

Morte vs. vida eterna: o esquecimento e a fama no imaginário pós-moderno, observando o filme “Viva! A vida é uma festa”

Death vs. Eternal Life: Oblivion and Fame in the Post-Modern Imaginary, Observing the Movie “Coco”

Emanuelle Querino Alves de Aviz¹

DOI: 10.19177/memorare.v8e2202139-55

Resumo: Com base no roteiro do filme “Viva! A vida é uma festa”, este artigo analisa as imagens de morte e de vida eterna, em relação ao esquecimento e a lembrança no imaginário pós-moderno. O objetivo é refletir sobre a formação de imagens simbólicas e discutir como o uso das ferramentas digitais fomenta os processos de eternização e esquecimento na pós-modernidade, para compreender como, no filme, a realização pessoal e a conquista da fama estão relacionadas ao registro de memórias afetivas. A bibliografia é composta, principalmente, pelos autores Gilbert Durand (1998, 2001) e Michel Maffesoli (2000). Conclui-se que o medo da morte, ou o combate às faces imaginárias do tempo, influencia na formação das imagens simbólicas em vida.

Palavras-chave: Imaginário. Morte. Memória.

Abstract: Based on the script for the movie “Coco”, this article analyzes the images of death and eternal life, in relation to oblivion and remembrance in the post-modern imagination. The objective is to reflect on the formation of symbolic images and discuss how the use of digital tools fosters the processes of eternalization and oblivion in post-modernity, to understand how, in film, personal achievement and fame are related to the recording of affective memories. The bibliography is mainly composed by the authors Gilbert Durand (1998, 2001) and Michel Maffesoli (2000). It is concluded that the fear of death, or the fight against the imaginary faces of time, influences the formation of symbolic images in life.

Keywords: Imaginary. Death. Memory.

¹ Bacharela em Jornalismo e mestra em Ciências da Linguagem no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina. Doutoranda em Ciências da Linguagem. Membro do Grupo de Pesquisas do Imaginário e Cotidiano. E-mail: equerino.jnl@gmail.com

1 Introdução

O filme *Viva – a vida é uma festa*, da Disney/Pixar apresenta a crença da cultura Mexicana de que a morte é a passagem para um outro mundo. Na trama, se quem morre é lembrado por alguém vivo, continua vivendo eternamente. Deste modo, aqueles que são famosos e queridos têm mais tempo de “vida eterna”. Do contrário, quem é esquecido no mundo dos vivos, desaparece do mundo dos mortos.

Com base neste roteiro, este artigo busca analisar as ideias e imagens de morte e de vida eterna, em relação ao esquecimento e a lembrança no imaginário pós-moderno e refletir sobre a formação de imagens simbólicas através da relação morte X fama, na perspectiva da Teoria do Imaginário (Durand, 2001). Como objetivo específico, será discutido como o uso das ferramentas digitais fomenta os processos de eternização e esquecimento das memórias na pós-modernidade. O principal questionamento se dá em responder como, no filme, a realização pessoal e a conquista da fama estão relacionadas ao registro de memórias afetivas para a perpetuação eterna.

Apesar de ser um filme que já conta com quatro anos de lançamento, este objeto foi escolhido pela sua relevância artística e temática, tanto que ganhou o Oscar de melhor animação, em 2018, além de mais de uma centena de prêmios. Além disso, a discussão central promovida pelo filme, que é a relação entre a vida e a morte, voltou à pauta das famílias nos últimos dois anos, com mais de quatro milhões de mortos no mundo em virtude da pandemia de Covid-19. Entre familiares, amigos e conhecidos, a maioria dos seres humanos, em algum grau, enfrentou o mistério da morte. Portanto, a utilização de tecnologias para lembrar daqueles que partiram foi, e ainda é, um mecanismo de manutenção da vida, através da memória, reafirmada em tempos pandêmicos, de tantas mortes em curtos espaços de tempo, especialmente quando tratamos de celebridades que têm seu falecimento transformado em um fenômeno midiático. É com esta intenção de buscar um entendimento de como o filme pode refletir esse imaginário de morte e vida eterna que este artigo foi desenvolvido.

Como metodologia foram utilizadas a hermenêutica simbólica e a mitocrítica, de formas complementares. A hermenêutica interpretativa de símbolos, têm suas bases na análise em busca do sentido humano. Foram usados como referências Ortiz-Osés (2003) e Paula Carvalho (1998). Já a mitocrítica foi desenvolvida por Gilbert Durand (1985), como uma ferramenta da hermenêutica simbólica, em que se compreende o caráter mítico em diferentes relatos, em busca da profundidade de um imaginário e para a identificação da estrutura arquetipal que sustenta a narrativa.

Na subseção a seguir será apresentado um resumo da trama, com destaque aos pontos que serão discutidos ao longo da revisão da literatura e da análise, para que o leitor esteja familiarizado com a narrativa, caso não a conheça, ou que relembre os destaques relevantes.

1.1 A trama

O filme "Coco" é uma animação Disney/Pixar, de 2017. No Brasil o nome foi adaptado para *Viva – A vida é uma festa*. A personagem

principal é o menino Miguel Rivera, de 12 anos. Ele quer ser músico e vive numa pequena vila. Entretanto, Miguel vem de uma família de sapateiros que odeia música porque, segundo a tradição da família, o tataravô de Miguel abandonou sua esposa, Imelda, para seguir seus sonhos no mundo musical.

Miguel, entretanto, tem uma verdadeira paixão pela música e é inspirado pelo cantor Ernesto De La Cruz, já falecido e idolatrado como um astro da música, nascido na mesma cidade. Ele descobre que pode ser tataraneto da grande lenda e decide viver seu sonho. Em busca de um violão para poder apresentar-se no festival durante O Dia dos Mortos, o menino vai parar no cemitério da vila. Miguel entra na cripta onde De La Cruz está enterrado e rouba o violão do astro. Esta decisão acaba desencadeando um efeito mágico que o leva até a terra dos mortos, onde encontrará as almas e esqueletos de seus familiares.

