

O DESENHO ANIMADO E A TELEVISÃO NA CULTURA CONTEMPORÂNEA

Carla Figueredo Molina¹

RESUMO: O tema deste trabalho é a televisão na cultura contemporânea sob a visão da Complexidade e o discurso do desenho animado conforme a Semiótica Greimasiana. O objetivo é analisar o sujeito em formação, transformando o imaginário em cultura, se a televisão influencia no comportamento e na aprendizagem cotidiana da criança e por meio do conceito semiótico estudar os discursos manifestados no desenho animado *Cyberchase* - a corrida para o espaço veiculado na TV Cultura brasileira, em canal aberto, às 18 horas.

PALAVRAS CHAVES: Complexidade; Semiótica; Linguagens Televisivas

ABSTRACT: *The theme of this work is the television in contemporary culture under the view of the complexity of the cartoon and the speech as a Semiotic Greimasiana. The objective is to examine the subject in training, transforming the imagery in culture, if the TV influences the behavior and learning in children's daily through semiotic study of the concept expressed in the speeches cartoon Cyberchase - the race for space run on TV Brazilian culture in open channel, the 18hours.*

KEYWORDS: *Complexity; Semiotic; Languages TV*

Introdução

Este artigo a princípio trará algumas considerações acerca da complexidade, sua inter-relação entre as diversas áreas como política e ciência e, também, mostrar que a ciência é uma construção social, criação cultural que se estabelece com um discurso singular por meios de regras.

Logo em seguida, falará da formação do imaginário, que somos da espécie sapiens-sapiens-demens e como transformamos isso em cultura, pois somos construídos historicamente, dependendo do contexto em que nos encontramos.

¹Programa de Mestrado em Semiótica, Tecnologias de Informação e Educação pela Universidade Braz Cubas

Discutiremos, também, em que medida a televisão pode interferir no dia-a-dia da criança na contemporaneidade, pois elas vêm sendo expostas diariamente às linguagens audiovisuais como novas formas de expressão e comunicação.

Por último, como instrumento para estudar o discurso utilizaremos os conceitos semióticos da escola francesa de A. J. Greimas e Cidmar Teodoro Pais no desenho animado *Cyberchase* - a corrida do espaço, desenho apresentado na TV Cultura canal aberta de televisão e exibido de segunda a sábado às 18 horas.

Considerações acerca da complexidade

Hoje, temos um paradigma em construção que admite o erro e, desta forma o ato de conhecer é uma linha muito estreita entre realidade, ilusão e ficção. Vemos em Morin que “o conhecimento é uma aventura incerta que comporta em si mesma, permanentemente, o risco de ilusão e de erro”. (MORIM, 2005, p.86)

O pensamento complexo a cada dia torna-se mais presente na comunidade científica, apesar de resistências que se calcificam em momentos de mudança paradigmática (Almeida, 2002, p.03). Tal pensamento se faz presente pela religação das áreas de conhecimento na qual assume uma atitude dialogal diante dos fenômenos e, assim a ciência começa a aceitar o paradoxo, a incerteza e o inacabado como propriedades dos fenômenos e do sujeito-observador como uma sugestão desafiadora.

Por fim, essa inter-relação entre as diversas áreas como política e ciência, ética, vida e idéias, faz com que percebamos que a ciência é uma entre outras formas de representação do mundo e, por isso, precisa dialogar com diversos métodos e "outras configurações do saber", ela é uma construção social, criação cultural e se estabelece com um discurso singular por meios de regras.

Nesse sentido, as teorias e concepções do mundo são exibidas ao mesmo tempo em relação à sociedade, desta forma, a produção de representações sobre o mundo se faz no imaginário do sujeito, formando sua identidade social e cultural.

A formação do imaginário

A duplicação do saber faz parte de poucos operadores de distinção da espécie sapiens-sapiens-demens responsável pela edificação de um fabuloso imaginário, em que o indivíduo descola-se das objetividades e constrictões conjunturais, dando vida e realidade ao mundo noológico, modificando-se e inserindo sentidos. (MORIN apud ALMEIDA, 2002, p.02)

Desta forma, construindo a cultura e concepções de mundo conforme as propriedades de dependência e autonomia em relação às sociedades das quais emergem e as retomam para organizar e alterar sentidos.

