sala de aula e o brincar, há professores que não veem utilidade no brincar dentro da sala de aula. Paro (2001), aponta que algum professor ao iniciar o ano letivo expõe às crianças que sua rotina mudará, que não será igual ao que elas vivenciavam na Educação Infantil. Dessa forma, quebram de forma insensível o universo infantil, começando assim a real separação entre o brincar e a criança.

[...] De acordo com aquele movimento *progressivo* do desenvolvimento humano, a criança que entra na escola na idade de aprender a ler, escrever e contar, terá que *paulatinamente* abdicar do prazer proporcionando pela "ausência de regras", típico dos jogos simbólicos, e ampliar ainda mais a capacidade de lidar com as frustrações (ROSA, 2010, p.68).

Diante disso, a criança cada vez mais é direcionada a atividades ditas mais importantes para os adultos e o brincar torna-se um passatempo, algo destinado para quando os compromissos já encerraram-se. (OLIVIER, 1999). Dessa forma,

entende-se o porquê de ver crianças dizendo que gostam de ir para a escola apenas para rever os amigos (ALMEIDA, 1998).

Moyles (2002) aponta a dificuldade dos professores em utilizar o brincar em sala de aula e apresenta uma visão similar a Olivier, discorrendo sobre a importância de o professor brincar com as crianças a fim de explorar o brincar delas. Além disso, diante das pressões a que a criança é submetida na escola, ela passa a não prestar atenção nas aulas, resistindo assim às imposições e mergulhando no seu universo infantil, brincando com seus materiais escolares no horário de aula (MORAES, 2010). Além disso, na escola é estabelecido o culto ao silêncio, na qual o adulto dita qual é a hora e o momento certo para as crianças pronunciarem-se (SILVA E CRUZ, 2010). "[...] O silenciamento é posto como sinônimo de produtividade e rendimento" (SILVA E CRUZ, 2010, p.69).

Paralelamente às ideias expostas, nota-se também que o brincar muitas vezes não é valorizado, devido a algumas visões deturpadas da própria constituição do ser humano.

Conti (2010) afirma que quando os adultos têm uma visão de criança, na qual a criança é um vir-a-ser adulto, acabam podando as suas expressões espontâneas e prezando aos ensinamentos, que julga necessário para que elas cresçam e consigam viver em sociedade, entretanto para isso, retira da criança tudo aquilo que o mundo adulto não aceita, barrando assim, a criança de ser criança, visto que o que torna-se válido são os valores do mundo "fora" da criança e não que está dentro dela, suas necessidades.

Essa visão é semelhante às ideias antigas, porém de forma menos drástica, visto que antigamente as crianças não eram consideradas pela sociedade, elas apenas existiam, além disso, a responsabilidade de cuidar delas destinava-se às mulheres e essas eram responsáveis de zelarem por elas até que esses completasse a idade na qual pudessem assumir as responsabilidades da adultez precoce, uma dessas responsabilidades era a reprodução (SARMENTO, 2004).

Outra visão é aquela que vê a criança como um ser que não necessita da ajuda do adulto, visto que ela supre sozinha suas necessidades, o adulto não tem a

função de fazer nada, dessa forma, atesta que a criança não necessitaria das relações com os adultos para desenvolver-se (CONTI,2010). Ambas as visões são extremistas e se o professor estiver norteadando sua ação pedagógica no brincar com essas visões, sua ação pedagógica ficará vazia, sem significado e não respeitará o desenvolvimento das crianças.

Na escola, as habilidades e necessidades básicas precisam operar juntas. É por isso que brincar é tão vital. Certas necessidades básicas podem ser satisfeitas por meio do brincar livre e algumas habilidades básicas também podem ser desenvolvidas desta maneira, mas muitas outras exigem que as crianças sejam desafiadas e tenham objetivos, a fim de melhorar sua auto-imagem, seu senso de realização e suas capacidades básicas (MOYLES, 2002, p.176).

Há a necessidade, como expõe Moyles, de unir aquilo que é estabelecido para que as crianças aprendam e as necessidades que elas precisam para desenvolver-se, somente assim a criança terá capacidade de aprender por inteiro, sem que para isso, tenha que afastá-la bruscamente de sua realidade, de sua linguagem, que é o brincar.

A sugestão para que esse afastamento não ocorra é por meio da inserção de jogos/brinquedos dentro da sala de aula. Porém, apesar de jogos/brinquedos serem algo que vai ao encontro com o gosto das crianças, pode ser utilizado de maneira diversa do seu real significado. Consequentemente, o professor deve pensar a respeito sobre o significado desse jogo/brinquedo. Esse brinquedo deve assumir a forma lúdica e educativa, na função lúdica "[...] o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente [...]" (KISHIMOTO, 2001 p.37) e na função educativa "[...] o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo [...]" (KISHIMOTO,2001, p.37).

Se a criança está diferenciando cores, ao manipular livre e prazerosamente um quebra-cabeça disponível na sala de aula, a função educativa e a lúdica estão presentes. No entanto, se a criança prefere empilhar peças do quebra-cabeça, fazendo de conta que está construindo um castelo, certamente estão contemplados o lúdico, a situação imaginária, a habilidade para a construção do castelo, a criatividade na disposição das cartas, mas não se garante a diferenciação das cores. Essa é a especificidade do brinquedo educativo. Apesar da riqueza de situações de aprendizagens que propicia, nunca se tem certeza de que a construção do conhecimento efetuado pela criança será exatamente a mesma desejada pelo professor (KISHIMOTO, 2001, p.37).

Outro exemplo da junção da forma lúdica e da forma educativa é se uma professora resolver levar um jogo para sala de aula no qual as crianças tenham que aprender sobre os animais como objetivo final, esse resultado não necessariamente será alcançado, visto que a partir dos elementos dos jogos as crianças poderão fazer outras descobertas e contrariar aquilo que a professora tinha como finalidade. Dessa forma, as crianças tiveram acesso ao conteúdo, mais de uma forma que não foi imposta. Além disso, elas participaram de uma forma criativa da atividade que a professora propôs, como conclui Vigotsky.

Daqui a conclusão pedagógica da necessidade de alargarmos a experiência da criança se quisermos proporcionar à sua actividade criadora uma base suficientemente sólida. Quanto mais veja, escute, experimente, quanto mais aprenda assimile, quanto mais abundantes forem os elementos reais de que disponha na sua experiência, tanto mais importante e produtiva será, mantendo-se idênticas as restantes circunstâncias, a actividade da sua imaginação (VIGOTSKY, 2009, p.18).

Dessa maneira, é necessário que o professor entenda sobre a união entre o lúdico e a aprendizagem, a falta de entendimento pode fazer com que o termo perca uma das suas principais características, na qual o lúdico acontece em função da descoberta e não de algo já pré-determinado, haja vista que a inserção do lúdico na sala de aula, principalmente no Ensino Fundamental I é utilizado para obtenção de algum conteúdo, logo tem um objetivo pré-determinado e este não tem espaço para ser modificado pela criação das crianças.

Porém a realidade na qual a Kishimoto (2001) relatou é uma realidade da Educação Infantil. Há relatos de pesquisas como a de Silva (2015), que o espaço para que haja essas atividades no Ensino Fundamental I são restritas, devido às cobranças de seguir os conteúdos, prazos e o tempo escasso, fazendo assim, com que haja dificuldade para que se programe atividades lúdicas unidas a aprendizagem.

2.4 No tempo em que ainda podia voar: uma discussão sobre o adulto e o lúdico

Bola de meia, bola de gude
O solidário não quer solidão
Toda vez que a tristeza me alcança

O menino me dá a mão
Há um menino
Há um moleque
Morando sempre no meu coração
Toda vez que o adulto fraqueja

Ele vem pra me dar a mão
(NASCIMENTO, 2016).

A música de Milton Nascimento salienta o seguinte ponto: as experiências que o adulto já teve enquanto criança pode lhe ajudar a sanar os problemas que tiver durante a trajetória de sua vida. Entretanto, até que ponto o adulto valoriza sua infância?

Essa questão parece um pouco complexa, ou bem difícil de ser respondida, mas ela faz com que o adulto reflita muitas vezes sobre a sua posição diante do mundo, diante das situações que vive, dado que, muitas vezes ele acaba tão obcecado pelos valores da sociedade, pela riqueza, pelo trabalho, que acaba esquecendo-se das belezas e da importância das atividades que lhe dá prazer, como o lúdico.

Diante disso, nota-se que ao pesquisar sobre o adulto e o lúdico, há uma grande dificuldade em encontrar pesquisas que contemplem a relação entre os dois, há mais facilidade em encontrar pesquisas sobre a criança e o lúdico, idoso e o lúdico, o professor e o lúdico (como uma forma de relacionar a aprendizagem) e o reencontro do professor com sua infância, do que relacionando o termo lúdico com a vida do adulto, refletindo sobre os benefícios que este poderia dar a ele.

Uma característica marcante do adulto é a rotina conturbada, devido às inúmeras obrigações que devem ser cumpridas em um curto espaço de tempo, evidenciando uma correria para que seja cumprido tudo que foi programado, se afastando das atividades prazerosas. Diante dessa realidade, o jogo para o adulto acaba constituindo-se apenas como uma forma de relaxamento, uma forma de descansar e desestressar de outra atividade diversa da escolhida (CHARTEAU, 1987). Além disso, o jogo torna-se algo para tirar do tédio, para preencher um espaço, porque não tem mais opção para fazer outra coisa, divergindo assim, do jogo infantil na qual a criança encontra-se consigo mesmo. O jogo quando

é visto como ocupação faz com que não haja um encontro com o eu de quem joga (CHARTEAU, 1987). O jogo resume-se a um simples passatempo.

Sendo assim, o jogo/brincar do adulto resume-se muitas vezes a divertir-se e descansar das tarefas sérias do mundo adulto ou também como um lazer, uma atividade que necessita ser pensada para ser realizada, programada e que muitas vezes exige que tenha dinheiro para ser praticada. Outro fator é a imposição de uma faixa etária permitida para brincar, ou seja, há uma fase para cada ação, sendo assim, há um estabelecimento do que pode ou não fazer, o que é aceitável ou não. A sociedade necessita valorizar o espontâneo para que assim seja aceitável o lúdico e o adulto de uma forma realmente interligada.

Em certos casos, é necessário que aconteçam certas rupturas, pois uma sociedade mais flexível, que não esteja presa a certos conceitos estáticos em relação ao curso de vida baseados no controle da idade, talvez não vá padronizar e agir guiada somente pela idade cronológica. Caso isso aconteça, provavelmente, certos preconceitos em relação ao que se pode fazer e ao comportamento que poderá ser adotado pelo indivíduo independarão da idade, porque poderão possibilitar benefícios ao desenvolvimento humano, respeitando os limites individuais, diversificando e ampliando o projeto de vida de cada um (FENALTI, 2004, p.89).

A aceitação do lúdico como destacado por Fenalti (2004) depende da reflexão do lúdico e do adulto de forma a respeitar o adulto e suas necessidades, como por exemplo: suas aflições e seus medos.

A sociedade capitalista tende a dar valor ao trabalho e ao dinheiro, relegando os anseios dos seres humanos a algo sem serventia. Simultaneamente a esse argumento, há uma valorização do trabalho e uma desvalorização do trabalhador, sua força de trabalho torna-se um produto, e a prioridade fundamental dessa ação é gerar lucro para uma pequena parcela da sociedade (ANTUNES, 2004).

No contexto capitalista, com enfoque na produtividade e no lucro a qualquer custo, enfatiza mais os atributos intelectuais e físicos do que os valores espirituais, tais como: sensibilidade, criatividade, senso estético, solidariedade, altruísmo, idealismo e humor.[...] (FERREIRA et al, 2004,p.4).

No entanto, a visão pejorativa do lúdico também perpassa o pensamento do adulto, como aponta Ferreira et al (2004).

[...] a sociedade contemporânea é mais severa, pois não os permite vivenciar a ludicidade plena, talvez isso ocorra porque se considera a fase adulta de extrema importância à

produtividade, e também por ser o brincar, visto por esta sociedade capitalista como uma perda de tempo. Este mesmo adulto solidifica ainda mais esta idéia, porque ao preocupar-se com o seu futuro e sua sobrevivência sente a necessidade de trabalhar e acumular recursos financeiros para ter uma velhice mais segura. Este tipo de comportamento leva crer que é somente na terceira idade que ele poderá vivenciar a ludicidade (FERREIRA et al, 2004,p.3 e 4).

Todavia, a separação da ludicidade, também ocorre pelo pensamento do homem que em função de estar inserido na sociedade capitalista, começa a almejar a felicidade para o futuro, quando este já conseguiu acumular riquezas e pode aproveitar a vida. Logo, o adulto inclina-se a viver de uma maneira na qual não gosta, almejando que em um futuro possa viver de acordo com o que sonha. Desse modo, ao procurar um trabalho, não se preocupa se irá gostar ou não das funções que terá que cumprir e sim, se terá tempo livre e remunerações que futuramente compensará (ENGUITA, 1989). Almejar a ludicidade apenas no futuro por acreditar que há a necessidade de acumular riqueza, faz com que o adulto se esgote física e mentalmente, isto posto, não conseguirá aproveitar tudo que conquistou na sua velhice (FERREIRA et al, 2004).

Porém, mesmo o adulto apresentando esse distanciamento ao trabalho, é essa ação que preenche grande parte da rotina dos adultos. E essa ação é uma das causas que afastam os adultos das vivências lúdicas, além de perpetuar a ideia de que a relação entre o adulto e o lúdico é apenas uma vinculação entre o trabalho, o descanso e lazer. Por isso, quando um adulto vê outro adulto em horário de trabalho brincando, conversando ou fazendo qualquer atividade fora daquilo que está sendo pago, logo é julgado.

Concebemos normalmente o trabalho como uma atividade regular e sem interrupções, intensa e carente de satisfação intrínseca, impacientamo-nos quando um garçom tarda em nos servir e sentimo-nos indignados diante da imagem de dois funcionários que conversam, interrompendo suas tarefas, embora saibamos que seus trabalhos não têm nada de estimulante. Consideramos que alguém que cobra um salário por oito horas de jornada deve cumpri-las desde o primeiro até o último minuto. Mesmo quando em nosso próprio trabalho fazemos exatamente o contrário [...] (ENGUITA, 1989, p.3).

Desse modo, há a seguinte realidade: ambientes de trabalhos são destinados para executar atividades produtivas, não é permitida nenhuma forma de distração,

conversa e afins, em ambientes externo a ele, denominados horário livre, folga, férias, pode-se aproveitar livremente, haja vista que no primeiro caso o pagamento é proveniente do cumprimento das funções preestabelecidas em um número "x" de horas, mesmo que o trabalhador não ganhe a quantidade de trabalho que ele executa. A vida do adulto dessa forma é submetida ao trabalho e esse é submetido ao capital, diante disso, atividades que não geram riquezas não são importantes. Contudo, na contemporaneidade, há exceções, como em empresas de inovação e tecnologia, como a Microsoft, Google, entre outras, que conseguem unir as atribuições do trabalho às manifestações lúdicas.

Esse pensamento tem relação até com o lazer, mesmo ele sendo "[...] uma necessidade do sistema econômico, entendendo-se que, se esse sistema precisa, para o seu adequado funcionamento, do tempo de trabalho dos seus componentes, precisa também que esses mesmos componentes tenham tempo para consumir o que é produzido" (MARCELLINO, 1983, p.13). Pinto (2007) complementa essa discussão da relação do lazer ao capital, apresentando três tipos do lazer: moralista, utilitarista e compensatória.

O lazer na visão moralista tem a ver com uma visão pejorativa sobre o brincar e/ou repousar, na qual há a vinculação com pessoas que não tem nada para fazer, julgando-as "vagabundas", visto que vivemos em uma sociedade na qual preza a seriedade, assim, as atividades lúdicas nessa visão somente são válidas se forem para ocupar o tempo livre de uma forma produtiva; a visão utilitarista vê as vivências lúdicas como uma forma de ganhar dinheiro, ou seja, como mercadoria, vendendo assim diversão, brinquedos e afins; e a visão compensatória, vê o lúdico, como uma forma de descansar, uma forma para recarregar as energias para voltar para o trabalho ou para obrigações sociais (PINTO, 2007).

A primeira visão apresentada mostra o descaso com as atividades prazerosas, e as duas últimas tem ligação com o trabalho, com o dinheiro e acaba distanciando da ideia de fazer atividades que alegram a alma, que dão sentido para vida, que satisfazem a vontade do ser humano.

As definições de lazer que foram apresentadas remetem à seguinte realidade: o adulto enxerga o momento lúdico como sendo um descanso do

trabalho, como uma compensação de seus esforços, dessa maneira, necessita de um momento para voltar a trabalhar com maior disposição ou por estar com tantas obrigações, tanto do trabalho quanto de sua rotina diária, quando vê alguém se divertindo, a enxerga como uma pessoa que não tem nada para fazer. Ou seja, o trabalho é algo sério e as atividades lúdicas não, posto isto, devem ser secundárias ou sem tanta importância. Assim sendo, demonstra que o ser humano não tem destaque na sociedade, importa-se muito mais com aquilo que é produzido e que possa ser consumido do que quem produz o produto, o ser humano torna-se apenas um meio de adquirir e produzir mercadorias (MARCELLINO, 1983). O autor ainda afirma que mesmo as profissões ditas como liberais sofrem com as pressões do mercado. Tomando como exemplo a profissão de artesão, apesar dele praticar uma ação que gosta, está submetido a criar mercadorias que as pessoas comprem independentemente se ele gosta de produzir ou não aquele material.

Esses pressupostos colocam o adulto como um ser no qual tem que cumprir expectativas do outro, ou melhor, do mercado, transformando-o em um ser sem sentimento e que não consegue ver as ações que não geram riquezas como sendo importantes, logo, o brincar livre e sem fins lucrativos, torna-se algo que não deve ser levado tão a sério.

Portanto, para que os adultos consigam enxergar a importância das atividades lúdicas é necessário que ele relembre de sua infância, preocupe-se menos com a sua aparência perante a sociedade, encontre tempo para praticar atividades lúdicas, vivam um pouco menos preso na realidade, e possam aprender um pouco com as crianças a fim de que não almejem uma felicidade no futuro e sim no presente (SILVA, 2015).

2.5 E o que dizer dos adultos que voam?

Escrever uma frase relacionando o lúdico e o adulto parece algo incoerente e sem sentido. Porém, há adultos que levam suas vidas de uma forma em que o espírito lúdico tem espaço e valorização.

É importante ressaltar que a forma do adulto explorar o lúdico é diferente de como as crianças exploram o lúdico. Como já exposto o brincar está inteiramente ligado às vivências e ao cotidiano da criança e é ele quem oportuniza à criança

poder expor seus sentimentos, elaborar seus pensamentos e despertar sua criatividade. Já o adulto acaba utilizando o lúdico como uma forma de relaxar diante das pressões da vida adulta e alguns conseguem conciliar com seu trabalho. Essa diferença também tem relação com o processo de desenvolvimento da criança, visto que o brincar é um dos meios que possibilita que a criança evolua seu pensamento e possa saciar seus desejos, e diferente do adulto, ela não tem consciência que está brincando para resolver seus problemas internos (VIGOTSKY, 2007). Já o adulto tem consciência de seus problemas e às vezes utiliza das atividades lúdicas para que assim possa amenizar seus sentimentos.

Outro ponto a discutir é sobre a necessidade de relacionar o adulto e o lúdico para além de uma relação entre suas ações com as crianças, como sendo uma ferramenta para que a criança tenha interesse para participar de uma brincadeira ou enriquecê-la (A BARATA, 2017). Por que não pensar na importância do lúdico para o adulto, para sua rotina, para sua formação enquanto ser humano?

“Depressão, crises de pânico, isolamento, solidão, medo, ansiedade, doenças dos nossos dias que também estão relacionadas com a correria, estresse, cobranças, competição desenfreada... e com a falta do brincar [...]” (MONTEIRO, 2014, p.2). E se o lúdico tivesse espaço na vida dos adultos será que seriam diferentes?

Antunes (2016) afirma que os adultos podem brincar, porém não em todo momento, por terem outras atribuições, e relaciona o brincar dos animais com a inteligência, visto que defende a ideia de que os animais mais inteligentes brincam na sua fase adulta. Mas deixa bem claro que nem todos os adultos gostam de brincar e que não é uma obrigação alguém fazer o que não gosta. No entanto, afirma que é importante para a inteligência, cérebro e músculo do adulto que ele brinque, deixando claro que essa ação seja feita de modo controlado e em horários próprios.

Antunes (2016) apesar de trazer uma grande contribuição, relacionando o adulto com o brincar, algo que é difícil de encontrar, apresenta o argumento sobre a restrição do brincar e do jogo para o adulto, ou seja, estes devem ter um tempo certo para tais atividades, logo, relaciona as atividades lúdicas na vida dos adultos como

sendo algo restrito ao tempo vago.

Refutando essa ideia Monteiro (2014) relata a história de vida de adultos que levam a vida de uma forma lúdica:

- Grazielle Santos tem 38 anos e resolveu dedicar-se em cuidar de sua filha, porém ela afirma que mesmo antes do nascimento de sua filha ela já deixava seu espírito lúdico transparecer e que por se permitir brincar é conhecida por seus amigos como “só você mesma”. Além disso, ela resgata as brincadeiras antigas com sua filha, já que segundo ela, estas não existem mais.
- João Maia tem 37 anos é empresário, afirma que quando pequeno criava seus próprios brinquedos e atualmente enquanto adulto tem como atividade favorita o aeromodelismo e além de voar, também fabrica aviões e complementa dizendo que quando se cansa de algo que ele gosta de fazer ele logo arruma outra que lhe possa dar prazer. (MONTEIRO, 2014).

Monteiro (2014), acredita que os dois adultos em questão resolveram levar a vida como os super-heróis, posto que mesmo eles tendo que cumprir as atividades tidas como adultas, eles arrumam um jeito para que a ludicidade tenha espaço na vida deles.

Há também um documentário de Cacau Rodhen que explora o tema brincar, apresentando relatos de vários adultos sobre a importância do brincar. O documentário chama-se Tarja Branca (2014) “[...] que é uma ironia aos remédios denominados tarja-preta, cada vez mais presentes no dia a dia de homens e mulheres, jovens, adultos e velhos” (MONTEIRO, 2014). Foram selecionados alguns depoimentos:

- Rutinha é feirante, alega que o que mais gostava de brincar era pular corda e quando deixou de assim fazer, engordou. O argumento de Rutinha demonstra uma consequência por ela ter parado de brincar.
- José Simão, jornalista, expõe que é importante brincar com a vida.
- Domingos diz que não é ser criança, mas é ver como pode utilizar o espírito que as crianças têm na vida adulta.

- Maria Amélia, pedagoga, faz uma associação ao brincar de pipa, afirmando que brincar é utilizar o fio inteiro de cada ser. (TARJA BRANCA, 2014).

Existe também no documentário argumento relacionado ao lúdico e ao trabalho:

- Lucilene Silva, pesquisadora da Cultura Tradicional da Infância, afirma que o marido é engenheiro e desenha plantas como desenhos infantis e após a realização dos mesmos, sente prazer no que ele fez. Para ela aquilo é um brinquedo, mesmo sendo um trabalho corriqueiro (TARJA BRANCA, 2014).

Também é possível encontrar argumento relacionando o lúdico e à felicidade.

- Hélio Leites, artesão universitário, relata que ficou 25 anos carimbando cheques de pessoas que ele nem conhecia e acabou descobrindo que poderia sair daquele trabalho. Atualmente é autônomo e tem uma loja e se veste de uma maneira irreverente. (TARJA BRANCA, 2014)

Ademais há o argumento de um adulto que não teve uma infância feliz.

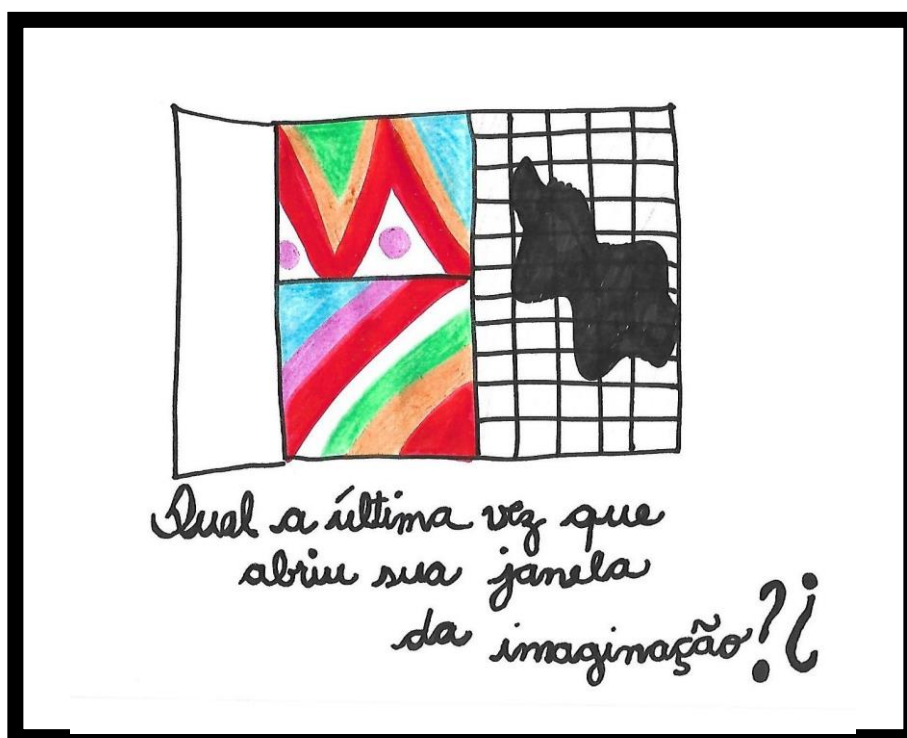
- Alfredo Bello (Dj Tudo) - músico e pesquisador, afirma que brincou na infância, porém este não foi feliz e acredita que em função disso, busca a infância na vida adulta. Expõe também a importância de continuar brincando enquanto adulto e conclui que isso ocorre apenas quando ficamos mais velhos. Ainda diz que as pessoas estão ficando doente, porque não brincam. (TARJA BRANCA, 2014).