Miguel, que está acompanhado do cachorro Dante, precisa voltar ao mundo dos vivos antes do amanhecer, já que se ficar por muito tempo no mundo dos mortos acabará ficando preso (morto) para sempre. Porém, a bênção necessária para voltar precisa ser dada por um familiar e sua tataravó Imelda, além de condicionar o retorno à desistência da música, também impede que outros familiares façam de forma diferente. Para que isso não aconteça, Miguel tenta encontrar Ernesto De La Cruz e pedir sua bênção de tataravô.

No caminho ele conhece Hector, que tenta voltar uma última vez ao mundo dos vivos para ver sua filha, pois ele nunca teve sua foto em um altar no Dia dos Mortos e está perto de ser esquecido por ela, já com idade avançada. O plano é que Hector ajude Miguel a chegar até Ernesto antes que o tempo acabe. Como recompensa, Miguel levaria a foto de Hector para o altar de sua família, permitindo que ele permaneça “vivo no mundo dos mortos”.

Figura 1 – Altar e processo de esquecimento (morte) após a morte



Fonte: Filme Coco, Disney/Pixar, 2017.

Durante a trama descobrimos que Ernesto e Hector formavam uma dupla, mas quando Hector desistiu da carreira para voltar a conviver com a família, Ernesto o matou envenenado para roubar todas as suas letras e músicas, que posteriormente o levaram ao estrelato. Miguel descobre que o tataravô seria um assassino e, muito assustado e decepcionado, pede logo sua bênção para voltar ao mundo dos vivos. Mas

agora, Ernesto têm medo que sua fama possa ser manchada entre os vivos e decide prender Miguel até ele não poder mais voltar.

Neste momento, preso em uma caverna profunda com Hector, Miguel descobre que a filha que o amigo quer encontrar é a sua bisavó Coco, levando à revelação que seu tataravô é Hector e não De La Cruz. As personagens são salvas por Dante e pela guardiã de Imelda, um *alebrije* em forma de tigre gigante, alado e muito colorido, que os tira da caverna onde estão presos. Após vencer mais algumas dificuldades para recuperar a foto de Hector que estava com Ernesto, sem sucesso, e revelar à terra dos mortos a real história de De La Cruz, Miguel volta para casa e corre para conversar com a bisavó Coco.

Em uma das cenas mais emocionantes da animação, ele canta e toca no violão a música que Hector fez para a filha ainda menina: “Lembre de Mim”. Em um momento de lucidez, a idosa lembra do pai e, inclusive, recupera uma parte da foto de Hector que havia sido rasgada da foto que estava no altar. Desta forma, cumprir-se a promessa feita e a manutenção da memória após a morte pode ser reavivada para Hector.

O tempo passa e a história sobre o caráter de Ernesto é revelado ao mundo. Uma cena mostra sua estátua com uma tarja escrito “*forget you*”, algo como “esquecer de você” em tradução livre, enquanto os familiares de Miguel, junto de Hector e Coco, que então faleceu, atravessam a ponte, de mãos dadas, para passar o Dia dos Mortos com seus familiares vivos.

Figura 2 – Estátua de Ernesto e família voltando ao mundo dos vivos



Fonte: Filme Coco, Disney/Pixar, 2017.

Após Miguel mostrar para sua irmãzinha todos os membros de sua família no altar, o filme termina com Miguel tocando violão e cantando que “a música é sua língua e o mundo é sua família”, durante a festa de Dia dos Mortos. Ele agora consegue ver seus familiares vivos e falecidos, bem como a mágica em seu cachorro Dante que, durante a aventura, foi revelado como um *alebrije* guardião.

A família, assim como Imelda, perdoou Hector ao compreenderem que ele não os abandonou, pelo contrário, perdeu sua vida ao desistir da carreira por querer voltar para casa. Assim não há mais proibição para a

música que se torna um novo elemento integrador entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos.

Para dar conta da análise proposta, a próxima seção apresenta a revisão da literatura. Os conceitos necessários para a compreensão e reflexão do tema sob a perspectiva da Teoria do Imaginário serão apresentados em consonância com a trama que é objeto deste artigo, para exemplificar e iniciar a reflexão, integrando os temas.

2 Revisão da literatura

A morte, e especialmente a vida após a morte, é um dos temas mais universais da Humanidade. Seja para aqueles que acreditam que há uma vida após a vida – com todas as variações e possibilidades deste pós-morte – bem como aqueles que não creem em uma vida consciente após o falecimento, o ser humano promove discussões sobre o tema nas mais variadas religiões, filosofias e culturas. Estas diferentes formas de encarar a morte produzem uma rica produção simbólica em todo o mundo como, por exemplo, os egípcios que deixaram grandes monumentos ao preparar sua viagem para o mundo dos mortos.

A cultura mexicana também tem uma forma única de vivenciar a experiência da morte. No México, o Dia dos Mortos não é apenas um dia, mas uma celebração que vai de 31 de outubro a 2 de novembro. É uma grande festividade, considerada pela Unesco como patrimônio da humanidade, em que a tradição é reunir família e amigos para comemorar a visita dos antepassados, pois acredita-se que os mortos devem ser recebidos com alegria e deve-se oferecer a eles as coisas de que gostavam enquanto vivos (PANCERI, 2016). É comum ver nos cemitérios as oferendas com comidas e bebidas, momento que seria compartilhado com os falecidos em uma comunhão.

O filme traz uma cena representando esta tradição e também mostra a interação entre vivos e mortos na festa da família Rivera, ao final:

Figura 3 – Celebração do Dia dos Mortos



Fonte: Filme Coco, Disney/Pixar, 2017.

Uma das formas de encarar a morte é a produção de marcos de nossa existência, como provas de que estivemos aqui, para que os que vierem depois de nós tenham como manter nossas lembranças vivas. O principal teórico do Imaginário, Gilbert Durand (2001, p. 123), afirma que “aos esquemas, arquétipos, símbolos valorizados negativamente e às faces imaginárias do tempo poder-se-ia opor, ponto por ponto o simbolismo simétrico da fuga diante do tempo ou da vitória do destino sobre a morte”. O autor pontua que a criação de figuras do tempo e da

morte são formas de realizar uma terapia por imagens, em que os perigos são minimizados e temos a possibilidade de vencer o desconhecido.

