9º Congresso Internacional Media Ecology and Image Studies
Mentes midiatizadas

MICKEY MOUSE NA TV

As mudanças da relação do personagem com as “coisas” no mundo pós-moderno



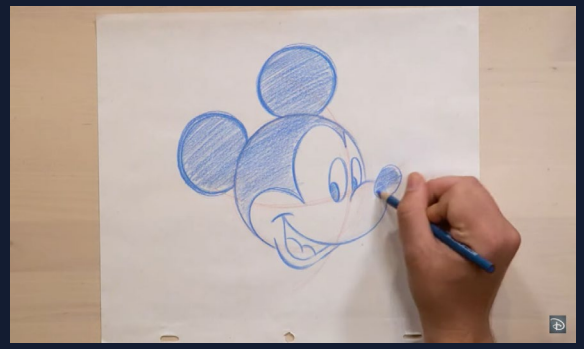
CRISTINE GERK • UFRJ • crisgerk@gmail.com

Por que estudar o Mickey?

01 A trajetória do Mickey Mouse é um retrato da própria evolução da indústria do entretenimento animado. Desde sua criação, o personagem passou por diversas transformações de estilo, linguagem e público-alvo, acompanhando mudanças tecnológicas, culturais e narrativas – adaptado ao contexto geracional

02 É um dos maiores símbolos da cultura pop global, mantendo sua relevância mesmo após quase um século de existência

03 **Destina-se a crianças, tem um viés educativo**



Por que estudar o Mickey?



anos de história

tecnologias

de espectadores

e projetos de futuro

Um laboratório para observar mudanças culturais.

O que aconteceu com as “coisas” após a digitalização do mundo? Como o Mickey na TV representa esta mudança?

ANTES

Resistência
Imprevisibilidade
Conflito
Autonomia

DEPOIS

Funcionalidade
Eficiência
Solução
Controle

Da coisa que resiste à coisa que funciona

Mickey e Byung-Chul Han

Na série A Casa do Mickey Mouse e em episódios mais recentes da série Mickey Mouse, ao contrário de outros momentos da história, o Mickey Mouse leva uma vida digital, smart e de não-coisas. Seu mundo está digitalizado e informatizado. As coisas foram perdendo sua própria vida e se tornaram ferramentas adequadas para a solução de problemas. Lidar com as coisas perdeu o caráter conflituoso. Quando Mickey e seus amigos são apanhados em uma armadilha, tudo o que eles têm que fazer é gritar “Oh Toodles!”. Então aparece a “engenhoca”, que se parece com um smartphone redondo. Em sua tela, aparece um menu com quatro “coisas para fazer” para que a ferramenta resolva o problema.

Três momentos, diferentes mundos

A partir de 1928

Mickey clássico

Humor físico e objetos imprevisíveis

2006–2016

A Casa do Mickey Mouse

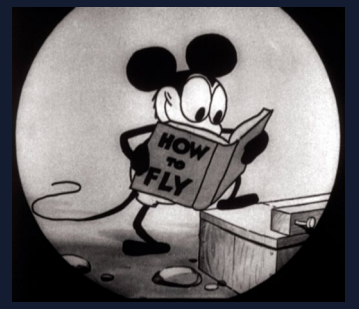
Interação educativa; objetos-ferramenta

2013–2019

Mickey Mouse

Humor irreverente em linguagem atual

Quando as coisas tinham “vida própria”



PORTAS

armadilhas

CADEIRAS

resistência

MÁQUINAS

caos

VEÍCULOS

imprevisibilidade

O humor nascia do conflito entre personagem e materialidade

“Oh, Toodles!”: o objeto como solução



01 PROBLEMA → 02 TOODLES → 03 FERRAMENTA → 04 SOLUÇÃO

O objeto deixa de ser o problema. Passa a ser a solução

Mouseketools • escolha • participação infantil

Mickey e Byung-Chul Han

A ideia de “descoisificação” em Han parte de uma crítica ao modo como vivemos hoje, especialmente em uma sociedade dominada pela tecnologia digital e pelo consumo. Para ele, estamos deixando de nos relacionar com “coisas” no sentido mais profundo — objetos que têm permanência, história e significado — e passando a lidar apenas com informações, dados e estímulos passageiros. Segundo Han, as “coisas” exigem atenção, cuidado e criam vínculos duradouros. Já o mundo digital privilegia o imediato, o descartável e o superficial. Em vez de construir relações com objetos, pessoas ou experiências, consumimos conteúdos rapidamente, sem criar memória ou apego. Isso leva a uma sensação de vazio e falta de sentido. A “descoisificação”, portanto, descreve esse processo em que o mundo perde sua materialidade e profundidade, sendo substituído por fluxos de informação.

Byung-Chul Han: descoisificação

COISAS

Materialidade
Permanência
História
Alteridade
Vínculo

NÃO-COISAS

Informação
Dados
Fluxo
Instantaneidade
Utilidade

Barra-se o acesso a essas coisas não pela eliminação daquilo que existe, mas, pelo contrário, pela proliferação de informações que preenchem todo o nosso campo de atenção e tornam, assim, impossível enxergar as coisas, o mundo que fica ocultado por detrás delas

Do objeto autônomo à ferramenta

ANTES • COISA

Resistência

Alteridade

Imprevisibilidade

Para Han, a relação com coisas dotadas de materialidade e vida própria são uma das modalidades fundamentais da autêntica relação com o outro e, assim, de uma experiência do mundo que não nos feche na pulsão insaciável de trabalho, desempenho, produção e produção de si mesmo. Não tem a ver com consumo, e sim com relação

DEPOIS • FERRAMENTA

Disponibilidade

Funcionalidade

Eficiência

Isso reforça uma visão de mundo organizada, em que tudo tem um propósito claro e pode ser mobilizado para atingir um resultado

Pós-modernidade: da pergunta pelo ser à lógica da eficácia

Em vez de O QUE É? → Vira PARA QUE SERVE?

FUNDAMENTO

Antes preocupava-se mais em compreender causas

TECNOLOGIA

Hoje é mais importante operar processos, produzir efeitos, servir para alguma coisa

EFICÁCIA

O valorizado agora passaria a ser a eficácia na produção de resultados a serem consumidos

Lyotard • D'Amaral • Predileção atual pela eficácia tecnológica para o consumo, que pode ser também de pessoas e valores. Na conjuntura moderna, a verdade era encontrada pelo sujeito. Um sujeito diante do real que queria conhecer, que precisava olhar para seu fundamento, compreendê-lo, saber sua verdade e representá-lo. Na conjuntura pós-moderna, o real ainda existiria, evidentemente, mas sem a capacidade de gerar grande interesse.

Mais informação não significa mais experiência

INFORMAÇÃO

Velocidade
Fragmentação
Consumo
Desempenho
Encenação

EXPERIÊNCIA

Atenção
Duração
Memória
Vínculo
História

Berardi • Deuze • Sodré: Realidade torna-se restrita à maneira como é vivenciada, está o tempo todo sendo construída. Homem pode ter relações verdadeiramente satisfatórias no “bios virtual”, sem que elas existam em sentido concreto, tátil.

O mundo do Mickey tornou-se “descoisificado”

01 As coisas não desapareceram.

02 Perderam parte de sua resistência.

03 Tornaram-se ferramentas orientadas à eficácia.

04 **Mickey espelha uma transformação cultural.**



Pensar na maneira como este personagem se comporta é também compreender os caminhos que nosso mundo digitalizado está tomando e para onde ele nos leva