

Idosos “animados”: A velhice representada em produções de animação audiovisuais



Valmir Moratelli¹

Resumo

Este trabalho pretende discutir aspectos da construção da representação de personagens idosos na narrativa audiovisual na ficção sob o ponto de vista da animação. Através do apontamento de elementos sociais e contemporâneos, o texto analisa desenhos animados que estejam disponíveis em serviços de streaming ou em exibição na televisão, além de filmes de animação que tenham personagens idosos ali retratados. Ao se levantar aspectos característicos desses personagens, quer-se debater de que forma são construídos e perpetuados os discursos sobre a velhice e a relação com outros aspectos de sua vida social.

Palavras-chave: desenhos animados; ficção audiovisual; idoso; velhice; televisão.

Elderly in cartoons: Old age represented in audiovisual animation productions

Abstract

This work aims to discuss aspects of the construction of the representation of elderly characters in the audiovisual narrative in fiction from the point of view of animation. Through pointing out social and contemporary elements, the text analyzes cartoons that are available in streaming services or shown on television, as well as animated films that have elderly characters portrayed there. When raising characteristic aspects of these characters, we want to debate how discourses about old age and the relationship with other aspects of their social life are constructed and perpetuated.

Keywords: cartoons; audiovisual fiction; old man; old age; TV.

¹ Doutorando em Comunicação pela PUC-Rio, pesquisa a velhice no Brasil e temas tabus na ficção audiovisual. É jornalista, roteirista e autor do livro “O que as telenovelas exibem enquanto o mundo se transforma”.

Introdução

O presente artigo tem como objetivo discutir aspectos da representação do idoso em narrativas ficcionais de animação (ou, em inglês, *cartoons*). Através do apontamento de elementos sociais e contemporâneos, o texto aborda de que forma a velhice, de homem ou mulher, é retratada nestas produções, sejam elas de ficção seriada televisiva ou cinematográficas, sabendo-se que esta temática é referenciada como uma exceção de protagonismo nestes meios. Para isso, utiliza-se de objetos de análise desenhos animados que estejam em exibição na televisão brasileira (aberta ou fechada) ao longo do ano de 2020, além de filmes de animação que tenham personagens idosos disponíveis em catálogos de streaming no país.

O foco do artigo não será, entretanto, uma discussão sobre a construção de cada personagem, inserido em sua complexidade de raça, etnia, gênero, classe social – ainda que também seja relevante para outras futuras análises. Mas sim como os personagens idosos são representados (HALL, 2000) dentro do contexto narrativo no qual a temática da velhice se insere. Ou seja, a essência do artigo reside principalmente na discussão da construção de identidades de velhice. Assim sendo, ressalta-se que:

(...) [as identidades] surgem da narrativização do eu, mas a natureza necessariamente ficcional desse processo não diminui, de forma alguma, sua eficácia discursiva, material ou política, mesmo que a sensação de pertencimento, ou seja, a “suturação à história” por meio da qual as identidades surgem, esteja, em parte, no imaginário (assim como no simbólico) e, portanto, sempre, em parte, construída na fantasia ou, ao menos, no interior de um campo fantasmático. (HALL, 2000, P. 109).

A hipótese é de que esta temática, aqui enquadrada na classificação de exceção por ainda experimentar raros exemplos de abordagem aprofundada em produções cujo público principal é o infantil, precisa abrir novas possibilidades de enxergar a velhice em sua plenitude de identidade, o que romperia limitações historicamente construídas. A respeito dos termos que remetem à velhice, diz-se que:

(...) meia-idade”, “terceira idade”, “aposentadoria ativa” são categorias empenhadas na produção de novos estilos de vida e na criação de mercados de consumo específicos. Rompendo com as expectativas tradicionalmente associadas aos estágios mais avançados da vida, cada uma destas etapas passa a indicar, a sua maneira, fases propícias para o prazer

e para a realização de sonhos adiados em momentos anteriores. (DEBERT, 1999, p. 103)

Outros trabalhos já abordaram a questão da representação da velhice em animações (VIEIRA; PIERDONÁ; DUARTE; BEZERRA; GOMES, 2016; CALDEIRA, 2015). Os exemplos aqui escolhidos, porém, não esgotam o tema, ainda que sejam recortes de um material complexo e que não encontra tantas análises nos estudos culturais. Nesse sentido, e utilizando a definição para velhice de Debert (1999), a metodologia compila informações e interpreta narrativas para costurar o ainda pouco explorado tema dos significados sociológicos da velhice situada em narrativas de animação. Sobretudo, definimos o contexto contemporâneo como sendo intrinsecamente contraditório por se valer de normas que priorizam tudo que remete à juventude, ainda que a população média nacional tenda a um envelhecimento.