Associando aos discursos descritos acima, pretende-se aprofundar o tema lúdico na vida do adulto, a partir da análise do livro Peter Pan (BARRIE, 1995) e dos filmes “Em busca da Terra do Nunca” (2003) e “Hook a volta do Capitão Gancho” (1991).

3 ERA UMA VEZ UM MENINO QUE NÃO QUERIA CRESCER.

A seção discorrerá sobre a vida e obra de James Matthew Barrie autor do livro Peter Pan, contará também com a sinopse do livro juntamente com o quadro das características dos personagens centrais para a pesquisa. Paralelamente a isso, serão apresentadas as adaptações do livro (filmes) e explicação sobre a seleção daquelas que compuseram a pesquisa.

As adaptações selecionadas foram: “Em busca da Terra do Nunca” (2003) e “Hook a volta do Capitão Gancho” (1991). Além da apresentação dos filmes selecionados, foram expostas as sinopses de cada um deles e o quadro de características dos personagens.



Fonte: Criação da autora.

3.1 Onde tudo começou: a vida e obra de James Matthew Barrie (1860 – 1937).

James Matthew Barrie, era escocês, nasceu em 1860, em Kirriemuir, seus pais chamavam-se Margareth e David. O casal teve dez filhos e Jamie (como era chamado pela família), foi o nono filho (UNIVERSIA, 2017).

[...] Em 1867, um desses irmãos, David, sofreu um acidente de patins, quebrou a cabeça e morreu. Esta fatalidade iria marcar o pequeno Jamie para sempre. De certa forma, David ficou na imaginação de James como um menino que nunca chegou a crescer... (SILVA, 2012, p.6).

James Matthew Barrie pertencia a uma família de uma boa condição social, porém com esse trágico acidente sua família se desestabilizou, em razão da perda do seu irmão e da mudança de comportamento de sua mãe, haja vista que o filho falecido era o filho que ela mais gostava, desse jeito, a mãe de James Barrie começou a não cuidar dos filhos como antes (A TRAUMÁTICA, 2015). Como já dito anteriormente, sua mãe ficou muito abalada com o ocorrido e para amenizar esse sentimento, James se vestiu com as roupas do irmão falecido e o imitava, afim de que pudesse ter a atenção de sua mãe, essa relação gerou um sentimento de obsessão entre os dois (UNIVERSIA, 2017).

Quanto à leitura e o estudo, James Matthew Barrie foi introduzido nesse meio por sua mãe, que sempre lia para ele, entretanto, ela começou a tratá-lo de uma forma que não condizia com a idade dele, como se ele fosse mais velho, há a hipótese de que ela se esquecia que James Matthew Barrie não era seu filho falecido David, sendo assim, "[...] James se tornou uma criança com pensamentos e comportamentos de adulto [...]" (A TRAUMÁTICA, 2015).

Na infância, Barrie foi um leitor voraz de folhetins populares, histórias sensacionalistas de aventura ou crime produzidas em massa. No entanto, depois de ler na revista Tagarela uma crítica severa a essas histórias, reuniu toda a sua coleção e a manteve escondida. O jovem Barrie também adorava histórias que envolviam ilhas desertas. Sua favorita era A ilha de coral, de Ballantyne, que sem dúvida lhe serviu de inspiração para criar a Terra do Nunca. (FEIST, 1988, p. 159).

Aos 14 anos, foi tornando-se um insaciável leitor. (UNIVERSIA, 2017). Casou-se em 1894, poucos anos depois se divorciou, há hipóteses que Mary Ansell tinha casado com ele por interesse (A TRAUMÁTICA, 2015). Porém, há outra hipótese,

que teria sido porque ele sofria de impotência sexual, levando assim Mary a procurar um novo companheiro (INFOPÉDIA, 2017). Por não terem tido filhos, Mary dedicava seus cuidados aos cachorros, dentre esses, existia um São-Bernardo similar a Naná¹³, no qual também era companheira de passeios no jardim Kensington com James Matthew Barrie (FEIST, 1988).

Entretanto a criação do personagem Peter Pan iniciou-se a partir de sua aproximação com a família Davies.

Num jantar de fim de ano, Mary e James Barrie conheceram Sylvia e Arthur Llewelyn Davies e, conversando com eles, descobriram já ter encontrado com os filhos do casal em seus passeios com Porthos pelo Kensington Gardens. Tudo indica que o primeiro esboço da história de Peter Pan surgiu como uma brincadeira entre James Barrie e os filhos de Sylvia e Arthur. Em 1901, Barrie decidiu passar o verão num cottage em Surrey, perto da família Llewelyn Davies. Ali, Barrie concebeu para as crianças uma história chamada *The Boy Castaways of Black Lake Island* (Os meninos náufragos da Ilha do Lago Negro), que é considerado o "ur-Peter Pan", ou seja, o mais antigo esboço de Peter Pan, e que hoje está na biblioteca Beinecke de livros e manuscritos, em New Haven, Connecticut, Estados Unidos. O livro é cheio de fotos com as brincadeiras dos irmãos Llewelyn Davies e já menciona piratas, um cachorro, uma tenda, uma ilha e outros elementos que depois figurarão em Peter Pan (SILVA, 2012, p.6).

James teve uma intensa relação com essa família, tanto que quando os pais das crianças morreram, ele ficou como guardião não-oficial delas, um dos filhos chamava-se Peter, ele foi uma das inspirações para criação do personagem (UNIVERSIA, 2017).

Outra questão que fez com que surgisse o personagem Peter Pan foi através da obra denominada "The Little White Bird", que traduzida seria "O pequeno pássaro branco", essa obra não foi publicada no Brasil (SILVA, 2012). Essa obra é "[...] uma história que o narrador conta a uma criança a quem está querendo roubar [...]" (MACHADO, 1995, p. 204). Essa história não era destinada ao público infantil, no início o livro foi escrito para ser um romance para o público adulto. (MACHADO, 1995).

Em 1904, pensando e repensando a história de Peter, James Matthew Barrie levou ao palco do teatro Duke of York, em Londres, a peça com o seguinte título: *Peter Pan, or The Boy Who Wouldn't*

¹³ Naná é um personagem do livro de James Barrie. Esse personagem é uma cachorra que foi contratada para ser babá das crianças.

Grow Up (Peter Pan, ou o menino que não queria crescer). O sucesso foi tão grande e imediato que, no ano seguinte, uma versão da peça foi encenada em Nova York. Parece que a peça teve muitas versões não autorizadas, correndo o país. Em 1906, trechos do livro *The Little White Bird* são publicados sob o título *Peter Pan in Kensington Gardens*, com ilustrações de Arthur Rackham, um dos mais famosos ilustradores de seu tempo. Finalmente, em 1911, Barrie escreveu o livro em prosa chamado *Peter and Wendy* (Peter e Wendy), depois renomeado *Peter Pan*. A peça teatral encenada em 1904 só foi publicada em 1928. (SILVA, 2012, p. 6).

Peter Pan em Kensington Gardens era uma história que retratava um herói que tinha como objetivo enterrar crianças que não cumprissem as regras estabelecidas e que andassem a noite por esse parque, não era um livro infantil e sim um livro de arte (MACHADO, 1995).

James Barrie recusou-se por muito tempo em transformar seu livro em uma peça, entretanto, deixou que outros assim fizessem, ele resolveu fazer o *Peter Pan* e *Wendy* (como já mencionado) em 1911, mas a obra não foi um sucesso, os leitores não compreendiam sua história, ela apresentava ambiguidades, além de trazer problemas que na época eram considerados uma confusão (MACHADO, 1995).

Então, em 1915, para ser aceito, Barrie reescreveu tudo, seguindo as linhas de uma nova política educacional sobre o idioma, que acentuava uma separação rigorosa as formas de linguagem ensinadas em diferentes setores das escolas oficiais. Foi o maior sucesso e lhe assegurou uma ampla aceitação. Ao fazer isso, baseou sua linguagem em impressões concretas do mundo visível, o registro linguístico recomendado para as escolas elementares, carregado da oralidade de quem mexia com teatro o tempo todo [...] E, ao mesmo tempo, além de “estabilizar” a linguagem, expurgou a presença de um narrador identificável. Enfim, condensou o texto, abreviando e simplificando o original. E, mais uma vez, ajudou a multiplicar o número de versões de sua obra. (MACHADO, 1995, p.205).

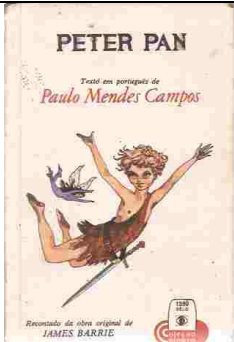
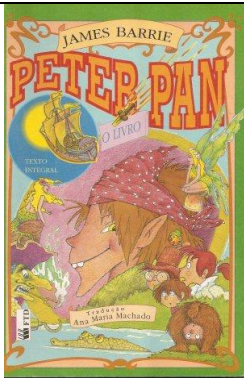
A obra *Peter Pan* recebeu várias adaptações, a primeira desenvolvida no Brasil foi escrita por Monteiro Lobato em 1930, no qual mesclou os personagens criados por ele, como por exemplo: a Emília e o contexto da história verídica (SILVA, 2012). A partir desses apontamentos, são poucos aqueles que leram a história real de *Peter Pan*, muitos tiveram contato com os filmes da Disney ou entre outras adaptações desenvolvidas a partir da obra de James Barrie (SILVA, 2012).

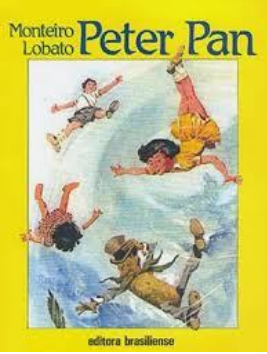
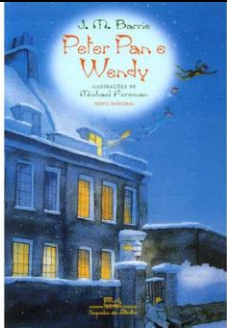
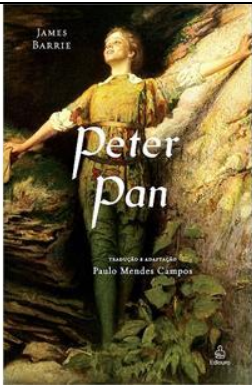
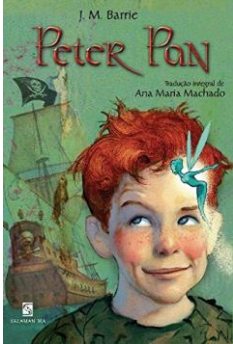
3.1.1 Sobre a obra *Peter Pan*

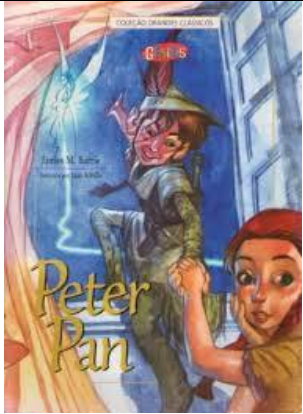
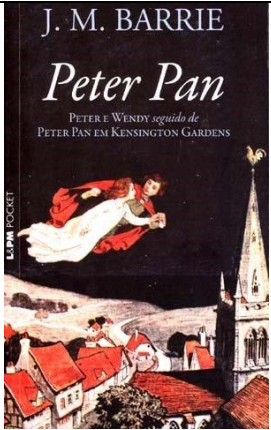
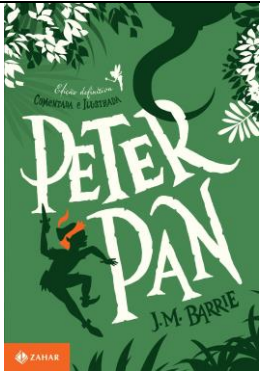
Contará com um estudo da obra escolhida, sinopse da obra escolhida e quadro de características dos personagens centrais para a história.

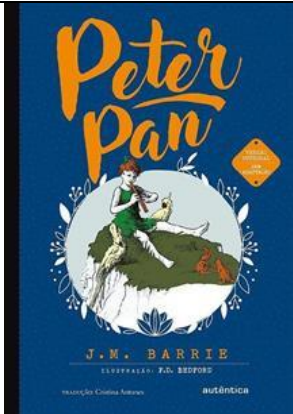
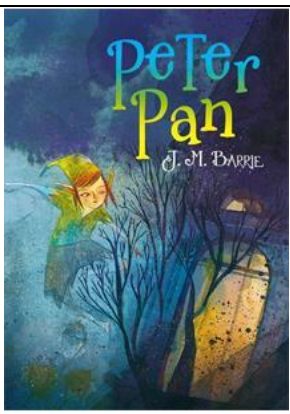
3.1.1.1 Sobre a tradução escolhida

Há diversas traduções da obra de Peter Pan de James Matthew Barrie. Desenvolvendo buscas no site do “google”, sites de livrarias, editoras e sites de compras, essas versões podem facilmente ser encontradas. Alguns exemplos constam no quadro a seguir:

LIVROS	TRADUÇÃO	ANO	EDITORIA
	Paulo Mendes Campos	1972	Edições de Ouro
	Ana Maria Machado	1995	FDT

	Monteiro Lobato	1995	Brasiliense
	Hildegard Feist	1999	Companhia das Letras
	Paulo Mendes Campos	2004	Ediouro
	Ana Maria Machado	2006	Salamandra

	Claudia Hartfiel	2007	Genios
	Rodrigo Breunig	2011	Lpm
	Julia Romeu	2012	Zahar
	Julia Scapin	2015	Universos dos livros

	Cristina Antunes	2017	Autêntica
	Barbara Guimaraes	2017	Martin Claret

1 Quadro criado a partir da busca no site do "Google", em sites de livrarias e sites de compras.

Entretanto apesar de haver muitas traduções de Peter Pan de James Barrie, foi escolhida a versão de Ana Maria Machado do ano de 1995. Tal escolha foi baseada na disponibilidade de acesso e por conhecer a autora e saber que ela é uma escritora reconhecida pelas suas produções. Segue abaixo um pouco de sua história.

Ana Maria Machado é carioca e nasceu em 1941 (COMPANHIA, 2017). Antes de ser escritora, foi professora, jornalista, fez programa de rádio, mas mesmo com essa amplitude de profissões, o que ela realmente gosta é criar histórias e desse modo largou tudo para viver dessa ação (MACHADO, 2003)

A autora também foi tradutora e seu público alvo são crianças, jovens e adultos. (MACHADO, 2011a).

A primeira obra publicada por ela foi em 1976 e foi intitulada “Bento que é Bento é o frade” e desde então suas obras foram bem sucedidas (MACHADO, 2011b). Já ganhou muitos prêmios literários e é reconhecida no exterior (MACHADO, 2011a).

Conquistou em 2003, a cadeira número 1 da Academia Brasileira de Letras (MACHADO, 2011b). Ana Maria já publicou em torno de mais de cem livros, sendo estes publicados no Brasil e em dezessete outros países (MACHADO, 2011a).

Quanto à edição do livro escolhida:

Esta é a primeira tradução integral de Peter Pan publicada no Brasil. O Livro. De verdade. Sem mediações, mesmo as mais simpáticas – como a de Lobato ou as de Disney. Cada uma delas, hoje um clássico à sua moda. Mas agora temos aqui o Peter Pan de Sir James Barrie. Primeiro e único, seria o caso dizer. Só que não é. Nada com Peter Pan é tão simples assim. Para começar, O livro de Barrie que traduzi não é o primeiro nem o único. E a história das diferentes versões originais, por si só, é uma novela (MACHADO, 1995, p. 204).

A autora traduziu a história respeitando a obra original de 1911, mas a autora tem influências da tradução de Monteiro Lobato, visto que ela relembra as adaptações por ele feita que ela viu em sua infância, ela considera que “[...] é de algum ponto misterioso lá na infância que me aproximo de certos elementos do texto [...]” (MACHADO, 1995, p.206).

Ana Maria Machado fez o que ela denomina de “traição consciente”, porque mesmo respeitando as ideias de James Barrie, ela modificou o final da história, ela alega que não foi tão corajosa como Barrie, mas que tem como obrigação deixar bem claro ao leitor o que ela fez. (MACHADO, 1995). Desse jeito, “[...] última palavra do livro não é literal. Da mesma forma que nos outros momentos em que ela ocorre”. James Barrie não escreveu que tudo vai continuar sendo assim enquanto as crianças forem alegres, inocentes e de coração leve [...] (MACHADO, 1995, p.206). E sim “[...] crianças alegres, inocentes e sem coração” (MACHADO, 1995,p.206).

3.1.1.2 Sobre a história de Peter Pan

A história de Peter Pan, escrita por James Matthew Barrie e traduzida por Ana Maria Machado, retrata o conflito de ser criança e de ser adulto. O autor utiliza-se de um narrador que interage com o leitor em algumas passagens da história, dando à história um movimento, uma interação com o leitor de forma a fazer refletir.

O narrador é heterodiegético, aquele que conta os acontecimentos na terceira pessoa, e também é intruso. Dessa forma sua onipresença contribui com o controle do tempo na obra. Ele conversa com o leitor, criando a sensação de que também somos parte da história, apesar de não termos controle nenhum sobre ela [...] (FERNANDEZ, 2014, p.14).

A história é uma verossimilhança na qual contém elementos de faz de conta e proporciona ao leitor um sentimento de veracidade, diante de toda a fantasia apresentada, faz com que o leitor a leia como se os fatos fossem reais.

Quanto ao seu enredo, a história é sobre a juventude, da dicotomia entre crescer e não crescer e o que cada uma destas escolhas acarretam na vida do ser humano. É um livro que proporciona uma reflexão sobre como os adultos veem as crianças e como elas lidam quando não há o controle destes.

A história inicia-se com o seguinte trecho: “Todas as crianças crescem – menos uma. E bem cedo elas ficam sabendo que vão crescer [...]” (BARRIE, 1995, p.8). Após esse relato há uma relação entre a ideia do crescimento e a vida da família Darling, apesar de ser um capítulo nomeado “Peter entra em cena”, pode-se ver o capítulo como uma apresentação dos integrantes da família. A família é constituída por um pai chamado Sr. Darling, uma mãe chamada Sra. Darling, e três filhos: Wendy, a mais velha; João, o filho do meio e Miguel, o filho caçula. No primeiro capítulo, há a descrição como foi que os pais decidiram ter seus filhos, na verdade, utiliza-se de contas para saber se conseguirão ou não ficar com seus filhos, pensando nos futuros gastos que teriam, nas futuras doenças e assim o Sr. Darling vai calculando tudo, por fim, eles fazem algumas adequações para que assim possam ficar com todos os filhos. Além disso, é um capítulo que caracteriza bastante cada personagem podendo assim conhecer melhor cada um deles, mostrando que os adultos em questão, principalmente o Sr. Darling, tem uma

preocupação muito grande com o que os outros irão pensar dele, entretanto, mesmo assim eles contratam uma babá para as crianças que é um cachorro e cujo nome é Naná.

A ideia central da história é que a Wendy gostava muito de contar história para os seus irmãos antes de dormir e Peter Pan vinha da Terra do Nunca para ouvir essas histórias. Sendo assim, resolveu ir toda a noite até a janela para poder ouvi-las.

Um dia, ele acabou perdendo sua sombra em uma dessas idas à casa de Wendy e Naná a pegou. Desse jeito, na tentativa de colar sua sombra, Wendy acabou ouvindo seu choro, dando assim o início à sua aventura.

Entre as conversas, Peter conta a Wendy que adora suas histórias e que as conta para os meninos perdidos. Sendo assim, ele acaba convidando Wendy para ir à Terra do Nunca, lugar em que ele vive. Tornou-se fácil entrar nessa aventura, porque os pais de Wendy não estavam em casa e haviam prendido Naná do lado de fora da casa, dessa forma, o caminho ficou livre para Peter se comunicar com as crianças. Wendy pede para levar os seus irmãos e assim a aventura se inicia.

As crianças passam por vários momentos na Terra do Nunca. Na Terra do Nunca ninguém tem mãe, as crianças vivem segundo a sua imaginação e são guiadas por Peter Pan, uma criança que não quer crescer. Na Terra do Nunca, eles vivem várias aventuras, uma delas são os intensos conflitos com o Capitão Gancho.

3.1.1.3 Caracterização dos personagens da obra

Personagem	Características
Sr. Darling	Era um homem preocupado com os gastos da família, preocupado com as opiniões das pessoas a respeito de sua família, rígido quanto à educação das crianças, um homem orgulhoso, dramático. Tornou-se um homem doce a partir do momento em que seus filhos sumiram para a Terra do Nunca.
Sra. Darling	Uma mulher calma, amorosa, mesmo não sendo tão rígida e preocupada como o Sr. Darling, ela também preocupava-se

	com às aparências perante as pessoas. Tinha um beijo que era almejado por todos.
Wendy	Era uma menina zelosa, amorosa, gostava muito de ajudar, educada, tinha um jeito maternal, gostava de contar histórias e tinha preocupações e ideias que uma garota da sua idade não teria.
Capitão Gancho	Um pirata que é temido por muitas pessoas, tem uma linguagem refinada, tinha medo de seu próprio sangue devido à sua coloração, além do medo do crocodilo que comeu seu braço. Não gostava de Peter Pan, porque não o via praticando atitudes de mau-tom. Via como fraqueza quando relembrava da sua infância.
Peter Pan	Ele é um menino que não quer crescer. Ele fugiu quando pequeno com medo das aspirações que os adultos faziam da vida dele. Desta forma, detesta a figura materna. É um menino aventureiro, gosta de vencer suas batalhas de forma correta, sem ter que levar vantagem. Adora ouvir histórias, quando essas não falam de mães. É corajoso, orgulhoso, ingrato (quando as pessoas fazem as coisas para ele e ele vence, ele esquece que teve ajuda da pessoa e se vangloria da conquista, sem lembrar-se de quem o ajudou), egoísta, inconsequente, convencido. Além disso, ele não sabia ler nem escrever e não conseguia ter lembranças.

Fonte: Adaptado de Barrie (1995).

3.1.2 A história de Peter Pan no cinema

Em uma pesquisa desenvolvida no sistema de busca "google" em 2016, foram encontrados 10 filmes com releituras da obra Peter Pan, desses dez filmes foram escolhidos apenas dois para que se pudesse dar continuidade ao estudo. Essa escolha limitada é proveniente dos seguintes requisitos:

- I. Sinopse ser de acordo com o tema da pesquisa;
- II. O enredo do filme apresentar aspectos similares à história original de James Barrie, como por exemplo: personagens semelhantes, situações problemas afim de explorar o tema lúdico em diferentes interligações, divisão entre o mundo da criança e o mundo do adulto, etc.;
- III. Não ser filme de animação;
- IV. O filme apresentar legendas em português;
- V. Disponibilidade de acesso ao filme.

Foram encontrados os seguintes títulos:

NOME DOS FILMES	DESCRIÇÕES
Peter Pan (2015)	Retrata a história de um garoto de 12 anos (Peter Pan) que reside em um orfanato no período da Segunda Guerra Mundial. Em um momento da história as crianças são sequestradas e levadas para Terra do Nunca, um lugar mágico, porém dominado pelo capitão Barba Negra que escraviza crianças e adultos em um garimpo, seu principal objetivo é encontrar o pó mágico das fadas, nesse filme James Hook é bom e conhece Peter no garimpo (ADOROCINEMA, 2015).
Peter Pan Live! (2014)	Não apresentava legenda em português para que assim pudesse fazer uma avaliação mais aprofundada.
Terra do Nunca a origem (2011)	É a história de Peter um menino órfão que sobrevive roubando as ruas de Londres com outras crianças. Eles são comandados por Jimmy Hook e este tem a ideia deles

	poderem transportar-se para outro mundo em busca de um tesouro mágico. Esse outro lugar é a Terra do Nunca, lugar em que vivem diversas pessoas que viveram em várias épocas e que é dominada por Elizabeth Bonny, esta é a vilã do filme, juntamente com os piratas. Peter e Hook tentam salvar os habitantes da Terra do Nunca desses vilões (FILMOW, 2016).
Em busca da Terra do Nunca (2003)	Filme selecionado\ atende os requisitos de pesquisa\ descrição na subseção “3.2 Dados técnicos sobre o filme Em busca da Terra do Nunca”.
Neverland (2003)	Não apresentou legenda em português para que assim pudesse fazer uma avaliação mais aprofundada.
Peter Pan (2003)	Apresenta o enredo clássico da história de Peter Pan, entretanto a proposta da pesquisa é buscar filmes que sejam similares à obra original, trazendo novas discussões para o tema da pesquisa.
Peter Pan De volta à Terra do Nunca (2002)	Retrata a história de Wendy na fase adulta, que vive no período da Segunda Guerra e que conta às histórias que viveu na Terra do Nunca com Peter Pan, afim de que possa passar para seus filhos a importância de almejarem um mundo melhor. Sua filha Jane de 12 anos não acredita em tais histórias até que o Capitão Gancho a sequestra com o intuito de capturar o Peter Pan

	(FILMOW,2016)
Hook a Volta do Capitão Gancho (1991/1992)	Filme selecionado\ atende os requisitos de pesquisa\ descrição na subseção “3.3 Dados técnicos sobre o filme Hook a volta do Capitão Gancho.”
Peter Pan (1953)	A sinopse do filme é bem semelhante à obra original, porém é filme de animação.
Peter Pan (1924)	A sinopse do filme é bem semelhante à obra original, porém é filme de animação.