Imaginar o tempo sob uma face tenebrosa é já submetê-lo a uma possibilidade de exorcismo pelas imagens da luz. A imaginação atrai o tempo ao terreno onde poderá vencê-lo com toda facilidade. E, enquanto projeta a hipérbole assustadora dos monstros da morte, afia em segredo as armas que abaterão o Dragão. *A hipérbole negativa não passa de pretexto para a antítese* (DURAND, 2001, p. 123).

Este tipo de imagem faz parte do Regime Diurno das Estruturas Antropológicas do Imaginário, em que o *schème* ascensional inspira os símbolos verticalizantes e de elevação. Os *schèmes* são os gestos dominantes do corpo, ou dominantes reflexas, que estão, para Durand (2001, p. 51), ligadas estreitamente com os centros nervosos e as representações simbólicas. Desta forma, para o autor (2001, p. 443), no Regime Diurno, podemos identificar estas imagens em princípios de exclusão, de contradição e de identidade, em esquemas verbais de separação e mistura, assim como subir e cair, além de arquétipos em binômios como: cume e abismo; céu e inferno; o chefe e o inferior; o herói e o monstro; o anjo e o animal; a asa e o réptil, entre outros símbolos que podem ser pontos de partida para a classificação e análise.

Os símbolos de elevação estão ligados ao masculino e à figura do herói, com sua jornada mítica, de modo que “os símbolos ascensionais nos aparecem marcados pela preocupação da reconquista de uma potência perdida” que pode ser manifestada como a subida a um “espaço metafísico, para além do tempo, de que a verticalidade da escada [...] é o símbolo mais recorrente” (DURAND, 2001, p. 145). Por fim, pode-se dizer que esta estrutura heroica do imaginário representa a vitória do destino sobre a morte através da luta e das armas.

O filme em análise faz o espectador enfrentar o pensamento da própria finitude e com a possibilidade de haver um fim após o fim se, em vida, não criarmos bons relacionamentos e boas lembranças. O espectador é levado através da história de Miguel, que corre o risco de morrer ao ficar preso em outro mundo, mas é Hector quem está a encarar as definitivas faces do tempo. É o tataravô que está diante desta morte misteriosa da alma, após a morte física. A animação apresenta ainda os excluídos, aqueles dos quais ninguém lembra mais de colocar a foto no altar, que estão sendo esquecidos. Estes formaram uma nova família no mundo dos mortos. Cantam, dançam e bebem, vivem em casas em ruínas, pois não recebem presentes, aguardando o desaparecimento, quando a última pessoa viva vier a esquecê-los e, tragicamente, reencontrar a face da morte.

Maffesoli (2001, p. 22) afirma que “talvez a vida nada valha, mas sabemo-lo, nada vale a vida. Eis o paradoxo que nos força a pensar o trágico [...]. Integrar homeopaticamente a morte é o melhor meio de nos protegermos dela, ou pelo menos, de tirarmos benefício dela”. A proximidade iminente do desconhecido aciona um mecanismo de escape do fim, em que, a cultura do prazer caminha junto da consciência trágica do destino, expressa no supérfluo, no frívolo e no culto do corpo (2001, p. 25). É especialmente interessante pensar que o cuidado com o corpo pode remeter ao prazer e também à manutenção da própria vida.

É o momento presente que permite o aproveitamento do corpo e de suas funções, sendo que no filme, em diferentes momentos, podemos ver as personagens mortas aproveitando funções e habilidades não disponíveis ao corpo vivo, mas ludicamente possíveis para esqueletos animados.

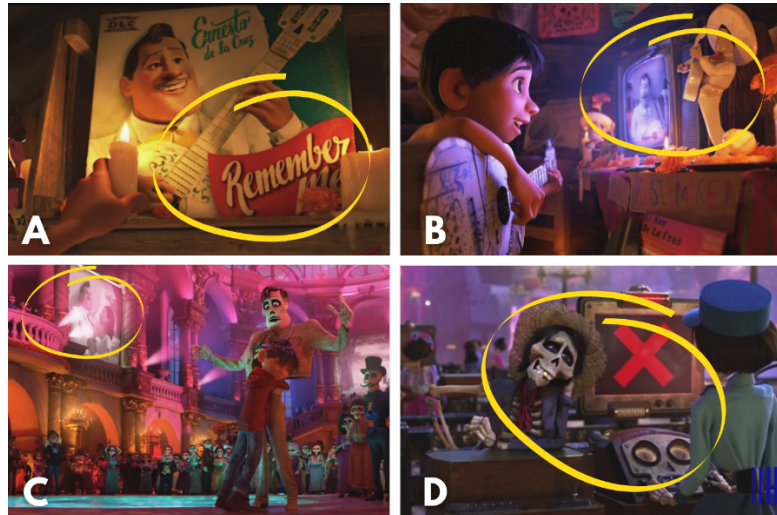
Algo similar pode ser refletido ao pensarmos no consumo de substâncias de alteração da consciência, sejam lícitas ou ilícitas, de uso recreativo ou religioso, que permitem experiências sensoriais de potência e prazer. O pesquisador do imaginário Juremir Machado da Silva observa que é preciso alterar a forma de perceber o mundo para tentar escapar da certeza do fim. E que assim como as drogas, também se recorre às religiões e às paixões como mecanismos de fuga. “Quanto mais o ser se encontra mergulhado num imaginário, mais se esquece de sua finitude. O imaginário é um esquecimento da morte, um esquecimento que salva. Uma amnésia que faz lembrar da vida” (SILVA, 2017, p. 121-122). Como se as projeções imaginárias destas experiências pudessem evitar o fim, ao menos temporariamente.

De fato, múltiplas culturas e religiões desenvolvem rituais e símbolos relacionados à morte, às vezes como dogmas, que são passados entre gerações como uma conexão com o mistério, com o inexplicável. Tanto que existem diferentes imaginações e manifestações de como pode ser a “vida eterna”, se é possível ou não a comunicação com os mortos, se há ou não reencarnação, etc. Também é importante incluir o pensamento de que não há nada nos aguardando após a morte e que esta vida terrena é a única com a qual devemos nos ocupar.

