

O DESENHO ANIMADO NA ERA DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO SOB UMA PERSPECTIVA SEMIÓTICA

Carla Figueredo Molina¹

Rosália Maria Netto Prados²

RESUMO: Propõe-se estudar, à luz da Semiótica Greimasiana, sob a atmosfera cultural contemporânea, a informação e os sentidos dos discursos manifestados no desenho animado veiculado na televisão. O desenho pode ser visto como um texto, em que se pressupõe um processo de enunciação que pode ser analisado, segundo a metodologia semiótica, para uma discussão sobre a educação e a cultura. Para o desenvolvimento desta pesquisa, o *corpus* constitui-se do desenho animado Castelvânia do desenho *Cyberchase a corrida do espaço*, desenho animado do mercado cultural infantil, apresentado pela TV Cultura brasileira, de segunda à sexta, às 14h30min.

Palavras Chave: Educação; Linguagem Televisiva; Tecnologias; Semiótica.

ABSTRACT: *This research intends to study, according to Greimasiana's Semiotic, on the cultural contemporary atmosphere, the information and the meaning of the speeches used on television cartoon. The cartoon can be seen as a text, in which it presumes an enunciation process that could be analyzable, by the semiotic methodology, for a discussion about education and the culture. For this research development, the corpus consists of the Castelvânia in Cyberchase- the race of the space cartoon, an infantile cartoon, shown by the Brazilian TV Cultura, from Monday to Friday at 2:30.*

Keywords: *Education; language and communication; Technology; Semiotics.*

Introdução

A comunicação, por mais simples que seja, necessita de um modelo comunicativo que combine alguns elementos como emissores, receptores, e num outro nível discursivo, os enunciadores e enunciatários.

¹ Mestre em Semiótica, Tecnologias da Informação e Educação pela Universidade Braz Cubas

² Pós-doutora em Ciências da Comunicação, pela Escola de Comunicação e Artes, da Universidade de São Paulo; doutora em Semiótica e Lingüística Geral, pela Universidade de São Paulo; especialista em Lingüística Aplicada ao Ensino de Língua, pela Universidade de Mogi das Cruzes

Para isso, devem ser considerados o espaço público, o tempo e os meios de comunicação nesse processo de interação que nos guia para a tomada de decisões e escolhas na vida em sociedade.

Ao se analisar o discurso, no que se refere aos conceitos de informação e comunicação, pautamo-nos em alguns autores consagrados que nos ajudam a entender acerca de informação e de comunicação como Morin e Maffesoli, e se a televisão, em particular o desenho animado, tem uma influência na vida de nossas crianças. Quanto à metodologia, baseamo-nos na semiótica greimasiana para analisar o discurso do desenho animado Cyberchase, veiculado na televisão, do mercado cultural infantil, exibido pela TV Cultura de São Paulo.

O conhecimento mediado pela informação e pela comunicação

O conhecimento humano necessita de uma relação com o outro que pode ser favorecido talvez pela projeção, pela identificação com o outro, por exemplo, quando nos simpatizamos com algum personagem de algum desenho, filme ou até um romance que vemos ou lemos.

Assim, a comunicação ocorre em diferentes situações concretas acionando informações variadas e envolvendo indivíduos diferentes. Ela é multidimensional, complexa, feita de destinadores e destinatários, ou seja, enunciadores e enunciatários.

Para Maffesoli (2008, p.21-22) a comunicação é um processo de relação de um indivíduo com o outro, uma vez que nos remete ao contato social, a informação e ao utilitário por meio da linguagem.

A informação é vista como um conjunto de dados adquiridos que nos guia à comunicação. Vista desta forma, o homem comunica-se por meios dos sistemas de signos e processos discursivos que estão a todo o momento se atualizando, processo conhecido em Semiótica como semiose, nesse sentido toda palavra é polissêmica.

A comunicação e a informação estão interligadas, uma não existe sem a outra, e ambas nos remetem a um processo discursivo de produção de significação, ou seja, relação entre o plano de conteúdo e o plano de expressão.

Para Hjelmslev (2006), o objetivo é reconhecer não apenas o sistema lingüístico em seu esquema e uso, mas também o homem e a sociedade humana presentes na linguagem e por meio dela atingir o domínio do saber humano em sua totalidade.