Fonte: Sites de sinopses de filmes.

Dessa forma, os filmes selecionados foram: “Em busca da Terra do Nunca (2003)” e “Hook a volta do Capitão Gancho”(1991), entendendo que esses cumpriram todos os requisitos de seleção.

3.1.2.1 *Dados técnicos sobre o filme: “Em busca da Terra do Nunca (2003)”*

O filme é baseado em fatos reais da vida do autor James Matthew Barrie¹⁴, autor do livro Peter Pan.

Barrie está em crise com sua peça teatral, ele acredita que não está tão com tanta qualidade como as anteriores, assim como ele, o público também não está mais gostando de suas peças. Consequentemente, sofre por não estar encontrando inspiração e para piorar seu relacionamento não está muito bem, sua esposa não aceita a sua maneira de viver a vida e o modo como trabalha. Dessa forma, durante o transcorrer do filme, Barrie busca inspiração para poder produzir uma peça de teatro de qualidade. Essa inspiração acaba ocorrendo quando Barrie começa a interagir com a família Davies, essa interação é a partir de um universo lúdico de muita diversão e imaginação, em que ele se entrega totalmente à brincadeira. A

¹⁴ Quando for referido o autor do livro será escrito James Matthew Barrie ou James Barrie e quando for o personagem do filme: “Em Busca da Terra do Nunca” será Barrie.

família citada é constituída por uma mãe viúva, e quatro filhos, um de seus filhos chama-se Peter.

Peter é o filho que tem mais destaque no enredo, visto que, ele é o filho que mais sofre com a morte do pai, e em função disso, acaba assumindo o papel de um adulto, perdendo inicialmente as ações, sentimentos e imaginação infantil. Porém, a partir da sua relação com Barrie, começa a assumir a postura de criança dispondo-se a adentrar no universo infantil.

3.1.2.2 Caracterização dos personagens do filme

Personagens	Características
James Barrie	É um adulto diferente de todos aqueles que aparecem no filme, tem um espírito infantil impressionante, consegue criar mundos mágicos dignos da imaginação de uma criança, é um homem preocupado em tornar seu trabalho significativo para aquele que assiste suas peças e para si próprio.
Peter	É uma criança que tem comportamento de adulto devido à morte de seu pai. Sendo assim, é uma criança que não consegue desprender-se da realidade e tem dificuldade de se "entregar" ao universo infantil, no qual tudo pode ser possível. Apesar de Barrie considerar Peter como inspiração para sua peça (Peter Pan), o menino não apresenta as características do personagem, como metaforicamente ele acabou decidindo crescer de uma forma precoce.
Sra. Sylvia Davies	É viúva, uma mãe carinhosa, amorosa, uma mãe presente na vida dos filhos, que zela pelo bem estar deles.
Du Maurier (mãe da Sra. Davies)	É uma mulher que se preocupa muito com o bem estar de sua filha e de seus netos, entretanto ela tenta protegê-los de uma forma controladora e ríspida. É uma adulta racional.
Sra. Barrie (Mary Anshell)	É a esposa de Barrie, muito preocupada

	em ascender socialmente, uma adulta séria e que não vê com bons olhos a espontaneidade de seu marido.
Charles (chefe de Barrie)	Homem muito preocupado com os gastos, tanto que em alguns momentos faz com que as pessoas pensem que para ele só importa que sua peça seja um sucesso, ganhe dinheiro através das entradas e seja uma peça com poucos gastos.

Fonte: Adaptado de Em busca da Terra Do Nunca (2003) pela autora.

3.1.2.3 Dados técnicos sobre o filme: “Hook a volta do Capitão Gancho (1991)”

O filme retrata a história de um Peter Pan que resolveu crescer, esse crescimento proporcionou a ele que constituísse uma família, tivesse um trabalho e vivesse como adulto, algo que ele tanto abominava. Porém esse crescimento fez com que Peter se esquecesse de quem ele foi e conseqüentemente de quem ele é, dado que ele se denominava Peter Banning. Além disso, tornou-se um advogado ambicioso e também um pai que não tinha tempo para sua família, sendo assim, ele valorizava seu trabalho dentre qualquer outra atividade. Seus filhos Jack e Maggie acabavam não tendo tempo de ficar com ele, dessa forma, Jack começou a se revoltar contra o pai por ele não cumprir os compromissos prometidos a ele.

Essa história começa a mudar quando Peter e sua família vão até Londres reencontrar Wendy (que já se encontra em uma idade avançada) e participar de uma homenagem para ela. Similarmente a história verídica de Peter Pan, entretanto de uma forma modificada em função de ser uma versão diversa da original, os pais de Jack e Maggie os deixam dormindo e vão até a homenagem a Wendy. O Capitão Gancho aproveita dessa oportunidade para sequestrar seus filhos de Banning, a fim de propor um novo duelo com Peter Pan. Essa disputa proporcionará com que Peter Banning reencontre o Peter Pan que existe dentro dele, que há tempos fora esquecido.

3.1.2.4 Caracterização dos personagens do filme

Personagens	Características
Peter Banning	É um adulto que só pensa em trabalho, pensa tanto em trabalho que não se importa tanto com sua família. É um homem muito preocupado com dinheiro e que não tem lembranças de quando era pequeno, sendo assim, não se lembra que já foi Peter Pan. Além disso não dá importância para a infância.
Moirá	É a mulher de Peter, uma mãe carinhosa, preocupada e muito presente na vida dos filhos.
Wendy	É a vovó de todos, mulher caridosa, que resolve inaugurar um orfanato. Alegre e aberta ao mundo da imaginação das crianças.
Maggie	É a esperança, é a criança. Ela não deixa que os problemas a impeçam de ser criança.
Capitão Gancho	Egocêntrico, dramático, controlador, bárbaro, cruel. Punia os piratas que não tinham o mesmo pensamento que ele.
Jack	É o filho mais velho da família Banning e sempre entra em conflito com seu pai, visto que ele não cumpre os combinados que ele promete.

Fonte: Adaptado de Hook a Volta do Capitão Gancho (1991) pela autora.

3.2 A justificativa da utilização do livro e dos filmes na pesquisa.

A partir do momento em que há a menção do nome do personagem Peter Pan já vem à mente a tensão vivida pelo personagem sobre o crescimento, sobre a possibilidade de ser criança para sempre, afim de que não haja a vivência das tensões da vida adulta ou até mesmo para afastar-se da morte. Porém o personagem muitas vezes é enxergado apenas por suas características negativas como, por exemplo: o egocentrismo e a falta de responsabilidade. Não há a reflexão

sobre o porquê do personagem agir dessa forma. O personagem é tão estereotipado que na psicologia há uma doença como seu nome, Síndrome de Peter Pan¹⁵.

Mas será que somente ele é assim? Será que adultos e crianças não guardam dentro de si tais características sem que para isso seja denominado uma doença?

O jeito que Peter escolheu para viver sua vida é relacionado com as tensões que tivera na infância, os traumas têm fundamental importância no seu modo de enxergar a vida, assim sendo, viver em uma terra lúdica faz com que ele nunca entristeça ou sofra novamente.

Mas o que tudo isso tem a ver com a proposta deste estudo?

A pesquisa tem como foco o estudo da ludicidade na vida adulta, e o livro Peter Pan traz consigo discussões como: a importância que o adulto dá para o quê as pessoas acham dele, o valor que é atribuído ao dinheiro, a desvalorização do pensamento infantil pelos adultos e dentre outros. Além de que ao crescer a criança tem de perder a sua capacidade de “voar” e deve assumir os compromissos atribuídos aos adultos. Essas discussões proporcionam que haja a reflexão sobre as características de alguns adultos e como esses se relacionam com o lúdico.

Já os dois filmes selecionados, fazem com que haja a ampliação das tensões relacionadas ao lúdico-adulto-criança, através da relação entre o trabalho e o adulto de duas formas distintas, uma mais “livre” (“EM BUSCA DA TERRA DO NUNCA”- 2003) e outra mais rígida (“HOOK A VOLTA DO CAPITÃO GANCHO”- 1991).

Os trabalhos vivenciados pelos personagens ditam suas atitudes perante a sociedade. O que é considerado trabalho livre (autor de peça teatral) é visto de uma

¹⁵ Essas pessoas preferiram se afastar das exigências do mundo real e se esconder em um mundo de fantasia, assim ficaram presos na Terra do Nunca. Dessa forma não conseguem desempenhar seus papéis com sucesso em seus trabalhos e vida pessoal, que é o que se espera na vida adulta. Relutam em cortar a ligação de dependência com os pais e, geralmente, têm apenas relações superficiais com os outros. Assim como o personagem “Peter Pan”, ficam voando por aí à procura de aventuras e são incapazes de pousar em algum lugar, porque têm medo de enfrentar o mundo real (PSICONLINEWS, 2016).

forma desvalorizada e o rígido (advogado), de forma contrária. Ademais, os filmes trazem o personagem Peter Pan com características e vivências diferentes da obra original. Um é uma criança que por causa dos traumas vivenciados resolveu crescer mais rápido e deixar de imaginar, e no outro, um Peter que cresceu e esqueceu-se de quem ele foi um dia e transformou-se em um adulto frio e sem imaginação. Além desses personagens centrais, existem outros que são similares à obra que fazem com que haja a possibilidade de discutir sobre a não-presença do lúdico na vida do adulto.

Portanto, o livro e os filmes serão analisados através dos seguintes pontos: características dos personagens; do modo de vivenciarem suas ações devido ao fato das ações dos adultos e das crianças transformarem-se dependendo do momento em que estão vivendo; das inter-relações entre adulto-adulto, adulto-criança e criança-criança; dos termos: crescimento, esquecimento/trauma e imaginação.

4 ANÁLISE DOS DADOS

Na presente seção constará a seleção de trechos da obra literária de Peter Pan desenvolvida a partir da análise do conteúdo (FRANCO, 2007), na qual se fundamenta na mensagem, não importando que seja através das falas, gestos, etc. E para isso, foram criadas a partir da obra, quatro categorias: ***O personagem; Lembrança/esquecimento; Ser criança e Ser adulto.*** Haverá a análise dos filmes partindo também dessas categorias, além do entrelace entre a obra literária e os filmes, pensando nas representações, ideias, etc.



Fonte: Criação da autora.

4.1 Livro Peter Pan: categoria “o personagem”

Quem é Peter Pan? Quais são as características que descrevem o menino que não quer crescer?

[...] Era um menino lindo, vestido de folhas e do limo que escoava lentamente das árvores. Mas a coisa mais encantadora nele era que tinha todos os dentes de leite. E quando viu que estava diante de uma adulta, rangeu todas as suas perolazinhas para ela (BARRIE, 1995, p.17).

Peter Pan é o símbolo da criança, com seus dentes de leite, comportamento egocêntrico, vive na Terra do Nunca, lugar em que tudo é controlado pelas crianças e o adulto não tinha controle sobre o tempo, acontecimentos e ações das crianças. Ele denominava-se da seguinte forma: "- Eu sou a juventude, eu sou a alegria! - respondeu Peter, ao acaso. - Eu sou um passarinho que acabou de sair do ovo" (BARRIE, 1995, p.176). Um fato que corrobora para que ele tenha esse pensamento e, além disso, abomine o ser adulto é uma vivência que teve quando era pequeno, que tem relação com a ausência da figura materna em sua vida. Essa ausência, vai além de um abandono físico, em consequência que Peter fugiu de sua mãe, após perceber que ela tinha planos futuros para a vida dele e isso lhe deu medo. Além disso, há o fato que ela não deixou sua janela aberta para que Peter entrasse caso ele houvesse desistido da fuga e quisesse voltar. Dessa forma, pode-se olhar para Peter para além de um menino irresponsável que não quer crescer, visto que sua personalidade foi formada a partir de um medo e de um trauma.

-Foi porque eu ouvi meu pai e minha mãe conversando sobre o que eu ia ser quando crescesse – explicou ele em voz baixa, e muito agitado, falando com paixão. -Eu não quero crescer nunca, quero ficar sempre criança e me divertir muito. Por isso eu fugi para os jardins de Kensington e vivi muito tempo lá, no meio das fadas. (BARRIE, 1995, p.37).

Porém mesmo diante desse medo, há indícios de que Peter queria voltar para casa, pois em um dos trechos ele afirma que depois de certo tempo ele resolveu voltar, porém "[...] a janela estava com grades, porque minha mãe tinha esquecido de mim completamente, e havia um outro menininho dormindo na minha cama (BARRIE, 1995, p.133). Peter não soube lidar com o que viu, logo criou conclusões precipitadas que poderiam não ser reais. Ele não conseguiu refletir que talvez, mesmo sua mãe tendo outro filho, também o amava, que pudesse ainda ter

esperança de que um dia o reencontrasse ou que as grades da janela eram uma proteção para que seu irmão também não fugisse como ele fugiu.

Entretanto, mesmo que Peter resolvesse voltar para casa e a janela estivesse aberta a sua espera, será que ele voltaria? Arriscaria perder aquilo que ele mais gostava no mundo, que era ser criança, poder brincar sempre que quisesse?! Ser criança era algo sério para Peter, ao ponto dele controlar o crescimento na Terra do Nunca, para preservar a inexistência do adulto.

[...] O número de meninos na ilha, evidentemente, varia de acordo com quem é morto, e coisas assim. E quando parece que eles estão crescendo (o que é contra o regulamento), Peter faz uma seleção. Mas nessa ocasião, eles eram seis, contando os Gêmeos como dois. [...] (BARRIE, 1995, p.62).

Há autores que acreditam que essa aversão aos adultos, também seja decorrente da falta de uma figura masculina na qual Peter pudesse se inspirar.

Peter Pan é um garoto que não quer crescer, não quer se “tornar um homem”, porque correria o risco de ficar patético como os demais personagens masculinos da história, que são todos ridicularizados, desvalorizados, diminuídos. Gancho tem medo de sangue e se preocupa com os bons modos; Jorge Darling se preocupa com o que os vizinhos pensam dele, é um homem bobo, orgulhoso, inseguro. Assim, os exemplos de homens adultos apresentados no texto acabam por justificar o fato de que Peter não queira crescer (SILVA, 2012, p.16).

Apesar de Peter sempre ser relacionado à vontade de ser criança para sempre, há momentos como o descrito acima, que ele leva a crer que sabe muito bem o que ele não quer para a vida dele, e que talvez ele deixe transparecer que quer ser criança para sempre como uma forma de repudiar a concepção de adulto que ele conhece e para não correr o risco de ser igual a eles.

Outra característica do personagem é que apesar dele ser muito esperto, não entendia alguns fatores que eram normais para a sociedade, como por exemplo: o beijo. As crianças, desde pequenas são acalentadas e beijadas, entretanto para Peter era diferente, ele não pode vivenciar algumas experiências simples por não ter tido uma mãe¹⁶, como fica evidente no seguinte diálogo entre Peter e Wendy: "Sentou-se na cama junto dele. Disse também que, se ele quisesse, ela podia lhe dar um beijo. Só que Peter não sabia o que era isso, e estendeu a mão, esperando

¹⁶ A figura materna proporciona muitas coisas na vida da criança, sua interação com a criança proporciona vários benefícios, como por exemplo, o afeto.

ganhar alguma coisa (BARRIE, 1995, p.36)". Além disso, esse fato evidencia uma característica infantil que é entender as falas da forma que ela é falada, ou seja, não conseguem abstrair os conceitos falados, pelo fato do desconhecimento de alguns fatores, desse modo, se você vai dar algo para uma criança mesmo que seja de forma subjetiva e figurada, ela esperará um objeto concreto.

Peter também era contrário à racionalidade adulta, que é toda coerente e explicada afim de que todos entendam. Sua racionalidade vai além do entendimento de qualquer pessoa, é algo próprio dele, então, ele falava tudo aquilo que pensava, sem se preocupar se faria ou não sentindo para aquele que estivesse escutando.

-A segunda à direita, e depois sempre em frente, até de manhã.

Esse era o caminho para a Terra do Nunca, pelo que Peter dissera a Wendy. Mas até mesmo pássaros, se levassem mapas e os consultassem em todas as esquinas dos ventos, não iam conseguir chegar lá com essas instruções. É que Peter, como você já deve ter visto, dizia qualquer coisa que passasse pela cabeça dele (BARRIE, 1995, p.48).

Outra característica do personagem é que assim como as crianças, Peter muitas vezes não tem a dimensão do problema quando esse ocorre, dessa forma, em primeiro momento quando surge algo que para um adulto causaria uma grande preocupação, para Peter torna-se algo que pode ser deixado de lado, talvez pelo fato dele querer distanciar-se do problema, fugir de uma situação na qual ele teria que resolver o problema, como os "adultos" resolvem. Essa questão é posta quando Peter encontra Wendy teoricamente morta, após os meninos perdidos a machucarem. Seu primeiro impulso era fugir e esquecer do que havia ocorrido, porém, ele acabou ajudando-a. "Pensou em sair pulando e fazendo palhaçada, para bem longe, até não poder mais ver Wendy, e em nunca mais voltar nem perto daquele lugar. E se tivesse feito isso, todos teriam ido atrás dele fazendo o mesmo (BARRIE, 1995, p.78)."

Entretanto, apesar de Peter fugir dos problemas, ele era muito justo, não gostava de entrar em um conflito sem que o oponente estivesse em plenas condições de guerrear contra ele. Esse ponto ocorre no trecho em que Peter convida as crianças para participarem de uma aventura contra um pirata que estava dormindo nos pampas, ele recusa-se a matá-lo dormindo. Como ele discorre no seguinte trecho: "-Você não está achando que ia matar alguém dormindo, está? É

claro que primeiro eu ia acordar o danado, e só depois é que ia matar... É assim que eu sempre faço (BARRIE, 1995, p.55)". Apesar de Peter ter um senso de justiça quanto aos seus confrontos, nem sempre esse senso de justiça ocorria, como é notório no seguinte trecho:

Mas a verdade, evidentemente, é que ele se importava, e muito. E ele estava com tanta raiva dos adultos – que, como sempre, estavam estragando tudo – que, assim que entrou em sua árvore, ele ficou de propósito respirando bem depressa, mais ou menos à velocidade de cinco respiradas curtas por segundo. Isso porque na Terra do nunca se diz que, cada vez que a gente respira, morre um adulto. E Peter estava se vingando, tratando de matá-los o mais rápido possível (BARRIE, 1995, p.134).

O garoto também tinha dificuldade de discernir o que estava acontecendo na realidade e o que fazia parte do faz de conta, porque na Terra do Nunca, todo o faz de conta poderia tornar-se real, um real subjetivo, que mesmo parecendo ser algo que estava acontecendo de verdade era proveniente da imaginação infantil "[...] Real para ele é tudo o que soa verdadeiro, isto é, se ele acredita em algo, isso se torna realidade. Ele, como uma criança, lida com o imaginário com naturalidade enquanto os adultos são cegados pelo racionalismo científico (FERNANDEZ, 2014, p.18)". "[...] O faz-de-conta era uma coisa tão real para ele que até dava para a gente ver ele ficando mais redondinho durante uma refeição dessas [...]" (BARRIE, 1995, p.90)".

A diferença entre ele e os outros meninos nessas horas é que os outros sabiam que era faz-de-conta, mas, para ele, faz-de-conta e de-verdade eram exatamente a mesma coisa. Isso às vezes os deixava bem atrapalhados como, por exemplo, quando tinha que fazer de conta que já tinham jantado. E se eles estragassem a brincadeira, ele dava petelecos nos ossinhos das juntas dos dedos deles [...]" (BARRIE, 1995, p.81).

Como retratado, Peter levava muito a sério seus faz de conta, bem mais do que qualquer um naquela ilha, entretanto, mesmo que ele acreditasse naquilo que estava vivendo, ele tinha em sua mente algumas confusões, tanto que em alguns momentos em que ele assumiu o papel de pai dos meninos perdidos, ele manifestava medo de que aquilo pudesse ser verdadeiro, uma vez que ele gostaria que fosse um faz de conta, porque ele não gostava de ter responsabilidades.

4.1.1 Categoria “O personagem” no filme “Em busca da Terra do Nunca”.

CONHECENDO PETER DAVIES	
	O personagem Peter apresenta um traço diferente do então conhecido Peter Pan da obra de James Barrie. O Peter deste filme é uma criança que perdeu sua capacidade de imaginar, não porque cresceu e sim porque passou por uma perda em sua vida que o fez desistir de sonhar, de acreditar no inacreditável.
Como o personagem é retratado no filme: Peter era desmotivado, não acreditava na sua capacidade de escrever e imaginar, precisou que Barrie o incentivasse para que assim pudesse enxergar sua capacidade e o verdadeiro “eu” que estava sendo aprisionado dentro dele. INÍCIO: O personagem tinha dificuldades para imaginar devido ao trauma da morte do seu pai. Mesmo diante de um faz de conta ele se sentia preso à realidade. FINAL: Peter conseguiu finalmente imaginar, a partir do momento que conviveu com Barrie e principalmente quando sua mãe morreu e ele teve que “aprender” a lidar com essa perda.	

Fonte: Adaptado do filme “Em busca da Terra do Nunca” (2003).

4.1.2 Categoria “O personagem” no filme: “Hook a volta do Capitão Gancho”

CONHECENDO PETER BANNING	
	Peter é diferente daquele Peter Pan como as pessoas estão acostumadas. Peter Pan nesse filme decidiu crescer e com esse crescimento houve uma extrema mudança em sua vida. Uma delas é a falta de reconhecimento do que ele já foi e do que ele é.
Como o personagem é retratado no filme: Advogado sério, que dá valor para aparência e o trabalho é a sua principal ação. Não cumpre os compromissos com os filhos. INÍCIO: O personagem não se lembrava de sua infância, dava mais valor ao dinheiro do que às pessoas, não vivia sem celular, tinha aversão às janelas. FINAL: Peter lembrou quem era, começou a dar valor às pessoas, ao brincar, ao imaginar, não tinha mais aversão às janelas. Tornou-se amoroso e dedicado à família.	

Fonte: Adaptado do filme “Hook a volta do Capitão Gancho (1991)”.

4.1.3 Considerações sobre a categoria: O personagem

Nessa categoria há diferentes posturas, comportamentos e contextos do personagem Peter Pan, entretanto também há algumas semelhanças, que são triviais para a discussão sobre a perda do lúdico na vida do ser humano.

No filme “Em busca da Terra do Nunca”, Peter Pan é retratado fora do padrão que as pessoas estão acostumadas, devido ao fato do personagem intitulado dessa forma, não dar tanto valor ao seu espírito infantil, ao ser criança, ao divertir-se. Essa quebra do mundo infantil, foi proveniente de um trauma, por causa da perda de seu

pai. Esse fator assemelha ao Peter Pan do livro de James Matthew Barrie¹⁷, visto que ele também sofreu um trauma.

Na obra de Barrie, Peter Pan escutou as aspirações de sua mãe sobre seu futuro, essas aspirações consistiam em fazer planos sobre onde ele iria estudar, com quem ele iria casar e ter filhos. Dessa forma ele fugiu, porque não queria crescer, porque o crescimento leva à morte. Quando retornou para casa onde sua mãe morava se deparou com a janela fechada e os seus pais com outra criança, passando a odiar os adultos.

Peter, da família Davies também sofreu um trauma, porém começou a se portar como adulto, talvez porque ele enxergasse os adultos como sendo pessoas fortes, sem tanto sentimento e acreditava que se agisse dessa maneira sofreria menos, porém esse pensamento acabou com sua vontade de sonhar, de imaginar e de arriscar-se aos caminhos desconhecidos. Vigotsky (2009) afirma que o cérebro do ser humano tem a capacidade de preservar acontecimentos fortes ou que ocorreram com frequência, deixando marcas na vida das pessoas, ele compara essa questão com a folha de papel, que ao ser dobrada e desdobrada, continuará com a marca feita inicialmente. Porém, isso não quer dizer que resultará em um trauma eterno, haja vista que depende muito de como cada pessoa consegue lidar com essas marcas.

Peter Pan, da obra original não conseguiu lidar com a marca de seu passado, e desse modo vive incessantemente à procura de uma mãe que supra suas necessidades.

Até o fim de seus dias, Wendy vai relembrar o que viveu com Peter. Já ele vai continuar vivendo uma aventura depois da outra. Sem perceber e sem se importar que agora está acompanhado da filha ou da neta de Wendy. Ele segue buscando alguém para ser sua mãe. E, deste modo, continua sempre no mesmo lugar, sempre tentando costurar sua antiga ferida que, pelo visto, nunca cicatrizará... (SILVA, 2012, p.17).

Entretanto, os outros Peters Pan, apesar de terem marcas em suas vidas, ao passar do tempo conseguiram lidar com os seus traumas relembrando as

¹⁷ Ressaltando que no filme "Em busca da Terra do Nunca" de Marc Forster como mencionado, é uma adaptação da vida de James Barrie, autor da obra Peter Pan.

experiências vividas e se adaptando as situações que estavam vivendo na atualidade.

O filme “Hook a Volta do Capitão Gancho”, retrata um Peter Pan adulto, ele viveu todas aquelas aventuras que o livro apresenta, porém ao decidir crescer, perde todas essas lembranças. Sendo assim, esse Peter constitui uma família, fez faculdade de Direito, e desde que se formou vive para o trabalho. É diferente do personagem Peter Pan do livro de James Matthew Barrie, visto que ele é um homem que não sorri, não gosta de bagunça e não dá valor para o ser criança, essa questão é forte que ele esqueceu que um dia ele já foi o Peter Pan.