Segundo Orlandi (1996), o sujeito é constituído historicamente e produz sua realidade a partir da sua relação com o objeto, assim, o sujeito se forma a partir de seu contexto, do meio em que se encontra e que interage com esse meio.

É em sociedade que se constrói o universo simbólico por meio dos códigos verbais e não-verbais para se comunicar, compartilhando experiências de acordo com as situações vivenciadas pelo sujeito.

Assim, o ser humano é um ser incompleto que pode ser lapidado e educado no decorrer de sua vida, visto que sempre estará em formação contínua, em especial a crianças necessitam de um modelo para guiá-las, muitas o encontram na televisão que é vista como um dos meios de educação informal ao qual ela tem acesso e pode se identificar com seus personagens.

A televisão influencia no cotidiano de nossas crianças?

A contemporaneidade cria uma competição injusta entre o professor, a televisão, o computador e a própria vida moderna. A televisão e o imaginário do telespectador estão juntos e não podem existir separadamente, embora cada um tenha suas próprias características e espaços diferentes, no cotidiano das pessoas.

A televisão é vista como um dos meios de comunicação que vem condicionando a rotina das crianças, dos jovens e familiares, deste ângulo, então, ela deve fazer parte e adentrar nos

muros da escola, para que professores e alunos se apropriem de suas mensagens, uma vez que, é um dos meios de comunicação de massa.

Segundo Morin (2008, p.13), pesquisas realizadas nos Estados Unidos nos anos trinta afirmam que o cinema estimulava a violência e a delinquência juvenil, logo em seguida a televisão virou alvo também de tais acusações, porém consoante o autor essas discussões são mais complexas do que parece.

A mídia pode influenciar na vida das pessoas, mas não desempenha um papel determinante, a violência juvenil está ligada na desintegração familiar, nos tipos de vida levada nos bairros problemáticos, na miséria e na falta de perspectivas. “Se existem bandidos, gângsteres, não é porque os indivíduos foram demais ao cinema ou viram televisão em excesso” (MORIM, 2008, p.14) que se tornaram mais ou menos violentos, ou seja, a mídia não inventou o “mal”, embora torne esse fenômeno mais evidente.

Já, Pacheco (1991, p.09) diz que o crescente desenvolvimento tecnológico em que vive a sociedade pós-moderna, nesse tempo de mudanças nos quais os meios de comunicação social tornaram-se onipresentes determinando comportamentos, atitudes, valores e estilos de vida.

Ser telespectador é uma longa aventura que não tem hora para começar, nem terminar. E no caminho tudo pode acontecer porque os efeitos do que se assiste depende muito do uso que se fará do que se absorveu, principalmente, porque o homem está sempre buscando se encontrar na imagem refletida, e sonha viver naquela dimensão.

As crianças vêm sendo expostas diariamente às linguagens audiovisuais como novas formas de expressão e comunicação, pois a televisão é um fenômeno básico de nossa civilização, portanto, necessário estudá-la em suas manifestações, porém elas continuam a receber a mesma educação verbal e reprodutora da escola tradicional, que desconhece ou não a aproveita, como uma escola paralela, em que a criança é submetida desde cedo, ignora a sua importância como um meio de educação informal, não explorando os seus conteúdos e linguagens dentro da sala de aula.

Na televisão, diariamente, desfilam diferentes gêneros que contribuem para que a criança ingresse no mundo da fantasia, importante para estimular uma série de processos psicológicos, inclusive o desenvolvimento do raciocínio e da criatividade. A criança materializa os seus

desejos, compartilhando da vida animal, libertando-se da gravidade e tornando-se até invisível, mas isso não quer dizer que ela confunde o real com ilusório, sendo apenas receptora passiva, entretanto no ato da apreensão as fantasias são variadas de acordo com as necessidades de cada criança.

Por exemplo, o telespectador só assiste ao que lhe interessa, no caso das crianças os desenhos, e assim, “mais do que ver, a gente quer se ver na tevê” (MAFFESOLI, 2008, p.23). Nesse sentido, em qualquer forma de comunicação e de informação existe a possibilidade de criação de um totem por lembranças de família, pelo desejo da criação de um grupo a partir de um elemento comum que chamamos de identificação.