A Televisão como processo dinâmico na aprendizagem

Na contemporaneidade há uma competição injusta entre o professor, a televisão, o computador e a própria vida moderna. Muitas vezes, o professor tem apenas o livro didático e o giz para trabalhar, interpretado como meio pouco atrativo, se comparado ao computador e a televisão, veículos de informação e comunicação mais dinâmicos e chamativos aos olhos das crianças.

A televisão é um dos meios de comunicação, informação e entretenimento que faz parte da rotina das crianças, dos jovens e familiares na sua construção de visão de mundo, pelas diferentes linguagens verbais, não-verbais e ou sincréticas.

Vista deste ângulo, esse meio deve ser incorporado à sala de aula para que professores e alunos sejam conhecedores desses discursos, pois a televisão tem o poder manipular os valores da sociedade.

A televisão, hoje, é fenômeno básico da civilização, dos meios de comunicação de massa, portanto, necessário estudá-la em suas manifestações. Porém, ela não exerce um papel determinante na formação do sujeito como veículo de informação e comunicação, mas pode influenciar no processo educacional pelos seus conteúdos.

O contexto social que, dentre outras questões, apresenta-se com a violência juvenil, a desintegração familiar, a miséria e ou a falta de perspectivas de algumas classes sociais, também influenciam na constituição do sujeito, pois segundo a semiótica o “mundo é semioticamente construído pela cultura na qual estamos inseridos.

Ao analisarmos, então, essa tecnologia emergente, com o intuito de auxiliar na compreensão e leitura desse meio, que na modernidade é tão importante para ajudar o professor em sala de aula.

As crianças são expostas diariamente às linguagens audiovisuais como novas formas de expressão e comunicação, porém continuam recebendo a mesma educação verbal e reprodutora na escola.

A escola, muitas vezes, desconhece ou não aproveita dessas novas linguagens que Pacheco conceitua de escola paralela, representadas pela televisão, pois a criança ao chegar a escola já está familiarizada aos diversos discursos apresentados a elas pelos meios midiáticos.

Nesse mundo, a criança materializa os seus desejos, compartilha da natureza, da vida animal e liberta-se da realidade. Entretanto, isso não quer dizer que ela confunda o fantástico com o real, é apenas um receptor passivo.

Por exemplo, o telespectador só assiste ao que lhe interessa, no caso das crianças, os desenhos, e assim, Maffesoli (2008, p. 23) afirma “mais do que ver a gente quer se ver na tevê”, haja vista que em qualquer forma de comunicação e de informação existe a possibilidade de criação de um símbolo coletivo.

Esse totem é realizado por lembranças de família, pelo desejo de criação de um grupo a partir de um elemento comum, a identificação. Assim a televisão estabelece, por meio do discurso dos sonhos, uma comunidade espiritual, um grupo virtual de afinidades.

O gosto atual intenso, pelas imagens pode levar a estabelecer o laço entre comunicação, informação e imaginário... o imaginário é a partilha com os outros de um pedacinho do mundo ... as tribos de cada cultura, partilhando pequenas emoções e imagens, organizam um discurso dentro do grande mosaico mundial. (MAFFESOLI, 2008, p. 26)

A televisão é um processo dinâmico. Hoje, ela atende a uma parte lúdica de entretenimento. As crianças gostam de assistir aos desenhos, filmes e até novelas, porém a mídia não desempenha um papel central, nem mesmo de um único papel na vida cotidiana das crianças.

O contexto, situações históricas e percursos individuais podem influenciá-las, todavia temos que ter consciência e saber explicar-lhes como se posicionar em relação ao que assistem e separar a realidade da ficção, ficando estas cientes de que tal identificação se dá no imaginário.

O discurso do mercado cultural sob o olhar da semiótica

A narrativa dos discursos humanos está presente em todas as sociedades, sustentadas pela linguagem articulada escrita ou oral, pela imagem, fixa ou móvel, entre outras.

O ser humano é um ser de linguagem, ou seja, um ser de discurso. Discurso como o ato de fala e o homem fala com seus olhares, expressões, comportamentos, além de conversar 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.

Esse discurso é interpretado como a unidade de plano de conteúdo, em que se considera o nível do percurso gerativo de sentido, “modelo que simula a produção e a interpretação do significado, do conteúdo” (FIORIN, 2008, p.44) em que as sequências narrativas são protegidas por elementos concretos, na superficialidade do discurso, ou estrutura discursiva.

Compreender a narrativa do desenho animado não é apenas seguir o esvaziamento da história e, sim reconhecer nela estágios, projetar os encadeamentos, horizontais do fio narrativo sobre um eixo implicitamente vertical. Pois, ler, escutar e assistir ao desenho animado não é somente passar de uma palavra à outra, é também passar de um nível a outro.