Além do personagem Peter Pan, há outros personagens que apresentam algumas representações semelhantes e diversas da obra original, como pode ser observado no quadro abaixo:

Livro: Peter Pan	Filme: Em busca da Terra do Nunca (F1)	Filme: Hook a Volta do Capitão Gancho (F2)	Semelhanças relacionadas ao livro de Peter Pan	Diferenças relacionadas ao livro de Peter Pan
Peter Pan	Peter Davies	Peter Bannig	Peter Davies assemelha-se ao personagem da obra central pelo fato de ser uma criança, e também porque ele sofreu um trauma que abalou o seu modo de enxergar a vida. Já Peter Banning, assemelha-se a Peter Pan, porque ele foi Peter Pan quando era menor, porém ele se esqueceu disso.	Peter Davies deixou de sonhar e vivia como se fosse um “mini adulto”. Ele começou a desacreditar do mundo da imaginação. Peter Banning decidiu crescer e em função dessa atitude casou-se e teve filhos. Além disso, fez faculdade de Direito e começou a exercer essa profissão com tanto amor que deixou de lado sua família e sua crença nas fantasias.
Sra. Darling	Sylvia Davies	Moirá	Ambas as personagens são mães e mostram total amor e carinho pelos seus filhos	As personagens não se preocupam com dinheiro e nem com a aparência perante a sociedade.
Wendy	Não foi	Vovó	Assim como no livro,	No filme F2, Wendy

	encontrado um personagem que a represente.	Wendy	Wendy é zelosa, preocupada com o próximo. Ela resolve crescer e com isso envelhece.	aparece desde o começo do filme como uma senhora que não esqueceu a importância de ser criança.
Sr. Darling	Charles (chefe de Barrie)	Peter Banning	Todos se preocupam muito com as finanças.	Charles é o único dos personagens que não dá para saber se tem filhos.
Capitão Gancho	Du Maurier	Capitão Gancho	No filme F1, as personagens assemelham-se ao Capitão Gancho reafirmam o controle que as crianças e os adultos sofrem por serem espontâneos. No F2, o personagem é idêntico ao do livro.	A personagem do filme F2, não é pirata.

Fonte: Criação da autora a partir da leitura e visualizações dos filmes.

4.2 Livro Peter Pan: categoria “lembranças/ esquecimento”

A presente categoria pretende apresentar trechos do livro de Peter Pan, na qual contemple o tema lembrança – esquecimento - tempo.

Lembrança é proveniente das vivências passadas, já vividas. "[...] Ato mental pelo qual a memória reproduz um fato passado" (DICIONÁRIO DO AURÉLIO, 2017). Essa categoria tem relevância pelo fato da lembrança não estar presente na vida do Peter Pan e por essa questão influenciar o crescimento ou não de um ser humano.

[...] A elaboração da memória nos classifica como adultos, pois é a partir das lembranças que desenvolvemos nossa experiência, como a memória começa apenas a ser retida a partir de determinada idade, os anos que passamos como crianças são jogados para de baixo do nosso bloco de memória porque não acarretam experiências válidas para criar maturidade. Quando caímos na amnésia infantil, perdemos nossa Terra do Nunca, nossa capacidade de imaginar, de voar e de ser criança, porque começamos a crescer [...] (FERNANDEZ, 2014, p.21).

Dessa forma, o adulto tem relação com a lembrança, porque é através dela que ele constitui-se o que é no presente, sendo assim, ele apenas guarda aquilo no qual será aproveitado em sua vida adulta, por isso, o ser humano perde muito

daquilo que viveu na infância, quando chega o momento de crescer. Torna-se necessário entender o significado de esquecimento e também de tempo.

Esquecimento "[...] 1-Falta de memória, 2- Descuido, 3- Perda da sensibilidade [...]" (PRIBERAM, 2013).

Tempo é um "[...] Período de momentos, de horas, de dias, de semanas, de meses, de anos etc. no qual os eventos se sucedem, dando-se as noções de presente, passado e futuro [...]" (MICHAELIS, 2017). Esse termo é amplo, porém no âmbito desta pesquisa, utilizar-se-á esse significado, devido à Terra do Nunca ser um lugar na qual o presente era vivido com intensidade e o passado se perdia a partir do momento em que as pessoas iam ficando mais tempo nesse lugar.

Como apontado, na Terra do Nunca o passado não tinha espaço, e além dele, os marcadores de tempo eram outros, não se mediam em horas, dias, minutos, segundos. "[...] Porque é muito difícil saber como passa o tempo na Terra do Nunca, onde ele se mede por luas e sóis, e há muitos sóis e luas a mais do que na terra de todo mundo [...]" (BARRIE, 1995, p.91).

No trecho a seguir percebe-se que ao viajar para esse local, Wendy e seus irmãos não conseguiam calcular a quanto tempo estavam em sua aventura. "Ainda há pouco tempo. Mas há quanto tempo? Estavam voando em cima do mar quando esse pensamento ocorreu a Wendy e começou a preocupá-la, de verdade. João achava que já estavam no segundo mar e na terceira noite" (BARRIE, 1995, p. 48).

Entretanto, esse desconhecimento do tempo em que estavam vivendo, proporcionava uma regulação desse pelas crianças, a fim de satisfazer suas vontades, sem que ninguém pudesse afirmar que aquele tempo que estavam querendo viver não condizia com a realidade em que estavam vivendo. Assim, criavam um tempo em função do querer deles.

-Mas é uma noite de sábado - insinuou Deleve.

Não era noite de sábado, de verdade. Mas bem que podia ser, porque eles já tinham perdido a conta dos dias havia muito tempo. E toda vez que eles queriam fazer uma coisa muito especial diziam que era noite de sábado, e acabavam fazendo (BARRIE, 1995, p.124).

Quanto ao esquecimento do passado, isso também tinha influência com fatores e informações importante para o ser humano, como a existência de uma

mãe, além do mundo da fantasia. "[...] O que perturbava algumas vezes era reparar que João só se lembrava dos pais vagamente, como umas pessoas que um dia conhecera (BARRIE, 1995, p.91)". Wendy, diferente de seus irmãos, não perdia a memória tão facilmente, talvez por apresentar um instinto maternal e até por ser considerada responsável por todas aquelas crianças que viviam na Terra do Nunca. Ela ficava preocupada com o esquecimento de seus irmãos que para fazer com que permanecesse em suas mentes inventava histórias sobre sua família, a fim de reafirmar o passado na mente de seus irmãos.

Além disso, o esquecimento de Peter também envolvia as pessoas; o personagem apesar de vivenciar, vários momentos com Wendy e seus irmãos, esquecia-se deles, esquecia quem eles eram. "-Oi ... - respondeu Peter, amável, apesar de já ter se esquecido deles completamente [...]" (BARRIE, 1995, p.80).

-E se ele esquece de tudo tão depressa - argumentava Wendy -, como é que podemos ter certeza de que vai continuar se lembrando de nós? Mais que isso, Wendy tinha certeza de que às vezes, quando voltava, Peter não se lembrava bem de quem eles eram. Uma vez, ela até percebeu uma centelha de reconhecimento se acendendo nos seus olhos bem quando ele estava a ponto de responder, de passagem, a uma pergunta sobre que horas eram e em seguida continuar. Uma vez ela até teve que dizer seu próprio nome para ele lembrar (BARRIE, 1995, p.51).

A questão da lembrança e da memória fica mais evidente no personagem Peter Pan, que já vive na Terra do Nunca há um tempo maior quando comparado com as crianças, dessa forma, sua memória é tão curta, que acontecimentos bem recentes já são esquecidos de maneira surpreendente. "[...] Como cada dia Pan vive uma aventura diferente, ele não tem uma rotina, não tem um ato de repetição. Por isso ele se esquece daquilo que não está acontecendo no momento, e por isso também se esquece com facilidade daqueles que morrem (FERNANDEZ, 2014, p.21)". Sendo assim quando voltava de suas aventuras, não conseguia contar as crianças com riqueza de detalhes os acontecimentos, porque esquecia como tudo havia sucedido. À vista disso, entende-se que o esquecimento proporciona a ausência de repetição de ações.

[...] Depois voltava rindo, contando que tinha metido medo numa estrela, mas já tinha esquecido como. Ou, então, subia como escamas de sereia grudadas nele, mas não conseguia lembrar como é que isso acontecera. Era muito irritante, ainda mais com crianças que nunca tinham visto uma sereia. (BARRIE, 1995, p.50).

Esse esquecimento de Peter propiciou o crescimento de Wendy, visto que nos momentos finais do livro, após Wendy decidir voltar para sua casa, combinou que voltaria periodicamente para Terra do Nunca para fazer uma faxina geral com Peter e que ele voltaria para buscá-la, entretanto em um dos momentos ele acabou se esquecendo de ir, voltou apenas no ano seguinte, para Wendy foi um longo tempo, mais para Peter foi como se tivesse sido o dia anterior.

Apesar da Terra do Nunca, apresentar uma forte separação entre o mundo real e o imaginário, ela proporciona às crianças uma forma de reencontrar-se com o faz de conta, com aquilo que muitas vezes o mundo real oprime.

João, Miguel e Wendy ficaram na ponta dos pés, parados no ar, olhando a ilha pela primeira vez. É estranho, mas todos a reconheceram imediatamente e, antes que o medo chegasse, eles ficaram contentíssimos com a visão. Não como se fosse alguma coisa com que há muito tempo sonhavam e finalmente tinham descoberto, mas como se fosse um velho amigo, alguém da família, para junto de quem a gente volta quando vem para casa de novo no fim das férias (BARRIE, 1995, p.53).

Entretanto, mesmo com esse reencontro ao plano imaginário, as tensões do mundo real aparecem na Terra do Nunca, como por exemplo: através da Wendy tentando preservar na cabeça de seus irmãos as lembranças da família e através dos traumas vividos por Peter no mundo real.

Nessa categoria, evidenciou-se que para a criança permanecer sendo criança ela necessitaria esquecer-se de toda lembrança e viver cada momento como se o anterior e o posterior não existissem, e que a partir do momento em que essas lembranças vão permanecendo em suas vidas, há o crescimento e consequentemente as crianças vão tornando-se adultas. Muito daquilo que viveram enquanto criança vai se apagando, dando espaço apenas para aquilo que é necessário para que elas possam viver a fase adulta. Porém essa questão da lembrança de Peter revela muitas dúvidas, visto que ele não lembrava dos fatos, nem os mais recentes, porém recordava do trauma que o fez fugir de casa, será a Terra do Nunca um espaço que condicionou esse esquecimento em Peter? Será o esquecimento de Peter uma fuga dos problemas, para então ser sempre feliz e alegre?

4.2.1 Lembrança/ Esquecimento no filme “Em busca da Terra do Nunca”.

FOTOGRAMAS (1 À 4)



FOTOGRAMA 1

TRAUMAS DO PASSADO

O fotograma exprime o movimento, a fuga do problema, a ferida que ocorreu assim que Barrie falou a palavra “pai”. O quanto os traumas não curados influenciam o viver de uma pessoa. Peter está no centro da imagem, ele é a preocupação do momento, ele é o foco da situação. A câmera retrata o que os olhos de Barrie estão enxergando naquele momento e faz com que o espectador sinta a aflição que Barrie sentiu em ter mencionado algo que fez Peter sofrer.



FOTOGRAMA 2

FASES DA VIDA

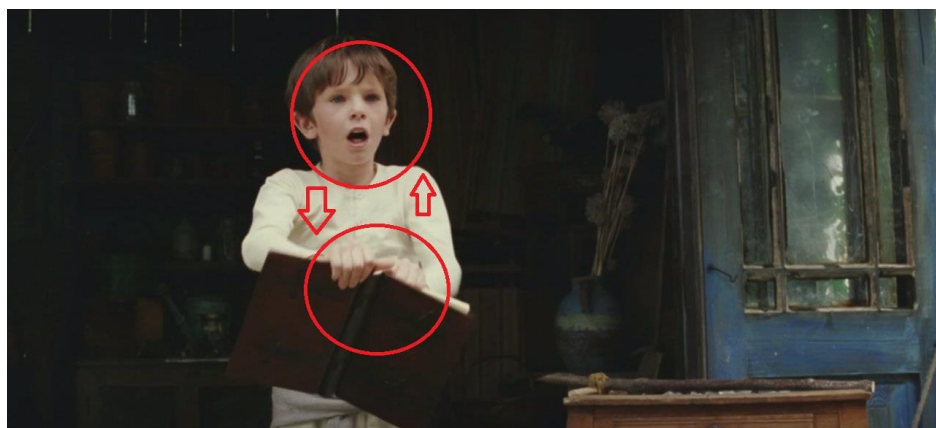
O fotograma exibe uma profundidade de campo fraca, haja vista que o foco da imagem está expresso em três ações e não desfoca nenhuma parte da imagem para dar enfoque. A primeira ação é através da filmagem por detrás da cabeça de Barrie, querendo mostrar ao público que ele está observando as ações das crianças; a segunda representando as crianças divertindo-se, entregando-se a brincadeira e a terceira representando a preocupação da mãe em deixar o quarto organizado.



FOTOGRAMA 3

RELEMBRANDO O
PASSADO

O que mais marca no fotograma é o olhar de Barrie para a janela, indica que ele está pensando de forma nostálgica sobre algum fato. Nas histórias em quadrinhos o pensamento é marcado por uma nuvem acima da cabeça do personagem, no filme essa marcação tornaria algo grosseiro, forçado. Desse modo, através do olhar de Barrie e da sua proximidade da janela, foi possível interpretar que ele está falando sobre algo do passado, visto que se ele estivesse dialogando sobre algo cotidiano, provavelmente estaria direcionado à Sra. Davies e não de costas para ela. Contraponto esse ponto, a Sra. Davies está interessada no assunto que Barrie está proferindo, tanto que o seu corpo está debruçado para frente.



FOTOGRAMA 4

O REENCONTRO COM O TRAUMA

Fotograma exprime revolta, há um plano americano¹⁸ (médio) focalizando na expressão do personagem e nas mãos dele. Novamente, ele é o único a compor a cena, para mostrar o quanto ele não está feliz com que está vivendo. Peter entra em contato com a possibilidade de perder novamente uma pessoa importante em sua vida (a mãe) e ao invés de estar ajudando ou sabendo da situação está dedicando seu tempo a escrever uma peça, algo que está fazendo com que ele volte a sonhar, entretanto para ele torna-se perda de tempo diante de uma situação de doença. É um pensamento que é comum ver em adultos e não em crianças de sua idade.

Fonte: Adaptado do filme Em busca da Terra do Nunca (2003).

As cenas selecionadas para a categoria lembrança através da visualização do filme equiparando ao tema de pesquisa intitulam-se: **Traumas do passado (Fotograma 1), Fases da vida (Fotograma 2), Relembrando o passado (Fotograma 3) e O reencontro com o trauma (Fotograma 4).**

Os **fotogramas 1 e 4**, ressaltam que as situações do passado traumáticas causam “feridas” na vida das pessoas e essas regulam o modo que decidem viver. No caso dessas imagens, assevera a morte do pai de Peter como sendo o causador

¹⁸ (d) PLANO AMERICANO (PA) – A figura humana é enquadrada do joelho para cima (GERBASE, 2018).

da mudança do comportamento da criança. Ele tornou-se uma criança amarga, que não acredita em nada, que não sonha. De maneira figurada, ele “resolveu crescer”, para que assim, conseguisse lidar melhor com a situação vivida. Para ele, os adultos agiram de má fé não dizendo a ele que seu pai estava muito doente.

A postura do personagem dá a ideia de que a criança enxerga o adulto como sendo insensível e forte para lidar com qualquer situação, mesmo que ela envolva muito sentimento.

Os **fotogramas 2 e 3** são diferentes, porém evidenciam uma relação de sentidos. O **fotograma 2**, retrata a importância de viver intensamente as fases da vida, a importância de não pular etapas e respeitar o desenvolvimento de cada criança, por entrelinhas, dá a ideia de que o adulto poda o desenvolvimento da criança e atribui a elas ações que não cabe a elas naquela fase em que estão vivendo. Tanto que Barrie afirma que cada vez que um adulto coloca uma criança na cama cedo, ela acorda mais velha. Enquanto o **fotograma 3**, delineia o lembrar do passado, não de uma forma negativa e sim como uma forma de entender o sentimento que uma outra pessoa está sentindo. Barrie lembra-se de um trauma que viveu quando pequeno e o quanto isso fez mal a ele na sua infância, ele chegou até a se vestir como o seu irmão falecido, para que sua mãe voltasse a viver. Entretanto diferentemente de Peter, Barrie não se tornou amargo, um adulto que incentiva a imaginação e vive ela no dia-a-dia, pode ser uma forma de mostrar que ele passou pelo trauma vivido ou uma forma de esconder o sofrimento que passou.

4.2.2 Lembrança/ Esquecimento no filme “Hook a volta do Capitão Gancho”.

FOTOGRAMAS (5 À 12)



FOTOGRAMA 5

O DESCONHECIMENTO DE SI

O fotograma apresenta Peter Banning e sua mulher em um enquadramento descentralizado, porém é colocado um personagem na cena a fim de que haja uma compensação das massas, que significa que “[...] O vazio deixado pela descentralização excessiva do sujeito é então “compensado” pelas ‘massas’ constituídas pelas outras figuras reunidas em torno dele [...] (JULLIE E MARIE, 2009, p.25)”.



FOTOGRAMA 6

A GRANDE VERDADE

Há o close-up na cena e uma centralização, destacando assim a cena em que Wendy tenta fazer com que Peter lembre-se quem ele é.



FOTOGRAMA 7
O REENCONTRO COM O
PASSADO

O foco do fotograma está na ação das mãos do Peter e a personagem Sininho estirada no chão.



FOTOGRAMA 8
COISAS BOAS

A cena é filmada de uma forma que o espectador consegue quase ver subjetivamente como Peter enxerga o menino perdido, porém o espectador não é como se fosse o personagem, devido ao fato de que ele consegue ver parte do corpo de Peter (seta vermelha) prestando atenção no que o menino está dizendo, o foco está na posição de Peter de ouvinte e no menino como interlocutor.

	FOTOGRAMA 9 REDESCOBRINDO-SE
No fotograma, aparece um pouco do corpo do Peter atual (seta vermelha), porém o foco está na imagem do Peter antigo, no reencontro com a infância. Além disso, a câmera é alta (plongée¹⁹), ou seja, a imagem é filmada de cima.	
	FOTOGRAMA 10 LEMBRANÇA DE SUA MÃE
A filmagem foi desenvolvida com a câmera alta (plongée), como se o espectador estivesse olhando por cima do carrinho de bebê e o grande foco é a insegurança que o bebê parece sentir. Essa insegurança pode ser enfatizada através dos olhos da criança e do ursinho de pelúcia (seta azul) no carrinho (objeto muito utilizado para que a criança	

¹⁹(b) PLONGÉE (palavra francesa que significa “mergulho”) - quando a câmera está acima do nível dos olhos, voltada para baixo. Também chamada de “câmera alta”. (GERBASE, 2018).

não se sintam sozinhas, nem desprotegidas).



FOTOGRAMA 11
LEMBRANÇA BOA

Há o destaque na relação de afeto entre Peter e seu filho, entretanto, eles não estão centralizados e essa descentralização é compensada por uma parte de um corpo fora do foco (seta vermelha).



FOTOGRAMA 12
A LEMBRANÇA

A filmagem é desenvolvida de baixo para cima e tem uma inclinação (contra – plongée²⁰) a fim de destacar o primeiro voo de Peter depois que cresceu.

Fonte: Adaptado do filme Hook a volta do Capitão Gancho (1991).

As cenas selecionadas para a categoria lembrança através da visualização do filme equiparando ao tema de pesquisa intitulam-se: **O desconhecimento de si (Fotograma 5), A grande verdade (Fotograma 6), Reencontro com o passado**

²⁰ (c) CONTRA- PLONGÉE (com sentido de “contra- mergulho”) – quando a câmera está abaixo do nível dos olhos, voltada para cima. Também chamada de “câmera baixa”. (GERBASE, 2018).

(Fotograma 7), Coisas boas (Fotograma 8), Redescobrimdo-se (Fotograma 9), Lembrança de sua mãe (Fotograma 10), Lembrança boa (Fotograma 11) e A lembrança (fotograma 12). Os fotogramas selecionados focam no olhar, o olhar como dispositivo para despertar sentimentos, sejam eles bons ou ruins.

Os **fotogramas 5, 6 e 8**, tem como foco a tentativa das pessoas em tentar abrir os “olhos” de Peter Banning com o intuito que ele lembre quem ele já foi e como suas prioridades eram outras.

No **fotograma 5**, a esposa de Peter Banning encontra uma foto e mostra para ele esperando que relembresse de sua infância, olha para ele com um olhar de esperança em contraponto olhar Peter Banning está direcionado a foto e expressa um olhar desconfiado.

No **fotograma 6**, Wendy direciona seu olhar para dentro dos olhos de Peter, buscando talvez encontrar dentro dele algum resquício do grande Peter Pan. Peter retribui o olhar, porém é um olhar que expressa o desconhecimento do assunto empregado por ela.

No **fotograma 8**, o menino perdido resolve tentar ajudar Peter a encontrar uma “coisa boa” que ocorreu em sua vida com o intuito que ele consiga “voar”. O menino olha dentro dos olhos de Peter como se estivesse buscando algo dentro dele, o resgate de algo que ele perdera quando cresceu.

Nos **fotogramas 7, 9, 10, 11 e 12** retratam o reencontro do adulto com seu passado.

No **fotograma 7**, Peter se assusta por estar frente a frente com algo que para ele é imaginário, acredita que o que está enxergando é proveniente da bebida alcoólica ingerida, ou algum colapso. Contudo, quando Sininho simula sua morte, porque ele disse que não acreditava em fadas, ele “quebra” um pouco da racionalidade e se dispõe a bater palmas para que ela reviva.

No **fotograma 9**, Peter recebe uma bolada na cabeça e acaba sendo direcionado para perto da água. A água tem por detrás dela o significado de pureza, de transparência e através disso, o reflexo na água ao invés de conter a aparência de Peter na atualidade, o refletiu na infância, proporcionando a ele se lembrar de

tudo que havia ocorrido com ele. Há o reencontro entre o olhar atual e o olhar antigo como se fosse o movimento das águas que vão e vem.

No **fotograma 10**, Peter relembra o porquê que ele fugiu de sua mãe e seu olhar demonstra o medo, a aflição de ter o seu futuro todo programado sem que para isso tenha sido pedido sua opinião.

No **fotograma 11**, o olhar significa o amor, o desejo alcançado, o sonho concretizado, que no caso era construir uma família.

O **fotograma 12**, completa o fotograma acima, mostrando que ao lembrar do seu amor pelo seu filho ele conseguiu voar.

4.2.3 Considerações sobre a categoria: Lembrança/Esquecimento

No livro a categoria é demonstrada através do crescimento e do não crescimento. Tem relação com a permanência da lembrança na vida das pessoas e como essas tem influência na vida delas. Diante disto, aquela pessoa que decide crescer, e não preservam apenas as lembranças da infância que são necessárias para que as pessoas adquiram maturidade, isto posto, quando a criança cresce, ela deixa para trás a Terra do Nunca (FERNANDEZ, 2014).

Peter Pan do livro não deixou a Terra do Nunca para trás, conseqüentemente, ele não se lembrava das coisas, mesmo se estas fossem recentes, entretanto, ele recordava-se do trauma sofrido com sua mãe.

No filme "Em busca da Terra do Nunca", a categoria é realçada sobre duas formas diversas de lidar com o trauma e com as situações vividas no passado. Essas propiciam o afastamento das ações lúdicas ou a aproximação delas, entretanto não tem como afirmar que Barrie lidou melhor com seu trauma quando comparado com Peter, pelo fato que o seu modo de viver pode ser uma forma de "maquiar" seus traumas do passado.

No filme "Hook a Volta do Capitão Gancho", a categoria fundamenta-se na busca da lembrança de quem Peter já foi um dia e essa busca ocorre através do "olhar". O olhar juntamente com a lembrança de seus sonhos fez com que Peter

percebesse que estava direcionando a sua vida de uma forma errada. Como ele somente vivia no trabalho e selecionou este como sua atividade principal, conseqüentemente ele agia com o mesmo rigor do trabalho em sua casa. Esse fato é influenciado pelas relações sociais que Peter mantinha no trabalho (LEONTIEV, 1988).

4.3 Livro Peter Pan: categoria “ser criança”.

O que é ser criança? Qual a definição? Em um dicionário de português encontram-se as seguintes definições: “Menino ou menina no período da infância.² - Pessoa estouvada, pouco séria, de pouco juízo. 3 - Educação. 4 - Criação, cria. 5 - criança de peito: criancinha de mama” (DICIONÁRIO DO AURÉLIO, 2017). As definições expostas, não descrevem o que as crianças realmente são, além de colocar sob a criança uma imagem estereotipada de um ser que não tem credibilidade. “Ser criança é poder desfrutar da criatividade, fantasiar, sonhar, ter a possibilidade de brincar, cantar, dançar, correr, pular, cair e se machucar [...] (SILVA, 2013, p.2)”.

O livro de Barrie, apresenta algumas características que demonstram o quão séria e ajuizadas é a criança²¹, e a importância do seu brincar, abrindo portas para muitas discussões.

A primeira característica é a imensidão do que se passa na cabeça da criança, e o grande poder de criação que torna difícil para o adulto entender o tamanho dessa dimensão.