Assim, a televisão estabelece, por meio do discurso dos sonhos, uma comunidade espiritual, um grupo virtual de afinidades que Morin considera como a criação da sociedade e afirma “(...) quando vemos a sociedade, o indivíduo é uma espécie de instrumento manipulado por ela, mas quando focalizamos o indivíduo, a sociedade apaga-se e desaparece” (MORIN, 2007, p. 565).

O discurso da narrativa *Cyberchase* - a corrida do espaço sob uma perspectiva semiótica

O discurso da narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades, sustentadas pela linguagem articulada escrita ou oral, pela imagem, fixa ou móvel entre outros. Está presente inclusive no desenho animado, começando pela própria história da humanidade.

O ser humano é um ser de linguagem, ou seja, um ser de discurso. Discurso interpretado como o ato de fala e o homem fala com seus olhares, expressões, comportamentos, além de falar com as tecnologias presentes no universo comunicacional, não importa o tratamento da informação, linguagens verbais, não-verbais ou sincréticas, a significação só existe em discurso.

Em uma narrativa temos várias formas de expressão oral, gestual, escrita e de seus suportes como o filme, o desenho, o texto escrito entre outros, devido sua pluralidade semântica e lexical e de sua dimensão transfrásica da linguagem, ou seja, o discurso. Nesse sentido, a

narrativa é uma das mais amplas classes do discurso. Possibilita o dinamismo e variação de fatos e incidentes em uma história completa, articulada e ordenada.

Assim, a narratividade, conforme a Semiótica encontra-se num nível superficial das estruturas semio-narrativas, relação entre actantes regida por predicados, tendo como núcleo o conceito do actante, enraizada nas propriedades da linguagem, pois o discurso é realizado em si mesmo e não nas hipóteses sobre a ação, definido por enunciados narrativos, ou seja, relação-função entre dois actantes, que inicia-se em formas mais simples à arquiteturas semânticas e sintáticas que fundamentam a base relacional de qualquer narrativa.

O desenho animado “*Cyberchase - a corrida do espaço*” selecionado da TV Cultura de televisão brasileira, apresentado no canal aberto, às 18 horas conta a história de três crianças que estão se preparando para a Festa de Ação de Graças quando de repente são chamadas pela Placa Mãe para salvar o Dr. Gude que é capturado por Hacker e levado a Castelvânia, uma versão ciberespacial da Transilvânia.

O objetivo de Hacker é transferir a capacidade cerebral do Dr. Gude para seu robô recém-construído, cujo nome é *Megabyte*. Recrutados pela Placa Mãe, as crianças e seu amigo Dígitto chegam a Castelvânia por um portal, já sabendo que Hacker levou o Dr. Gude para um castelo, mas não sabem em qual castelo, pois existem centenas e centenas deles.

A estrutura de superfície é parte integrante de uma seqüência de debreagens temporais marcada pelos advérbios de tempo. No discurso manifestado do desenho tais debreagens são percebidas pela Festa de Ação de Graças, a Colheita Lual, o horário determinado, às 12 horas, contribuindo para o encadeamento cronológico do relato, porém esta estrutura não pode ser vista como um modelo generalizável de narrativa, uma vez que temos que analisar também a estrutura funcional.

De acordo com a estrutura semiótica, a narrativa estabelece-se como forma sintática dos enunciados, uma vez que analisa a realidade da linguagem e, então, denomina tal seqüência como estado 1, transformação 1, intensificação, transformação 2 e estado 2, no qual desaparece a temporalização e permanece apenas a armação lógica dos enunciados em uma estrutura mais profunda, sendo a ordem paradigmática prioritária à sintagmática. Neste sentido, temos uma

narrativa aos olhos da semiótica como dois enunciados regidos e transformados por um ou mais enunciados do “fazer”.

