

NO SUSTO E NO GRITO FAZEMOS BONITO: UMA ANÁLISE ORGANIZACIONAL DO FILME MONSTROS S.A.

Ana Clara Sousa Nonato
Felipe Moura Oliveira
Rubens de Carvalho Araujo Filho
Reginaldo Rodrigues das Graças
Joiciane Rodrigues de Sousa

Resumo

O ambiente organizacional pode ser bem detalhado em filmes, séries e desenhos. Partindo disso, este artigo aborda as relações organizacionais presentes no filme Monstros S.A. O filme apresenta uma crítica para as relações de trabalho e demonstra uma rica relação sobre o resultado obtido pelos esforços dos colaboradores. Com base nisso, este estudo tem como objetivo geral verificar de que forma é apresentada a gestão no filme ora mencionado. Orientando este objetivo, tem-se: a) seleção do filme, b) seleção dos personagens específicos, c) identificar suas relações com o meio empresarial. Este estudo é pautado em uma análise dos personagens determinando sua relação com o trabalho. Essa pesquisa se caracteriza como de natureza aplicada, bibliográfica, exploratória e descritiva. Por fim, concluiu-se que as características apresentadas nos personagens detalham as relações trabalhistas da vida real.

Palavras-chave: Filmes. Empresas. Subjetividade.

Currículum

El entorno organizacional puede estar bien detallado en películas, series y dibujos. Con base en esto, este artículo aborda las relaciones organizacionales presentes en la película Monstros S.A. La película presenta una crítica de las relaciones laborales y demuestra una rica relación sobre el resultado obtenido por el esfuerzo de los empleados. En base a esto, este estudio tiene el objetivo general de verificar cómo se presenta la gestión en la película mencionada. Orientando este objetivo, tenemos: a) selección de la película, b) selección de personajes específicos, c) identificación de su relación con el entorno empresarial. Este estudio se basa en un análisis de los personajes determinando su relación con el trabajo. Esta investigación se caracteriza por ser aplicada, bibliográfica, exploratoria y descriptiva. Finalmente, se concluyó que las características que presentan los personajes detallan las relaciones laborales de la vida real.

Palabras clave: Películas. Compañías. Subjetividad.

Abstract

The organizational environment can be well detailed in films, series and drawings. Based on this, this article addresses the organizational relationships present in the film *Monstros S.A.* The film presents a critique of work relations and demonstrates a rich relationship on the result obtained by the efforts of employees. Based on this, this study has the general objective of verifying how management is presented in the aforementioned film. Guiding this objective, we have: a) selection of the film, b) selection of specific characters, c) identifying their relationship with the business environment. This study is based on an analysis of the characters determining their relationship with work. This research is characterized as applied, bibliographic, exploratory and descriptive. Finally, it was concluded that the characteristics presented in the characters detail the real-life labor relations.

Keywords: Films. Companies. Subjectivity.

1. INTRODUÇÃO

O filme *Monstros S.A* se passa na cidade de Monstrópolis, mundo paralelo ao dos humanos, onde vivem monstros de diversas formas. Nessa cidade existe uma Usina chamada *Monstros S.A*, local onde se passam a maioria das cenas do filme, que é responsável pela produção de energia que abastece a cidade. Contando com tecnologia de ponta e monstros altamente capacitados, a *Monstros S.A* capta os gritos das crianças humanas que funcionam como energia em Monstrópolis.

Com o funcionamento em linha de produção, a organização conta com uma equipe brilhante composta por Sullivan e Mike Wazowski. Sullivan, ou Sully, é o assustador de ouro e detêm todas as parabenizações mensais por seu trabalho bem feito, já Mike fica responsável por toda a assistência técnica que permite Sully adentrar ao quarto da criança a ser assustada e o armazenamento dos gritos captados, e também a administração de toda a papelada exigida pela empresa.

Durante a trama, Sully acaba encontrando uma criança no andar do susto fora do horário de expediente. O responsável pelo deslize operacional foi seu maior rival, Randall Boggs, que pretendia revolucionar o ramo do susto de forma injusta. Com o passar dos minutos, a dupla descobre que o diretor da empresa também está envolvido no esquema e são banidos do mundo dos monstros, mas o apego de Sully à criança faz com que o mesmo lute para impedir que o plano de Randall seja posto em prática.