1. Sobre ser idoso

O número de brasileiros com mais de 60 anos chegou a 30,2 milhões em 2017, segundo a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (Pnad) divulgada pelo IBGE. Um ano antes, eram 29,56 milhões e, em 2012, 25,4 milhões - ou seja, em cinco anos, o país ganhou 4,8 milhões de idosos, um acréscimo de 19%. A tendência é que o envelhecimento da população acelere de forma a, em 2031, o número de idosos superar o de crianças e adolescentes de 0 a 14 anos. As mulheres são maioria expressiva nesse grupo, com 16,9 milhões (56% dos idosos), enquanto os homens idosos são 13,3 milhões (44% do grupo). No outro lado da pirâmide, nos últimos cinco anos, a parcela de crianças de 0 a 9 anos de idade no total da população caiu de 14,1% para 12,9%, de acordo com dados também do IBGE.

Para avançar, faz-se também necessário compreender a definição prática do termo “idoso”. Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS)², idoso é todo indivíduo com 60 anos ou mais. Todavia, para efeito de formulação de políticas públicas, esse limite mínimo varia segundo as características (cultura, demografia, expectativa de vida etc.) de cada país. A própria OMS reconhece que, qualquer que seja o limite mínimo adotado, é

² Ver mais em < <http://www.saude.gov.br/saude-de-a-z/saude-da-pessoa-idosa>>. Acesso em 10/09/19.

importante considerar que a idade cronológica não é um marcador preciso para as alterações que acompanham o envelhecimento (DEBERT, 1999), podendo haver variações quanto a condições de saúde, nível de participação na sociedade e nível de independência entre as pessoas idosas, em diferentes contextos. O Brasil acompanha a diretriz da OMS³. Na legislação brasileira, é considerada idosa a pessoa que tenha 60 anos ou mais.

Na grande maioria dos países, o pagamento da aposentadoria começa aos 60 anos para as mulheres e aos 65 para os homens. Daí, sob o ponto de vista econômico, a velhice, também chamada de Terceira Idade, inicia aos 60 anos. Sob o ponto de vista biológico, os geriatras dividem as idades em: Primeira idade: de 0 a 20 anos; Segunda idade: de 21 a 49 anos; Terceira idade: de 50 a 77 anos; Quarta idade: de 78 a 105 anos. Há também uma outra classificação para os idosos em três ramos: idoso jovem, dos 66 aos 74 anos; idoso velho, dos 75 aos 85 anos; dos 86 em diante ocorre a manutenção pessoal.

(...) Para a ONU, a Terceira Idade começa aos 60 anos nos países subdesenvolvidos e aos 65 anos nos países desenvolvidos. O envelhecimento ocorre em diferentes dimensões, concomitantes ou não: biológica, social, psicológica, econômica, jurídica, política etc. O envelhecer depende de muitos fatores ocorridos nas fases anteriores da vida, das experiências vividas na família, na escola ou em outras instituições. (PONTAROLO; OLIVEIRA, 2008, p. 116)

Em um período em que se debate as consequências da recente Reforma da Previdência⁴, de 2019, e uma maior flexibilidade nas leis trabalhistas no país, o idoso permanece como pauta central no âmbito público. Soma-se a isso a pandemia da covid-19 (ou coronavírus) ao longo de 2020, ceifando milhares de vidas pelo mundo e tendo os idosos no que se chamou de “grupo de risco”.

Ainda assim, ignora-se a representação desse Brasil que tem envelhecido. Sendo a realidade socialmente construída (BERGER, LUCKMANN, 2004), compreende-se um tema tabu como aquele que foge à regra das representações comuns (HALL, 2000) e aceita a uma maioria. Em outras palavras, “existe uma necessidade contínua de reconstruir o senso

³ O assunto, entretanto, ainda gera discussão no âmbito jurídico. Ver mais em <<https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2019/09/09/justica-determina-que-terceira-idade-no-rj-volte-a-ser-65-anos.ghtml>>. Acesso em 10/09/19.

⁴ O texto da Reforma defende que as mulheres terão direito de se aposentar com 100% do benefício após 35 anos de contribuição ao INSS. Para os homens, será preciso contribuir por 40 anos para obter os 100% do benefício. Além disso, a reforma determina que, para ter direito à aposentadoria, homens precisam ter, no mínimo, 65 anos de idade e 20 anos de contribuição, e mulheres devem ter, pelo menos, 62 anos de idade e 15 de contribuição. Mais informações em <<https://www.brasil.gov.br/novaprevidencia/>>.

comum ou a forma de compreensão que cria o substrato das imagens e sentidos, sem a qual nenhuma coletividade pode operar” (MOSCOVICI, 2003, p. 48). Já de acordo com Michel Foucault (2002):