Conforme Prados (2006), é em sociedade que a criança constrói o seu universo simbólico (códigos verbais, falados e não verbais, pelas imagens e cores) para se comunicar, e assim, compartilham experiências de acordo com as situações de comunicação.

De acordo com Hjelmslev (2003), o discurso é produzido por meio da linguagem que nada mais é que um sistema semiótico. Uma de suas principais características é sua heterogeneidade, visto que todo discurso admite uma pluralidade de interpretações heterogêneas.

Nesse sentido, a língua é um conjunto ou sistemas de signos combinatórios, representação adequada de algo do mundo natural. A língua é uma semiótica-objeto em que os falantes se apropriam e usam seu modo, para comunicação.

O desenho animado da TV Cultura de São Paulo tem como discurso principal a aprendizagem e o entretenimento.

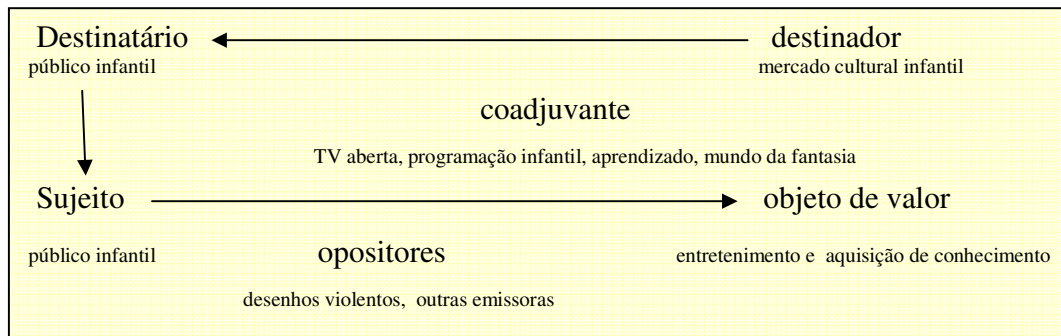


Figura 1: Percurso narrativo do mercado cultural infantil

O modelo acima descreve, por meio da narrativa, os actantes do discurso. O conceito de actante, emprestado da sintaxe estrutural da frase transforma-se em semiótica do discurso.

Marca os diferentes protagonistas que participam do processo narrativo. Este pode ser considerado em diferentes níveis, tanto no nível da superfície, lugar determinado pelos diferentes papéis no desenvolvimento da história narrada quanto em nível profundo expresso pela dicotomia sujeito/objeto, destinador/destinatário no ato enunciativo.

Sob o sistema semiótico, vemos que uma comunidade sócio-lingüístico-cultural integrada à experiência, caracteriza o grupo, definindo sua cultura, sua ideologia em mudanças, em maior ou menor velocidade, reelaborando seus valores, suas estruturas, suas regras, sua percepção dos fatos da natureza e da vida social e criam-se novos objetos, materiais ou não, num incessante reconstruir de sua visão do mundo.

Cada época vivenciada pela humanidade tem visão peculiar de cada grupo inserido, porém não se configura como uma ruptura de épocas anteriores, ao contrário, essa continuidade no tempo permite ao grupo reconhecer-se sempre como o mesmo, no qual se reiteram os processos de informação e os processos de comunicação entre os indivíduos do grupo.

Análise do discurso manifestado no episódio Castelvânia sob a perspectiva semiótica

No desenho animado *Cyberchase*, as cenas desenvolvidas no decorrer do percurso acontecem em dois locais: casa de Inês e Castelvânia. O primeiro local descrito como *casa de*

Inês é uma casa do subúrbio nos Estados Unidos, aonde *Inês, Jackie e Matheus* se preparam para a *Festa de Ação de Graças*.

Já o segundo, é *Castelvânia*, cidade repleta de castelos em que as *três crianças* são teletransportadas por um portal aberto pela *Placa Mãe* e enviadas para encontrar o *Hacker* e salvar o universo.

