Maria Cristina Rosa Wenzel

O Desenho Animado : o discurso-imagem

Dissertação de Mestrado do Curso de Pós-Graduação da Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas – orientada pelo Prof. Dr. Ezequiel Theodoro da Silva

Universidade Estadual de Campinas
Campinas- 2002

UNICAMP
BIBLIOTECA CENTRAL
SEÇÃO CIRCULANTE

UNICAMP
BIBLIOTECA CENTRAL

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

FACULDADE DE EDUCAÇÃO

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

TÍTULO: DESENHO ANIMADO: O DISCURSO IMAGEM

Autor: Maria Cristina Rosa Wenzel

Orientador: Prof. Dr. Ezequiel Theodoro da Silva

Este exemplar corresponde à redação final da Dissertação defendida por Maria Cristina Rosa Wenzel e aprovada pela Comissão Julgadora

Data: 28/02/2002

Assinatura:

Comissão Julgadora:

CAMPINAS - 2002

200237638

© by Maria Cristina Rosa Wenzel, 2002.

UNIDADE 3.E
Nº CHAMADA T/UNICAMP
W489d
V ____ EX ____
TOMBO BC/ 60348
PROC 16-837/02
C ____ DX
PREÇO R$ 11,00
DATA 15/08/02
Nº CPD ____

CM00172436-1

BIB ID 253633

Catalogação na Publicação elaborada pela biblioteca da Faculdade de Educação/UNICAMP
Bibliotecária: Rosemary Passos - CRB-8ª/5751

W489d
W489d

Wenzel, Maria Cristina Rosa.
Desenho animado : o discurso - imagem / Maria Cristina Rosa Wenzel. – Campinas, SP: [s.n.], 2002.

Orientador : Ezequiel Theodoro da Silva.
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação.

1. Comunicação de massa. 2. Desenho animado. 2. Imagem - Interpretação. I. Silva, Ezequiel Theodoro. II. Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Educação. III. Título.

02-080-BFE

Dedicatória

A vocês, que amo tanto,

Meu marido,

ao meu grande companheiro, Beto, que compartilhou comigo todos os momentos de luta e alegria , apoiando-me sempre nas minhas buscas, nos caminhos para minha realização profissional e humana.

minha mãe,

que me ensinou a lutar sempre pelos meus ideais, transmitindo-me no decorrer da vida, toda sua força.

meus filhos, "de cuca legal"

que trazem à minha vida, a alegria da juventude,
a esperança de um mundo melhor.

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador Prof. Dr. Ezequiel Theodoro da Silva que, com dedicação e competência, orientou-me nos caminhos a serem seguidos. Muito obrigada, a sua contribuição foi muito valiosa para esta etapa importante de minha formação acadêmica.

A todos os professores com os quais convivi em minha vida acadêmica, por terem feito com que me experimentasse na leitura crítica dos textos, propiciando-me condições para a "leitura de mundo".

Aos meus alunos, que a cada dia me educam, em nossa interação, no processo de educar.

Ao Prof. Norberto Carlos Weinlich, pela assessoria na área de fotografia e cinema.

Finalmente, uma homenagem especial ao meu querido esposo, Luís Roberto Wenzel, pelo apoio e incentivo, durante a conclusão deste mestrado.

RESUMO

Este trabalho é uma abordagem crítica dos valores transmitidos pelo desenho animado "Os Simpsons" a partir da natureza de sua relação com a realidade social em termos de análise do grau de compreensão da mensagem pelo receptor juvenil.
Buscamos em nossa leitura compreender os mitos naturalizados no espaço social e, consequentemente, no processo de produção e recepção, ou seja, a partir de sua relação com o imaginário individual e coletivo que determinam tanto os caminhos percorridos no processo de criação, como os percorridos no processo de leitura do desenho.
Desta forma, analisamos os mitos presentes no desenho "Os Simpsons" e a maneira como adolescentes na faixa de 11 a 15 anos interpretam estes mitos na leitura do desenho mais assistido por eles; como se dá a compreensão dos paradigmas veiculados por essa expressão artística, através do discurso-imagem: estruturação de cenas, caracterização de personagens, enfim, através da metacomunicação.
Observamos como são reforçados, a partir destes paradigmas sociais, os valores individuais e os do grupo. Partimos do princípio de que "Os Simpsons", desenho preferido por nossos adolescentes é produto da indústria cultural, impregnado da ideologia que se impõe à massa, carregado com os mitos que deformam a realidade.
Da identificação emocional e cômica dos adolescentes com as situações apresentadas, vividas pelas personagens, surge a diversão.
Ao adolescente é oferecida somente a possibilidade de leitura, momento de identificação com os modelos de conduta veiculados pelo meio de comunicação televisão, socialmente programados pelo sistema. Sob a máscara da naturalidade no processo de identificação, encobre-se todo e qualquer evidência histórica na caracterização da sociedade.

S U M Á R I O

1 - INTRODUÇÃO.....1

1.1 - Proposição do problema.....5

1.2 - Objetivos da pesquisa.....7

1.3 - Importância do problema.....9

1.4 - Metodologia.....10

2 - ESCOLA E MEIOS DE COMUNICAÇÃO DE MASSA : UMA ANÁLISE FILOSÓFICA SOBRE A FORMAÇÃO DE VALORES.....12

3 - A DE/FORMAÇÃO DO INDIVÍDUO: IDEÁRIO DA INDÚSTRIA CULTURAL.... 17

4 - UM POUCO DA HISTÓRIA DO DESENHO ANIMADO 22

4.1 - O cinema de animação no Brasil.....34

5 - O UNIVERSO DA PESQUISA – INSERÇÃO NO QUADRO SOCIAL.....39

5.1 - 1ª Etapa: resultado da tabulação da primeira pergunta.....39

5.2 - " Os Simpsons" – um pouco da história e características da série.....41

5.3 - 2ª. Etapa: tabulação da segunda pergunta – identificação de valores no processo de escolha.....48

5.4 - 3ª. Etapa: apresentação do desenho "a família cartucho" -entrevista com adolescentes sobre o episódio da série "os simpsons".....50

6 - APROFUNDAMENTO DA ANÁLISE DOS DADOS.....96

7 – CONCLUSÃO.....101

8 – BIBLIOGRAFIA.....108

ANEXO A – TRABALHOS BRASILEIROS EM CINEMA DE ANIMAÇÃO.....111

ANEXO B – TRANSCRIÇÕES DAS ENTREVISTAS.....113

ANEXO C – UM DOS SITES SOBRE O DESENHO ANIMADO.....131

GLOSSÁRIO.....136

1 - INTRODUÇÃO

Pensar um projeto de pesquisa, voltado à educação como processo de formação, procurando refletir sobre os meios através dos quais o homem pode ler o seu mundo e compreendê-lo em relação a si mesmo, tendo a escola e os meios de comunicação como guias ou "transmissores de conhecimento" foi o ponto de partida para este trabalho que teve como base as possíveis leituras dos desenhos animados: uma reflexão sobre os valores que reforçam e os que condicionam, a partir da natureza da sua relação com a realidade social.

A análise dos desenhos animados foi desenvolvida, buscando respostas às questões ligadas à formação das crianças e jovens receptores desta programação da televisão : os conteúdos destes desenhos propiciam oportunidade de questionamento ou geram passividade e conformismo? Conduzem à libertação e criticidade ou à domesticação?

Nos caminhos percorridos na elaboração desta dissertação, foram relevantes as idéias, os pensamentos relacionados aos valores construídos pelo homem , que tem sua cultura forjada pela sociedade de consumo. Valores que, a partir de uma reflexão mais crítica, possam ser questionados, desconstruindo, desta forma, a consciência fundada na moral coletiva, ou seja, "o homem que não quiser fazer parte da massa deve deixar de ser conformado consigo mesmo, que siga então a própria consciência que grita 'seja você mesmo!' Você não é certamente aquilo que faz , pensa e deseja neste momento."
(Nietzsche, 1998)

Pensando a educação como um processo que possa levar o homem à descoberta de si mesmo, processo de leitura de mundo e consequentemente leitura da produção cultural de/formadora deste mundo, iniciou-se um projeto voltado à leitura do desenho animado, seu discurso/imagem, tendo como norteadora básica, a Filosofia, principalmente o olhar filosófico dado aos valores humanos, à compreensão e desmitificação desses valores, das dualidades que se definem a partir deles. Este trabalho se deu na medida em que a prática, os momentos da leitura "são mais do que puros exercícios que resultam num simples dar-se conta da existência de uma página escrita, mas sim, momentos em que os diversos tipos de

textos se ofereçam à descoberta de mundo, que levem questionamentos naturais da existência" (Freire: 1988) num processo em que tão importante quanto se ler o mundo, se possa, a cada mergulho, a cada etapa de compreensão, de reflexão, reescrevê-lo com nossos próprios valores e, a partir daí, transformá-lo através de nossa prática consciente.

Compreendemos, como analisa Soares, "a necessidade que a leitura, qualquer leitura (grifo nosso) seja interpretada como interação concreta e a extraleitura, a situação imediata – interação autor/leitor, as relações que estabelece, o confronto, o espaço tempo do discurso; o contexto social mais amplo – a estrutura social,(...) enfim, a leitura olhada "de fora" do ponto de vista da ordem social". (Soares:1998) [1]

Então, ao pensarmos na leitura dos desenhos animados, nesta expressão da arte do cinema de animação, podemos analisar como Canclini, no livro A Socialização da Arte (1984), que "talvez, uma das funções da arte seja, como disseram os surrealistas, manifestar no real o maravilhoso. Mas, pensamos também que uma das tarefas básicas da arte (...) atual é descobrir no maravilhoso o real." (Canclini, 1984)

Com suas características míticas e fabuladoras, inseridos numa programação com função de entretenimento e lazer, os desenhos animados têm os elementos comuns das obras de ficção, preenchem funções estéticas, pois trata-se de uma nova linguagem artística, e escondem os mitos pessoais e coletivos dos seus autores. Mitos naturalizados no espaço social e, consequentemente, no processo de produção e recepção.

No final de uma sessão de desenhos, as imagens se desfazem, mas ficam as ideologias que objetivam reproduzir, no interior da diversão, uma sociedade onde a violência, a usurpação, a corrupção, os preconceitos, a idéia de fracasso, de frustração são

---

[1] - A palavra leitura será representada, neste trabalho, como o que Paulo Freire denominou, metaforicamente, leitura de mundo, compreensão dos implícitos, das entrelinhas que fazem parte das diversas formações discursivas norteadoras do homem social ;

- Ler como conhecer, interpretar, decifrar o sentido de:;inquerir; persccrutar; perceber; reconhecer. (dicionário Michaelis)

-"O trabalho de habilidades de decodificação das mensagens e conteúdos televisivos e a compreensão do próprio formato (a linguagem 'convencional' cinematográfica) segue um processo lento que ocupa praticamente toda a infância , até mais. A reflexão sobre os distintos níveis de "leitura" cinematográfica é um resultado evolutivo tardio que requer, como a leitura, uma instrução formal avançada e que não está garantida pela mera experiência de ver TV. Neste sentido, podemos falar de bons e maus televidentes. Mas, não há diferença do que ocorre com habilidades como a leitura e escrita: grande maioria das pessoas carecem do grau mais elementar de "alfabetização" em televisão." (Enesco,1997)

banalizadas e reforçadas com idéias duais, representadas sempre pelos valores morais "universais" do bem e do mal, o que resulta num maniqueísmo simplista, que reduz toda a possibilidade do ser, pois desconsidera quaisquer nuanças de uma sociedade em que as pessoas possam ter opiniões e interesses divergentes. Criam-se estereótipos que são digeridos como verdades.

A vida se metaforiza na tela e traz em seus implícitos as marcas construídas na moral de nossa sociedade, carregadas da herança de valores que aniquilam o indivíduo, valores que são os mitos arraigados no homem social, que acredita ser livre e racional.

Durand afirma que "(...) a civilização moderna, caracterizada pelo racionalismo positivista, acreditou ter eliminado o mito e minimizado o papel da imagem e do simbolismo, mas por trás da fachada hipócrita do iconoclasmo oficial o mito continuou a proliferar de forma clandestina, graças à expansão literalmente fantástica da mídia – cinema, televisão, heliogravura - que reinstala a imagem em " carne e osso" no uso cotidiano do pensamento." (Durand, 1983)

Podemos, então, pensar os desenhos animados em relação à produção artística individual, imaginação individual nutrida pelo imaginário coletivo, bem como pela produção de leitura, de interpretação através da imaginação individual que também é nutrida pelo imaginário coletivo. Confirmamos este pensamento com G. Durant que entende que "a função da imaginação nas histórias e nas vidas humanas é motivada não pelas coisas em si, mas por uma maneira de carregá-las com sentido, segundo o qual ela seria a coisa do mundo mais universalmente partilhada. Por isso, a função fantástica acompanha os empreendimentos mais concretos , modulando a ação estética e social. A mitologia é primeira em relação não só a qualquer metafísica, mas também ao pensamento objetivo. O imaginário não é, portanto, mera fantasia de romântico, um mundo que paira acima do mundo. Ele é a própria experiência de vida." (Durand,1983)

Desta forma, utilizamos a televisão para o desenvolvimento de um trabalho de leitura crítica, onde não se pretendeu negar a função de lazer e entretenimento deste meio de comunicação, mas ir além dessa função, utilizando-o como instrumento de leitura e compreensão de mundo, onde se possa perceber nos conteúdos dos programas veiculados

cotidianamente, as ideologias que o impregnam, os mitos do homem social, inscritos em suas entrelinhas.

Apresentaremos a seguir um resumo dos assuntos abordados neste trabalho:

Escola e meios de comunicação de massa : uma análise filosófica sobre a formação de valores – neste capítulo refletimos sobre os meios que educam o homem e a maneira como se dá esse processo: a escola que reproduz o mito da imparcialidade e objetividade do conhecimento ; os meios de comunicação de massa que reproduzem os mitos necessários às engrenagens da sociedade de consumo, enfim, meios que levam ao senso comum que se constitui na passividade intelectual.

Refletimos, neste capítulo, com o enfoque poético dos pensamentos de Nietzsche sobre a educação e a libertação do homem, sobre a possibilidade de inversão desses papéis, tornando esses meios de educação em instrumentos que possam levar à percepção dos mitos sociais, no desenvolvimento da sensibilidade e visão crítica.

A de/formação do indivíduo: ideário da indústria cultural – neste capítulo, voltamo-nos à televisão, veiculadora de nosso objeto de estudo – o desenho animado – apresentando uma análise e os estudos desenvolvidos por pesquisadores sobre os efeitos dessa mídia em crianças e jovens, reproduzindo, reforçando a cultura de massa, que com seu espaço criador de ídolos e mitos, conduzem a padrões de comportamento e modelos de vida – à homogeneidade – engrenagem da sociedade de consumo – necessária, conforme Pacheco (1985), ao lucro das grandes redes.

Um pouco da história do desenho animado – apresentamos, aqui, alguns dos caminhos percorridos pelo cinema de animação no mundo e sua trajetória no Brasil, analisando através da leitura de Cirne (1977) a questão da importação de desenhos, principalmente os norte-americanos, pela mídia brasileira em detrimento dos desenhos produzidos em nosso país e a questão da influência cultural norte-americana e o conseqüente descaso na divulgação de nossa bagagem cultural, questão que acabou se confirmando no desenrolar da pesquisa com os adolescentes.

O Universo da Pesquisa – Inserção no Quadro Social – apresentamos neste capítulo, as três etapas do processo de pesquisa desenvolvida neste trabalho, que consistiram na

aplicação de questionário, tabulação dos dados para a identificação e apresentação do desenho mais assistido pelos adolescentes da faixa etária estudada; identificação dos valores no processo de escolha; apresentação da narrativa e leitura do episódio "A família Cartucho" através de fotogramas; desenvolvimento da pesquisa através da exibição do desenho, realização das entrevistas com adolescentes sobre o episódio e apresentação analítica das respostas das entrevistas.

Finalmente, no capítulo 6, Aprofundamento da análise dos dados, nos ativemos à análise das representações sociais apresentadas nas entrevistas com os adolescentes. Neste capítulo, observamos, no processo de leitura do episódio "A Família Cartucho" da série "Os Simpsons", as marcas sócio-políticas apresentadas no desenho, tentando compreender os implícitos presentes em aspectos da sátira de comportamento (característica da série); os implícitos que denotam o imaginário individual e coletivo do autor, bem como as representações sociais de adolescentes de 11 a 15 anos de idade, de nível sócio- econômico médio/baixo e médio/alto. Tais representações nos levaram aos mitos que se arraigam através da identificação do adolescente com as personagens, com o espaço físico, com a repetição constante de aspectos familiares do cotidiano, aparentemente comuns em sua vida, mas que são incutidos culturalmente, através do consumo do humor e da diversão e internalizados mansamente, sem qualquer questionamento.

1.1 - Proposição do Problema

Uma das questões que direcionam os estudos de especialistas nas ciências do comportamento é a possível relação do conteúdo veiculado pela televisão com os comportamentos, atitudes, experiências e valores das crianças e adolescentes expostos a tal meio de comunicação. São inúmeros os estudos das influências, conteúdos, processos de veiculação da televisão que comprovam a existência de uma relação de causa e efeito entre padrões de conduta, modelos, situações, falas e reações apresentadas pela televisão e a personalidade deste público que se desenvolve à contínua absorção dessas lições visuais.

A partir desta relação, nosso trabalho buscou compreender a visão de mundo do adolescente, formada através das pontes construídas entre estas lições audi-visuais e as

experiências individuais, também decorrentes das relações sociais, originando um esboço do imaginário coletivo determinado historicamente pelo seu grupo social.

O desenho "Os Simpsons" é um produto da indústria cultural reprodutora de ideologias que são impostas à sociedade através da criação dos mitos. Os mitos que, deformam a realidade, encobrem toda e qualquer evidência histórica; Dorfmann (1978) analisa que os conflitos existentes no mundo fictício correspondem, para o adolescente, aos problemas vividos no mundo real, esta correspondência dá-se pelo reconhecimento e repetições de estruturas que representam problemas cotidianos, da vida familiar e que acabam fixando no que são falsas aparências a imagem do real, por funcionamento ideológico paralelo - as personagens do desenho são representantes e executores de tendências e mecanismos ideológicos presentes no mundo do adolescente – ou seja, os modelos, determinados pelo modo de produção capitalista, são arraigados na mente, hábitos e vida dos jovens.

Segundo Adorno (1995), "no momento em que os produtos veiculados pela TV, aparentemente, se aproximam das condições da vida moderna, ocultam-se os problemas mediante rearranjos e mudanças de acento, gerando a falsa consciência.(...) trata-se de algo relativo ao conteúdo(...) trata-se dessas situações inacreditavelmente falsas, em que aparentemente certos problemas são tratados, discutidos e apresentados para que a situação pareça ser atual e as pessoas sejam confrontadas com questões substantivas."

Partindo das reflexões acima, propusemo-nos a buscar no conteúdo do episódio "A Família Cartucho" respostas às indagações que delinearam nosso estudo.

a) Na análise do desenho "Os Simpsons", quais são os mitos encontrados, naturalizados no espaço social no processo de produção? Quais os estereótipos criados e reforçados pela série? Como estes mitos se arraigam na prática social, na vida dos adolescentes?[2]

b) No processo de recepção, os adolescentes conseguem fazer inferências em relação aos implícitos, às entrelinhas que constituem as marcas satíricas do desenho animado mais

[2] Compreendemos como mito o que Barthes (2001) denomina falsas evidências, "o confundir-se nos relatos da nossa atualidade, Natureza e História (...) na exposição decorativa do-que-é-óbvio, onde o abuso ideológico se dissimula"

assistido por eles? Os valores sociais presentes no desenho Os Simpsons são objetos de reflexão e análise crítica na leitura dos adolescentes, através do discurso-imagem?[3]

1.2 - Objetivos da pesquisa

Atualmente, em que medida a educação que se dá através da escola e dos meios de comunicação, acompanhando o homem ao longo de sua vida, são empreendimentos de massificação, de reprodução e perpetuação da moralidade social? Freud, em sua obra O Futuro de uma Ilusão (1974), analisa os sistemas de coerção aos quais o homem é submetido. Podemos concluir que a educação escolar e os meios de comunicação de massa fazem parte desses instrumentos de coerção externa. Segundo Freud, esta coerção, gradativamente, vai sendo internalizada, pois um agente mental especial, o superego, a assume e a inclui em seus mandamentos. O ser humano, a partir da infância, sofre esse processo de transformação, tornando-se por esse meio um ser moral e social. Esse fortalecimento do superego constitui uma vantagem cultural muito preciosa no campo psicológico. Aqueles em que ele se realizou são transformados de opositores em veículos da civilização, quanto maior o número destes veículos numa unidade cultural, mais segura é a sua cultura e mais ela pode passar sem medidas externas de coerção, pois, internalizadas, transformam-se em valores, ideologias, os mitos, ou seja, tudo o que determinado historicamente, o homem ingere como verdade absoluta e natural, assumindo como ponto de vista.

Buscamos, então, com a análise dos desenhos animados, fazer uma leitura dos valores humanos socialmente determinados, que se mesclam com a arte. Procuraremos refletir sobre como se processa a mediação homem/arte, como se arraigam, se internalizam os mitos.

O ponto de partida e a base deste trabalho foi a leitura do desenho animado "Os Simpsons" , a partir da natureza da sua relação com o imaginário coletivo, ou seja, através

[3] O homem é um animal visual por excelência, a visão é nosso sentido dominante. Acosta-Orjuela,(1999) analisa, " Se ao ligarmos nossa TV captássemos cheiros e não imagens, passaríamos tantas horas na sua frente? As apresentações audiovisuais conseguem atrair e manter a atenção do espectador enquanto 'descrevem' de forma sintética, rápida e precisa um grande número de informações difíceis de transmitir de outra forma." O que denominamos discurso-imagem explica o enorme potencial pedagógico da TV.

do processo de coerção externa, que internalizada, transforma-se em mito, naturaliza os valores construídos historicamente. Hoje, em nosso cotidiano, como afirma Pacheco(1995), o tempo, o espaço e o real perdem a referência, são substituídos por simulacros da mídia eletrônica, que passam a povoar o imaginário social, e é nele, segundo Wunenburger, que o imaginário individual se inscreve e se apoia, sendo nutrido por ele que, por sua vez, é renovado pelas obras individuais. " A dimensão da socialização do imaginário repousa sobre um patrimônio de imagens e de processos de simbolização comuns (...)," (Wunenburger,1998) o que nos permite visualizar os desenhos como um fenômeno característico da cultura de massa e que têm sua principal expressão no nosso século, quando começaram a aparecer no cinema e na televisão, criando novos paradigmas de fantasia. Podemos entender como G. Durant (1996) que estes paradigmas e o imaginário fazem parte da mesma *bacia semântica,* entendida como um conjunto homogêneo de representações que manifestam o imaginário sociocultural de uma época.

Desta forma, a partir do imaginário individual e coletivo que determinam tanto a produção como a leitura dos desenhos animados, pretendemos analisar os mitos presentes no desenho animado Os Simpsons e a maneira como adolescentes na faixa de 11 a 15 anos lêem o desenho mais assistido por eles, como se dá a compreensão dos paradigmas veiculados por essa expressão artística, através do discurso-imagem: estruturação de cenas, caracterização de personagens, enfim, através da metacomunicação[4] e como se reforçam, a partir destes paradigmas sociais , os valores individuais, e os valores do grupo.

O nosso estudo, portanto, foi, como já dissemos, uma abordagem crítica dos valores transmitidos pelo desenho animado " Os Simpsons", a partir da natureza de sua relação com a realidade social em termos de análise do grau de compreensão da mensagem pelo receptor juvenil.

Esta pesquisa percorreu os seus caminhos à luz dos pensamentos de Barthes, que visualiza no mito a função de transformar uma intenção histórica em natureza, uma

[4] Metacomunicação - é um sistema de regras semânticas preexistentes à mensagem que poderão operar em qualquer tipo de mensagem , desde o artigo científico até a revista de modas. A ideologia opera ao longo de todo processo de semantização e, no momento de comunicar uma mensagem, ela se torna invisível até o momento em que o receptor acredita estar diante do objeto ou acontecimento, quando em realidade está diante da forma como em que o meio "dá a ler" este objeto ou acontecimento. (Verón, 1969)

contingência em eternidade. O autor afirma que a nossa sociedade é objetivamente o campo privilegiado das significações míticas, pois o mito é, formalmente, o instrumento mais apropriado para a inversão ideológica que a define: a todos os níveis de comunicação humana, o mito realiza a inversão da anti-phisys em pseudo-physis. " O que o mundo fornece ao mito é um real histórico, por mais longe que se recue no tempo (...) e o que o mito restitui é uma imagem natural deste real (...) nele, as coisas perdem a lembrança de sua produção(...) Uma prestidigitação inverteu o real , o seu sentido humano, de modo a fazê-los significar uma insignificância humana." (Barthes:2001).

1.3 - Importância do problema

Refletindo, então, sobre as funções da arte e, nestas funções, a expressão dos valores humanos, podemos visualizar os diversos caminhos de pesquisa que a leitura dos desenhos animados propiciam. Os desenhos - expressões complexas da produção contemporânea - têm a função mítica e fabuladora, características da obra de ficção, preenchem as funções estéticas de uma nova linguagem artística e trazem, ainda, a ambigüidade de toda produção cultural : ao mesmo tempo que servem à consciência, servem à alienação; tanto levam ao conhecimento como à escamoteação da realidade; tanto são criativos como também podem ser paralisadores do pensamento.

As imagens dos desenhos e os discursos neles apresentados fazem parte do cotidiano urbano e são inseridos como inocentes, neutros e prazerosos objetos de entretenimento auditivo e visual através da televisão, cujas idéias podem ser assimiladas instantaneamente por crianças e adolescentes.

Desta forma, já que fazendo parte da experiência de vida de crianças e adolescentes, podem constituir-se numa forma eficiente de leitura de mundo, como já dissemos, uma forma de compreender os valores humanos, valores que surgem na construção do imaginário humano, entendendo o imaginário como sendo "um sistema dinâmico organizador de imagens, cujo papel fundador é o de mediar a relação do homem com o mundo, com o outro e com si mesmo." (Teixeira,2000)

Os desenhos animados e toda a programação televisiva veiculadas pelo "medium" televisão vêm significando a existência de um consumismo improvisado, porque

imediatista; a escola, num processo de mediação, pode partir para um trabalho de reflexão, de leitura e análise crítica da programação da televisão, nas palavras de Enesco (1997) "alfabetizando" em televisão o jovem receptor.

No desenvolvimento deste trabalho de leitura crítica, não se deve negar a função de lazer e entretenimento deste meio de comunicação, mas apresentá-lo também como instrumento de leitura e compreensão de mundo, em que se possa perceber, nos conteúdos dos programas veiculados cotidianamente, as ideologias que o impregnam, os mitos do homem social, inscritos em suas entrelinhas.

Os caminhos percorridos na elaboração deste trabalho podem servir como possíveis atalhos, como pequenos exemplos que possibilitem à escola desenvolver um processo de formação, utilizando os conteúdos veiculados pelos meios de comunicação de massa como objetos de estudo, em que se possa aprofundar o conhecimento das práticas sociais na emissão e recepção destes conteúdos, no sentido de aprendermos e tornarmo-nos consumidores e comunicadores exigentes e críticos dos media, e do medium televisão em especial, numa prática de recepção televisiva analítica e crítica, que resulte em autonomia.

Podemos perceber que o trabalho de leitura crítica, ou seja, uma leitura mais profunda dos desenhos animados pode levar o jovem, a criança, a compreender a ideologia representada pelas dualidades, a compreender um pouco mais o seu mundo, a vida que se metaforiza na tela, que traz em seus implícitos as "marcas políticas" de nossa sociedade, marcas que carregam consigo a historicidade política e social na preservação da memória, mantenedora do homem em sociedade.

1.4 - Metodologia

A presente pesquisa teve por objetivo estudar as representações sociais de adolescentes de 11 a 15 anos de idade, de 5ª a 8ª série de escolarização, alunos de nível sócio-econômico médio/baixo e médio/alto de unidades de ensino públicas e particulares, através da leitura do desenho mais votado, ou seja, o mais assistido pelo grupo pesquisado.

Na primeira etapa, 163 alunos responderam à seguinte pergunta: Qual o desenho animado de que vocês mais gostam?

Nosso objetivo foi conhecer, através dos adolescentes, os desenhos de maior assistência, veiculados pela TV (foram-nos apresentados 25 desenhos – a maioria deles de procedência norte-americana) e através de tabulação identificarmos o desenho mais assistido por eles. O resultado nos apresentou o desenho norte-americano "Os Simpsons," de Matt Groening, o preferido por 50 dos 163 alunos questionados (30,7%).

Na segunda etapa, os 50 alunos que votaram no desenho "Os Simpsons" responderam à seguinte questão: Na sua opinião, por que os adolescentes gostam do desenho "Os Simpsons"?

Tentamos identificar os possíveis valores e argumentos quanto ao processo de escolha do desenho. Formulamos a pergunta de forma indireta, ou seja, dirigimo-nos ao adolescente em geral, e, não especificamente, ao adolescente que respondia a questão. O objetivo foi propiciar respostas mais soltas, descontraídas, evitando-se, desta forma, a auto-censura nas respostas à questão. A seguir, tabulamos as respostas que foram bastante significativas quanto à questão de identificação, ou seja, a identificação foi o elemento definitivo no momento da escolha.

A terceira etapa consistiu na reprodução do episódio "A família Cartucho", da série "os Simpsons" e entrevistas com 24 adolescentes: 12 de nível sócio-econômico médio/baixo, residentes na periferia da cidade de São Carlos, alunos de escola pública; 12 de nível sócio econômico médio/alto, residentes na área central ou nas consideradas áreas nobres da cidade de Itatiba, alunos de escola particular.

Nesta etapa, pudemos nos aprofundar , através das entrevistas, no universo criado pelo adolescente no momento de interpretação do desenho, no processo de identificação com os paradigmas da ficção e, conseqüentemente, nas representações sociais destes jovens quanto às temáticas desta narrativa fílmica.

2 - ESCOLA E MEIOS DE COMUNICAÇÃO DE MASSA : UMA ANÁLISE FILOSÓFICA SOBRE A FORMAÇÃO DE VALORES.

"verdadeiros educadores e mestres que revelam o sentido originário e a matéria fundamental de cada ser" (...) que detêm o segredo de toda a formação: não dar membros artificiais, nariz de cera, olhos postiços – dons que somente a falsa imagem da educação pode dar.(...) dar a verdadeira liberação, remoção de todas as ervas daninhas, lixos e parasitas que ameaçam as delicadas sementes das plantas (...)"

Nietzsche

Schopenhauer como Educador (1983)

Vivemos hoje a ideologia da crise: crise moral, espiritual, política, econômica; crise que mascara os mais variados interesses e que tenta justificar esse homem perdido em seu tempo, que nega a si mesmo, que nega a vida. Como sintetiza Calligari (1999), "todas as civilizações produzem algum mal-estar, mas a nossa é a única que está fundada no mal-estar."

Para que as instituições humanas possam existir, o homem deve sentir-se inadequado, continuamente frustrado; deve sofrer com a distância existente entre ele e os ideais impostos pela cultura. Essa é a condição indispensável para o funcionamento social, sem esse mal-estar cotidiano, esse "nosso" mundo se extinguiria. Segundo Pacheco (1995) , as necessidades forjadas pelo mercado são maiores do que as escolhas e procuras de que o homem é capaz. Elas poderiam ser satisfeitas, de forma concreta, no relacionamento com outros homens ou, de forma abstrata, no mundo das idéias, por meio da arte e da cultura. Embora na abstração o homem seja ator de si próprio é nela que a mídia encontra um espaço propício para a satisfação mágica das carências – uma satisfação idealizada e imaginária.

Segundo Gilbert Duran (1983),glorificam-se as imagens, que são difundidas pelos médias, todos os dias, e que encorajam as pessoas – a imagem do sucesso, na arte, no esporte, etc. – tudo se institucionaliza – uma espécie de nova mitologização dionisíaca, que

perde seu aspecto contestatório, e se torna bem comportada – é a felicidade controlada – organizadora das funções na nossa sociedade atual.

Desta forma, a sociedade na qual o indivíduo se insere, lhe apresenta, a fim de perpetuar-se, sonhos, valores, normas, regras, leis, limites de toda ordem, modelos que como já foi dito, são internalizados; grilhões que o homem assume pelo processo de inculcação cultural.

Em nossa época, dois caminhos, percursos eficientes, levam o homem a digerir os padrões culturais impostos: (1) a escola, que com um processo de educação formalizado é a norteadora das balizas sociais, é a formadora, "por atacado", do homem infeliz, que se distancia, gradativamente, no processo de escolarização, de suas experiências, de sua essência, ou seja, do conhecimento de si mesmo; é a ideologia que toma o lugar do verdadeiro saber, que produz representações do real e sugere normas para agir, no sentido conselheiro do "deve ser assim". Nascem, desse modo, prescrições de comportamento social, que fornecem o tom oficial do discurso das instituições; (2) os meios de comunicação que reproduzem, reforçam os ideais culturais necessários à criação do homem da sociedade de consumo. Esses processos de educação destroem seu poder criativo , a afirmação de si mesmo, construindo um ser humano reativo, que se nega , moldado em estruturas sociais ingeridas através do conhecimento divinizado, acrítico, que o tornam submisso, passivo, impotente, aquele que não pode: o homem necessário, homem que, para atender ao ideário do capital, deve carregar consigo a herança do medo e da culpa do "homem rebanho", ou seja, deve estar impregnado do que Nietzsche, na Genealogia da Moral, (1998) denominou de má-consciência; deve ter culpa pelo não ter, que nega o ser; homem que, como já dissemos, é determinado pela frustração, sentimento fundamental para o mal-estar : estado de fracasso intermitente. Nesse sentimento do ter, alicerça-se o ressentimento gerado por sua própria frustração, por sua constante insatisfação, representando o determinante da maldade de nosso tempo.

