

Filme *Ron bugado*: “Existe diversão off-line?”

The movie Ron's gone wrong: “is there offline fun?”

 Marcos Paulo de Oliveira Santos *

Resumo: Este texto busca fazer uma leitura crítica sobre o filme *Ron Bugado*, que foi produzido pela Locksmith Animation e distribuído pela 20th Century Fox Animation. A película versa sobre Barney, um estudante antissocial do ensino fundamental, e sua relação com Ron, um dispositivo digital conectado à internet, que tem características humanas. Os criadores do filme evidenciam problemas da sociedade contemporânea, como a dependência das redes sociais, e a não interação entre os humanos de modo convencional. Estar fora da rede social é estar alijado do grupo social. Busca-se, portanto, problematizar essa e outras questões que aparecem no filme.

Palavras-chave: Robô. Amizade. Rede social.

Abstract: This paper intends to make a critical reading about the movie *Ron's Gone Wrong*, which was produced by Locksmith Animation and distributed by 20th Century Fox Animation. The film is about Barney, an antisocial elementary school student, and his relationship with Ron, a digital device connected to the Internet, who has human characteristics. The creators of the film highlight problems in contemporary society such as the dependence on social networks and the lack of interaction between humans in the conventional way. To be outside the social network is to be alienated from the social group. Therefore, we intend to problematize this and other issues that appear in the film.

Keywords: Robot. Friendship. Social media.

* Marcos Paulo de Oliveira Santos é mestre em Educação Física - UnB (2011), especialista em Docência do Ensino Superior; Gestão e Orientação Educacional; Educação de Jovens e Adultos; Alfabetização e Letramento; Ludopedagogia e Literatura na Educação Infantil; Ensino de Sociologia; Direito Administrativo; Direito Público. Bacharel em Administração Pública - UnB (2015). Licenciado em: Educação Física; Letras-Português e Respectiva Literatura; Pedagogia e História. Docente na Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal. Contato: marcospauloeducador@gmail.com

Obra

Filme: *Ron's Gone Wrong* (tradução para o português brasileiro: Ron Bugado), produzido pela *Locksmith Animation* e distribuído pela *20th Century Fox Animation*, 2021 (Figura 1).

Credenciais da autoria e resumo da obra

A película *Ron's Gone Wrong*, doravante Ron Bugado (tradução para o português brasileiro), é um filme britânico-estadunidense de animação digital do gênero comédia. Esta obra foi dirigida por Jean-Philippe Vine

Figura 1 - Filme: *Ron's Gone Wrong* (tradução para o português brasileiro: Ron Bugado)



e Sarah Smith e co-dirigida por Octavio Rodriguez. O roteiro é de Sarah Smith e Peter Barnhaym.

A música é do famoso Henry Jackman, compositor e musicista britânico, que recebeu a indicação ao BAFTA em 2014. O filme tem 106 minutos e foi lançado em 2021.

Barney é um discente, de onze anos, que tem muita dificuldade de fazer novas amizades. Para solucionar esse problema social, ele deseja ganhar um robô, que seria capaz de ajudá-lo nesse mister. Seu genitor, que tinha muita dificuldade financeira, o surpreende e o presenteia com a tão sonhada inteligência artificial de estimação. No entanto, Barney detecta um defeito no robô e, a partir dessa constatação, um elo de amizade inesperado, divertido e cheio de aventuras se forja entre o rapaz e a máquina.

Crítica do resenhista

“Existe diversão off-line?”, este é o fio condutor do filme *Ron Bugado*. Imersos numa sociedade digital, as crianças da escola de Barney não interagem da maneira que deveria ser a usual, *tête-à-tête*, ou seja, com o contato humano. Absolutamente tudo é determinado por inteligências artificiais, que são consubstanciadas em robôs.

Seus gostos, costumes, valores, crenças são condicionados por pequenos e aparentemente simpáticos robôs. E quem não tem um *b-bot* (robô que serve de amigo) é alijado do convívio social. Seria o equivalente a uma pessoa hoje, em nossa sociedade, não ter redes sociais.

Barney é uma criança desajustada, materialmente sem recursos financeiros e que sofre de asma. Em toda situação delicada, ele precisa da sua bombinha para poder respirar melhor e voltar à calma.

Incapaz de fazer amizades, visto que todos estão imersos no mundo digital, ele fica em todo intervalo da escola no *Cantinho para fazer amizade*, um local frio, sem graça, no canto do pátio, em que há um banco. É curioso que, do banco, Barney consegue ver a “interação” das outras crianças e seus *b-bots*.