Estes pensamentos se desenvolvem sempre dentro de um imaginário, com seus próprios rituais de fuga da morte, seja para aproveitar esta única vida ou para preparar-se bem para a próxima. Afinal, “o imaginário é caminho do sentido”, conforme Silva, quando observa que “o sentido não se apresenta como direção de mão única. Até se consumir como significado – aquilo que faz sentido – dá-se a ver como labirinto, vaivém, bifurcação, encruzilhada e pista: sinalização” (2017, p. 127). Portanto, mesmo quando cada pessoa experimenta a vida de uma forma, temos um grupo de sinais e caminhos limitados ao da capacidade sensorial física e mental, e assim, “o sentido parece aninhar-se num conjunto de semelhanças. Daí o caráter social do imaginário. O caminho do imaginário é o da comunhão de significados” (2017, p. 127). Deste modo comungamos socialmente o sentido da vida, o sentido da morte, o sentido da experiência, de acordo com o imaginário ao qual estamos sujeitos.

O filme também permite observar que as tecnologias podem ser utilizadas como ferramentas de vida eterna. Maffesoli (2001, p. 114) lembra que quando algo não é visto é como se não existisse, vivemos em um mundo em que “só é verdadeiro aquilo que se cumpre, que se realiza”. Podemos perceber diferentes formas de rememoração da figura de Ernesto De La Cruz, que o mantém vivo na memória de quem o conheceu, além de, através destas mídias, criar familiaridade com aqueles que não o conheceram, como se vê na figura 4, itens A, B e C:

Figura 4 – Uso da tecnologia



Fonte: Filme Coco, Disney/Pixar, 2017.

Maffesoli reforça que em tempos trágicos "entra-se no tempo do mito feito de repetição, tempo para o qual o passado nunca está morto, para o qual nunca é passado", em que a repetição é assinatura do mítico (2001, p. 50). Assim, pode-se ver, no item A, a fotografia da capa de um disco com a música de assinatura "Remember me" ou "Lembre de mim", que reforça o sentido da narrativa em que a lembrança é fundamental para a vida eterna. Tem-se no item B a imagem sendo passada na televisão, com um boneco em miniatura ao lado, assim como no item C, em que o filme é projetado no próprio mundo dos mortos, como forma de reafirmação. No filme, ao contrário dos esquecidos, aqueles que são muito lembrados conseguem construir um verdadeiro império de riquezas ofertadas pelos vivos, reiterando sua força.

A fotografia, a televisão e o cinema são ferramentas de imagem que aparecem em ambos os mundos como essenciais para a manutenção e validação da memória, pois até mesmo a verificação das imagens no altar, que autorizam o trânsito entre o mundo dos vivos e dos mortos, é feita com uma tecnologia de escaneamento facial e conferência digital. Como podemos ver na figura 4, item D, apesar de parecer um equipamento antigo, é uma tecnologia avançada, já existente hoje, mas ainda recente.

Estas repetições e suas ferramentas de recorrência, remetem ao *schème* cíclico, pertencente ao Regime Noturno da Imagem, em Durand (2001). O antropólogo do imaginário apresenta que os símbolos cíclicos estão relacionados a uma "constelação de símbolos que gravitam em torno do domínio do próprio tempo", se entrelaçando em arquétipos e símbolos de retorno, além de símbolos messiânicos, em narrativas míticas sintéticas que "tentam reconciliar [...] o terror diante do tempo que foge, a angústia diante da ausência e a esperança na realização do tempo, a confiança numa vitória sobre ele" (2001, p. 282). Durand ainda pontua que os símbolos do círculo e da roda são engrenagens arquetípicas essenciais da imaginação humana que se revelam como "o arquétipo fundamental da vitória cíclica e ordenada" (2001, p. 328). Este arquétipo é um dos mais relevantes, devido a sua profundidade

simbólica e por ser identificado em várias formas e histórias diferentes, mas com uma mesma estrutura arquetipal.

Curiosamente, apesar de todas as técnicas externas de memória, ao fim da história o que faz Coco lembrar do pai, Hector, é a canção *Lembre de Mim* e as memórias afetivas despertadas, e por ela relatadas em seguida. A expressão musical, para Durand, também contém uma riqueza afetiva: “a música não é mais que o ponto de chegada racionalizado de uma imagem carregada de afetividade. [...] Metaimagem, a música não é por isso menos sugestiva de aspectos e embriões de imagens que lhe dão sempre uma quase espacialidade” (2001, p. 348). Desta forma, a inspiração e as representações musicais, estão em uma dimensão intangível, entre a memória e o imaginário, desenvolvendo e acionando constelações de imagens através do som, que também é considerado um arquétipo cíclico, por suas batidas ritmadas, similares às batidas e ao pulsar do ritmo biológico humano.

O conceito de arquétipo é essencial na teoria durandiana, para quem “os símbolos constelam porque são desenvolvidos de um mesmo tema arquetipal, porque são variações de um arquétipo (2001, p. 43). Inspirado em Jung, o arquétipo para Durand pode ser lido como origem primordial ou imagem original, o qual tem relações tanto com os processos da natureza, quanto com as “condições interiores da vida do espírito e da vida em geral” (2001, p. 60), considerando também seu caráter coletivo, enraizado na origem dos pensamentos.

Durand ainda sublinha que os arquétipos são “o ponto de junção entre o imaginário e os processos racionais” (2001, p. 61), vinculando os conceitos que o levam à teoria de trajeto antropológico que é “a incessante troca que existe ao nível do imaginário entre as pulsões subjetivas e assimiladoras e as intimações objetivas que emanam do meio cósmico e social” (2001, p. 41). Assim, Durand deixa clara sua ideia de que os símbolos se desenvolvem por dois caminhos reversíveis, dos impulsos biopsíquicos às influências do ambiente e vice-versa.

A noção de coletividade é essencial do ponto de vista da psicologia junguiana, afinal, os arquétipos são conteúdos do inconsciente coletivo, enquanto as emoções estão ligadas ao inconsciente pessoal (JUNG, 2014, p. 12). O fundador da psicologia analítica, resgata várias referências filosóficas e religiosas para o termo arquétipo, concordando com Platão na ideia de que estes conteúdos inconscientes são “tipos primordiais, isto é, de imagens universais que existiram desde os tempos mais remotos” (2014, p. 13), e sua conscientização varia entre os indivíduos. Ou seja, a mesma imagem arquetipal, pode emular diferentes sentidos e sentimentos dependendo da pessoa e de sua experiência de vida.