Enfim, o homem é moldado socialmente pelos valores herdados que se redimensionam com as ideologias, com os valores adquiridos em sua época, e, neste quadro, a educação formal, a escola; a informal, os meios de comunicação de massa,

passam a ter a função de inculcadores destes ideais, deslocadores da consciência, reforçando conceitos e preconceitos. A escola arraiga valores tidos como científicos e, como ciência, construídos como verdades absolutas, destruindo, desta forma, a criatividade humana, enquadrando-a dentro do que Geraldi (1995) denominou, "competências autorizadas". O indivíduo vai sujeitar-se ao conhecimento outro, perdendo-se do conhecimento de si mesmo.

Quanto aos meios de comunicação, mais especificamente a televisão nas formas como ela se apresenta, segundo Adorno (1995) , seguramente, contribui para divulgar ideologias e dirigir de maneira equivocada a consciência dos espectadores num processo de ocultamento da realidade. Impõe-se às pessoas um conjunto de valores como se fossem dogmaticamente positivos.

Há alguma possibilidade de se inverter os papéis que hoje representam estes instrumentos de de/formação? A educação pode ser um instrumento de percepção da singularidade, onde o homem possa descobrir que é único, descobrir o seu valor, dar asas a sua criatividade, suas aptidões, desenvolvendo sua sensibilidade, sua visão crítica, sua autonomia?

Podemos visualizar um caminho, caminho que Nietzsche (1972) nos deixou no início da narrativa do primeiro livro de Zaratustra, as três metamorfoses:

"Como o espírito se torna camelo, como o camelo se torna leão e como finalmente o leão se torna criança".

"O camelo é o animal que transporta : transporta o peso dos valores estabelecidos, os fardos da educação , da moral e da cultura. Transporta para o deserto e, aí transforma-se em leão : o leão parte as estátuas, calca os fardos, dirige a crítica a todos os valores estabelecidos. Por fim, pertence ao leão tornar-se criança, quer dizer, jogo e novo começo, criador de novos valores e de novos princípios de avaliação."

Estas transformações são sempre relativas, segundo Deleuze (1967) : "o leão está presente no camelo, a criança está presente no leão; e na criança há a abertura para a tragédia", que talvez possamos entender como a dor do rompimento, rompimento com o valor de verdade absoluta, com os valores admitidos.

A leitura crítica pode ser o espelho que levará o homem a enxergar a si mesmo, descobrindo o camelo, o leão e a criança que há em si; e que, a partir daí, possa levar o indivíduo a ter um outro olhar sobre as coisas, sobre a realidade, a vida, "tentando conhecer através das aparências o que transcende tais aparências, exercitando (grifo nosso) a consciência a tomar consciência de si mesma voltada para a engolfada na realidade social e histórica que a envolve"(Von Zuben, 1998). Numa palavra, ser o provocador e ser provocado pela situação criada, partindo sempre de experiências vivenciadas. Forjar, nesse processo de provocações, através de exercícios de leitura reflexiva, da análise do que é veiculado pelos meios de comunicação de massa, a essência da educação, onde o educar passe a ser mais que transmitir idéias, torne-se o ato de fazer com que elas germinem e se reproduzam no próprio sujeito, na sua inter- relação, sensibilidade na interação com o mundo, no encontro com si mesmo.

A escola pode levar, através das poderosas imagens da TV, seu aluno à percepção do que está a sua volta, e, principalmente, trabalhar sua sensibilidade através da leitura reflexiva, através da "ruminação" , à busca da compreensão, que podemos entender como um processo complexo, nas palavras de Arendt, "uma atividade interminável, por meio da qual, em constante mudança e variação, aprendemos a lidar com "nossa" realidade, reconciliamo-nos com ela, isto é, tentamos nos sentir em casa no mundo", (Arendt citada por VonZuben, 1998), ou seja, livrando-nos da manipulação, da opressão, na descoberta da singularidade.

É necessário que o jovem compreenda e mais do que compreender, é importante que "ele" construa seu próprio mundo de significações a partir do que vê e do que sente, na sua consciência de mundo, nas pontes que faz com suas experiências de vida. Nietzsche sintetiza poeticamente esse processo na obra Schopenhauer como Educador(1983), *"Quero tentar alcançar a liberdade, diz a jovem alma a si mesma: eis que duas nações inimigas a impedem ou um mar que divide dois continentes, ou o fato que onde quer que seja se ensine uma religião que há dois mil anos ainda não existia. Você não é tudo isto, diz a jovem alma. Ninguém pode construir a ponte sobre a qual você deve atravessar o rio da vida, ninguém, senão você mesma."* ...assim, as leituras de mundo deveriam ser feitas:

como descobertas de caminhos, onde os impedimentos ideológicos fossem sendo destruídos, "rompendo com o embotamento e a clausura perpetrada pela palavra dogmática e única". (Von Zuben,1998)

3 - A DE/FORMAÇÃO DO INDIVÍDUO: IDEÁRIO DA INDÚSTRIA CULTURAL.

"Xuxavam as baixinhas,
da cintura para baixo
a rebolar.
Xando, Xico e Xavier,
Xuper-heróis,
brincavam de matar.
Emília, fora do ar,
espia, e se pergunta:
Pensar nessa tevê
não tem lugar?!"

Maria Dinorah

A tecnologia da comunicação de massa foi desenvolvida, primordialmente, para assistir ao emissor, deixando para um segundo plano as questões que envolvem o receptor. Isso vem acontecendo desde o surgimento da primeira prensa até o satélite de comunicações que pode veicular milhares de mensagens ao mesmo tempo e entregá-las a um terço do globo terrestre. É essa a produção da indústria cultural.

Adorno (1995) formula o conceito de indústria cultural como sendo a cultura totalmente convertida em mercadoria, no plano da totalização da estrutura da mercadoria na formação social, inclusive no plano das próprias necessidades sensíveis a que correspondem os valores de uso dos bens na sociedade de consumo. O esclarecimento como consciência de si, como autoconscientização, é condicionado culturalmente e, nos termos da indústria cultural, limita-se a uma falsa experiência restrita ao caráter afirmativo, ao que resulta da satisfação provocada pelo consumo dos bens culturais. A indústria cultural determina toda a estrutura de sentido da vida cultural pela racionalidade estratégica da produção econômica, que se inocula nos bens culturais enquanto se convertem estritamente em mercadorias; a própria organização da cultura é manipuladora dos sentidos

dos objetos culturais, subordinando-os aos sentidos econômicos e políticos e à situação vigente.

Para Verón (1969) , o diagnóstico ideológico dos meios de comunicação de massa consiste em descobrir a organização implícita ou não-manifesta das mensagens veiculadas, "mensagens ocultas" , segundo Adorno.[5] Acredita que a ideologia seja relativamente autônoma da consciência ou intenção de seus portadores que, embora estejam conscientes de seus pontos de vista sobre o social, não têm consciência das condições semânticas (regras e categorias de codificação) que tornam possível tal ponto de vista. A ideologia opera, portanto, ao longo de todo processo de semantização e, no momento de comunicar uma mensagem, ela se torna invisível até o momento em que o receptor acredita estar diante do objeto ou acontecimento, quando em realidade está diante da forma em que o meio "dá a ler" este objeto ou acontecimento.

São inúmeros os estudos das influências, conteúdos, processos de veiculação dos meios de comunicação de massa, esse interesse advém das grandes mudanças sociais, tecnológicas e culturais que marcaram o século XX, principalmente após o advento da televisão. Além disso, as informações que temos a respeito deste poderoso meio são controversas quanto às influências sofridas pelos receptores, orientando-se, segundo Acosta- Orjuela (1999), ora para efeitos catárticos, ora para efeitos narcotizantes.

Pfromm Netto (1999), há mais de trinta anos, alerta para os riscos da exposição das crianças a programas (e comerciais) objetáveis. Os resultados de pesquisas científicas a este respeito eram relativamente escassos. Nas três últimas décadas, entretanto, (fora do Brasil, conforme o autor, que se indigna com a escassa produção científica brasileira nessa área.) acumularam-se de maneira crescente e convincente as provas de que existe efetivamente uma relação de causa e efeito entre padrões de conduta, modelos, situações,

[5] Podemos entender com a expressão "mensagens ocultas" o que Adorno (1995) denominou embuste, e que consiste no fato de que a harmonização da vida e a deformação da vida criadas pela televisão são imperceptíveis para as pessoas, porque acontecem nos "bastidores" num sentido amplo. Eles são tão perfeitos, realistas, que o contrabando ideológico se realiza sem ser percebido, de modo que as pessoas absorvem a harmonização oferecida sem ao menos se dar conta do que lhes acontece. Talvez até mesmo acreditem estar se comportando de um modo realista.

falas e reações apresentados pela televisão e o comportamento e a personalidade da criança que se desenvolve em meio `a contínua absorção dessas lições visuais.

Acosta- Orjuela (1999) analisa em seu livro 15 Motivos para ' ficar de olho' na televisão (1999), (uma das mais recentes pesquisas realizada na área, no Brasil) as conseqüências causadas pelo uso intensivo da TV; conseqüências que interferem gravemente nas experiências de usuários de indistintas características individuais, níveis educativos, estratos sociais, origens étnicas, credos religiosos, atingindo sua condição psicológica, sua saúde física e sua qualidade de vida.

O autor afirma que o conteúdo da TV está longe de ser adequado e formativo. As análises realizadas em psicologia revelam que o conteúdo da TV comercial é principalmente violento, estereotipado, sexista e orientado para consumo. Infelizmente, segundo Pfromm Netto (1998), no Brasil a abundância desse tipo de programação nas 257 emissoras comerciais opõe-se de maneira formidável às 23 emissoras educativas, que manobram com escassos recursos para usar o meio com fins construtivos e educativos.

Acosta-Orjuela (1999), citando dados da Revista Meio e Mensagem (1998), analisa que a atitude geral das pessoas perante a TV varia da dependência psicológica até a recusa absoluta de um receptor no lar. No entanto, o cidadão médio parece aceitar a presença da TV sem maiores questionamentos e até a vê como uma influência benéfica para a família. No Brasil mais da metade dos telespectadores das classes A, B e C, entre 10 e 55 anos trocam constantemente de canal. Deles, 32% fazem isso por desinteresse na programação. Por trás dessas atitudes omissas, confusas, ambivalentes, passivas, conformistas ou positivas, há um denominador comum: a falta de informação de qualidade sobre os usos e efeitos da TV.

Ainda segundo o autor, o público não possui uma atitude crítica perante a TV porque ela está fortemente associada a uma atividade de entretenimento e lazer "inofensivos". Aliás, para uma grande massa de brasileiros, a TV representa a única fonte de lazer "gratuita" e de fácil acesso.

As crianças são expostas à televisão desde seus primeiros dias de vida. Segundo Liebert e Sprafkin, citados por Acosta-Orjuela (1999), o vínculo chega a ser tão estreito que

entre os dois e os quinze anos a única coisa que as crianças fazem mais do que assistir à TV é dormir; justamente numa fase crítica, em que os modelos que observam são de extrema importância para a formação de seus valores e padrões de comportamento. Em pessoas jovens e dependendo do que se observe, as experiências vividas na TV podem gerar conseqüências que se manifestam até a sua vida adulta. Tem-se demonstrado de forma inequívoca que tanto crianças como adultos podem aprender uma gama ilimitada de atitudes, valores, crenças, reações, expectativas e condutas, podendo ser benéficas ou nocivas para si mesmos ou para a sociedade.

A televisão torna-se, então, uma espécie de vício, convertendo-se pela sua simples existência no único conteúdo da consciência.

O caráter "naturalizado" de verdade vivida, de obviedade daquilo que, de fato, é valor produzido socialmente, impede a apreensão mais crítica da realidade social. Este processo começa a ocorrer muito cedo na vida de uma pessoa, mais precisamente no momento em que as palavras começam a fazer sentido e transmitir significados socialmente elaborados, levando-a a selecionar aspectos que reforçam uma dada interpretação e descartar outras que conflituam com as já existentes.

Friedman, no artigo L'École paralèlle , nos faz refletir sobre a importância do consumo, em especial de TV, para a educação:

" Os conhecimentos, os valores de inteligência e da sensibilidade que o mestre inculca no aluno por meio da palavra, do quadro-negro, da leitura não são mais do que uma ilhota em meio às ondas de informações prementes que o som e sobretudo a imagem exercem sobre a criança, ao sair da escola, por meio de cartazes, cinema, *televisão* (grifo nosso), quadrinhos, rádio, música popular. Ondas sonoras invadiram a quase totalidade das zonas rurais(...). A criança, na verdade, não e´ cercada somente pela imagem , mas por um conjunto de estimulações visuais e auditivas(...). O que sabemos atualmente sobre este complexo mostra contudo que o cinema e a televisão são os principais alimentos da 'escola paralela', muito mais competitiva(...) porque se apresenta com todas as seduções do lazer e da fruição imediata." (Le Monde, 1966, 7-12, jan., citado por Pacheco, 1985).

Esses dados justificam a preocupação dos pesquisadores com o impacto da televisão sobre crianças e adolescentes, pois, apesar de ela ser um dos MCM mais recentes, através do seu fascínio magnético, invadiu, indiscriminadamente, todos os lares, transformando-se num elemento que, pela onipresença, ocupa as horas livres das crianças, impedindo-as de se dedicar a atividades participativas, atividades onde se possa exercitar naturalmente o corpo e a imaginação.

Segundo Pacheco (1985), a televisão, a cada dia que passa, condiciona mais a rotina diária da criança e de seus familiares, através do show que não pára, onde se sucedem cenas grotescas , cenas de violência e aventuras de heróis e super-heróis invencíveis e invulneráveis que conseguem, através de forças sobrenaturais, vencer gigantes, monstros, e impedir as mais terríveis catástrofes que ameaçam a humanidade.

Assim, através da televisão, a criança adquire uma visão deformada, estática e maniqueísta dos valores e dos homens, que são sempre estereotipados. O poderoso é sempre bom e, na maioria das vezes, é bonito dentro dos valores ocidentais capitalistas.

Quanto à importação de programas infanto-juvenis e ao processo de aculturação, Salomon (1981) conduziu um estudo para verificar os efeitos da televisão no desenvolvimento das habilidades cognitivas, em termos interculturais, em crianças de 317 escolas de Israel. Segundo o autor, quando produtos de tevê são transferidos de uma cultura para outra, eles afetam as habilidades dos membros da cultura que importa, de modo a torná-los parecidos com os membros da cultura para quem as produções foram feitas. Além dessa homogeneização, enquanto uma cultura chega até a outra, aquela que exporta continua a se desenvolver.

Pacheco também analisa a questão da freqüência esmagadora de programas importados veiculados pela televisão brasileira, principalmente dos Estados Unidos," A razão que direciona a produção e importação de tais conteúdos, que constituem o panorama da chamada "cultura de massas", é o lucro das grandes redes, gerado pelo espaço publicitário que, através de ídolos e mitos, leva o povo ao consumo do supérfluo, ao mesmo tempo em que se identifica com um estilo de vida, o *americam way of life."* Pacheco (1985)

4 - UM POUCO DA HISTÓRIA DO DESENHO ANIMADO

Desde os mais remotos tempos, o homem tenta cristalizar a imagem real em movimento.

Intuitivamente ou não, artistas do século XIX criariam alguns " brinquedos", na maioria de imagens circenses, que davam a ilusão de movimento aos olhos humanos; sem saber , manipulavam um fenômeno ótico, peculiar à fisiologia da visão, que seria a persistência da imagem na retina, após atingi-la, durante um pequeno intervalo de tempo (aproximadamente 1/16 de segundo). Criando-se, então, imagens fixas consecutivas, com ligeira diferença de posição entre cada uma e a sua subseqüente, correspondente ao deslocamento dos objetos – tem-se a sensação de que o objeto da imagem está em movimento, bastando para isso que o intervalo entre uma imagem e outra seja inferior a 1/16 de segundo.

O estudo destes fenômenos e a consagração da arte fotográfica fizeram que o cinema de animação evoluísse rapidamente, principalmente depois da introdução do som , que fez com que fossem necessários não mais 16 fotogramas, mas 24 fotogramas por segundo.

Em 1° de dezembro de 1888, segundo Poncet, citado por Fusari (1985), Émile Reynaud, diretor do Museu Grévin – França - inventa o desenho animado *sob a forma de filme* , com um aparelho chamado "teatro ótico", através do qual eram apresentadas cenas animadas de duração indefinida, projetadas numa tela que ficava em frente ao público. Tal projeção deu-se em 1892, mas a invenção do cinematógrafo pelos irmãos Lumiére, em 1895, não permitiu que Émile Reynaud levasse suas experiências adiante, conforme relata Poncet. Entretanto, Émile Cohl, em 1907, apresenta seus desenhos animados no "Folies Bergères" em Paris, retomando o trabalho de Émile Reynaud.

O desenhista de desenho animado é um profundo conhecedor do enorme e dinâmico universo em movimento que o ambiente lhe oferece. É um conhecedor e, consequentemente, um "desenhador" do movimento, ao qual ele associa a expressão e a técnica cinematográficas que ele deve dominar também.

O universo real dos seres e das coisas é um universo em movimento.

As três leis do movimento enunciadas por Newton são fundamentais para o cinema de animação, segundo Halas e Manvel (1979). São elas:

- Um corpo em repouso tende a permanecer em repouso. Da mesma forma, um corpo em movimento tende a permanecer em movimento.
- O estado de repouso ou de movimento de um corpo só pode ser alterado pela ação de uma força externa.O corpo move-se em linha reta, seguindo a direção da força aplicada, até que outra força atue para mudar sua direção.
- Toda ação causa uma reação igual à oposta

Os desenhos animados expressam, na sua maioria, os movimentos das coisas, seres, ações, de uma forma exagerada, caricaturada, sobretudo quando se trata de desenhos humorísticos ou os chamados "cartoons". O animador de desenhos animados deve ter a habilidade do cartunista para criar seus personagens em movimento, a habilidade de expressão dramática e rítmica numa perfeita sincronização de imagens móveis e sons.

O dinamismo visual tanto de tempo quanto de movimento são essenciais ao filme de animação. O grafismo tem grande força. Simplificação, deformação e caricatura são características desta expressão de arte, dado que não vale a pena repetir o mesmo que se pode fazer com o filme comum. No filme de animação também as leis da física devem ser criativamente alteradas, caricaturadas, exageradas.

Num estúdio de filme de animação, trabalha uma equipe composta de vários especialistas – artistas e técnicos – que se distribuem entre os trabalhos de animação, de fundo, de câmara, de som e de montagem. Na década de 1910, introduziu-se o celulóide na produção de filme de animação, o que facilitou o trabalho, possibilitando ao desenhista concentrar-se nos movimentos e na animação dos personagens, desvinculados do fundo ou cenário, que passou a ser desenhado à parte, em fundo opaco.

O animador principal ocupa-se dos movimentos básicos dos personagens, seus ajudantes ocupam-se das etapas intermediárias destes movimentos básicos, e outros ajudantes cuidam da revisão e retificação destas seqüências combinadas de movimentos.

A animação sobre o celulóide possibilitou um novo estilo narrativo, com maior liberdade expressiva, inclusive com relação ao ritmo, acelerando ritmos normais dos personagens, por exemplo.

Outros elementos utilizados nos estilos de narração da animação são a caricatura e o exagero ou a acentuação das deformações. A arte de animação não consiste tanto em copiar o movimento natural dos seres, mas em conhecer a fundo estes movimentos naturais e interpretá-los de forma criativa. Não consiste igualmente em copiar as formas da natureza, mas sim de interpretá-las criativamente. Na maioria dos filmes americanos de animação, as cabeças dos personagens têm proporção maior que a realidade e, dentro delas, os olhos também são aumentados, facilitando detalhes de expressão.

Os desenhos animados estão vinculados, como técnica e expressão, ao desenho de imagens propriamente dito sobretudo dos seus movimentos e ao registro do som de diálogos, músicas e efeitos sonoros; à fotografia – "escrito da luz" – formando e fixando imagens em emulsão fotosensível (cuja evolução data do ano de 1822 com Niepce, 1835, com Talbot, 1837, com Daguérre, 1885 com Muybridge; à cinematografia – "escrita do movimento" – registrando e projetando, de forma fotográfica, cenas animadas ou em movimento (cuja evolução data de 1895 com os irmãos Lumière, 1928, com os filmes sonorizados); e à televisão recebendo e transmitindo imagens e sons mediante sinais eletromagnéticos de ondas hertzianas (cuja evolução data desde 1875 com Nipkow, 1929 com Bathélemy, 1931 com Zworykin, transformando a imagem óptica em elétrica: tubo catódico).

"Quando o cineasta usa o termo 'filme animado', usa-o no sentido estrito do trabalho de um artista gráfico que recria no papel ou no celulóide as fases separadas de um movimento que dão a ilusão de uma ação contínua quando projetadas em seqüência numa tela". (Halas e Manvel, 1979)

Entre o cinema e a fotografia há uma diferença marcante e fundamental: é o próprio movimento. A impressão de realidade torna-se bastante forte por meio de um documento cinematográfico.

No cinema, "o movimento dá aos objetos uma corporalidade e uma autonomia que sua efígie imóvel lhes subtrai, destaca-os da superfície plana a que estavam confinados, possibilita-lhes desprender-se melhor de um fundo, como figuras; livre do seu suporte, o objeto se substancializa; o movimento traz o relevo, e o relevo traz a vida (Metz, 1972). O movimento no cinema é tão marcante que chega-se a afirmar que o espectador percebe no filme o movimento como algo atual e não como vestígio do passado, como acontece com a fotografia. Neste sentido, Leirens citado por Metz (1972), desenvolve uma teoria na qual afirma que, ligado à impressão de realidade, está o fenômeno de identificação no cinema e que este fenômeno é de certa forma negativo, pois o espectador não faz do personagem um objeto de oposição como acontece no teatro, no qual o espectador toma uma posição com relação ao personagem ali presente em carne e osso.

" O segredo do cinema é também isto: injetar na irrealidade da imagem a realidade do movimento e, assim, atualizar o imaginário a um grau nunca dantes alcançado". (Metz, 1972) Esta realidade do movimento, apresenta-se de uma forma temporal no cinema, o que lhe dá , portanto, uma característica de narração. A leitura da narração no cinema depende do tempo de duração da projeção do filme. Todo filme tem um início e um fim,que vai da primeira à última imagem. Nas narrações do cinema podem estar presentes descrições cinematográficas. A descrição transpõe o espaço para o tempo. A imagem transpõe o espaço para o espaço. A narração transpõe o tempo para o tempo". (Metz, 1972)

Assim, falando em como identificar uma narração, antes de analisá-la, Metz diz que a identificação inicial da narração está no fato de ela ser vivida como um "sentido", percebido e global. A narração apresenta:

1°.) um início e um fim (o que a torna distinta do mundo real)

2°.) uma seqüência temporal entre este início e fim (e que é duplamente uma seqüência temporal: o tempo narrado – o significado, o espaço descrito em forma de imagens – e o tempo da narração – o significante , o conteúdo.) Portanto, a narração transpõe o tempo significado para outro tempo – o significante.

Todo desenho animado, para expressar a narração, integra três componentes principais : a imagem em ação, os diálogos e o som. As vozes dos diálogos e o som (efeitos sonoros e música) fazem parte da trilha sonora.

Segundo Halas e Manvel (1979), as vozes dos personagens dos desenhos animados são tão importantes na concepção desses personagens, têm relação tão íntima com o desenhista de animação, que Walt Disney decidiu fazer, ele mesmo, a voz do Mickey, e a mulher de Walter Lantz é quem fazia a voz do Pica-Pau maluco criado pelo marido. Popeye, Magoo e o Pica-pau são exemplos de vozes caricatas - e a voz caricata é normal nos desenhos animados porque melhor se adapta ao exagero e à distorção do desenho do personagem.

São considerados filmes de animação não só os desenhos animados e desenhos diretos sobre películas, mas também a animação pura : as películas de bonecos animados, das silhuetas animadas, e a animação de figuras recortadas e articuladas.

O cinema de animação passou em sua evolução por quatro épocas principais, segundo Halas e Manvel(1979): época de iniciação, com o cinema de truques e magia; películas curtas de desenhos animados, complementando programas de longa metragem, época das experiências e novas técnicas, simultaneamente à introdução do desenho animado em películas de longa metragem e época atual, com a grande expansão do cinema animado em televisão comercial e películas técnicas de alta especialização. Não esquecendo a computação gráfica que foi a grande alavanca no cinema de animação de nossos dias, principalmente quanto à produção de efeitos especiais, assunto que abordaremos no final deste capítulo.

Conheceremos, através do olhar de Marcelo Tassara (1996), os percursos percorridos por alguns artistas, bem como momentos que foram importantes na história do cinema de animação, cuja produção artística foi marcante em diversas partes do mundo.

Nos Estados Unidos, vários artistas se destacaram, mas Walt Disney foi aquele que mais marcas ideológicas e políticas deixou à história do cinema de animação americano, tendo como legado a construção de um verdadeiro império nas atividades de comunicação e lazer.

Seus desenhos, com exceção de "Fantasia" , foram feitos para crianças; essa foi, talvez, a razão de seu sucesso. Mas, não podemos deixar de observar que este fato acabou transformando seus filmes em "veículos sutis e um tanto insidiosos da divulgação de valores culturais norte-americanos entre os 'jovenzinhos' do mundo todo" Tassara (1996).

Durante a Segunda Guerra, a propaganda, até então camuflada pela arte, passa a ser explícita, principalmente na produção de filmes como Alô, amigos! (Saludos, Amigos, 1943), onde tentava-se travar uma política de boa vizinhança com os "aliados" latino-americanos do grande País Norte.

Assim, os estúdios Disney transformaram-se em grandes agenciadores da comunicação de massa - e o desenho animado passou a ter o "status" de grande negócio – único momento histórico em que isso ocorre, ou seja, uma arte aparentemente condenada ao primarismo do artesanato, tornando-se uma importante indústria, mesmo carregando o estigma de "coisa de criança" .

Com o passar do tempo, estas "mega-produções" começaram a se defrontar com seus limites - grande tempo necessário a sua produção ,o que acarretava, consequentemente, custos proibitivos para a mão-de-obra: o desenho animado, depois de viver uma brilhante fase, via-se ameaçado a retornar a sua condição de semi – artesanato – o Império Disney começava a ruir, perdendo seu monopólio.

Mas o cinema de animação que estava fadado a morrer sobreviveu e se renovou através de um grupo de animadores, liderado por Stephen Bosustow, que deixou os estúdios da Burbank para fundar a United Productions of America (UPA). O desenho animado retorna então às suas origens, não quanto as técnicas, mas sim em relação à imaginação.

E, ao que parece, acompanhando a onda de renovação, a ave Fenix deixou vários ninhos espalhados pelo vasto território cinematográfico norte-americano. Quando a Metro Goldwiyn Mayer criou seu departamento de desenho animado, por exemplo, formou-se a famosa dupla William Hanna e Joseph Barbera, que continuou existindo mesmo depois de a empresa abandonar as atividades de desenho animado.

O desenho animado voltou a tomar corpo em diversos países, no Canadá, com a fundação da National Film Board of Canada, dotado de subvenção fixa assegurado pelo

governo; na Europa, principalmente no leste, países como Rússia, Polônia, Bulgária, Iugoslávia, Romênia, Hungria e Tchecoslováquia, vinham desenvolvendo uma sólida tradição cujas origens se confundem com a do próprio cinema.

Com o fim da Segunda Guerra Mundial e a adoção do regime socialista nestes países, sempre sob a tutela do Estado, surgiram diversos paraísos onde os artistas da animação chegaram a alcançar liberdade criativa. É compreensível que, na temática dos filmes já produzidos, predominassem os libelos pacifistas antibélicos, os temas populares e as críticas acerbadas ao regime capitalista. Hoje, com a derocada desses regimes e conseqüente fim daqueles miniparaísos, o futuro da animação nessa região ainda é incerto. Mas, é inegável a contribuição destes países para a transformação do cinema de animação, em todas as suas variedades técnicas, em uma arte séria, adulta, madura.

Na Europa Ocidental, continuou-se a produção de excelentes trabalhos, e o cinema de animação evoluiu acentuadamente. Na Inglaterra, George Dunning, cria o revolucionário longa-metragem "O Submarino Amarelo"(Yellow Submarine, 1968), com a participação dos Beatles, animação que reuniu inúmeras técnicas num só filme. Na França, René Laloux cria o belo longa- metragem "O Planeta Selvagem" (La Planète Sauvage, 1973). A Itália nos oferece a dupla Giulio Giannini e Emanuele Luzzati, autores de uma série de filmes de animação de recortes baseada em temas operísticos. Destacamos também, Bruno Bozzetto e Osvaldo Cavandoli com seu genial "Mister Linea". Esta lista de novos artistas europeus tem aumentado consideravelmente, sob o estímulo dos grandes festivais internacionais, dos quais o de Zagreb (na Croácia), Annecy (na França) e Espinho (em Portugal) são exemplos representativos.

O pós- Guerra marcou, também, a presença do Oriente em nosso cenário. De forma especial, esta arte progrediu no Japão que, muito depressa, alcançava um desenvolvimento industrial sem precedentes. São revelações desse país, Yoji Kuri, Isao Takahata e Kimio Yabuki. Depois, viria Osamu Tezuka que lançou a primeira série para a televisão, com o conhecido personagem Astro Boy, série na qual poderíamos visualizar as sementes que originaram a produção dos enlatados Pokemon e Digimon.

Nos Estados Unidos, a renovação iniciada com a UPA (United Productions of America) continuava, pela mão de autores como Ralph Bakshi (Fritz, o gato) e Saul Bass.

Walter Lantz é o grande destaque entre os artistas americanos – ele passa a ocupar lugar marcante na história do desenho animado humorístico e caricaturado. Seu grande trunfo foi "Woody Woodpecker" (O Pica-pau), um personagem vigoroso, atrevido, louco, superdramático, bem –sucedido e dotado de mágica lunática.

Quanto a Walt Disney, seus estúdios reagiam e iniciavam uma nova série de superproduções que, resultou no curioso " Uma Cilada Para Roger Rabbit" (Who framed Roger Rabbit, 1988), elevando ao nível da perfeição a técnica de combinação de desenho animado com atores ao vivo. A partir daí, já apontamos para o futuro, com a introdução do uso do computador na animação.

Para percorrer os últimos percursos desta história, deveremos retroceder um pouco no tempo. Desde sua criação, o computador tem-se insinuado praticamente em todas as atividades humanas, provocando profundas alterações nos métodos de trabalho, na visão do mundo e no comportamento das pessoas, das quais vêm sendo exigidos grandes esforços de adaptação. Estas transformações não pouparam o cinema em geral e o cinema de animação em particular.

As primeiras experiências de uso de computador na animação são de uma época que hoje nos parece pré-histórica. Cada imagem precisava ser gerada a traço, em papel, com o auxílio de lentíssimos plotters (dispositivo usado para desenhar gráficos, diagramas e outras figuras baseadas em linhas contínuas em computação gráfica). Depois essas imagens que compunham as seqüências animadas precisavam ser filmadas por câmeras quadro a quadro convencionais. Mais tarde, foi desenvolvida uma técnica que permitia que as imagens fossem geradas nos monitores colocados diante de uma câmera. No momento e que uma imagem se completava, o próprio computador acionava a câmera, comandando o registro das imagens na película.

Hoje, tudo se faz digitalmente na máquina e só se transferem as imagens para a película (ou para a fita magnética) quando desejado. Os sofisticados programas de animação gráfica(em 2D ou 3D) disponíveis para os PCs, Macintoshes ou Silicon Graphics

permitem uma gama de possibilidades que os pioneiros da animação nem sequer sonhavam . Isto para não falar dos supercomputadores que podem processar uma enorme quantidade de dados para fins científicos.

O computador, então, transformou-se em instrumento de resgate do atraso a que o cinema de animação esteve condenado em relação ao cinema fotográfico. Na verdade, os dois gêneros tornaram-se tão dependentes desse instrumental que já não se pode conceber um cinema do futuro sem passar pela animação gráfica, com seus dinossauros, homens líquidos e outras novidades nem sequer imaginadas. Novidades que podem contribuir com imagens fantásticas, mas que também conduzem a arte do cinema de animação a firmar-se como um processo de produção industrial.

Apresentaremos, agora, alguns dos diversos tipos de enredo de desenhos animados apresentados pela mídia bem como algumas análises destes desenhos :

Nos desenhos dos "Super-heróis," a sociedade é representada como una, estática e harmônica, sem qualquer antagonismo; o homem é um ser coletivo, padronizado. Esta "ordem natural" do mundo é quebrada apenas por vilões, que, encarnando o mal, atentam geralmente contra o patrimônio (bancos, jóias e caixas-fortes) . A defesa da legalidade dada e não questionada é feita pelos "bons", com a morte dos "maus" ou com a integração destes à norma estabelecida. Resulta daí um maniqueísmo simplista, que reduz todo o conflito à luta entre o bem e o mal , sem considerar quaisquer nuanças de uma sociedade em que as pessoas e os grupos possam ter opiniões e interesses divergentes. O ser humano, enquanto indivíduo, inexiste; prevalece apenas a abstração do bem, representado pelo herói e pela coletividade fraca e "sem voz"; e o mal representado pela personagem que "já se sabe", vai ser destruída pelo homem "do bem".

Além disso, ao lidar com o valor de bem e mal, ela vai reforçar as ideologias normativas, e não há qualquer questionamento sobre esta ordem estabelecida, que na verdade nada tem de natural, já que construída pelo homem, nem este bem, que representa os interesses de determinadas instituições.

Nestes desenhos, os "bravos heróis" estão sempre a serviço da ordem estabelecida, instaurando-se uma relação paternalista de dependência e de predominância da fraqueza

humana, a impotência dos homens comuns, o homem que tem medo, o homem que tem culpa e ressentimento por não poder interferir em seu próprio destino. Segundo Mircea Eliade (1998), o mito do Super-homem satisfaz às frustrações secretas do homem moderno que, sabendo-se decaído e limitado, sonha revelar-se um dia uma personagem excepcional, um herói.

Mas, este mesmo super herói, representante do Estado, mantenedor da ordem social vigente, é apenas mais um, na massa alienada e infeliz, não pode ser ele mesmo, está preso a seu estereótipo.