(...) O domínio, a consciência de seu próprio corpo só puderam ser adquiridos pelo efeito do investimento do corpo pelo poder: a ginástica, os exercícios, o desenvolvimento muscular, a nudez, a exaltação do belo corpo... tudo isto conduz ao desejo de seu próprio corpo através de um trabalho insistente, obstinado, meticuloso, que o poder exerceu sobre o corpo das crianças, dos soldados, sobre o corpo sadio. Mas a partir do momento em que o poder produziu este efeito, como consequência direta de suas conquistas, emerge inevitavelmente a reivindicação de seu próprio corpo contra o poder, a saúde, contra a economia, o prazer contra as normas morais da sexualidade, do casamento, do pudor (FOUCAULT, 2002, p. 146)

A velhice como experiência a ser sentida e vivida deve levar em consideração, portanto, o contexto histórico na qual foi produzida. Desenhos animados, objeto de análise dessa pesquisa, são destinados ao público infanto-juvenil. Por isso também seus protagonistas são quase sempre jovens, quando não são seres e objetos humanizados para se permitir um universo lúdico da animação. Personagens idosos, quase na totalidade das vezes, representam seus pais ou avós, ou antagonistas que trazem elementos que contrapõem a bondade, a virtuosidade e a ingenuidade central da história.

Inserida no ambiente do consumo e do entretenimento, a temática da velhice deve ser pautada pela “nova” sociedade brasileira – mais velha.

(...) Pensar a candente questão do envelhecimento populacional, é preciso ir além da sua naturalização como mera decorrência da passagem do tempo no curso da vida. Considera-se indispensável atentar para a dimensão sociocultural da velhice, incluindo de modo especial a participação das imagens mediadas do envelhecimento na constituição das subjetividades contemporâneas. (CASTRO, 2015, p. 3)

Assim, novas representações começam a surgir na narrativa ficcional para darem condições de outras experimentações acerca da velhice e seus desdobramentos narrativos. O que se percebe, portanto, é que há uma maior abertura nas produções mais recentes para que se perceba o idoso de forma diferente da imagem de “bruxa” dos velhos contos infantis. Um exemplo disso é a personagem Sofia, do desenho de produção japonesa “O castelo Animado” (2004), disponível no catálogo da Netflix. Inicialmente Sofia é uma jovem menina, mas se torna velha após uma maldição. Assim, ao longo de suas aventuras, ela tem que se adaptar à nova realidade e aprender com a velhice e suas limitações. A personagem

antes jovem e falante, agora perde a mobilidade e começa a andar vagarosamente, sobe escadas com dificuldade, fala baixinho e fica encurvada.

2. Análise comparativa

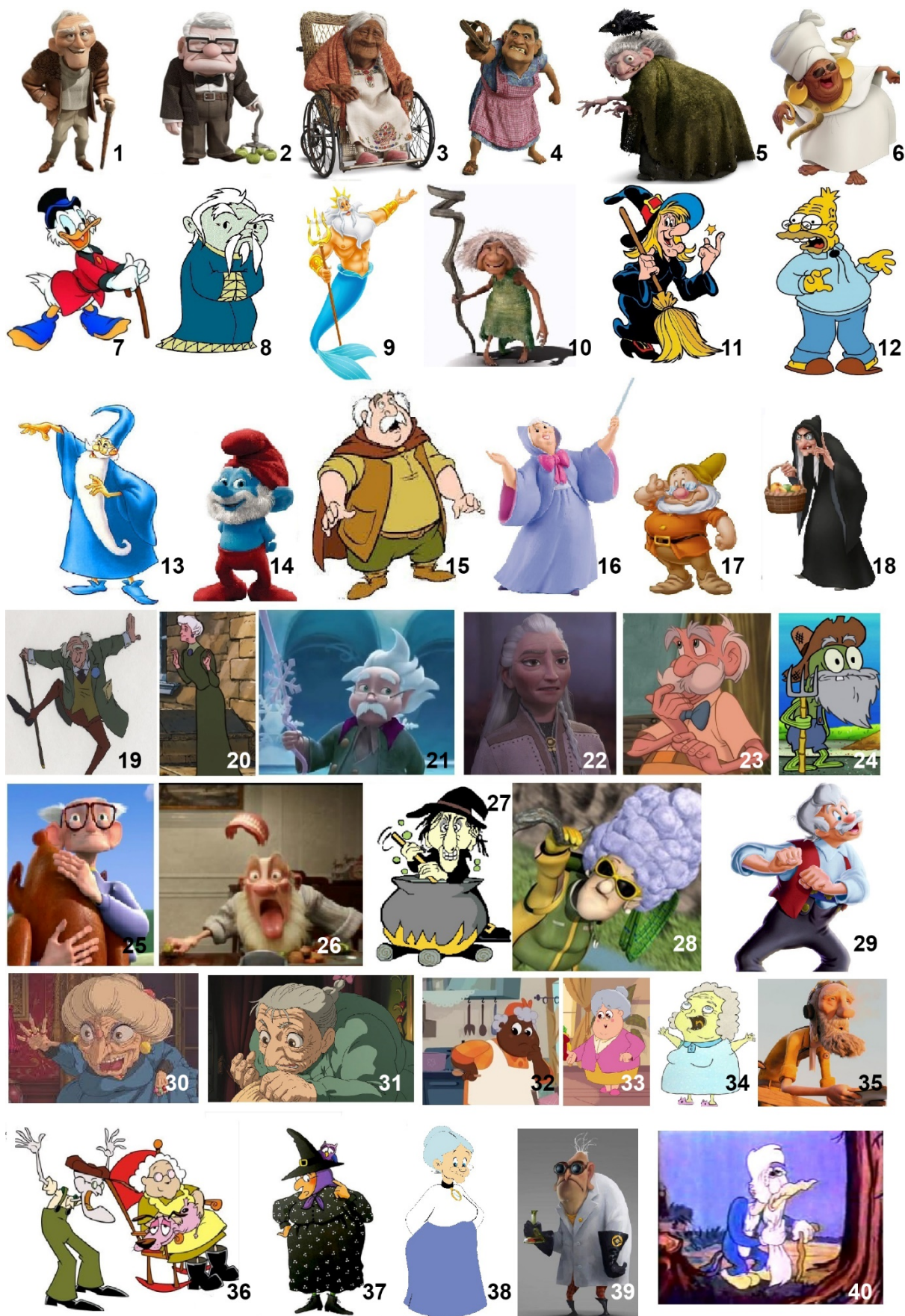
Os personagens idosos dos filmes de animação e de séries e desenhos animados são, em sua maioria, secundários. Nestas duas últimas décadas (2001-2020) apenas duas produções de repercussão global e com grande bilheteria tiveram personagens idosos na trama principal: “Up – Altas Aventuras” (Disney/Pixar, 2009) e “Viva: A vida é uma festa” (Disney/Pixar, 2009).

