

DIVERTIDA MENTE SEMPRE? NEM TANTO

Férias combinam com cinema e pipoca. Para as crianças em idade escolar essa é uma época de sair da rotina de horário e lições. Vamos ao cinema então? Assistir o quê? *Divertida Mente*, o novo filme Disney/Pixar (a mesma de *Procurando Nemo*, *Monstros S.A.*, *Up...*), com a direção de Pete Docter e Ronaldo Del Carmen (*Inside Out*, 2015) estreou em junho nos cinemas da cidade.

Vamos lá! Cinema cheio de crianças de várias idades com mães, tias, irmãos mais velhos, alguns poucos pais. O filme estreou por aqui com a indicação livre, mas acho que as crianças menores não o compreenderam muito bem. Uma delas de mais ou menos 3 anos me disse ao final do filme: “Eu não gostei e não vi o **Divertida Mente**, onde ele estava?” Acostumados a heróis únicos paladinos do Bem contra o Mal, ela não conseguiu entender aquela complexa rede de relações cooperativas. Coisas dos 3 anos.

O filme tem muitos diálogos e pensamentos que pressupõem uma hipótese prévia de que a alegria que deve comandar aquela mente. Qual mente? A de Riley, nossa personagem. Uma menina de 11 anos que até então viveu em Minnesota, uma cidade do meio oeste americano.

Para nós sua história começa quando seu pai consegue um novo emprego em São Francisco e a família muda-se para lá.

Até então Riley é guiada pelas suas emoções que, segundo o filme, vivem no centro do controle ou sala de comandos que fica bem lá dentro da mente de Riley. Confuso? Um pouco, mas Alegria, uma personagem magrinha e “elétrica”, volta a fita para a Riley bebê, deitada no berço olhando o rosto alegre de seus pais chamando-a de “nossa princesa”.

Diz Alegria: “Desde o primeiro momento em que ela abriu os olhos eu estava lá!... pelo menos por 33 segundos”.

O bebê chora e aparece a Tristeza...uma personagem gordinha, baixinha, azul, um pouco confusa.

Alegria usa vestido de alça, leve e vaporoso, Tristeza usa blusa de lã de gola alta e grandes óculos. Alegria não deixa que Tristeza toque em nada na sala de comandos.

Descrevo as personagens porque as expressões faciais, corporais, são muito fortes. Penso que as crianças compreendem muito do que se passa pelo gestual, tom de voz, cor.

As memórias de Riley são representadas por bolas e ficam numa espécie de controle de vídeo game. A maioria delas são alegres.

Do nascimento até aquele momento, Riley viveu uma vida de criança cuidada por pais amorosos. Vemos essa menina brincando em casa e na rua, na chuva, na escola, jogando hóquei seu esporte favorito e com os amigos queridos.

Alegria diz que a sala de comandos virou uma “feira”. Por quê?

ELIANA MARIA MOREIRA

Psicóloga, terapeuta de família, casal e indivíduo; coordenadora educacional da Ponto de Partida Escola de Educação Infantil, supervisora clínica e facilitadora de grupos.

Aparecem as outras emoções: o Medo – magro, alto de gravata borboleta e bem assustado. Ele “manda bem” no quesito segurança, segundo Alegria. É ele quem protege Riley dos perigos assumindo a mesa de comandos.

Nojinho é uma personagem totalmente verde e impede que Riley se envenene comendo brócolis.

Temos também o Raiva, e vejam que é no masculino. Usa camisa e gravata e quando entra em cena, fica muito raivoso, sua cabeça parece uma chaminé, solta uma fumaça como se fosse a locomotiva de um trem...o barulho que ele faz é de um apito.

Sem sombra de dúvida, o Raiva e a Nojinho foram os campeões na preferência das crianças. Para todas que eu perguntei, a resposta veio certa, a nota máxima é deles.