A história, no contexto destes desenhos, favorece sempre aos que estão do lado do bem, o bem reativo, do fraco que se submete às normas, pois o "destino", na medida em que tece a trama , limita as possibilidades de decisão do ser humano, o que mais uma vez "naturaliza" a sua ação, ação que ratifica o valor de verdade, o valor estabelecido.

Smyth Dallas (1973) analisou durante uma semana em Nova York, 86 programas em termos de temática e personagens, concluindo o seguinte:

1 – A visão de mundo veiculada é fictícia e estereotipada.

2 – O número de personagens é acentuadamente maior quanto ao sexo masculino (2 para 1).

3 – A maioria dos personagens são honestos, sadios, responsáveis e brancos. O negro muito raramente aparece.

4 – Em termos de heróis e vilões: a dominância masculina continua, ou seja, há mais heróis que heroínas (2 para 1) e mais vilões que vilãs (4 para 1) . Os heróis são, geralmente, mais jovens que os vilões. As vilãs são mais velhas que os vilões, e as heroínas mais jovens que os heróis. Os brancos americanos em geral são os heróis (83% de heróis para 69% de vilões). Quando o herói é estrangeiro, em geral, é do sexo feminino, e este constitui a minoria. Dos 10 personagens negros apenas 2 eram heróis, e os restantes representavam papel secundário. Era de se esperar a honestidade do herói e a desonestidade do vilão. Mas o que interessa é o significado sociológico do papel desempenhado pelos heróis, como guardiães do sistema social vigente. Inovadores, que subvertam a ordem estabelecida, são raros entre heróis e heroínas.

5 – Quanto às características dos personagens: os heróis são caracterizados como tendo personalidades que se adaptam aos ideais da cultura norte -americana – muito corajosos, atraentes, honestos, limpos, bondosos, justos, fiéis, admiráveis e razoavelmente felizes e generosos. Os vilões têm características opostas – muito perigosos, enganadores, cruéis, injustos, desprezíveis, maus, sujos, miseráveis e desleais. Com raras exceções, estes padrões de personalidades heróicas e vilânicas são atribuídos às personagens femininas.

No universo dos desenhos animados, são grandes atrações as personagens antropomorfas, citando alguns famosos,"Tom e Jerry", "Donald e seus sobrinhos", "Mickey", etc A partir da definição dada ao " personagem-criança", por Chombart de Lawe e Bellan (citados por Fusari, 1985) pode-se definir "personagem antropomorfo como sendo um animal (ou outro indivíduo não-humano) ao qual são aplicadas formas conceitos, linguagens, comportamentos semelhantes aos do ser humano. Esse personagem, então, passa figurar em uma narração, desempenhando um papel que lhe é atribuído em correspondência ao seu semelhante – humano e animal – numa sociedade real ou num mundo imaginário. E, passa a narrar, particularmente, uma totalidade, ou seja: o ser humano, mediado pelo animal (ou outro indivíduo não-humano) contado e expresso em correspondência aos diferentes papéis esperados, tidos ou desejados e imaginados (por adultos) para esses seres humanos e animais (ou outro indivíduo não-humano)."

Comumente, não se mostram personagens mediando uma vida infantil, não apontando, portanto, uma apresentação da infância. Apontam, ao contrário, antropomorficamente mediadas pela expressão caricaturada, exagerada, acelerada de cinema de animação, significados de uma vida adulta como: a conquista de parceiros amorosos, a conquista de prêmios em dinheiro, os desempenhos profissionais na indústria, no comércio, nos serviços, e a recuperação, a manutenção da moradia e de aspectos da vida pessoal, quando se mostram ameaçados. Podemos, também, citar, como exemplo, as personagens Pica- Pau e Pernalonga que protagonizam narrativas com esses temas. Nestes desenhos, as desavenças são tratadas como um jogo; e o que prevalece é a esperteza, a astúcia; jogo em que ser o mais forte, mais esperto, não significa, necessariamente, ser o maior.

Numa outra leitura, Luiz Nazário (1996) afirma que cada personagem é, ao mesmo tempo, um ser em espírito e um alimento em potência. Ela pensa, fala, veste-se e comporta-se com ser humano, mas permanece um bichinho em seus instintos; apesar de sua origem e de sua aparência, sempre sonha com mulheres; ao mesmo tempo que usa garfo, faca, panela, e fogão, permanece um canibal ou um franguinho assado na imaginação do animal inimigo. Nos desenhos Papa-léguas , Tom e Jerry, Piu-Piu são alguns exemplos do inconsciente irracional das personagens.

Estas contradições do personagem de cartum, segundo Nazário, permitem sua identificação com a criança, também um adulto em espírito e uma vítima em potência. A criança pensa, fala, veste-se e comporta-se como o adulto, mas ainda não superou sua animalidade. Ela preserva sua sexualidade polimorfa enquanto imita a sexualidade de seus pais. Finalmente, a criança é gradativamente obrigada a tornar-se adulta e a abandonar seus instintos primários para não mais correr o risco de ser devorada.

Uma nova tendência surge na arte do desenho de animação, os chamados "desenhos animados para adultos": "South Park", "Beavis e Butt-Head", "Futurama" e "Os Simpsons" , todos eles comprados e veiculados pelas emissoras brasileiras. São produzidos nos Estados Unidos e têm como gancho de audiência fazer com que os americanos riam de si próprios e de seu modo de vida. Esses programas transmitidos, na maioria das vezes, em horário de programação normal, têm características específicas: são sarcásticos, politicamente incorretos, retratam mesquinharias, baixarias e preconceitos através de suas personagens, enfocando, principalmente, as personagens adolescentes. São rudes, têm atitudes grotescas. São estúpidos e cruéis . O alvo é o cidadão idiotizado pela indústria cultural, infantilizado pela sociedade e corrompido pelo consumismo . Mesmo destinando-se prioritariamente para adultos, cerca de 40% do público desses desenhos são crianças. Isso fez com que surgisse uma polêmica a respeito dos possíveis efeitos nocivos desse tipo de programa nas crianças e adolescentes.

Diante destas primeiras reflexões, podemos nos indagar se a leitura dos desenhos animados não seria uma forma interessante de leitura de mundo, uma forma de compreender um pouco a história dos valores humanos, trabalhando a dualidade, os valores

destes desenhos que fazem parte do cotidiano dos alunos e que são inseridos como inocentes, neutros e prazerosos objetos de entretenimento auditivo e visual através da televisão e cujas idéias podem ser assimiladas por crianças e adolescentes, ou seja, no final de uma sessão de desenhos, as imagens se desfazem, mas ficam as ideologias que objetivam reproduzir, no imaginário individual, as bases do imaginário social, no interior da diversão; numa sociedade onde a violência, a usurpação, a corrupção, os preconceitos, a idéia de fracasso, de frustração são banalizadas e reforçadas através de idéias duais como o bem e o mal (maniqueísmo), o feio e o bonito, o fraco e o forte, o valente e o covarde, o inteligente e o ignorante, o esperto e o estúpido, o fracassado e o vitorioso, o poderoso e o submisso, o verdadeiro e o falso, enfim polos valorativos que são apresentados como opostos e que são instrumentos mantenedores da ordem social vigente, indo ao encontro dos ideários sociais.

4.1 - O cinema de animação no Brasil

A história do cinema animado brasileiro, na análise de Antônio Moreno (1996), é muito intermitente. Isto se deve à demora do Brasil em encarar o cinema como uma produção industrial, o que vai ocorrer com maior vigor a partir da década de 30, quando são criados os estúdios da Cinédia, e nos anos 40, com o surgimento da Atlântida, os quais nunca se empenharam por uma linha de produção de filmes de animação.

O cinema de animação brasileiro tem uma história curta nos primeiros cinqüenta anos do século XX. Segundo Moreno, logo no início dos anos 10 alguns artistas realizaram cenas animadas para compor os sonhos do personagem de filmes "ao vivo" encarnado pelo ator cômico Genésio Arruda.

Em 1915, o cartunista Fono (Eugênio Fonseca Filho) iniciou uma série "Frivolidade", de pequenas animações, com seus dois personagens Bille e Bolle, inspirados em dois personagens americanos das tiras de quadrinhos de jornais: Mutt and Jeff.

Álvaro Marins, conhecido por Seth, tornou-se famoso por suas charges políticas no jornal "A Noite" e por anúncios engraçados com sua personagem, a mulata Virgulina, para uma casa comercial do Rio, a casa Mathias. Marins foi considerado o criador do primeiro

desenho animado com personagens e situações genuinamente brasileiras, foi marcante o desenho "O Kaiser" (1917), que foi influenciado pela entrada do Brasil na Primeira Guerra Mundial.

O grande salto do desenho de animação brasileiro deu-se com Macaco Feio, Macaco Bonito (1929/1933), de Luiz Seel e do fotógrafo João Stamato. Esse desenho, num traço que lembra muito, segundo Moreno, o dos americanos Max e David Fleischer, criadores de Betty Boop – trazia o personagem Chiquinho visitando um zoológico (onde tabuletas afirmavam que " os nossos macacos são mais autênticos" e, curiosamente, mostravam as jaulas abandonadas pelos bonecos americanos do desenho animado, como Gato Félix, rejeitando-os em favor dos bonecos de criação brasileira) e terminando por levar para casa em seu carrinho de brinquedo, um macaco fujão e bagunceiro.

É importante ressaltar, nesta análise da trajetória do desenho de animação no Brasil, que a crítica explícita em Macaco Feio, Macaco Bonito, à importação de desenhos animados da Europa e principalmente, dos Estados Unidos, não surtiu o efeito desejado para a afirmação da produção de cinema de animação nacional. Os veículos de comunicação continuam a valorizar e consumir apenas o que vem de fora.

O cearense Luiz de Sá, cujos personagens em formas arredondadas estiveram presentes em importantes espaços culturais como, " O Globo Esportivo", do Cineac; " Esporte na Tela" e " Notícias da Semana", para a Atlântida, da década de 30 até 1964, encerrou sua carreira, segundo Moreno, por razões desconcertantes : chega ao Brasil Walt Disney, " embaixador" da "política da boa vizinhança" detonada pelo governo americano com o intuito de "estreitar" os laços entre os países das três Américas. Luiz de Sá, que produzia sozinho e com dificuldades seu curta e não encontrava distribuidor, imaginou que um encontro com Disney fosse uma troca cultural estimulante. No entanto, o Departamento de Imprensa e Propaganda (DIP) de Getúlio Vargas alegou que seu trabalho era muito "primitivo" para ser apresentado a Disney e impediu que ele se encontrasse com o animador americano.

Essa experiência desiludiu o cartunista que resolveu abandonar o cinema de animação. Sua obra " As aventuras de Virgulino" só seria valorizada na década de 70.

Quanto aos 15% de desenhos animados emitidos pela televisão paulistana durante 40% de programação destinada às crianças (Audit-TV Ltda., apud Grupo de Mídia de São Paulo, 1979) com quase 90% de programas de origem estrangeira, o que se constata é que o espaço não tem sido aberto ao cinema de animação brasileiro e sim ao estrangeiro. Sabe-se que os cineastas brasileiros de animação têm estado mais presentes às produções destinadas às propagandas veiculadas pela TV brasileira.

Conforme relata Moreno, Maurício de Sousa é quem tem conseguido, com mais sucesso, ultrapassar as barreiras e colocar em circulação suas produções. Iniciou com histórias em quadrinhos, em 1959, com Bidu e Franjinha, publicadas na "Folha da Manhã", Em 1966, Maurício de Sousa cria sua própria distribuidora e a sua empresa "MSP" – Maurício de Sousa Produções – passa a desenvolver-se com rapidez; em 1970, cria a personagem Mônica, a ela seguem : Cebolinha, Cascão, Magali, Tina, Pelezinho etc., hoje conhecidos em vários países do mundo; em 1971 Maurício de Sousa ganha o "Yellow Kid", no Congresso Internacional de Histórias em Quadrinhos, e passa a ser conhecido internacionalmente.

Ainda na década de 70, Maurício de Sousa realiza trabalhos no campo do cinema de animação, e a tentativa vem sendo de conseguir espaço sobretudo na televisão brasileira: já foi realizada uma série de anúncios para a CICA; em 1976, foi emitido, com grande audiência, o primeiro filme de curta metragem para televisão brasileira: "Mônica e o Invasor das Estrelas", "Mônica e a Sereiazinha". Segundo Moreno, outros desenhos são propostos por essa produtora.

Os desenhos de Maurício de Sousa, segundo Moacir Cirne (1977), não têm a mesma brasilidade de "Pererê" , de Ziraldo - são desenhos que têm elementos mais universais do que brasileiros – ou mais universais do que latino-americanos. Talvez, essa característica seja conseqüência das exigências impostas a produtores de quadrinhos brasileiros, conseqüência que se reflete diretamente no cinema de animação. Constatamos esta realidade, através das palavras de Maurício de Sousa (Cirne, 1977) sobre as dificuldades de distribuição do produto artístico nacional:

" No começo foi duro. Tínhamos de escrever a estória de madrugada, desenhar de manhã e vender de tarde. Além disso, quebrar o tabu da estória em quadrinhos brasileira. Os jornais, os diretores de jornais, não acreditavam que o público aceitasse as estórias brasileiras. Não acreditavam também que os desenhistas brasileiros conseguissem manter a estória no jornal. Em alguns lugares onde eu não me identificava, o pessoal dizia que aceitava só estória americana. Foi um dos motivos por que nossas primeiras estórias não eram tipicamente brasileiras. Eram assim meio universais. Não havia nelas ambiente brasileiro, não havia detalhes que as identificassem como uma produção brasileira. O pessoal estava digerindo material americano há trinta anos, acostumado de tal forma, que não aceitava material diferente.

O material americano foi até hoje o responsável pelo não aparecimento de desenhistas nacionais. Digo, desenhistas nós tivemos vários, mas hoje estão se dedicando à publicidade ou foram para os Estados Unidos. (...).

Sobre a necessidade de uma produção autenticamente brasileira, Maurício de Sousa afirma:

(...) pode perfeitamente ser uma valia sem tamanho para a divulgação da cultura e de uma filosofia de vida bem brasileiras, adequadas às nossas condições sócio-econômicas. (...) ser uma arma fabulosa em favor do espírito brasileiro, da nacionalidade e da cultura.

Tornam-se evidentes os problemas referentes à realidade econômica e ideológica da produção do desenho nacional. Segundo Cirne (1977), se, de um lado, o material americano foi importante na formulação de parâmetros estéticos, por outro lado, não havendo uma seleção prévia do que importávamos, foi prejudicial na medida em que condicionou ideologicamente gerações inteiras, no bombardeio massificante de mensagens alheias ao nosso contexto social. Algo parecido ocorreu (e ocorre) com o cinema: o filme cor-de-rosa de Hollywood forjou uma ideologia pequeno-burguesa, esteticamente conservadora.

No interior desta problemática, situa-se o porquê da universalidade de Maurício de Sousa, inclusive os reflexos de sua luta pela lógica do consumo: a influência que o artista

recebeu de Margie (Bolinha e Luluzinha) respondeu a uma necessidade ideológica, em primeiro plano, e política, em segundo plano.

Para Cirne, a luta do desenhista , em sendo uma luta pela lógica do consumo, antes precisa se voltar contra o aparelho ideológico. Contudo, o que tem acontecido é pura e simplesmente o seguinte: mesmo se voltando contra o aparelho ideológico, somos engolidos por ele, o percurso de Maurício de Sousa confirma tal teoria: por que nos último anos, não tem tentado uma abrasileiração progressiva dos personagens que giram em torno da Mônica? É verdade que existe o Chico Bento, mas este personagem está ligado a um mundo limitado dentro de seu universo ficcional: ainda não atingiu a grandeza informacional de uma Mônica, de um Cebolinha, de um Cascão, de um Bidu, de um Horácio, de um Jotalhão (este um elefante, um animal bem pouco brasileiro).

É evidente, então, por nossa própria realidade - a ausência de desenhos animados nacionais na programação de televisão - a importância dessa produção, assim como de toda expressão artística veiculada pelos meios de comunicação de massa, para a divulgação de uma cultura brasileira. Como são, segundo Cirne, fundamentais, ideologicamente falando, para a formação de nossa cultura. Para isso, é necessário que se rompam as estruturas de um universo já socialmente cristalizado, num processo de conscientização sobre os fatores e condições que o determinam, mudando, a partir de então, os rumos da história do desenho de animação no Brasil

5 - O UNIVERSO DA PESQUISA – INSERÇÃO NO QUADRO SOCIAL

A presente pesquisa teve por objetivo estudar as representações sociais de adolescentes de 11 a 15 anos de idade, de 5ª a 8ª série de escolarização, alunos de nível sócio-econômico médio/baixo e médio/alto de unidades de ensino públicas e particulares, através da leitura do desenho mais votado, ou seja, o mais assistido pelo grupo pesquisado.

5.1 - 1ª ETAPA: RESULTADO DA TABULAÇÃO DA PRIMEIRA PERGUNTA

Participaram desta etapa da pesquisa 163 alunos, respondendo à seguinte questão:

Qual o desenho animado de que você mais gosta?

Com o resultado da pesquisa, pudemos verificar que são várias as opções que as crianças têm (foram 26 os desenhos apresentados pelos adolescentes), quando se trata de desenho animado. Mas, observamos que não existe, neste tipo de programação, desenhos de produção nacional. O que confirma o problema salientado por Maurício de Sousa, e tão bem analisado por Cirne (1977), ou seja, as empresas de televisão brasileiras não dão espaço para nossos cartunistas, importando as séries de desenhos estrangeiros, principalmente, os norte- americanos. É o que se evidenciou através dos desenhos escolhidos, apresentados na tabela abaixo:

Pesquisa dos desenhos mais assistidos		
Desenhos	**total**	**percentual**
Os Simpsons – EEUU	**50**	**30,7%**
Futurama – EEUU	**10**	**6,1%**
Du, Dudu e Edu	**10**	**6,1%**
Dragon Ball Z	**9**	**5,5%**
South Park – EEUU	**9**	**5,5%**
Doug	**8**	**4,9%**
Johnny Bravo	**8**	**4,9%**
Não assistem a desenhos	**8**	**4,9%**
Tom e Jerry - EEUU	**6**	**3,7%**
Pica-Pau – EEUU	**5**	**3,1%**
Meninas Super Poderosas	**4**	**2,5%**
Beavis and Butthead - EEUU	**4**	**2,5%**
Capitão Planeta EEUU	**4**	**2,5%**
Free Willy – EEUU	**4**	**2,5%**
O Mundo de Boby	**2**	**1,2%**
A vaca e o frango	**2**	**1,2%**
Scooby-doo – EEUU	**2**	**1,2%**
Ace Ventura EEUU	**2**	**1,2%**
Garfield EEUU	**2**	**1,2%**
Puff e seus amigos	**2**	**1,2%**
Piu-Piu - EEUU	**2**	**1,2%**
Winnie the Pooh	**2**	**1,2%**
Dálmatas – EEUU	**2**	**1,2%**
Alunas da sala 402 EEUU	**2**	**1,2%**
Os Flintstones – EEUU	**2**	**1,2%**
Os Jetsons – EEUU	**2**	**1,2%**
TOTAL	**163**	**100,0%**

tabela 1 : Percentual dos desenhos animados assistidos pelas crianças.

Os desenhos estrangeiros continuam a massificar os jovens, (como mostram os dados da pesquisa, não há nenhum desenho brasileiro entre os escolhidos pelas crianças) condicionando-os com mensagens que nada têm a ver com o nosso contexto social, ou seja, não há qualquer preocupação dos detentores dos meios de comunicação em divulgar a cultura brasileira, o que seria fundamental para a formação de nossas crianças e adolescentes.[6]

A tabulação dos dados apresentou como o mais votado, o desenho "Os Simpsons", de Matt Groening, tal programa foi escolhido pelo fato de ter-se verificado ser ele o desenho preferido por 50 dos 163 alunos participantes, ou seja, 30,7%, percentual bastante significativo, tendo em vista a quantidade de desenhos apresentados.

Nesta etapa, verificamos que este desenho, preferido por adolescentes, se enquadra nos chamados "desenhos animados para adultos", assim como Futurama, o 2°. colocado, Beavis and Butthead e South Park, desenhos que também estão entre os escolhidos. São desenhos produzido nos Estados Unidos, apresentados em horários de programação normal no Brasil e que carregam em suas fórmulas de sucesso personagens sarcásticas, mesquinhas, preconceituosas, enfim, personagens apresentadas propositalmente, como politicamente incorretas.

5.2 - " OS SIMPSONS" – UM POUCO DA HISTÓRIA E CARACTERÍSTICAS DA SÉRIE.

Conforme dados retirados dos arquivos da revista Veja, os personagens de "Os Simpsons" surgem, inicialmente, de uma vinheta da Fox, em meados dos anos 80. Em 1987, passam a ser um quadro fixo dentro de um programa apresentado por Tracey Ullman.

Visualmente, o que marca esse desenho destinado ao "adulto" é o caráter tosco, praticamente artesanal, da animação. Esse descuido premeditado confere um ar cult a tal produção, que passou a ter seu espaço exclusivo.

---

[6] Cirne (1977), analisa o problema da ausência de desenhos produzidos no Brasil e a importância da veiculação de desenhos infantis que privilegiem os temas voltados à cultura brasileira, o que consideramos fundamental como instrumento na luta contra o processo de aculturação.

A primeira série do desenho foi apresentada em 1989, mas estreou oficialmente em janeiro de 1990 como série de desenho animado.

Todos os personagens têm nomes em homenagem à família do criador e produtor Matt Groening, seu pai, que também era cartunista, chamava-se Homer, sua mãe Margaret, (Marge) e suas duas irmãs Lisa e Maggie. O autor insiste que Bart, o outro filho do casal Simpsons, não é o retrato de si próprio, somente quanto à sufocação de sua criatividade na escola.

Esse seriado foi criado unicamente para adultos, mas hoje pessoas de todas as faixas etárias assistem ao desenho.

O desenho retrata o dia-a-dia de uma típica família americana, num cotidiano onde quase nada dá certo.

Quando "Os Simpsons" estrearam, até George Bush, o presidente americano, foi a público criticar, "Precisamos ficar mais perto dos Waltons do que dos Simpsons", disse ele, referindo-se a um velho seriado em que todos os integrantes de uma família rural são meigos e dizem boa –noite no final do episódio.

Os Simpsons, ao contrário, pareciam feitos para chocar. Não bastasse o visual bizarro, havia cinismo demais, passagens grotescas demais e os personagens tinham péssimas maneiras. Bart Simpson, por exemplo, um menino de 10 anos de idade, desaforado, insolente, que pais e mestres logo viram como mau exemplo.

Apesar dos protestos, milhares de telespectadores logo encontraram nos Simpsons um complemento indispensável para suas noites. E... continuam achando.

Nunca um desenho animado continuou em produção por tanto tempo, rompendo a barreira dos 240 episódios (o recorde anterior era dos Flintstones, que teve desenhos inéditos produzidos por seis anos).

O merchandising gerado pelo programa é intenso. Calcula-se que no auge da mania Simpsons, em 1995, ele tinha mobilizado mais de 3 bilhões de dólares.

Matt Groening, não querendo perder esse filão, lança no mercado de animação mais um desenho, "Futurama", onde a estratégia de "desenho para chocar" continua, só que a ação acontecendo no ano 3000, as personalidades de hoje aparecem como cabeças

conservadas em jarros num museu, as pessoas fazem fila diante de "cabines de suicídio" acionadas por 25 centavos, há robôs bebedores de cerveja (característica já marcante em Homer Simpson) e batedores de carteira, travesseiros irradiam mensagens publicitárias durante o sono e a maior corporação do planeta é comandada por uma velhinha corrupta apelidada de Mamãe.

Em cada episódio, cujo custo médio é de 1 milhão de dólares, trabalham cerca de 400 animadores – 100 nos Estados Unidos e 300 na Coréia do Sul. O uso de computação é maciço, mas nem sempre isso é notado, pois, como revela o produtor David Cohen, no processo de finalização são usados programas que "pioram" o desenho. Ou seja, tornam-no mais próximo de algo feito à mão, continuando o estilo dos Simpsons, " tosco e nada sofisticado" (adjetivos dados ao desenho pelo próprio autor).

Segundo Groening, a filosofia das duas séries, Os Simpsons e Futurama, é a mesma: "questione a autoridade".

Segundo a revista Veja, o enorme sucesso destes desenhos despertou a curiosidade dos psicólogos e dos especialistas em comunicação - afinal, por que personagens tão mal-educados e tão idiotas, que representam a antítese do que toda criança ou adolescente gostaria de ser, se tornou tão simpática a esse mesmo público? Deve-se considerar também que os desenhos estão longe de ser obras-primas da animação. São, como já dissemos anteriormente, visualmente toscos, artesanais, sem nenhuma sombra dos recursos sofisticados dos estúdios Disney, por exemplo. O atrativo das séries está mesmo no besteirol de suas personagens. "Eles se tornaram populares porque são politicamente incorretos", afirma Abby Terkuhle, o vice-presidente da MTV americana. Segundo o raciocínio de Terkuhle, os desenhos servem como válvulas de escape para a rebeldia dos jovens numa época em que, nos Estados Unidos, há uma obsessão - e um exagero - de criar mecanismos de convivência mais respeitosa entre os sexos, com relação às minorias e às causas ecológicas. Para as personagens adolescentes destes desenhos, conversa mais careta do que essa, impossível.

Outros analistas preferem enxergar, nestas séries, o mais recente sinal de um fenômeno americano que poderia ser batizado de Nova Estupidez. Ele identifica o êxito que

vêm encontrando diante do público algumas atrações justamente baseadas na idiotice dos personagens ou em sua capacidade de ir contra os preceitos do politicamente correto. Essas personagens oferecem às platéias de hoje o que Os Três Patetas e O Gordo e o Magro ofereciam às platéias de épocas mais remotas. O público em nenhum momento se identifica com eles, mas adora vê-los cair nas armadilhas da própria estupidez. "Há em personagens como esses uma certa pureza que agrada ao público", diz David Felton, da MTV, um dos roteiristas da série Beavis e Butt-Head, que segue a mesma linha.

Quanto à afirmação de que o público em momento algum se identifica com as personagens, pudemos verificar o contrário, através da 2ª.e 3ª. etapas de nossa pesquisa que mostraram um processo de identificação muito grande dos adolescentes com as personagens, principalmente quanto à família, quanto aos valores familiares; em relação às experiências de vida dos jovens.

Na Internet, são mais de 100 sites criados por crianças e adolescentes, cujo objetivo é a divulgação de histórias, características, músicas da série, e, principalmente,
troca de idéias sobre o desenho que se tornou mania em diversas partes do país – "Os Simpsons". Apresentaremos as características das personagens deste desenho através do olhar do adolescente Ismael Graziottin Rigon, vulgo Sr. eu, criador do site "Associação Gaúcha dos Simpsons" (anexo E) e também através do estudo do psicoterapeuta Sócrates Nolasco, apresentado no livro De Tarzan a Homer Simpson (2001), análise que relataremos abaixo.

Para o psicoterapeuta que analisou, nesta obra, a banalização e violência masculina em sociedades contemporâneas ocidentais, Os Simpsons são, na linguagem midiática, uma das representações mais importantes da família norte-americana contemporânea, bem como seu estilo de vida. Os roteiros para a série são criados tendo em vista narrativas cinematográficas e os temas são variações em torno de questões presentes naquela sociedade.

Springfield é o nome da cidade onde vive a família Simpson, sendo um dos mais comuns nos Estados Unidos. Em cada Estado, deve existir pelo menos três cidades com esse nome . Alguns estudos sobre a série sugerem que esta cidade se situe em Illinois.

Coincidência ou não, a tragédia que abalou os norte-americanos, envolvendo um garoto que pegou um rifle e se dirigiu para a escola para matar seus colegas após matar os pais, ocorreu em uma cidade com este nome . Este incidente, que se repetiu em várias cidades dos EUA, sugere que a mistura entre prosperidade, culto à violência, intolerância e fanatismo religioso promove o sistema "winner- loser" (ganhador/perdedor) que os americanos aplicam informalmente às suas vidas e os leva a se armarem cada vez mais. Nesta cultura, crianças aprendem muito cedo que ser um "loser"(perdedor) é o mesmo que estar morto.

Segundo o autor, é interessante observar que o fato que aconteceu em uma "Springffield" real corresponde à morte simbólica da representação social masculina retratada na série. Ambas revelam um retrato da América.

Nolasco descreve o chefe da família, Homer Simpson, como representante típico americano: branco, protestante, ignorante, frustrado, heterossexual, obeso e, ao mesmo tempo, um pai dedicado e marido carinhoso. Homer é inspetor de segurança no setor 7G de uma Usina Nuclear, bebe muita cerveja enquanto assiste à televisão e tem um meio-irmão fruto de uma relação extraconjugal do pai.

O dono da Usina Nuclear se chama Charles Montgomery Burns. Ele tem noventa anos e é considerado na série como a personificação do mal. Dono de uma fortuna incalculável, é egoísta , ganancioso e mau-caráter. É desonesto e frágil ao mesmo tempo e tem um fiel ajudante gay que o ama e para quem se tornou o único motivo para permanecer vivo.

Homer é considerado grosso, mal-educado, sem nenhum senso de civilidade, um preguiçoso que dorme a maior parte do tempo quando está no trabalho. É caracterizado também como desligado e sem competência, a ponto de esquecer os nomes dos próprios filhos. É considerado um dos personagens mais engraçados da história da televisão.

O pai de Homer se chama Abraham Simpson; foi abandonado pela esposa (mãe de Homer) muito cedo e criou seu filho com dificuldade: tem uma vida desregrada e vive abandonado em um asilo.

Mostra-se a posição de abandono, a situação da velhice no nosso mundo, mas os aposentados na realidade cotidiana são uma denúncia constante da exploração de que foram objeto, da estrutura cruel da família, dos fenômenos da inatividade antecipada, do abandono em que submerge quem já não tem força de trabalho para vender.

O roteirista fica simplesmente com a superfície da velhice, a presença física, as atitudes exteriores, as palavras típicas, a situação anedótica e até pitoresca, e em troca relegou ao esquecimento causas e resultados.

O velho foi suficientemente definido como velho para resolver seu problema e identidade, mas não se permite às pessoas enfrentarem as razões do problema, o que incapacita o consumidor a superar as causas.

O melhor amigo de Homer se chama Barney Gumble. É considerado um barfly nato, um norueguês alcoólatra que tem na bebida seu único objetivo. Na série, ele é retratado como um personagem lesado e cheio de seqüelas. Homer tem um outro amigo chamado Larry, que aparece nos episódios no bar do Moe continuamente embriagado.

No que diz respeito aos vizinhos, destacam-se Ned Flanders e Ruth Power. Flanders é um fanático religioso que representa uma boa parcela da população americana. A senhora Powers, um mulher divorciada e desimpedida.

Existe ainda um outro personagem importante da série chamado Krusty. Seu nome é Hersschel Krusttofsky e trabalha como palhaço na televisão. Krusty é um judeu de origem polonesa que se tornou palhaço contra a vontade da família. É um jogador nato, analfabeto e mau-caráter. Sente-se constantemente infeliz.

Bart Simpson é o filho mais velho, tem dez anos e está na quarta-série. A palavra bart (do nome Bartholomeo) é um anagrama de brat, que significa travesso. Bart vive se envolvendo em confusões de todos os tipos. Não gosta de estudar e vai sempre mal na escola. Gosta sobretudo de andar de skate, pichar muros e passar trotes. É fã do palhaço Krusty e foi eleito pela revista Times (1999) como o personagem de desenho que mais influencia o comportamento dos americanos, derrubando os escores de Mickey e Cia. Nesta mesma pesquisa, aparece também como um dos vinte tipos de mais prestígio da última década. Bart é um bad-boy, um eterno adolescente, um homem sem acesso à adultez.

Continuando com a análise de Nolasco, as mulheres da série têm outro status. Marjorie Bouvier Simpson (Marge) é a esposa de Homer, tem quarenta e quatro anos e é dona de casa dedicada que não gosta de mudanças. Ela é considerada o ponto de equilíbrio da família, sempre tem opiniões politicamente corretas e pacificadoras; é considerada o inverso de Homer. Há quem diga que se algum dia Homer evoluir será para se tornar uma Marge. Suas tarefas vão desde consertar a porta da garagem até trocar fraldas e é responsável por manter a família unida. Ela já trabalhou com Homer na Usina, denunciou seu chefe por assédio sexual e financiou a viagem de Homer à Índia. Era considerada por suas irmãs como uma estudante brilhante e inteligente com um futuro promissor até conhecer Homer que, segundo elas, estragou sua vida.

Lisa é a segunda filha do casal. Tem oito anos e é uma garota prodígio, está na segunda série e é tida como a mais inteligente da família, culta e bem informada. A série a apresenta como aquela que herdou todas as características da mãe, inclusive seu senso de justiça e dignidade. Sempre engajada com os problemas da família e da cidade, é respeitada por todos do seriado. Há quem duvide que ela é filha dessa família. É carinhosa, certinha e apaixonada por cavalos e saxofone. Está sempre disposta a ajudar Bart a resolver seus problemas.

Além desses personagens, outros personagens são as irmãs de Marge, Patty e Selma Bouvier, gêmeas, solteiras, hostilizam e detestam Homer; o chefe de polícia estúpido, corrupto e autoritário; dois policiais incompetentes, um advogado picareta e um médico sem escrúpulos que fala espanhol. Segundo Nolasco, todos eles contribuem para a caracterização de um retrato mordaz e sarcástico de uma América superficial, composta por homens fracassados.

Homer é uma referência importante na série. É por seu intermédio que a inteligência de Lisa e o senso de justiça de Marge são potencializados e mais positivados. A estupidez de Homer é necessária para manter este tipo de família, assim como a "vítima expiatória" é necessária para sustentar a coesão "grupal".