Em “Up – Altas Aventuras”, Carl Fredricksen é o protagonista, um viúvo de 78 anos, que parte em uma aventura com um garotinho escoteiro. Com US\$731 milhões arrecadados, o filme obteve a quarta maior bilheteria da Pixar em 2009. Recebeu cinco indicações ao Oscar e ganhou duas: Melhor filme de animação e Melhor trilha-sonora. Já a outra produção, “Viva: A vida é uma festa”, ainda que tenha como protagonista Miguel Rivera, menino de 12 anos transportado para o mundo dos mortos para procurar seu trisavô músico, se destaca a figura de Elena Rivera, ou Abuelita, a avó protetora de Miguel. Abuelita não tem uma data etária determinada, porém é representada como uma pessoa muito idosa, em cadeira de rodas, de óculos e encurvada. Arrecadou US\$ 805,8 milhões mundialmente e levou dois Oscars: Melhor filme de animação e Melhor canção original.

Ainda que haja o exemplo desses dois filmes estadunidenses, os personagens idosos das produções destinadas, em um primeiro momento, ao público infantil são caracterizados historicamente por papéis de magos, bruxas ou feiticeiras, contrapondo-se a fadas jovens, meninas belas, puras e angelicais. A velhice representa, na maioria das vezes, algo repugnante no visual que remete ao maléfico caráter do/a antagonista.

A seguir um levantamento de personagens idosos representados nas animações disponíveis para o público brasileiro em 2020.

Foto 1: Idosos em animações



Fonte: Reproduções da internet. Montagem do autor

Legendas: Da esq. para a dir.