O filme traz uma pergunta: “Você já olhou para alguém e pensou o que se passa na cabeça dela?” É exatamente isso que eles tentam explicar, como funciona uma cabeça, uma mente.

Para isso usam metáforas. As cinco emoções básicas vivem numa sala de comandos ou controle, envidraçada, de onde se tem uma visão de 360 graus, como se fosse uma torre.

O que se vê de lá são as ilhas da personalidade. O que é isso? São ilhas que representam a família, amigos, diversão, honestidade/ética e o hóquei.

No caso de Riley, essas ilhas são importantes referências até então. Referências afetivas, memórias de longo prazo, aquelas que ficam e nos guiam ao longo do nosso crescimento.

Temos também a Terra da Imaginação, onde encontramos o Bing Bong, um amigo imaginário com quem Riley brincava. Ele é um conjunto de características físicas e afetivas, um elefante, mas também pode ser um tamanduá, é cor de rosa e passou muito tempo com ela. Hoje, Bing Bong está no abismo do esquecimento, como Riley cresceu, ele não é mais necessário.

A produção de sonhos é um lugar que aparece quando o dia acaba, é hora de dormir e a sala de comandos fica mais calma, em geral, comandada pelo Medo.

Como sabemos de tudo isso?

Tristeza deixa cair as memórias de longo prazo de Riley e ela e Alegria são sugadas por um tubo na sala de comandos, indo parar bem no meio do Labirinto da Memória, uma linda animação onde vemos os meandros de nosso cérebro, os neurônios, e onde estão guardadas nossas memórias. Há funcionários que apagam as memórias que não estão sendo mais usadas.

As memórias base que são as responsáveis pela formação da personalidade.

As de Riley até então eram predominantemente alegres com algumas exceções feitas a Tristeza, Medo, Raiva e Nojinho.

Perdidas as duas principais emoções, o comando fica com o Medo, com o Raiva e Nojinho. Alegria e Tristeza estão tentando voltar “para casa”. Alegria não se cansa nunca, carrega a Tristeza, arrasta-a quando ela se joga no chão e a consola quando chora. Completamente perdidas, Tristeza olha para aquele labirinto e diz à Alegria:

– Nós vamos nos perder.

– Pensa positivo! – diz Alegria.

– Positivamente penso que vamos nos perder! – arremata, Tristeza.

É nesse caminhar em busca da volta para casa que elas vão observando que as Ilhas de Personalidade estão desmoronando e se esfacelando no abismo.

Por quê? O que está acontecendo?

Riley não é mais uma criança e está enfrentando dificuldades e frustrações nessa nova casa, nova cidade, novos amigos e tudo parece que vai “dando errado”.

Cai a Ilha dos Amigos quando ela se dá conta que os velhos amigos estão fazendo novos amigos. Não consegue entrar no novo time de hóquei e o Raiva vai tomando conta dela.

Alegria e Tristeza passam por uma sala onde há muitas coisas, inclusive um grande enorme palhaço cantando parabéns. Bing Bong diz que aquela é uma sala onde não se pode entrar, são as coisas que ficam escondidas, aquelas que nem nós sabemos que existem. O que há lá dentro aparecem nos sonhos. Eis aí uma bela metáfora para descrever o inconsciente, a parte criativa do cérebro.

Há também as músicas chicletes, aquelas que grudam e não se pode parar de pensar nelas. Artimanhas do cérebro – sala de comando para situações especiais onde é preciso distrair as emoções. Muito bom!

Alegria vai se cansando e percebe que não é possível responder a questões novas sempre com o mesmo jeito velho. Nem sempre uma resposta positiva é a ideal para todos os momentos. A vida não é estanque. Tristeza vai entrando.

Restam duas Ilhas intactas, a da Honestidade e a da Família. Balançam. E agora? Enquanto isso...

Um minuto de sua atenção porque essa é a parte mais importante do filme.