O comportamento das personagens da família Simpson, que traz as marcas sociais objetivadas pelo criador do desenho, já se identifica em sua apresentação - todos os

UNICAMP
BIBLIOTECA CENTRAL
SEÇÃO CIRCULANTE

episódios começam com um pequeno resumo das atividades, atitudes e gostos principais da família:

Homer, terminando o expediente na Usina Nuclear, retirando a roupa protetora e esquecendo, com total displicência, de se desfazer de uma barra de plutônio que o acompanha pelas ruas até cair na calçada perto do próprio filho.

Bart deixando "recados" sarcásticos na lousa depois da aula, revelando o seu comportamento de transgressor, mas sem qualquer objetivo que não seja o simples transgredir.

Marge fazendo compras no supermercado com Meg, num ritmo alucinante.

Lisa saindo da classe, interrompendo a aula de música com o som de seu sax.

O objetivo de todos os membros da família Simpson, nesse momento, é só um : chegar o quanto antes em casa para assistir à TV. Abandonam suas atividades, correm desesperadamente, a ponto de Homer "quase" ser atropelado, várias vezes, pelos veículos da família que chegam à garagem a toda velocidade. Realmente, é uma corrida ao sofá – todos se sentam, acotovelando - se , aguardando ansiosamente o acionar do controle remoto que liga o aparelho – a TV.

5.3 - 2ª. ETAPA: TABULAÇÃO DA SEGUNDA PERGUNTA – IDENTIFICAÇÃO DE VALORES NO PROCESSO DE ESCOLHA

Nesta etapa, os alunos que votaram no desenho "Os Simpsons" responderam ao professor, depois de assistirem a alguns episódios da série, a seguinte pergunta:

Na sua opinião, por que os adolescentes gostam do desenho "Os Simpsons"?

O objetivo dessa pergunta foi tentar identificar possíveis valores no processo de escolha do desenho animado.

Formulamos uma pergunta indireta, ou seja, dirigimo-nos ao adolescente em geral, e não, especificamente, ao aluno que respondia à questão para propiciar respostas mais soltas, descontraídas e, consequentemente, mais objetivas.

O resultado da tabulação das respostas foi o seguinte:

Observamos poucos posicionamentos mais críticos em relação ao desenho. 6% dos alunos afirmaram que o desenho **"mostra a vida típica de uma família americana" "é**

irônico" é a "satirização do real" "mostra um outro lado da verdade" Notamos nestes comentários uma crítica ao modelo de vida do povo norte-americano, estilo de vida que a maior parte dos filmes deste país tenta camuflar de alguma forma. Mostram o "american way of life", que no desenho é desmascarado.

Percebemos nessas respostas a compreensão das sátiras de comportamento que são marcas implícitas ,características da série. Mas são visões apresentadas pelo criador do desenho, que só superficialmente apresenta as causas que geram a idéia de imbecilização do homem comum.

"O desenho é engraçado e divertido" – 100% dos alunos assistem ao desenho porque ele é engraçado e divertido . A série "Os Simpsons" apresenta como marca característica a idiotização das personagens, principalmente Homer Simpson. A transgressão é um ponto importante nas relações inconscientes que o adolescente faz do seu mundo real com o mundo fictício apresentado na tela. O adolescente gosta de transgredir, Homer é um transgressor negativo; o adolescente sente-se desequilibrado em seu mundo familiar, Homer é o desequilíbrio personificado. Há então, uma identificação que vai além do processo consciente. Essa identificação traz ao adolescente uma visão de naturalização, de aceitação da condição vivida pelo homem. O humor, a transgressão, o desequilíbrio dão esse caráter natural . O caráter psicológico das personagens leva a um mecanismo de defesa emocional pela qual tendências ou sentimentos reprimidos são liberados – nas cenas de violência e agressividade o adolescente entra no estágio de catarse.

"O desenho foi feito para o público jovem" – 70% dos alunos que responderam à pergunta relacionam suas experiências, sua vivências na adolescência àquelas que caracterizam as personagens do desenho " mostra o cotidiano dos jovens"; mostra a vida dos adolescentes" ; "retrata as experiência que passamos" – Percebemos dois pontos importantes: os conflitos vividos na realidade são ratificados na ficção, na visão do adolescente " entendemos melhor nossa vida"; um estágio de catarse quando à essa ratificação soma-se o prazer da violência "adolescentes gostam de criminalidade" e da transgressão " gostamos de zueira" "gostamos de sacanagem e bobagens" Pontos que no momento da assistência, aplacam os turbilhões interiores comuns nesta etapa da vida.

"O desenho retrata a realidade das famílias atuais" – 75% dos adolescentes identificam a realidade das famílias "atuais", "normais" com a realidade da família Simpson "é a vida real" " retrata a vida de uma família normal" "mostra como cada ser humano é".

Além dos pontos vistos acima, uma identificação emocional e cômica com as situações apresentadas, vividas pelas personagens, essas personagens do desenho passam a encarnar a realidade, naturalizando-a. Passam a ser elas mesmas um símbolo natural. O que se vê, como já dissemos, é a ideologia que elimina as contradições num espaço que reproduz, aparentemente, o meio em que vive o homem – negando a verdade; construindo o verossímel, esse sentimento de identificação leva à passividade intelectual: não há possibilidade de reflexão, de transformação, porque o desenho "expõe" a realidade, tirando a máscara dos homens. O desenho "mostra o homem como ele é

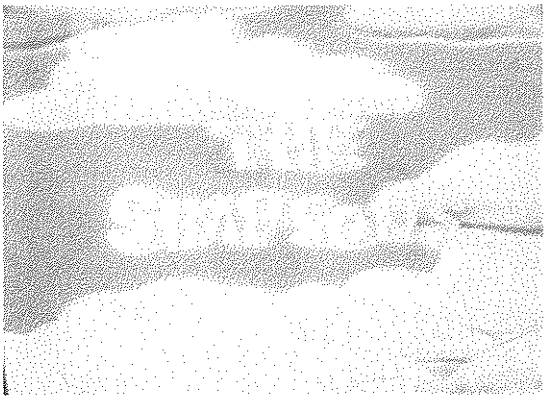
5.4 - 3ª. ETAPA: APRESENTAÇÃO DO DESENHO "A FAMÍLIA CARTUCHO" -ENTREVISTAS COM ADOLESCENTES SOBRE O EPISÓDIO DA SÉRIE "OS SIMPSONS"

O episódio da série "Os Simpsons" foi escolhido depois termos assistido, exaustivamente, a vários deles e definirmos o que melhor representaria as características da série.

Após a tabulação das respostas da 2ª. etapa, convidamos 24 alunos, com idade entre 11 e 15 anos, sendo doze de nível sócio-econômico [7] médio/baixo provenientes de unidade de ensino público: E.E.P.G Maria Ramos da cidade de São Carlos e os outros doze, alunos de unidade de ensino particular: Anglo Campinas, unidade Itatiba, de nível sócio-econômico médio/alto , a participar da etapa seguinte, que consistiu na exibição do episódio " A Família Cartucho", episódio que narraremos a seguir.

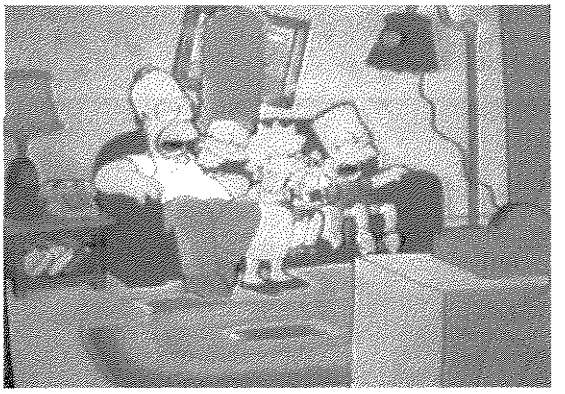
[7] Chamaremos de m/b adolescentes de nível sócio-econômico médio baixo e m/a os de nível sócio-econômico médio/alto.

Fotogramas e narrativa do episódio a "Família Cartucho "



Fotograma 1

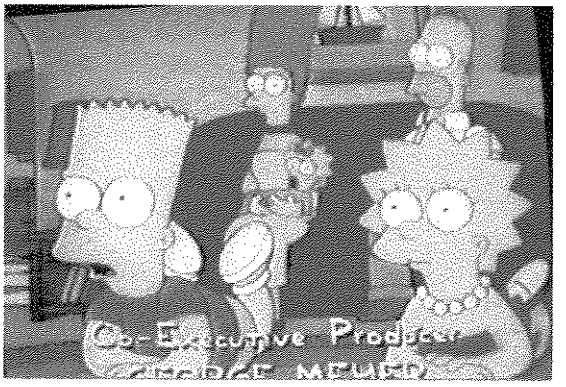
Plano geral – apresentação com o logotipo de " Os Simpsons"
Pista sonora – o jingle da série e um fundo musical que caracteriza o programa.



Fotograma 2

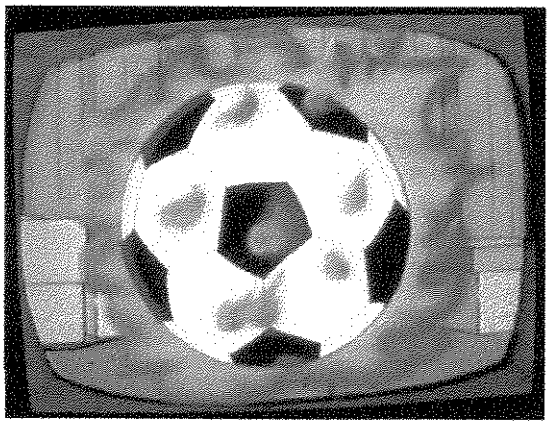
Plano médio – A família Simpson em seu passatempo predileto: assistir à TV.[1]
Pista sonora: continua o jingle do início da série.

[1] - É importante observar que nos fotogramas em que aparecem o interior e exterior da residência Simpsons, destaca-se um bom nível de conforto, o padrão de classe média americana.



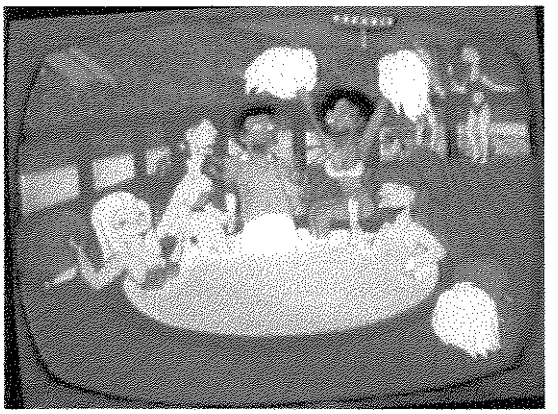
Fotograma 3

Plano americano acoplado a um plano médio – Todos assistem atentamente à TV, mas Bart e Lisa estão, particularmente, mais interessados sobre o assunto transmitido. Estão grudados no aparelho com os olhos vidrados.
Pista sonora – O locutor anuncia (voz eufórica)uma grande partida de futebol no estádio de Springfield.



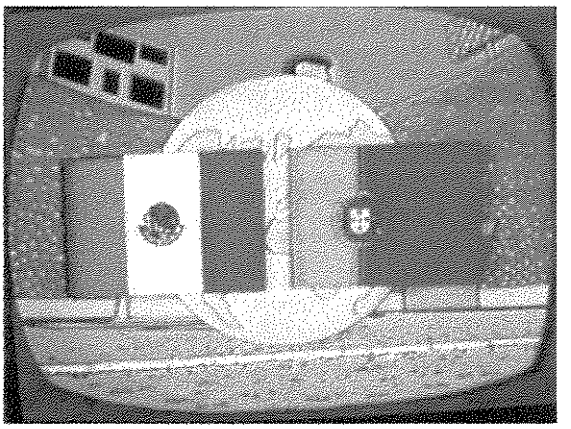
Fotograma 4

Primeiro plano - Uma bola de futebol incendiando surge na tela da TV.
Pista sonora – O locutor continua anunciando o jogo como o maior espetáculo da terra, uma partida "quente", emocionante.



Fotograma 5

Plano médio – Os jogadores aparecem na TV como grandes astros, rodeados de mulheres e luxo. [2]
Pista Sonora – música de abertura de grandes espetáculos.



Fotograma 6

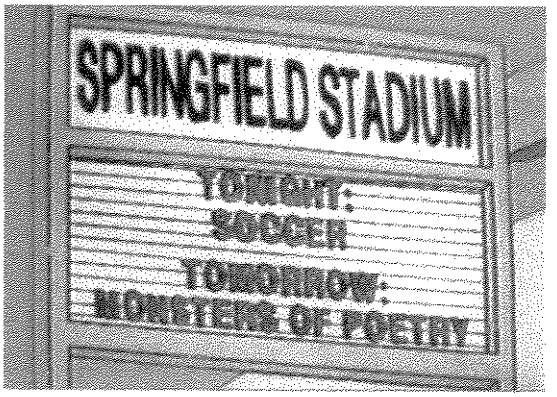
Primeiro plano acoplado a um plano geral – Em primeiro plano as bandeiras de México e Portugal sobrepostas ao globo terrestre, que num primeiro momento era a bola de futebol. Ao fundo mostra-se o campo com a arquibancada lotada.[3]
Pista sonora : O locutor anuncia que a grande partida será entre México e Portugal.

[2] Fotograma 5 - Satiriza-se, nesta seqüência, a vida de luxo, dos "milionários" do futebol.
[3] Fotograma 6 – É interessante terem escolhido estes dois países para uma partida de futebol, principalmente, tendo como resultado, um desempenho fraco, morno, lembrando que este episódio foi criado em 1998, época em que México e Portugal tinham como 'árdua tarefa' se empenhar sócio-economicamente, por serem os vizinhos pobres, como membros do Nafta e União Européia, respectivamente.

UNICAMP
BIBLIOTECA CENTRAL

Fotograma 7

Primeiro plano: Aparecem na tela da TV os rostos dos jogadores que participarão da partida e muitos fogos de artifício ao fundo. Todos os jogadores têm as características físicas dos povos latinos.[4]
Pista sonora: O locutor apresenta os nomes de cada jogador (todos os nomes são latinos com pronúncias parecidas)



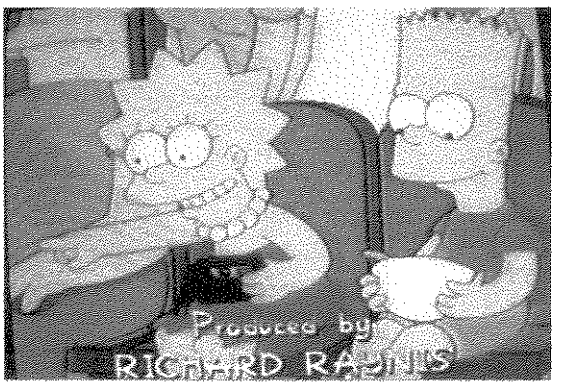
Fotograma 8

Primeiro plano – Luminoso da entrada do estádio de Springfield anunciando a programação. [5]
Pista sonora : narrador traduz os dizeres da placa: "Esta noite: futebol; Amanhã : Monstros da Poesia"

[4] Há na apresentação dos jogadores uma intenção de homogeneização de suas características físicas e semelhança nos seus nomes, destacam-se no decorrer do desenho imagens negativas quanto ao processo de ascensão social do homem latino, talvez para enfatizar o futebol como único caminho para sua escalada social. Tenta-se demonstrar que tal ascensão não se deve, exclusivamente, por serem bons desportistas, ao contrário, mostram um jogo medíocre, mas deve-se , como vai ficar claro com a aparição de Pelé, ao caráter mercenário dos praticantes deste esporte.
[5] Fotograma 8 – No luminoso, a programação destaca o grau de "emoção" dos eventos apresentados no estádio. Eventos que, certamente, nada têm em comum com os gostos dos moradores de Springfield, que desconhecem o futebol (soccer) e não estão habituados à programações culturais. Uma outra leitura é a tentativa de mostrar a monotonia do esporte futebol , relacionando-o com uma atração cultural, apresentada num estádio e considerada maçante pelos norte-americanos.

Fotograma 9

(Bart e Lisa conseguem fazer com que Homer os leve ao jogo, principalmente, porque ele fica sabendo que os jogadores distribuirão autógrafos, mesmo afirmando nunca ter ouvido falar deles)
Plano médio: Homer, Margie e Meg no estádio de futebol antes do início da partida
Pista sonora: Homer fala com ar preocupado que se Portugal não ganhar ele se matará.(barulho da torcida, de fundo); Margie fica surpreendida quando olha o estádio e lembra que ali era um campo de prisioneiros.



Fotograma 10

Plano médio : Bart e Lisa estão sentados ao lado dos pais no estádio. Bart saboreia uma paella (comida típica da Espanha, nada tem a ver com Portugal ou México) que está sendo vendida no estádio por ambulantes. Lisa aponta entusiasmada para Pelé que aparece no meio do campo.
Pista sonora: Lisa chama a atenção dos demais para a presença de Pelé; o barulho delirante da torcida.

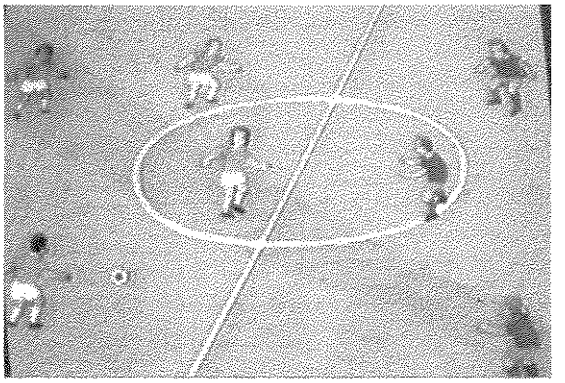
Fotograma 11

Plano americano: Pelé com o microfone mostrando ao público um creme de limpeza; arquibancadas lotadas ao fundo.
Pista sonora: Pelé diz que ele é o rei do futebol e que para as mulheres serem as rainhas do seu lar devem usar cera de limpeza creftfield. (Público ovacionando o ídolo como fundo) – música olímpica

Fotograma 12

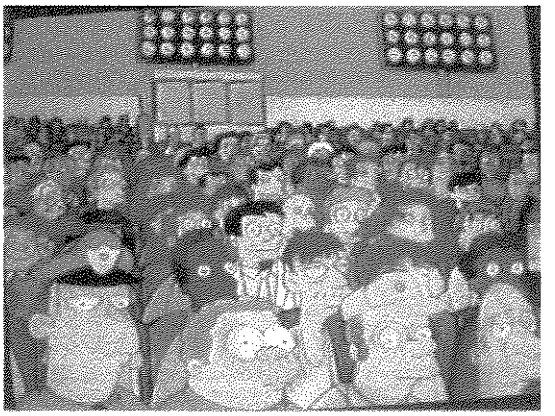
Plano médio – Pelé recebendo um saco de dinheiro do patrocinador.[6]
Pista sonora – aplausos e entusiasmo da torcida.(música olímpica)

[6] Fotograma 11 e 12 – Sátira ao comportamento mercenário dos jogadores de futebol. (na verdade, comportamentos muito discutidos hoje, aqui no Brasil) O que nos perguntamos é o porquê de se satirizar, especificamente, o futebol e um ídolo mundial como Pelé e não astros do esporte americano?



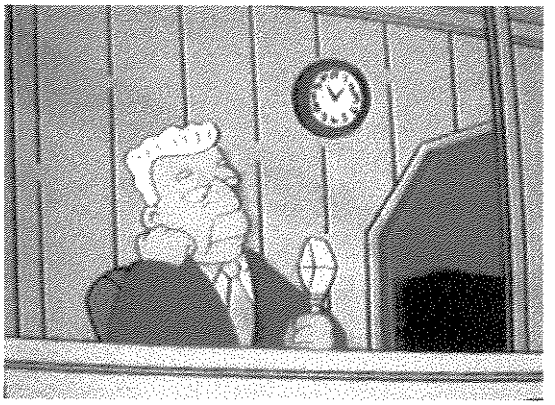
Fotograma 13

Plano geral: começa o jogo. Os jogadores permanecem o tempo todo na retranca.
Pista sonora : o delírio do público vai aos poucos diminuindo.



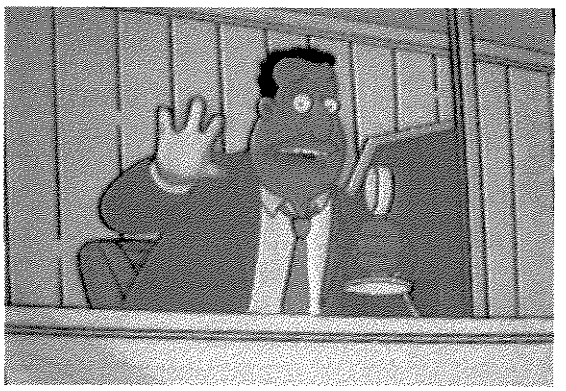
Fotograma 14

Primeiro plano acoplado a um plano geral – mostra a torcida já completamente apática.
Pista sonora – ouve-se apenas o barulho da bola sendo chutada em campo.



Fotograma 15

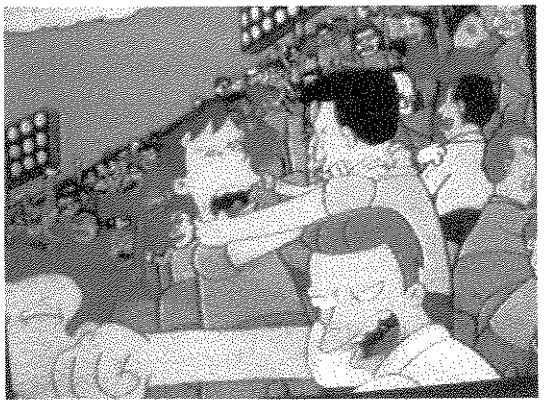
Plano americano: mostra o locutor com características físicas americanas, com a fisionomia e os gestos totalmente apáticos dentro de sua cabine.
Pista sonora: a voz apagada e monótona do locutor narrando o jogo



Fotograma 16

Plano americano – mostra o locutor negro vibrando com a partida, a ponto de se levantar e se colocar grudado ao vidro da torre de transmissão.[7]
Pista sonora – a voz vibrante e entusiasmada do locutor narrando o jogo.

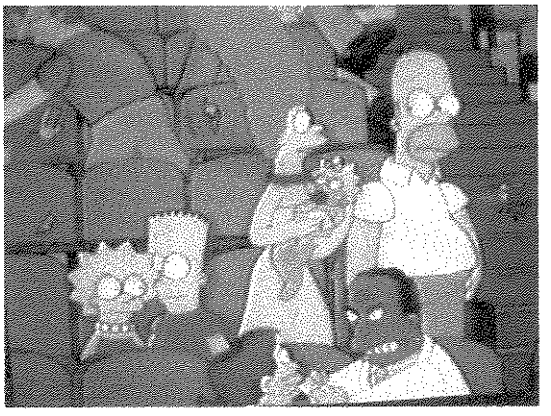
[7] Fotogramas 15 e 16 – Ressalta-se, nesta seqüência, diferenças raciais e maneiras diferentes de se encarar um esporte, esporte que, na época, não era o forte dos norte-americanos, talvez por isso, sendo satirizado.



Fotograma 17

(Uma pessoa na arquibancada diz que não agüenta mais assistir ao jogo, diz que vai sair, um outro homem diz que quer sair primeiro: eis o estopim de uma briga que toma conta de todo o estádio)

Primeiro plano acoplado a um plano médio e a um plano geral: mostra todo o público das arquibancadas brigando.[8]
Pista sonora: barulho de brigas, pancadaria.



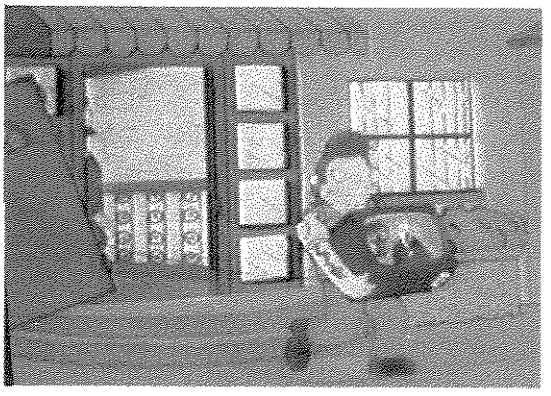
Fotograma 18

Plano médio – mostra Homer olhando para Margie com olhar de dúvida; Bart e Lisa já estão se posicionando para sair da arquibancada; as brigas continuam por todos os lados. [9]
Pista sonora – Margie insiste com Homer para que saiam dali o quanto antes, mas Homer exita porque gostaria de entrar na pancadaria, " Ah! Eu adoraria uma briguinha" estava se divertindo com aquilo. (Até que é atacado por alguém e corre mais que depressa).

[8] Fotograma 17 – Satiriza o comportamento humano, o homem a procura de lugares específicos para extravasar sua agressividade.
[9] Fotogramas 18 e 19 – Tenta-se ressaltar nesta seqüência o comportamento agressivo e alienado do ser humano e a banalização da violência pela imprensa.

Fotograma 19

(a família Simpson já em casa assistindo ao noticiário da TV)
Plano médio – mostra o repórter na rua com o microfone dirigindo-se ao telespectador; ao fundo vê-se homens tombando um carro, em outro ponto, homens se esbofeteando (mostram-se cenas de casas incendiadas, assaltos, vidros estilhaçados, etc.)
Pista sonora – o repórter noticia o caos na cidade depois da partida de futebol e que o prefeito decretou estado de anarquia, afirmando que, nos próximos quatro anos, cada um cuidasse de si.



Fotograma 20

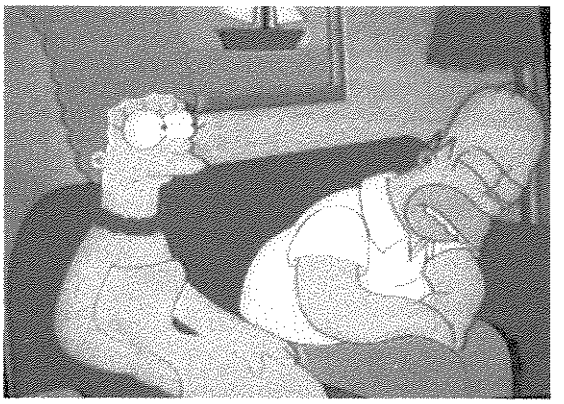
Plano médio – mostra a porta de uma casa arrombada e o ladrão saindo com a televisão.
Pista sonora – o repórter continua falando sobre o clima de horror que assola a cidade.

Fotograma 21

(A família Simpson se preocupa com sua segurança, todos estão apreensivos com exceção de Homer que cria armadilhas ridículas que logo são destruídas pelo proprietário da companhia de seguros EX – CON (ex-condenado), que abre a porta com a maior facilidade.
Plano médio – mostra carro de companhia de segurança para casas EX - CON estacionada em frente à casa dos Simpsons.
Pista Sonora - narrador traduz para o português os dizeres pintados no carro.

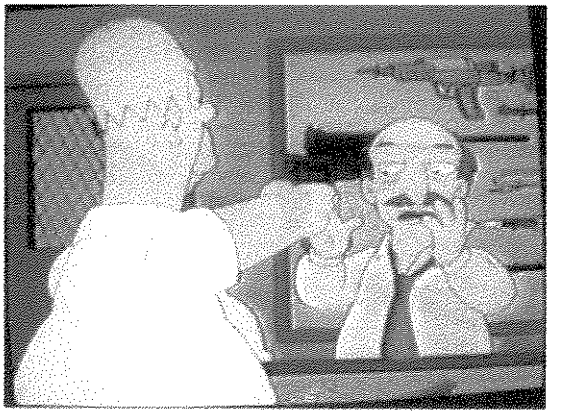
Fotograma 22

Plano médio – mostra o dono da companhia, com ar de trapaceiro, roubando objetos da casa sem que ninguém perceba. Margie e Homer aparecem ao fundo espantados com a fala do ex-condenado.
Pista sonora – O dono da EX_CON amedronta a família dizendo que estão muito desprotegidos e tenta vender-lhes vários tipos de sistemas de segurança, a princípio Homer se interessa pelos sistemas mais absurdos , mas os preços o desanimam e acaba mandando o homem embora.



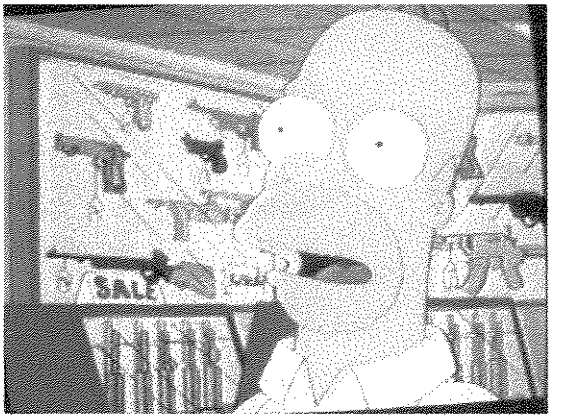
Fotograma 23

Plano americano – Margie e Homer sentados no sofá. Margie amedrontada por não ter segurança e Homer desanimado com os preços (ele não quer gastar dinheiro com segurança familiar)
Pista sonora – expressões verbais do desânimo de Homer: Ah! Pode esquecer!



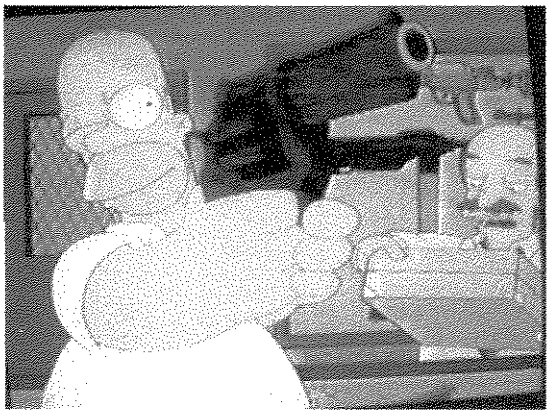
Fotograma 24

(Homer resolve solucionar o problema de segurança comprando uma arma na loja "Banho de sangue e tudo o mais", nome da loja narrado em português ao aparecer o luminoso)
Plano americano – Homer testando a arma aponta para o lojista e o assusta.
Pista sonora - o dono da loja pede a Homer que tenha cuidado. (o lojista vai mostrando a Homer todos os tipos de armas que possui na loja, inclusive armas de guerra, "para derrubar helicópteros da polícia", o que Homer diz não precisar, depois de pensar um pouco diz "ainda".



Fotograma 25

Primeiro plano acoplado a um plano geral – Homer com olhar maravilhado diante das armas.
Pista sonora: Homer diz entusiasmado: "Eu quero comprar sua arma mais mortífera.

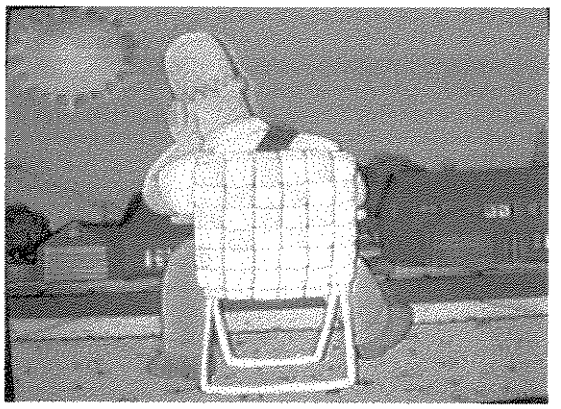


Fotograma 26

Plano americano acoplado a um plano médio – Homer sentindo-se poderoso; entusiasmado, escolhe sua arma.
Pista sonora – Homer diz que vai ficar com aquela arma, mas o lojista afirma que deverá aguardar cinco dias para que seja feito um levantamento do seu passado. Homer diz : Ah! mas eu estou furioso agora!

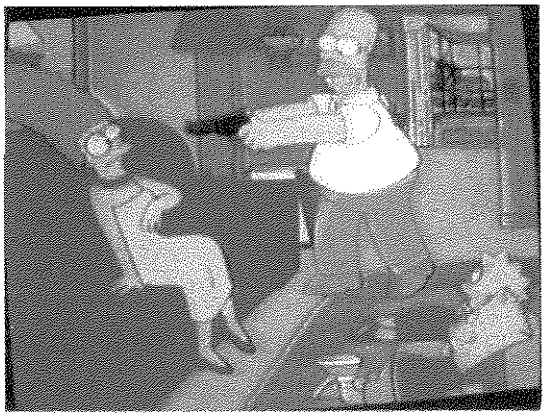
Fotograma 27

Plano médio - Homer sente- se desolado por ter de esperar os cinco dias, senta-se numa cadeira com toda a munição e aguarda noite e.....



Fotograma 28

Plano médio – e dia, os cinco dias.
Pista sonora - Homer : Ah! O que eu vou fazer cinco dias sem atirar em ninguém?
(Os dados que o dono recebeu da polícia foram os seguintes: problemas com bebidas alcóolicas, ataque ao presidente, instinto perigoso. Quando o lojista informa seus problemas, Homer pergunta se não vai poder ter sua arma, o lojista informa que sua ficha lhe dá direito a apenas três armas de porte médio, o que o deixa muito feliz)



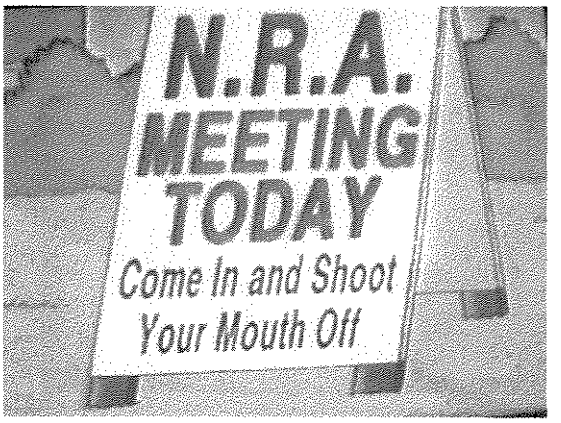
Fotograma 29

Plano médio – mostra Homer apontando a arma para Margie, as crianças no chão, assistindo à televisão, voltam-se espantadas para o pai.[10]
Pista sonora – Homer grita "Surpresa!!!" para Margie.

