

DIVERTIDA MENTE: UMA ANÁLISE VYGOTSKIANA DO PERSONAGEM BING BONG, O AMIGO IMAGINÁRIO

INSIDE OUT: A VYGOTSKIAN ANALYSIS OF THE CHARACTER BING BONG, THE IMAGINARY FRIEND

INTENSA-MENTE: UN ANÁLISIS VYGOTSKIANA DEL PERSONAJE BING BONG, EL AMIGO IMAGINARIO

*Angelina Nunes de Vasconcelos**

*Marcel de Lima Correia***

*Pedro Henrique Matias Marques Gomes***

*Vivianny Asley da Rocha Noronha***

RESUMO

O presente artigo busca discutir o papel da brincadeira simbólica no desenvolvimento cognitivo-emocional infantil por meio da análise do personagem “Bing Bong”, o amigo imaginário da protagonista Riley, no filme de animação “Divertida Mente”. Ancorada na perspectiva histórico-cultural, a obra é analisada a partir dos conceitos de Vygotsky de vivência na arte, funções psicológicas superiores, imaginação e criação. Visando ao objetivo do artigo, têm-se como estratégia a utilização da obra, optando por recortes que contemplem a aparição direta/indireta do personagem. Tais recortes apontam para a natureza essencial da brincadeira simbólica no desenvolvimento de habilidades cognitivo-comportamentais. Foi possível observar os processos de ressignificação de Riley e o papel de Bing Bong nessa jornada, cujo conceito de vivência se aplica de uma forma convergente com os demais conceitos trabalhados na análise.

Palavras-Chave: Vivência. Imaginação. Psicologia da Arte. Desenvolvimento Infantil.

ABSTRACT

This article seeks to discuss the role of symbolic play in children’s cognitive/emotional development through the analysis of the character “Bing Bong”, the imaginary friend of Riley, the protagonist in the animated film “Inside Out”. The movie is analyzed through Vygotsky’s concepts of experience

Texto recebido em 16 de maio de 2020 e aprovado para publicação em 08 de setembro de 2020.

O presente artigo foi produzido no decorrer da disciplina “A Teoria Sócio-Histórica de Vygotsky”, ministrada pela Prof.^a Dr.^a Adélia A. Souto de Oliveira, docente do curso de Psicologia da Universidade Federal de Alagoas. Destacamos um agradecimento à Professora, que forneceu orientações, durante a disciplina, para a execução do presente artigo.

* Professora Dr.^a do curso de Psicologia da Universidade Federal de Alagoas, Maceió. *E-mail:* angelina.vasconcelos@ip.ufal.br

** Estudantes de Psicologia da Universidade Federal de Alagoas, Maceió. *E-mails:* marcel.correia.9@gmail.com; pedrohmatias35@gmail.com; viviasleyrn@gmail.com

in art, superior psychological functions, imagination and creation. As a methodological strategy, this article used the movie, opting for clippings that contemplate the direct or indirect appearances of the analysed character. Such clippings point out to the essential nature of symbolic play in the development of cognitive-behavioral skills. It was possible to observe Riley's reframing processes and the role of Bing Bong in this journey, whose concept of experience applies in a convergent way with the other concepts worked on in the analysis.

Keywords: Experience. Imagination. Art's Psychology. Child Development.

RESUMEN

Este artículo busca discutir el papel del juego simbólico en el desarrollo cognitivo-emocional de los niños a través del análisis del personaje "Bing Bong", el amigo imaginario del protagonista Riley, en la película animada "Intensa-Mente". Anclado en la perspectiva histórico-cultural, el trabajo se analiza desde los conceptos de experiencia de Vygostky en el arte, funciones psicológicas superiores, imaginación y creación. Apuntando a los objetivos del artículo, la estrategia es usar la película, optando por recortes que contemplen la apariencia directa/indirecta del personaje. Tales recortes apuntan a la naturaleza esencial del juego simbólico en el desarrollo de habilidades cognitivo-conductuales. Fue posible observar los procesos de replanteamiento de Riley y el papel de Bing Bong en este viaje, cuyo concepto de experiencia se aplica de manera convergente con los otros conceptos trabajados en el análisis.

Palabras clave: Experiencia. Imaginación. Psicología Del Arte. Desarrollo Infantil.

1 INTRODUÇÃO

As brincadeiras simbólicas, os amigos imaginários e o conhecido "faz-de-conta", são característicos da infância. Ainda, como aponta Velludo (2014), há um estigma, principalmente das mídias estrangeiras, de que as atividades fantasiosas estão relacionadas às crianças solitárias e infelizes, que não possuem envolvimento efetivo nas relações sociais. Associado a isso, Velludo (2014) aponta para a baixa produção científica nacional a respeito dessa temática, o que evidencia a necessidade de discutir elementos tão importantes da idade pueril.

