

KAFKA PARA CRIANÇAS: A COISIFICAÇÃO EM TOY STORY 1 (1995)

KAFKA FOR CHILDREN: THE COISIFICATION IN TOY STORY 1 (1995)

Rogério Caetano de Almeida¹

Maurini de Souza²

Luana Vargas de Andrade³

RESUMO:

Este artigo tem o objetivo de refletir sobre a atualidade do grotesco e da coisificação em Toy Story 1 (1995) nos tempos da cibercultura e consequente radicalização do isolamento entre seres humanos. A proposta se efetiva por meio de análise comparativa dos personagens e da ambientação estética do filme em relação à obra literária *A Metamorfose* (1915), de Franz Kafka. O intuito desta análise é entender elementos de desumanização apresentados nas duas narrativas e avaliar de que forma esse entendimento contribui para a ideia de que a coisificação humana é um componente fundamental para o isolamento entre seres humanos, ampliado pela cibercultura. Para isso, foram realizadas devidas explorações dos trechos das obras analisadas, em que foi possível observar a presença do grotesco ao representar o ser humano sem empatia, ética ou responsabilidade com o que é diferente.

Palavras-chave: Metamorfose de Kafka, Toy Story, grotesco, coisificação.

ABSTRACT:

The aim of this article is to reflect on the current state of the grotesque and objectification in Toy Story 1 (1995) in times of cyberspace and the consequent radicalization of isolation between human beings. The proposal is made through a comparative analysis of the characters and the aesthetic setting of the film in relation to Franz Kafka's literary work *The Metamorphosis* (1915). The aim of this analysis is to understand elements of inhumanity presented in the two narratives and to assess how this understanding contributes to the idea that human objectification is a fundamental component of isolation between human beings, amplified by cyberspace. To do this, we explored the excerpts from the works analyzed, in which it was possible to observe the presence

¹ Professor Doutor da UTFPR/ Curitiba. Desenvolve pesquisas relacionadas ao grotesco, ao absurdo e ao fantástico em literatura e outras linguagens. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2030-7811>. E-mail: rogalmeida01@hotmail.com

² Professora Doutora da UTFPR. Jornalista e teatróloga. Desenvolve pesquisas em análise do discurso político, da mídia e religioso, e teatro político-social (Brecht e Boal). ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8914-2133>. E-mail: mauriniss@gmail.com

³ Mestranda no PPGEEL - UTFPR e Licenciada em Letras Português pela UTFPR, participa do grupo de pesquisa TELAS vinculado . Estuda telenovelas, suas representações e cultura de massa. ORCID: 0009-0007-7197-643X. E-mail: luanaandrade@alunos.utfpr.edu.br

of the grotesque when representing human beings without empathy, ethics or responsibility towards those who are different.

KEYWORDS: Kafka's Metamorphosis, Toy Story, grotesque, coisification.

No decorrer da história, é possível encontrar personagens com aspectos que excedem suas condições animais; da laudatória *Prosopopeia*, de Bento Teixeira (1601), com seus búzios e cisnes, ao balé *O lago dos Cisnes*, de Piotr Ilitch Tchaikovsky (1877), passando por *Chapeuzinho Vermelho* ou *O gato de botas*, de Charles Perrault (ambos de 1697); *O príncipe sapo*, dos irmãos Grimm (1812), *Pequena Sereia* (1837), ou *O patinho feio* (1843), de Hans Christian Andersen.

Assim, as características humanas têm, de diversas formas, expandido-se para outros universos que, em sua origem, não teriam indícios de humanidade, nas mídias da contemporaneidade. Existem agora araras-azuis que salvam sua espécie do contrabando (Rio, 2011), corujas professoras e *influencers* que interagem com seus seguidores (Duolingo, 2012) e papagaios ajudantes de cozinha (Louro José, 1997) que ditam receitas de comida para os telespectadores. Em verdadeiras prosopopeias, essas aves assumem características humanas, têm suas próprias personalidades e uma narrativa no universo similar aos seres humanos.

Essa disposição sobre as aves têm o intuito de exemplificar a complexidade da humanização das espécies animais não humanas como um, dos diversos grupos “humanizados” na sociedade pós-moderna. Mais grotesco do que pensar essa transgressão de seres vivos é perceber a humanização de objetos artificiais, feitos de plástico e de tecido. E, aqui, não se trata de algo como o *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, meio monstro, meio humano; nem da sofisticação do *Homem Bicentenário* (1976,) de Isaac Asimov, ao construir um androide que quer ser percebido como um humano; mas de objetos os quais têm suas vivências como tal, sentem e constroem relações com outros objetos e que, portanto, passam a ser mais relevantes do que a vida dos próprios seres humanos, como os brinquedos de *Toy Story* (1995).