Ao retornar a *Monstros S.A*, Sully e Mike conseguem resgatar a garotinha e devolvê-la para o seu quarto, entregam o senhor Waterhouse a CDA (Child Detection Agency) e surgem novos

questionamentos: a fábrica irá fechar? O que vai acontecer com os funcionários? É a partir disso que Sullivan lembra de como as risadas de crianças geram um efeito muito mais forte na energia do que os gritos. O filme acaba com Sully à frente da empresa, e até os monstros que não se encaixavam no modelo de sustos conseguiram alcançar patamares incríveis fazendo rir.

O uso dos filmes para o aprendizado da Administração tem se tornado crescentemente evidente e necessário, pois é possível compreender as mensagens implícitas que remetem a situações típicas do ambiente organizacional. A animação, como o filme que está sendo trabalhado neste artigo, possui uma linguagem fácil e mensagens evidentes no visual, o que possibilita ao telespectador compreender a personalidade dos personagens e a relação que eles têm com o ambiente em que convivem, trabalham.

O filme Monstros S.A nos traz várias perspectivas acerca do ambiente organizacional usando alegorias e imagens a partir das vivências dos personagens no ambiente de trabalho. Essa ludicidade acentuada favorece o entendimento do telespectador sobre a teoria e enfatiza o quão importante é o uso desse recurso para o aprendizado. O presente artigo objetiva uma análise organizacional por meio do estudo dos personagens principais e as suas respectivas relações com a fábrica e o trabalho.

Visto isso, a importância deste estudo se dá devido às necessidades de entender a organização como um ser sistêmico e os filmes podem fazer parte da formulação das estratégias organizacionais. Então, o objetivo geral deste estudo é verificar de que forma é apresentada a gestão no filme Monstros S.A.

2. SOBRE A ADMINISTRAÇÃO

Segundo Chiavenato (2007), a Administração é o meio pelo qual as organizações alinham e conduzem ações e operações com excelência para produzir resultados de sucesso. Desta forma, a administração significa um processo de tomada de decisões que resultam em ações que promovem melhorias nas empresas. Para Maximiano (2007), as funções de planejamento, organização, direção e controle (PODC) fazem parte do processo de administrar, sem elas o processo administrativo estaria incompleto.

Para Drucker (1999), o administrador é o elemento fundamental de todo negócio. Sem seu perfil de liderança, os recursos de produção permanecem estagnados e nunca se tornam produção. Desenvolvendo esse papel dentro de uma organização que, segundo Chiavenato (2007), é uma entidade social constituída por pessoas que colaboram e dividem deliberadamente o trabalho para atingir objetivos comuns, para justificar sua existência, o administrador deve apresentar resultados econômicos relevantes para a organização, o que se conquista quando os recursos humanos e materiais são transformados em uma empresa produtiva e, por fim, o trabalho e os colaboradores gerenciados levando

em consideração as dimensões temporais que representa o presente e o futuro a longo prazo (DRUCKER, 1999).

De acordo com Coltre (2014), as funções do administrador se sobrepõem ao PODC. Dessa forma, além de utilizar os processos de administração, a tarefa do gestor é fazer com que os membros da organização trabalhem em conjunto, para que suas fragilidades se tornem irrelevantes em relação à força dos talentos presentes nas pessoas e não nos processos. Seguindo a linha de raciocínio do autor, como a gestão lida com pessoas, a função do administrador é capacitá-los a fim de viabilizar um crescimento conjunto que contribua para o sucesso da empresa, maximizar o potencial e minimizar as fraquezas.

Nas palavras de Cerqueira-Adão (2014), a demanda do papel do administrador na atualidade tem crescido significativamente, pois sua função precisa desempenhar o papel de elemento integrador e transformador, bem como de elementos que dêem equilíbrio e uniformidade à todos os segmentos da organização. O gestor tem o papel estratégico na tomada de decisão.

2.1. CINEMA E EDUCAÇÃO

Segundo Moran (2014) as Instituições de Ensino (IE) aos poucos, estão mudando suas metodologias de ensino para um modelo mais dinâmico, que consiste em aprender ativamente com problemas, desafios, jogos, atividades, filmes e leitura, combinando o tempo individual e coletivo. Entretanto, isso requer mudanças da estrutura do currículo, na participação dos professores, na organização das atividades de ensino e na organização do espaço e tempo.

Segundo Araujo (2007), é importante introduzir novos métodos para estruturar o processo de ensino, ter medidas necessárias para formar um todo e se adaptar as características culturais do cidadão da sociedade moderna. Os filmes tornam-se uma ferramenta educacional, quando apresentam mudanças sociais por meio da tecnologia e da ciência.