Estes conceitos conversam em Durand e Jung, entre o trajeto antropológico e as manifestações do mito. Jung afirma que os mitos são manifestações da alma, mas que por acontecer no inconsciente não percebemos, como homens primitivos, que a alma poderia explicar o mito. Ignoramos que “a alma contém todas as imagens das quais surgiram os mitos, e que nosso inconsciente é um sujeito atuante e padecente, cujo drama o homem primitivo encontra analogicamente em todos os fenômenos grandes e pequenos da natureza” (2014, p. 15), enquanto os assuntos da alma eram explicados pela religiosidade.

Portanto, assim como no trajeto antropológico, em que a formação do símbolo é experimentada sob influência de impulsos internos e externos, sendo única para cada indivíduo, para Jung “há tantos arquétipos quantas situações típicas na vida” (2014, p. 57), pois cada indivíduo manifestará os arquétipos do inconsciente coletivo, através de suas referências socioculturais e experiências individuais, multiplicando as possibilidades a um número incontável. Porém, mesmo na multiplicidade, as repetições arquetípicas universais são identificadas em diferentes culturas, pelas recorrências temáticas que podem ser observadas nos mitos, contos de fada e nos sonhos.

E é na dinâmica do mito em que, para Durand (2001, p. 63) formam-se as constelações de imagens, através do “fio do discurso, no qual os símbolos se resolvem em palavras e os arquétipos em ideias”. São estruturas dinâmicas que se recombinaem e metamorfoseiam a partir das estruturas originais. E é através da mitocrítica durandiana que se poderá identificar estas relações entre os mitos, arquétipos e símbolos tão primordiais e tão presentes na pós-modernidade e nas representações projetadas pelas tecnologias do imaginário.

Portanto, esgotados os principais conceitos necessários para a compreensão do tema, a seguir será apresentada a metodologia de análise deste artigo. O objetivo de detalhar os passos que foram seguidos para compreender este filme em discussão, através dos métodos de investigação do imaginário.

3 Metodologia

A análise deste artigo é realizada através de duas metodologias complementares: a hermenêutica simbólica e a mitocrítica. As duas metodologias combinadas permitem aprofundar os resultados da pesquisa, que não ficam restritas à uma única forma de observação. Primeiramente, a hermenêutica simbólica permite interpretar os dados obtidos e ampliar o espectro analítico. Em seguida, a mitocrítica funciona como mapa de investigação das constelações de símbolos, através das pistas reveladas no objeto observado.

A hermenêutica simbólica é dedicada à interpretação dos dados simbólicos de forma compreensiva, dialógica e mediadora. “A hermenêutica é o próprio ato de compreender” (CORBIN apud PAULA CARVALHO, 1998, p. 71) e pode ser definida “como o ponto de encontro entre o mundo e o homem, realidade e idealidade, objetividade e subjetividade” (ORTIZ-OSÉS, 2003, p. 93), através da linguagem. Como objeto sensível, intangível e fugidivo, a hermenêutica simbólica permite afastar o pesquisador da procura do significado, mas aproximá-lo da interpretação do sentido humano.

Já a mitocrítica, foi criada por Durand nos anos 70, inspirado na psicocrítica. A metodologia também está situada no campo da hermenêutica simbólica e tem o objetivo de compreender o caráter mítico em diferentes relatos. Durand centraliza as diferentes críticas nas formas simbólicas (de Cassirer), para que fiquem “coordenadas num relato simbólico ou ‘mito’” para que se desvende seus níveis de profundidade” (DURAND, 1985, p. 251-252). Ou seja, não basta a identificação, mas sim a compreensão das raízes simbólicas.

A mitocrítica (DURAND, 1985) divide-se em três etapas: na primeira são identificados os temas redundantes e as sincronias míticas, chamadas mitemas. Na segunda, é feita a análise das situações e suas possíveis combinações. E, por fim, na terceira etapa, pode-se descobrir as lições do mito e suas relações com outras lições e outros mitos. Esta terceira etapa, já é a primeira etapa da mitanálise, outra metodologia durandiana, mais ampla para análise de grandes períodos de tempo e civilizações.

Ao longo deste artigo, os conceitos apresentados na revisão bibliográfica já foram apresentados de maneira interpretativa entre as relações da teoria e do objeto, para melhor familiarização do leitor aos conceitos do Imaginário, através dos exemplos. Porém a análise reserva as principais observações e reflexões, que permitirão chegar à conclusão. Deste modo, a partir das próximas linhas, será apresentada análise interpretativa e, em seguida, a mitocrítica.

4 Análise

Assim como o mistério da morte é um tema de discussão universal, o desejo pela vida eterna não perde em importância ou espaço. A lenda da busca pela pedra filosofal, que criaria o elixir para ser jovem para sempre e nunca morrer, animou histórias e discussões ao longo dos tempos. Mas no campo da interpretação simbólica a alquimia deixou de ser vista superficialmente como uma jornada ambiciosa para transformar elementos químicos e materiais, transformar chumbo em ouro. Desde os trabalhos de Jung a alquimia é compreendida como o processo de transformação do inconsciente do próprio Homem.

Foi através da investigação dos processos inconscientes e das formulações simbólicas que Jung chegou na noção de individuação, um processo de desenvolvimento psicológico que permite a realização das qualidades individuais inatas, em que um homem se torna o ser único que de fato é ou torna-se a si mesmo (JUNG, 2008). O processo alquímico junguiano, acontece dentro do Ser e o transforma naquilo que profundamente já é a sua natureza, porém escondida sob várias camadas de repressões íntimas e sociais. A análise é o que permite, em um processo de quebra e síntese, conduzir a personalidade em direção ao todo (JUNG, 2014, p. 289).

Ao observar o enredo inicial do filme, Miguel busca a sua realização como músico, aspiração que é reprimida pela família, já há três gerações, um paradigma respeitado em função da quebra do laço afetivo entre Imelda e Hector. E é apenas ao longo da jornada pelo mundo dos mortos, um mundo completamente imaginário, que ele vai compreender os motivos da repressão e porque seu desejo pela expressão musical é tão latente.