1. O explorador Charles F. Muntz, do filme “Up – Altas Aventuras” (Disney/Pixar, 2009).
2. O viúvo Carl Fredricksen, de 78 anos. Protagonista do mesmo filme acima.
3. Mamá Inês, a bisavó do filme “Viva: A vida é uma festa” (Disney/Pixar, 2009).
4. Elena Rivera, conhecida como Abuelita, é a avó protetora do mesmo filme.
5. Bruxa, personagem coadjuvante no filme “Valente” (Disney/Pixar, 2012).
6. Mama Odie, velha sacerdotisa de vodu, no filme “A princesa e o sapo” (Disney, 2009). Tem 197 anos e atua como fada madrinha.
7. Tio Patinhas, personagem da Disney criado pelo cartunista Carl Barks. Sua primeira aparição foi em 1944.
8. Luong Lao Shi, mais conhecido como Vovô, é o personagem principal na série de desenhos “Jake Long – O dragão ocidental” (Disney, 2005).
9. Netuno, pai de Ariel em “A Pequena Sereia”. Filme lançado em 1989 pela Disney, baseado no conto homônimo do dinamarquês Hans Christian Andersen.
10. Vovó, personagem secundário no filme “Os Croods” (DreamWorks, 2013)
11. Bruxa Wanda, personagem que aparece em vários filmes da Disney.
12. Abraham, conhecido como Grampa Simpson, na série “Os Simpsons”. Original de 1989.
13. Merlin, o velho feiticeiro do filme “A Espada Era a Lei” (Disney, 1964).
14. Vovô Smurf, o mais sábio e idoso no desenho “Os Smurfs” (NBC, 1981).
15. Maurice, o velho pai de Bela no filme “A Bela e a Fera” (Disney, 1991).
16. Fada Madrinha, do filme “Cinderela” (Disney, 1950), baseado no conto homônimo de Charles Perrault.
17. Mestre, o anão idoso de “A Branca de Neve e os Sete anões” (Disney, 1937), primeiro longa da Disney baseado nas histórias dos Irmãos Grimm.
18. Velha Mendiga, do filme “Branca de Neve e os Sete Anões” (Disney, 1937).
19. Georges Hautecourt, personagem secundário de “Aristocats” (Disney, 1970).
20. Madame Adelaide Bonfamille, milionária excêntrica em “Aristocats” (Disney, 1970).
21. Dewey, no filme “Tinker Bell – O segredo das fadas” (Disney, 2014).
22. Yelana, líder da tribo Northuldra, no filme “Frozen 2” (Disney, 2019).
23. Prof. Archimedes Q. Porter, pai de Jane Poter, em “Tarzan” (Disney, 1999).
24. Velho Jenkins, no desenho “Bob Esponja” (Nickelodeon, 1999).
25. Vovô Bud, no filme “A Família do Futuro” (TBS, 2007).
26. Vovô Noel, no filme “Operação Presente” (Sony, 2011)
27. Bruxa, no desenho baseado no conto “João e Maria”, dos Irmãos Grimm, de 1812.
28. Vovozinha, em “Deu a louca na Chapeuzinho”, filme de 2006, inspirada no conto “Chapeuzinho Vermelho”, dos Irmãos Grimm.
29. Gepeto, criador do boneco de “As Aventuras de Pinóquio”, romance do italiano Carlo Collodi, de 1881.
30. Yubaba, no filme “A Viagem de Chihiro” (Studio Ghibli, 2003).
31. Sofia, no desenho “O castelo Animado” (Netflix, 2004).
32. Tia Nastácia, de “O Sítio do Pica-pau Amarelo”, desenho baseado nos livros homônimos de Monteiro Lobato, escritos entre 1920 e 1947.
33. Dona Benta, também da obra acima.
34. Vóvó Juju, no desenho “Irmão do Jorel” (Cartoon Network, 2016).

35. Velho aviador, narrador de “O Pequeno Príncipe”. Obra do francês Antoine de Saint Exupéry, publicada em 1943.
36. Eustácio e Muriel, casal de idosos de “Coragem, o cão covarde” (Cartoon Network, 1996).
37. “A Bruxa Onilda”, desenho baseado em clássicos da literatura infantil espanhola (Cromossoma, 1999).
38. Vovó, no desenho “Piu Piu e Frajola”, criado por Bob Clampett em 1940, da série Looney Tunes, produzida pela Warner Bros.
39. Dr. Nefário, vilão no filme “Meu malvado favorito” (Universal, 2020).
40. “Pica-Pau” em um episódio no qual se imagina velho. Desenho de Walter Lantz e distribuído pela Universal Pictures. Criado em 1940.

A utilização da comédia, do tom jocoso, em vários dos desenhos listados, permite afirmar que este recurso é bastante usual para se encaixar temas que poderiam ser difíceis de se assimilar nessas produções infanto-juvenis. Em “Up – Altas Aventuras”, Carl Fredricksen é um homem solitário, aparentemente triste por morar em uma casa sozinho após a morte da esposa. Em “Viva: A vida é uma festa”, a Abuelita é uma senhorinha que tem dificuldades severas de locomoção por depender de uma cadeira de rodas. Mas ambos são bem-humorados e repletos de vivacidade. Até quando aparentam ser rabugentos, estão a fazer graça. O tom da comédia em ambos os filmes está justamente no fato de se assistir a personagens idosos em ação, driblando as dificuldades impostas pelo tempo.

Há também uma diferença importante de se mencionar na relação de personagens anteriormente exposta: a questão de gênero. É mais fácil encontrar idosos homens benévolos – como o Netuno, pai de Ariel em “A Pequena Sereia”; ou o Vovô Smurf, o mais sábio e idoso de sua comunidade, no desenho “Os Smurfs” (NBC, 1981). E às mulheres idosas na clássica figura da bruxa – como a que atrai as crianças para sua sinistra casa de chocolates na floresta, cujo desenho é baseado no conto “João e Maria”, dos Irmãos Grimm, de 1812. Há, claro, exceções, como a Fada Madrinha, do filme “Cinderela” (Disney, 1950), desenho baseado no conto de fadas homônimo de Charles Perrault. Entretanto, nem sempre a fada madrinha é uma senhora de cabelos grisalhos. Em várias versões, ela aparece como uma jovem menina aprendiz de feiticeira.