Para Duarte (2006), do ponto de vista da formação cultural e educacional das pessoas, assistir filmes é tão importante quanto ler literatura, filosofia, sociologia entre outros. No contexto do cinema como meio de ferramenta de ensino, tem-se a oportunidade de englobar os aspectos históricos, literatura e cinematográfica, seja de forma conjunta ou separadamente.

Klammer et al. (2006) explica que a sociedade passa por diversas mudanças que refletem diretamente na vida dos cidadãos e, por conseguinte, na educação. Essa transformação envolve uma ampla variedade de informações acessíveis a crianças, jovens e adultos difundidas em todas as partes do mundo através de diversos mecanismos técnicos, criando um novo ambiente educacional que não é inteiramente um espaço escolar. Ainda segundo os autores, com base nessa perspectiva, a escola já não funciona como o único local de aprendizado, nem o professor como o único detentor do conhecimento

ou da informação. Esse aspecto revela a necessidade de adoção de atividades pedagógicas relacionadas aos diversos canais de comunicação existente no cotidiano dos alunos, inclusive o cinema.

3. METODOLOGIA

Os métodos apresentam os caminhos que a pesquisa começa a seguir, são etapas e classificações que orientam o pesquisador a atingir seus objetivos. A importância deste capítulo se dá pela necessidade de apresentar ao leitor os passos necessários para a obtenção dos resultados deste estudo. Pode-se comparar os métodos com uma receita de bolo, se o cozinheiro modificar alguma etapa, o resultado final provavelmente não será o mesmo.

3.1 A ESCOLHA DOS MÉTODOS

Para a classificação deste estudo foi utilizada uma literatura clássica sobre os estudos dos métodos de trabalhos científicos. Quanto à natureza este estudo se comporta como uma pesquisa aplicada, quanto aos meios ela é bibliográfica e documental, seus fins são exploratórios e sua abordagem é qualitativa.

Ela é uma pesquisa aplicada pois gera conhecimento a partir da análise de uma teoria existente (filmografia) e não objetiva modificar esta teoria, apenas gerar conhecimento a partir de sua aplicação no filme escolhido e analisado (MARTINS; THEÓPHILO, 2009). Sobre a pesquisa bibliográfica e documental vale ressaltar que existem diferenças entre elas, a pesquisa bibliográfica utiliza fontes constituídas por material já elaborado, constituído basicamente por livros e artigos científicos localizados em bibliotecas. Enquanto a pesquisa documental utiliza fontes primárias, ou seja, dados e informações que ainda não foram tratados cientificamente (GIL, 2002).

Quanto a finalidade desta pesquisa, temos que ela se comporta de forma exploratória, sendo ela justificada devido a necessidade dos pesquisadores de um planejamento menos fechado e mais amplo em quesitos científicos, justamente para a familiarização do tema estudado (MARCONI; LAKATOS, 2003).

Além disso, sua abordagem é qualitativa devido a necessidade do ponto de vista do pesquisador para a formulação de dados a serem analisados (MORESI, 2013), esses dados são coletados ao decorrer de sua familiarização com o filme e os assuntos abordados.

3.2 A ESCOLHA DO FILME

Para a escolha do filme, os principais critérios de inclusão foram: filmes de animação que representam um ambiente empresarial, que abordassem de forma clara as relações trabalhistas, e que

fosse um clássico. Dentre as obras analisadas, o filme Monstros S.A. apresenta essas características com êxito.

O filme Monstros S.A traz uma narrativa clara e leve sobre o âmbito organizacional e situações que vivenciamos em uma empresa comum, além de ter uma ligação forte com a autora que sempre o viu além do entretenimento infantil.

3.3 A ESCOLHA DOS PERSONAGENS


Para a escolha dos personagens, foram analisados os que estavam diretamente ligados a fábrica e presentes nos momentos cruciais da organização. Neles, observa-se o perfil real de uma organização que representam a personificação das maiores qualidades e defeitos dos colaboradores. Dessa forma, os personagens escolhidos foram: Henry J. P. Waternoose, James P. Sullivan, Mike Wazowski e Gerente.




Para o tratamento dessas informações foi realizado um quadro denominado de Quadro 01 - Personagens e relações trabalhistas. Nele há a presença de uma classificação de acordo com as suas relações trabalhistas (podendo ser Empresário ou Empregado), além disso, há a clusterização das funções que os personagens exercem na animação (podendo ser Presidente, Assustador, Assistente e Supervisor)

4. RESULTADOS

O quadro a seguir apresenta os principais personagens que trabalham diretamente na Usina Monstros S.A e juntamente com a análise do trabalho exercido por cada um deles, além da descrição de sua função.