Fotograma 30

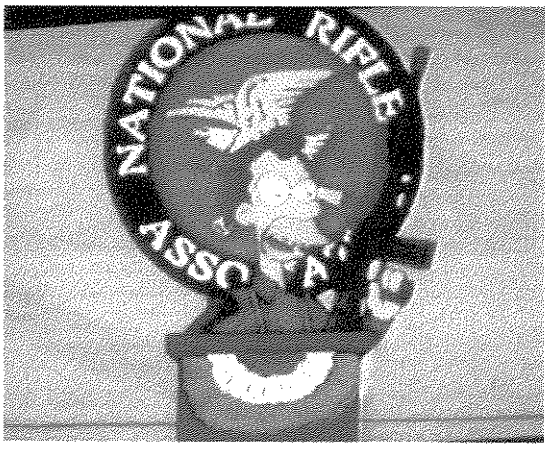
Plano americano – mostra Margie imediatamente retirando a arma das mãos de Homer, com olhar muito bravo e Homer insistindo em pegá-la.[11]
Pista sonora – Margie diz, "Homer, eu não quero arma na minha casa, a TV disse que é mais provável você atirar num familiar do que num intruso."
Homer afirma espantado: "Ah! A TV disse isso?" (Margie tem o apoio de Lisa, mas Homer tenta convencê-la dizendo que só com o povo armado poderiam se defender de uma invasão do rei da Inglaterra, Lisa concorda)

[10] Do fotograma 24 ao 29 – mostra-se o comportamento imbecilizado de Homer frente às armas, domina-o um sentimento de poder.
[11] Fotograma 30 – Ressalta-se a visão de Margie em relação às armas, como também o poder do discurso da TV na formação da consciência das pessoas. Mesmo Homer sendo totalmente manipulado pela TV, o poder que a arma lhe dá é maior e tenta convencer a mulher e a filha com argumentos anticolonialistas sem nenhuma procedência – o mesmo pretexto será utilizado pelos membros do clube das armas nas cenas seguintes.



Fotograma 31

(Homer convence Margie a acompanhá-lo à Associação Nacional do Rifle para que ela possa assistir à palestra e aceitar que ele fique com sua arma)
Primeiro Plano – Placa de entrada da associação.
Pista sonora – Narrador em português: "Hoje, reunião da Associação Nacional de Rifles, venha e feche a matraca" [12]

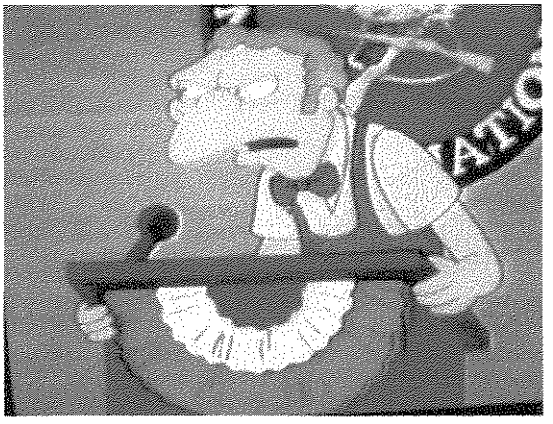


Fotograma 32

Plano americano – mostra o presidente do clube atrás de um palanque com uma metralhadora na mão falando aos associados. (ao fundo vê-se o emblema do clube)
Pista sonora – o presidente diz que há uma propaganda enganosa para que se tenha uma visão negativa dos armamentos em geral, essa propaganda é realizada para

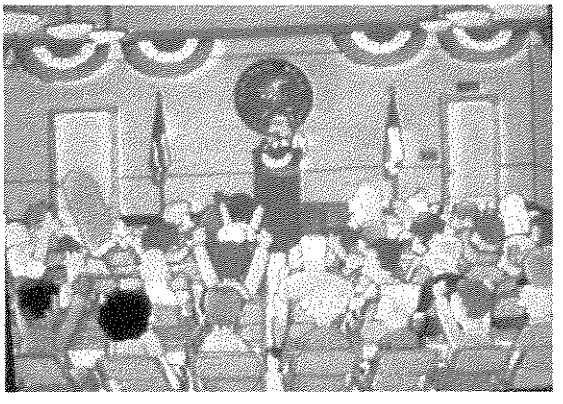
[12] Do fotograma 31 ao fotograma 33 – Salienta-se as atitudes corruptas, imbecis e maldosas dos membros da associação que também vêem nas armas uma forma de poder.

neutralizar os efeitos de super animais de hoje, como o peixe elétrico e o esquilo voador. Pede a Moe que venha dar seu depoimento.



Fotograma 33

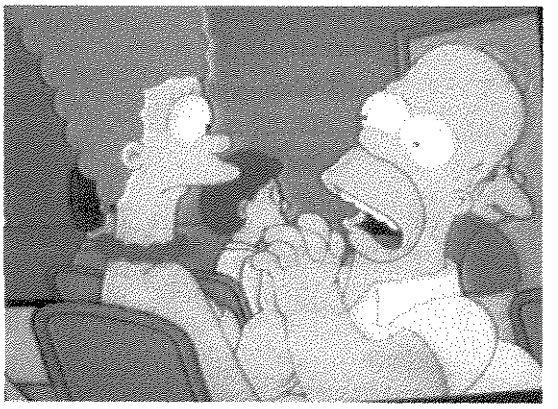
Plano americano – mostra-se o mesmo lugar do fotograma anterior. Moe debruçado no palanque fala ao microfone.
Pista sonora – Moe conta a experiência que teve em seu bar quando um ladrão tentou roubá-lo e ele atirou. Diz de forma sarcástica: " Hoje se ele quiser roubar algum lugar , só se tiver uma rampa"; som dos aplausos, risos e gritos dos associados.



Fotograma 34

Plano geral – mostra a vibração da platéia, a euforia com o depoimento de Moe.[13]
Pista sonora – aplausos; as pessoas gritam o nome de Moe.

[13] A associação segue os modelos de reunião dos grupos psicoterapêuticos e de auto-ajuda, tão comuns nos Estados Unidos. A pessoa se apresenta, todos os outros a cumprimentam em voz alta, ela dá o seu depoimento, vivências comum a todos, o grupo aplaude, etc.

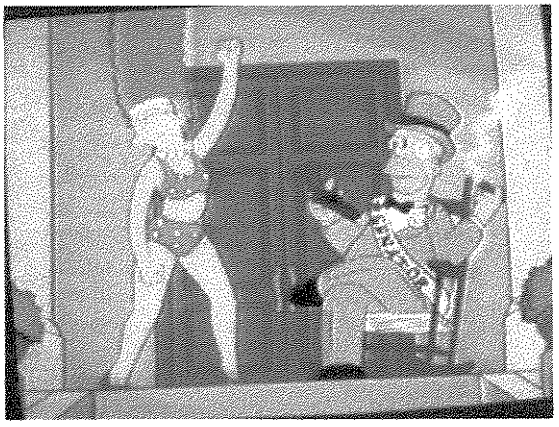


Fotograma 35

Plano americano –mostra Homer na associação, de joelhos em frente à cadeira de Margie, com as mãos juntas olhando para ela com olhar de súplica..
Pista sonora – Homer implora a Margie que o deixe ficar com a arma. Ela concorda.

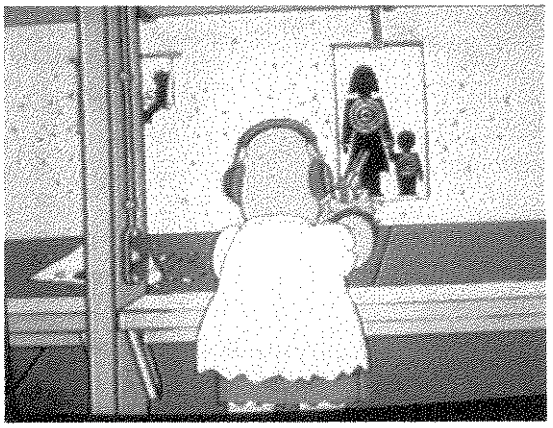
Fotograma 36

(Homer não tira mais a arma da mão. Vai ao mercado com ela, fazendo com que o dono pense que é um assalto)
Plano médio – Homer com a arma em punho entrando no mercado. O dono do mercado atrás do balcão com as mãos para cima.
Pista sonora – O dono do mercado diz a Homer que o dinheiro encontra-se na gaveta. Homer o acalma dizendo que não pretendia assaltá-lo. "Que idéia absurda" diz Homer.



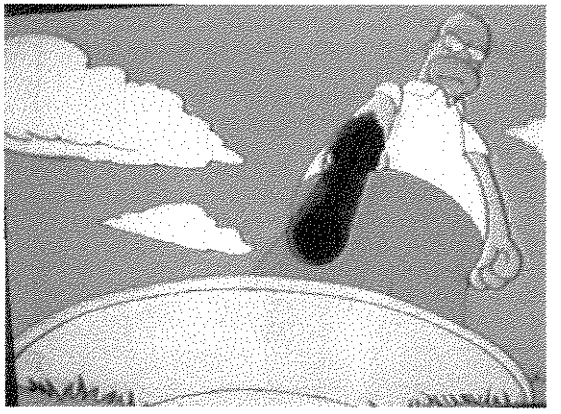
Fotograma 37

(Ao mesmo tempo que Homer acalma o homem, começa a pensar em como seria sua vida roubando e fica imaginando.
Plano médio – mostra a imaginação de Homer: ele vivendo numa mansão com roupas de luxo (terno e cartola) com uma faixa de Senador. Margie fica dançando de biquine em sua volta.
Pista sonora – "Já que cheguei até aqui, como seria minha vida se roubasse supermercados?" – Passa em frente a outro e pensa e roubá-lo, mas acha que seria melhor deixar para uma outra vez.



Fotograma 38

(Homer entra para a escola de tiro ao alvo da associação, mostra-se, neste momento, os membros da associação praticando: velhinha atirando granada sobre alvo com as mãos para cima; homem praticando com alvo representando mãe e filho, etc.. Homer começa a treinar com latinhas de cerveja cheias, nem percebendo que estava atirando na recepção da escola.; mostra-se o recepcionista agachado, com medo, Homer pede desculpa)
Plano médio – mostra homem atirando em alvo que representa uma mulher com criança.
Pista sonora – barulho de tiros de revólveres, metralhadoras, granadas explodindo.

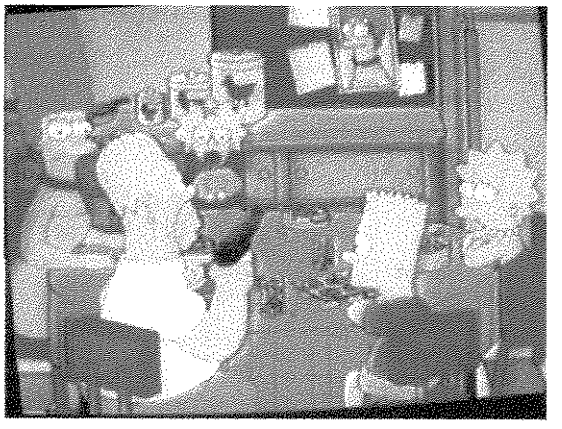


Fotograma 39

(a empolgação com a arma continua, Homer pratica tiro ao alvo com todos os pratos da cozinha de sua casa; Lisa pede que ele a ajude a tirar a bola do telhado e ele atira deixando a bola cair, mas furada. Homer pergunta se ela não gostaria que ele tirasse o gato também.

Plano médio – mostra Homer com olhar furioso atirando em um prato cujo alvo havia errado.

Pista sonora – " Nos veremos no inferno, prato de jantar"

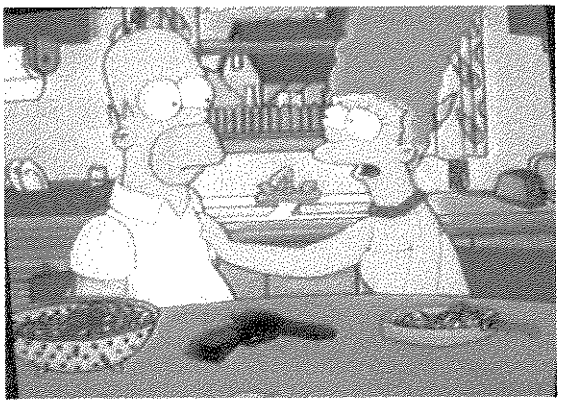


Fotograma 40

Plano geral – mostra a família Simpson à mesa, todos comendo em utensílios de cozinha diversos, pois Homer acabou com os pratos. Como Homer está com a arma na mesa, esta dispara e acerta a foto de Margie que está na parede.[14]

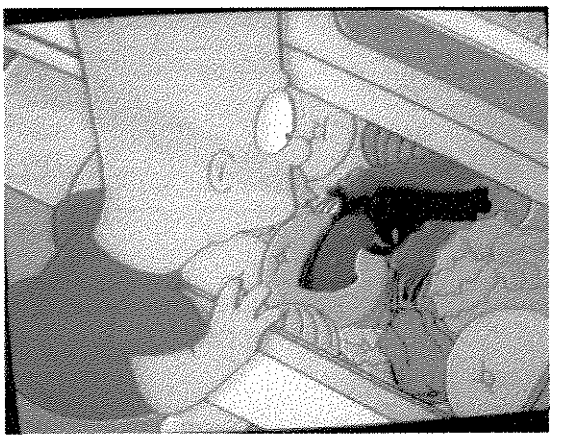
Pista sonora – Margie pergunta onde tinham ido parar os pratos da casa, Homer desconvesa, dizendo, todo satisfeito, que a próxima reunião da associação seria na casa deles; barulho da arma disparando.

[14] Fotograma 40 –É interessante notar a presença da cena de toda a família sentada à mesa representada na maioria dos episódios da série. Satiriza-se ou reforça-se a Instituição Família? Lembrando que o desenho tem como objetivo levar os telespectadores a se identificarem com o modelo de vida apresentado.



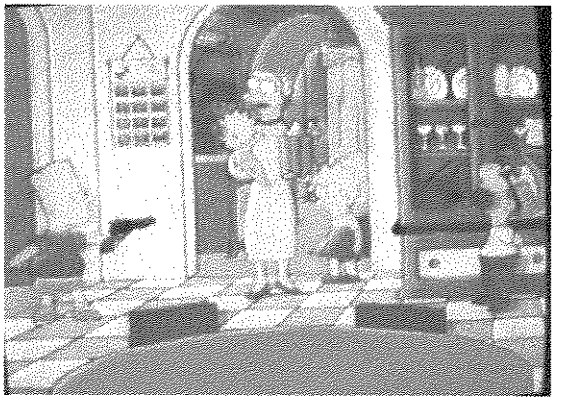
Fotograma 41

Plano médio – mostra-se ao fundo a pia e a janela, na mesa estão o escorredor de macarrão (prato de Homer) e a frigideira(prato de Margie) entre os dois "pratos" a arma. Margie coloca a mão no ombro de Homer numa postura de preocupação.
Pista sonora – Margie diz a Homer que já havia suportado muita coisa naquele casamento, mas aquilo havia passado dos limites. Pede a Homer que se desfaça da arma. Este concorda.



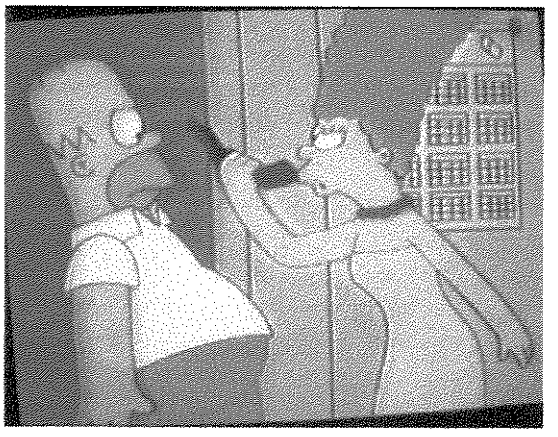
Fotograma 42

(Homer não se desfaz da arma, a esconde dentro da gaveta de legumes, a mais alta da geladeira)
Plano médio – Bart que está a procura de picolés com um amigo e descobre a arma.
Pista sonora – " Puxa, um arma!



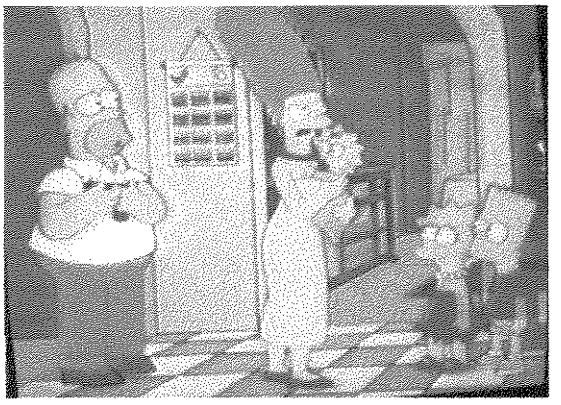
Fotograma 43

Plano geral – mostra Margie chegando das compras com Meg e Lisa, flagrando Bart brincando com o amigo de Guilherme Tell. (o amigo com uma maçã na boca, ao invés de colocá-la na cabeça como na obra; Bart mirando a arma, para atirar.
Pista sonora – grito de espanto e susto de Margie.



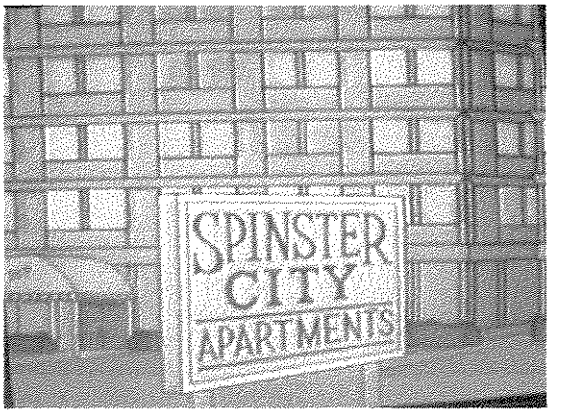
Fotograma 44

Plano americano – Margie mostra a arma encontrada para Homer , ela está muito nervosa. Homer se inclina para trás, tentando evitar a bronca.
Pista sonora – Margie diz que Homer havia mentido para ela, dizendo que havia se desfeito da arma, que ela não agüentaria mais,



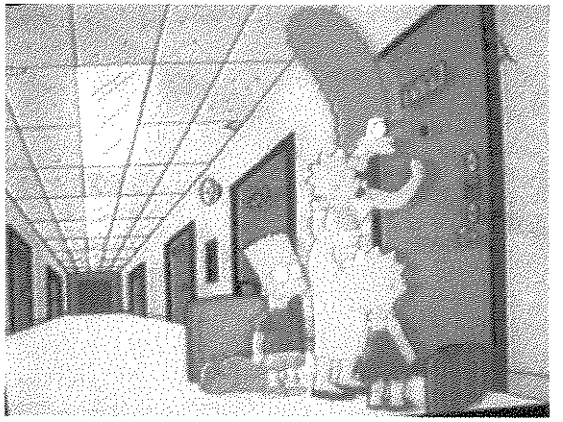
Fotograma 45

Plano geral – Margie carregando Meg, vira-se de costas para Homer.
Pista sonora – Margie informa a Homer que está partindo com as crianças.



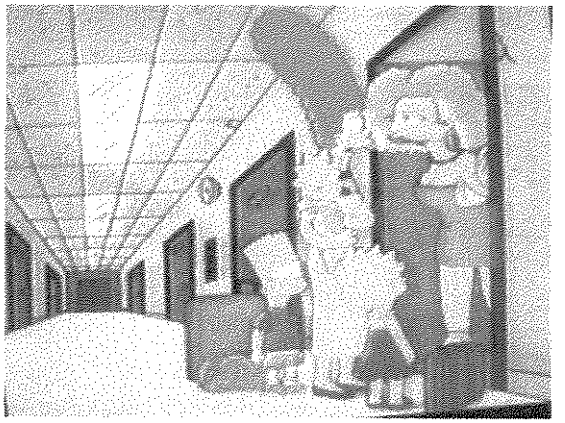
Fotograma 46

Plano médio – mostra placa de entrada do prédio onde reside a irmã de Margie.
Pista sonora – O narrador traduz os dizeres da placa - Cidade das Solteironas - Apartamentos



Fotograma 47

Plano geral – mostra um corredor de apartamentos. Margie com as crianças e a mala batendo na porta.
Pista sonora - barulho das batidas.

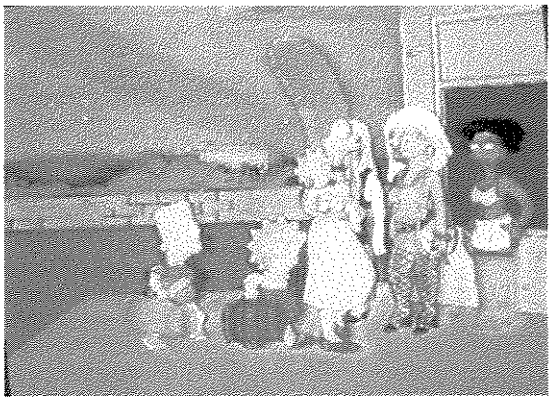


Fotograma 48

(a irmã de Margie entreabre a porta, parecendo esconder algo)
Plano médio – mostra Margie com as crianças e as malas e a irmã atendendo com a porta entreaberta.
Pista sonora – Margie diz à irmã que abandonou Homer, esta a olha aliviada, "Graças a Deus".; Margie diz que não tem onde ficar com as crianças, a irmã responde que ali não poderia ser , pois estava com visitas. Dá-lhe uma caixa de fósforos com um nome de motel, dizendo que um dia havia acordado lá, e o achara bem interessante. (neste momento a porta se abre e vê-se que a visita era um técnico de televisão) Ele diz que não havia nada com a TV, apenas que a haviam desligado da tomada. (Neste momento, a irmã fecha a porta na cara da irmã)

Fotograma 49

Plano médio – mostra placa de motel
Pista sonora – narrador traduz para o português: Motel durma bem – motel da sacanagem – sem vagas.



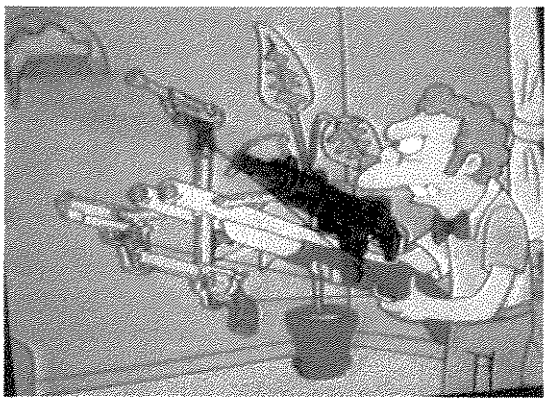
Fotograma 50

Plano médio – mostra Margie com as crianças e malas na porta do motel ; algumas prostitutas estão ali olhando para eles.[15]
Pista sonora – as prostitutas abordam Bart, propondo que ele fique com elas. Bart aceita o convite. (Margie o puxa para dentro do motel) diz que ainda é muito cedo para isto.

[15] Do fotograma 46 ao 50 – Visualizamos duas possibilidades nestas cenas: ou uma visão preconceituosa da mulher, principalmente da mulher solteira, fazendo parte do imaginário coletivo do criador da série ou a tentativa de satirizar a forma como o americano vê a mulher.

Fotograma 51

Plano americano – mostra Homer entusiasmado de avental e espanador limpando a casa. (Homer aguarda o grupo da Associação Nacional do Rifle, que farão uma reunião em sua casa.)
Pista sonora – "Ah! O clube do tiro vai chegar a qualquer momento!



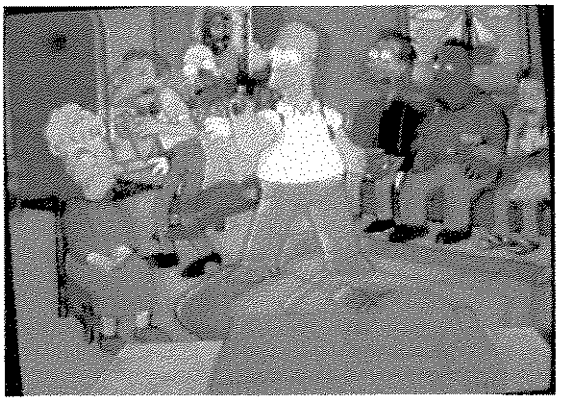
Fotograma 52

(Os membros da associação chegam em clima festivo para a reunião, trazendo guloseimas)
Plano médio – mostra Moe segurando um conjunto de armas, uma acoplada à outra.[16]
Pista sonora – Moe, orgulhoso, apresenta e explica os recursos de sua mais nova criação bélica; os presentes aplaudem maravilhados.

[16] Fotogramas 52 e 53 – Podemos notar que as atitudes de Moe, que é aplaudida pelo grupo, e as de Homer, têm o mesmo valor moral.

Fotograma 53

Plano americano – mostra Homer exibindo sua "perícia": abre a cerveja com a arma. (também liga a TV da mesma forma)
Pista sonora - Os membros do clube da arma perguntam a Homer se ele fazia esse tipo de coisa com sua arma. Homer, orgulhoso, diz que fazia isso e muito mais.



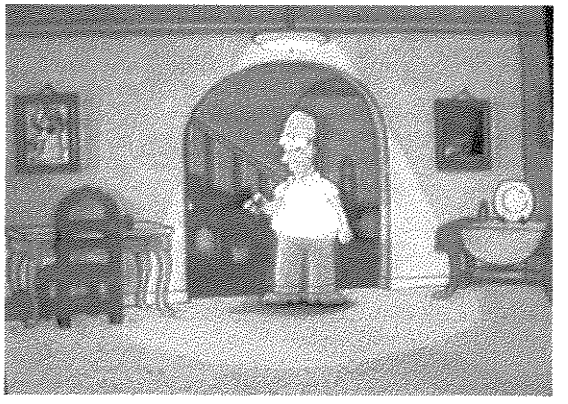
Fotograma 54

Plano geral – mostra Homer todo orgulhoso de suas façanhas e os membros da associação horrorizados com aquela exibição.[17]
Pista sonora – Os membros da associação dizem que Homer é um irresponsável, que armas não devem ser usadas daquele modo leviano. Um dos integrantes comunica a Homer que devido àquela sua atitude ele estava excluído do clube. Pede a Homer que se retire e espere a reunião terminar lá fora.

[17] Fotograma 54 – Evidencia-se a hipocrisia dos integrantes do clube.

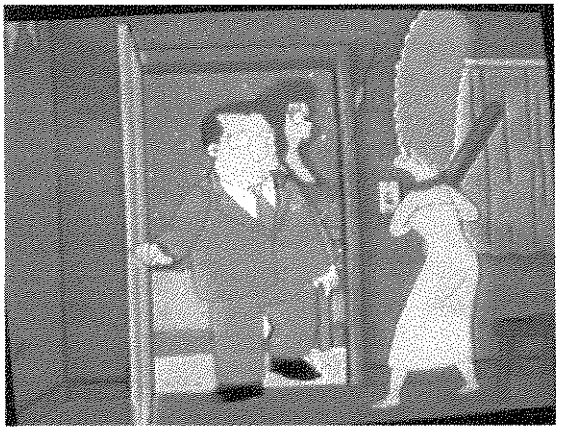
Fotograma 55

Plano Geral – Homer sentado na soleira da porta de sua casa; pessoas dançando e bebendo no interior da casa.
Pista sonora – pessoas rindo, música, conversas.



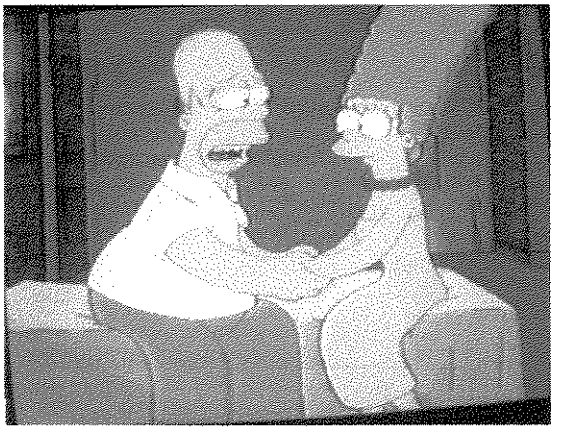
Fotograma 56

(A festa acabou, Homer está sozinho em sua casa)
Plano médio – mostra Homer olhando para a arma com olhar pensativo, a casa vazia de fundo.
Pista sonora – Homer diz que por causa da arma ele havia perdido sua família.



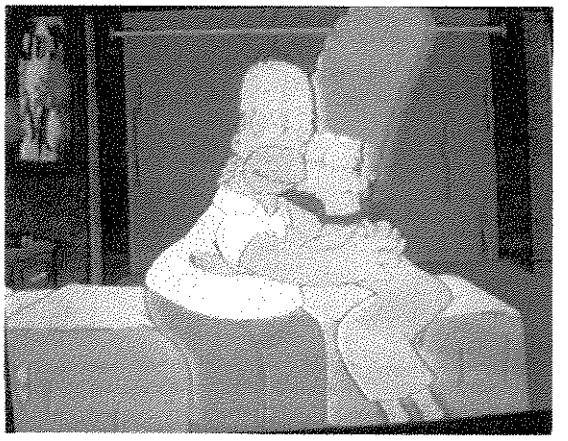
Fotograma 57

(Margie está com muito medo de estar num motel de baixa categoria, enquanto as crianças estão na cama, ela fica sentada o tempo todo com um pau na mão em frente à janela para protegê-los, quando a porta se abre e entra um casal)
Plano médio – Margie com um pau em posição de ataque; homem abrindo a porta com uma mulher ao fundo.
Pista sonora – O homem desculpa-se e pede para que Margie vote nele.



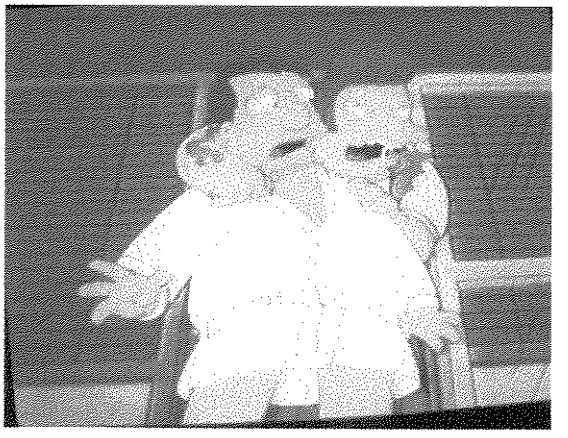
Fotograma 58

(Homer sai à procura de Margie, chega ao motel abrindo as portas dos quartos, tentando encontrá-la, causando, desta forma, uma série de situações embaraçosas. Quando entra no quarto do candidato, este, sem vergonha alguma da situação constrangedora) pede um voto; Homer finalmente encontra Margie)
Plano americano - Homer sentado na cama de mãos dadas com Margie
Pista sonora – Homer pede desculpas a Margie, diz que não sabe o que acontece, mas a arma exerce um poder incontrolável sobre ele. Diz que irá se desfazer dela imediatamente.



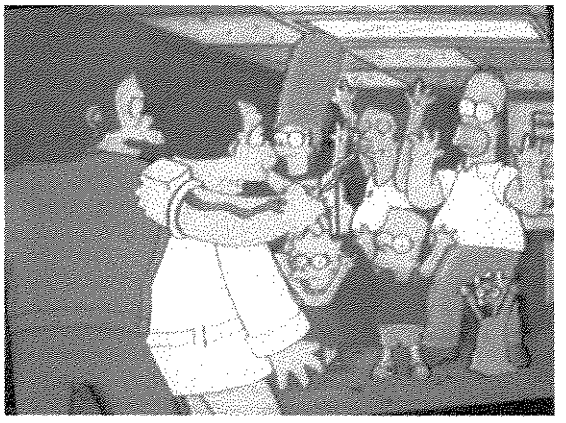
Fotograma 59

Plano americano – Homer e Margie se abraçam felizes.
Pista sonora - música romântica



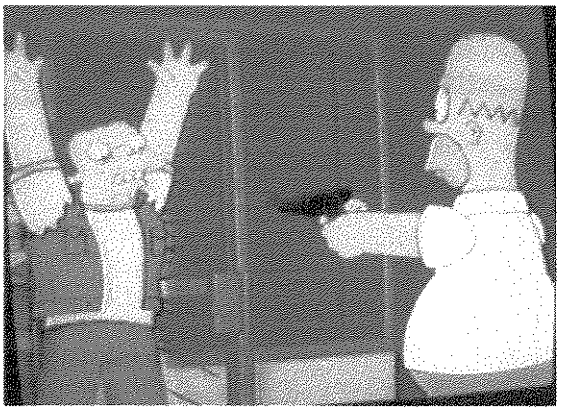
Fotograma 60

(Quando a família está saindo do motel, o político está se dirigindo ao frigobar da recepção, e é agarrado por um ladrão)
Plano americano – ladrão coloca uma faca no pescoço do político.
Pista sonora – O ladrão pede dinheiro ao recepcionista, ameaçando matar o político.



Fotograma 61

Plano americano acoplado a um plano geral – mostra ladrão segurando o político e rendendo todas as pessoas que estavam na sala
Pista sonora – o ladrão ordena que todos coloquem as mãos ao alto.



Fotograma 62

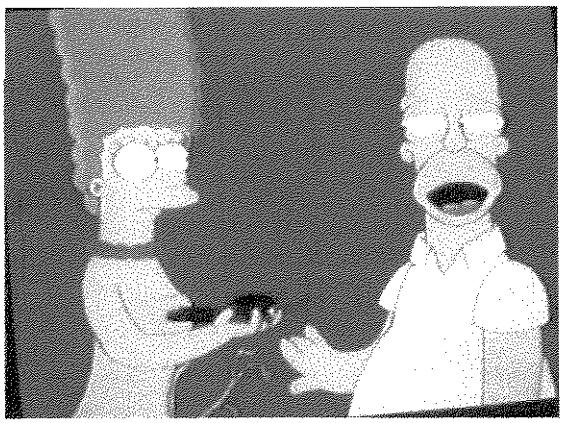
(Homer tenta conter a situação sacando sua arma, Margie fica chocada por saber que ele ainda a possui, o ladrão aproveita estes segundos de discussão e toma a arma de Homer)
Plano americano – Homer no momento em que saca a arma, apontando-a para o ladrão. (O político aproveita para fugir, nada fazendo para conter a situação)
Pista sonora – Homer pede ao ladrão que coloque as mãos ao alto. O político foge, pedindo para que votassem nele.