A escolha da manifestação artística se deu pela constatação de que o filme *Divertida Mente* (Rivera & Docter, 2015) se aproxima das temáticas referentes à área da psicologia, como memória, emoção e imaginação, implicadas diretamente no desenvolvimento infantil e consoante à proposta do presente trabalho. Em suma, este artigo busca discutir o papel da brincadeira simbólica no desenvolvimento emocional e cognitivo infantil por meio da análise do personagem “Bing Bong”, o amigo imaginário, cuja figura está amplamente representada no filme. Além disso, é importante ressaltar que entre os filmes lançados entre 2015 e no presente ano, e que constam na lista dos cinquenta filmes de animação com maior bilheteria da história, este foi o que alcançou maior repercussão e a maior nota no site *Internet Movie Database* (<https://www.imdb.com>) (IMDB, 2015), um dos mais populares e confiáveis sites agregadores de críticas e informações sobre filmes e séries.

Dessa forma, o referencial teórico adotado neste artigo é o histórico-cultural de Vygotsky, a análise da manifestação artística será conduzida a partir dos principais conceitos de Lev Vygotsky: vivência, funções psicológicas superiores, criação e imaginação, que serão detalhados a seguir. Ainda sobre a manifestação artística, utilizaremos recortes das cenas que favoreçam a análise das atividades fantasiosas e principalmente a figura do amigo imaginário, personagem central de análise. Portanto, faremos uma interpretação da obra de forma dialogada com as obras de Vygotsky e de autores que trabalham a partir de suas obras. Vale salientar que o presente artigo, assim como Vygotsky (2014), não fará distinção entre os conceitos “imaginação” e “fantasia”, sendo ambas associadas às atividades de produção simbólica. Inclusive, o autor afirma que os termos são comumente usados para indicar aquilo que difere da realidade. Porém, segundo o autor, toda atividade artística, científica, técnica têm como base os processos criativos e de fantasia do sujeito (idem)

Ressaltando-se como, segundo Vygotsky (1967), a partir da brincadeira e jogo simbólico de uma maneira geral, a criança passa a agir de maneira independente em relação ao ambiente. Ou seja, a criança deixa de agir imediatamente sobre o ambiente para planejar, coordenar e avaliar sua ação, a partir da fala, desenvolvendo uma relação mediada com o contexto e consigo mesma. Afinal, a partir deste desenvolvimento, é capaz de adiar ou planejar uma ação, reorganizando sua própria atividade a partir do uso de símbolos. A partir deste desenvolvimento simbólico a criança, de certo modo, ultrapassa as possibilidades restritas de ação a partir dos objetos e elementos que estão imediatamente presentes em seu campo visual (Vygotsky, 2014).

2 MANIFESTAÇÃO ARTÍSTICA

Divertida Mente, lançado pela Walt Disney Pictures em junho de 2015, é um filme de animação comédia-dramática estadunidense dirigido e coescrito por

Pete Docter e Ronnie del Carmen, produzido pela *Pixar Animation Studios*. A animação conta a história de uma garota de 11 anos chamada Riley, que deixa a sua cidade natal no estado de Minnesota em direção à São Francisco, em virtude de um novo vínculo empregatício do pai. A maior parte do enredo se passa na mente de Riley, local que se assemelha a um painel de controle, no qual convivem as cinco principais emoções: Alegria, Tristeza, Medo, Raiva e Nojinho.

Estando com Riley desde o seu nascimento, essas emoções exercem influência sobre os comportamentos e memórias de toda a sua vida. Com o passar do tempo, as novas memórias forjadas são alojadas em esferas coloridas correspondentes a cor dominante de cada emoção, que são enviadas para as memórias de longo prazo no final de cada dia. Aquelas consideradas mais importantes, intituladas como memórias base, são colocadas numa central na Sede. São cinco memórias base que criam “ilhas”, na qual cada ilha reflete um aspecto diferente da personalidade de Riley. A Alegria atua como a emoção dominante que mantém Riley em um estado feliz, mas tanto ela, quanto os outros, não compreendem o propósito da Tristeza.