Ao analisar os quarenta personagens anteriormente listados, tem-se então:

Quanto a gênero:

Personagens masculinos	21
Personagens femininos	19

Quanto a algum tipo de união estável:

Personagens em casal	2
Personagens sozinhos	38

Quanto à cor:

Branços	35
Negros	2
Outros	3

Quanto à descrição de personalidade:

Atitudes	Homens	Mulheres	Total
De bom caráter, cordiais, gentis	17	12	29
Vilões, maléficos, perturbadores da ordem, avaros, ranzinhas etc	3	8	11

Mesmo a suposta sabedoria destes personagens idosos é usada com parcimônia. A juventude é um bem valorizado ao extremo nas narrativas, já que a beleza desperta a inveja, a ira e a perseguição dos demais. Produções clássicas como “Cinderela” e “A Branca de Neve e os Sete Anões”, por exemplo, adaptadas da literatura do século XIX, remetem a estas características. Reforçam a imagem da velha bruxa em contraponto à doçura e ingenuidade de protagonistas joviais. Outras, do mesmo período, como a história de “Pinóquio”, trazem o velho gentil – o personagem de Gepeto trabalha como carpinteiro, ainda que seja um homem solitário. É sua solidão que o move a criar o jovem menino de madeira.

Nesta análise, que levou em consideração todas as representações de desenhos animados e filmes de animação acima citados, disponíveis em televisão ou serviços de streaming em 2020, percebeu-se que os personagens idosos representados trazem consigo algumas características em comum. Isso reforça a imagem contemporânea do indivíduo idoso e traz pistas sobre valores embutidos na velhice para a sociedade atual.

De modo geral, entre as características tem-se: 1. Os personagens idosos vivem isolados, moram sozinhos e em locais distantes; 2. Não têm companheiros ou familiares por perto; 3. São assexuados – a exceção está no casal Eustácio e Muriel, do desenho norte-americano “Coragem, O Cão Covarde”, de 1996. Este é um raro exemplo de casal, permitindo supor uma velhice compartilhada, na qual há um companheirismo em cena, tão raro de se ver nas produções.

Alguns são meigos, dóceis e até submissos à vontade dos mais jovens (como Vovô Smurf, em “Os Smurfs”; ou o anão idoso de “A Branca de Neve e os Sete anões”). A maioria, entretanto, traz os efeitos da velhice confundidos com os da pobreza, da doença ou do baixo nível social (NERI e JORGE, 2006). Também são corriqueiros os estereótipos negativos comumente associados à velhice em relação a aspectos como: irritabilidade, solidão, perda de laços afetivos, perda de interesse sexual e das funções cognitivas (VIEIRA et alii, 2015, p.93). Gepeto é um carpinteiro solitário criador do boneco Pinóquio em “As Aventuras de Pinóquio”. Também convivem com a solidão a Vovozinha em “Deu a louca na Chapeuzinho”, filme de 2006, inspirada no conto “Chapeuzinho Vermelho”, dos Irmãos Grimm; ou o Dr. Nefário, vilão no filme “Meu malvado favorito”. Quando fica zangada, a avó Elena Rivera de “Viva: A vida é uma festa” pega um chinelo para tacar no neto. Irritado, “Tio Patinhas” tem a avareza como principal característica na relação com seus três sobrinhos.

Destaque-se ainda a raridade de personagens negros. A pesquisa identificou apenas dois: Mama Odie, do filme “A princesa e o sapo” (Disney, 2009) e Tia Nastácia, do “Sítio do Pica-Pau Amarelo”. A primeira e mais recente, Mama Odie, é uma velha sacerdotisa de vodu que vive nas profundezas dos pântanos da Louisiana, no filme da Disney. Em seu mundo mágico, tem 197 anos e atua como uma fada madrinha. Já a Tia Nastácia, do Sítio do Pica-Pau Amarelo, desenho baseado na série de 23 volumes escrita por Monteiro Lobato entre 1920 e 1947, é uma referência à figura da velha matrona negra, solteirona de pouca instrução muito presente nas antigas casas de fazenda do Brasil. Esta personagem já levantou diversos debates sobre possíveis aspectos racistas da literatura de Lobato.

O que se percebe, com esta ampla análise, é que há dois grupos de representações bastante comuns: o que abriga personagens idosos envoltos por características perversas, vilanias habituais das narrativas ou ainda da solidão grosseira e de hábitos mesquinhos (tais como preguiça, ira e avareza); e o que abriga personagens imaculados por uma vontade de

se aventurar, simpáticos, felizes e aspirantes a protagonizarem cenas que traduzem as novas faces de uma velhice que se reinventa a todo instante.