Fotograma 63

Plano geral – ladrão apontando a arma para as pessoas; Homer sacode uma caixinha sorrindo.
Pista sonora – Homer diz ao ladrão que a arma está sem munição.

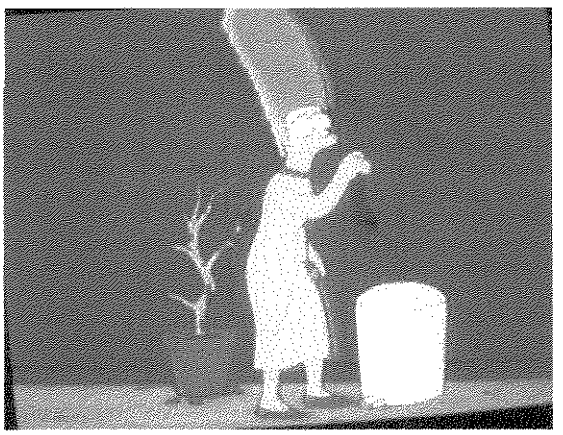
Fotograma 64

Plano geral – mostra membros da associação armados apontando para o ladrão. As outras pessoas se amedrontam e também levantam as mãos, inclusive Homer.
Pista sonora – membros da associação pedem que o ladrão largue a arma. Este foge, arrancando o dinheiro do recepcionista dizendo " Fui".



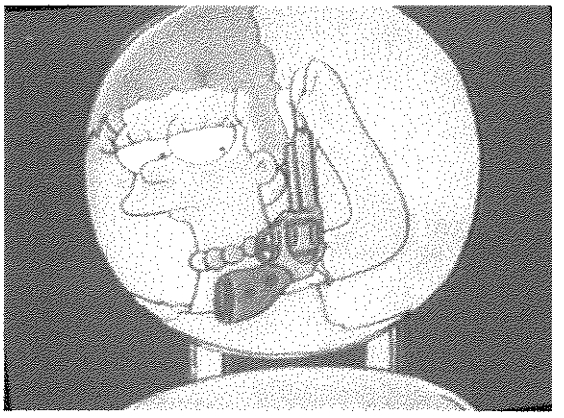
Fotograma 65

Plano americano – Homer entrega a arma a Margie, sem coragem de olhar para o objeto.
Pista sonora – Homer diz que não quer saber mais de armas, e volta a falar do fascínio que elas exercem sobre ele.



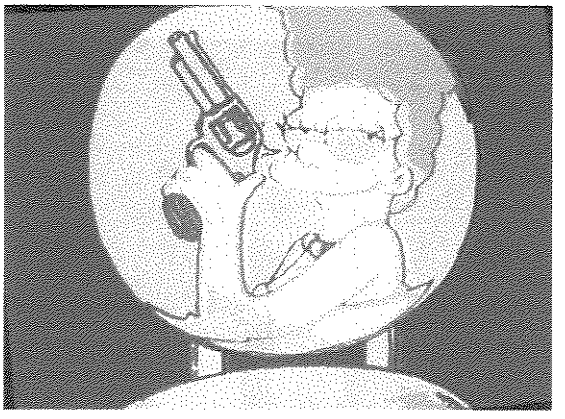
Fotograma 66

Plano médio – Margie se dirige à lata de lixo., segurando a arma com ponta dos dedos.
Pista sonora – música tema do filme.



Fotograma 67

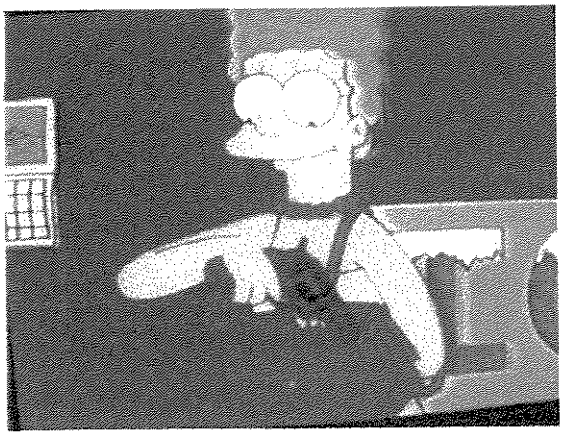
Primeiro plano – Margie vê sua imagem, segurando a arma, refletida na lata do lixo, seu olhar é de indecisão.[18]
Pista sonora – música tema do filme



Fotograma 68

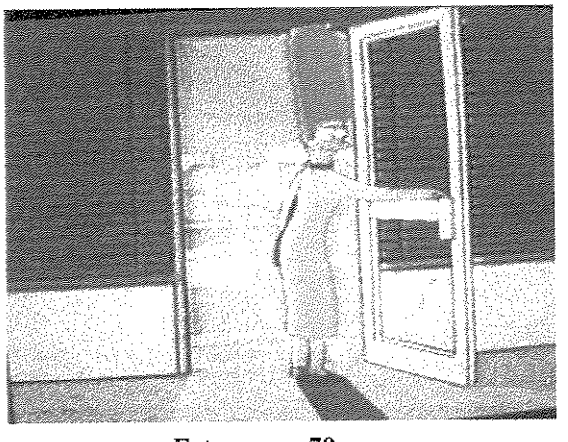
Primeiro plano – o olhar de indecisão torna-se um olhar de satisfação.
Pista sonora – murmúrios de satisfação: Hum, hum!

[18] Do fotograma 67 ao 70 – Margie também abandona sua "casca" moral e deixa-se levar pela vaidade, pelo poder que a arma lhe dá.



Fotograma 69

Plano americano – mostra Margie, com olhar satisfeito, colocando a arma na bolsa
Pista sonora – música tema do desenho.



Fotograma 70

Plano médio – mostra Margie sorrindo, saindo do motel
Pista sonora – música tema do desenho.

UNICAMP
BIBLIOTECA CENTRAL
SEÇÃO CIRCULANTE

-Entrevista com adolescentes sobre um episódio da série "Os Simpsons"

A primeira etapa de entrevistas foi realizada no município de São Carlos, SP, com doze integrantes, coincidentemente, todas meninas, amigas da anfitriã, Carolina. Segundo as mesmas, os meninos não compareceram porque alguns estavam trabalhando e outros estavam envergonhados. Elas foram convidadas a assistir ao episódio, a serem entrevistadas e depois a participarem de um lanche. Todas estavam muito sorridentes e ao mesmo tempo um pouco receosas sobre a tal da "entrevista". Explicamos que a entrevista seria apenas um bate-papo sobre o episódio de Os Simpsons que elas assistiriam, comentando também que elas estavam colaborando na realização de um trabalho sobre desenhos animados e que numa votação dos desenhos mais assistidos na TV, em que participaram 163 jovens, a série Os Simpsons foi a mais votada. Perguntamos se todas conheciam e assistiam à série, todas disseram que conheciam, 7 assistiam sempre e 5 de vez em quando.

O material utilizado para a entrevista foi um gravador mini cassete Panasonic e 3 fitas A 90 low noise high output TDK.

O ambiente físico para reprodução do desenho foi uma sala de estar, onde, além dos sofás, foram acomodadas algumas cadeiras para que todos pudessem assistir ao filme de forma confortável. A entrevista foi realizada após a exibição do desenho, íamos chamando as que primeiro se ofereciam como voluntárias e que se dirigiam a um espaço que organizamos especialmente para a entrevista. Conversávamos de maneira bem informal com as entrevistadas, para que se sentissem à vontade. Em seguida, iniciava-se a entrevista formal, mostrávamos o gravador ,dizendo que íamos gravar nossa conversa e que depois, se elas quisessem, poderiam ouvir suas respostas. Perguntávamos se haviam gostado do desenho. Todas disseram que haviam gostado. A seguir, passávamos à entrevista que era constituída de 12 perguntas:

1 – Você sabe qual o país em que se passa o desenho "Os Simpsons"?

2 – No Brasil e em diversas partes do mundo, o futebol é um dos esportes mais consagrados? Na sua opinião, como foi mostrado o futebol? Por quê?

3 - Quais os países que estavam disputando a partida de futebol?

4 – O que você notou na apresentação dos jogadores? Por que, na sua opinião, o criador do desenho os apresentou desta forma?

5 - Você conhece Pelé, não é mesmo? Como este esportista foi apresentado no desenho? Por quê?

6 – Na sua opinião, qual a diferença entre os dois narradores da partida? Por quê?

7 – O que você acha da personagem Homer Simpson?

8 – Na sua opinião, qual a intenção de Homer em adquirir uma arma?

9 – Por que Margie, a esposa não aceitou esta decisão? Você concorda com ela? Sim? Não? Por quê?

10 – Qual a sua opinião sobre a Associação Nacional do Rifle? Qual a intenção dos participantes?

11 – O que você achou do tratamento dado a Homer pelos integrantes do clube, na reunião que houve em sua casa?

12 – No final do desenho, como você acha que Margie se sentiu em relação à arma?

A segunda etapa de entrevistas, realizada em Itatiba, seguiu os mesmos moldes da primeira, realizada em São Carlos, com exceção do ambiente físico para a reprodução do episódio e o local da entrevista que foram a sala de vídeo e estudo da unidade, respectivamente. Os alunos estavam bem descontraídos em seu ambiente escolar, mas também na expectativa quanto à entrevista.

Antes de começar a análise das respostas, é importante levarmos em conta que a série é escrita de tal maneira que permite diversos níveis de leitura, a seqüenciação dos acontecimentos é relativamente complexa, não há uma apresentação linear de cada trama, que vão se intercalando com mudanças relativamente rápidas, seguindo um formato mais parecido com as séries de TV realistas do que a dos tradicionais desenhos animados. Abstrair cada uma dessas tramas não é, portanto, uma tarefa fácil e requer não só certo nível de trabalho intelectual, como também, em algumas seqüências, pode ser extremamente complexo tanto pela linguagem utilizada como pelo que se insinua com ela. Boa parte da informação relevante do episódio pode-se descrever como implícita, o que acaba dificultando, ainda mais, uma leitura crítica sem mediação.

Os discursos dos adolescentes sobre o episódio "A Família Cartucho".

Você sabe qual o país em que se passa o desenho "Os Simpsons"?

Quanto a esta questão, 83% dos adolescentes m/b não reconhecem o país em que vive a família Simpson; 83% dos adolescentes m/a reconhecem o país de origem do desenho, este reconhecimento é um requisito importante para que se estabeleça uma leitura das marcas culturais apresentadas na série, mas do total de adolescentes m/a que conhecem a origem da série, apenas 50% percebem alguma distinção cultural apresentada pelo desenho. Percebemos que o espaço da narrativa – Springfield – é para a maior parte dos adolescentes apenas o espaço que reproduz o meio em que vive o homem – torna-se o lugar onde o jovem identifica suas experiências , pois encontra ali a reprodução de um modelo de vida importado e arraigado pelo sistema, principalmente através dos meios de comunicação de massa. Desconhecendo as marcas culturais do país que originou a narrativa, o adolescente consegue compreender muito pouco o contexto criado pelo autor cuja intenção é satirizar o comportamento do cidadão americano de classe média. Sendo mais difícil , desta forma, uma leitura mais crítica dos implícitos, que, como já dissemos, constitui boa parte da informação relevante do desenho, inclusive interferindo nas inferências possíveis em relação as demais perguntas.

No Brasil e em diversas partes do mundo, o futebol é um dos esportes mais consagrados? Na sua opinião, como foi mostrado o futebol? Por quê?

Quais os países que estavam disputando a partida de futebol?

O que você notou na apresentação dos jogadores? Por que, na sua opinião, o criador do desenho os apresentou desta forma?

Você conhece Pelé, não é mesmo? Como este esportista foi apresentado no desenho? Por quê?

Na sua opinião, qual a diferença entre os dois narradores da partida? Por quê?

Nestas perguntas, tentamos, "induzir" a uma reflexão, antecipando a importância do esporte futebol em nosso país e em diversas partes do mundo, as cinco perguntas compõem

um quadro com o qual pudemos verificar se o adolescente, de alguma forma, havia percebido a diferença entre o real e a forma, voltando a Verón (1969)como o meio 'deu a ler' o objeto ou o acontecimento, ou seja, se perceberam marcas de preconceito e desvalorização cultural na estruturação das cenas e criação do comportamento das personagens (imaginário individual e coletivo do autor): a apresentação dos jogadores, o merchandising feito por Pelé, a própria partida de futebol e a diferenciação dos narradores. (esforço do sistema imperialista em subestimar a identidade cultural latina.)

Houve em 50% das respostas de adolescentes m/a uma pequena percepção da distinção implícita no desenho de características culturais – " (...) os americanos contribuíram com a violência" (como foi mostrado o futebol) – " Um (narrador) acho que era dos próprios Estados Unidos, o outro era de fora, de outro país, porque ficou entusiasmado no meio dos lances" (quanto aos narradores) - Renato: "Ninguém conhecia os jogadores... Lá não é um esporte famoso" – Henrique pretendeu com sua afirmação mostrar que a intenção do criador foi a de marcar o futebol como um esporte desconhecido pelo povo norte - americano, portanto, justificando a forma como o esporte foi apresentado e aparentando haver até uma certo endeusamento ao conhecimento do esporte preferido dos americanos: " (...) esporte que é conhecido no país deles, o baseball."

A maioria das respostas (m/b e m/a) , quase 84%, restringiu-se à análise da partida, do desempenho dos jogadores, do comportamento do público (não estavam gostando do jogo); Houve em 25% das leituras de adolescentes m/b e m/a uma relação da violência associada ao esporte futebol e aos jogadores, numa interpretação generalista. Carolina achou o jogo agressivo, referindo-se ao que deve ter sido marcante para ela nesta seqüência de cenas, a violência das pessoas no estádio, pois o jogo, apático, sem as "emoções" esperadas pelo público, gerou violência; Joyce analisou o fato das brigas, violência serem uma realidade nos dias de hoje e que as pessoas estão muito violentas." A resposta de Júlia exemplifica bem este "modo de ver" - " De uma maneira agressiva , até porque, pela lentidão dos jogadores, os torcedores começaram a se sentir mal, aquela lentidão...Mostraram assim pelo jeito de ser dos jogadores... através dos jogadores que tudo ocorreu, a questão da violência, os americanos contribuíram com a violência, pela

violência, em qualquer lugar que tenha futebol tem briga." Observamos nestas leituras uma ponte entre ficção e realidade: a identificação. Existe uma visão crítica , mas a partir da "natureza" humana - a constatação de um fato na ficção, que ela pôde identificar com a realidade a sua volta, uma constatação que a sociedade forjou no conformismo e no preconceito sobre a maldade contemporânea.

As características físicas e os nomes parecidos caracterizados na apresentação dos jogadores foram compreendidas como naturais, verdadeiras, por 33% dos adolescentes m/a – " (...) jogador de futebol é tudo igual, têm a vida toda igual" – cria-se uma visão preconceituosa e naturaliza-se no homem (jogador de futebol) características de caráter e modelo de vida, sem qualquer análise do processo que determina estes estereótipos. As críticas implícitas e explícitas estão voltadas ao comportamento de alguns poucos jogadores de futebol que conseguem a fama no Brasil, generalizando-se, deste modo, o comportamento e modelo de vida do profissional deste esporte. Não há a percepção da influência da mídia, tanto na formação dos modelos de comportamento destes jogadores, quanto à criação da própria idolatria no povo brasileiro – mito do sucesso, da riqueza, do poder.

Na representação que fizeram da aparição "comercial" de Pelé, 42% das entrevistadas m/b não prestaram atenção nas cenas com o "rei do futebol". Notamos, quanto ao demais adolescentes, que há uma representação crítica, uma compreensão dos implícitos quanto à propaganda, relacionados a estas cenas, o conhecimento do processo na venda de produtos através da propaganda e a percepção que esta venda, muitas vezes, se dá através de falsas imagens representadas pelos ídolos, que são usadas para obtenção de lucro - como podemos observar na resposta de Claudinéia: Pelé foi apresentado "como sendo o melhor jogador. Chegou, falou pro público que era o melhor jogador de futebol. Mas no fim ele não é porcaria nenhuma. Ele chegou, fez propaganda de pomada e deram o saco de dinheiro para ele. Fizeram isso pra conseguir dinheiro pro produto que ele mostrou".

A maioria, 83%, m/a e m/b representou na caracterização das personagens as marcas psicológicas – o narrador negro foi descrito como animado, empolgado, falava rápido,

alegre; estava se divertindo, tinha o objetivo de dar mais animação ao povo – o narrador branco foi descrito como desanimado, lento, preguiçoso, falava devagar, não estava gostando do jogo – ao observarmos estas respostas vimos que as características de comportamento positivo se referiram ao homem negro, as negativas ao branco: enfocaram o desempenho.

Apresentaram críticas quanto à visão do criador do desenho em relação a alguns pontos implícitos 25% dos adolescentes m/a – "Pelé foi mostrado como material, o criador pensa que, aqui e em todas as partes do mundo, as pessoas são materialistas." Bruno, ironicamente, disse que mostraram o futebol daquela forma, porque os americanos podiam "não ser tão bons no futebol". Renato critica " Não concordo com a forma que mostraram Pelé, aqui, pra nós, ele é um ídolo" Ele reverencia a forma de ascensão de Pelé "...pobre, cresceu...", mas acaba justificando a atitude do autor " O autor achou que ele estava muito exibido".

O que você acha da personagem Homer Simpson? Por quê?

Com esta pergunta tentamos confirmar as representações dos adolescentes na 2ª. etapa, quando a maioria dos jovens afirmou ver em Homer Simpson a figura-chave do humor e a conseqüente diversão do desenho.

A maioria dos adolescentes (m/a e m/b) entrevistados, 80%, respondeu que Homer é engraçado, divertido, legal, bobo: " Ele é bobo. (risos) Tinha que pensar no estava fazendo ali. Imagina, guardar um revólver dentro da geladeira? (risos) Meu Deus do céu..." "Ele só faz besteiras"; "Faz trapalhadas e se arrepende" "Engraçado, fica estrangulando o filho dele assim"(lembrança de algum outro episódio).

Algumas respostas que diferem um pouco da visão da maioria: "Não gosto dele porque sempre apresenta coisas erradas para os filhos" - resposta centrada no comportamento do indivíduo e que resulta num processo de identificação, sem percepção do gênero cômico, satírico – é o verossímel numa representação do padrão de comportamento paterno como educador, o transmissor de valores; " Homer é diferente" – nesta resposta verificamos, também, uma comparação com o que representa um padrão de comportamento. Percebemos nas respostas da aluna quanto às outras perguntas que o

diferente em Homer se situa na apresentação explícita do escrachamento da personagem, enquanto há uma representação positiva, por exemplo, em relação ao comportamento dos integrantes da associação, que são vistos como bons e protetores, "Eles querem melhorar, ajudar, não pode ter uma arma pra qualquer coisa, só para ajudar a família. Eles acham que se deve ter uma arma em casa pra ajudar, pra combater..., mas não para ameaçar a família", ou seja, o discurso verbal destas personagens (membros da associação), impregnado de hipocrisia e subterfúgios foi mais marcante do que as imagens que denotavam seu comportamento agressivo e transgressor. O mesmo observamos nestas respostas: "Homer é meio estranho, tem alguns problemas pessoais que sempre são mostrados"; "É um pai desligado, é um pouco de tudo". Nesta outra resposta "É uma pessoa que quer sempre que seja do jeito dele(...) ele queria uma arma e não queria tirar mais a arma, que era dele. Ele ficou ansioso para pegar a arma porque teve de esperar cinco dias , né?" , percebemos uma pequena leitura de entrelinhas, ou seja, apresentou-se o Homer individualista, voltado só para si mesmo, características implícitas constantes na apresentação da personagem.

Entendemos, então, que Homer Simpson representa a marca satírica do desenho Os Simpsons - o homem idiotizado, infantilizado pela indústria cultural, com um caráter mesquinho, individualista, um homem constantememte frustrado em seu habitat , frustração forjada pela sociedade de consumo. Estas marcas, já que satíricas, carregam estes implícitos, imperceptíveis para a maioria dos adolescentes que ao assistirem ao desenho buscam o humor, a diversão no comportamento do Homer idiota, do Homer de atitudes ridículas, mas ao mesmo tempo, a representação social da personagem como o Homer pai de família, o Homer protetor é marcante na análise das respostas posteriores, o que acaba alicerçando as pontes entre o mundo da ficção e o mundo real, num processo de identificação.

Na sua opinião, qual a intenção de Homer em adquirir uma arma?

Por que Margie, a esposa não aceitou esta decisão? Você concorda com ela? Sim? Não? Por quê?

Qual a sua opinião sobre a Associação Nacional do Rifle? Qual a intenção dos participantes?

O que você achou do tratamento dado a Homer pelos integrantes do clube, na reunião que houve em sua casa?

No final do desenho, como você acha que Margie se sentiu em relação à arma?

As cinco últimas perguntas se referem à seqüência de fotogramas que reforçam, em nossa análise, a questão da violência social, violência que tem como causa, no desenho, a "natureza humana", porque é inerente ao homem gerar desarmonia, o caos, o desequilíbrio.

Com estas perguntas tentamos verificar o grau de compreensão dos alunos quanto aos implícitos e quanto à percepção de elementos que caracterizam as cenas (marcas explícitas) : comportamento e intenções de Homer em relação à família e às armas; o discurso inicial de Margie quanto às armas e o comportamento contraditório apresentado no final; as idéias e ações dos membros da Associação Nacional do Rifle; a hipocrisia dos "irmãos em armas" quando julgaram Homer pelo uso indiscriminado da arma.

O total dos adolescentes entrevistados (m/a e m/b) visualiza na intenção de Homer a proteção da família, com algumas ressalvas a seu comportamento posterior à aquisição da mesma, mas ressalvas que são identificadas com o comportamento "engraçado", idiotizado de Homer, que não perde por isso a marca de protetor.

É interessante perceber que a totalidade dos adolescentes entrevistados tem esta identificação com a necessidade de segurança, independente de quais sejam os meios para obtê-la, esta característica pode ser notada com mais intensidade nos adolescentes m/a, refletindo a reação dos próprios pais, que se sentem ameaçados pela violência disseminada nos grandes centros urbanos e que acabam se "refugiando" em cidades menores, para protegerem suas famílias dessa violência (75% dos adolescentes m/a entrevistados viviam em cidades como São Paulo e Campinas – dado obtido através de pesquisa do professor de matemática da unidade onde estudam estes jovens) - a mudança ocorre, mas o medo persiste e contagia todas as classes sociais, principalmente, porque é incutido através da violência veiculada de forma assídua pela televisão. Esta necessidade de segurança, defesa pessoal não é fundamentada pela realidade dos próprios adolescentes que participaram da pesquisa, ou seja, pessoas residentes em cidades relativamente tranqüilas, em que a incidência de violência é baixa. Jovens que brincam e passeiam tranqüilamente pelas ruas.

Algumas adolescentes m/b, conseguem analisar e compreender os implícitos e as marcas satíricas apresentadas no desenho: Daiana " Acho que não deveria existir este clube, acho que o tipo de pessoas que estavam neste clube não têm a intenção de se defender, queriam matar as pessoas" Vanusa " Acho uma palhaçada, uma tonteira aquilo, uma reunião de irmãos de armas? No final, assim, deu a entender que eles queriam proteger a família, mas a intenção era ficar lá atirando." No discurso de Cleviane notamos que ela estranha a contradição no comportamento dos integrantes da associação, mas não compreende o porquê – "Teve uma hora que eles concordaram em ficar com a arma, depois não concordaram mais, eu achei estranho." Cleviane entendeu o paradoxo no comportamento, a hipocrisia em relação ao julgamento do comportamento de Homer, sendo que agiam da mesma forma, apenas não conseguiu explicar.

Constatamos estes dados através das respostas relacionadas à Associação Nacional do Rifle; 83% dos adolescentes, principalmente os m/a, como já dissemos, não conseguem perceber as intenções, praticamente explícitas através das imagens, dos "irmãos em armas"(treinam com alvos representando famílias e crianças; utilizam armamento pesado; o comportamento violento de Moe que se envaidece ao relatar as condições do ladrão, em quem atirou, quando o pegou roubando em sua loja " o lugar que ele for roubar agora, deve ter rampa" – todos aplaudem.) o poder, a necessidade doentia de extravasar as violências internalizadas pela pressão do meio, matando, buscando justificativas absurdas para seus atos. Os jovens não identificam no comportamento dos integrantes do clube o sentimento de poder que perceberam em Margie no final do episódio: a mulher precisa de proteção, não protege. O uso da arma para os adolescentes justifica-se como instrumento de proteção da família, das ruas, das cidades, enfim, no medo inconsciente – o mito do extermínio da violência, através do extermínio dos que estão à margem do processo social.

A contradição no comportamento de Margie foi um ponto interessante na pesquisa, ela é representada, a princípio, por 100% dos adolescentes como a protetora da família contra Homer. No final, 90% deles disseram que ela "se sentiu poderosa", destes, apenas 10% dos adolescentes vêem caracterizado em Margie os mesmos sentimentos que moveram as atitudes de Homer. É possível compreender que na visão dos adolescentes, Margie como

mulher é a reguladora, a apaziguadora dos conflitos, a mantenedora da ordem interna no lar, mas não é a que defende a família do mundo exterior a esse lar, esse é o papel social do homem. Na verdade essa visão é explicitada no desenho quando Margie se olha, segurando a arma, na tampa da lata de lixo, como se estivesse olhando em um espelho, fazendo poses, " caras e bocas", a satisfação que ela sente, na verdade, tem em comum com os sentimentos de Homer, apenas a vaidade, mas caminham em sentidos opostos quanto ao sentimento de poder. Para Margie, na bolsa ela guardou mais "um batom", que a fez "sentir-se bonita", "uma agente", nas palavras dos adolescentes. A arma para Homer representada como força, instrumento para extravasar sua opressão diante dos padrões que o sufocam, sensação de realização que mascara sua sensação de fracasso, o mito do Super-Homem, que segundo Mircea Eliade (1998), satisfaz às frustrações secretas do homem moderno que, sabendo-se decaído e limitado, sonha revelar-se um dia uma personagem excepcional, um herói, quanto à Homer, um herói na contramão.

6 - APROFUNDAMENTO DA ANÁLISE DOS DADOS

Este capítulo tem como objetivo tecer algumas considerações gerais sobre representações sociais de adolescentes de diferentes níveis sócio-econômicos à ideologia veiculada por um desenho animado.

Tais representações constituíram a reconstrução de uma situação vivida, através das relações estabelecidas entre os elementos da situação. Tal reconstrução, que expressa o real possível que o adolescente domina foi representada pela comunicação verbal e não verbal – o discurso-imagem.

Consideramos ser fundamental delimitarmos os resultados desta análise, compreendendo que se deva considerar a interdependência de fatores específicos que caracterizam a formação de cada indivíduo - os grupos com as quais ele estabelece relações, o contexto social, econômico e político, a particularidade de cada vivência.

As representações caracterizam a "visão de mundo" do adolescente, aprendida através de suas experiências decorrentes das relações sociais que elas estabelecem entre si, originando um esboço do imaginário coletivo determinado historicamente pelo seu grupo social.

Partimos do pressuposto de que o desenho preferido pelos nossos adolescentes, sendo produto da indústria cultural, patrimônio da classe dominante que detém o poder sobre os meios de comunicação de massa, não estaria isento de uma ideologia que se impõe à massa, através de estereótipos e mitos que deformam a realidade. Esta de/formação se reflete na consciência dos indivíduos e o que passa a predominar é a ordem estabelecida.

A temática predominante enfoca a questão da frustração gerando violência e a necessidade de se preencher o vazio deixado por essa frustração, pela insignificância, buscando-se a sensação de poder, de força na alimentação da vaidade.

Embora "Os Simpsons" pareça representar uma crítica do autor Matt Groening ao sistema norte-americano, com sua linguagem satírica, com a centralização de suas narrativas na imbecilidade e mesquinhez dos moradores de uma cidade tipicamente americana , através da escancarada demonstração de comportamentos moralmente

repreensíveis por parte do protagonista da história, uma série de mitos reproduzidos pelo sistema imperialista norte-americano são veiculados através do conteúdo e da estruturação dramática da narrativa.

Demonstraremos, então, uma visão dessas representações a alguns mitos percebidos no episódio "A família cartucho", entendendo mito, como já dissemos, o que Barthes (2001) denominou de falsas aparências.

O mito da identificação com o espaço – o espaço da narrativa – Springfield - é, para o adolescente, apenas o espaço que reproduz o meio em que vive o homem – torna-se o lugar que através da definição ideológica deste meio, permitirá a passagem da imagem fictícia para o mundo real – a casa que na representação das crianças era o lar e deveria ser protegido, protegido dos bandidos e das armas.

Notamos que houve uma identificação muito grande com o posicionamento de Margie e a arma no início do desenho, tal era a sensação de dever de proteção do lar (crianças entrevistadas carentes, protegendo um lar que muitas vezes elas nunca vivenciaram) – também o deslocar-se do real para a imagem fictícia - elimina-se as causas do fenômeno e mantém-se sua aparência, nas palavras de Dorfmann (1978), "a árvore sem raízes".

A questão da identificação com o espaço-cidade, espaço-rua, espaço-lar, espaço-família também traz à tona a questão do processo de aculturação presente em países em desenvolvimento. O sistema imperialista impõe seu modelo de comportamento, de vida que é assimilado inconscientemente pela população através dos produtos da indústria cultural, importados para arraigar valores culturais norte-americanos, que passam a ser cultuados em detrimento à valorização de nossa cultura.

Voltando a Salomon (1981), quando produtos de TV são transferidos de uma cultura para outra, eles afetam as habilidades dos membros da cultura que importa, de modo a torná-los parecidos com os membros da cultura para quem as produções foram feitas. Além da homogeneização, enquanto uma cultura chega até outra, aquela que exporta continua a se desenvolver .

O poder do imperialismo reflete-se na maneira das pessoas enxergarem seu próprio mundo, poderíamos dizer que passam a não enxergá-lo, tal o ponto de homogeneização da sociedade. O que pudemos perceber nas representações da maioria dos adolescentes que não visualizaram nenhum aspecto de desvalorização cultural e discriminação da cultura latina no episódio de "Os Simpsons", ao contrário alguns tentam até justificar a maneira pela qual o futebol, parte de nossa cultura, foi apresentado.

O mito da proteção paterna: mito do anti-herói – Este mito é reforçado no desenho através da necessidade da família Simpson apelar para algum tipo de segurança em virtude do caos vivido na cidade. As seqüências de fotogramas evidenciam a disposição de Homer para comprar uma arma, negando-se a pagar um sistema de segurança.

Analisando-se o desenho observamos que em momento algum Homer preocupou-se, verdadeiramente, com a proteção da família: primeiro montou um sistema de segurança ridículo e que poderia ser violado por um gatinho; na visita da empresa de segurança EX-CON, disse ao vendedor que caísse fora, que ali, não conseguiria nada, este por sua vez pergunta se Homer colocaria preço para a segurança de sua família, imediatamente, Homer responde que já que ele havia dado esta idéia, ele iria segui-la.

Depois, com a compra da arma enche-se de vaidade e poder e, neste ponto, esquece-se de qualquer questão de segurança, ao contrário, passa a colocar todos da família em risco.

É interessante notar que 100% dos adolescentes entrevistados, como vimos na análise das entrevistas, visualizam na intenção de Homer a proteção da família, ou seja, representam o mito do homem como protetor, mesmo com atitudes tão egoístas, infantis, idiotizadas, os adolescentes não descartam da personagem Homer, a função de pai-protetor e de um anti-herói carismático.

Mito da arma relacionada ao poder – Tal mito, no desenho, está associado ao comportamento de Homer e Margie, enquanto portadores de arma – o desenho satiriza através do comportamento dos pais da família Simpson o poder que a arma exerce no homem norte-americano – mas camufla, como sempre fez a imprensa americana nos diversos crimes cometidos por pessoas desequilibradas nos Estados Unidos, as causas que

geram esta necessidade de poder, como os problemas psicológicos de pessoas que vivenciaram as guerras "criadas" pelo governo americano, tanto através da TV, como nos campos de batalha, matando e presenciando a morte de forma cruel, numa luta sem uma causa defensável, e pior, transmitindo as marcas deixadas de geração à geração; a banalização da violência através dos meios de comunicação: filmes, enlatados, noticiários, desenhos animados (Os Simpsons, como grande veiculador de violência) em que as armas são usadas de forma indiscriminada, trazendo como reflexo a necessidade, o valor de poder que ela aparentemente confere ao seu portador, principalmente na infância e adolescência; a mistura de prosperidade, culto à violência, intolerância e fanatismo religioso que promove, segundo o psicoterapeuta Sócrates Nolasco, (2001) o sistema ganhador-perdedor que os norte-americanos aplicam informalmente as suas vidas e os leva a se armarem cada vez mais. Nesta cultura, crianças aprendem muito cedo que ser um perdedor é o mesmo que estar morto.

O interessante é que quanto às respostas da maioria dos adolescentes (m/b e m/a), há a representação de Homer como aquele que tem a intenção de proteger – mito do pai – protetor, apenas 16% visualizaram a vaidade, o poder que Homer sentia com a arma.

A idiotização da personagem influi nessa leitura... **Homer faz trapalhadas... só faz besteira, mas se arrepende**... Gera-se, dessa forma, um conformismo em relação ao comportamento mesquinho, egoísta, irresponsável, individualista, porque naturaliza-se o homem idiotizado, que faz coisas erradas, mas "é assim mesmo" – o mito do divertido, do engraçado – o anti-herói, que é analisado abaixo e complementa as representações dos adolescentes em relação à Homer. O que não acontece no momento em que Margie se apodera da arma.