O filme do diretor John Lasseter transgride o intuito original de um brinquedo de ser uma personagem ou recurso capaz de ativar a imaginação de uma criança. *Toy Story* (1995) vai além e permite que os brinquedos ganhem vida quando seus donos, as crianças, não estão olhando. Dentre todos esses produtos, o xerife Woody, um boneco feito de pano, com falas programadas ativadas na corda das suas costas, é o brinquedo favorito de Andy, a criança principal da narrativa. Junto

de Woody, estão outros brinquedos, como o Senhor Cabeça de Batata, que é um boneco que tem seu rosto desmontável; o Rex, um dinossauro de plástico; Lenny, que é um binóculo; CR, que é um carro com controle remoto, Slinky, que é um cachorro com o corpo em forma de mola; Betty, que é uma pastora feita de porcelana; o Porquinho, que é um cofre de moedas, e outros brinquedos secundários que vivem no quarto do Andy. Esses brinquedos, então, passam o tempo supervisionados pelos humanos, vivendo uma vida de disfarce, limitados às funções que foram programados, como Woody ao falar apenas as frases acionadas pela corda. Porém, quando os humanos não estão por perto, todos esses brinquedos ganham vida e conversam além das falas de fábrica, se relacionam, criam planos e os executam, mesmo fora da casa do menino.

Tal como seres humanos, os brinquedos de *Toy Story (1995)* experienciam suas vidas e tratam a relação com os humanos como um verdadeiro trabalho sério, cumprindo funções enquanto têm suas personalidades à parte. E, dentro dessa relação de trabalho, existe um sentimento entre os bonecos de dar o seu melhor para que Andy fique feliz, e é aí que Woody se sente impactado, pois, com a chegada de um novo brinquedo favorito, o astronauta Buzz Lightyear, seu ego é afetado e Woody vê no astronauta, então, um inimigo - situação que será explorada com mais detalhes posteriormente neste artigo.

Voltando ao tema original da objetificação do ser humano, apesar de *Toy Story (1995)* ter sido inspirado no curta *Tin Toy (1988)*, também da Pixar e premiado no Oscar de 1989 por sua originalidade, a coisificação do ser humano na humanização da coisa tem outras fontes de sucesso reconhecido.

Figura 1: Tin Toy



Fonte: Tin Toy, 1988.

Uma dessas fontes é encontrada mais de 100 anos atrás, na obra de Franz Kafka *A Metamorfose* (1915), com a transformação de Gregor Samsa em um verme⁴monstruoso, mas com sentimentos, desejos, vontades e sensações humanas. Na narrativa, o personagem principal é um jovem comum que ainda mora com os pais e que sai para trabalhar todos os dias no mesmo horário. Mas, em um dia oportuno, sem qualquer explicação, Samsa acorda no corpo de um verme monstruoso e, a partir daí, vive seus últimos dias no corpo desse inseto grotesco, sem conseguir falar ou sobreviver como um humano, mas com os sentimentos e com a personalidade de quando era um homem:

Gregor, porém estava muito mais calmo. Certamente não entendiam mais suas palavras, embora para ele elas pareceram claras, mais claras que antes, talvez porque o ouvido havia se acostumado. De qualquer forma agora já se acreditava que as coisas com ele não estavam em perfeita ordem, e a disposição era de ajudá-lo. A confiança e a certeza com que foram tomadas as primeiras decisões fizeram-lhe bem. (...). A fim de ficar com a voz o mais clara possível para as conversações decisivas que se aproximavam, tossiu um pouco, esforçando-se, entretanto para fazer isso de um modo bem abafado, uma vez que até esse ruído possivelmente soava diferente de uma tosse humana, coisa que ele mesmo já não ousava decidir. (KAFKA, 1997, p.15).