Durante a trama, Tristeza e Alegria, em um momento de discussão e confusão, afetam o sistema que rege as memórias base, e são expelidas para fora da Sede por meio de um tubo que as leva para um enorme labirinto de memórias de longo prazo. Agora, as duas precisam percorrer as várias ilhas existentes na mente de Riley para que possam retornar à sala de controle. Deste modo, as únicas emoções que restaram: Raiva, Nojinho e Medo, tentam controlar o estado emocional de Riley na ausência de Alegria, mas, inadvertidamente, acabam por fazer com que ela se distancie daquilo que é mais essencial a ela: seus pais, amigos e *hobbies*. Consequentemente, as ilhas de personalidade da garotinha são destruídas e caem uma por uma num abismo entre a Sede e o resto da mente de Riley, chamado de “zona do esquecimento”.

Esta área é designada para memórias que não possuem mais serventia, sendo descartadas e esquecidas por completo. Raiva insere a ideia de fugir para Minnesota (estado natal de Riley) no painel de controle, acreditando que eles podem produzir novas memórias felizes lá. Enquanto isso, Alegria e Tristeza encontram Bing Bong, o amigo imaginário da infância de Riley, personagem central do presente artigo, que manifesta enorme angústia por não ser mais requisitado pela sala de comando e que busca pelo momento que será lembrado e reconectado à Riley.

3 VYGOTSKY: FUNÇÕES PSICOLÓGICAS SUPERIORES, VIVÊNCIA, CRIAÇÃO E IMAGINAÇÃO

O cerne da questão da teoria histórico-cultural de Lev Vygotsky está no entendimento de que as principais características humanas, aquelas que nos diferenciam dos animais, não são características inatas, e sim o resultado de uma interação dialética do ser humano e o contexto histórico-social-cultural. Nesta concepção, compreende-se que é a partir de uma interação dialética, conjuntamente com os fatores biológicos, que as Funções Psicológicas Superiores (atenção, percepção, memória, imaginação) do ser humano se constituem (Rego, 1995).

Nesse ponto, o que diferencia funções psicológicas básicas das superiores, são os processos de significação possibilitados pela linguagem. Enquanto os primeiros surgem como produto da evolução biológica da espécie e podem ser observados já no início da vida, os segundos têm estatuto eminentemente social, desenvolvidos somente através da interação com elementos culturais (Vygotsky, 2007). Os processos elementares, aqueles que são determinados exclusivamente pela estimulação ambiental, tais como percepção e atenção reflexas, estão presentes mesmo no recém-nascido, capacitando-o a agir sobre o ambiente de uma forma direta e determinada pelos próprios estímulos externos que surgem no contexto, sem qualquer controle ou ação autorregulada. Incluem-se, no conceito de processos elementares, a memória involuntária e formas primitivas de atenção e percepção, por exemplo.

Por meio do desenvolvimento da linguagem, o sujeito passa a ter a possibilidade de agir autonomamente sobre o seu funcionamento psicológico, operando a própria memória, por exemplo. O desenvolvimento destas funções possibilita o controle consciente do comportamento, a ação intencional e a liberdade do indivíduo em relação ao momento e espaço presentes (Vygotsky, 1931).

O desenvolvimento das funções psicológicas superiores pode ser descrito, a partir desta perspectiva, como um processo de integração das funções básicas a partir da linguagem. Este, por sua vez, tem lugar a partir das relações reais entre indivíduos humanos e da internalização de formas culturais de comportamento, promovendo a reconstrução da atividade psicológica.

Para o autor, uma marca distintiva do desenvolvimento humano, em comparação ao animal, é a relação entre pensamento e linguagem. Mais especificamente a observação de que animais não articulam fala e ação na resolução de problemas. A observação da função mediadora da linguagem, tanto para agir no mundo quanto sobre si mesmo, é o que fundamenta a afirmação da origem social dos processos psicológicos. Em adição, a ação mediada liberta

o sujeito da necessidade de interação concreta com os objetos, permitindo que ele opere sobre coisas passadas, futuras, inexistentes ou ausentes do espaço onde se encontra. Ao mesmo tempo, este sistema simbólico constitui filtro por meio do qual é possível perceber o mundo. Vygotsky (2007) não formulou uma concepção do desenvolvimento humano por meio da qual se pudesse categorizar o desenvolvimento cognitivo ao longo de etapas, ao contrário, ele toma como um de seus pressupostos básicos a ideia de que o ser humano se constitui em relação com os demais. Ou seja, as interações sociais e o cenário cultural constituem o indivíduo em um processo histórico que ao longo dos processos filogenético e ontogenético, considerando inclusive os fatores biológicos, desenvolvem o funcionamento psicológico humano.