A situação de Barney se modifica quando seu pai, percebendo que ele desejava um robô para ter melhor relacionamento com as outras crianças, adquire um exemplar de segunda mão, que havia caído de um veículo quando estava sendo transportado e apresentava um pequeno defeito.

Barney fica exultante com o presente do seu pai, mas ao tentar configurar o robô, percebe que ele está “bugado”. Todavia, mesmo com os pequenos erros, a máquina funciona.

É desse caso aparentemente fortuito que surge uma verdadeira amizade. O robô, denominado de Ron, passa a descobrir os gostos de Barney e este, do novo amigo. Assim, compreendem que a amizade é uma “via de mão dupla”.

A empresa responsável pelo robô, ao descobrir uma peça “defeituosa”, tenta compreender que fenômeno curioso foi criado ou, noutras palavras, que algoritmo de amizade foi estabelecido entre o garoto e a máquina. Volta-se ao fulcro: é possível divertir-se off-line? Para os criadores dos simpáticos robôs, não. Mas Barney e seu amigo são um ponto fora da curva, o enigma a ser desvendado.

A película é repleta de cores vibrantes, aventuras eletrizantes, momentos hilários e outros emocionantes, típicos de uma amizade genuína. No entanto, temas fecundos são trazidos à baila como a proteção de dados nas redes, a vida pautada por inteligências artificiais e a relação entre humano e máquina.

Ron, guardadas as proporções, é uma espécie de cachorra Baleia, do velho e magistral Graciliano Ramos. No binômio Barney-Ron, notamos empatia, misericórdia, compreensão e uma amizade verdadeira; vidas nada secas, e também bastante diversas das outras relações dos colegas de escola com suas respectivas máquinas. Ron é, curiosamente, um ser senciente.

A relação Barney-Ron não é reificada. Cada um pode “sentir” o outro, diferentemente dos robôs dos colegas da escola, os quais carecem do “calor” eminentemente humano.

É possível, portanto, inferir que aquela sociedade escolar demonstrada na película se caracteriza pelo signo do *curtir* (HAN, 2021). Este é o signo por meio do qual a pessoa “mede” sua popularidade, sua noção de pertencimento ao tecido social, a quantidade de “amigos” existentes e consegue camuflar a dor.

Não ter amigos, como era o caso de Barney, é uma condição dolorosa. E esta é evitada a qualquer custo na sociedade paliativa. Aliás, não só aquela, mas as dores inerentes aos conflitos, ao amor, à morte, às relações; tudo é transmutado para o virtual, assim, evita-se a dor.

À maneira dos mais extraordinários filmes de ficção científica, o espaço virtual não é mais algo externo, mas imanente do ser; portanto, impossível de ser desvinculado das atividades diárias.

As crianças do filme, somente no decurso do tempo, compreendem a importância da relação humana, do contato físico, e não virtual.

Obviamente que não se busca aqui excluir o virtual do cotidiano, mas reforçar a nossa condição humana como vital para as nossas interações e que, portanto, há falhas, tristezas, pesares, rancores, mágoas, sentimentos diversos que nos tornam únicos.

Indicações do resenhista

O filme propicia fecundo debate e reflexão acerca da nossa relação com a tecnologia. E, para além disso, o fenômeno da algofobia intercambiado ao da nomofobia.

Aquela constitui um pavor para a sociedade hodierna, que é demarcada por diversos anestésicos consubstanciados em tecnologias, que mantêm diversos indivíduos conectados a um mundo paliativo, ou seja, indolor, irrefletido, reificado, virtual.

Nesse espaço *virtual* e da *curtida*, não há tempo para a dor, para o fracasso, para a infelicidade. Tudo é pulverizado de maneira irruptiva, com apenas um clique. Logo, o *eu* não é mais o eu-humano, mas o *eu-metaverso* no espaço virtual. É lá que se dão as relações, sem contradições e sem querelas, por meio

de avatares programados para completar a nossa incompletude. Tudo é perfeito, porque a algofobia não pode prosperar.

É uma película cativante e que proporciona um rico pensar sobre as nossas relações sociais. Pode, portanto, ser exibida para estudantes dos anos finais do ensino fundamental, bem como para os do ensino médio. É mister que o docente gradue a reflexão e a atividade em sala de aula conforme a faixa etária, para que os alunos apreendam a mensagem fulcral do filme. ■

Referências

HAN, Byung-Chul. **Sociedade paliativa**: a dor hoje. Petrópolis/RJ: Editora Vozes, 2021.

RON'S Gone Wrong (Ron Bugado). Direção de Sarah Smith e Jean-Philippe Vine. Reino Unido e Estados Unidos da América. Locksmith Animation, com distribuição pela 20th Century Fox Animation, 2021.