Estes conflitos estão localizados, segundo Hall (2016), no interior de mudanças sociais, políticas e econômicas pelas quais o mundo passa. Por isso, as “identidades que são construídas pela cultura são contestadas sob formas particulares no mundo contemporâneo – num mundo que se pode chamar de pós-colonial” (2016, p. 34).

Neste sentido, a clássica imagem da frágil e desprotegida vovozinha do “Chapeuzinho Vermelho”, do conto dos Irmãos Grimm, por exemplo, recebe uma releitura no cinema, no longa “Deu a louca na Chapeuzinho”, de 2006, no qual vive a dar voltas em sua lambreta animadíssima e repleta de perigos.

Saindo do desenho animado, mas ainda nas narrativas fantásticas para o público infanto-juvenil, apenas como um exemplo de como a velhice permeia símbolos como solidão, distanciamento e finitude – peguemos como exemplo a saga Harry Potter, um caso recente e bem sucedido financeiramente de literatura adaptada ao cinema. O personagem mais idoso, Albus Dumbledore, ocupa a direção de Hogwarts, o grau hierárquico de maior importância da instituição de bruxos. Várias cenas de respeito e obediência ao seu personagem são evidenciadas nos livros de J.K. Rowling. Valores como paciência, sabedoria e zelo caracterizam o personagem prestigiado por sua longevidade. Ao longo da história, é mencionado um lar para os bruxos idosos, St Oswald. É lá que as pessoas mais velhas podem praticar magia por diversão, onde coisas inanimadas podem ser revividas, lã de tricô pode causar o caos com um encantamento e enfermeiros dançam tango com os pacientes. Ou seja, seria uma espécie de asilo onde, mais uma vez, há a ideia de que os idosos são isolados em locais distantes.

3. Objetos da velhice

Em um episódio da animação “Pica-Pau”, no qual o esperto pássaro se imagina velho, ele é representado de bengala, com barba branca, cansado e frágil. O desenho de Walter Lantz e distribuído pela Universal Pictures, criado originalmente em 1940, sintetiza o que significa a velhice na maioria das produções.

O idoso padrão é representado por símbolos que remetem à objetificação da velhice, tais como óculos, bengalas e cadeiras de rodas (como Mamá Inês, em “Viva: A vida é uma

festa”). Se não for careca, tem cabelo branco. Alguns apresentam poucos dentes ou se reforça que usam dentadura (Vovô Noel perde sua dentadura no filme “Operação Presente”; e a Vovó do filme “Os Croods” só tem um dente). O aspecto físico é, salienta-se, sempre muito bem marcado para se definir aspectos etários nestas produções.

Isso porque a velhice aqui está imposta na caracterização visual, no que se define como velho; e não na temática abordada, posto que a velhice, conforme Debert (2003), seria assim uma questão de escolha.

(...) Ser velho é o resultado de uma espécie de lassitude moral, um problema de indivíduos descuidados que foram incapazes de se envolver em atividades motivadoras e adotar o consumo de bens e serviços capazes de combater o envelhecimento. A reprivatização da velhice desmancha a conexão entre a idade cronológica e os valores e os comportamentos considerados adequados às diferentes etapas da vida. (DEBERT, 2003, p. 155)

O ilustrador russo Andrew Turusov criou uma série de cartoons intitulada “Cartoon Characters That Got Old”, para mostrar como alguns personagens jovens dos filmes e desenhos animados mundialmente conhecidos seriam na idade mais avançada. A crítica está na adaptação de símbolos já representados em desenhos de personagens idosos, agora inseridos nos mais jovens. Andador, cadeira de rodas, bengala e óculos são utilizados nas ilustrações para denunciar a forma como se caracteriza a velhice, limitando-a e reforçando estereótipos de invalidez, solidão e incapacidade.

Foto 2: Releitura de personagens clássicos



Fonte: Reprodução da internet < <http://www.tarusov.com/>>. Montagem do autor

A ilustração de Turusov permite compreender como a velhice degenerada também faz parte do imaginário entregue ao público infantil, por trazer a ideia de que velho é atrelado à falta de mobilidade, à morbidez, à solidão e a doenças diversas. Quebrar esta narrativa é um desafio que a narrativa ficcional de animação precisa enfrentar para auxiliar

na condução de jovens que entendam os entes mais idosos capazes de suas faculdades físicas e mentais.