Desta forma, apresentam-se os percursos actanciais do destinador e do sujeito no discurso, por meio da manipulação:

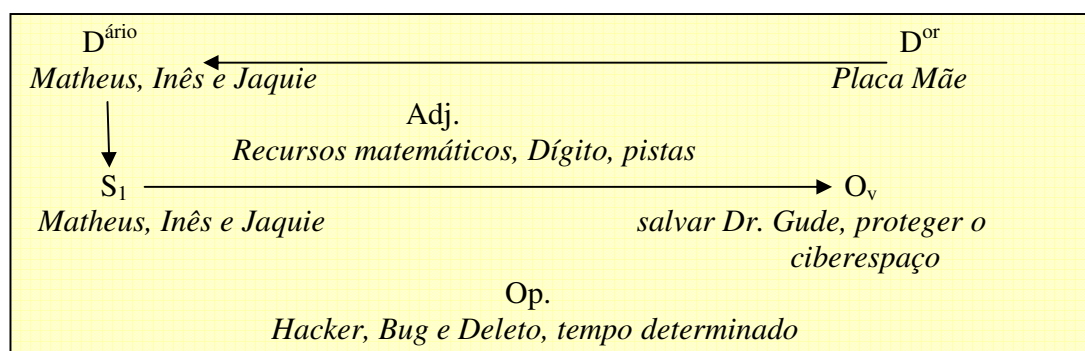


Figura 2 : Percurso narrativo do sujeito

O destinador-manipulador, *Placa Mãe*, exerce por meio da manipulação a modalidade virtualizante do *dever-fazer-querer*, pela competência do *querer* e instaura um Sujeito *Matheus, Inês e Jaquie* que é atualizado no modo do *dever-fazer*, exercido pela performance de *salvar o ciberespaço*, mas também há aqueles que se opõem no percurso do Sujeito, caracterizados pelos oponentes *tempo determinado, Bug e Deleto* (adjuvantes do *Hacker*) e o próprio *Hacker* (anti-herói). Em contrapartida, surgem os adjuvantes *recursos matemáticos, Dígito* e as *pistas* (pela pesquisa).

No episódio analisado os heróis da narrativa, em um primeiro momento, não conseguem seu objeto de valor (*Hacker*), obtendo uma narrativa de fracasso. Assim, é necessário que ocorra, na estrutura funcional da narrativa, a construção de uma situação inicial, marcada por um acontecimento perturbador, falta de algo, *paz no universo* e por um agravamento, *pesquisa errônea e não encontrar o Hacker*, evidenciado a seguir:

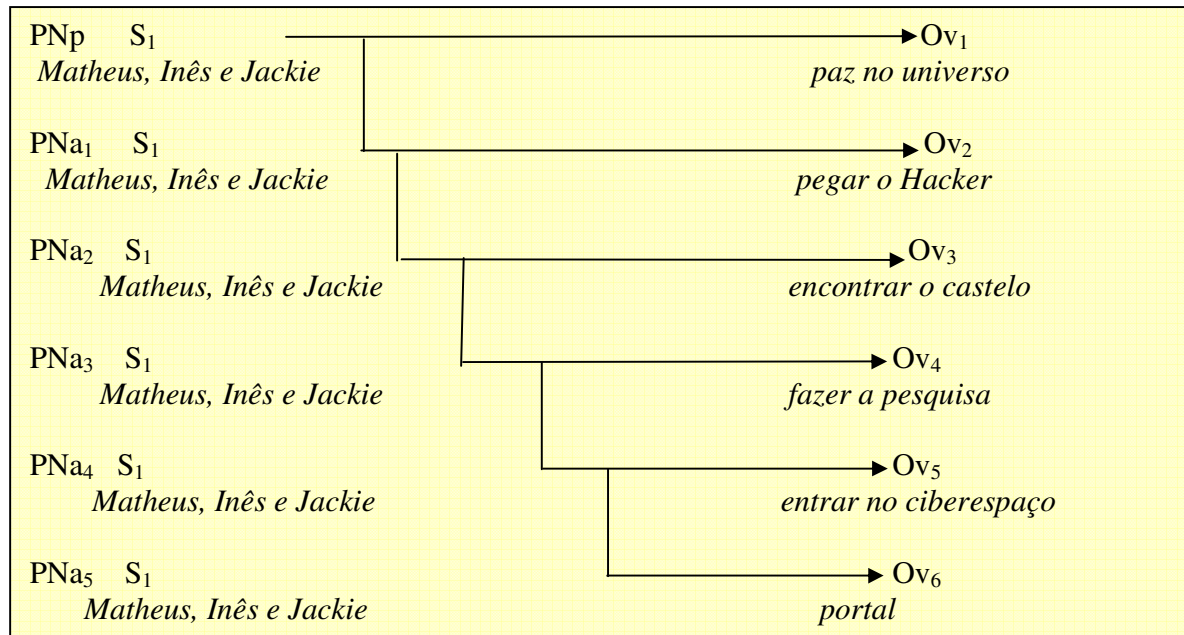


Figura 3: Programa narrativo 1

A narrativa pode ser vista como mal sucedida apesar de as crianças terem sido impossibilitadas de chegar ao seu objetivo, interpretada pela pesquisa errônea como o mal planejamento na coleta dos dados pesquisados.