A reconstrução interna de uma operação externa é chamada *internalização*, sendo conceito central na obra de Vygotsky (2007). Por meio da internalização, um processo interpessoal é transformado em intrapessoal. Destas elaborações, postula-se uma lei geral do desenvolvimento: todas as funções do desenvolvimento da criança aparecem duas vezes, primeiro, no nível social, e, depois, no nível individual (Vygotsky, 2007). Todas as funções psicológicas superiores passam por este processo de desenvolvimento, elas originam-se das relações reais entre indivíduos humanos e, a partir da internalização de formas culturais de comportamento, promovem a reconstrução da atividade psicológica (Pino, 1999). Desta forma, o indivíduo, por meio da mediação do outro, converte as relações sociais em funções psicológicas, que passam a funcionar como sendo próprias de sua personalidade (Rego, 1995).

Segundo Vygotsky (2014), a imaginação, função psicológica superior, é base de toda a atividade criadora por se manifestar em todas as áreas da vida cultural. É o que permite a criação artística, científica e a técnica. A arte é capaz de promover mediações estéticas que tem capacidade de transformar a relação que o sujeito constitui com o meio, justamente por ser capaz de lhe possibilitar viver para além da sua condição atual.

Esta criação, citada anteriormente, bem como todos os objetos da vida cotidiana desde os mais simples aos complexos, são resultados da atuação da imaginação cristalizada. Contudo, esta atividade criadora da imaginação depende diretamente da experiência do sujeito, visto que essa experiência constitui o material com que se criam as construções da fantasia (Vygotsky, 2007).

Como dito acima, associado à compreensão de que a experiência é um aspecto constituinte da atividade criativa e imaginativa e que esta ocorre de maneira única para cada indivíduo, é possível introduzir o último conceito de Vivência de Vygotsky (1999). O termo foi cunhado pelo autor para descrever a reação de

um indivíduo a uma obra de arte, no contexto da Psicologia da Arte, podendo ser definido como uma unidade que abrange a experiência subjetiva do indivíduo em situações de contemplação artística, mas também cotidianas, levando em consideração, os processos afetivos e de significação resultantes dessa relação. Compreende-se, portanto, a partir do referido conceito, que toda apreensão de situações e fenômenos é atravessada por processos de significação e afetos individuais e sociais (Vygotsky, 1999). Neste sentido, Souza (2016) elabora a compreensão de que

a vivência é o prisma que determina o papel e a influência do ambiente no desenvolvimento da personalidade da criança, pois na vivência estamos sempre lidando, de um aspecto, com uma unidade indivisível de características pessoais e situacionais, e de outro, com a complexa unidade de diferentes processos psicológicos – incluindo emoções, compreensão, consciência, discernimento, pensamentos, memória, atitudes, vícios, conflitos internos e até mesmo medos (Vygotsky, 2010) (Souza, 2016, p. 90).

Abrangendo e corroborando, desta forma, para a compreensão e movimento analítico de que a atividade lúdica, recurso visto por Vygotsky (1967) como essencial ao desenvolvimento infantil, é uma das maneiras em que a criança gradativamente se apropria do mundo e pela qual o mundo passa a ser internalizado, estando o conceito de vivência presente e sendo marcador deste processo de inter-relação entre o mundo interior da criança em seus diversos processos psicológicos e a complexidade das relações histórico-sociais do externo.

4 AMIGO IMAGINÁRIO E A BRINCADEIRA SIMBÓLICA

Importante salientar que, embora Vygotsky (1967) tenha tratado de diversas modalidades do ato de brincar, como os jogos esportivos, por exemplo, dedicou-se com mais afinco ao jogo de papéis ou à brincadeira de “faz-de-conta”. Sendo a partir desta etapa que a criança se torna capaz de representar simbolicamente o meio através de uma relação dialética e de se envolver numa situação imaginária (Vygotsky, 2007). Neste sentido,

no início da idade pré-escolar, quando surgem os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos ou esquecidos, e permanece ainda a característica do estágio precedente de uma tendência para a satisfação imediata desses desejos, o comportamento da criança muda. 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 da consciência, ela surge originalmente da ação. (Vygotsky, 2007, p. 108).

Desta forma, é possível afirmar que a imaginação é um aspecto do funcionamento psicológico que é exclusivamente humano e, além disso, bastante difícil de se observar em crianças muito novas que ainda estão em processo de desenvolvimento da fala. Isto se dá porque elas ainda não seriam capazes de desenvolver uma relação de significação abstrata a partir da dialética. Desta forma, elas tendem o discurso e suas significações majoritariamente para o tempo presente ou passado. Como dito por Vygotsky (2007, p. 108): “ninguém jamais encontrou uma criança com menos de três anos de idade, que quisesse fazer alguma coisa dali a alguns dias, no futuro”.