A questão central que entremeia o campo da velhice, abordada de forma singular em cada produção animada está intimamente relacionada a uma subjetividade compartilhada pelo coletivo (CASTRO, 2015), que reforça preconceitos e impossibilita compreender o velho como um indivíduo dotado de experiências e apto a angariar outras. Nota-se que:

(...) os meios de comunicação participam de forma importante da constituição do imaginário social, ou daquilo que no campo da Psicologia Social se entende como as representações sociais. (...) Para pensar a candente questão do envelhecimento populacional, é preciso ir além da sua naturalização como mera decorrência da passagem do tempo no curso da vida. Considera-se indispensável atentar para a dimensão sociocultural da velhice, incluindo de modo especial a participação das imagens mediadas do envelhecimento na constituição das subjetividades contemporâneas. (CASTRO, 2015, p. 3 e 4)

Recorrendo a Hall e Woodward (2003), os processos de identificação são simbólicos e passam a dar sentido à experiência, podendo ressaltar inclusive desigualdades sociais e estigmatizar grupos excluídos. Vive-se um período histórico caracterizado, entretanto, pelo colapso das velhas certezas e pela produção de novas formas de posicionamento (2003, p. 34). Um velho senhor que parte em aventuras com um juvenzinho escoteiro, como em “Up – Altas Aventuras”, diz muito sobre essa nova tendência de se contrapor às clássicas histórias nas quais aos velhos restava o papel de bruxas enfezadas em seus caldeirões.

Conclusão

O artigo propôs debater como a velhice é retratada em diferentes narrativas audiovisuais de animação. Pela certa escassez de se tratar o idoso como protagonista de histórias ficcionais, reforça-se a importância de se analisar estas identidades socialmente construídas para enfrentar novos questionamentos acerca da velhice.

No drama ou na comédia, em versão adaptada da clássica literatura infanto-juvenil ou em episódios originais contemporâneos, a história contada parte quase sempre do pressuposto de que os personagens idosos precisam lidar com adversidades que os colocam como subalternos ou necessitados, ou ainda como vilões em suas ações. Há, porém, alguns exemplos recentes despidos da melancolia ou de conformismo da finitude da vida, típica característica de folhetins, para enxergarem outras possibilidades de seguirem com seus

anseios particulares e sociais. Em alguns casos, o recurso da comédia reforça o aspecto da velhice em oposição à sagacidade e juventude dos demais personagens, estes sim protagonistas. As cenas são construídas de acordo com um diálogo onírico, fantasioso.

Se a velhice passa por transformações de compreensão social fortemente agendadas por apelos políticos e econômicos, ela também precisa ser reavaliada em sua amplitude temática nas representações audiovisuais. O oportuno debate não se encerra por aqui, carecendo de diversas outras análises – também incluindo discussão sobre raça, etnia, gênero, classe social etc; visto que a sociedade caminha para um prolongamento de sua expectativa de vida e queda da taxa de natalidade.

Referências

- BERGER, Peter L.; LUCKMANN, Thomas. *A construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento*. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2004.
- CALDEIRA, M.C. Silva. *Narrativas sobre velhice e infância: uma análise do filme Up: Altas Aventuras*. In: Educação Unisinos 19(3):409-416, 2015.
- CASTRO, Gisela. *O Envelhecimento na Retórica do Consumo: publicidade e idadismo no Brasil e Reino Unido*. Anais da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. 2015.
- DEBERT, Guita Grin. *A reinvenção da velhice: socialização e processos de reprivatização do envelhecimento*. São Paulo: Edusp, 1999.
- FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- HALL, S. *Cultura e representação*. Org: Arthur Ituassu. Tradução: Daniel Miranda e William Oliveira. Rio de Janeiro: PUC-Rio; Apicuri, 2016.
- _____. Quem precisa da identidade? In: SILVA, Tomaz Tadeu (Org. e Trad.). *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis: Vozes, 2000.
- HALL, S.; WOODWARD, Kathryn. *Identidade e Diferença*. A perspectiva dos Estudos Culturais. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva. Editora Vozes. 2003.
- MOSCOVICI, Serge. *Representações sociais: investigações em psicologia social*. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.
- NERI, A. L.; JORGE M. D. *Atitudes e conhecimentos em relação à velhice em estudantes de graduação em educação e em saúde: subsídios ao planejamento curricular*. Estudos de Psicologia, 23(2), 127-137. 2006
- PONTAROLO, Regina Sviech; OLIVEIRA, Rita de Cássia da Silva. *Terceira Idade: Uma breve discussão*. Publ. UEPG Humanit. Sci., Appl. Soc. Sci., Linguist., Lett. Arts, Ponta Grossa, 16 (1) 115-123, jun. 2008.
- VIEIRA, Y. O.; PIERDONÁ, N.; DUARTE J. A.; BEZERRA, A. J. C.; GOMES L. *Estereótipos dos idosos retratados nos Desenhos Animados da filmografia ocidental*. In: Revista Kairós Gerontologia, 19(3), pp. 91-112, 2016.