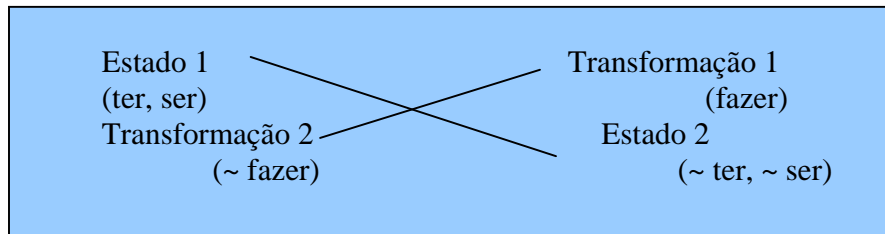
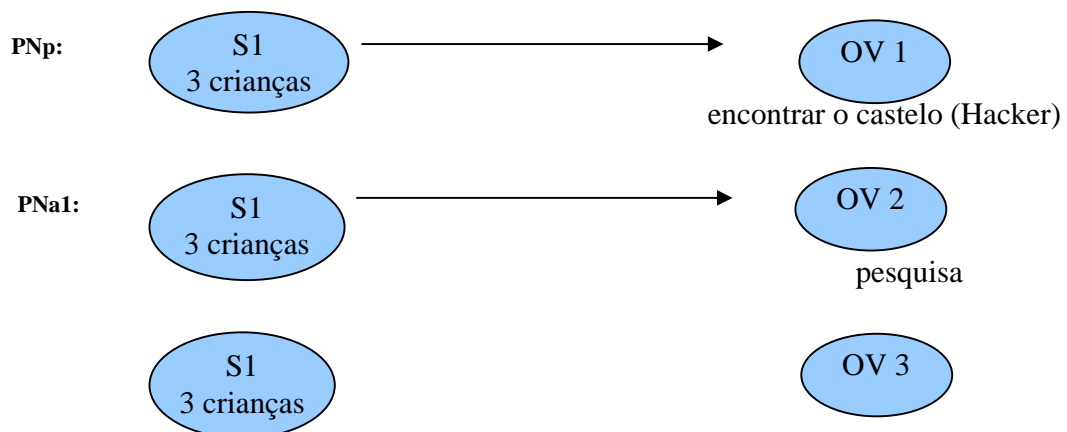


Figura 1: Enunciados de Estado e de Transformação do modelo semiótico de Bertrand, 2003.

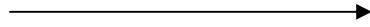
Assim, a estrutura funcional da narrativa é necessária para uma nova formulação que se forma por meio da situação inicial, marcada por um acontecimento perturbador, ou seja, a falta de algo “paz no universo”; pelo agravamento, pesquisa errônea, encontrar e eliminar o Hacker; um clímax, pela quebra do espelho e a troca dos cérebros do Dr. Gude e para o Megabyte, enunciado de estado, produto da transformação, entrelaçando a narratividade para uma situação final, salvamento do Dr. Gude e conseqüentemente, a placa mãe salva.

Dentro do computador, na cidade é o dia festa da Colheita Lual, e um dos obstáculos é achar o castelo do Hacker antes da meia-noite, e evitar a transferência cerebral do Dr. Gude. Para encontrar o doutor, a turma tem que conhecer a arte de recolher dados de forma correta, organizá-los e colocar em gráficos os resultados que, às vezes, se revelam surpreendentes.

Em um primeiro momento, conforme a sintaxe narrativa, do programa narrativo (PN), os três heróis, actantes-atores (S1) no nível discursivo, devem adentrar o computador para encontrar o Hacker, a princípio, seu actante- objeto de valor (OV), porém não conseguem, obtendo uma narrativa de fracasso.



PNa2:



entrar no ciberespaço

Figura 2: Esquema do Programa narrativo, baseado no modelo semiótico de Pais, 1993.

Desta forma, segundo Pais (1993), temos um processo de transformação:

Estado inicial:

$S_1 U O$

Enunciado de transformação:

$F \rightarrow [(S_1 U O) \rightarrow (S_1 UO)]$

Enunciado final:

$(S_1 U O)$

Já, no segundo momento, evidenciado pelo (PN) abaixo, temos uma narrativa de vitória, uma vez que os actantes adquirem seu objeto de valor (Hacker), ou seja, com uma pesquisa mais detalhada chegam até o Hacker.