Com relação à questão do amigo imaginário, como pontuado por Velludo (2014) sobre as produções que tratam o tema:

A criação de amigos imaginários tem sido explorada de forma tímida na literatura psicológica e psiquiátrica internacional (Seiffge-Krenke, 1997; Taylor, Cartwright, & Carlson, 1993), de modo que mais pesquisas são necessárias para que esse fenômeno seja plenamente compreendido (Velludo, 2014, p. 2).

Vygotsky (2014) afirma que a brincadeira simbólica assume um importante papel no desenvolvimento infantil, visto que possibilita à criança se liberta das restrições físicas do ambiente e passar a agir a partir da esfera cognitiva. Desta forma, a criança dirige sua atenção não mais para os estímulos externos, percebidos unicamente por meio dos sentidos, mas sim para as significações atribuídas a eles, estabelecendo uma relação mediada com o meio a partir do pensamento abstrato e da criatividade.

A brincadeira de faz de conta, no entanto, possui muitas formas de representação dentro do imaginário infantil. Sendo uma delas, conforme apresentado por Velludo (2014), o jogo de papéis, que consiste na criança temporariamente interpretar o papel de uma outra pessoa, animal ou criatura inventada, como em uma peça de teatro apresentada para si mesma. Essa brincadeira pode ser realizada de diferentes formas, no entanto, à luz do filme, o processo que se faz mais relevante de ser tratado nesse artigo, diz respeito a criação de um amigo imaginário, e que se caracteriza por um jogo de papéis com uma pessoa ou criatura imaginária, cuja identidade permanece estável por vários meses (Velludo, 2014).

5 O MEU AMIGO PRA BRINCAR

Somos apresentados, ainda muito cedo na narrativa, aos 6:00 minutos de filme, ao personagem Bing Bong, o já referido amigo imaginário de Riley, em um desenho feito pela garota na parede de sua casa. Porém, ainda não há sua

introdução enquanto personagem ativo e participante da narrativa, limitando-se apenas à representação do personagem na parede. Nesse período, a garota se encontra com três anos de idade, como o filme indica em um diálogo posterior sobre a criação de Bing Bong, por volta dos 39:24 minutos, época na qual está mais propensa a desenvolver brincadeiras e representações desse gênero. Conforme destacado por Velludo (2014):

A brincadeira de faz de conta representa um importante marco no desenvolvimento humano (Leslie, 1987). Ela surge, em geral, entre os 18 e 24 meses de vida (Piaget & Inhelder, 1945/1968) e pode ser realizada a sós ou na companhia de pares ou adultos significativos para as crianças, nos mais diversos ambientes e seu cotidiano (Macedo, 2003) (Velludo, 2014. p 4).

É preciso esclarecer, contudo, que a criação de um amigo imaginário por parte das crianças, bem como do seu envolvimento emocional com essas criações, não significa que as mesmas estão em um estágio de dissociação com a realidade, onde misturam o real com a fantasia, sem que ocorra uma diferenciação entre esses aspectos. Conforme foi mostrado por Velludo (2014), as crianças, em sua maioria, têm plena noção de que seus amigos imaginários são de faz de conta, inclusive, sendo bem explícitas no momento de defini-los dessa forma. Vigotski (2014) afirma que os produtos da imaginação existem em relação com a realidade e as experiências anteriores do sujeito. Neste sentido, a imaginação, base das brincadeiras simbólicas, encontra-se pautada em elementos da realidade a partir da mediação do símbolo. Neste sentido, passado, presente e futuro, real e fantasia, estão conjugados de forma que a criança lida com elementos que não estão concretamente presentes em seu campo de ação. Representando, portanto, um importante desenvolvimento, aqui ilustrado na figura do amigo imaginário, mas que surge também na construção de desenhos, de narrativa e de brincadeiras de faz-de-conta.

Dessa forma, o amigo imaginário irá se caracterizar como uma brincadeira simbólica, similar ao caso em que a criança irá “transformar” duas cadeiras e uma toalha sobre as mesmas em uma casa ou cabana, por exemplo. Outro exemplo de brincadeira simbólica, e que pode ser observada no filme, no recorte entre 06:01min e 06:07min, é o de imaginar que o chão é feito de um rio com uma forte correnteza ou lava e deve-se evitá-lo pulando de uma cadeira para outra.