Eu não sei se alguma vez você já viu o mapa da cabeça de uma pessoa por dentro. Às vezes os médicos desenham mapas de outras partes suas e seu próprio mapa pode ser muito interessante. Mas eles nunca se metem a desenhar a mente de uma criança. Não só porque é muito confusa, mas porque ela fica girando sem parar. É cheia de linhas em ziguezague, parecidas com os gráficos de temperatura. Provavelmente essas linhas são estradas da ilha. Ah sim, porque a Terra do Nunca é, sempre, mais ou menos uma ilha, com manchas surpreendentes de cores aqui e ali, com recifes de coral e embarcações cheias de mastros se fazendo ao largo, com selvagens e covis solitários, com gnomos que quase sempre são alfaiates, e com cavernas por onde correm rios, com príncipes que têm seis

²¹ Há que ressaltar que sempre que for mencionada “criança” é referente às crianças das obras escolhidas, não tem como intuito generalizar as crianças e sim ilustrar uma situação.

irmãos mais velhos, e uma cabana que está caindo aos pedaços, e uma velha muito velha de nariz torto.

Se isso fosse tudo, até que seria um mapa fácil. Mas também teria que ter o primeiro dia de aulas, religião, pais, o laguinho redondo, bordados delicados, assassinatos, enforcamentos, verbos transitivos indiretos, dia de pudim de chocolate, aparelho nos dentes, dizer “ah” com a língua de fora para o médico olhar, dente mole, e mais uma porção de coisas. E todas essas coisas podem fazer parte da ilha ou podem então estar num outro mapa que mostra o caminho para chegar até lá. E tudo isso é muito complicado, principalmente porque nada fica quieto um instante (BARRIE, 1995, p.12 e 13).

O trecho retrata de maneira fictícia o mapa da cabeça da criança, ela é descrita por um adulto (o narrador) e discorre sobre a complexidade e a quantidade de assuntos que cabem dentro dela. Além da dificuldade de ser criança, porque além de tudo isso que já tem em sua cabeça, é inserido, as lições, as obrigações, isso ressalta que elas tem muito juízo para conseguir conciliar tudo isso. Sem contar, que para cada criança a imaginação é de uma forma diferente, cada uma cria algo da forma em que tem significado para elas.

É claro também que as Terras do Nunca são muito variadas. A de João, por exemplo, tinha uma lagoa cheia de flamingos, que levantavam vôo por cima dela quando João ia caçar. Mas a de Miguel, que era muito pequena, tinha um flamingo cheio de lagoas que levantavam vôo por cima dele. Miguel morava numa tenda de índios. Wendy, numa casinha feita de folhas muito bem costuradinhas umas nas outras. João não tinha amigos, Miguel tinha amigos de noite, Wendy tinha um lobinho de estimação que tinha sido abandonado pelos pais (BARRIE, 1995, p.13).

A Terra do Nunca para cada personagem era de uma maneira, e de certo modo, essa concepção de Terra do Nunca, enfatiza a questão de que cada um tem seu jeito de imaginar, essa imaginação é relacionada com a personalidade de cada pessoa, por exemplo, a personagem Wendy, mesmo sendo uma criança, apresentava uma vontade intensa de ser mãe, sendo assim sua Terra do Nunca era uma casa e continha um lobinho órfão, a de Miguel já era pequena, talvez por ele ser o filho mais novo e sendo assim sua terra teria que ser do seu tamanho, além disso, sua terra era uma cópia da do seu irmão, entretanto modificada, levantando a questão do irmão mais novo copiar o outro irmão e João diversamente dos irmãos não criou nenhum amigo.

Terra do Nunca é a imaginação! É outra característica das crianças do livro, entretanto, essa nem sempre é tão boa, visto que às vezes ela é permeada por medos, traumas e faz com que elas não fiquem tão bonitas assim, como é representado no seguinte trecho:

Antigamente, quando eles moravam em casa, a Terra do Nunca sempre parecia um pouco assustadora e escura quando chegava a hora de ir para cama. Aí apareciam umas manchas inexploradas que se espalhavam. O rugido das feras ficava muito diferente. E, principalmente, não se tinha mais a certeza de que no fim tudo ia dar certo. Por isso é que era tão bom que as luzes de cabeceira ficassem acesas. Era até bom ouvir Naná dizer que aquilo era só a lareira e que a Terra do Nunca era só faz-de-conta (BARRIE, 1995, p.54).

A próxima característica é a questão do faz de conta, que permite que as crianças imaginem questões inanimadas e também situações vivenciadas no dia a dia pelos adultos, por meio da imitação.

Encontrara os dois filhos mais velhos brincando de serem ela mesma e o pai quando Wendy nasceu, e João estava dizendo:

- Tenho o grande prazer de informar-lhe, senhora Darling que agora a senhora é mãe.

E ele falava num tom de voz que o senhor Darling bem que poderia ter usado na ocasião verdadeira.

Wendy dançava de alegria, bem como a verdadeira senhora Darling devia ter feito.

Aí nascia João, com a comemoração extra que ele achava que devia haver no nascimento de um filho homem. Depois Miguel voltou do banho pedindo para nascer também. Mas João disse, com brutalidade, que eles não queriam mais ninguém.

Miguel quase chorou.

- Ninguém me quer ... - disse ele.

É claro que a linda senhora em vestido de festa não podia aguentar uma coisa dessas.

- Eu quero – disse ela – Eu quero muito um terceiro filho.

- Menino ou menina? - perguntou Miguel, meio sem esperanças.

- Menino (BARRIE, 1995, p.22).

Os filhos da Sr. e Sra. Darling asseveram que as crianças prestam atenção nas atitudes dos adultos e as copiam de forma fidedigna e contextualizada. Desse modo, se compadecem com os problemas dos adultos, mesmo sem saber ao certo o que esses problemas significam. Elas gostam de agradar os adultos.

-A única coisa que eu lembro da minha mãe – disse Bicudo – é que ela sempre dizia a meu pai: “Ah, como eu queria poder ter um talão de cheques só pra mim ...”. Eu não sei o que é um talão de cheques, mas adoraria dar um a mamãe, só pra ela ficar feliz (BARRIE, 1995, p.67 e 68).

Outra característica presente nas crianças do livro é o crescimento, todas crescem, porém esse crescimento muitas vezes é antecipado pelo adulto e pode causar complicações para o desenvolvimento de algumas crianças.

[...] O jeito de Wendy ficar sabendo foi assim. Um dia, quando ela tinha dois anos, estava brincando no jardim, pegou mais uma flor, e correu com ela para junto da mãe. Imagino que ela devia estar uma gracinha, porque a senhora Darling pôs a mão no coração e exclamou:

- Ah! Por que é que você não pode ficar assim para sempre?

Foi só isso que se passou entre as duas sobre esse assunto. Mas daí para a frente, Wendy ficou sabendo que tinha que crescer. Depois dos dois anos, você sempre fica sabendo. Dois anos é o começo do fim (BARRIE, 1995, p8).

É estranho pensar que dois anos seja "o começo do fim", porém de maneira descomedida, demonstra como está ocorrendo uma transformação no ser criança. A edição do livro em que foram retirados os trechos é de 1995, porém retrata muito como as crianças estão. Elas cada vez mais cedo estão sendo inseridas no mundo adulto e sofrendo as influências desse mundo, comprometendo-as, fazendo com que cada vez mais deixem de ser crianças. "-Não. É o seguinte: hoje em dia as crianças sabem tanta coisa que logo deixam de acreditar em fadas. E cada vez que uma criança diz: 'Eu não acredito em fadas', em algum lugar uma fada cai morta (BARRIE, 1995, p38)".

As crianças passam a modificar seu foco e se destina mais aos assuntos adultos, do que a imaginação. Contudo há um contraponto, ao mesmo tempo em que o adulto insere a criança no mundo adulto, alguns as protege da maldade do mundo, como fazia Sra. Darling, sempre antes de dormir, ela realizava uma faxina na cabeça das crianças, deixando apenas os melhores pensamentos e guardando os ruins na gaveta, deixando suas cabeças limpinhas e perfumadas (BARRIE, 1995).

Além dessa questão do crescimento precoce, há algo que coaduna com essa questão que é o trabalho infantil, que faz com que as crianças sejam inseridas mais

cedo no mercado de trabalho de forma ilegal, ou na sua própria casa, quando essa assume o papel de mãe para que os pais possam trabalhar.

Imagino que tudo isso era bastante cansativo para Wendy, porque aquele bando de meninos levados que ela foi arranjar lhe dava muito que fazer. Na verdade, havia semanas inteiras em que, a não ser uma ou outra noite em que aproveitava para cerzir umas meias, ela nem arranjava um tempinho para subir um pouco e sair debaixo da terra. Ficava um tempão, posso garantir, inteiramente ocupada com a cozinha [...] (BARRIE, p.1995, p.90) .

Wendy nesse trecho está na Terra do Nunca cuidando dos meninos perdidos, ela não está trabalhando na realidade, está no faz de conta, porém ajuda a representar aquilo que as crianças passam quando tem de assumir um papel que não cabe a elas.

Ademais, o livro possibilita discutir dois caminhos a qual a criança está submetida na sociedade vigente e ambos tem relação com o crescimento. Caso hipoteticamente a criança pudesse escolher não crescer, ela viveria como é apresentado no diálogo entre Peter e Wendy.

-Quem é esse tal de Capitão Gancho? - perguntou ele, interessado, quando ela falou de seu arquiinimigo.

Espantada, ela perguntou: - Você não lembra que matou ele e salvou as vidas de nós todos?

- Depois que eu mato, sempre esqueço deles – respondeu Peter, sem dar importância.

E quando ela manifestou uma duvidosa esperança de que Sininho ficasse contente em vê-la, ele disse:

- Quem é Sininho?

- Peter! - exclamou ela, chocada.

Mas mesmo depois de explicar muito bem, não conseguiu que ele lembrasse.

- Tem tanta fada ... Vai ver que ela não existe mais (BARRIE, 1995, p.196).

As crianças viveriam como Peter, no esquecimento, em função de que para que uma pessoa cresça é necessário que ela tenha lembranças e vínculos afetivos (FERNANDEZ, 2014). E caso a sua escolha fosse crescer, estaria embutido nessa ação, à escolarização, os conteúdos e as obrigações e a lembrança/ vontade de reviver a infância.

É claro também que todos os meninos foram para a escola. A maioria deles foi para o terceiro ano, mas Deleve foi para o segundo e, logo depois, teve que ir para o primeiro. Antes de se completar a primeira semana de escola, eles viram que eram burros de não ter ficado na ilha. Mas aí já era tarde demais. Num instante eles se adaptaram e ficaram sendo tão comuns como você e eu ou o filho do seu João da Silva. É triste ter que contar que aos poucos foram perdendo o poder de voar (BARRIE, 1995, p.195).

Esse perder a capacidade de voar representa simbolicamente a perda da imaginação, da criação, da espontaneidade, mas assim como os meninos perdidos Wendy também cresceu, ela quis crescer, porém assim como todos os adultos as lembranças ficam guardadas. Para Wendy, Peter ficou guardado como um poeirinha em uma caixa em que ela guardou seus brinquedos (BARRIE, 1995).

Por fim, os personagens dessa categoria que foram o foco de análise são: Wendy e Peter Pan, no entanto, há personagens secundários que abrem espaço para a discussão sobre o desenvolvimento infantil, como por exemplo: os meninos perdidos e os irmãos da Wendy (João e Miguel).

Relacionando-os com os apontamentos de Leontiev (1988) que afirma que as crianças são influenciadas pelo meio em que vivem e a partir da convivência vão criando o seu modo de agir e suas atividades principais, há que frisar que Peter apresenta características egocêntricas pelo fato de não ter uma referência a quem se espelhar, sendo assim, vive buscando-a, mas não a encontra. Paralelamente a isso, se torna referência para os meninos perdidos que vivem em função das suas vivências. Entretanto, quando chegam Wendy e seus irmãos, os meninos perdidos têm outra referência e decidem ir embora com Wendy e no momento em que tomam essa decisão acabam se readequando ao mundo “real” a partir das relações estabelecidas.

Refletindo sobre o personagem Miguel, ele salienta que cada criança tem um desenvolvimento, haja vista que depois de seu retorno para casa, demorou um pouco mais que os outros para adequar-se ao “mundo real”.

Já Wendy tem sua personalidade formada a partir da relação com sua mãe, tendo em si um instinto maternal exacerbado, ela resolveu até “crescer mais depressa” (simbolicamente) para assim realizar esse desejo. A personagem ratifica com o ponto em que a criança modifica seu interesse a partir do momento que

crece, Wendy não queria mais ser mãe de forma fictícia, ela queria ser mãe na realidade. Seus desejos não podiam mais ser supridos com o brinquedo como quando era pequena (VIGOTSKY, 2007).

4.3.1 Ser criança no filme “Em busca da Terra do Nunca”.

Nesses fotogramas quebra-se o estereótipo do que se pensa do ser criança e do ser adulto. Essa quebra ocorre através da relação de Barrie e Peter, que demonstram que a ludicidade não esta presente apenas na vida das crianças e que esta pode não ocorrer com intensidade na vida da criança. Desse modo, os fotogramas serão divididos em dois quadros, um relacionando Barrie (enquanto adulto) e a ludicidade, e Peter (enquanto criança) e a ludicidade.

BARRIE E A LUDICIDADE (FOTOGRAMAS 13 ao17)



FOTOGRAMA 13

IMAGINÁRIO
INFANTIL

Utiliza-se o recurso intitulado plano médio²² com o intuito de dar importância para a relação estabelecida pelos personagens do filme e há a utilização de personagens figurantes em segundo plano em duas situações: os demarcados em laranja estão fora de foco e dão profundidade a cena, e os demarcados em verde dão movimento a cena.

²² (b) PLANO MÉDIO (“MEDIUM SHOT”)- a câmera está a uma distância média do objeto, de modo que ele ocupa uma parte considerável do ambiente, mas ainda tem espaço à sua volta. É um plano de POSICIONAMENTO e MOVIMENTAÇÃO (GERBASE, 2018).



FOTOGRAMA 14
ADULTO E O FAZ
DE CONTA

Nesse filme há em várias passagens a transposição entre o real e o imaginário. As câmeras fazem com que o espectador consiga enxergar como Barrie imagina as coisas em sua cabeça, deixando claro que o espectador não é os olhos de Barrie, mas pode visualizar sua imaginação através das imagens.



FOTOGRAMA 15
DOIS MUNDOS

Cria-se outro ambiente no quarto de Barrie afim de que o espectador enxergue aquilo que ele está enxergando (flecha vermelha), porém sem que para isso o espectador seja os olhos do personagem, mostrando a importância do personagem estar abrindo a porta (círculo vermelho) e paralelamente a isso, há o quarto de sua esposa que se encontra com a porta quase fechada (flecha azul), dando a ideia da presença e ausência do campo imaginativo na vida desses personagens. O fotograma retrata a personalidade de dois personagens através da cena.

**FOTOGRAMA 16**

“DESPINDO” a
SERIEDADE

O foco do fotograma é Barrie expondo o uso de uma vestimenta diferente, entretanto torna-se necessário a aparição da personagem Sra. Davies, que mesmo não aparecendo seu rosto, demonstra-se constrangida diante da situação, visto que sua mãe está presente naquele ambiente e não gosta de Barrie por acha-lo diferente.

**FOTOGRAMA 17**

GARGALHADA

A filmagem da câmera está um pouco inclinada e focada nos rostos das pessoas que estão assistindo a cena, com o intuito de enfatizar as expressões delas, mostrando que a seriedade foi quebrada pelas gargalhadas das crianças.

Fonte: Adaptado do filme Em busca da Terra do Nunca (2003).

Barrie é um adulto que tem destaque no filme em função de seu comportamento, alguns o vê como louco, outros como um adulto que utiliza a ludicidade como uma forma de viver melhor a vida.

No **fotograma 13** – “Imaginação Infantil”, faz com que o espectador perceba a sensibilidade de Barrie, que se inclina para conversar com criança e que além de conversar adentra no mundo da imaginação e participa do seu faz de conta, interagindo com a criança.

O **fotograma 14** – “Adulto e o faz de conta”, assevera que Barrie possui uma imaginação que sai do campo real e transforma em imaginário.

No **fotograma 15** – “Dois mundos”, apresenta uma das características de Barrie, a capacidade de criar, de enxergar o mundo de outra maneira, de utilizar sua imaginação afim de ter conforto diante dos problemas.

No **fotograma 16** - “Despindo a seriedade”, ilustra que Barrie age a partir de sua personalidade, vivencia a ludicidade de forma tão aparente que irrita aqueles adultos conservadores que não entendem a importância da ludicidade na vida das pessoas. Esses acreditam que para ser adulto é necessário “vestir” a seriedade.

Por fim, no **fotograma 17** – “Gargalhadas”, Barrie consegue fazer com que muitos adultos lembrem o que é ser criança, a partir de sua peça intitulada “Peter Pan” e da estratégia de colocar crianças órfãos no meio de adultos afim de fazer com que eles abrissem os “olhos” e enxergassem a peça para além da criticidade exacerbada e pudessem regozijar daquele momento, se divertir. Há que ressaltar que o filme deixa a ideia de que as crianças não controlam seus sentimentos e a maioria dos adultos fazem isso.

PETER E A LUDICIDADE (FOTOGRAMAS 18 À 22)



FOTOGRAMA 18
DESMOTIVAÇÃO

No fotograma o destaque está na ação de Barrie. Há o distanciamento entre Barrie e Peter fazendo com que a ação de Peter ganhe movimento. Diante das características do personagem, do jeito que caminha e sua expressão facial, dá a impressão de que o personagem tem interesse em ser amigo de Barrie, mas está inseguro.



FOTOGRAMA 19
FAZ DE CONTA

O close da cena está nos olhares de Barrie e Peter, sendo assim, ratifica os interesses perante a brincadeira. O olhar de Barrie demonstra a imaginação da situação de faz de conta, enquanto o de Peter é direcionado à boca de Barrie. Refletindo sobre a personalidade de Peter, dá a entender que ele não está se entregando à brincadeira e está desconfiado em relação do faz de conta que foi inventado.



FOTOGRAMA 20
RELAÇÕES

O foco da cena é a entrega do caderno, como se Barrie estivesse entregando algo especial e íntimo dele, entretanto esse foco está atrelado também aos olhos de Barrie que estão abaixados, ilustrando todo o sentimento dessa entrega. O personagem Peter está na cena, mas só é possível ver uma parte do seu corpo e o que fica mais destacado é a ausência de suas mãos na cena, elas estão provavelmente junto ao corpo, abaixadas, ressaltando a insegurança do personagem.



FOTOGRAMA 21
SUPERAÇÃO VERSUS O
REENCONTRO COM O
TRAUMA

O destaque desse fotograma é o que está acontecendo com Barrie e a Sra. Davies, visto que ela está passando mal, dessa forma, há a aproximação desses personagens, enquanto isso, o personagem Peter torna-se secundário na cena e é desfocado ao fundo da imagem.



FOTOGRAMA 22
O RESGATE DO
LÚDICO

O plano de fundo (segundo plano) da cena está sem foco, mostrando que o foco está na relação de Peter e Barrie, porém mesmo com o desfoque há uma protuberância da coloração verde, que simboliza a esperança. Além disso, a filmagem nessa perspectiva focou a troca de olhares, às mãos de Peter segurando o caderno, como se fosse uma forma de aconchego, de ter segurança, como as crianças fazem com ursos de pelúcias (similar a imagem do fotograma 9 do filme Hook a Volta do Capitão Gancho/Lembranças/Esquecimento). Agora as câmeras proporcionam que os espectadores vejam que Peter é uma criança que necessitava que alguém o enxergue e o ajude a lidar com seu trauma.	
--	--

Fonte: Adaptado do filme Em busca da Terra do Nunca (2003).

Peter Davies age de forma diferente das outras crianças, ele não deixa com que o lúdico ganhe espaço em sua vida, não se permite ficar alegre. O menino acredita que para não sofrer ele tem que se portar como os adultos, ou melhor, como ele acredita que os adultos sejam. Desse modo, a maioria dos fotogramas selecionados expõe essa ideia.

O **fotograma 18** – “Desmotivação”, ressalta a tentativa de Peter de se aproximar de Barrie (personagem que tem muitas vivências lúdicas). Tentativa, porque mesmo diante de seu interesse pela escrita e pelo que Barrie escreve, ele tem receio em se envolver nessa atividade e utiliza o termo brincadeira a fim de inferiorizar tal ação. Ele é uma criança amargurada por causa da morte do pai.

O **fotograma 19** – “Faz de conta”, Barrie está tentando fazer com que Peter entre no seu faz de conta, imagine que eles são piratas, porém, Peter tem dificuldade e mesmo diante de toda a brincadeira ele não consegue se envolver. A brincadeira termina quando é mencionada a palavra “pai”, o que partia do imaginário transforma-se em realidade e Peter relembra do trauma da morte de seu pai.

O **fotograma 20** – “Relações”, revela a importância do incentivo do adulto à criança. Além de quebrar o estereótipo de que a criança pratica apenas ações que suprem o seu desejo, haja vista que Peter se fechou para qualquer atividade que pudesse supri-los. Sua relação com Barrie propicia com que ele comece a mudar esse pensamento.

O **fotograma 21** – “Superação versus o reencontro com o trauma”, mostra a superação de Peter, ele resolveu entregar-se a escrita, viver o lúdico, fazer o que ele gosta, mas não durou muito esse desejo, visto que ele percebe que há a possibilidade dele perder novamente alguém que ama.

O **fotograma 22** – “O resgate do lúdico”, exhibe que o lúdico juntamente com a imaginação pode ser utilizado como conforto em momentos tristes da vida, e pode proporcionar que os traumas sejam sanados. No fotograma Barrie conforta Peter, dizendo que sempre que ele sentir falta de sua mãe, ele pode fechar os olhos e imaginá-la. Essa sensibilidade fez com que Peter reencontra-se a felicidade e se permitisse vivenciar o lúdico em sua vida.

4.3.2 Ser criança no filme “Hook a volta do Capitão Gancho”

RELAÇÕES COM AS CRIANÇAS (FOTOGRAMAS 23 À 28)



FOTOGRAMA 23
DESENHO

O foco da filmagem está no desenho e no olhar da menina. No desenho, porque é uma forma de mostrar ao telespectador a revolta que o filho de Peter está passando, já o olhar da Maggie traz certa inocência de criança, porque seu olhar traz um êxtase, um brilho, como se estivesse muito feliz em mostrar tal desenho. Nessa parte é capturado apenas uma parte do corpo de Peter, apesar disso, dá para notar através de seus olhos o medo da situação do desenho realmente se concretizasse.



FOTOGRAMA 24
A CRIANÇA
REPRODUZ O QUE
O ADULTO DIZ

A disposição da imagem favorece a personagem Wendy, que é a anfitriã da casa e ressalta que ela está recebendo seus convidados.



FOTOGRAMA 25
CRIANÇAS X
ADULTOS

Mesmo diante do importante confronto no centro do fotograma, o que está em destaque na imagem é o grande número de massas, que no caso são as crianças, mostrando ao espectador que Peter estava em desvantagem no conflito.



FOTOGRAMA 26
A ESPERANÇA

O close-up está no tatear da criança e no sorriso que ela consegue colocar no rosto de Peter. Assim que a criança tateia, ela também sorri, o público não consegue ver o rosto da criança, mas dá para perceber que suas bochechas estão esticadas. O que também é destacado no fotograma são os olhos de Peter que parece que está lacrimejando, conotando uma emoção vivenciada naquele momento.

**FOTOGRAMA 27****O GRANDE
BANQUETE**

Há três situações na cena, Peter deliciando-se com a comida imaginária, ele está no centro do fotograma, entretanto, foi colocado dois personagens para compor o momento. Essas duas crianças estão com expressão de espanto diante do prato que Peter estava comendo, esse espanto não é de medo e sim de desejo.

**FOTOGRAMA 28****INFLUÊNCIAS**

Os dois personagens estão centralizados no fotograma, visto que nessa cena do filme necessitava mostrar ao espectador a influência que o Capitão Gancho teve sobre o menino, além de enfatizar a característica egocêntrica do personagem.

Fonte: Adaptado do filme Hook a volta do Capitão Gancho (1991).

Para essa categoria foram selecionados seis fotogramas, dentro desses dois são relacionados à sensibilidade da criança (**fotogramas 23 e 26**); quatro fotogramas sobre as relações e as influências do meio em que vivem (**fotogramas 24, 25, 27 e 28**).

O **fotograma 23** – “Desenho”, ilustra que o desenho da criança pode ser uma atividade lúdica que possibilita com que a criança utilize sua criatividade e é uma das formas pelas se pronunciarem sobre os problemas que estão vivendo. No filme, o filho de Peter Banning está chateado e desenha o avião em que estão, pegando fogo e todos pulando de paraquedas, exceto seu pai. Ele está sem paraquedas, porque o menino estava chateado com ele por ele não ter honrado o compromisso. Ele está tão chateado que não é ele quem mostra o desenho e sim sua irmã. A irmã não entende que naquele momento o desenho não iria agradar seu pai, porque ele tinha medo de avião. Ao mesmo tempo em que há a sensibilidade no desenho, há a inocência de Maggie.

No **fotograma 24** – “A criança reproduz o que o adulto diz”, a família Banning foi visitar a vovó Wendy, e lá seu filho começa a falar sobre o trabalho do pai, que “passa por cima das pessoas” (de forma negativa), o menino fala extasiado e parece estar copiando um discurso já dito pelo seu pai. Entretanto, seu pai fica constrangido com o que ele reproduz, porque não é algo engrandecedor para ser dito para as outras pessoas. Além disso, Wendy ficou espantada e disse que ele havia se transformado em um pirata.