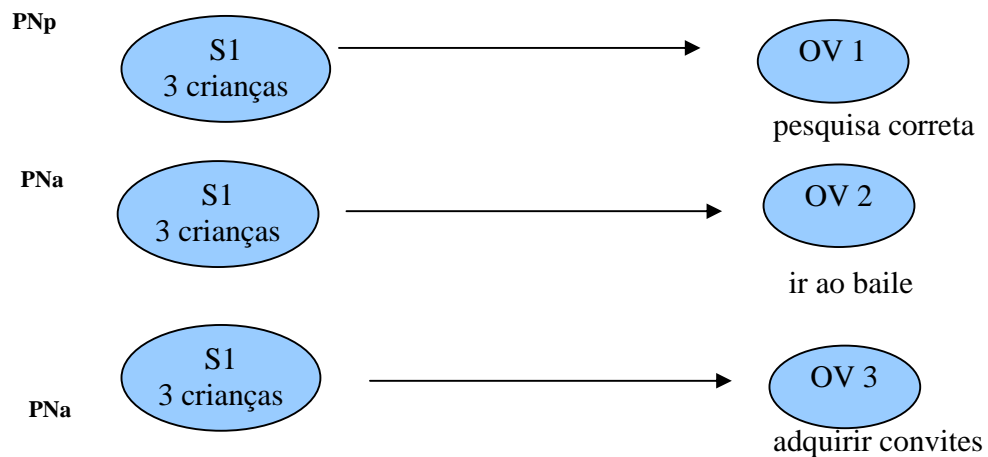


Figura 3: Esquema do Programa narrativo, baseado no modelo semiótico de Pais, 1993.

Então, temos:

Estado inicial:

S₁ U O

Enunciado de transformação:

F → [(S₁ U O) → (S₁ U O)]

Enunciado final:

(S₁ ∩ O)

Desta forma, cada ator pode ser um agente de seqüências de ações que lhe são próprias. Cada ator, mesmo secundário é herói de sua própria seqüência. No *corpus* selecionado, é possível descrever o seguinte esquema canônico representado pelos actantes-atores do discurso:

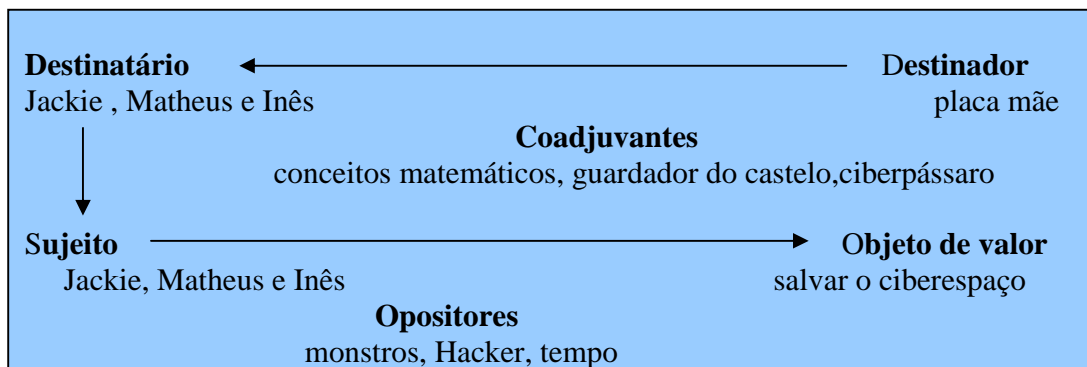


Figura 4: Esquema Canônico do modelo semiótico de Pais, 1993

Segundo Pais (1993), conforme citado acima, o ator exerce um lugar semântico de convergência de vários papéis actanciais, dividindo-se entre estruturas discursivas e estruturas narrativas.

Por fim, conforme Bremond (1971, p.22), em cada ponto da história, o trajeto das escolhas em que estão submetidos os personagens reconstróem a sintaxe dos comportamentos humanos empregados na narrativa. Instala-se a categoria ao nível das “ações” em que estabelece regras pelas quais a narrativa combina, varia e transforma os predicados de base como o desejo em salvar o universo e a participação entre os personagens.

A estrutura funcional da narrativa requer um agrupamento classificado como “seqüência” que se entrelaça entre si numa relação de solidariedade que determina as funções de uma narrativa e, estas funções fazem parte de uma metalingüística interior do próprio discurso. Faz

com que o leitor compreenda uma série lógica de ações em que ler é nomear e, escutar é entender uma linguagem e reconstruí-la.

Considerações finais

A complexidade não separa os termos, ela apenas os distingue, e vive o processo, o caminhar cheio de inovações, novidades e desafios, que Morin chama de Método (19963). Segundo a teoria da complexidade. “A vida é conhecimento” e isso se dá numa retroatividade, causa/efeito/causa novamente, mas com outra visão do processo vivido.