Durante todo o livro, Gregor Samsa tenta ser compreendido pela sua família e o choque dessa metamorfose não termina no fato de Samsa se tornar um verme com emoções humanas, mas se estende ao universo que continua existindo e precisa lidar com essa nova criatura animalesca. Cada uma das personagens tem uma reação diferente, mas, ao mesmo tempo, comum: o gerente de Samsa, ao descobrir sua condição, é o primeiro a tomar uma atitude e o demite do cargo imediatamente, como uma peça descartável, deixando-o a encargo da família; a mãe, sem saber lidar com o fato de seu filho ter se tornado um verme, desmaia e desde então mantém um distanciamento, o que deixa Gregor com o sentimento de ter sido abandonado pelo colo materno; o pai, na clássica atitude de provedor da casa, tenta espantar Gregor como se fosse um inseto qualquer (enquanto mãe e filhas estão aflitas) e o coloca em seu devido lugar, no seu quarto; por

4 “Als Gregor Samsa eines Morgens aus unruhigen Träumen erwachte, fand er sich in seinem Bett zu einem ungeheueren Ungeziefer verwandelt” KAFKA. Die Verwandlung. Disponível em www.gutenberg.org). No texto original, a tradução seria “Quando Gregor Samsa acordou de uma noite com sonhos inquietos, encontrou-se em sua cama transformado em um monstruoso verme”. No Brasil, utiliza-se, por vezes, a tradução “uma barata” (eine Kakerlake) no lugar de “verme” (Ungeziefer).

fim, mesmo em estado de choque, a única a se lembrar de que aquela barata era Gregor é a irmã, que passa a tentar descobrir do que o onívoro gosta de comer, para que ele não passe fome:

Mas jamais teria podido adivinhar o que, na sua bondade, a irmã de fato fez. Ela trouxe, para testar o seu gosto, todo um sortimento, espalhado sobre um jornal velho. Havia ali legumes já passados, meio apodrecidos, ossos do jantar da noite anterior, rodeados por um molho branco já endurecido; algumas passas e amêndoas; um queijo que, dois dias antes, Gregor tinha declarado intragável; um pão seco, um pão com manteiga sem sal e outro com manteiga salgada. Além de tudo ela ainda acrescentou a tigela — provavelmente destinada de uma vez por todas a Gregor — na qual havia despejado água. (KAFKA, 1997, p.24).

Entretanto, depois de um tempo, ela mesma desiste de tentar se comunicar com o inseto gigante. Dessa forma, “Em Kafka, o inquietante não são os objetos nem as ocorrências como tais, mas que os seus personagens reagem a eles descontraidamente, como se estivessem diante de objetos e acontecimentos normais.” (ANDERS, 2010, p. 20), afinal, apesar de não ser comum ver um ser humano se transformar em verme, aconteceu, a vida continua e é preciso lidar com isso.

Neste sentido, é importante trazer à tona o conceito de contrato ficcional. Santos (2018, p. 38) apresenta esse contrato como “a possibilidade da aceitação imediata, da não aceitação ou da aceitação pausada: ‘em construção’ dos elementos ficcionais inseridos na obra. Dessa forma, o autor vai conduzindo a narrativa de forma a convencer a aceitação de sua proposta”. Kafka não faz isso. Ele não introduz, não explica, não resolve. O estranhamento (“não aceitação”) em sua obra é fundamentado por essa proposta ao inverso, em que o autor age como se não tivesse interesse no contrato com o leitor.

Toy Story (1995) é um produto comercial e, talvez por isso, seja mais fácil introduzir um trabalho de interação entre diferente mídias – literatura e animação – em aulas da educação básica. A partir das reflexões de N. Katherine Hayles (2015) sobre o ensino de literatura eletrônica, poderíamos pensar em demonstrar as especificidades da literatura dita canônica, da animação e do cinema e da própria produção eletrônica. Entretanto, a animação é um produto da Indústria Cultural, como indicaria T. Adorno. A visada radical do filósofo da Escola de Frankfurt sobre a Indústria Cultural sentenciaria o filme da Pixar a algo que não seria considerado como uma obra de arte. Assim, não se pode comparar a intenção dos produtores com a de Kafka, que pediu a seu amigo, o editor Max Brod, que destruísse sua obra após sua morte. É possível, porém, entender uma proposta de estranhamento quando os brinquedos agem conforme os seres humanos sem que

se entenda quando se deu a metamorfose ou como essas ações ocorrem, apostando em um contrato ficcional com elementos restritos por parte dos proponentes para a aceitação da ficção.

Os humanos não percebem que existem vidas nos produtos de plástico e de pano; mais do que isso, as pessoas que aparecem no filme, apesar de serem importantes para a construção da narrativa, não determinam a personalidade, as atitudes ou os sentimentos dos brinquedos, autônomos nas singularidades que apresentam como personagens. Por outro lado, os objetos atuam em uma relação de trabalho em que, por momentos, apresentam vínculos afetivos criados.