Quero refletir com vocês algumas questões:

A Família

Todos se mudam para outra cidade e lá há muitas diferenças. A mudança não chega, a mãe está bastante ocupada em deixar tudo muito bem, o pai tem um novo emprego. Riley não é mais uma criança pequena e todo o contexto familiar está mudado. A Raiva e o Medo estão mais presentes, os diálogos estão mais truncados, há brigas, gritos e castigos. Alegria e Tristeza estão perdidas.

Nesta fase, aparecem também as mentes da mãe e do pai, funcionando como a de Riley e aqui é inevitável (para o filme, não para mim) cair nos clichês de como funcionam os homens e como funcionam as mulheres. Poderíamos passar sem isso, mas...

Generalizações à parte, o casal parental se distanciou de Riley e todos se ressentem dessa nova fase.

Fiz questão de trazer a família para a conversa, porque há uma mudança no contexto e não só em Riley.

Encontrando uma saída.

Sozinha, Riley começa a pensar que uma maneira de resolver sua situação atual é voltar para a situação anterior, ou seja, fugir para Minnesota, para a antiga casa, velhos amigos, onde estava presente principalmente a Alegria.

Riley tem um plano e vislumbra a oportunidade de realizá-lo quando chega em casa e vê a mãe ao telefone. Resolve pegar o cartão de crédito de dentro da bolsa de sua mãe para comprar a passagem de ônibus e voltar para a antiga casa. Neste momento cai a Ilha da Honestidade/Ética e balança fortemente a Ilha da Família. Enquanto isso Alegria e Tristeza estão quase conseguindo voltar para a sala de comandos. As preciosas memórias base estão preservadas em uma mochila presa às costas de Alegria.

Riley compra a passagem, entra no ônibus e, nesse momento, Alegria e Tristeza chegam à sala de comandos. Alegria deixa que Tristeza entre em ação. É urgente chorar, apoiada nas memórias base, e perceber que é preciso voltar atrás.

Os pais estão preocupados quando Riley chega já tarde da noite. Ela os abraça e começam uma conversa do lugar da Tristeza, até aquele momento esquecida ou deixada de lado pela Alegria na intenção e na ilusão de uma vida cheia de só bons momentos.

Repassam juntos todo o período até ali e percebem que houve sim tristezas, medos, raivas, nojinhos e alegrias.

Riley fala, eles podem nomear sentimentos e, agora sim, chegar à nova casa. Para todos.

Eu poderia ter falado de muitas coisas neste texto, desde a mente imanente do Bateson até Freud ou Winnicott, todos eles autores que iluminam minha prática com crianças. Escolhi, no entanto, o que sei fazer melhor, conversar e ouvir o que me dizem as famílias, as crianças, refletir com cada contexto, com cada história.

Riley precisava de ouvidos atentos para, ao falar, ir organizando este todo indivisível que somos todos nós.

Distinguir, nomear, saber-se em contexto.

Ouvir crianças é uma arte, que não é vã, perguntar, perguntar-se, consultar a criança que fomos, ouvir e ouvir mais um pouco a criança que temos a nossa frente. Ouvir a família onde essa criança está, a escola que ela vai, a rede que ela tem. É comum pensarmos que o universo de uma criança é feito só de alegrias. Não é. Crianças estão inteligindo o mundo com seus poucos recursos, seja de vocabulário, seja de experiências, seja de afetos. Elas vão tentando, construindo suas ideias, imitando os adultos, vão sendo crianças porque só isso podem ser. E isso já é muito. Às vezes predomina a raiva, às vezes, a alegria, para muitas o medo, a tristeza, o nojinho. São os adultos que precisam ajudar a começar uma conversa de quem sou eu, o que sinto, penso, quero?

“Divertida Mente” é um filme para adultos. As crianças sabem de cor e salteado tudo o que o filme traz, é o dia a dia delas.

Como me diz Isabela do alto de sua sapiência, nos seus 10 anos: “Preparada, Li?”... eu tento!