Quadro 01 - Personagens e relações trabalhistas

Classificação	Função no desenho	Trabalho	Personagem
Empresário	Presidente	Embora exerça um cargo estratégico, no filme o personagem não desempenha de forma satisfatória seu cargo de gestor. Com o objetivo de manter a funcionalidade da empresa, o diretor se mantém presente na empresa vigiando seus funcionários e desempenhando uma função de “pai”, principalmente para o seu melhor funcionário Sullivan.	 <p>Henry J. P. Waternoose</p>

Empregado	Assustador	Assustar as crianças a fim de captar energia. Dessa forma, ele se apresenta como um personagem dedicado, sua satisfação pessoal é se dedicar para a organização que trabalha.	 <p>James P. Sullivan</p>
	Assistente	Dar suporte ao assustador, cuidar de todo o maquinário responsável por armazenar os gritos conquistados pelo assustador. Profissional metódico, segue as regras organizacionais com êxito.	 <p>Mike Wazowski</p>
	Supervisor	Gerenciar o rendimento dos monstros. Sempre atento ao desempenho de seus supervisionados.	 <p>Gerente</p>

Fonte: Próprio (2021)

Desta forma, é possível identificar as características específicas de cada trabalhador, isso é pautado na subjetividade de cada personagem. A sua relação com o trabalho pode ser vista e compreendida no filme. A filmografia entra como uma ferramenta que facilita e catalisa o entendimento das pessoas em suas relações humanas, por meio dos filmes, séries e desenhos. O Quadro 01 apresenta uma detalhada descrição das relações desempenhadas pelos trabalhadores da organização fictícia. Existe um padrão de comportamentos que podem ser observados no grupo de empregados, este padrão é estabelecido pela paixão que os integrantes desse grupo têm por trabalhar.

Nota-se que a gestão é apresentada neste filme por meio das interações entre os personagens, suas relações com o trabalho os tornam seres únicos e providos de subjetividade. Por subjetividade, Dejours (2004) informa que ela pode ser entendida como a capacidade que os seres humanos têm de

serem únicos. Com base nisso, suas relações com a empresa estão intrinsecamente relacionadas ao seu grau de subjetividade, compartilhando assim com toda a gestão.

Todas as características que cada personagem possui é considerada uma expressão do seu íntimo, isso é o que mostra a personalidade de cada trabalhador, de cada colaborador da organização (MAHEIRIE, 2002). Dentre as características mais comuns dentro do espaço observado (empresa imaginária do filme) podemos citar o alto grau de comprometimento por parte dos colaboradores.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos resultados que esta pesquisa proporcionou, verifica-se que existem várias metodologias utilizadas como ferramenta de apoio para promover decisões importantes, os filmes podem ser uma delas. Este trabalho apresentou uma análise crítica das relações de subjetividade apresentadas no filme Monstros S.A.

A utilização de filmes como formas pedagógicas em sala de aula, independente do tema ou gênero escolhido pelo professor, pode despertar no aluno o interesse pelo conhecimento e pela pesquisa, por meio do olhar crítico dos envolvidos, além de permitir ao aluno a liberdade de pensar e aprender de uma forma diferente.

É desta forma, entendendo que o filme funciona como um mecanismo de ensino, que há a necessidade de se explorar mais o ramo da arte, visto que os filmes apresentam fatos com uma história e favorece a assimilação do conteúdo, criando mais condições para fixar o tema abordado.

Por fim, concluiu-se que as características apresentadas nos personagens detalham as relações trabalhistas da vida real. Assim, o filme pode não apenas ser trabalhado como uma metodologia ativa em sala de aula, mas também como um mecanismo estratégico para a organização.

6. REFERÊNCIAS

CERQUEIRA-ADÃO, Sebastião Ailton da Rosa. Formação do administrador no século XXI: Um estudo sobre as teorias da administração. In: **Abordagens Organizacionais Contemporâneas – Diferentes Perspectivas Analíticas: Repensando Novas Formas de Atuação Gerencial**. ALVES, Ricardo Ribeiro; SENNA, Ana Júlia Teixeira; CERQUEIRA ADÃO, Sebastião Ailton da Rosa. (Orgs.). Jundiaí: Paco Editorial, 2014.