O objeto, em *Toy Story* (1995), se torna o protagonista, como em Kafka. A personagem de plástico, com todo o formato grotesco que exibe, é quem comove, manifesta sentimentos e angústias; enquanto os verdadeiros humanos, com ações grotescas, preocupam-se exclusivamente consigo, em atos mais ou menos violentos nesse egoísmo. Nessa formação, ignoram outras formas de vida para além daquelas que eles conhecem. Mesmo quando os brinquedos aparecem no meio da casa (por, em meio a alguma empreitada, encontrarem humanos e voltarem a seu formato de brinquedo tradicional), não se questiona a possibilidade deles terem chegado ali como chegaram, por seus meios. Os humanos, portanto, são destituídos de criatividade, sentimentos ou pensamentos complexos, o que é restrito aos objetos.

Um desses exemplos se dá na ida de Andy e sua mãe ao Pizza Planet. Enquanto mãe e filho falam sobre ir ao restaurante, os brinquedos, no quarto, estão em uma discussão de caráter ético, após a atitude egoísta e ciumenta de Woody com Buzz, o novo brinquedo favorito de Andy, ao empurrar o astronauta para fora da janela do segundo andar, tirando seu direito de ser o brinquedo especial. Nessa hora, destaca-se a voz do menino Andy, pedindo para levar um brinquedo na pizzaria; sua mãe permite que ele leve apenas um e, por não encontrar Buzz Lightyear, o favorito, Andy imediatamente o substitui por Woody, sem qualquer reflexão. Este, apesar da vitória em voltar a ser escolhido como nos velhos tempos, demonstra sentimentos conflitantes. O cowboy tem consciência de que é um brinquedo que está em função dos humanos e que poderia ser substituído como o boneco favorito – por isso, nos aniversários do menino e no Natal, os personagens não humanos criavam todo um esquema de vigilância para saberem quais eram os novos brinquedos. O que ele não concebera anteriormente é a sensação (dor, ciúme, inveja) dessa substituição. A crise de identidade vivida por Woody se agrava quando Andy, tão grotescamente quanto o pai do protagonista de *Metamorfose* coloca o cowboy no lugar de “coisa” e, portanto, descartável, substituível, deixado à parte. Em determinado momento, Woody cai do

carro e o menino sequer se lembra de levá-lo para dentro do Pizza Planet. Afinal, seguindo a lógica do personagem, o restaurante oferece dezenas de diversões do momento, relacionadas ao universo de Buzz, com ataques alienígenas, decolagem de espaçonaves e disputas intergalácticas:

Figuras 2 e 3: Cenas de Toy Story 1 (1995)



Fonte: Toy Story. 00:31:51-00:36:35, 1995.

Andy não é vilão na história, mas, em *Toy Story*, assim como em *Metamorfose*, os personagens considerados “normais” não concebem a complexidade de coisas ou animais (verme), de um universo diferente do seu, que podem ter sentimentos. No caso da narrativa de Kafka, o estranhamento é tanto que não é claro até que ponto as personagens têm consciência de que aquele verme tem pensamentos, o que não muda sua relação com Gregor Samsa. Aqui se pode trazer à tona a reflexão que as duas ficções possibilitam: se o grotesco da história se situa potencialmente nos personagens não humanos, como brinquedos e verme, ou justamente naqueles de quem se esperaria atitudes condizentes com os padrões de humanidade, mas se restringem a seu egoísmo e prepotência.

Todo o contexto de *Toy Story* (1995) se torna algo ainda mais bizarro quando pensamos que se trata de um filme infantil e, ao contrário do verme, os personagens do filme são o xerife Woody e o astronauta Buzz Lightyear de pano e plástico, brinquedos comuns do “mundo real” adorados pelas crianças e os favoritos de Andy. E por trás de toda essa fantasia, que vai ao encontro do desejo infantil de fazer com que seus brinquedos ganhem vida, existe uma brutalidade explícita, apontando para o perigo do desconhecido, mas ainda adequada para a classificação indicativa.