O simbolismo da música é um dos mais fortes em todo o filme. Além de tema central, a música e sua performance dá ritmo e cadência às emoções ao longo da trama. Numa perspectiva estrutural, se para Durand a música está no Regime Noturno por sua ciclicidade e proximidade às batidas do coração, pode-se relacionar que quando a música termina, também acaba a vida, o coração para de bater. Era através da música que Hector nutria seu amor pela família, ao compor “Lembre de Mim”. Quando esse amor é quebrado pela mágoa de Imelda,

o afeto é partido e a música não cadencia mais as relações daquela família.

Curiosamente, o laço familiar ainda é muito forte, mas através de uma tradição que é rude para uma criança, que é o orgulho do trabalho, do ofício tradicional de sapateiros. Não há graça no labor, a graça está em desbravar novos mundos pela linguagem musical, clara na canção que diz “a música é minha língua e o mundo é minha família”, cantada ao final do filme, quando Miguel reconcilia-se com a família. Sob outro ponto de vista, o ato retoma o enredo inicial de Hector, que buscou a fama junto de Ernesto De La Cruz. Porém, na ciclicidade evolutiva, Miguel já aprendeu que a família é mais importante do que a fama.

É interessante observar que, na lógica da animação, enquanto a fama, pedra filosofal da sociedade midiática, leva alguém a ser lembrado por muitas pessoas após a morte, ao mesmo tempo é a profundidade dos vínculos emocionais que é valorizada como evidência de sentido. Tanto que a revelação da fraude de Ernesto leva-o rapidamente ao esquecimento. Toda uma vida espetacular, dedicada ao estrelato, acaba destruída pela revelação de um caráter escondido, do cometimento do assassinato de Hector e da apropriação de suas músicas. E, ao final, sua história seria reescrita pelos vivos, sem a possibilidade de agir para evitar a perda da fama.

Do mesmo modo, Hector, que estava à beira do esquecimento eterno, é perdoado pela família e tem as memórias relativas a si reafirmadas por Miguel e, ainda um pouco, por Coco. Afinal, é o sentimento de amor pelo pai, que faz Coco lembrar-se da música quando Miguel executa. “Lembre de Mim” não era uma música das paradas de sucesso para Coco, mas sim uma lembrança da relação de amor com o pai. Na versão em inglês, há um trecho da letra que diz “*I sing a secret song to you/ Each night we are apart*”², o que marca que a canção era secreta, mas Ernesto a tornou pública. E a distância que Hector que se referia, era a das viagens a trabalho, porém, tornou-se a distância da morte e a espera pelo reencontro, transformando a música, para Coco em uma cadência de espera, apesar de Imelda proibir qualquer música na casa. Quando Miguel toca, é como se *mamá* Coco voltasse à vida.

Em uma conexão com a atualidade pandêmica, a morte de celebridades veio reforçar a ideia de que a tecnologia é uma importante ferramenta de manutenção da memória. Além da cobertura tradicional dos veículos de imprensa, hoje todo fã pode fazer a sua homenagem através das redes sociais. Multiplicam-se fotos, vídeos, frases, entrevistas, mensagens de luto, lembranças de momentos de sucesso. E, concomitantemente, as pessoas que produzem registros de seus familiares e amigos, podem também replicar os mesmos materiais pela internet e reviver a pessoa em um vídeo, relendo suas mensagens, suas postagens sob um manto de sacralidade e de que, em alguma forma, suas memórias poderão ser eternas.

As redes sociais ampliaram *ad infinitum* o tamanho do altar em que as fotografias e imagens virais, estão eternizadas, neste tempo eterno enquanto dure, porque não sabemos até quando os servidores manterão

² “Eu canto uma música secreta para você / Cada noite que estamos separados”. A versão da música em Língua Portuguesa é adaptada e não contém o trecho.

nossos conteúdos. Mas as imagens também são efemerizadas, pois desfazem-se em algumas horas ou em um clique. Podemos reescrever uma vida ao fazer um novo perfil na rede social. Porém, milhões e milhões de seguidores podem esquecer um astro, assim que uma nova estrela surgir, produzindo mais e mais imagens. E no off-line, as conexões são cada vez mais distantes, diminuindo as memórias “que ficam”, das experiências compartilhadas pelo afeto, cada vez mais superficial. Mesmo com toda a ira de Imelda, que rasgou as fotos de Hector, Coco guardou um último pedaço e nutriu ao longo de toda a sua vida o amor pelo pai, que sempre valorizou seu vínculo com a menina.

Portanto, assim como as tecnologias atuais, permitem que a fama e a “vida eterna” estejam ao alcance de alguns cliques, em poucos toques na tela, toda uma vida pode ser apagada. Retome-se a cena em que Hector é proibido de voltar à Terra por não ter sua foto no altar. É um sistema de busca de imagens que confere se ele tem crédito. Pela lógica do filme, apesar de parecer que é Ernesto quem construiu uma memória para a vida eterna, é a vida atribulada de Hector, que levou o próprio tataraneto a uma viagem para o mundo dos mortos, em que sincronizou as batidas do coração de todos os seus descendentes. Mais importante do que a fotografia física, o amor pela música salvou sua alma.

4.1 Análise mitocrítica

O filme é muito rico em imagens e abre inúmeras possibilidades de análise e interpretação simbólica. É o retrato de uma manifestação cultural, de personagens complexas, minimizadas em uma trama modelada no padrão Disney de entretenimento, que mascara temas profundos em roupagens infantis. Por isso, para este momento mitocrítico, este artigo restringe-se a observar os rastros deixados pela personagem Miguel. Nas próximas linhas serão apontadas as redundâncias com o suporte teórico de Jung (2014). Dada a brevidade deste espaço, serão analisados os aspectos do mitema relacionado ao arquétipo da criança-herói e, em seguida, as situações que se combinam, identificadas no filme. Assim, ponto a ponto a primeira e a segunda etapas da mitocrítica serão observadas em consonância.