CHIAVENATO, Idalberto. **Administração**. Elsevier Brasil, 2007.

COLTRE, Sandra Maria. **Fundamentos de administração**: um olhar transversal. Curitiba: Intersaberes, 2014.

DE ARAÚJO, Suely Amorim. **Possibilidades pedagógicas do cinema em sala de aula**. 2007.

- DE LIMA, Luciana Belo; DE SOUZA, Luciane Albuquerque Sá. Análise do filme “Monstros SA”: as relações humanas no trabalho. **Anagrama**, v. 4, n. 4, p. 1-10, 2011.
- DEJOURS, Christophe. Subjetividade, trabalho e ação. **Production**, v. 14, n. 3, p. 27-34, 2004.
- DRUCKER, Peter Ferdinand. **Desafios gerenciais para o século XXI**. Cengage Learning Editores, 1999.
- FREIRE, Rafael de Luna. Da geração de eletricidade aos divertimentos elétricos: a trajetória empresarial de Alberto Byington Jr. antes da produção de filmes. **Estudos Históricos (Rio de Janeiro)**, v. 26, n. 51, p. 113-131, 2013.
- GIL, Antonio Carlos et al. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.
- GOMIDE, Paula Inez Cunha. A influência de filmes violentos em comportamento agressivo de crianças e adolescentes. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 13, n. 1, p. 127-141, 2000.
- Klammer, C. R., Gnoatto, D. M., Ozório, É. V. K., & Solieri, M.. Cinema e educação: possibilidades, limites e contradições. **simpósio nacional de história cultural**, v. 3, p. 872-882, 2006.
- LANGER, Johnni. Metodologia para análise de estereótipos em filmes históricos. **Revista História Hoje**, v. 2, n. 5, 2004.
- LEITE, Nildes R. Pitombo; LEITE, Fábio Pitombo. Um estudo observacional do filme Denise Está Chamando à luz da teoria de ação de Chris Argyris e Donald Schön. **REGE Revista de Gestão**, v. 14, p. 77-91, 2007.
- MAHEIRIE, Kátia. Constituição do sujeito, subjetividade e identidade. **Interações**, v. 7, n. 13, p. 31-44, 2002.
- MALI, Suzana; GROSSMANN, Maria Victória Eiras; YAMASHITA, Fábio. Filmes de amido: produção, propriedades e potencial de utilização. **Semina: Ciências Agrárias**, v. 31, n. 1, p. 137-155, 2010.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed.-São Paulo: Atlas, 2003.
- MARTINS, G. D. A.; THEÓPHILO, Carlos Renato. Metodologia da investigação científica. **São Paulo: Atlas**, p. 143-164, 2009.
- MATOS, Fátima Regina Ney et al. Estudo observacional do comportamento empreendedor de Irineu Evangelista de Sousa da ótica de Filion no filme " Mauá-o Imperador e o Rei". **Cadernos EBAPE. BR**, v. 10, n. 1, p. 202-220, 2012.
- MAXIMIANO, Antonio César Amauri. **Teoria Geral da Administração: da Revolução Urbana à Revolução Digital**. São Paulo: Atlas, 2007.
- MIRANDA, Ederval Marques; RODRIGUEZ, Vanessa Brasil Campos; BARROS, Manoel Joaquim Fernandes de. O Uso Do Filme De Animação No Ensino De Administração. Monstros Sa Como Estudo De Caso Exemplar. **Gestão & Planejamento-G&P**, v. 18, 2017.

MORAN, José. Novos modelos de sala de aula. **Educatrix, São Paulo**, n. 7, p. 33-37, 2014.

MORESI, Eduardo et al. Metodologia da pesquisa. **Brasília: Universidade Católica de Brasília**, v. 108, n. 24, p. 5, 2003.

MORETTIN, Eduardo. Sonoridades do cinema dito silencioso: filmes cantantes, história e música. **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, v. 36, n. 31, p. 149-163, 2009.

MURARI, Juliana de Melo Franco; DA SILVEIRA, Luciana Fagundes; PESSOA, Fabiana Lana. Monstros S/A: uma análise do filme e de sua relação com os mecanismos de identificação e idealização nas organizações. **E-Civitas**, v. 1, n. 1, 2008.

REZENDE, Júlio FD; ARAÚJO, M. A. D. Uso do filme Matrix para o ensino da Administração. **HOLOS**, v. 4, p. 216-225, 2012.