Neste sentido, o grotesco dos personagens humanos se exaspera quando o personagem Sid e seus brinquedos entram em cena. Sid é o vizinho da casa ao lado que assume o estereótipo de pré-adolescente rebelde, que adora heavy metal e não tem respeito por ninguém. Seu quarto, o

oposto de Andy, composto apenas pelos brinquedos, é repleto de cartazes de bandas e frases que fazem ode à violência, e seus brinquedos são pequenos frankensteins, frutos da sua criação tal qual o cientista de Mary Shelley (1818). São invenções com cabeças de boneca separadas do seu corpo, grudadas em uma estrutura de metal em forma de aranha; varas de pescar com pernas de algo que parece ser uma Barbie; patos com braços de um herói musculoso e sem pernas no final, e outras anomalias que fazem parte do cenário:

Figura 4: Cenas de Toy Story (1995)1



Fonte: Toy Story. 00:54:27-00:54:29, 1995.

Tal qual o monstro do Dr. Frankenstein, eles sofrem com sua situação.

Woody e Buzz entram em contato com essas anomalias após tentar alcançar Andy no Pizza Planet, pois quando Woody cai do carro junto com Buzz Lightyear e fica preso em um posto de gasolina, um furgão da pizzaria aparece para abastecer e eles pegam carona escondidos até o local, mas, para o infortúnio de ambos, eles acabam ficando presos em uma máquina de bichinhos e só saem de lá quando o menino Sid vê o Buzz Lightyear na máquina e usa moedas para agarrar o brinquedo. Woody vai agarrado em sua perna. Ao voltar para a casa com os novos brinquedos, nos primeiros segundos Sid já mostra sua brutalidade ao pegar a boneca da irmã e arrancar sua cabeça, para colocar em outro lugar e, toda a carnificina é vivida pelos brinquedos humanizados:

Figuras 5 e 6: Cenas de Toy Story (1995)¹



Fonte: Toy Story. 00:40:36-00:40:56, 1995.

Dessa forma então, os brinquedos de Sid, mesmo para Woody e Buzz, se tornam monstruosidades das quais eles não sabem lidar, como a família e o gerente de Gregor Samsa não sabe e, portanto, sua atitude é expressar o horror ao ver os frankensteins e alegar que são canibais (ironicamente de plástico) e que apresentam um perigo do qual eles têm de fugir. Mas aqui as personagens esquecem que, assim como eles, esses brinquedos têm sentimentos, personalidades e atitudes e, por serem marginalizados por seu dono, vivem em um sofrimento do qual eles não têm culpa. Tal qual a irmã de Samsa, da mesma essência que ele, mas ainda em transformação (no final, Kafka evidencia a metamorfose da menina), não se enxerga como o irmão; apesar de sua boa vontade no início, no final, quer se livrar dele e o abandona à inanição. A normalidade como ideário primordial mostrada em Kafka reflete, assim, a atitude humana diante daqueles que não se ajustam ao mundo: a exclusão, o distanciamento e a rejeição são atitudes esperadas, mesmo pelos comuns – família ou brinquedos - pois não existe espaço para o que é estranho.

Mas, no desenho, isso é amenizado, pois o grotesco é vendido para crianças, entendendo seus limites, isto é, que seria cruel deixar os brinquedos frankenstein como os vilões carnívoros da história, inserindo-os como vítimas do sadismo humano. Os brinquedos desconfigurados passam a ganhar a confiança do xerife quando o ajudam a consertar o braço de Buzz, e os brinquedos de Andy percebem que, tal como eles, os rejeitados também têm humanidade dentro de si. A partir desse momento, eles os enxergam como aliados para sua missão de salvar Buzz Lightyear das garras de Sid, que pretende explodir o boneco pelo prazer de ver seus destroços voando.

Aqui então, os papéis são evidentemente invertidos, pois os humanos são os brinquedos e quem têm atitudes animalescas é o menino Sid, que não reflete sobre suas ações, tal qual Andy,

ao trocar o brinquedo companheiro de vida pelo astronauta, um brinquedo-novidade. Da mesma forma que a família e o gerente de Gregor Samsa em *A Metamorfose* (1915).