Mito dos limites da racionalidade humana – até Margie que é caracterizada como ponto de equilíbrio dentro dos conflitos apresentados, acaba cedendo à vaidade "natural" humana. Esta vaidade representada na personagem Margie pode ser identificada também como reforço do estereótipo da fraqueza, da futilidade feminina que se contrapõe a qualquer espírito de luta e transformação. Havia a esperança de reação em Margie, mas ela se deteriora nas imagens finais, ou seja, ninguém se salva da mediocridade na face da terra.

Mito do divertido e engraçado – este é o mito que mais pesa na representação do adolescente como pudemos observar na 2ª. e 3ª. etapa da pesquisa com os alunos – o desenho, como já dissemos é centrado no comportamento de Homer Simpson, ele é um transgressor. É, na maioria dos episódios, o desequilíbrio no desenho, desequilíbrio que leva ao equilíbrio, ao olhar passivo e não questionador da assistência – "Homer é engraçado". O que se evidencia são os vícios das relações humanas, as relações de culpa pela incapacidade, a frustração, a fraqueza inconsciente que gera a falta de ética. O usurpador é qualificado de "estúpido" que é uma forma genérica da ideologia burguesa classificar e arquivar todo fenômeno contraditório. " Considerar um elemento desestabilizador como meramente anormal é negar sua significação dentro de uma estrutura contínua, é desinteressar-se pelas causas que o produziram." (Dorfman,1978)

Nos Simpsons, centralizam-se os problemas no comportamento humano, o adolescente identificará a problemática desta forma. Ficando sob o disfarce da diversão, do humor, a maneira pela qual o "mundo real" deverá defrontar-se com esses problemas. O que constatamos com as afirmações, "o desenho brinca com os problemas sofridos pelas famílias atuais, normais; tragédias se tornam engraçadas" dadas pelos adolescentes que participaram da 2ª. parte da pesquisa e com as opiniões sobre Homer dadas na entrevista, na 3ª. etapa do trabalho.

Como já dissemos, o conflito, que em toda narrativa tem a função de levar o leitor à tensão e expectativa, tem no desenho "Os Simpsons" a função de mover as engrenagens do humor, na aceitação da condição e natureza humana.

7 - CONCLUSÃO

"Nós vos pedimos com insistência:
Não digam nunca :isso é natural!
Diante dos acontecimentos de cada dia,
Numa época em que reina a confusão,
Em que corre sangue,
Em que o arbitrário tem força de lei,
Em que a humanidade se desumaniza,
Não digam nunca: isso é natural!
Para que nada passe a ser imutável!"

Bertolt Brecht

Nos Simpsons, mascara-se a manipulação das regras e os valores mantidos pelo sistema vigente. Os problemas sociais existem porque faz parte do caráter humano fazê-los existir. O problema está no homem , não no sistema; a situação é caótica, mas esse caos é provocado pelo indivíduo. O fracasso e a frustração são inerentes à natureza humana. O ser humano torpe, vil é constantemente evidenciado, é a justificativa para todos os males, encobrindo-se toda e qualquer evidência histórica na caracterização da sociedade. Tenta-se, dessa forma, "apagar" o passado e o presente das condições que forjaram o sistema.

Não há quem questione, quem reflita sobre a ordem social vigente. Lisa e Bart, os filhos, são capazes de substituir os pais - em Lisa, a transformação do homem do futuro – em Bart, entrada na engrenagem social.

Levanta-se, no decorrer da narrativa do desenho , uma estrutura que se situa emocionalmente, inconscientemente no adolescente e o empurra em determinadas direções.

A repetição de desenhos como este poderia inquietar o jovem telespectador, permitindo o aparecimento de uma visão crítica – se bem que a partir da " natureza"

humana e não do sistema dominante: um reforço que se tenta camuflar de qualquer forma, de dividir o mundo em bondade natural e maldade contemporânea, ou seja, válvulas de escape. Para o sistema também é útil reconhecer que este tipo de condução ideológica (a mediocridade, a frustração do homem urbano de classe média) pode desequilibrar a compreensão do leitor infanto-juvenil. A série "Os Simpsons" por se tratar de um desenho com um " vocabulário mais adulto" " mais maduro", na opinião dos adolescentes, acaba mascarando a realidade, fazendo com que acreditem que através do desenho "entendem melhor a vida".[1]

Assim, os erros grosseiros, a falta de escrúpulos, tornam-se inerentes ao homem, homem alienado, que não questiona, que se deixa levar, da forma mais confortável, pelas engrenagens do cotidiano. E é esse o homem que o adolescente acredita materializar-se na vida real. Não se trata de algo intencional, a ideologia não é intencional, o roteirista e o desenhista não se questionam quanto à busca de aspectos que causam o desequilíbrio no desenho e que levam ao equilíbrio, ao olhar passivo e não-questionador da assistência.

No caso, o roteirista explora problemas cotidianos, da vida familiar, apresenta um conflito, mas não apresenta o que o origina, as verdadeiras causas da crise. Tanto que, dos alunos que responderam o questionário, 62% acreditam que o desenho retrate a realidade de suas famílias, a vida de uma família brasileira normal. Afirmam: o desenho "mostra o cotidiano dos jovens, mostra a vida dos adolescentes, retrata as experiências que passamos" Fica-se com a aparência da postura humana que representa a causa dos problemas sociais, que representa ao adolescente, como vimos nas respostas da pesquisa, sua experiência, que pode ser identificada por ele. A transgressão corresponde, estruturalmente, à situações que ele pode discernir e localizar em sua própria vida. "Abstrai-se a verdade e se faz funcionar a casca." (Dorfman, 1978)

Razões aparentes que caracterizam o homem no desenho: preguiça, bebedeira, má companhia, maus antecedentes.

---

[1] Não podemos descartar a satirização do homem imbecilizado, mesquinho, corrupto, que, como já dissemos, são as marcas predominantes do desenho. A sátira, o comportamento exagerado das personagens, pode levar o jovem a analisar criticamente o comportamento humano, o comportamento do homem em sociedade, mas não esclarece as raízes de formação deste homem, produto social.

A crise que se estabelece no interior da ficção vem a ser o eco e a antecipação de uma crise supostamente (estruturalmente comparável) que o adolescente enfrenta no contraditório e constrangedor mundo real.

Portanto, a definição ideológica do comportamento permitirá também a passagem da imagem fictícia para o mundo real. Eliminou-se as causas do fenômeno e manteve-se sua aparência, nas palavras de Dorfmann (1978), "a árvore sem raízes."

O objetivo inconsciente dos produtos da cultura de massa é, portanto, capacitar as pessoas ideologicamente para que interpretem seus incessantes problemas reais desde um ponto de vista e desde uma possível conceituação, as "questões substantivas" de Adorno (1995), predeterminada e preconceituosa, desde a ideologia da classe economicamente dominante.

Sendo, em os Simpsons, o anti-herói o elemento decisivo na geração dos problemas sociais, nada se opõe a este mundo, não se rebela contra as leis que regem este mundo; pelo contrário, tudo aparece como situação natural e moral destas tendências – as leis atuam por conta própria para que o sistema possa mostrar sem interferências, sua incessante auto-regulação mecânica.

Nega-se a transformação do mundo, não há um canal apropriado para a rebelião e energia, para o instinto de transformação, não há problemas a superar, porque tudo é natural, as situações insuportáveis e perturbadoras da vida cotidiana são identificadas com as do desenho, uma identificação aparente. Como há a identificação, mas não há um caminho para a transformação, não se alteram a realidade, a ordem se mantém. É para Jofré (1978), a repetição circular, é a renovação superficial da moda, de todos os produtos da indústria cultural, e dos programas dentro dos quais essas personagens desenvolvem suas medíocres e confinadas existências.

Na verdade, temos em Os Simpsons uma relação de oposição com as histórias onde há o herói – temos um anti-herói, mas que resulta na mesma passividade diante dos fatos, onde se apresenta um mundo imutável e imperfeito.

É interessante ressaltar a visão de Ferrés (1996) quanto às características do herói de hoje: "hoje os heróis são, via de regra, vazios, baseados tão só na aparência, facilmente

intercambiáveis. Antigamente, os heróis eram assim considerados por suas lutas , amiúde de caráter épico. Eram conhecidos pelo que haviam realizado. Hoje se atinge o grau de herói pelo fato de ser conhecido. E, em geral, esse conhecimento é obtido graças a motivos absolutamente frívolos: elegância, beleza, escândalos...(...)" A personagem Homer Simpson não é um herói- de -hoje, mas sonha em ser, pois esse tipo de herói é o modelo criado pelos meios de comunicação de massa, principalmente pela televisão, o deus que dita o modelo de conduta da sociedade de consumo, é o herói consumível e idealizável, também por Homer.

Nega-se no desenho a transformação do mundo, não há energia para transformar o que é inerente ao homem, sua capacidade de ser vil e torpe – nega-se a condição histórica na formação do homem.

Barthes, em Mitologias (2001), definiu a maioria dos traços gerais que aparecem em toda produção cultural, a que chamou retórica da burguesia, " um conjunto de figuras fixas, regulamentadas, perseverantes, nas quais se ordenam as diversas formas do significado mítico".

Até os últimos tempos, criavam-se os super-heróis, reguladores das angústias, reprodutores do sistema, seres que procuram e impõem justiça, que jamais descansariam até que todo espaço humano fosse submetido à ordem, a sua ordem, à sua profilaxia, um ser superdotado física e intelectualmente.

Hoje, volta-se à criação de anti-heróis, à figuras caricatas que devem representar o ser humano num enquadramento do ridículo. São personalidades não-heróicas que acumulam todas as chacotas, covardias e limitações que sofrem os homens comuns. O caráter psicológico dessas personagens leva à sublimação das repressões, num cenário livre e agressivo – " jovem em estágio de catarse".

As personagens de "Os Simpsons" são representantes e executores de tendências e mecanismos ideológicos vigentes espontaneamente no mundo do adolescente : sua ação coincide com a forma pela qual o modo de produção capitalista reproduz sua dominação na mente, hábitos e vida dos jovens.

As falhas humanas são deflagradas no desenho. A vida do típico cidadão norte-americano tem sua porta escancarada - a porta dos fundos é escancarada - porta tão secretamente escondida nos filmes que procuram reforçar o american way of life. Esta nova abordagem, gera, tal qual a ideologia dos super-heróis, a passividade, a estagnação diante dos fatos - no enfoque da individualidade intransponível em detrimento de um pensamento coletivo e mobilizador.

Os interesses conflituosos dos protagonistas, os elementos perturbadores que nos filmes dos "super-heróis" são harmonizados numa imposição de ordem, unificação dos pontos de vista, num esquema de doutrinação, têm em nosso desenho um caráter essencial, são eles que movem as engrenagens do humor, na aceitação da condição e natureza humana.

Os valores, na verdade, não se contrapõem nestes dois tipos de filme: estão lá, evidentes na oposição, nos polos de valores, entre bem e mal, fraco e forte, usurpador passivo e ativo. Apenas o que se dá é o caráter natural do que se entende como valor moral/imoral. Continua-se na mira do que a classe dominante julga, e como organiza a sociedade – a ordem não é quebrada, apenas reifica-se os defeitos humanos num envólucro de naturalidade – condição humana que continua servindo como elemento de reprodução da ordem social vigente.

No lugar da consciência coloca-se o próprio sistema, a auto- regulação da crise (reiterada pelos episódios da ficção) que se estabiliza na repetição, superando cada um dos pontos de ruptura do sistema por meio de forças internas do mundo e da presença do fracasso feito pessoa.

Nos Simpsons, até mesmo a força pública é mostrada sempre como ineficiente, sem competência, são degenerados, corruptos, bêbados, etc. Esta minimização das personagens que representam a autoridade se evidencia, não como denúncia ao que se constitui Estado, mas aos indivíduos, isoladamente. São exemplos da inversão: indivíduo, a pessoa, o solitário, mau-caráter, rude, passivo , limitado, eternamente frustrado, preso na impotência e falta de controle de suas circunstâncias e da sociedade em que transcorre sua existência . O equilíbrio e o consenso se conseguem através das atitudes das personagens que

representam o caráter "natural" humano. Bondade e maldade, extremos em que toda ideologia burguesa procura dividir a realidade social.

...amos demonstrar o efeito que as características dadas às personagens dos desenhos animados podem ter sobre os adolescentes de países que importam os modelos da cultura americana, países do chamado terceiro mundo – no caso analisado – a passividade – a perda de esperança em transformar o "desenvolvimento desigual pelas próprias características humanas" (Jofré,1978).

Ao encarnar as leis objetivas da realidade, ao naturalizá-las e serem eles mesmos um símbolo natural, as personagens do desenho passam a ser a conseqüência ideológica da forma como o sistema vigente assinala, determina, justifica a crise: o indivíduo idiotizado, corrupto, mesquinho.

Não há desordem, pois o desequilíbrio é naturalizado – não há dilemas a serem superados, pois estes são inerentes ao homem atual.

As características dos "super-heróis" e "anti-heróis", neste último, enquadrando-se Homer Simpson, definem-se, invariavelmente, produto de uma fase bem determinada da relação do indivíduo com o Estado.

Segundo Dorfman, as importações do produto cultural norte-americano são aceitas como comportamento e interpretação da realidade que correspondem à própria estrutura de dependência econômica e ao fenômeno de atraso cultural (Dorfman, 1978).

As pessoas definirão seus problemas e o modo de enfrentá-los através dos caminhos que o capitalismo dependente importar e impor em conexão com o imperialismo - a utilização de padrões dos países imperialistas para julgar e construir a realidade.

O papel da ideologia é eliminar as contradições que os homens e o sistema social capitalista possuem . Nega ou deforma o fato histórico de que existem países desenvolvidos e subdesenvolvidos, fixando o espaço das histórias numa terra de ninguém – ou em espaços que reproduzem aparentemente o meio em que vive o homem. No caso de " Os Simpsons", nega-se as contradições históricas e sociais convertendo-as em problemas psicológicos de indivíduos, habitantes dessa terra de ninguém - Springfield - lugar dos simples conflitos –

que nega a verdade construindo o verossímel, que nega a realidade, propondo uma aparência, que nega a criação originando um mundo repetitivo.

Para ser mais atraente, mais interessante, mais divertido, o desenho toma como tema as instâncias polêmicas e contraditórias da realidade, como exemplo, a própria fixação da família Simpson à programação de TV.

A análise das representações sociais de apenas 50 adolescentes na 2ª. etapa da pesquisa e 24 na 3ª. etapa com as entrevistas sobre o episódio "A Família Cartucho", permitiu-nos verificar o que foi dito no referencial teórico: a ideologia, constituída de falsas evidências, reflete a existência, quando deforma a realidade, esta realidade se reflete na consciência dos indivíduos, formando-se um conceito falso da realidade.

Quando assistimos a um desenho animado, a primeira coisa que notamos é que estamos diante de uma estrutura eminentemente pragmática, um gênero onde predomina a ação. Um acontecimento se soma ao outro, e esta rapidez de ação não permite pensar nem refletir sobre o que está ocorrendo no desenho.

Ao adolescente é oferecida somente a possibilidade de leitura. Aquela na qual ele se identificará com a personagem, ou setor de personagens que portam os valores da ideologia burguesa, ou seja, modelos de conduta socialmente programados pelo sistema. Toda personagem leva, invariavelmente, em nível de mensagem ideológica, este valor que comunica.

Da identificação emocional e cômica dos adolescentes com as situações apresentadas, vividas pelas personagens , surge a diversão. O problema é que tomam os valores das personagens não apenas no momento em que se entregam ao programa – que é quando se desfazem todas as barreiras críticas conscientes – mas sim que esses valores continuam depois que o programa terminou.

BIBLIOGRAFIA

ACOSTA-ORJUELA, G.M. 15 Motivos para "ficar de olho" na televisão. Campinas ,SP: Editora Alínea,1999.

ADORNO, Theodor W. "A Indústria Cultural" in **COHN, Gabriel.** Comunicação e Indústria Cultural. São Paulo: Cia Editora Nacional e EDUSP, 1971.

ADORNO, Theodor W. Educação e Emancipação. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995.

BARTHES, R. Mitologias . Rio de Janeiro: Bertrand Brasil,2001.

BRUZZO, Cristina . "As história Infantis de Disney" in **BRUZZO, Cristina.** (coordenadora). Coletânea Lições com Cinema. São Paulo: FDE, 1996.

CALLIGARI, L. Folha de São Paulo – Caderno Mais. São Paulo, 08/1999.

CANCLINI, Néstor G. A Socialização da Arte. São Paulo: Cultrix, 1984.

CIRNE, M. Uma Introdução Política aos Quadrinhos. Petrópolis : Vozes, 1977.

DALLAS, S. – Three Years of New York Television Urbana III . National Association of Education Broadcasters, 1973.

DELEUZE, G. Nietzsche et la Philosophie PUF, 2ª. ed., 1967.

DINORAH, M. Literatura Infantil e a Formação do Leitor. Petrópolis: Vozes, 1995

DORFMAN, A. & JOFRÉ,M. Super-homem e seus amigos do peito. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

DURAND, Gilbert. Introduction à la Mythodologie. Mythes et Sociétés. Paris: Albin Michel, 1996.

DURAND, Gilbert. Mito e Sociedade: a Mitanálise e a Sociologia das Profundezas. Lisboa: Editora Regras do Jogo, 1983.

ENESCO,I. LINAZA, J. & SIERRA,P. La comprensión infantil de contenidos y mensajes televisivos. Universidad Complutense de Madrid, 1997.

ELIADE, M. Mito e Realidade. São Paulo: Perspectiva, 1998.

FUSARI, M.F.R. O Educador e o Desenho Animado que a Criança Vê na Televisão. São Paulo: Loyola,1985.

FREIRE, Paulo. A Importância do ato de Ler em três artigos que se completam São Paulo: Cortez: Autores Associados, 1988.

FREUD, S. "O Futuro de uma Ilusão". in Obras Completas de Sigmund Freud – volume XXI –19277 – 1931. Rio de Janeiro: Editora Imago, 1974.

GERALDI, J.W. Portos de Passagem. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

HALAS, J. e MANVEL, R. A técnica da animação cinematográfica. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1979.

METZ, C. A Significação no Cinema. São Paulo: USP – Universidade de São Paulo, 1972.

MIRANDA, O Tio Patinhas e os Mitos da Comunicação. São Paulo: Editora Summus, 1978.

MORENO, A. A Experiência Brasileira no Cinema de Animação. Rio de Janeiro: Artenova, Embrafilme, 1978.

NAZÁRIO, L. "A Animação Norte-Americana" in **BRUZZO, Cristina.** (coordenadora). Coletânea Lições com Cinema. São Paulo: FDE, 1996.

NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. Assim falava Zaratustra: Livro para todos e para ninguém . Lisboa: Presença, 1972

NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. "Schopenhauer as Educator" in Untimely Meditations, trans. R. J. Hollingdale .Cambridge: Cambridge University Press, 1983.

NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. Genealogia da Moral: uma polêmica. São Paulo : Companhia das Letras, 1998.

NOLASCO, S. De Tarzan a Homer Simpson: Banalização e Violência Masculina em Sociedades Contemporâneas Ocidentais. Rio de Janeiro: Rocco,2001.

PACHECO, E. D. O Pica-Pau: Herói ou Vilão: Representação Social da Criança e Reprodução da Ideologia Dominante. São Paulo: Loyola, 1985.

PACHECO, E.D. "Infância, Cotidiano e Imaginário no 3°. Milênio: dos Folguedos Infantis à Diversão Digitalizada" – org. IN, Televisão, Criança, Imaginário e Educação. São Paulo, Papirus, 1998.

PFROMM NETTO, S. "Apresentação" in **ACOSTA-ORJUELA, G.M.** 15 Motivos para "ficar de olho" na televisão. Campinas ,SP: Editora Alínea,1999.

PFROMM NETTO,S. Telas que Ensinam, Mídia e Aprendizagem: do Cinema ao Computador. Campinas: Ed. Alínea, 1998.

SALOMON, G. Interaction of media, cognition, and learning. São Francisco: Jossey-Bass, 1981.

SILVA, Ezequiel T. & ZILBERMAN, Regina. "Pedagogia da Leitura: movimento e história", IN, **SILVA, Ezequiel T. & ZILBERMAN, Regina** (organizadores) – Leitura – Perspectiva Interdisciplinares. São Paulo: Ática, 1998.

SOARES, Magda B. "As Condições Sociais da Leitura: Uma Reflexão em Contraponto" IN **SILVA, Ezequiel T. & ZILBERMAN, Regina** (organizadores). Leitura – Perspectiva Interdisciplinares. São Paulo: Ática, 1998.

TASSARA, M. "Das Pinturas Rupestres ao Computador: Uma Mini-História do Cinema de Animação" in **BRUZZO, Cristina.** (coordenadora). Coletânea Lições com Cinema. São Paulo: FDE, 1996.

TEIXEIRA, M.C.S. Discurso Pedagógico, Mito e Ideologia: O Imaginário de Paulo Freire e de Anísio Teixeira. Rio de Janeiro: Quartet,2000.

VERÓN, Eliseo "Idelogia y comunicación de masas: la semantización de la violencia politica" in Lenguage y Comunicación Social. Buenos Aires: Nueva Vision, 1969.

VON ZUBEN, N.A.. Dualidades Antropológicas e Educação: Pensamento em Ação. Caxambú, MG: Texto apresentado na reunião da ANPED, 1998.

WUNENBURGER, Jean Jacques. "As problemáticas de interpretação do imaginário" in **THOMAS, Jõel. (direction)** Introduction aux methodologies de l'imaginaire. Paris: Ellipses, 1998

Anexo A – Trabalhos brasileiros em cinema de animação

Dos anos 40 até hoje, houve várias tentativas de produções isoladas, umas com mais, outras com menos êxito, e que resultaram no que compreendemos ser os trabalhos brasileiros em cinema de animação. Moreno (1996), em sua pesquisa, aponta os seguintes: em 1942, Humberto Mauro, com "O Dragãozinho Manso"; em 1952, Rui Pierote, com o filmes sobre saúde e higiene; 1953, Amélio Lattini Filho, com o primeira longa-metragem brasileiro "Sinfonia Amazônica", narrando setes lendas brasileiras, e bastante premiado; a partir de 1957, Roberto Miller, integrante do centro experimental de Ribeirão Preto e ex-aluno de Norman Mclaren, com " Sound Abstract", "Rumba", "Boggie Woogie", "Desnho Abstrato" e "Átomo Brincalhão"; 1963, Guy Lebrum, com "H_2O"; 1968, Alain Jaccoud, com , "Milagre do Desenvolvimento"; em 1967, o Grupo CECA – Centro de Estudos de Cinema de Animação – com trabalhos de Rui de Oliveira e Jô de Oliveira; 1968, o grupo Fotograma realizou " O Saci" e "A pantera negra" de Jô Oliveira e " Status Quo" de Carlos Alberto Pacheco e Stil; após 1969, trabalhos de Pedro Aares, Ênio L. Possebox, Hiroqui Ono, Stenio Pereira, Roberto Chiron; em 1971, Álvaro H Gonçalves, com "Presente de Natal em cores; após 1971, trabalhos de José Mário Parrot com "Balé de Lissajous"; Francisco Liberato, com trabalhos semelhantes a " Xilogravura"; em 1972, Ippê Nakashima; Sylvio Renoldi e João Luiz Araújo com " Picou Zé". Ainda o desenho animadode curta-metragem , tem, após 1969, conforme relata Moreno (1978), representantes no Brasil como: Stil com "Batuque", "Urbis", "O filho de Urbis", "Lampião ou Para Cada Grilo uma Curtição", "Dina Group", "Reflexos", "Dança Brasileira" (esses últimos em parceria com Antônio Moreno); em 1972, 1973 Antônio Moreno, com " A raposa e o Passarinho", "Reflexões ou Divagações sobre um Ponto Duvidoso"; em 1973, José Rubens Siqueira com "Emprise";o grupo Nos – reunindo Siqueira, Moreno e Stil – realizaram " Reflexos", "Ícaro", "Verdes ou Favor não Comer Grama", "As desventuras de Coco Banana", "Papo de Anjo", "Sorrir", "Hamlet", "A Estrela Dalva", "O Lago"; Marcos Magalhães com "Animando" em 1982 (desenho premiado em diversos países) ; Patrícia Alves Dias com "Pavão Misterioso" 1988 , trabalho realizado com massa de modelar para a TV Viva; em 1994, Otto Guerra com " Rocky & Hudson, os Caubóis Gays"; em 1995,

Wilson Lazaretti, criador do Núcleo de Cinema de Campinas, com "Molecagens, Brincadeiras de Rua", dentre outros.

Destacam-se, também, as realizações comerciais e no campo da propaganda, dentre elas: em 1966, Jorge Bastos, com "A Inflação"; Wilson pinto com "Um Rei Fabuloso" e " A máquina das maravilhas", Walbercy Camargo com mais 800 filmes comerciais e bastante premiado: baratinha do Rodhox, anúncios da Sharp, todos com muita influência européia.

ANEXO B – TRANSCRIÇÕES DAS ENTREVISTAS

Entrevistas realizadas com alunas de nível sócio-econômico médio/baixo, de escola pública da cidade de São Carlos.

(Cleviane,15) -

1 – Não

2 – a bola explodindo, só teve briga, os jogadores não jogaram, depois os outros começaram a ficar bravos.

3 – Não lembro.

4 – Não lembro.

5 – Pessoal gritou, esqueci o que ele falou, deram um saco pra ele, um saco de dinheiro. Deram um saco porque ele era famoso.

6 – Um narrador sonolento, estava preguiçoso. O outro já falou normal, como narrador de nosso país.

7 – Acho o Homer legal, ele é engraçado!

8 – Ele se sentiu inseguro junto com a família. Queria proteger a família.

9 – Porque uma arma perto de uma criança é meio perigoso. É, às vezes tem que concordar, porque uma criança com uma arma na mão, vai querer fazer coisas que são um pouco perigosas.

10 – Teve uma hora que eles concordaram em ficar com a arma, depois não concordaram mais, eu achei estranho.

11 – No começo tratou bem, depois tratou mal, deixou de lado. Eu achei que não pode desprezar as pessoas.

12 – Pega a arma, fica olhando no espelho, começa a segurar a arma assim, (faz o gesto), se sente segura.

(Vanusa, 15)

1 – Não sei.

2 – Um chutava pro outro e voltava pro mesmo, era um futebol parado. As pessoas não gostaram.

3 – Não lembro.

4 – Não lembro.

5 – Não lembro do Pelé, o que ele falou.

6 – Um narrava mole, parado porque o jogo não corria e o outro narrava mais animado, para dar animação para o povo.

7 – Ele é bobo. (risos) Tinha que pensar no que ele estava fazendo ali. (risos) Ima- gina guardar um revólver dentro da geladeira? Meu Deus do céu...

8 – Poder ficar atirando toda hora em tudo o que ele for fazer. Ele queria proteger a família dele, mas ele não estava fazendo isso. (risos) Ele achava que com a arma ele podia tudo.

9 – Não aceita, acha? Ela acha perigoso um revólver dentro de casa. Eu concordo, acho perigoso.

10 – Acho uma palhaçada, uma tonteira aquilo, uma reunião de irmão de armas? No final, assim, deu a entender que eles queriam proteger a família, mas a intenção era ficar lá atirando.

11 – Foi justo, porque ele ficava atirando feito um louco, até pra ligar a televisão (risos).

12 - Ela pegou pra ela. Ela queria se proteger, mas não do jeito que ele fazia.

(Claudinéia, 13)

1 – Não sei.

2 – As pessoas não gostaram do futebol porque só passava entre eles.

3 – Portugal e ...

4 – Tudo igual, o nome era tudo igual, o rosto era igual. Não sei.

5 – Como sendo o melhor jogador. Chegou falou pro público que era o melhor jogador de futebol. Mas no fim ele não é porcaria nenhuma. Ele chegou, fez propaganda de pomada e

deram um saco de dinheiro pra ele. Fizeram isso pra conseguir dinheiro pro produto que ele mostrou.

6 – Um era gordo e moreno e outro era magro e branco. Narrador branco estava narrando muito sem graça e o outro estava narrando se divertindo.

7 – Acho ele legal... ah, ele só faz besteira, é divertido.

8 – Defender a família dos ladrões.

9 – Porque a arma que ele ia usar ia ser muito perigosa pros filhos deles. Concordo, ele não tinha que ter uma arma em casa.

10 – Era uma forma de ganhar dinheiro, porque eles tinham que ter dinheiro pra comprar mais armas e conseguir mais pessoal pra fazer a reunião.

11 – Trataram diferente, porque não era para usar as armas assim, era para usar as armas no caso de precisão, não assim.

12 – Ia jogar a arma e não jogou, porque ela se achou bonita com a arma.

(Joyce,15)

1 – Não.

2 – Através de briga, violência. Porque hoje em dia é uma realidade, as pessoas estão muito violentas.

3 – Não lembro.

4 – Todos parecidos. Não sei porque.

5 – Pelé fez uma propaganda e deram dinheiro para ele. Não sei porque mostraram dessa forma.

6 – Um era mais lento o outro falava mais rápido porque estava contente.

7 – Acho ele chique, porque ele é o mais engraçado do desenho.

8 – Defender a família.

9 – Porque ele podia prejudicar a família dele mesmo. Eu concordo, não é bom ter armas em casa.

10 – As idéias do clube eram boas, porque eles falaram para ele não ficar atirando daquele jeito. A intenção era mostrar como funcionava as armas.

11 – Deviam ter conversado com o Homer.

12 – Ela guardou a arma porque viu que poderia usar como na hora que o ladrão estava assaltando.

(Ariana, 12)

1 – Não

2 – Jogando uma bola pro outro, a platéia estava gostando.

3 – Não sei.

4 – Não lembro.

5 – Ele não jogou. Falou sobre o time.

6 – Um ficou de pé o outro sentado.

7 – Acho ele legal...é engraçado.

8 – Proteger a família.

9 – Ela achou que arma podia ferir as crianças dela.

10 – De ter arma dentro de casa pra proteger a família.

11 – Não gostaram porque Homer usava armas pra tudo e eles faziam diferente.

12 – Ela se sentiu poderosa.

(Beatriz, 15)

1 – Não sei

2 – Todo mundo parado, não se mexiam ninguém.

3 – Não lembro.

4 – Achei legal.

5 – Entrou, falou alguma coisa. Não lembro o que aconteceu.

6 – Um falava devagar, era lento tinha uma cara de preguiçoso, o outro falava mais rápido, se soltava mais, era mais alegre.

7 – Ele é legal, porque só faz trapalhadas e se arrepende.

8 – Tinha comprado para proteger a família dele, mas depois ele viciou e fazia tudo com arma.

9 – Porque ele só andava com ela, fazia tudo com ela. Concordo porque ter uma arma não é muito bom, as vezes, machuca dentro de casa mesmo, do que proteger a pessoa.

10 – A intenção deles era todo mundo comprar uma arma pra proteger a família deles.

11 – Eu concordo com eles, porque ele começou atirar na televisão e não podia ser assim.

12 – Ela queria se proteger de alguém, não sei, ela guardou na bolsa.

(Dalete, 14)

1 – Não sei.

2 – Ficou chutando a bola pro outro só, estava ruim.

3 – Não sei.

4 – Um era Pelé, não lembro...

5 – Não sei, não lembro.

6 – Um estava falando devagar e o outro, mais rápido. Estava falando devagar, estava com uma cara que estava cansado de falar e o outro não.

7 – Ele é engraçado.

8- A intenção dele não era proteger a família dele, era ficar brincando com a arma.

9 – Porque ele não sabia usar a arma direito, eu acho ruim porque a arma pode causar acidente, mas também se entrar algum ladrão...

10 – Não tenho opinião. A intenção deles era proteger a família.

11 – Acho que eles deveriam deixar o Homer lá dentro, porque a casa era dele.

12- Eu não lembro...

(Daina,12)

1 – Não sei.

2 – Achei que foi legal. Quer dizer, não estava legal porque só estavam em três pessoas e as pessoas não estavam gostando.

3 – México e...

4 – Notei que eram muito diferentes.

5 – Não prestei atenção.

6 – Um não estava gostando muito, o outro estava falando mais animado.

7 – Achei que ele estava muito errado neste desenho. Acho que ele é muito legal, faz coisas muito engraçadas e eu gosto do papel dele no desenho.

8 – Sei lá, acho que não queria a arma para ajudar a família dele, acho que ele estava com a arma pra mostrar que ele podia, que estava com a arma pra mostrar que podia matar quem ele visse na frente dele, não era defender a família dele.

9 – Porque ela estava com medo de acontecer alguma coisa com as crianças dela e com ele.

10 – Acho que não deveria existir este clube, acho que o tipo de pessoas que estavam neste clube não tinham a intenção de se defender, queriam matar as pessoas.

11 – Muito mal. Concordei porque o Homer foi tratado assim , porque ele queria fazer coisas muito diferentes com a arma.

12 - Poderosa, ela guardou. Neste final, ela foi errada, ela se sentiu poderosa.

(Carolina, 13)

1 – EUA

2 – Agressivo. As pessoas não estavam gostando do jogo porque os jogadores não estavam jogando bem.

3 – Não sei.

4 – Não notei nada.

5 – Ele apresentou uma pasta de dente e depois ele saiu com um sacão de dinheiro.

6 – Um estava animado e o outro mais desanimado.

7 – Não gosto dele porque sempre apresenta coisa errada pros filhos.

8 – Defender a família dele.

9 – Porque estava sendo perigoso para ela e para a família dela. Concordo porque como aquela hora acertou no quadro poderia acertar num dos filhos dela.

10 – Eu acho errado, porque as pessoas querem se defender com armas, querem comprar armas. A intenção era defender os lugares, as casas, eles mesmos.

11 – Eles não gostaram, achei certo porque o Homer usava arma pra tudo, mas falar só em arma...

12 – Ela se sentiu segura.

(Mizraim, 13)

1 – Não sei.

2 – Engraçado, não tinha jogo, ficava parado.

3 – Não lembro das equipes.

4 – Esqueci como foi.