Então, vemos que a criança tece o seu universo por meio das informações adquiridas pelo seu cotidiano, pela televisão e pelos desenhos animados, como se fosse uma troca de informações, em que ela é um telespectador passivo, como se fosse uma esponja, absorvendo todo aquele conteúdo exibido, diariamente, pela televisão.

Assistir aos desenhos, filmes e até novelas é um processo dinâmico que, hoje, atende uma parte lúdica de entretenimento ao qual as crianças estão expostas. Porém por meio de pesquisas vemos que a mídia/televisão não desempenha um papel central, nem mesmo de um único papel, na vida diária de nossas crianças.

A sua influência depende do contexto, de filtros, de situações históricas e percursos individuais em que os pais devem tomar consciência e saber explicar-lhes como se posicionar em relação ao que assistiram e separar a realidade da ficção, ficando estas cientes que tal identificação se dá no imaginário e serve apenas de estímulo. E assim, o efeito nocivo ou não da televisão está no meio, no caminhar e não é o fim, temos só que descobrir como gerenciar tudo isso.

Por fim, o discurso está manifestado em todos os lugares de diversas maneiras no universo desde um simples gesto, fotografia, verbal ou visual e também na televisão. Nela temos as semióticas complexas constantemente por meio das linguagens verbais e não-verbais, ou seja, sincreticamente, linguagens que acabam por exercer grande influência em nosso cotidiano por estar tão próxima de nós telespectadores, em especial o desenho animado no qual as crianças o assistem concomitantemente, exercendo talvez um processo de identificação.

Referências bibliográficas

- ALMEIDA, Maria da Conceição de. **Mapa inacabado da complexidade** in Complexidade: a educação do arquiteto e urbanista, XIX Encontro Nacional sobre Ensino de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, novembro de 2002.
- BERTRAND, Denis. **Caminhos da Semiótica literária**. Tradução de Ivã Carlos Lopes, Edna Maria F. S. Nascimento et. al. Bauru, SP: EDUSC, 2003.
- ELISH, Dan; BLOMM, George Arthur; JACOBS Larry. Castelvânia In: **Cyberchase - a corrida do espaço**. 2007. Desenho animado. Nelvana International Limited e Educational Broadcasting Corporation. Log On editora multimídia, EUA, 2001, São Paulo: Exibição cultura marcas, 2007. DVD (66 min), color.
- MAFESOLI, Michel. In: MARTINS, Francisco Menezes & SILVA, Juremir Machado da Silva (org.). **A Genealogia do Virtual – Comunicação, Cultura e Tecnologias do Imaginário**. 2ª ed. Porto Alegre, Sulina, 2008. p. 20 -32
- MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez, 2005.
- _____. **A religião dos saberes: O desafio do século XXI**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2007.
- _____. **O Método III: O conhecimento do conhecimento**. Portugal: Publicações Europa-América, Ltda., 1996.
- PACHECO, Elza Dias. **Comunicação educação e arte na cultura infanto-juvenil**. São Paulo Loyola, 1991.
- PAIS, Cidmar Teodoro. **Conditions sémantico-syntaxiques de la productivité systémique, lexicale et discourse**. These de Doctorat d'état ès-Lettres et Sciences Humaines. Pris/Lille: Université de Paris-Sorbonne, ANRT, 1993.
- ORLANDI, Eni Puccinelli. **Interpretação – autoria, leitura e efeitos do trabalho simbólico**. Petrópolis, RJ, Vozes, 1996.

ANEXO

Imagens dos principais personagens de *Cyberchase* - a corrida do espaço

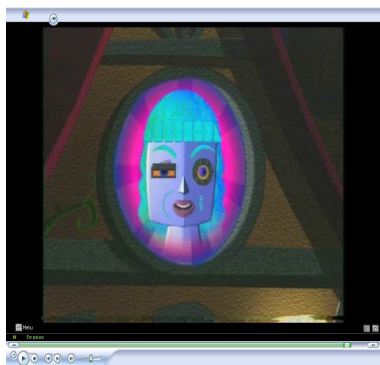


Imagem 1: Placa mãe



Imagem 2: Matheus



Imagem 3: Dígito



Imagem 4: Matheus, Inês, Jackie e Hacker



Figura 5: Dr. Gude e Hacker