Essa ideia do humano como um animal não é original de Kafka, no entanto, para este autor, “Se o homem nos parece, hoje, ‘desumano’, não é porque tenha uma natureza ‘animalesca’, mas porque está rebaixado a *funções de coisa*.” (Anders, 2010, p. 19). O que define exatamente a relação dos personagens de *Toy Story*, em que as personagens mais humanizadas são feitas de plástico, tecido e outros materiais produzidos industrialmente. E como todo brinquedo, são personagens produzidos em massa, cenário explorado com mais detalhes em *Toy Story 2*, mas que já no primeiro filme é antecipado em uma crise existencial sofrida por Buzz Lightyear ao descobrir que não é um astronauta de verdade e sim, apenas mais um produto produzido em Taiwan. Essa descoberta é graças a um comercial da indústria de brinquedos, que fala “Buzz tem tudo! Comunicador de pulso, golpes de karatê, feixe laser pulsante, simulador de voz com várias frases e o melhor de tudo: asas espaciais de alta pressão.” junto do aviso “Não é um brinquedo que voa. Compre seu Buzz Lightyear com movimento e salve a galáxia próxima a você”:

Figuras 7 e 8: Cenas de Toy Story (1995)¹



Fonte: Toy Story. 00:47:15-00:47:25, 1995.

A desilusão de Buzz é saber que é um homem que nunca irá para o espaço, porque é material e limitado demais para isso; ele perde inclusive sua corporeidade ao perceber que, ao contrário do que imaginava, suas asas são inúteis e existem milhares de bonecos de astronauta inúteis iguais a ele. Da mesma forma, Gregor Samsa se entende coisificado quando o gerente da firma onde trabalhou nos últimos 5 anos sem faltar ou adoecer chega em sua casa para descobrir seu paradeiro:

Por que Gregor estava condenado a servir numa firma em que à mínima omissão se levantava logo a máxima suspeita? Será que todos os funcionários eram sem exceção vagabundos? Não havia, pois, entre eles nenhum homem leal e dedicado que, embora deixando de aproveitar algumas horas da manhã em prol da firma, tenha ficado louco de remorso e literalmente impossibilitado de abandonar a cama? Não bastava realmente mandar um aprendiz ir perguntar — se é que havia necessidade desse interrogatório? Tinha de vir o próprio gerente, era preciso mostrar com isso à família inteira — inocente — que a investigação desse caso suspeito só podia ser confiada à razão do gerente? (KAFKA, 1997, p.11).

Para o gerente, pouco importa se Samsa está doente, tem alguma dificuldade ou se virou um verme – a coisificação já existia antes da metamorfose; da mesma forma que para os humanos de *Toy Story* (1995), pouco importa se Buzz, Woody ou qualquer outro brinquedo têm sonhos, desde que eles cumpram a função que lhes foi determinada: trabalhar para os homens. Tal como coisa, a condição de Gregor, como de qualquer outro trabalhador, é ignorada pelo discurso do gerente que argumenta com sua mãe quando esta tenta defender o filho grotesco:

— De outro modo, cara senhora — disse o gerente, — também não sei como explicar isso. Esperemos que não seja nada grave. Embora, por outro lado eu tenha de dizer que nós, homens do comércio, feliz ou infelizmente — como se quiser — precisamos muitas vezes, por considerações de ordem comercial, simplesmente superar um ligeiro mal-estar. (KAFKA, 1997, p.13).

Dante dessas narrativas, pode-se entender que, em *Toy Story* (1995), os objetos são melhores do que os próprios seres humanos. Ao contrário da alienação que as pessoas da quadrilogia vivem, todos os brinquedos em determinado momento têm consciência de sua condição de “coisa” e passam pelo luto dessa descoberta, mas continuam vivendo e construindo suas próprias personalidades e famílias, como vemos Woody ganhando beijos calorosos da boneca Betty, e o Senhor Batatas se alegrando por Andy ganhar um par ao final do filme. Ou seja, existe uma consciência de classe interiorizada em cada um dos personagens, que agem como figuras coisificadas diante dos humanos, pois assim são aceitos, mas que buscam a liberdade dentro das condições que a vida servil lhes reserva.

Outra demonstração de civilidade por parte dos brinquedos foi a consciência social demonstrada no combate a Syd. Em um plano bem arquitetado, os brinquedos deformados, juntamente com Woody e Buzz, deram uma lição no menino, impondo, pelo medo, um comportamento civilizado ao “monstrinho”. Dessa forma, *Toy Story* (1995) demonstra a relação

de classes citada por Marx no sentido do explorado e do explorador, quando apresenta o potencial do oprimido ao se unir contra o opressor. Kafka não chegou a isso.