No **fotograma 25** – “Crianças X Adultos”, ressalta a ideia de que os adultos se acham soberanos em relação as crianças. Essa ideia fica ainda mais evidente pensando que o número de adulto é inferior ao de crianças. Dessa forma, dá ideia de que para a criança se sobressair sobre os adultos, é necessário que estejam em maior número.

O **fotograma 26**- “A esperança”, traz a ideia da confiança, o menino perdido presente no fotograma foi o primeiro a acreditar que Peter Banning era Peter Pan. Todos ficaram contra Peter, mas ele não. Ele apenas precisou chegar perto, tocar, e fazer com que Peter sorrisse. O sorriso foi a chave para reconhecer Peter Pan,

talvez fazia tempos que Peter não sorria verdadeiramente e foi a sensibilidade do garoto que propiciou tal ação.

O **fotograma 27** – “O grande banquete”, explana sobre o reencontro da criança que existe dentro do adulto e isso só foi possível através das vivências de Peter com os meninos perdidos. A vivência constante com os meninos perdidos fez com que ele relembresse quem ele já foi um dia, modificando até sua expressão que antes era séria.

O **fotograma 28** - “Influências”, relata a força das influências na vida das crianças. O filho de Peter está vestido igual ao Capitão Gancho, porém a semelhança deles vai além do aspecto físico, tendo em vista, que o menino após sofrer o trauma de nunca ter a atenção de seu pai começou a portar-se como o Capitão, porque acreditava que ele dava atenção a ele. No filme o garoto até começou a esquecer-se de sua família.

4.3.3 Considerações sobre a categoria: ser criança

Na categoria “Ser criança” é retratada no livro os seguintes pontos:

- Grande poder imaginativo das crianças;
- O grande poder de criação tanto individual como coletivo;
- A importância do faz de conta na vida das pessoas;
- O quanto às crianças imitam os adultos;
- A preocupação que as crianças têm em agradar os adultos.

Além dessas pontuações, retrata o ponto de que a criança inserida na sociedade a cada momento que cresce sofre a influência dos adultos e da escola, em vista disso, elas vão deixando de “voar”, de imaginar e de acreditar, modificam sua atividade principal (LEONTIEV, 1988). Entretanto, se fosse possível que ela escolhesse viver eternamente crianças da forma estrutural e mental também teriam perdas. Perderiam as relações sociais, a memória, os laços afetivos, dado que elas

iriam esquecer, já que o não crescimento culmina para o esquecimento (FERNADEZ, 2014).

No filme "Em busca da Terra do Nunca", houve dificuldades em selecionar os fotogramas dessa categoria. Posto que há poucas cenas relevantes em que se encontre crianças brincando sem a influência do adulto. Além disso, o personagem central da história, que era criança, apresentava um comportamento maduro, sério. Por conseguinte, as cenas selecionadas foram aquelas em que continham momentos de entrega ao brincar, à felicidade, à espontaneidade, independente de ser ou não adultos (por isso a utilização de dois quadros, um destinado aos adultos e outro as crianças). Complementarmente a isso, utilizou-se além dos fotogramas o enredo do filme para encontrar relações sobre o lúdico, são elas:

- O adulto não espera o crescimento natural da criança;
- A implicância do adulto em ver outro adulto brincando;
- O adulto pode dar importância ao lúdico sem que para isso tenha que ser uma criança;
- O riso da criança tem o poder de quebrar toda a seriedade;
- As relações interpessoais são capazes de formar ou (de) formar as personalidades;
- Os traumas podem causar aversão às vivências lúdicas.

No filme "Hook a volta do Capitão Gancho", a categoria retratou:

- A importância de observar os desenhos das crianças, que podem retratar muitos sentimentos e problemas que elas estão passando;
- O quanto à criança reproduz o que os adultos falam para ela ou perto dela;
- A criança espelha-se no adulto;
- O grande poder que algumas crianças têm em acreditar e imaginar;

- Relacionar-se com as crianças propicia que os adultos relembrem do que gostavam de fazer, mais que por causa de tempo esqueceram;
- A soberania que os adultos julgam ter sobre as crianças;
- A esperança que a criança tem e o quanto o sorriso modifica as pessoas;
- As crianças dependendo das situações da vida sofrem como os adultos.

4.4 Livro Peter Pan: categoria “ser adulto”.

O que é ser adulto? No dicionário têm-se as seguintes definições: "[...] que já está compreendida entre a adolescência e a velhice [...] que já atingiu todo o desenvolvimento (DICIONÁRIO DO AURÉLIO, 2017)". Essas definições descrevem o “ser adulto”, como um estágio da vida, como se estar na velhice não fosse considerado ser um adulto, além disso, os coloca como um ser completo. Partindo da subjetividade dessas definições, pretende-se expor algumas características do adulto através da obra Peter Pan de James Barrie.

O primeiro ponto relaciona-se com o significado de ser desenvolvido, aquele que sabe de tudo, ou melhor, sabe mais que aqueles que eles julgam inferiores, na maioria das vezes esses seres inferiores são as crianças.

[...] Ele era um desses sujeitos profundos, que sabem tudo sobre fundos e ações. É claro que ninguém sabe mesmo, de verdade, mas ele bem que precisa saber, e muitas vezes dizia que os fundos estavam subindo ou as ações estavam caindo, com um jeito de falar que era capaz de fazer qualquer mulher respeitá-lo (BARRIE, 1995, p.9)

Essa passagem faz referência ao Sr. Darling, esse personagem caracteriza os adultos que acreditam que sabem de tudo. No trecho constata que o adulto quer saber de todos os assuntos, mesmo que não os domine e que fingi dominá-los para que seus status perante a sociedade seja valorizado, ou seja, o adulto não gosta de ser inferior.

A senhora Darling adorava fazer as coisas como elas devem ser. E o senhor Darling era louco para ficar igual os vizinhos. Por isso,

evidentemente, eles tinham uma babá. Mas como eles eram pobres, por causa da quantidade de leite que as crianças tomavam, a babá era uma imensa cachorra da raça Terra Nova, chamada Naná, que não tinha tido nenhum dono em especial até que os Darling contrataram seus serviços [...] (BARRIE, 1995, p. 10).

O trecho exhibe o quanto a família Darling importava-se em se igualar aos seus vizinhos, importava-se tanto que criaram uma solução para conseguir ter uma babá, mesmo sem ter condições financeiras. Essa solução parece cômica, porém ressalta a ideia de que o adulto não gosta de se sentir inferior.

A segunda característica do adulto que se pode encontrar na obra é a preocupação com que o outro vai pensar sobre suas ações, não importa se estão felizes ou bem, eles não gostam de ser julgados ou visto de uma forma ruim. “Era impossível ter uma babá melhor, e o senhor Darling sabia disso perfeitamente. Mas às vezes ele ficava preocupado com o que os vizinhos iriam dizer (BARRIE, 1995, p.11)”.

Outra passagem que contribui para o entendimento do medo do adulto de ser julgado é aquela em que a Sra. Darling, encontra a sombra de Peter que foi esquecida no quarto das crianças e tem a ideia de pendurá-la na janela para que assim ele possa pegá-la, porém ela viu que não seria uma boa ideia, porque as pessoas veriam e os julgariam. “Mas infelizmente a senhora Darling não podia deixar uma sombra pendurada do lado de fora da janela. Ficava muito parecido com roupa secando e rebaixava toda a classe da casa [...] (BARRIE, 1995, p. 20)”.

A terceira característica do adulto presente na obra é a desvalorização do pensamento infantil.

A senhora Darling conversou sobre o assunto com o senhor Darling, mas ele sorriu com desprezo:

-Pode ter certeza do que eu estou lhe dizendo, isso é só uma dessas bobagens que Naná põe na cabeça deles. Típica idéia de cachorro. Deixe pra lá que eles esquecem (BARRIE, 1995, p.15).

A Sra. Darling estava preocupada quanto às histórias de Peter que Wendy contava e resolveu conversar com seu marido, contudo, ele não deu importância para esse problema, solidifica a ideia de que o adulto muitas vezes perde muito ao não ouvir o pensamento infantil, dado que a falta de atenção nesse assunto culminou no desaparecimento dos seus filhos.

A quarta característica que é complementar a terceira, é o esquecimento dos adultos de que um dia eles já foram crianças.

[...] Mas de modo geral as Terras do Nunca se parecem como pessoas de uma mesma família, e, se fossem paradas, em fila, poderíamos dizer que têm o mesmo nariz e assim por diante. É para essas praias mágicas que as crianças estão sempre levando seus barcos. Nós também estivemos lá; ainda conseguimos ouvir o barulho das ondas quebrando, se bem que nunca mais desembarcaremos lá (BARRIE, 1988, p.7).

Quando crianças, há um mundo inteiro de imaginação, em que tudo é possível, existem muitas histórias, muitas fantasias, porém quando vão adquirindo as responsabilidades adultas, essas vão sendo esquecidas, eles sabem da existência de um mundo mágico, mas já não o conseguem visitá-lo. Esse mundo mágico está nas lembranças de forma total ou parcial na mente do adulto, entretanto já não é dado o valor que antes elas tinham, essas histórias inventadas e vividas acabam sendo vista como questões pequenas, sem tanta significado.

No começo, a senhora Darling não sabia. Mas aos poucos foi começando a pensar na sua infância e se lembrou de um certo Peter Pan que, diziam, vivia com as fadas. Havia umas histórias esquisitas sobre ele. Como a que contava que quando uma criança morre, ele a acompanha durante parte do caminho, para que ela não se assuste. Naquele tempo, a senhora Darling tinha até acreditado nele, mas agora que estava cansada e tinha juízo, bem que duvidava de que tivesse existido uma pessoa assim (BARRIE, 1995, p.14).

Entretanto, mesmo perante a essa grande superioridade que os adultos têm, em momentos em que se sentem vulneráveis, pode-se notar que eles assemelham-se a uma criança e que querem carinho, afago, e serem enxergados, como é salientado no trecho abaixo:

- Amarrem essa menina!

Foi Barrica quem a amarrou no mastro, sussurrando:

- Escute aqui, querida. Eu te salvo, se você prometer que fica sendo minha mãe (BARRIE, 1995, p.165).

Barrica é um pirata na história, um adulto, porém vivia na Terra do Nunca, e aqueles que eram adultos e viviam na ilha, eram adultos desvalorizados na sociedade, que não tinham voz.

Os personagens adultos presentes na Terra do Nunca são os piratas e os índios, mas eles não impõem limites às crianças. Estão lá porque também fazem parte da aventura. Considerando que a obra foi escrita em 1904, o índio pode representar o oposto da civilização e os piratas

são uma contravenção, socialmente nenhum deles seria considerado capaz de cuidar de uma criança, de ser responsável. E por serem considerados irresponsáveis, assemelham-se às crianças e a Peter Pan, já que o conceito de responsabilidade não se aplica à Terra do Nunca, afinal, não existem leis que façam com que qualquer um desses personagens prestem contas a uma sociedade (FERNANDEZ, 2014, p. 13 e 14).

Porém, Barrica representa todos àqueles adultos fragilizados, que passaram por situações difíceis na vida e que acabaram tornando-se pessoas que não condizem com o que são, pessoas que não são ruins, que só querem ser enxergados na sociedade.

A quinta característica tem relação com o crescimento da criança, ou seja, quando ela torna-se adulta, há uma ruptura com a sua imaginação, com o seu modo de viver e com sua possibilidade de fazer coisas que eram possíveis quando eram crianças. O trecho abaixo corrobora com essa ideia.

[...] Era a hora das histórias. Jane tinha inventado uma brincadeira de levantar as cobertas por cima da cabeça da mãe e da dela, fazendo uma espécie de tenda. Na escuridão em que ficavam, ela falava baixinho:

- O que é que a gente está vendo agora?
- Eu acho que hoje não estou vendo nada - diz Wendy, com a sensação de que Naná não ia gostar de que continuassem conversando.
- Está vendo, sim - teima Jane. - Está vendo o tempo em que você era criança.
- Isso foi há muito tempo, meu amor ...-disse Wendy.- Meu Deus, como o tempo voa...
- E o tempo voa do mesmo jeito que você voava quando era criança?- pergunta a menina esperta.
- Do jeito que eu voava? Sabe de uma coisa Jane? Às vezes eu fico achando que eu nunca voei mesmo, de verdade...
- Voou, sim.
- Os velhos tempos em que podia voar...
- E por que é que você não pode mais, mãe?
- Porque eu cresci, minha querida. Quando as pessoas crescem, elas esquecem.
- Por que elas esquecem?
- Porque não são mais alegres, inocentes e de coração leve. Só os alegres, inocentes e de coração leve é que consegue voar (BARRIE, 1995, p.198 e 199).

É atribuída à criança uma pureza, uma inocência, que os adultos já não têm, talvez pelas aspirações de fatores materiais ou concorrência a que são submetidos, e dessa forma, vão perdendo a capacidade de imaginar, de voar, de alegrar-se com motivos pequenos, chegando até a colocar em dúvida as experiências vividas enquanto criança. Esse modo de viver acaba tornando-se uma aspiração que já não pode mais ser concretizada.

- Eu queria ir tanto com vocês ...-suspirou Wendy.

- Mas você não pode mais voar, não está vendo? - disse Jane (BARRIE, 1995, p.203).

Esse trecho demonstra que as crianças também passam a ter a concepção de adulto que não sonha, que não pratica as mesmas ações que elas, que também não pode voar, e assim o adulto vive em uma constante busca de um preenchimento que acredita que seja a ascensão social como já foi exposto, e vivem correndo, esperando a felicidade, entretanto essa felicidade vem embutida com um grande medo que é a morte a qual todos estão submetidos.

[...] Mas o cérebro gigantesco de Gancho ainda trabalhava. Sob essa orientação, ele rastejou de joelhos pelo convés, o mais longe do som que conseguia ir. Respeitosamente os piratas abriram caminho para ele. E foi apenas quando encostou na amurada que ele conseguia falar:

- Me escondam!- berrou, com voz rouca.

Os homens se juntaram a seu redor. Todos os olhos evitaram olhar para aquela coisa que estava subindo no navio. Não pretendiam combatê-la. Era o Destino (BARRIE, 1995, p. 166).

Assim como o Capitão Gancho tinha medo do crocodilo “Tique-Taque”, que simboliza a morte, os adultos em geral têm medo desse momento, talvez por esse momento não ser definido por eles, talvez porque seja a única coisa que eles julgam não poder controlar ... o DESTINO.

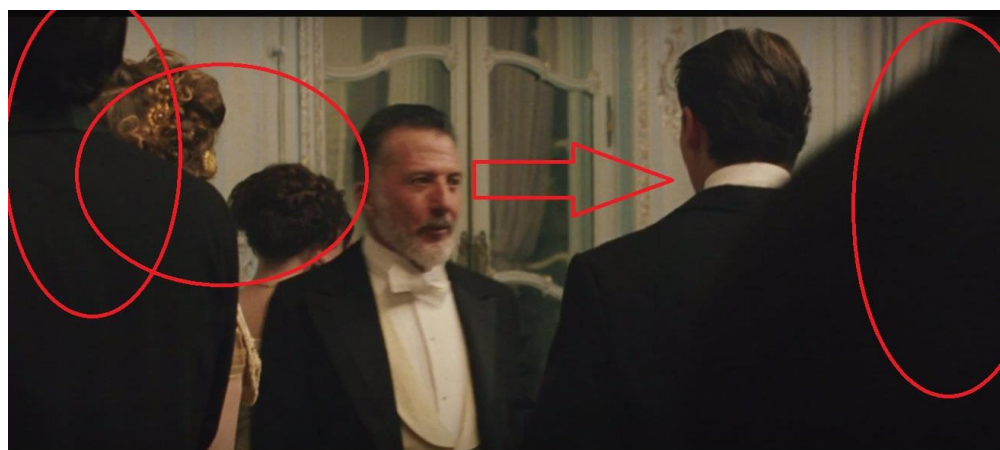
4.4.1 Ser adulto no filme “Em busca da Terra do Nunca”

FRACASSO x SUCESSO NO TRABALHO (FOTOGRAMAS 29 À 33)



FOTOGRAMA 29
INSATISFAÇÃO

O foco do fotograma é a conversa entre os dois personagens, o único recurso que está presente no fotograma são as cortinas, que simbolizam o teatro. As flechas vermelhas indicam a tensão da conversa, o empregado (à esquerda) está com seus olhos direcionados para baixo, elucidando que está nervoso, porque está sofrendo uma pressão. Enquanto Barrie está olhando-o de frente e tem seu corpo um pouco inclinado para frente, mostrando sua angústia, e vontade de que seus questionamentos sejam respondidos.



FOTOGRAMA 30
O FRACASSO

As pessoas circuladas na cena estão compensando a descentralização dos personagens, sendo assim, compõem a cena, mas não são o foco da mesma, desse modo, não foi necessário enxergar seus rostos. O rosto de Barrie também não é importante nesse momento, o foco está na decepção de seu chefe e na autoridade que ele tem sobre ele.



FOTOGRAMA 31
A MUDANÇA

Os personagens estão conversando sobre assuntos de trabalho porém estão bem distante, até seus olhares nesse fotograma não se cruzam. O olhar de Barrie é como se ele estivesse olhando para o horizonte, nos levando a entender que há o pensamento e a reflexão sobre o assunto da conversa. O foco está na conversa deles, e as pessoas presentes na cena (círculo vermelho), dão movimento a cena, mas estão desfocadas.



FOTOGRAMA 32
DISTRIBUIÇÃO DOS
PERSONAGENS

A filmagem utiliza o plongée e há um panorama geral do ambiente que ocorre na cena (flechas vermelhas).

Barrie está ao centro dos personagens, indicando a autoridade de sua função, no entanto, essa autoridade é quebrada visto que seu chefe está sentado na cadeira do auditório, assistindo tudo (círculo azul), a cena é projetada em função e para esse personagem (ponto de fuga da cena).



FOTOGRAMA 33
NEGÓCIOS
VERSUS
IMAGINAÇÃO

Barrie está desfocado e não é possível ver o seu rosto por completo, porém, nota-se que ele está muito interessado em saber a opinião do outro personagem. Já seu chefe está com olhar para outro lado e sua expressão juntamente com suas mãos sugerem que ele está refletindo sobre algo muito bem importante para ele.	
--	--

Fonte: Adaptado do filme Em busca da Terra do Nunca (2003).

Todos os fotogramas selecionados para esse quadro, quebram o esteriótipo de que os trabalhos considerados “livres”, não sofrem pressão para serem realizados e podem causar aflição nos empregados quando o chefe está preocupado muito mais com o dinheiro do que com a realização e execução do trabalho com empenho e dedicação.

No **fotograma 29** – “Insatisfação”, Barrie está preocupado com sua peça que em sua opinião não está boa. Para confirmar tal ideia, ele pergunta para um dos empregados o que ele achava da peça, e esse afirma nunca tê-la visto, no entanto Barrie insiste para que fale a verdade.

O homem acaba confirmando o que ele pediu, talvez não por ser sua opinião, mas por ter medo de perder o emprego. Esse fato expõe a insegurança do adulto (Barrie) e o medo do adulto em expor sua opinião quando julga ser subalterno a alguém (empregado).

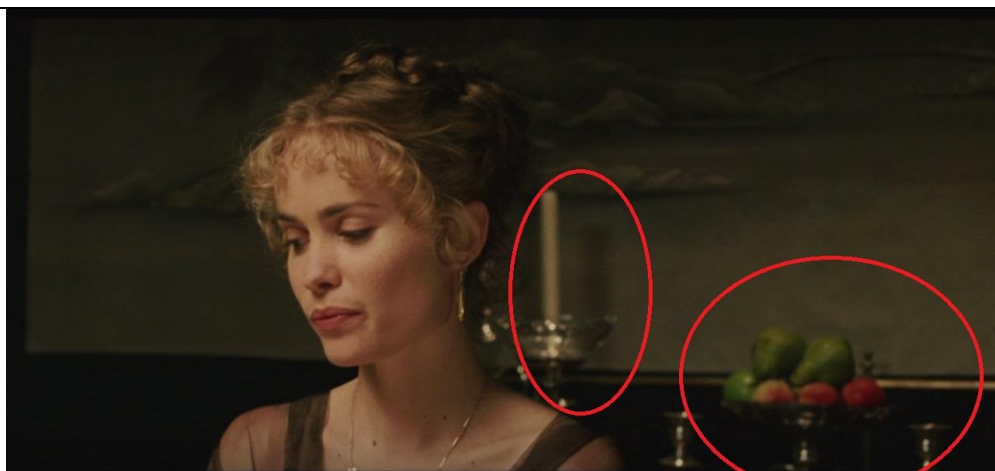
No **fotograma 30** – “O fracasso”, a peça realmente foi um fracasso como Barrie imaginava e ele teve que ficar frente a frente ao seu chefe. Ilustra que todo o trabalho exige cobranças mesmo que ficticiamente parece ter maior liberdade do que os outros.

No **fotograma 31** – “A mudança”, Barrie conversa com seu chefe sobre o fracasso da peça e alega que não era para ter sido levada a sério. Seu chefe diz que os críticos mudaram. Exemplifica que o mundo tem mudado, preocupando-se muito mais em produzir “coisas” que dão dinheiro do que apreciar artes e /ou atividades que não são consideradas rígidas.

No **fotograma 32** – “Distribuição dos personagens”, há a distribuição dos personagens, os atores ficam perplexos com as criações de Barrie. Esse fato, expõe uma contradição em razão de esperar que os atores dessem importância para a criação e imaginação. Corrobora com o pensamento que há diferentes posições dos adultos, existindo aqueles que dão valor ao imaginário e aqueles que não, desse modo, é errado dizer que TODOS os adultos são rígidos e vão contra o lúdico.

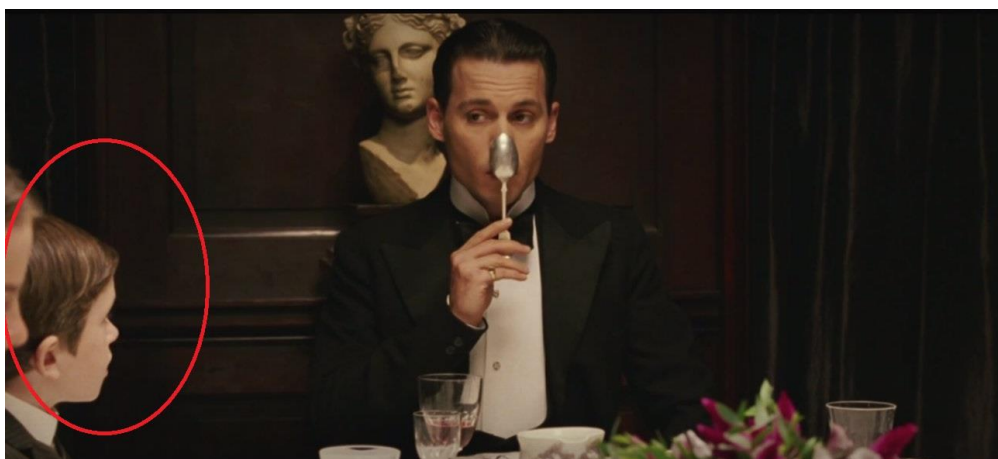
No **fotograma 33** – “Negócios versus imaginação”, os “valores” financeiros revelam valer mais do que os “valores” criativos. Essa é a mensagem que o chefe de Barrie transmite quando estão conversando sobre a criação da peça, sua maior preocupação não é a peça em si, mas sim os gastos que ela dará.

ADULTO x ESPÍRITO INFANTIL (FOTOGRAMAS 34 À 39)



FOTOGRAMA 34
O INTERESSE

A Sra. Barrie tem o destaque na cena e ilustra de certo modo a arrogância da personagem que se preocupa muito com a aparência e ter destaque na sociedade. Como a cena está descentralizada, esta foi compensada por objetos (circulados em vermelho).



FOTOGRAMA 35
DIVERSÃO VERSUS
CONTROLE

O assunto está na ação de Barrie e a filmagem é como se o espectador fosse os olhos dos personagens que estavam na mesa, e que não aparecem na cena. O espectador só não é os olhos de George Davies e Peter Davies que estão circulados em vermelho, pelo fato deles aparecerem na cena.



FOTOGRAMA 36
CAPITÃO
GANCHO?

Mesmo com a presença das crianças na cena, o centro está na Sra. Du Maurie, ilustrando o controle que a personagem quer ter na casa da família Davies. Além do close, a personagem está com o corpo inclinado para frente, seu rosto reflete maldade, e em uma de suas mãos encontra-se um gancho. A partir de como a cena foi filmada o espectador é os olhos de Barrie e podem sentir toda a aflição que

Barrie sentiu naquele momento.



FOTOGRAMA 37

VALORES DA
SOCIEDADE

Mesmo como rosto virado Barrie apresenta uma expressão de estar incrédulo com o que o outro personagem está dizendo. O outro personagem está em foco pelo fato dele estar confrontando a forma de Barrie se portar, preocupando-se com o que as pessoas hão de pensar sobre o seu comportamento. As pessoas que estão atrás deles (círculo vermelho), compõe o ambiente da cena, mas não tem relevância para cena, devido ao desfoque.



FOTOGRAMA 38

TRABALHO
VERSUS FAMÍLIA

O foco da cena é o dilema de Barrie, porém além de sua expressão demonstrar reflexão sobre o que ocorreu nesse momento, a janela está desfocada e diante do contexto do filme e das características do personagem conotam que naquele momento Barrie ficou frente a frente com a realidade e teve que enxergar o problema que estava ocorrendo em seu casamento.	
O foco do fotograma está nas mãos e no olhar hipnotizado da personagem. Seus netos na cena, servem como compensação da cena, haja vista que a personagem não está centralizada.	FOTOGRAMA 39 BATAM PALMAS!