A aventura do menino ao mundo dos mortos é bastante colorida, musical, animada e divertida, apesar de seu risco sério, que é a morte de uma criança, declarada no eufemismo de que se não voltar em tempo para o mundo dos vivos, ele ficará preso. Ao longo da trama Miguel percebe a transformação de seu corpo de carne para um corpo de ossos. É como se víssemos a decomposição do corpo em ação após a morte, ou ainda, com o passar do tempo em que ele se encontra no mundo do inconsciente, vai se afastando cada vez mais do mundo consciente. Dentro deste universo onde a vida continua até o esquecimento, Miguel é uma criança que por um motivo mágico está enfrentando uma morte incomum e busca, através da realização do seu objetivo musical, o retorno para viver seu chamado, não em uma precoce individuação, mas em reflexão simbólica ao próprio espectador.

Jung (2014, p. 161) explica que o arquétipo da criança é extremamente mutável, adquirindo formas fantásticas em mitos, sonhos e contos de fada. A ideia de representação da criança não possui uma imagem individual, de modo que “o motivo da criança representa o

aspecto pré-consciente da infância da alma coletiva” (2014, p. 163) e não, necessariamente, a criança real. A função deste arquétipo não está apenas na representação de algo que existiu no passado, mas também no presente, para compensar e corrigir “unilateralidades ou extravagâncias inevitáveis da consciência” (JUNG, 2014, p. 164), como uma manutenção do estado infantil presente no consciente. No filme, Miguel e sua paixão pela música resgatam a alegria de toda uma família. Apesar da mágoa de Imelda, a esposa “abandonada”, a filha Coco parece não nutrir este sentimento, mas sofre com um emudecimento ao obedecer às ordens da mãe, que fez calar a criança interior de toda uma família.

O aspecto do futuro também está na criança. Jung detalha que ela significa a antecipação de desenvolvimentos futuros. “A vida é um fluxo, um fluir para o futuro e não um dique que estanca e faz refluir. Não admira, portanto, que tantas vezes os salvadores míticos são crianças divinas [...] as quais mostram que a ‘criança’ prepara uma futura transformação da personalidade” (2014, p. 166). Este momento geralmente é representado por imagens da totalidade, seja pela quaternidade, ou ainda pelo círculo, redondo ou esfera. Estes podem ser claramente percebidos na imagem final do filme, já apresentada na Figura 3, à direita: Miguel canta e toca violão em uma plataforma redonda, sobre um tablado quadrado e é circundado pelos membros vivos e mortos da família, agora integrados pela música, transformando as relações.

Para Jung “a criança ora tem o aspecto da divindade criança, ora o do herói juvenil” (2014, p. 167), de modo que vamos nos ater às características do herói. O psicoterapeuta indica que ambos têm em comum um nascimento milagroso e dificuldades na primeira infância, como, por exemplo: abandono, perigo da perseguição. A criança-herói é humana, elevada ao sobrenatural. “O herói inclui a natureza humana em sua sobrenaturalidade, representando desta forma uma síntese do inconsciente e da consciência humana” (JUNG, 2014, p. 168). O filme não apresenta o nascimento do menino Miguel, mas se estamos observando um nascimento para o mundo do inconsciente, ele nasce para o mundo dos mortos com uma lacuna importante em sua genealogia, apresentada detalhadamente no início da história. Desconhecendo seu tataravô, quatro vezes avô, a quaternidade divina está incompleta.

Sob a justificativa racional de que não se deve roubar dos mortos, Miguel nasce para o mundo do inconsciente em um momento de revolta com a família, que não acolhe seu amor pela música, para eles o significado é de dor, não de alegria, como é para o menino. Ele sente-se sozinho em sua paixão e a possibilidade de tocar com o violão do tataravô é a chave que faz a viagem mágica. Quando chega ao outro mundo, também é perseguido pela família, que quer enviá-lo o mais rapidamente ao mundo dos vivos para que ele não morra, desde que não se envolva mais com a música. E esta negação o leva a fugir em busca de um familiar que possa abençoar sua volta sem nenhuma condição.

Jung explica que o herói infantil também é caracterizado pela impotência “o desamparo daquele impulso de vida o qual obriga tudo o que cresce a obedecer à lei máxima da autorrealização” (2014, p. 168), em um processo que cria muitos obstáculos para a individuação. Na

narrativa em análise, pode-se considerar que a individuação faz sentido para toda a família, pois Miguel não revive apenas a memória de Hector, mas revive todos os membros da família, que podem voltar a ter seus corações batendo no ritmo da música.

É digno de nota que a presença dos animais durante a animação faz parte também de uma simbologia da criança-herói. Encontra-se em Jung que “a natureza, o próprio mundo dos instintos se encarrega da ‘criança’: esta é alimentada ou protegida por animais” (2014, p. 170). O cachorro Dante (o viajante imaginário que foi do inferno ao paraíso na Divina Comédia) é o melhor amigo, ou guardião, de Miguel. Torna-se seu protetor ao longo de toda a jornada, transita entre os mundos. É uma travessura de Dante que causa a queda do quadro de Imelda, em que Miguel descobre que o violão de seu tataravô é igual ao de Ernesto de La Cruz.

Já Pepita era uma gata que no mundo dos mortos surge como guardiã de Imelda, uma mistura de jaguar com águia, iguana e outros animais, imponente e permitindo que os humanos tenham poderes, como voar. É apenas pelo auxílio de Dante e de Pepita, que Imelda consegue salvar Miguel e Hector da cova profunda em que se encontravam. Também é Pepita que salva Miguel de uma altíssima queda da torre de Ernesto. Ambos formam uma dupla, a sizígia *animus* e *anima*, masculino e feminino, pela integração representada na amizade que aparece ao final do filme, Dante e uma gatinha, entrando para a festa da família.

Em uma observação durandiana, é clara a referência visual simbólica, iniciando na queda na caverna, cheia de água, referindo-se ao inconsciente. Depois na ascensão, subindo para a liberdade. Assim como na queda da torre, que simbolizaria a perda de toda a evolução conquistada, mas Pepita evita a situação fatal. Para Durand (2001, p. 87) o tigre, o leão ou o jaguar, representa nas civilizações tropicais e equatoriais, como a mexicana, papel similar ao do lobo, animal feroz e temido. Porém também é relacionado a Vishnu, deus das metamorfoses. “Este animal que devora o sol e esse sol devorador e tenebroso parecem ser um parente próximo do Cronos grego, símbolo da intensidade do tempo destruidor” (2001, p. 88). Portanto, Dante e Pepita agem como marcadores do tempo que se passa no inconsciente. O início e o fim da aventura: guardiões dos vivos e dos mortos no tempo cronológico, para que a perda do tempo não cause danos irreversíveis, para que o tempo não acabe, para que não chegue à morte.