Diante de todo o estranhamento apontado neste artigo sobre a temática das obras de Kafka e do diretor John Lasseter, dentro dos seus contextos, os personagens da obra também são vistos como estranhos no seu mundo, um conceito abordado por Anders (2010) em seu estudo. Afinal, Kafka mais explícito, escolhe usar um verme para a transfiguração de Gregor Samsa porque este é um inseto nojento, ignorado por todos e alienado do mundo. Enquanto Woody e os brinquedos são estranhos (uns mais que outros) no sentido de terem uma humanidade que não é esperada porque, por mais que a figura de um brinquedo humanizado seja comovente para as pessoas que a assistem, os humanos da narrativa não sabem e nem podem lidar com essa verdade. E para tornar o grotesco ainda mais angustiante para os personagens, existe um estranhamento físico e espacial em relação ao corpo e ao universo. Gregor, ao ser um verme gigante, tem dificuldade em se realocar no espaço que antes, lhe era normal, e existe uma longa descrição da sua corporeidade:

Mas daí em diante as coisas ficaram difíceis, em particular porque ele era incomumente largo. Teria necessitado de braços e mãos para se erguer; ao invés disso, porém, só tinha as numerosas perninhas que faziam sem cessar os movimentos mais diversos e que, além disso, ele não podia dominar. Se queria dobrar uma, ela era a primeira a se estender, se finalmente conseguia realizar o que queria com essa perna, então todas as outras, nesse ínterim, trabalhavam na mais intensa e dolorosa agitação, como se estivessem soltas. — Não fique inutilmente aí na cama — disse Gregor a si. A princípio quis sair da cama com a parte inferior do corpo; mas essa parte de baixo, que ele, aliás, ainda não tinha visto e da qual não podia fazer uma idéia exata, provou ser difícil demais de mover; ela ia tão devagar; e quando afinal, quase frenético, reunindo todas as suas forças e sem respeitar nada, se atirou para frente, bateu com violência nos pés da cama, pois tinha escolhido a direção errada; a dor ardida que sentiu ensinou-lhe que justamente a parte inferior do seu corpo era no momento, talvez, a mais sensível de todas. (KAFKA, 1997, p.9).

Da mesma forma, a dimensão dos brinquedos em *Toy Story* (1995) diante do universo se torna, no mínimo, incômoda para que estes possam viver sem dificuldades. Uma das cenas finais do filme exemplifica esse problema ao mostrar as dificuldades que os brinquedos enfrentam até que Woody e Buzz possam estar a salvo: CR, o carro com controle remoto, não é rápido o suficiente para alcançar o caminhão de mudança; Slinky, o cachorro com mola, não é flexível o suficiente para fazer uma ponte para Woody e Buzz passarem e o último fósforo para impulsionar CR para o caminhão, é apagado por um automóvel que passa na estrada:

Figuras 9 e 10: Cenas de Toy Story (1995)¹



Fonte: Toy Story. 01:12:38-01:13:28, 1995.

Porém, ao contrário do realismo de Franz Kafka, aqui novamente se vê a ética da Pixar e, como em todas as fábulas clássicas, Woody tem uma ideia brilhante e consegue salvar os dois heróis, impulsionando-os para o carro onde Andy está. E o que parece ser um final feliz para a narrativa, é apenas um gancho para a sequência dos outros três filmes, em que Woody e seus amigos continuam sobrevivendo a um mundo que não lhes pertence.

Ainda um ponto comum, que pode ser uma conexão entre a monstruosidade dos deslocados ao universo dos humanos, é a figura feminina, que “(...) continua sendo a única lacuna

no muro que separa o estranho do resto do mundo.” (ANDERS, 2010, p. 41), mesmo quando estes perdem sua razão, seja ela de forma explícita ou não. Essa comparação pode ser assimilada à *Metamorfose* quando Gregor Samsa tem em sua irmã, mesmo que temporariamente, uma aliada para sua sobrevivência, ao ser a única humana capaz de reconhecer que no corpo ovalar do inseto, ainda existe um homem com sentimentos, inseguranças e pensamentos, que ainda quer se conectar com o universo que perdeu. Da mesma forma, Betty, a pastora de porcelana, é a única a defender Woody após a cilada para Buzz, quando todos os brinquedos o tratam como assassino. Nesta hora, ela não só toma o partido do cowboy como também o lembra de que a figura mais importante é Andy, o humano ao qual Woody precisa se dedicar.

Considerações finais

Em Cibercultura e Pós-humanismo (2008), Rüdiger apresenta situações aparentemente bizarras, de pessoas que abandonam o papel comum de ser humano como parte de grupo social e passam a interagir com máquinas. Em contextos gerais, é uma crítica a este momento, em que as tecnologias separaram ainda mais as pessoas, que convivem com seus celulares, em um isolamento combatido, frequentemente, por terapeutas e sociólogos.