Fonte: Adaptado do filme Em busca da Terra do Nunca (2003).

Os fotogramas selecionados focam-se nas relações de Barrie e no seu modo de viver a vida, que para alguns dos personagens é algo que alegra e traz sensações prazerosas, e para outros atrapalha e é visto de forma pejorativa.

No **fotograma 34** – “O interesse”, ressalta que o interesse da Sra. Barrie está nas finanças e na ascensão social.

No **fotograma 35** - “Diversão versus controle”, Barrie para “quebrar” a seriedade do jantar que estava participando, começa a fazer palhaçadas para que as pessoas rissem. Os adultos presentes em sua mesa eram: Sra. Du Maurier (mãe da Sra. Davies), Sra. Davies e a Sra. Barrie. As Sra. Du Maurier e Sra. Barrie não

gostaram nem um pouco das atitudes de Barrie no jantar, já as crianças amaram e tentaram copiá-lo.

O **fotograma 36** - “Capitão Gancho?”, retrata aflição, aprisionamento. A avó das crianças está agindo como se fosse o Capitão Gancho querendo “roubar” a alegria de Peter Pan. Além disso, coloca sobre o filho mais velho, uma responsabilidade que talvez naquele momento ele não esteja preparado para assumir, já que mesmo sendo maior, ele não deixa de ser uma criança, e ele não tem culpa de seu pai ter morrido, e a família ter se desestruturado.

O **fotograma 37**- “Valores da sociedade”, caracteriza a sociedade como julgadora das ações das pessoas, mesmo que elas sejam as melhores possíveis. No caso, Barrie está ajudando a família Davies que está desestruturada e a maior preocupação de seu amigo é o que as pessoas vão pensar de sua atitude, ainda mais que ele passa mais tempo com essa família do que com sua mulher.

No **fotograma 38**- “Trabalho versus família”, elucida o trabalho de Barrie como sendo agradável e prazeroso para ele, entretanto, o trabalho culminou no fim do seu casamento. Talvez ele tenha dedicado tempo demais a essa atividade que não conseguiu perceber que sua esposa também precisava dele. As atitudes da esposa podem ter sido reguladas pela falta de interação entre eles.

O **fotograma 39**- “Batam palmas!”, desvela que muitas atitudes dos adultos assim como a das crianças são reguladas pelas interações sociais. Em meio ao caos que a família Davies estava vivendo, a Sra. Du Maurier, pensou que a família necessitasse que ela fosse a autoridade, entretanto, ela não é malvada, tanto que ao assistir a peça intitulada Peter Pan de Barrie, ela é a primeira a bater palmas para que a fada Sininho reviva.

4.4.2 Ser adulto no filme “Hook a volta do Capitão Gancho”.

ADULTO x ESPÍRITO INFANTIL (FOTOGRAMAS 40 à 47)



FOTOGRAMA 40

COMPROMISSO
FAMILIAR X
COMPROMISSO DO
TRABALHO

O assunto da cena está no Sr. Banning que está à frente da imagem. O foco está em sua conversa ao celular justo na peça de teatro de sua filha. A Sra. Banning compõe a cena com um olhar de desaprovação com a atitude do marido.



FOTOGRAMA 41

COMPROMISSOS
FAMILIARES

A cena é filmada de forma a capturar a torcida e o funcionário do Peter Banning que está no jogo para filmar o jogo enquanto seu chefe não pode ir.



FOTOGRAMA 42

ADULTO E SUA
FALTA DE
PACIÊNCIA

O fotograma faz com que o espectador seja os olhos de Peter Banning e tem Jack (seu filho) como centro, conotando que no momento o menino está agindo de forma egocêntrica e não está dando atenção para o seu pai.



FOTOGRAMA 43

PREOCUPAÇÃO

A filmagem é desenvolvida de forma a capturar o plano geral do fotograma, sendo assim, foca-se na relação entre a família.



FOTOGRAMA 44

TRABALHO EM
PRIMEIRO LUGAR!

Há o contra- plongée e o foco do fotograma é o confronto do pai e do filho. Jack foi filmado de lado e nota-se um olhar assustado, talvez ele não imaginasse que seu pai ficaria tão bravo, mesmo diante da presença do menino, a expressão do pai tem destaque na cena, e um detalhe marcante é que mesmo bravo ele não larga o celular das mãos.



FOTOGRAMA 45

DESCONHECIMENTO
DO SER

Há um tom violeta por de trás das cortinas remetendo a escuridão. O foco da cena é mostrar Banning fechando a janela como se estivesse com medo que algo ocorresse.



FOTOGRAMA 46
REALIDADE VERSUS
FANTASIA

Peter Banning está ao centro do fotograma, e mesmo rodeado de piratas e correndo o risco de morrer tenta uma forma de se sentir superior, mesmo em desvantagem. A centralização do personagem pode representar a sua personalidade, e no caso de Peter Banning é a petulância.



FOTOGRAMA 47
“Viver será a maior
aventura”

Os personagens foram filmados de uma forma a capturar seus olhares, que estão direcionados para o céu, por causa que Tootles ²³ está voando para a Terra do Nunca.	
---	--

Fonte: Adaptado do filme Hook a volta do Capitão Gancho (1991).

A maioria dos fotogramas selecionados remetem a dificuldade de Peter Banning em viver sua vida para além de seu trabalho. Mostram uma maior valorização ao trabalho do que a sua família.

O **fotograma 40** – “Compromisso familiar X compromisso de trabalho”, remete a falta de bom senso de Peter Banning ao atender o telefone no meio da peça de teatro de sua filha e não satisfeito marcar um compromisso próximo ao jogo de seu filho, do qual ele havia prometido assistir.

O **fotograma 41** - “Compromissos familiares”, complementa o fotograma anterior, porque ilustra a insensibilidade de Peter que pede para o seu empregado filmar o jogo de seu filho até que ele chegue.

No **fotograma 42** – “Adulto e sua falta de paciência”, Jack começa a zombar do medo de avião de seu pai, e começa a bater a bola no avião, as máscaras de oxigênio caem e seu pai fica muito bravo e pede para que ele pare de agir como criança.

No **fotograma 43** – “Preocupação”, ressalta a vontade de Peter em manter sua aparência para a vovó Wendy.

No **fotograma 44** – “Trabalho em primeiro lugar!”, retrata duas realidades. A primeira proveniente do filho querendo brincar com o pai já, que ele estava teoricamente de folga, e o pai que não conseguiu abandonar o trabalho para curtir a família, e grita para que os filhos não atrapalhem a ligação da vida dele.

O **fotograma 45** – “O desconhecimento do ser”, ilustra o medo que Peter tinha em deixar as janelas abertas, ele não queria abrir espaço para que as lembranças se manifestassem, mesmo que estivesse passando um tempo na casa em que vivera quando pequeno.

²³ Tootles é um dos meninos perdidos, mas já está em uma idade avançada, porque resolveu crescer.

O **fotograma 46** – “Realidade versus fantasia”, mesmo diante da fantasia Peter não perde sua arrogância, e acha que na Terra do Nunca seu dinheiro tem valor.

No **fotograma 47**- “Viver será a maior aventura”, revela que Peter Banning voltou a ser como era antes de crescer, não se transformando em criança novamente, mas enxergando que os momentos lúdicos tem que ter espaço na sua vida para que ele não se perca novamente.

4.4.3 Considerações sobre a categoria: *ser adulto*.

Na categoria “**Ser adulto**” é retratada no livro um adulto:

- Preocupado com as contas (existência capitalista);
- Preocupado em manter as aparências (preconceitos);
- Que julga ser superior as crianças (poder);
- Que não dão importância para as experiências vividas na infância (esquecimento);
- Com dificuldade em enxergar aquilo que é importante para a vida deles, sendo assim, vivem mergulhados no medo do destino (janelas que eles fecham para eles mesmos).

Vale ressaltar que as características expostas acima foram desenvolvidas a partir dos personagens dos Sr. e Sra. Darling, e do Capitão Gancho. Ressalta-se que mesmo esses personagens terem um sentimento de superioridade quando relacionados às crianças, no decorrer da história mostram alguns comportamentos atribuídos às crianças.

No filme “Em busca da Terra do Nunca”, a categoria é retratada a partir dos seguintes pontos:

- Insegurança do adulto por aquilo que faz;
- O fracasso que não é bem visto na vida do adulto;

- O interesse em ascender socialmente;
- As mudanças dos valores na vida adulta;
- A facilidade em controlar tudo para que fique de acordo com as normas socialmente aceitas;
- A dificuldade de lidar com fatores que estão fora do padrão (como por exemplo: cachorro que fala, fada, etc.);
- Viver para o trabalho por mais que seja divertido, necessita ser moderado;
- Valores que a sociedade impõe aos adultos os sufocam;
- Viver de forma lúdica também tem desafios;
- Muitos adultos demonstram uma rigidez que muitas vezes é uma forma de cuidar, de proteger, e quando esse se dispõe em relaxar, pode entregar-se ao fantástico mundo da imaginação.

O filme "Hook a Volta do Capitão Gancho", apresenta os seguintes pontos:

- O adulto focado no trabalho torna-se negligente com a família;
- A falta de paciência com as crianças;
- A intensa vontade de manter as aparências;
- A dificuldade do adulto em dissociar trabalho e descanso;
- A descrença nas crianças;
- A dificuldade de sair da realidade e aventurar-se na imaginação;
- A percepção do adulto de que está perdendo o controle da sua vida, dedicando-se apenas ao trabalho;
- A importância do adulto resgatar a ludicidade em sua vida.

4.5 Interlaces

Subseção destinada para relacionar algumas ideias marcantes da análise das categorias.

4.5.1 Interlaces das representações.

Os filmes selecionados são ricos de representações que equiparam as ideias que James Matthew Barrie quis representar em seu livro, abaixo constarão algumas imagens dessas representações presentes nos dois filmes:

1. A ENTREGA.

- No livro há uma grande entrega de Wendy a Peter Pan, o beijo, um beijo transformado em objeto, transformado em carinho. Peter não sabia o que era um beijo real, mas ao receber o dedal da menina sentiu-se especial.
- No filme “Em busca da Terra do Nunca”, a grande entrega é o caderno, Barrie entrega o caderno para Peter com o intuito de abrir sua mente para o mundo da imaginação, para os momentos lúdicos (REPRESENTAÇÃO 1).
- No filme “Hook a Volta do Capitão Gancho”, a entrega é feita pelo olhar do menino perdido, que resolve contar a Peter Banning qual o seu pensamento feliz, para ajuda-lo a recuperar o dele (REPRESENTAÇÃO 2).



Fonte das imagens: “Em busca da Terra do Nunca e Hook” “A volta do capitão Gancho”, respectivamente.

2. RELAÇÕES.

- No livro as relações se dão pelo fato de que se Wendy, seus irmãos e os meninos perdidos continuassem a viver na Terra do Nunca, ficariam semelhantes a Peter, viveram momentos lúdicos, contudo, perderiam sua memória, suas experiências e os laços familiares.
- No filme “Em busca da Terra do Nunca”, Barrie relaciona-se com a família Davies e torna-se uma influência positiva na vida da família, mostrando para eles uma forma lúdica de viver a vida (REPRESENTAÇÃO 3).
- No filme “Hook a Volta do Capitão Gancho”, o Capitão Gancho aproveitou das aflições de Jack (filho de Peter Banning) para coloca-lo contra seu pai, e para transformar seu jeito de pensar e agir (REPRESENTAÇÃO 4).



REPRESENTAÇÃO 3



REPRESENTAÇÃO 4

Fonte das imagens: Em busca da “Terra do Nunca” e “Hook a volta do capitão Gancho”, respectivamente.

3. PALMAS.

- No livro o bater palmas significa acreditar na fantasia, acreditar em fadas para que elas não morram.
- No filme “Em busca da Terra do Nunca”. Bater palmas foi uma forma de mudar a visão que o espectador tinha da personagem Du Maurier, visto que é atribuído a ela a maldade, a incompreensão, entretanto, quando ela participa da peça, é a primeira a bater palmas para que Sininho reviva, demonstra uma sensibilidade que não foi possível notar nas cenas anteriores (REPRESENTAÇÃO 5).

- No filme “Hook a Volta do Capitão Gancho”, o bater palmas veio em um momento em que Peter Banning ainda estava preso no mundo da racionalidade, no entanto, essa ação faz com haja a percepção que dentro dele ainda tinha uma crença na fantasia (REPRESENTAÇÃO 6).

	
REPRESENTAÇÃO 5	REPRESENTAÇÃO 6

Fonte das imagens: “Em busca da Terra do Nunca” e “Hook a volta do capitão Gancho”, respectivamente.

4. REENCONTRO COMO O VERDADEIRO (EU).

- No livro, Peter parece não ter encontrado seu verdadeiro eu, posto que ele vive uma felicidade momentânea, não consegue ter laços afetivos com as pessoas, não guarda lembranças em sua mente. Além disso, não conseguiu vencer seu trauma de encontrar a janela de sua família fechada e fez com que ele se tornasse orgulhoso e mesquinho. Peter faz com que os momentos lúdicos sejam uma fuga dos problemas e algo supérfluo, que para ocorrer as pessoas não podem crescer e tem que viver no mundo da “desobrigação”, do “descompromisso”.
- No filme “Em busca da Terra do Nunca”, o reencontro se dá a partir da vida do personagem Barrie que não desiste de tentar fazer com que Peter vença os seus traumas e mostre ao mundo quem ele realmente é. Peter para Barrie é um herói, um herói que está passando por uma crise e que só necessita de um apoio e compreensão para poder voltar a ser criança. O objeto de incentivo para Peter voltar a ser criança é o caderno que Barrie deu a ele (REPRESENTAÇÃO 7).

- No filme “Hook a Volta do Capitão Gancho”, o reencontro se dá pela lembrança de Peter Banning sobre o porquê de ele ter resolvido largar a Terra do Nunca. Seu objetivo de crescer foi em função da vontade dele de ser pai e construir uma família. O objeto que retrata essa lembrança é seu ursinho que ele deu o nome de “Paizinho” (círculo vermelho) (REPRESENTAÇÃO 8).



Representação 7



Representação 8

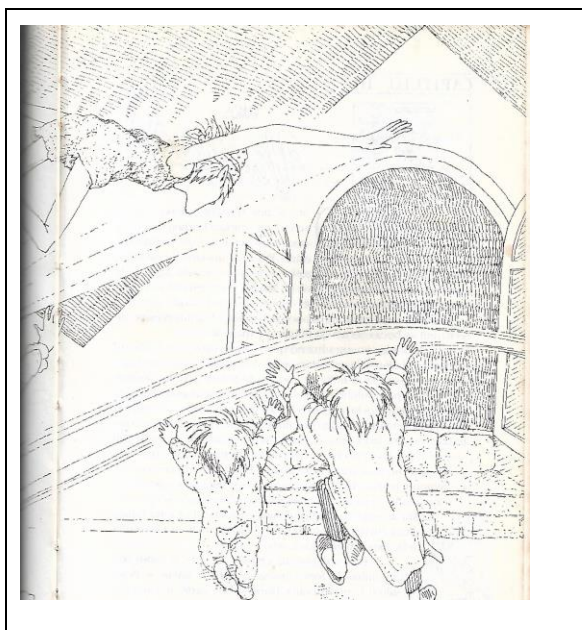
Fonte das imagens: Em busca da Terra do Nunca e Hook a volta do capitão Gancho, respectivamente.

4.5.2 Interlaces do termo “janela”.

Ao pensar sobre abrir a janela reflete-se sobre arejar o ambiente, sair da escuridão e ao pensar em fechá-la, logo vem o medo de algum bicho entrar, a segurança, o controle.

Dessa maneira há que refletir que abrir a janela pode simbolizar a entrada do novo, do inesperado, dos sonhos. E fechá-la seria uma forma de acomodar-se com o que já está vivendo, sem precisar sentir-se desafiado, é uma forma de esconder-se, de privar-se do sofrimento e do medo.

No livro de James Matthew Barrie a janela simboliza o trauma e o esquecimento, além da esperança.



Fonte: BARRIE (1995).

O trauma se dá pelo fato, de Peter Pan ter fugido com medo das aspirações de sua mãe sobre seu futuro, no entanto, mesmo tendo fugido, resolveu voltar para sua casa, e quando chegou lá, as janelas estavam fechadas e ele entendeu que seus pais não o queriam mais.

A janela simboliza o esquecimento, por causa do trauma sofrido por Peter, sendo assim, ele procura uma nova janela na qual estivesse aberta para ele, para que ele esqueça aquela que estava fechada. Dessa maneira, a janela simboliza a possibilidade de voltar, entrar e de sair.

A janela também constitui-se esperança pelo fato de que a família Darling, esperava ansiosamente para que os filhos retornassem, pelo mesmo local que eles haviam saído (janela).

No filme “Em busca da Terra do Nunca”, a janela simboliza lembrança e dilema.



Fonte: Filme Em busca da Terra do Nunca (2003).

Lembrança, porque ao contar para Sra. Davies sobre o seu passado, Barrie localiza-se perto da janela, olhando para fora como se estivesse constituindo em sua mente tudo o que havia vivido.

Dilema, porque ao ser abandonado por sua esposa, a janela no ambiente em que estava tornou-se sem foco, como se naquele momento ele percebesse que o problema que estava vivendo era maior do que imaginava.

Entretanto, de maneira fictícia, o filme apresenta Barrie como um personagem que constantemente abre suas janelas para vida, experimentando-a de forma lúdica e prazerosa, mesmo diante dos desafios.

No filme “Hook a volta do Capitão Gancho” a janela simboliza o medo, o controle, a segurança, o bloqueio imaginativo e o retorno da felicidade.



Fonte: Filme Hook a volta do Capitão Gancho (1991).

O medo, o controle e a segurança partem das características do personagem Peter Banning, que fecha as janelas como que se não quisesse que as lembranças voltassem em sua mente, como se tivesse receio que houvesse algum tipo de mudança em sua vida.

O bloqueio imaginativo é em função de Peter Banning, não permitir-se sonhar novamente, como se a racionalidade não o permitisse viver dessa forma, ele até perde a coragem, tem medo de altura, algo que antes ele amava. Momentos lúdicos para ele não existem, visto que não consegue largar os compromissos do trabalho.

O retorno da felicidade se dá pelo fato de ao reviver a experiência na Terra do Nunca, ele pode se reencontrar e reencontrando-se ele pode viver de forma mais alegre e feliz, junto com sua família, e abrindo sua janela para as novas aventuras.

4.5.3 Interlaces de ideias.

Cada obra traz dentro de si uma relação entre o lúdico e a constituição do ser humano.

O livro de James Matthew Barrie, divide de forma clara o que é ser adulto e o que vem a ser criança. Entretanto, apesar da separação, há alguns trechos que os aproximam de forma discreta, colocando traços que se costuma ver em crianças nos adultos, como por exemplo: o Sr. Darling, mesmo diante de todo o controle das finanças e da família, arma um jeito para não tomar um remédio ruim.

Mas o que fica na mente é que os momentos lúdicos são uma fase que passa, como se ao crescer tudo aquilo que vivemos na infância tenha que ser varrido no campo da mente para dar espaço a algo novo e que é mais sério. E aponta para que, se vivermos ludicamente, as pessoas seriam egocêntricas, solitárias e sem recordações como Peter. Parece que nas duas alternativas quem perde é o ser humano, parece não haver um meio termo. Parece não haver a possibilidade de uma felicidade plena. Ou você voa ou você cresce, imaginação e adulto parece não co-existir. Crescer transforma-se em um fardo.

Esse fardo é concretizado na vida do personagem Peter Banning do filme “Hook a volta do Capitão Gancho”. O famoso menino que não queria crescer, cresce

e com isso, tudo que foi vivido na infância se perde. Ele torna-se ambicioso, sem tempo para família e um adulto que não respeita as crianças, não dá valor aos compromissos marcados com elas e vive pelo e para o trabalho.

Banning precisou que seu archi-inimigo sequestrasse seus filhos para que assim pudesse lembrar como era possível conciliar sua vida com a ludicidade. Porém, para que ele pudesse modificar sua vida ele teve que se afastar do ambiente que estava vivendo, e através das relações com os meninos perdidos pôde rever seus valores. Ele não pode voltar a ser criança como era, mas aprendeu a viver.

Barrie do filme “Em busca da Terra do Nunca”, não conta em detalhes como se deu a inserção do lúdico em sua vida. Todavia, ele também passou por traumas como os outros personagens, mas mesmo diante do sofrimento vive o lúdico de forma clara e explícita. Sua imaginação é tão poderosa que foi capaz de resgatar um garotinho que resolveu crescer precocemente. Mas escolher preservar o lúdico na vida não foi fácil, o personagem passou por desaprovações, fracassos e separação. O personagem dá indícios que valoriza não somente os momentos lúdicos, como também as crianças.

4.5.3 Interlaces finais das análises das obras.

As obras puderam fazer com que houvesse a percepção de que o modo que cada Peter Pan articulava sua vida, baseou-se nas relações que estabeleciam e os contextos que eles viveram.

Peter Pan era egocêntrico, esquecia tudo que vivia, por não ter conseguido lidar com seu passado, por ter medo, criou para si uma maneira para se sentir forte, que era se gabar, vencer as batalhas, não se render aos perigos da ilha em que vivia.

Peter Davies por ter se sentido enganado em relação à morte de seu pai e não ter sido preparado para isso, se fechou para o mundo da imaginação, foi sua maneira de não ter que sofrer novamente, foi à concepção que ele relacionou a partir das relações de seu meio.

Peter Banning se perdeu nas relações que vivia no trabalho, tornando-se tudo aquilo que ele tinha medo quando criança, quando ainda vivia na Terra do Nunca, ele conseguiu perder sua essência, esqueceu quais eram suas prioridades e o porquê “decidiu” crescer.

De jeitos distintos, os personagens oportunizam que haja a reflexão sobre as relações e sua capacidade de modificar a personalidade das pessoas, independentemente de serem crianças ou adultos, e o quanto são importantes para resgatar as pessoas da tristeza, da solidão; fazer com que piorem ou se tornem pessoas irreconhecíveis, ou então tenham que inventar um mundo mágico para fugir do caos da sociedade.

Outro fato importante é que os “Peters” e os demais personagens das histórias facilitam a reflexão sobre a tensão de “ser adulto” e “ser criança”, eles revelam que não tem como padronizar o que seria um adulto e o que seria uma criança, cada criança traz dentro de si suas características próprias, assim como os adultos, e tudo depende do meio em que vivem. Como por exemplo: Peter Davies era uma criança, mas portava-se com características que geralmente atribuímos aos adultos; o personagem Barrie mesmo sendo adulto, apresentava características atribuídas as crianças (diversão/brincadeira), o Sr. Darling também apresentava algumas características similares as crianças (pirraça) e aos adultos (seriedade, preocupações). Desse modo, só tem como caracterizar ou definir adultos e crianças, utilizando um grupo específico, de forma genérica e nunca de maneira universal, não há um padrão.

Complementarmente a isso, surge o personagem Capitão Gancho, que não teve tanto destaque no estudo, mas que de maneira efetiva aparece na obra de James Barrie e no filme “Hook a Volta do Capitão Gancho”, como um adulto desvalorizado que vive tentando matar Peter Pan, porque tem inveja de seu modo de viver. Simboliza a vontade do adulto de poder vivenciar o que as crianças vivenciam, mas como acham que não podem, as enfrentam, as criticam.

De forma simbólica no filme “Em busca da Terra do Nunca”, o Capitão Gancho também aparece, mas sua aparição se faz presentes nas ações dos adultos que menosprezam o lúdico e a imaginação presente nas atitudes de Barrie e nas

crianças. Asseverando que a tensão adulto-criança e criança-adulto é forte e que os adultos tem dificuldade em enxergar o lúdico de maneira positiva.

Por fim, constata-se que há um tempo em que as pessoas são crianças, um tempo em que as pessoas são adultas, mas isso não tem relação em si com um tempo para o lúdico. As crianças se desenvolvem, crescem, tornam-se adultos, mas não é motivo para transformar o tempo como regulador que inibe as ações que dão prazer aos adultos e as crianças. Crescemos, mas não precisamos parar de voar...

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente tese é resultado das minhas inquietações que se baseavam em compreender como se dava o processo de afastamento do adulto das atividades lúdicas. Essas inquietações surgiram das práticas que tive durante minha graduação, ação docente e vivências diárias. Para que tais problemas de pesquisas pudessem ser discutidos, foram utilizados a análise bibliográfica, análise do conteúdo e análise de filmes.

É necessário que se observe e compreenda que o tema escolhido não é um assunto fácil de ser encontrado, e em função disso, ao iniciar as buscas sobre o tema da pesquisa, pode-se notar que a relação “adulto e o lúdico” são discutidas de forma estereotipadas. Encontra-se facilmente a relação do lúdico com as crianças, e até mesmo com os idosos, colocando a ideia de que atividades lúdicas são destinadas ou na infância ou depois que já se aposentou.

Outro fato conflituoso é a falta da universalização da palavra “lúdico”, isso faz com que haja confusão em sua definição. Há autores que dizem que é sinônimo de brinquedo, brincadeira e afins, já outros dizem que não, como pode ser observado nas discussões da seção 2.1 intitulada “O lúdico” deste trabalho.

No entanto, a partir de Vigotsky (2007), constatou-se que tais termos não apresentam o mesmo sentido, pelo fato de que o brinquedo é inserido na vida da criança quando esta necessita sanar os desejos insanáveis. Sendo assim, através da imaginação e da ação, ela consegue realizá-los. Todavia, essa construção é feita inconscientemente e parte das lembranças de algo já vivido.