No recorte entre 38:20min e 41:53min, o espectador é finalmente apresentado à Bing Bong, o amigo imaginário de Riley. Desde o princípio, Bing Bong consegue transparecer todo o seu carisma e personalidade únicas. Mesmo que, por vezes, seu bom-humor acabe sendo nublado pelo medo do esquecimento, sua animação e alegria se caracterizam como as marcas do personagem, e suas

brincadeiras lembram as mesmas que Riley costumava brincar quando mais nova, as quais nos são mostradas através de *flashbacks*. Podemos interpretar que, nesses momentos do filme, marca-se uma diferença entre ser uma criança, em situações cotidianas, e brincar de ser criança, em uma situação imaginada, ao fazer isso Riley elabora e reelabora noções de eu e infância. Dessa forma, ressaltamos o fato de o amigo imaginário encarnar aspectos da criança, afinal, ao constituir o amigo imaginário, a Riley brinca de “ser criança” por meio da figura desse amigo, e, a partir de então, desenvolve compreensões do que significa ser criança e de sua própria noção de eu.

Além disso, Bing Bong é descrito como tendo o corpo feito de algodão doce e com partes de elefante, gato e golfinho. Tal informação pode ser associada com o fato de o próprio personagem relatar que na época em que foi criado, quando Riley tinha apenas 3 anos, a garota era apaixonada por animais. Representando, desta forma, como discutido anteriormente, a ideia de que a imaginação se encontra ancorada em elementos da realidade em que o sujeito está inserido, ressignificando-os a luz da abstração (Vygotsky, 2014). Por meio da construção deste “amigo imaginário”, a criança passa também a produzir narrativas sobre si mesma, atualizando significados consolidados na cultura e buscando, assim, compartilhar sua visão particular do mundo.

No minuto 39:33, Bing Bong diz: “Ultimamente, não há muita procura por amigos imaginários”. Riley, neste momento, encontra-se com 11 anos e, referente a esta observação:

A literatura indica que as crianças de idade pré-escolar são as que mais se engajam em brincadeira simbólica e que, ao final desse período, quando surgem os jogos com regras, a frequência com que as crianças brincam de faz de conta diminui (Piaget & Inhelder, 1945/1968; Wolley, 1997) (Velludo, 2014, p. 4).

Todavia, isso não indica que as brincadeiras simbólicas cessem por completo neste momento da vida. Como observado pela mesma autora:

Por exemplo, Smith e Lillard (2012) investigaram a prevalência de engajamento em faz de conta a partir da idade escolar, com base em relatos de jovens universitários, e descobriram que a idade média em que os participantes haviam deixado de se engajar em brincadeira simbólica era entre os 11 e os 12 anos de idade (Velludo, 2014, p. 4).

Logo, a partir do que foi indicado, entendemos que a brincadeira simbólica é algo que gradualmente vai sendo substituída por outros tipos de simbolismos a partir do momento em que surgem as brincadeiras com regras. Em *Divertida Mente*, a brincadeira com regras é majoritariamente representada pelo hóquei, esporte praticado por Riley desde muito nova. Apresentado no filme pela primeira vez aos 5:00 minutos.

No recorte entre 46:55min e 48:02min, somos apresentados a um conceito que já havia aparecido de maneira superficial no filme, mas que agora ganha uma relevância e uma representação maior, que é o conceito do esquecimento. Tal conceito, na produção, é representado pela destruição das estruturas presentes na chamada “terra da imaginação”, ao passo que novas ideias, como a idealização do namorado imaginário são introduzidas na localidade, conforme pode ser observado no trecho entre 44:56min e 45:15min.

Durante o recorte, vemos muitas estruturas, que a narrativa apresenta como associadas a infância de Riley, sendo demolidas ou desaparecendo sem deixar rastros, como, por exemplo: o mundo das princesas e o museu dos ursos de pelúcia. O desaparecimento dessas áreas pode ser entendido como parte do processo de desenvolvimento de Riley, onde, aos 11 anos, passando por mudanças expressivas em sua vida, começa a abandonar antigos hábitos e formas de pensar que fizeram parte de quem ela foi durante muito tempo.

Essa mudança na forma de pensar da garota tem um reflexo direto em Bing Bong, o qual já havia comentado que ele não mais era solicitado com frequência (39:33), trazendo à tona todo o seu sofrimento com o fato de não ser mais requisitado pela Riley e seu medo do esquecimento. Agora, diante da visão de várias ideias e conceitos tão conhecidos por ele se perdendo, mais uma vez esses medos e inseguranças vem à tona. Afinal de contas, sendo o responsável por uma “função” tão associada com a infância quanto a do amigo imaginário, o caminho mais natural para ele seria deixar de existir. Todavia, como afirmado por Vygotsky (2014), imaginação e pensamento para a criança são processos similares, enquanto para a percepção do adulto “pensar” é organizar pensamento em narrativas, em estruturas simbólicas abstratas. Ainda que ocorra essa diferença, é possível afirmar que essa função não se perde, apenas se reconfigura a partir do desenvolvimento da linguagem. Nesse ponto, encontramos mais um momento em que as declarações de Velludo (2014) se comunicam com o conteúdo tratado no filme, pois, a idade em que Riley se encontra é a mesma em que as crianças em geral começam o processo de abandono das brincadeiras simbólicas.