Este artigo busca trazer à reflexão essa situação na comparação entre duas obras completamente diferentes, o romance *A Metamorfose* (1915) e a animação *Toy Story* (1995), que constroem narrativas semelhantes nas características do grotesco, do estranhamento e da coisificação humana ou de uma coisificação humanizada que, diante do ponto de vista de cada autor, nos faz pensar: não somos humanos, somos coisas. *Toy Story* (1995) reforça ainda, de forma comercial, que além de não-humanas, qualquer brinquedo pode ter mais profundidade do que nós mesmos; mesmo sem percebermos.

Assim, enquanto Kafka denuncia a sensação de viver como um estranho e a angústia de não se encaixar por uma metamorfose; *Toy Story* (1995), impregna a ideologia do consumismo e da coisificação humana que precisa estar condicionada desde a infância, afinal, o orgânico já não tem mais espaço aqui. Neste sentido, mais do que combater e criticar a opção de parte da humanidade em se isolar e viver com robôs, celulares, jogos de computadores e buscar entender de que forma chegamos até aqui. E buscar o conceito de humanidade baseado na alteridade, na ética, no amor pelo outro, no respeito às diferenças, na responsabilidade com o planeta; sem isso,

assim como o patrão ou a família Samsa ou os humanos de *Toy Story*, tornamo-nos grotescos, cruéis e dispensáveis em um planeta no qual a Inteligência Artificial se apresenta com todo o aparato publicitário.

Referências

- ADORNO, Theodore. *Indústria Cultural e Sociedade*. 5ª edição. Tradução de A. Wernet e Jorge M. B. De Almeida. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- ANDERS, Günther. *Kafka: pró e contra*. Trad. Modesto Carone. São Paulo: CosacNaify, 2010.
- BENJAMIN, Walter. *Kafka*. Coleção Memória do Abismo. Lisboa: Hiena Editora, 1987. .
- CAMUS, Albert. *O mito de Sísifo*. Tradução de Ari Roitman e Paulina Watch. Rio de Janeiro: Record, 2008.
- DUOLINGO. *Duolingo: Aprenda Idiomas Gratuitamente*. Versão 5.60.0. [S.I.]: Duolingo, 2024. Disponível em: <https://www.duolingo.com/>. Acesso em: 24 jun. 2024.
- HAYLES, N. Katherine. *Literatura Eletrônica*: novos horizontes para o literário. São Paulo: Global, 2009.
- KAFKA, Franz. *A metamorfose*. Tradução e posfácio de Modesto Carone. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.
- LOURO JOSÉ. *Mais Você*. Criação de Renato Aragão. Apresentação de Ana Maria Braga. Rede Globo, 1997.
- RAIZ, Diogo da Silva (2011). As metamorfoses de uma obra: leitores e leituras dos textos de Franz Kafka (1883-1924). Em *Diálogos*. Disponível em <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/Dialogos/article/view/36205/18761>. Acesso em 28 abr. 2024.
- RIO. Direção: Carlos Saldanha. Produção: 20th Century Fox, 2011. Disponível em: <<https://www.disneyplus.com>> . Acesso em: 22 jun. 2024.
- RIBEIRO, *Kafka e a psicose: aproximações entre psicanálise e literatura*. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Psicologia Clínica e Cultura da Universidade de Brasília. 2016. Disponível em http://icts.unb.br/jspui/bitstream/10482/31966/1/2016_GustavoFernandesRibeiro.pdf . Acesso em 28 abr. 2024.
- RÜDIGER, Francisco. *Cibercultura e pós-humanismo: exercícios de arqueologia e criticismo*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.

SANTOS, José Eduardo, 206O contrato ficcional: Liames entre obra, leitor, realidade e ficção. 2018. Em *Nau Literária*. Disponível em <https://seer.ufrgs.br/index.php/NauLiteraria/article/view/68907/48673>. Acesso em 28 abr. 2024.

TOY STORY. Direção: John Lasseter. Produção: Pixar Animation Studios. Burbank, CA: Walt Disney Pictures, 1995. Disponível em: <<https://www.disneyplus.com>>. Acesso em: 22 jun. 2024.

Recebido em: 29 de janeiro de 2025
Aceito em: 03 de abril de 2025