Desse modo, não é possível que os adultos brinquem como as crianças, em virtude de que, teoricamente, praticam suas ações de forma consciente. A busca do adulto baseia-se em atividades lúdicas que possibilitem que eles consigam viver a vida, cumprir seus compromissos de forma mais leve, com alegria e significado.

Em vista disso e das ideias de Olivier (1999), que relaciona o lúdico à felicidade, à falta de imposição, à descoberta e etc., entendeu-se que brincar, brinquedo, jogar e qualquer outra atividade que possa ser desenvolvida com prazer pode se encaixar dentro do termo lúdico, conquanto não são sinônimos.

Constatou-se também que a ruptura, ou desmoronamento do lúdico se dá através dos meios em que as crianças vivem, e sua regulação de comportamento pelas influências que estão ao seu redor, desse jeito, ela muda sua atividade principal que antes era lúdica²⁴ para que assim seja semelhante às pessoas com as quais convive. Vivi uma experiência que ilustra essa situação:

“Minha aluna que tem entre 10 e 11 anos, disse toda empolgada que iria ganhar uma boneca, alguns colegas logo criticaram-na dizendo que há tempos não brincam de boneca. A menina ficou sem graça, entretanto acredito que tenha ficado mais confortável porque eu, enquanto professora disse que também gostaria de ganhar uma boneca. Será que essa menina ainda brincar com a boneca quando ganhar? Ou refletirá sobre o que os amigos disseram e deixará de brincar?”

Diante desse ponto, acredita-se que se a valorização do lúdico fosse semelhante à valorização das obrigações e do trabalho, conseqüentemente seriam formadas crianças com aspiração para ser um adulto brincante. No documentário “Tarja Branca” de Cacau Rodhen, apresenta alguns argumentos que comprovam essa hipótese.

Vigotsky (2009) aponta que os adultos tendem a ser mais criativos que as crianças devido a sua extensa experiência já vivenciada. Esse argumento parece ser uma falácia, mas não é. Realmente os adultos são mais criativos que as crianças, contudo, um dos motivos para que isso não se manifeste é o medo do que os outros irão pensar, como foi ilustrado na obra de James Matthew Barrie e nos filmes.

Em todos eles em algum momento apareceu à preocupação quanto ao que os outros iriam pensar deles. E se não tivessem uma babá, o que os outros iriam pensar? (Sr. Darling), se não estivesse com as roupas limpas para visitar Wendy, o que os outros iriam pensar? (Peter Banning), o que as pessoas iriam pensar em relação a Barrie ficar mais com a família Davies do que sua própria família?

Os adultos muitas vezes vivem para os outros e enquanto isso, a felicidade, a imaginação, vão se extinguindo.

²⁴ Há que ressaltar que existem crianças que já nascem em um ambiente conturbado e não tem chances de vivenciar o lúdico.

Somente alguns perceberão que vida está passando quando o crocodilo “Tique-Taque”²⁵ estiver passando perto delas, ou então precisarão que o Capitão Gancho tire algo que elas gostem para que possam perceber e relembrar sobre suas prioridades.

Relacionando os conceitos estudados, a obra literária e os filmes pode-se perceber alguns pontos importantes:

A obra literária, exemplificou que há estereótipos entre o “ser criança” e “ser adulto”. Há uma divisão clara dos dois conceitos, e uma “pitada de ironia” também, pelo fato de que os adultos caracterizam-se pelo controle e pelo poder, fazem uma limpeza na mente das crianças antes de dormir, no entanto, em alguns momentos tomam posturas que muitos consideram infantis.

Enquanto as crianças, só tinham espaço na Terra do Nunca, onde podiam fazer o que queriam (sem supervisão de adulto) e reproduziam em suas brincadeiras, as ações já vividas com os adultos. Quando elas decidem sair desse ambiente, necessitam novamente adequar-se ao controle do adulto, crescem, esquecem e enquadram-se na sociedade como “qualquer adulto deve ser”. Em meio a todas as atividades vividas na Terra do Nunca, nada é relembrado.

E ainda colocam a ludicidade como sendo algo de pessoas egoístas, orgulhosas e egocêntricas. O personagem Peter Pan é visto dessa forma, não é compreendido, é julgado! Mas foi a forma que ele encontrou para ir contra o que a sociedade impunha a ele. Ele era pequeno e foi de maneira fictícia “violentado” pelas aspirações de sua mãe, ele estava com medo, inseguro. Ele tentou voltar, mas as janelas estavam fechadas, tinha outra pessoa em seu lugar. A ferida que ele já tinha, abriu um pouco mais, e para ser curado ele resolver viver na Terra do Nunca, lugar em que ele sempre seria feliz.

Há também o Capitão Gancho, que é um adulto mal compreendido que queria ser igual a Peter Pan, mas não consegue e vive frustrado e com medo do crocodilo “Tique-Taque”, pegá-lo.

²⁵ O crocodilo Tique- Taque, representa o tempo e quando ele “pega” alguém representa à morte.

A obra coloca três alternativas para a vida, 1 - crescer e ser igual a todos os adultos, 2 - viver na Terra do Nunca e esquecer sempre tudo o que viveu no passado, e 3 - aspirar viver ludicamente, mas não conseguir e ter medo da morte. Opções desagradáveis para serem escolhidas, não há meio termo.

Os filmes já são diferentes, retratam histórias de superação e fazem com que o espectador reflita sobre as ações de suas vidas.

O filme “Em busca da Terra do Nunca” (2003), apresenta traços da obra original, mas como se acontecessem na atualidade. Retrata o fracasso no trabalho, os traumas e a separação, no entanto, a ideia mais interessante é a do adulto lúdico que tenta fazer com que seu herói, uma criança, possa vencer seus traumas e voltar a imaginar. Como toda obra de Peter Pan, há o Capitão Gancho, esse é representado por todo adulto que vai contra as atitudes de Barrie e o julga, como por exemplo, a avó das crianças do filme, que não só o critica como também tenta controlar a vida da família Davies.

A história traz a moral de que viver de forma lúdica, instiga o processo de criação e ajuda com que amenize os traumas, conquanto, também revela que viver de forma lúdica não é viver sem problemas. E que o lúdico pode amenizar os sofrimentos do passado.

O filme “Hook a Volta do Capitão Gancho” (1991), também apresenta traços da realidade e retrata a rotina conturbada e o quanto esta pode prejudicar as relações sociais se for mal administrada.

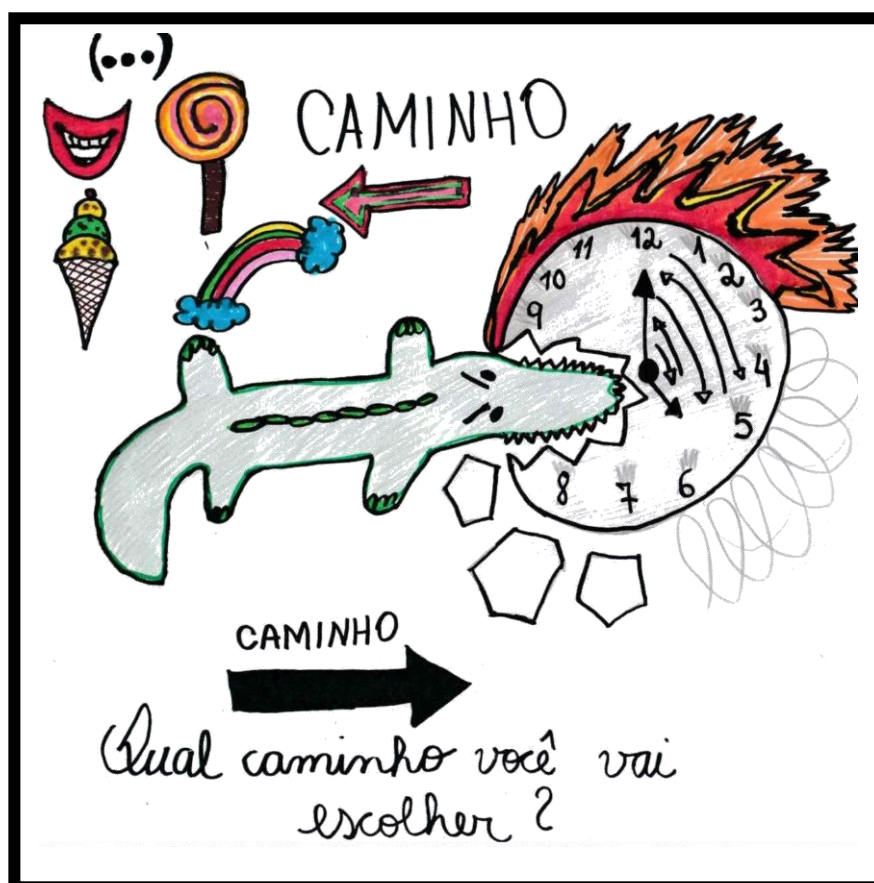
Peter Banning resolveu crescer para que assim pudesse constituir a família que ele nunca teve, mas perdeu o controle de sua vida, tornando-se ambicioso e focado no trabalho. Ele precisou que algo ruim ocorresse para que voltasse a valorizar o que ele tanto queria. Parece apenas uma história de ficção, mais é real. Propicia também que haja a discussão sobre o desmoronamento do lúdico na vida do adulto. Ele transformou o menino que não queria crescer em um homem bem parecido com o que ele tinha medo de ser. Peter fez com que seu medo/trauma tornasse real, o menino que se sentiu abandonado pelos seus pais, estava reproduzindo com o seus filhos esse abandono. Esse fato, faz refletir que além das

interações entre os pares, os medos/traumas também podem ser um ponto relevante para alguém deixar de vivenciar momentos lúdicos.

Outra questão importante, é ressaltar que foi a partir do contato com as crianças que Peter Banning voltou a lembrar quem ele foi e quem ele gostaria de ser, dando assim, importância para o ser criança, não a enxergando apenas como um ser em formação, mas como um ser capaz de auxiliar os adultos.

Todas as obras permitiram com que houvesse a reflexão de que não há como caracterizar universalmente as crianças e os adultos, atribuindo a elas ações e atividades, visto que tudo depende do meio e situações em que elas vivenciaram, vivem e irão viver.

Por fim, através da pesquisa evidenciou-se que há a necessidade de que a sociedade entenda o lúdico como um estado de espírito, uma forma de viver a vida melhor, sem que para isso, tenha que ficar esperando um futuro, para que possa conquistar os sonhos. Mas isso não quer dizer que tudo dará certo, haverá problemas, e eles serão vencidos com esperança. Pensando assim, dá a impressão que o crocodilo “Tique-Taque” passa um pouco mais devagar e conseguimos viver melhor.



Tempo, ciclo, prazo...vida

por Camila Maria Appolinário da Silva

Tique-taque, tique-taque...

O tempo está passando ...

Tique-taque, tique-taque...

O tempo está passando ...

O que você faz com o seu tempo?

O que você faz com sua vida?

Eu brinco com as palavras;

Com meu trabalho;

Com as crianças;

Com os animais;

Com a natureza;

Com os adultos;

Com a vida...

A vida tem que ser bem vivida,

Não perdida,

Não esquecida!

Reflita, viva, seja feliz!

Não tenha vergonha de deixar seu espírito Peter Pan interno aparecer!

Para muitos ele parece apenas um menino perdido, egoísta, egocêntrico e apesar de todo heroísmo vivido na Terra do Nunca, muitos o considera medroso, por ter fugido de casa. Mas quantos de nós não fugimos diariamente das coisas? Inclusive da felicidade?!

Mas Peter é

Feliz;

Se arrisca;

Vive intensamente os momentos da vida, mesmo não lembrando!

Não espere que haja a Terra do Nunca para poder ser quem você é, quem você quer ser ...

Seja feliz hoje...

Tique-taque, tique-taque...

O tempo está passando ...

Tique-taque, tique-taque...

O tempo está passando ...

E o crocodilo Tique e Taque, está mais perto do que imagina...

REFERÊNCIAS

ADOROCINEMA. Peter Pan (2015).2015. Disponível em:
<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-225884/>. Acesso em:15set.2017.

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica**: prazer de estudar, técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1998.

A BARATA diz que tem. POR QUE ATIVIDADES LÚDICAS SÃO TÃO IMPORTANTES PARA A CRIANÇA? Disponível em:
<http://blog.abaratadizqtem.com.br/por-que-atividades-ludicas-sao-tao-importantes-para-a-crianca/> . Acesso em: 24 jul.2017.

A TRAUMÁTICA vida do criador de Peter Pan.2015. Disponível em:
<https://amenteemaravilhosa.com.br/traumatica-vida-do-criador-peter-pan/>
.Acesso em: 02mar.2017.

ANTUNES, Ricardo. **A dialética do trabalho**. São Paulo: Expressão Popular, 2004.

ANTUNES, CELSO. Por que os adultos não brincam? IN: ANTUNES, Celso. **Aquela idade... em que tudo se quer saber**. São Paulo: Paulus, 2016.

BARRIE, James Matthew. **Peter Pan**. Trad. Ana Maria Machado. São Paulo: FTD, 1995.

_____. Peter Pan e Wendy. Trad. Hildegard Feist.1988.Disponível em:
<https://cauemcardoso.files.wordpress.com/2010/01/j-m-barrie-perter-pan.pdf>.
Acesso em: 08 maio 2017.

BRASIL. Ministério da Educação Secretaria de Educação Básica (MEC). Ampliação do Ensino do Ensino Fundamental para Nove Anos. DEPARTAMENTO DE POLÍTICAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTALCOORDENAÇÃO GERAL DO ENSINO FUNDAMENTAL, 2006. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/9anosgeral.pdf>. Acesso em: 15março.2017.

Brougère, Gilles. A criança e a cultura lúdica. IN: KISHMOTO, Tizuko Murchida (org). **Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

_____. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 2008

CHARTEAU, Jean . Por que a criança brinca? IN: CHARTEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summud, 1987. Tradução Guido de Almeida.

Companhia das Letras 2017 Disponível em:

<https://www.companhiadasletras.com.br/autor.php?codigo=01409> Acesso em: 23 ago.2017.

CONTI, Clícia Assumpção Martarello de. Brincar é coisa séria: o prisma de Winnicott. IN: PINHEIRO, Maria do Carmo Morales. **Intensidades da infância: corpo, arte e o brincar**. Goiânia: FUNAPE/DEPECAC, 2010.

DANTAS, Heloysa. IN: KISHMOTO, Tizuko Murchida (org). **Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

DICIONÁRIO DO AURÉLIO. Significado de adulto.2017. Disponível em: <https://dicionariodoaurelio.com/adulto.Acesso> em: 17 abri l2017.

:

_____. Significado de criança.2017. Disponível em: <https://dicionariodoaurelio.com/crianca.Acesso> em 17 abri l2017.

_____. Significado de lembrança. 2017. Disponível em: <https://dicionariodoaurelio.com/lembranca.Acesso> em: 17 abri l2017.

DUARTE, Rosália. Filme como objeto de pesquisa em educação. IN: DUARTE, Rosália. **Cinema& Educação**. Belo Horizonte: Autêntica Editora ,2009.

DURÃO, Fabio Akcelrud. Reflexões sobre a metodologia de pesquisa nos estudos literários. *DELTA*[online]. 2015, vol.31, n.spe, pp.377-390. ISSN 0102-4450. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/0102-445014919759499939>. Acesso em: 02 maio 2017.

ENGUITA, Mariano Fernández. O trabalho atual como forma histórica. IN: ENGUITA, Mariano Fernández. **A FACE OCULTA DA ESCOLA: educação e trabalho no capitalismo**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1989.

EM BUSCA DA TERRA DO NUNCA. 2003. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fClXwtQNio>. Acesso em: 02fev.2016.

FENALTI, Rita de Cássia de Souza. A conduta lúdica na terceira idade. IN: SCHWARTZ, Gisele Maria. **Dinâmica Lúdica**. Barueri: Manole.2004.

FERNANDEZ, Bruna Cagnin. ENTRE FADAS E PIRATAS: A PSICANÁLISE DO HERÓI EM PETER PAN E WENDY DE J.M.BARRIE.2014. Disponível em: <http://unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/revistalettrasfafibe/sumario/34/30032015202259.pdf> . Acesso em: 2fev. 2016.

FERREIRA, Andrea Francos; VASCONCELOS, Ana Karoliny da Cruz; GOMES, Cynthia Valéria Barbosa; ROCHA, Marcilma Galvão da. O lúdico nos adultos : um estudo exploratório nos frequentadores do CEPE- Natal-RN.

FEIST, Hildegard. Nota sobre o autor. 1988. IN: BARRIE, James Matthew. **Peter Pan e Wendy**. Disponível em: <https://cauemcardoso.files.wordpress.com/2010/01/j-m-barrie-perter-pan.pdf>. Acesso em: 08 maio 2017.

FRANCO, Maria Laura Puglisi Barbosa . **Análise do conteúdo**. Brasília: Liber Livro, 2007.

FREIRE, Marília. Ti-Bum Mergulhando no lúdico. IN: SCHWARTZ, Gisele Maria. **Dinâmica lúdica**. Barueri: Manole.2004.

FILOW. 2016. Peter Pan De Volta à Terra do Nunca. Disponível em: <https://filmow.com/peter-pan-de-volta-a-terra-do-nunca-t1290/>. Acesso em: 21ago.2017.

FILOW. Terra do nunca a origem (2011) . Disponível em: <https://filmow.com/a-terra-do-nunca-a-origem-t39074/>. Acesso em: 21ago.2017.

GERBASE, Carlos. "Primeiro Filme: Descobrimos - Fazendo - Pensando"(site complemento deste livro). Editora Artes e Ofícios. Disponível em: <https://mail.google.com/mail/u/0/#inbox/15e57627b15f31b6>. Acesso em: 11jan.2018.

GIL, Antonio Carlos. Como classificar as pesquisas. IN: GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2009.

GOLDENBERG, Miriam. Pesquisa Qualitativa: Problemas Teóricos-Metodológicos. IN: GOLDENBERG, Miriam. **A arte de pesquisar**. Rio de Janeiro: Record, 2007.

GOMES, Wilson. A poética do cinema e a questão do método em análise fílmica. 2015. Disponível em: <http://docslide.com.br/documents/a-poetica-do-cinema-wilson-gomes.html>. Acesso em: 26 maio 2017.

HOOK A VOLTA DO CAPITÃO GANCHO. 1991. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HvUsGPLMkKc>. Acesso em: 02fev.2016.

INFOPÉDIA. James Matthew Barrie. Disponível em: [https://www.infopedia.pt/\\$james-matthew-barrie](https://www.infopedia.pt/$james-matthew-barrie). Acesso em: 22 abril 2017.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. As ferramentas da análise fílmica. IN: JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. IN: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (ORG). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2001.

_____. Jogo, brinquedo e brincadeira. IN: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

LEONTIEV, Aléxis Nikolaevich. Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil. IN: Vigotsky, Lev Semebovich. **Linguagem, desenvolvimento e Aprendizagem**. Trad. Maria da Penha Villalobos. São Paulo: Ícone: EDUSP, 1988.

MACHADO, Ana Maria. Conversinha final sobre paixão e tradução. IN: BARRIE, James Matthew. **Peter Pan**. São Paulo: FTD, 1995.

MACHADO, Ana Maria. **Delícias e Gostosuras**. Ilustração Denise Fraifeld. Guarulhos: Salamandra, 2011a.

MACHADO, Ana Maria. **Jabuti sabido e macaco metido**. Ilustração Raul Gastão. Rio Janeiro: Objetiva, 2011b.

MARCELLINO, Néelson Carvalho. **Lazer e Humanização**. Campinas: Papirus, 1983.

_____. Lúdico e Lazer. IN: MARCELLINO, Néelson Carvalho. **Lúdico, educação e educação física(Org.)**. Ijuí: UNIJUÍ, 1999.

MICHAELIS. Tempo. 2016. . Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/busca?id=NymPQ.Acesso> em: 02mar. 2017.

MONTEIRO, Lilian. Adultos mantém viva as brincadeiras e conservam espírito lúdico da infância. 2014 Disponível em: <http://www.uai.com.br/app/noticia/saude/2014/11/02/noticias-saude,191280/adultos-mantem-vivas-as-brincadeiras-e-conservam-espirito-ludico-da-in.shtml> .Acesso em: 24 jul.2017.

MORAES, Carla Jaqueline. “Brincar... lá não tinha dia, era todo dia!”.- Como a criança que frequentou a creche e a pré-escola se manifesta frente aos espaços e tempos propostos para a brincadeira livre no Ensino Fundamental de Nove Anos. (TCC). Camipinas. 2010.
MOYLES, Janet R. Só brincar?: o papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.

NASCIMENTO, MILTON. . Bola de meia, bola de gude. 2016. Disponível em: <http://letras.mus.br/toquinho/8>. Acesso em: 03. dez.2016.

OLIVEIRA, Indira Caldas Cunha de e FRANCISCHINI, Rosângela. Direito de brincar: as (im) possibilidades no contexto de trabalho infantil produtivo. Psico-USF, v. 14, n. 1, p. 59-70, jan./abr. 2009.

OLIVIER, Giovanina Gomes de Freitas. Lúdico e escola: entre a Obrigação e o Prazer. IN: MARCELLINO, Nelson Carvalho. **LÚDICO, EDUCAÇÃO E EDUCAÇÃO FÍSICA**. Ijuí: UNIJUÍ, 1999.

ORTIZ, Jesús Paredes. Aproximação teórica à realidade do jogo. IN: MURCIA, Juan Antonio Moreno. **Aprendizagem através do jogo**. Trad. Valéria Campos. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PARO, Vitor Henrique. **Reprovação escolar: renúncia à educação**. São Paulo: Xamã, 2001.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de filmes conceitos e metodologia(s)**.VI Congresso SOPCOM, Abril de 2009.

POLETTTO, Raquel Conte. A ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar. Psicologia em Estudo, Maringá, v. 10, n. 1, p. 67-75, jan./abr. 2005.

PINTO, Leila Mirtes Santos de Magalhães. Vivências lúdica no lazer Humanização pelos Jogos, Brinquedos e Brincadeiras. IN:MARCELLINO, Nelson Carvalho (org). **Lazer e cultura**. Campinas :,Editora Alínea. 2007.

PRIBERAM dicionário. 2013 Disponível em: <https://priberam.pt/dlpo/obliterados>. Acesso em: 18/10/2017.

PSICONLINEWS. Síndrome de Peter Pan: Adultos que não aprenderam a crescer .2016. Pisponível em: <http://www.psiconlineWS.com/2016/04/sindrome-de-peter-pan-adultos-que-nao-aprenderam-a-crescer.html>. Acesso em: 09/01/2018.

ROSA, Sanny S. da . Sobre brincar e ensinar. IN: ROSA, Sanny S. da. **Brincar,conhecer,ensinar**. São Paulo: Cortez, 2010.

SANT'ANNA, Alexandre e NASCIMENTO, Paulo Roberto do. A história do lúdico na educação. REVEMAT, eISSN 1981-1322, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011.

SANTOS, Santa Marli Pires dos e CRUZ, Dulce Regina Mesquita da. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores em creche**. Petrópolis: Vozes, 2006.

SARMENTO, Manuel Jacinto; PINTO, Manuel. As culturas da infância nas encruzilhadas da 2ª modernidade. In: SARMENTO, Manuel Jacinto; CERISARA, Ana Beatriz. **Crianças e miúdos: perspectivas sociopedagógicas da infância e educação**. Porto, Portugal: Edições ASA, 2004.

SAURA, Soraia Chung. O imaginário do lazer e do lúdico anunciado em práticas espontâneas do corpo brincante. Rev Bras Educ Fís Esporte, (São Paulo) 2014 Jan-Mar; 28(1):163-75

SILVA, Altina Abadia da e CRUZ, Maria Nazaré da. O que dizem as crianças sobre o brincar na escola. IN: PINHEIRO, Maria do Carmo Morales (org). **A intensidades na infância: corpo, arte e o brincar**. Goiânia: FUNAPE/DEPECAC, 2010.

SILVA, Flávia Lins. Apresentação. IN: BARRIE, James Matthew. **Peter Pan**. Trad. Júlia Romeu. São Paulo: Zahar, 2012.

SILVA, Cláudia Yaísa Gonçalves da. Ser criança.2013. Disponível em: http://www.nsalegria.com.br/downloads/apoio-psicologico/claudia/Artigo-Ser_Crianca.pdf . Acesso em:22abril2017

SILVA, Camila Maria Appolinário da. A formação lúdica e o cotidiano escolar. 80 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura- Pedagogia)- Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2015.

TARJA BRANCA. 2014. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=qDaKK_h47Bs&pbjreload=10. Acesso em: 02ago.2017.

TOUQUINHO. Mundo da criança. LETRAS.MUS. Mundo da criança. 2016. Disponível em: <http://letras.mus.br/toquinho/8>. Acesso em: 03. dez.2016.

UNIVERSIA. Gosta de Peter Pan? conheça a história de J. M. Barrie.2017. Disponível em: <http://noticias.universia.com.br/tiempo-libre/noticia/2014/06/09/1098482/gosta-peter-pan-conheca-historia-j-m-barrie-baixe-gratis-obras.html>. Acesso em:02 mar.2017.

VIGOTSKY, Lev c. **A imaginação e a arte na infância**. Trad. Miguel Serras Pereira. Lisboa : Relógio D' Água Editora, 2009.

VIGOTSKY, Lev Semebovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Org. Michel Cole et al. Trad. José Cipolla Neto et al. São Paulo:Martin Fontes, 2007.