Se faz importante, nesse momento, trazer visibilidade para um dos aspectos mais importantes da personalidade de Bing Bong, o qual diz respeito às suas atitudes e pensamentos, sempre muito infantis e inconsequentes, como se sua mentalidade e capacidade de tomada de decisões ainda estivessem presas em um estágio pré-escolar, período em que é mais comum crianças criarem seus amigos imaginários, sendo o mesmo período concebido por Riley. Se tratando de relações dialógicas, pode-se compreender que nesse contexto o amigo imaginário representa características da infância e através dele a criança brinca de ser criança, produzindo sentido sobre seu próprio processo de desenvolvimento. Levanta-se

aqui a questão de que talvez a figura do amigo imaginário se renove, no filme, na figura do namorado imaginário, que agora ilustra as características entendidas por Riley como as de um adolescente. É possível afirmar, portanto, que tratando-se de construção de significados, aquilo que o adulto resolveria com narrativas e explicações, a criança elabora no brincar e imaginar (Vygotsky, 2007).

A questão da inconsequência Bing Bong pode ser facilmente observada ainda no recorte iniciado aos 38:20min até 41:53min, momento em que ele ignora uma óbvia situação de risco que viria a ocorrer em decorrência de suas ações. Um risco que não se limitaria ao personagem, mas que também se estenderia àqueles que iriam se envolver na situação junto com ele. Na cena em questão, além de Bing Bong, também estão presentes Alegria e Tristeza, as quais precisam chegar à estação do trem do pensamento. Para tal, Bing Bong sugere um atalho passando por dentro de uma sala com o aviso “*DANGER. KEEP OUT!*” (PERIGO. NÃO ENTRE! - tradução livre). A sala em questão é apresentada na narrativa como a “sala dos pensamentos abstratos” e Tristeza avisa sobre o perigo de adentrar o local, tendo seus apelos ignorados pelo amigo imaginário e pela Alegria, pondo todos em situação de perigo, ao qual quem soluciona é a própria Tristeza.

Curiosamente, é apenas na cena entre 01:11:08hr e 01:13:12hr que vemos Bing Bong ter uma atitude que pode ser considerada mais aproximada da adulta do que uma atitude infantil, a qual ele tomou tendo plena consciência das eventuais consequências de seus atos. A cena em questão diz respeito ao momento da “morte simbólica” do personagem, marcada pelo esquecimento do mesmo por Riley. No entanto, vale ressaltar que a função do amigo imaginário continua a existir de outras maneiras, vindo a se apresentar a partir de organizações mais abstratas e narrativamente organizadas na linguagem.

Na referida cena, Bing Bong e Alegria estão presos na chamada “zona do esquecimento”. Nesta zona, caso as memórias lá permaneçam por um certo tempo, começam a desaparecer por completo. Bing Bong já havia percebido que se fosse abandonado, na zona do esquecimento, só haveria um único destino reservado para ele, tal compreensão está ilustrada no curto trecho entre 01:06:44hr e 01:06:53hr. Apesar disso, ele decide se sacrificar para poder dar à Alegria a chance de salvar Riley das dificuldades emocionais que a garota estava passando, mesmo que isso significasse que ele nunca mais fosse ser lembrado por ela.

Todos esses aspectos da narrativa em conjunto com os conceitos associados, discutidos até o momento, convergem com o conceito de Vivência. Souza & Andrada (2013) apontam que a vivência é uma unidade entre aquilo que é interno ao sujeito e o que se encontra localizado fora do indivíduo. Essa relação

entre aspectos internos e externos, com todas as suas características e elementos, é o que representa a vivência. Neste sentido, como apontam as autoras:

No momento em que a criança produz este desdobramento de conexões e reconexões de suas vivências e confere sentidos cada vez mais complexos às suas percepções ela está experimentando outra etapa de desenvolvimento. Seu meio externo mudou, suas relações mudaram e suas experiências internas também. As ações passam a ser mediadas por várias influências que absorve do mundo de acordo com suas experiências próprias, compreendidas com o meio e sob a influência de sua personalidade, recriando uma vivência singular. (Souza & Andrada, 2013, p. 361).