Do mesmo modo, observa-se que toda a trama acontece durante a noite. O amanhecer é o tempo limite para que Miguel volte ao mundo dos vivos, se o sol raiar, estará morto.

O ato principal do herói é vencer o monstro da escuridão: a vitória esperada da consciência sobre o inconsciente. Dia e luz são sinônimos da consciência, noite e escuridão do inconsciente. A tomada de consciência é provavelmente a experiência mais forte dos tempos primordiais, pois é através dela que se fez o mundo, de cuja existência ninguém suspeitava antes. [...] Por isso a ‘criança’ já se destaca por feitos que indicam a meta da vitória sobre a escuridão (JUNG, 2014, p. 169).

Portanto, quando Miguel acorda no mundo dos vivos, o dia está nascendo. O sol marca não apenas um novo dia, mas especialmente uma

nova Era para a família Rivera. Ele venceu as trevas da morte e a escuridão do inconsciente. A família está desesperada pois ele desapareceu por toda a noite, momento em que as sombras tomam conta do mundo. Porém, retorna iluminado, sem provas do mundo dos mortos, apenas com sua experiência. E é a música e o vínculo afetivo, sua única maneira de fazer Coco lembrar-se do pai.

Jung ainda destaca a invencibilidade da criança divina, pois "o impulso e a compulsão da autorrealização é uma lei da natureza e, por isso, uma força invencível, mesmo que seu efeito seja, no início insignificante e improvável. A força manifesta-se nos atos milagrosos da criança-herói" (2014, p. 172). É como se todos os perigos da aventura não importassem, pois o destino seria realizado através da criança, de alguma forma.

Paralelamente, a reconciliação de Hector e Imelda, também pode ser entendida como a integração do masculino e do feminino no inconsciente. Assim, como Imelda pode ser vista como uma deusa, ou deusa-mãe, cuja narrativa sempre está ligada à da criança divina. Porém, estes aprofundamentos, aguardam uma outra oportunidade de estudo.

Por fim, para concluir com a terceira etapa da mitocrítica, em que observamos as lições do mito, temos a criança como um ser do começo e do fim. Psicologicamente, para Jung, "a criança simboliza a essência humana [...] pré-consciente é o estado inconsciente da primeiríssima infância; o pós-consciente é uma antecipação *per analogiam* da vida após a morte. [...] O arquétipo da criança expressa a totalidade do ser humano" (2014, p. 181). Assim, Miguel leva toda sua família a subir mais um degrau rumo à individuação e o espectador é levado a compreender como encarar também sua própria jornada ao inconsciente, em busca de si mesmo.

5 Conclusão

O filme retrata a jornada alquímica da alma. Entre a busca da felicidade, a aceitação pelo outro, a conquista da fama e o retorno para fraternidade familiar, o filme Viva! A vida é uma festa, vai muito além do hedonismo superficial que pode aparentar aos olhares infantis. Toda a história mostra em profundidade como uma cultura inspira reflexões universais a partir da midiatização de seu imaginário. Como a busca pelo si mesmo ou pela vida eterna, não depende de uma pedra filosofal, mas de relações simbólicas.

É possível concluir que o ser humano evita encarar a finitude, utilizando-se de ferramentas de perpetuação, de rememoração e registro de suas histórias e de sua presença no mundo. Mas que, além da lembrança, a simbologia só se cumpre se o sujeito que rememora lhe confere um significado. A simbolização dessas imagens de vida e morte dependem da relação social e afetiva. O significado da conexão é o que dá sentido à memória. O que permanece é a relação, o que permanece é o vínculo.

A mitocrítica revela as evidências do mitema da criança-herói, que através de suas marcas simbólicas, apresenta esta história do mundo da fantasia, que está enraizada nas origens mais primitivas do Ser. Em épocas em que não há como evitar encarar as faces do tempo, esta reflexão é importante para dar sentido a tantas vidas perdidas e,

também, autorizar a imaginação a vencer às barreiras do inconsciente para perceber que as incontáveis galáxias de imagens e símbolos ajudam o Homem a significar a sua existência.

Referências

- DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**: introdução à arquetipologia geral. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- _____. 1985. Sobre a exploração do imaginário, seu vocabulário, métodos e aplicações transdisciplinares: mito, análise e mitocrítica. **Revista da Faculdade de Educação**, v. 11, n. 1-2, p. 244-256, 1985.
- JUNG, Carl. **O eu e o inconsciente**. Trad. Dora Ferreira da Silva. 21. ed. Vozes: Petrópolis, 2008.
- _____. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. (9/1). 11. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.
- MAFFESOLI, Michel. **O eterno instante**: o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas. Lisboa: Instituto Piaget, 2001.
- ORTIZ-OSÉS, Andrés. Hermenêutica, sentido e simbolismo. In: ARAÚJO, Alberto Filipe; BAPTISTA, Fernando Paulo. **Variações sobre o Imaginário**. Lisboa: Instituto Piaget, 2003.
- PAULA CARVALHO, José Carlos de. **Imaginário e Mitodologia**: Hermenêutica dos Símbolos e das Estórias de Vida. UEL: Londrina, 1998.
- PANCERI, Rafaela. Dia dos Mortos é comemorado em festa cheia de alegria no México. **Correio Braziliense**. Acessado em 18/04. Disponível em: <https://www.correio braziliense.com.br/app/noticia/turismo/2016/10/30/interna_turismo,554824/dia-dos-mortos-e-comemorado-em-festa-cheia-de-alegria-no-mexico.shtml>.
- SILVA, Juremir Machado da. **Diferença e Descobrimento**. O que é o Imaginário? A hipótese do excedente de significação. Porto Alegre: Sulina, 2017.

Artigo enviado em: 03/10/2021. Aprovado em: 16/11/2021.