5 – Ele fez propaganda de um negócio de cozinha, daí deram o dinheiro e saiu.

6 – Um estava mais desanimado e o outro estava empolgado, um gostava mais de jogo, sei lá...

7 – Homer... ele é legal, é quem mais gosto no desenho.

8 – Eu achei que ele queria defender a família, mas do jeito que ele foi, era muito ruim.

9 – Ela estava querendo proteger os filhos, concordo porque ter arma em casa é muito perigoso.

10 – Acho que o clube é ruim porque tem a ver com armas. a intenção deles era proteger a população.

11 – Achei bom. Porque ele podia machucar alguém. eles não agiam igual ao Homer.

12 – Se sentiu poderosa, agiu um pouquinho igual ao Homer.

(Damaris Tauane,11)

1 – México

2 – Só três pessoas jogando, e era super chato. Não sei porque mostraram o futebol assim.

3 – Não lembro.

4 – Achei chato quando mostraram os jogadores.

5 – Ele fez propaganda de um creme e ganhou dinheiro. Não sei porque mostraram assim.

6 – Não lembro dos narradores.

7 – Ele é engraçado, fica estrangulando o filho dele assim, acho legal.

8 – Pra guardar a família dele.

9 – Porque ela tinha medo que a filha deles pequenininha atirasse em alguém, eu concordo porque não acho legal ter uma arma dentro de casa, é muito perigoso pode machucar alguém.

10 – Esse clube não é legal. Não sei porque. A intenção deles é proteger a família.

11 – Achei certo, ele estava abrindo a lata com a arma, atirando em tudo...

12- Ela colocou a arma dentro da bolsa e sorriu.

(Aquiza, 11)

1 – EUA

2 – Estava todo desanimado, porque os jogadores só ficavam jogando um pro outro a bola, não faziam gol.

3 – México e...

4 – Não notei .

5 – Fazendo propaganda e ganhou dinheiro, propaganda de pasta de dente, ganhou dinheiro por ter feito a propaganda. Deu na cabeça dele de fazer daquele jeito.

6 – Não lembro.

7 – Engraçado.

8 – Segurança pra família dele.

9 – Porque é um perigo ter uma arma em casa se uma criança pegar pode atirar em alguém. Acho a mesma coisa.

10 - Acho totalmente diferente deles ter uma arma em casa. A intenção é ter segurança na casa deles.

11 – Ficaram assustados com aquilo. O Homer ligar a televisão, a latinha de cerveja. Eles não agem dessa forma.

12 – Acho que ela se sentiu poderosa por ter uma arma na mão. Era diferente do que o Homer sentia. Pro Homer tudo tinha que ter arma no meio, a Margie se sentiu poderosa.

Entrevistas realizadas com alunos de nível sócio-econômico médio/alto, de escola particular, da cidade de Itatiba.

(Ana Beatriz, 12)

1 – Não sei.

2 – Muito mal. Porque saiu briga, mostraram o Pelé vendendo produto, daquele jeito, foi muito mal. Sei lá, porque quiseram mostrar o lado ruim também , tem dois lados.

3 – Portugal e Uruguai... Paraguai, alguma coisa deste tipo.

4 – Tudo com o mesmo nome. Pra lembrar deles, na hora de falar do jogo, porque um passa pro outro, passa pro outro e passa pro outro...

5 – Ele ficou vendendo um produto, eu não achei legal.

6 – Um estava entusiasmado, parecia que estava fazendo uma grande coisa, o outro estava desanimado, falando um passa pro outro e passa e passa..., sem vontade, lento.

7 - Ah, não sei, de um lado ele é bom, mas ele estava agindo errado com a arma.

8 – Proteger a família, mas só que ele achou também uma diversão.

9 – Porque era perigoso, podia matar ela a filha. Eu concordo porque é perigoso.

10 – Não é muito bom essa associação. Porque tem o lado bom e o lado ruim. A intenção era matar pássaros, esquilo voador, peixe elétrico.

11 – Certo! Se ele está fazendo brincadeira com a arma, tem que fazer isso mesmo.

12 – Poderosa. Porque a mesma coisa de quando ele pegou a arma, também por causa do ladrão que quis roubar.

(Camila, 11)

1 – Não sei.

2 - Uma coisa meio sem graça, os jogadores só passavam a bola um pro outro; e a violência também, porque a torcida começou a brigar. Não sei porquê mostraram assim.

3 – México e Portugal.

4 – Igual, os rostos deles eram todos iguais (risos) e os nomes também. Mostraram dessa forma porque jogador de futebol é tudo igual, têm a vida toda igual.

5 – Como uma pessoa que só pensa em dinheiro, porque ele foi lá fez a propaganda e ganhou um saco de dinheiro. Ele é como se fosse um dos melhores jogadores, então, ele ia ganhar bastante dinheiro com isso. Não concordo, porque como ele é famoso, ele não ia aceitar fazer propaganda de um creme, assim.

6 – Tinha dois narradores. Um pra cada time? Só sei que um estava narrando lento, o outro estava narrando rápido.

7 – É uma pessoa que quer sempre que seja do jeito dele, digamos assim, ele queria uma arma e não queria tirar mais a arma, que era dele. Ele ficou ansioso para pegar a arma, porque teve que esperar cinco dias, né?

8 – A intenção dele é proteger a família, mas ele acabou usando a arma pra coisas diferentes, abrir a latinha de cerveja, assim.

9 – Porque ela achava que era uma coisa muito perigosa e ela queria proteger a família. Eu concordo, porque acho que é uma coisa perigosa, você vai usar pra proteger, mas pode acertar alguém, sei lá!

10 – Ensina a atirar, eles vão lá ensinam o povo a atirar, sei lá... não sei, um lugar que ensina você a atirar, não sei... A intenção deles era ter uma arma pra proteger o lugar.

11 Apesar de tudo, quando Homer começou a usar a arma toda hora, tiraram Homer da associação, porque eles não usavam a arma à toa.

12 - Se sentiu..., se achou bonita com a arma.

(Carolina, 12)

1 – Estados Unidos.

2 – Como uma coisa violenta, os jogadores só ficam passando a bola um pro outro e uma coisa que só tem briga, só ficam brigando. Porque na verdade tem muita briga, tem as pessoas que só vão no lugar pra brigar.

3 – Portugal e....

4 – Os nomes dos jogadores eram parecidos e os nomes dos jogadores era quase tudo igual. Mostrou assim, porque eles sempre jogam da mesma forma, sei lá ...

5 – Ele é famoso, foi mostrar uma marca lá e ganhou dinheiro... Ele queria só dinheiro, só grana, pra fazer uma apresentaçãozinha, porque ele é famoso.

6 – Não lembro bem como foi.

7 – Acho ele legal, ele quer proteger a família, mas faz sempre coisa errada, ele é meio idiota, bobo.

8 – Proteger a família, só que ele ficou viciado pela arma.

9 – Porque é perigoso ter uma arma em casa, perigoso pra família, as crianças podem pegar, a arma serve pra proteger, só que é perigoso. Porque eu tenho irmão pequeno que pode pegar a arma, atirar, é meio perigoso.

10 – No desenho mostrou que eles só pensavam em atirar, mas depois mostrou que eles eram legais, porque o Homer usava arma para tudo e eles não, só pra casos de extremo perigoso, só pra usar quando tem ladrão.

11 – Foi meio certo, porque o Homer usava a arma para tudo, mas tirar ele da casa dele, foi meio esquisito.

12 – Acho que ela se sentiu poderosa com a arma na mão, e ela quis ficar com a arma com ela.

(Júlia, 13)

1 – Estados Unidos.

2 – De uma maneira agressiva, até porque, pela lentidão dos jogadores, os torcedores começaram a se sentir mal, aquela lentidão... não faziam nada. Mostraram assim pelo jeito de ser dos jogadores... através dos jogadores que tudo ocorreu, a questão da violência, os americanos contribuíram com a violência, pela violência, em qualquer lugar que tenha futebol tem briga .

3 – México e Portugal.

4 – Eles eram completamente idênticos, eles são daquela maneira, fisicamente e até psicologicamente. Eles mostraram os jogadores dessa maneira pelo jeito do criador do desenho se expressar.

5 – Pelé foi apresentado como material, uma coisa que pode ser comprada, o criador pensa que aqui e em todas as partes do mundo as pessoas são materiaslistas. (tom de crítica)

6 – Um estava completamente de saco cheio. Não agüentava mais aqueles lances de um passar pro outro, não sair do meio de campo. Um estava mais entusiasmado que o outro. Um acho que era do próprio Estados Unidos, o outro era de fora, de outro país, porque ficou entusiasmado no meio dos lances.

7 – Tirador de sarro, ele é brincalhão, uma criança, digamos assim.

8 – estava querendo proteger sua família, mas não estava protegendo direito, mostrando pros filhos só coisa errada.

9 – Porque ela achava que era perigoso, até mesmo pro ensinamento de seus filhos, dos filhos deles. Uma tem uma cabeça, que é a Lisa, o outro, Bart, não tem uma cabeça, ele era

preguiçoso, queria esperar colocarem fogo na escola , ele é da parte do pai, assim, acho que ele puxou a parte do pai.

10 – Acho uma coisa errada, até quem não tivesse uma arma no começo, ganhava uma arma, eles davam, Acho uma coisa errada. A intenção deles era não obedecer à Inglaterra.

11 – Achei certo, o Homer queria impressionar, mas ao mesmo tempo ele impressionou com uma coisa que não é legal, não é interessante.

12 – Se sentiu bonita, poderosa, tipo uma agente, porque ela começou a fazer poses.

(Juliana, 12)

1 - Estados Unidos.

2 – Com violência, porque é um contra o outro.

3 – Portugal e México.

4 – Que eles eram bons.

5 – Como uma pessoa que queria apresentar um produto. Não sei porque mostraram assim.

6 – Um é mais quieto e o outro é mais espontâneo, pra animar mais o público.

7 – Homer é diferente.

8 – Ajudar a família, por causa dos assaltantes.

9 – Porque é perigoso. Concordo com ela, porque podem acontecer acidentes.

10 – Eles querem melhorar ,ajudar, não pode ter uma arma pra qualquer coisa, só para ajudar a família. Eles acham que se deve ter uma arma em casa pra ajudar, pra combater... , mas não pra ameaçar a família.

12 - Poderosa.

(Renato, 15)

1 – Estados Unidos.

2 – Como um esporte violento. Porque como o Brasil o esporte é o futebol, então tem muita violência e isso refletiu pros Estados Unidos.

3 – Portugal e... esqueci.

4 – Ninguém conhecia os jogadores, lá não é um esporte famoso.

5 – Como garoto propaganda, falam que é o rei do futebol, mas usou o futebol como negócio pra ganhar dinheiro. Não concordo com a forma que mostraram o Pelé, aqui pra nós ele é ídolo. Sei lá, uma pessoa pobre, cresceu... o autor achou que ele estava muito exibido.

6 – Um é fanático por futebol e o outro não gosta de futebol, não sabe narrar o futebol, ele mostrou dessa forma pra mostrar o interesse pelo futebol, quando tem interesse e quando não tem interesse.

7 – É um pai meio desligado, é um pouco de tudo.

8 – Proteger a família.

9 – Porque ela achava que não era com uma arma que ele iria proteger a família, pelo contrário. Eu concordo, em alguns pontos eu concordo, mas ele queria pensar num esporte com a arma, como caça...

10 – Pensavam na defesa pessoal, não em adquirir arma por pura diversão, o que o Homer estava fazendo.

11 – Todo mundo foi bem profissional nesta parte, o Homer abriu uma lata com a arma ! Eles usavam a arma como defesa pessoal, estavam mostrando como é uma arma, o conhecimento de uma arma, como proteção.

12– Poderosa com a arma, como Homer estava se sentindo.

(Henrique, 13)

1 – Estados Unidos.

2 – Não foi muito mostrado. Foi assim mostrando mais o esporte que é conhecido no país deles, baseball . Quis mostrar que tem esportes mais de acordo com o país deles. (sem tom de crítica)

3 – Portugal e México.

4 – Não notei nada.

5 – Fez a apresentação de um produto, sei lá. Ele fez uma propaganda. Ali eles nem mostraram muito o Pelé, mostraram mais o produto, não divulgaram, assim, ele, deram mais importância pro produto.

6 - Um estava cansado, ficava sempre na mesma, o outro estava mais animado.

7 – Homer é meio estranho, tem alguns problemas pessoais que sempre são mostrados no desenho.

8 – Ele queria proteger a família dele, mas não foi muito bem o que aconteceu.

9 – Uma arma é meio perigoso pra ele, porque ele não sabia muito bem usar. Eu concordo com ela, porque foi vendido muito fácil, não teve preparo com ele, nada.

10 – No começo não foi mostrado muito bem, mas depois mostraram que eles tinham um pouco mais de responsabilidade tendo uma arma. Mesmo assim , não acho certo, porque ter uma arma, não é algo que se deve ter. A intenção deles era proteger a família.

11 – Eles estavam certos, estavam corretos.

12 – Do mesmo jeito que ele, com um objeto de poder. Conseguir ter mais poder, se sentir mais protegida, com mais defesa.

(Bruno, 14)

1 – Estados Unidos.

2 – De uma forma bem tosca. Porque o futebol nos Estados Unidos pode não ser tão bom assim.

3 – Portugal e...

4 – Poucos jogadores, só tinha três.

5 – Como se ele tivesse ido lá só pra ganhar dinheiro. Não concordo, mas ultimamente ele está meio ... (risos) vai ver que é assim mesmo. Ele é um cara de fama, cobra bastante pra fazer propaganda.

6 – Um estava mais entusiasmado e o outro estava desanimado. Um gosta bastante e o outro não estava curtindo a partida.

7 – Engraçado, fica contando piada.

8 – Proteger a família, mas ele estava obcecado pela arma.

9 – Ela achava perigosa a arma. É meio perigoso.

10 – É boa, pra proteger as pessoas. A intenção é matar os animais ferozes, ladrões e proteger a família.

11 – Eles baniram ele do grupo, ele estava fazendo besteira com a arma, concordei, só não deles roubarem a casa dele pra fazer a festa, isto eu achei meio estranho.

12 – Gostou da arma, ficou obcecada com a arma.

(Guilherme, 12)

1 – Estados Unidos.

2 – Parado, uma partida desanimada. Mostrou assim, porque é engraçado.

3 – Portugal e México.

4 – Eram todos iguais, os nomes também.

5 – Pelé fez uma propaganda e ganhou um saco de dinheiro, (risos). Mostraram ele assim porque ele é famoso e faz propaganda.

6 – Um estava vibrando com a partida o outro estava desanimado. Acho que quiseram mostrar que a partida estava chata, mas o outro narrador não desanimava.

7 – Acho o Homer engraçado.

8 – Queria proteger a família.

9 – Ela ficou preocupada porque o Homer podia atirar em alguém da família. Tinha visto na televisão que a maioria das pessoas que têm arma em casa atiram na própria família.

10 – Acho que eles sabiam lidar com as armas e o Homer não. A intenção era proteger a família.

11 – Achei certo porque o Homer só estava brincando com a arma.

12 – Ela se sentiu orgulhosa.

(Paulo Eduardo, 14)

1 – Estados Unidos.

2 – Bem chato. Digamos que de uma maneira diferente do que é aqui. Porque lá eles não conhecem muito bem o futebol, não é o esporte mais difundido.

3 – Portugal e México.

4 – Todos iguais, parecidos, Arriágua, Arriada... Não sei porque foram mostrados assim.

5 – Foi fazer uma propaganda, ganhar um bom dinheiro. Ficou uma coisa meio ruim, mas no Brasil ele faz propaganda também, mas não no estádio.

6 – Um desanimado e outro bem animado. A partida estava muito monótona, o locutor branco começou a ficar com sono como todo mundo que estava assistindo à partida. O outro parecia que estava assistindo outra partida, estava narrando um outro jogo.

7 – Acho legal. É muito engraçado, nossa!

8 – Ele queria proteger a família dele.

9 – Ela achava perigoso essa coisa de ter arma em casa. Acho perigoso, não acho legal.

10 - Eles eram meio malucos, eram fanáticos por armas, mas sabiam quando usar. Queriam proteger as pessoas.

11 – Achei certo, porque o Homer só fazia loucuras com a arma.

12 – Ela se sentiu como o Homer, poderosa.

(Luís Felipe, 12)

1 – Estados Unidos.

2 - A partida estava ruim e ninguém queria assistir. Não sei .

3 – México e ...

4 - Não lembro.

5 - Pelé fez propaganda de uma pasta.

6 – Os narradores estavam nas cabines, um estava animado, em pé, o outro estava cansado de narrar o jogo.

7 – Homer é o personagem mais engraçado.

8 – Ele queria salvar a família.

9 – Ela não quis que ele tivesse uma arma na casa dela. Eu concordo porque ele ficava atirando em tudo e era perigoso.

10 – Eles queriam proteger as ruas, como na hora do ladrão.

11 – Homer estava atirando em tudo e eles não quiseram que ele fosse do grupo.

12 – Ela se achou bonita, ficou se olhando e saiu com a arma na bolsa.

(Alexandre, 13)

1 – Estados Unidos.

2 – De uma forma ruim, o jogo estava sem emoção.

3 – México e Portugal.

4– Mostraram o rosto deles, sei lá.

5 Pelé apresentou um produto, disse que era o rei do futebol. Não sei.

6 – Um narrador animado e um desanimado. Pra mostrar que um gostava de futebol de qualquer jeito e o outro não.

7 – Acho o Homer legal. Porque ele é divertido.

8 - Ele queria proteger a família, mas só ficou detonando tudo.

9 - Ela brigou com o Homer pra não ficar com a arma, porque era perigoso, podia atirar em alguém da família,

10 - Eles queriam criar um tipo de segurança para a cidade. A intenção deles era proteger.

11 – Ah, eu achei que eles estavam certos. O Homer usava a arma como brinquedo.

12 – Ela se sentiu com poder com a arma.

Anexo C – Um dos Sites sobre o desenho animado

Associação Gaúcha dos Simpsons

Homer Jay Simpson

Homer é o patriarca da família Simpson. Ele é casado com Marge(quem não sabe disso, se mata) e tem três filhos, óbviamente, Bart, Lisa e Maggie, Homer trabalha em Springfield, onde mora com sua adorável família "feliz",o mesmo "trabalha" como inspetor de segurança do setor 7G da usina nuclear. O que ele mais sabe fazer no trabalho é dormir e comer guloseimas(na maioria das vezes, rosquinhas). Quando Homer não está trabalhando, vai a um lugar que se sente bem e pode espressar seus sentimentos de bêbado, a Taverna do Moe's, onde adora apreciar a cerveja Duff(ocorre boatos que a cerveja é do tipo preta), lá encontra seu "melhores" amigos, como Barney Gumble. Outro enorme interesse de Homer é assistir a televisão, além de comer é claro. Porém, apesar de amar tudo o que faz(pode se dizer de uma vida fácil), ele passa algum tempo com sua família, o que faz dele um pai "exemplar". Homer leva sua família a ótimos lugares, como, Nova York, Austrália, Capitol City, Little Pwagmattasquarmsettport (casa de praia de Ned Flanders), Itchy & Scratchy Land e, muito mais(não lembro tudo agora, com o tempo fica melhor), Homer está sempre presente quando sua família mais precisa (estou sendo sarcástico). Homer já participou de muitos fatos curiosos e impresionantes, incluindo, viagem ao espaço com a NASA, foi mascote do time Springfield Isotopes(time de baseball), entrou no mundo dos negócios como "Mr. Plow"(senhor escavadeira), onde limpava entrada de casas, da neve, depois foi o "Beer Baron"(barão da cerveja), quando foi sancionada a lei seca(ainda no tempo dos colonizadores), ele fabricava a cerveja em casa, em banheiras, e revendia à Taverna do Moe's em bolas de boliche, foi também o homem que ficava na frente de um canhão(não lembro o nome agora), no festival Hullabalooza. Também foi um empresário de uma cantora country, membro dos "B-Sharps", ainda vez a foz do "Poochy", (o "Rockin Dog"), no seriado do Itchy & Scratchy, quando estava decaindo e resolveram criar um novo personagem. Sempre que Homer não era um bom marido ou pai, ou em qualquer outra ocasião, ele tentava deixar a situação mais alegre possível, para não decepcionar os outros viventes(viram, Homer sendo do jeito que é, até tem uma sensibilidade escondida).Bom, considerações finais, nome completo, Homer Jay Simpson, idade, 36 anos, peso, entre 239 e 260 libras(não consegui converter), a família vocês já conhecem, mas ele também tem um pai, que se chama Abraham Simpson e uma mãe a muito perdida, cujo nome é, Penelope Olsen, ela vive perdida pelo mundo com hippies(foras da lei), e seu pai num asilo. Suas preferidas comidas são: Rosquinhas, costeletas de porco, Krusty Burgers, queijo Americano e guloseimas em geral. Sua bebida preferida como todos sabem é a cerveja Duff, que agora podem ser encontradas nos sabores, Duff seca, Duff cereja, Duff light, Duff para mulheres, e mais(não me lembro das outras. Seus principais hobbies são: ficar sentado na frente da televisão o maior tempo possível, e ir a

Tavernado Moe's e, falar muitos "D'oh's". Homer detesta seus vizinhos muito religiosos, os Flander's.

Bartholomew Jay Simpson

Bart é o filho mais velho de Homer e Marge. Ele "estuda" na Springfield Elementary school, onde se encontra no quarto ano, o maior alvo de Bart na escola é o diretor Skinner, cujo já aprontou de uma certa forma, em demasia, mas tudo bem, é desenho animado mesmo. Bart é um garoto que adora fazer trapalhadas, vive se metendo onde não é chamado, até já foi barman de um boteco de traficantes(se não me engano foi quando foi expulso da escola, não uma única vez que isso aconteceu, em outra ocasião ele teve aulas particulares com sua mãe, na garagem, sempre que Homer chegava, quase atropelava-os) isto porque seu pai disse que deveria arrumar um emprego, até carga roubada de cigarros guardou para os "patrões". Mas a prioridade para Bart nunca foi estudar e, sim andar de skate e aprontar com todo mundo, um de seus maiores alvos, sua irmã, Lisa e o Homer, claro, sabemos que faz tudo isso pra chamar a atenção. Ele é inteligente, a prova disso, é que já conseguiu libertar várias vezes, seu ídolo, Krusty o palhaço, de vários embaraços da vida. Bart tem vários hobbies, isso inclue, trotes para Taverna do Moe's, colocar bombas de sutiãs no banheiro da escola, vandalisar as ruas com pichações, zombar dos garotos "diferentes"(incluindo, óbviamente, sua irmão Lisa), andar de skate perigosamente e, é claro ver Itchy e Scratchy Show. Outra história pra provar a capacidade de Bart, quando o "abusado" Nelson vivia batendo, nos garotos e nele, o mesmo organizou com sucesso uma luta "armada"(bexigas de água), para combater tal "abusado". Também quando Bart conseguiu fazer com que SideShow Bob fosse preso algumas vezes pelos seus crimes(quase hediondos). Bart até conseguiu um emprego com seu ídolo, fez um bico no programa quando conseguiu destruir o cenário, dizendo a frase, "Eu não fiz isso" mas ele se encheu o saco e se desligou dessa vida. Por fim de tudo, Bart tem 10 anos de idade, seus parentes mais próximos vocês já sabem(sua família), ele até tem um meio irmão que vive secretamente no sótão de sua casa, Hugo é seu nome. Sua primeira palavra foi "Aye Caramba" quando viu "mamãe e papai" "fazendo filhinho", seu melhor amigo é Milhouse Van Houten, o que ele não gosta(ou de quem), é escola, dever de casa, Martin Prince, Nelson Muntz e nerds.

Margareth Simpson

Maggie é a filha mais nova dos Simpsons(e a personagem também). O que ela mais faz no desenho todo é chupar uma chupeta vermelha(eu sabia o tipo e amarca da chupeta(mas não se sabe se é verídico)), o que ela mais gosta de fazer também é assistir a televisão, como se não pode negar, o que os Simpsons mais

gostam de fazer, contrariando seus irmão, a primeira palavra de Maggie foi "papai", em um episódio onde se contaram as primeiras palavras de Bart e Lisa, Homer afirmou que seria melhor ela nunca falar, pois os "outros" dois já falam e brigam demais. Mas apesar de Maggie ser um bebê ela já teve algumas aventuras muito boas, quando a "Babysitter Bandida"(vilã e ladra) foi convidada por Homer para cuidar de suas "amáveis" crianças, pois nenhuma outra da cidade aceitou, então, com ajuda de seus irmãos ela conseguiu prender tal "vilã", graças a sua chupeta. Ela conseguiu fugir, com seus amiguinhos do jardim de infância da escola, numa elabrada missão, mas a Maggie não é toda santa, foi ela quem "matou"(atirou nele), o Sr. Burns, quando ele tentou roubar um doce seu. Ela não deixou a barato. Uma coisa muito interessante é que, a Maggie já tem um inimigo, o bebê de uma sobrancelha só, Além disso, numa época mais revoltada de sua vida, Maggie tentava liquidar com seu pai, influenciada pelos desenhos animados, Itchy & Scratchy. Por fim disto, Maggie tem apenas 1 aninho de idade, sua família todos conhecem (se não conhecerem, por favor né), seus hobbies, como já disse, são chupar chupeta e assistir televisão, seus objetos favoritos são: a inestimável chupeta, que sempre que perde, consegue tirar uma de algum lugar, a inestimável televisão também, que se bobear, ela gosta mais do que de sua família e, a furadeira. O que mais assiste na televisão é Itchy & Scratchy e "Os pequenos Duendes Contentes", tirando tudo isso, ela tem um pacífico som natural, o "suck, suck, suck".

Elisabeth Simpson

Lisa é a filha do meio do casal, mas nem por isso ela é quem fica mais "no seu canto", ela vive brigando com o Bart(pra quem não sabe o normal seria o imão mais velho brigar com o mais novo e o do meio ficar nulo), mas nem por isso dixa de fazer dela a mais ética e inteligente dos Simpsons (pra quem não sabe, todos homens da família Simpson são ignorantes e as mulheres que se destacam pela inteligência), Lisa está cursando o segundo ano na Springfield elementary school, é uma aluna exemplar, sempre atenta a deveres de casa, trabalhos, provas e é claro na aula. Isso não interfere no seu amor pelo blues e o saxophone, seu mentor é o "Bleeding Gums Murphy" (Gengivas Sangrentas(por causa do tártaro)), com quem ela já tocou algumas vezes, ela faz parte da banda da escola, mas sempre vive em conflito com o maestro, pois ele prefere música clássica, a blues e jazz. Lisa é uma criança perfeita, até demais, o que faz com que ela "crie" alguns problemas pra ela, o principal alvo é Bart(ele não é santo), Homer não consegue entender porque ela é vegetariana, as crianças da escola acham que ela é uma "Brainiac", Marge está sempre perguntando o porque de sua tristeza, todos sabem que ela não se conforma de ter uma família tão ignorante, mas no fundo ela gosta de ser uma Simpson. quando Lisa tem a chance de se sobressair em alguma ocasião, não perde a chance, o fez quando foi a vencedora regional do "Reader's Digest"(concurso de "redação), também quando foi Miss Springfield e subitamente se indignou vendo

todos fumando e começou um protesto contra isso. Ela também inventou a "Lisa Lionheart"(boneca Lisa coração de leão), onde ela dizia frases a favor das mulheres e coisa e tal, foi a primeira "mulher" a passar na "Rommelwood Military Academy", (escola militar). Lisa, com ajuda de seu irmão e de...(esqueci o nome), conseguiram acabar com o dia da matança de cobras em Springfield. Por fim, Lisa tem 8 anos de idade, seus principais hobbies são: tocar com seu saxophone(que deixa Homer louco), estudar, ler e claro, assistir Itchy e Scratchy, seu primeiro beijo ocorreu com Nelson Muntz, o que ela mais detesta é Bart e suas bobices, crueldade com os animais e carne, até já estragou um churrasco(leitão) de seu pai, que estava oferecendo aos amigos, nem cogito em dizer quem é a família(vocês estão cansados de saber. apesar de tudo Lisa é uma menina adorável que pensa assim, "Eu não posso dominar os pássaros, mas um dia dominarei"(Lisa Simpson).

Marjorie Bouvier

Marge é o "milho de trás do dente" da família Simpson. Ela está sempre pronta pra tudo, ela é conhecida como totalmente organizada e muito apegada a sua família, durante sua juventude, era uma líder estudantil, sempre lutando pelos direitos dos menos provalecidos, com sua família não é diferente, conhece cada um como a palma de sua mão, Marge já tentou deixar a casa "sozinha", com Homer e os filhos "cuidando-a", mas(óbviamente), não deu certo. Sim, o longo cabelo de Marge Bouvier é pintado, usa quatro tubos de pintura pra pintá-los. Como já disse, a vida dela se limita a cuidar da família, faz compras, limpa(ela é compulsiva por limpeza), cozinha, faz tudo de melhor(ás vezes pior), para os outros, é uma verdadeira dona de casa guerreira. Apesar disso ela já teve suas aventuras também. Já se inventou de jogar boliche, quando Homer deu uma bola pra ela(claro que ele comprou pra ele mesmo, tinha até seu nome na mesma), e quase arrumou um amante(Jaques), mas se "livrou", colocou a mão na consciência e, viu o que era melhor(por incrível que pareça, sua família(sim, estou sendo irônico, no bom sentido)). Jé tentou boicotar os desenhos animados violentos, inclusive Itchy & Scratchy, que quase faliu nesse episódio, tentou se lançar no mundo dos negócios com "The Pretzels Wagon", onde Homer, sem saber se meteu com a máfia, sem saber também, a máfia estava eliminando os concorretes de Marge, mas como sempre, no fim tudo acabou bem(ou não). Até policial, Marge já foi, certa vez foi contratada pelo Sr. Burns para fazer um quadro de "destaque", pintou ele pelado, ela também conseguiu se meter com sua vizinha, Ruth Powers, elas sairam juntas, Marge não sabia que era um carro roubado e quase caíram em cima do lixo da cidade(Homer e Wiggum caíram), já trabalhou na Usina Nuclear com Homer, onde era "cantada" pelo Burns. Tirando tudo isso, Marge tem 44 anos de idade, o

tamanho de seu sapato é 13AA(alguém pode decifrar pra eu?), claro, esqueci de algumas profissões de Marge, aí vai mais algumas, vendedora de Pretzels, atriz, professora substituta, policial, garçonete de lanchonete e, empresária. seus parentes mais próximos são: sua família(que insisto que vocês sabem quem são), suas irmão Patty e Selma, sua mãe(conhecida como Mrs. Bouvier).

(P.S.: Se alguém quiser compartilhar alguma opnião ou algo mais para complementar a história, me mande um e-mail. Obrigado. **Site criado por Ismael Graziottin Rigon (sr_eu))**

GLOSSÁRIO

Processos Fotográficos Utilizados na Elaboração dos Fotogramas da Narrativa

Prof. Norberto Carlos Weinlich

Fotografar imagens de televisão não é difícil, porém é preciso seguir alguns passos com atenção:

1) Como a formação de uma imagem de TV é de 25 quadros por segundo, a velocidade de disparo deve ser menos rápida que isso, para evitar que não apareça uma faixa no meio da foto.
2) Para tanto, foi utilizada uma velocidade de 1/15 segundos;
3) Não pôde ser utilizado flash;
4) A câmara foi colocada em um tripé para maior firmeza;
5) O disparo foi feito com disparador, evitando-se a trepidação;
6) Foi feito em local totalmente escuro;
7) Foram utilizadas roupas pretas para que a luz não fosse refletida.

Detalhes técnicos:

Câmara : reflex, pentax k-1000

Lente : 35 mm, 1:2

Filme : kodak ultra – asa 400

Definições usadas na análise dos aspectos técnicos da construção do desenho

Nota : Antes de qualquer definição é necessário caracterizar o que se entende por "montagem cinematográfica", para que os demais termos sejam compreendidos.

A montagem é a organização de segmentos isolados ou desordenados (pela ordem de filmagem) até se obter uma sucessão de planos relacionados entre si e que buscam uma determinada lógica que pode estar explícita no desenho ou não.

1. Corte

É a ruptura radical entre uma cena e outra sem usar qualquer tipo de efeito, obtido através da junção pura e simples de um segmento ao outro.

2. Plano

É um segmento cinematográfico que vai do disparo da câmera até o seu final, imprimindo um tipo de recorte do espaço, um movimento originário dos personagens ou da câmera, de forma contínua.

3. Ângulos

São os diferentes planos (tomadas), tomando-se como referência o espaço. Podemos, a grosso modo, estabelecer a seguinte organização:

3.1. Plano geral

É o plano aberto que procura registrar um grande espaço no qual o(s) personagem(ns) se integra(m) como um dos elementos do quadro, dando a ele(s) a mesma importância dos outros elementos.

3.2 Plano médio

É o plano mais fechado no qual o(s) personagem(ns) surge(m) de corpo inteiro, sendo o elemento principal do quadro, mas coadjuvado por outros que geralmente possuem uma relativa função dramática ou informativa daquilo que está sendo registrado pela câmera. (Um certo equilíbrio entre o personagem e o contexto (décor) no qual ele se encontra inserido.)

3.3. Plano americano

É o plano em que a personagem é vista no quadro do joelho para cima, eliminando ainda mais a importância do contexto.

3.4. Plano próximo

É o plano em que a personagem é vista da cintura para cima, eliminando o contexto.

3.5. Primeiro plano (close-up)

É o plano em que apenas o rosto da personagem está no quadro.

3.6. Detalhe

É o plano absolutamente fechado que destaca um elemento do contexto ou da personagem. Por exemplo: uma rua, os olhos etc. Nota: Este tipo de descrição dos planos é bastante simplificado na medida que não existe em cinema uma terminologia codificada, mas ele varia de indústria para indústria.

Porém, em todas as terminologias nota-se que o fundamental, como medida, é o personagem (entendido no sentido amplo, já que uma árvore pode ser um personagem). Da relação personagem/contexto pode-se perfeitamente usar desse conjunto de definições para localizar a diferença entre o conjunto de planos que sucedem no decorrer de uma projeção cinematográfica.