Podemos observar que durante toda a narrativa do filme, até o último recorte citado, Riley passa por processos de significação das suas novas experiências tendo como base referencial suas experiências passadas. Essas novas produções de sentido são sempre evidenciadas a partir do que se passa no ambiente e é absorvido pelos sentidos em relação com os processos internos da garota. Todo esse processo de vivências constitui parte essencial do desenvolvimento de Riley, visto que possibilita uma constante adaptação ao novo meio em que se encontra.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio da análise feita com base no personagem Bing Bong, presente no filme de animação *Divertida Mente (Inside Out)*, da Pixar, o qual foi utilizado como recurso de mediação estética, na finalidade de discutir a concepção de desenvolvimento apresentada no artigo. Portanto, nossa finalidade foi contribuir para a discussão dessa temática, bem como apresentar uma análise do personagem baseada nos conceitos de Vygotsky.

Associado a isso, também buscamos estabelecer uma correlação entre a presença do amigo imaginário e o desenvolvimento cognitivo das crianças, mostrando formas pelas quais a presença dele, assim como de outras brincadeiras simbólicas durante os primeiros anos da infância, são fundamentais para desenvolver habilidades importantes que serão utilizadas para construir novas significações da realidade absorvida do mundo exterior, as quais são indispensáveis para o convívio social.

Desta forma, é possível compreender que a brincadeira simbólica adquire uma função de extrema relevância para o desenvolvimento cognitivo da criança, visto que estimula o exercício da abstração. O indivíduo não fica restrito aos limites da realidade física de sua existência, permitindo aventurar-se para além do imediatismo dos sentidos. Portanto, entendemos que a imaginação assume uma condição essencial para que praticamente todas as atividades mentais do ser humano possam ser exercidas em sua totalidade. Em adição, entendemos que a

fantasia não se opõe a memória no sentido em que se apoia nela e a utiliza para criar novas significações.

Por fim, diante de tudo que foi discutido, apontamos que as diversas formas de imaginação criativa contêm em sua essência elementos afetivos. Desta forma, qualquer construção fantasiosa influencia também nas emoções e afetividades. Caracterizando assim, uma relação de influência mútua. Mesmo que a construção imaginária não seja algo manifestado na realidade, todo sentimento que ela gera é verdadeiro e realmente faz parte da vivência do indivíduo.

REFERÊNCIAS

- Internet Movie Database. (2015, junho) Divertida Mente (*Inside Out*). Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt2096673/?ref_=ttr_tr_tt. Acesso em: 20 de maio de 2018.
- Pino, A (1999) *A psicologia concreta de Vygotsky: implicações para a educação. Psicologia da Educação*. 7(8). 31-52.
- Rego, C. R. (1995) *Vygotsky: uma Perspectiva Histórico-Cultural da Educação*. (1ªed). Petrópolis, RJ: Vozes.
- Rivera, J. (Produtor), & Docter, P. (Diretor). (2015). *Divertida Mente (Inside Out)* [Filme-vídeo]. Emeryville, Califórnia. Estados Unidos: *Pixar Animation Studios*.
- Souza, V. L. T. de, & Andrada P. C. de. (2013). Contribuições de Vygotsky para a compreensão do psiquismo. *Estudos de Psicologia* (Campinas), 30 (3), 355-365.
- Souza, V. L. T. (2016). Arte, imaginação e desenvolvimento humano: aportes à atuação do psicólogo na escola. In: Dazzani, M.V & Souza V.L.T. (orgs.). *Psicologia escolar crítica: teoria e prática nos contextos educacionais*. Editora Alínea, 77-93.
- Velludo, N. B. (2014). *A criação de amigos imaginários: um estudo com crianças brasileiras*. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós Graduação em Psicologia, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos.
- Vygotsky, L. S. (1931). The Genesis of Higher Mental Functions. in: Vygotsky, L.S. *The History of Development of Higher Mental Functions*. Psychology and Marxism Internet Archive (p.194-189). Disponível em: <https://www.marxists.org/archive/vygotsky/works/1931/higher-mental-functions.htm>. (Acessado em 15/03/2020).
- Vygotsky, L. S. (1967) Play and Its Role in the Mental Development of the Child, *Soviet Psychology*, 5 (3), 6-18.
- Vygotsky, L. S. (1999). *Psicologia da arte* (1ª ed.). São Paulo: Martins Fontes.
- Vygotsky, L. S. (2007). *A formação social da mente* (7ª ed.). São Paulo: Martins Fontes.
- Vygotsky, L. S. (2014). *Imaginação e criatividade na infância* (1ª ed.). São Paulo: WMF Martins Fontes