Nesta fase desaparece a temporalização e permanece apenas a armação lógica dos enunciados, da ordem “paradigmática prioritária à sintagmática” (Bertrand 2003, p.278). Neste sentido, temos uma narrativa aos olhos da semiótica como dois enunciados regidos e transformados por um ou mais enunciados do *fazer*.

Temos, então, o seguinte esquema narrativo:

EN₁: Estado inicial

$$S_1 \cup O$$

EN₂: Enunciado de transformação

$$F \rightarrow [(S_1 \cup O) \rightarrow (S_1 \cup O_v)]$$

EN₃: Enunciado final

$$(S_1 \cup O_v)$$

Como evidenciado acima, o enunciado de transformação S_1 inicia a ação em disjunção com o Objeto de Valor, e continuam em disjunção, pois a princípio as crianças não conseguem encontrar o vilão e *proteger o ciberespaço*. Desta forma, temos uma narrativa fracasso, uma vez que não há transformação, ou seja, o sujeito mantém-se em disjunção com o Objeto de Valor.

Já no segundo momento, temos uma narrativa de vitória, uma vez que os atores adquirem seu Objeto de Valor *chegar ao Hacker*. Segue o esquema:

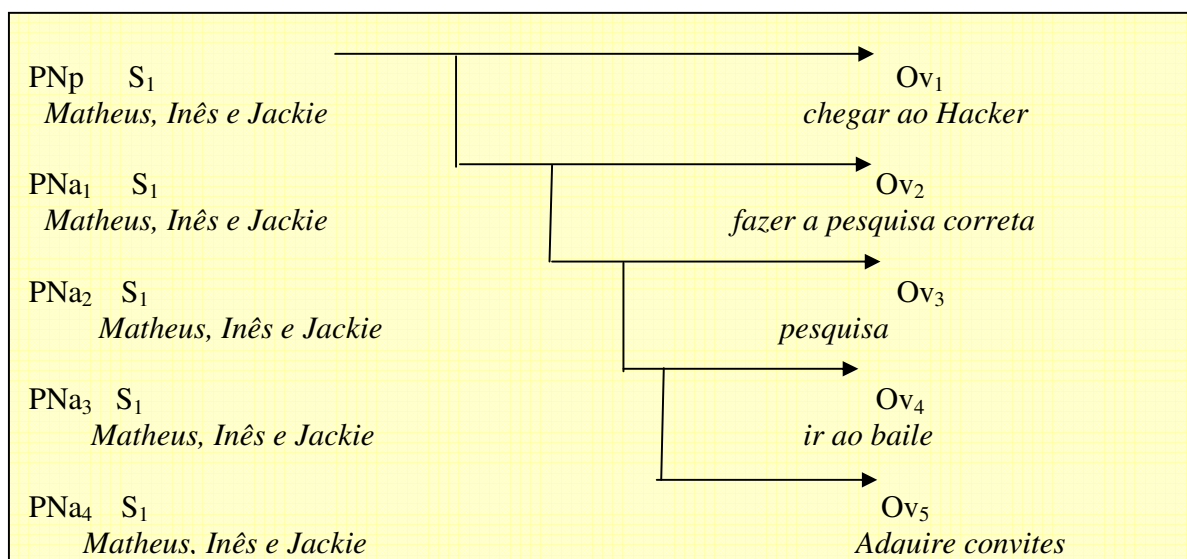


Figura 4: Programa narrativo 2

Sendo assim, no programa principal S_1 alcança seu Objeto de Valor que é *chegar ao Hacker*, por meio de provas decisivas para adquirir performance. S_1 , pelos programas auxiliares Pna_1 , Pna_2 , Pna_3 e Pna_4 , realiza as provas qualificantes para conseguir a competência de Sujeito da ação:

Segue o seguinte esquema:

EN₁: Estado inicial

$S_1 \cup O$

EN₂: Enunciado de transformação

$F \rightarrow [(S_1 \cup O) \rightarrow (S_1 \cap O)]$

EN₃: Enunciado final

$(S_1 \cap O)$

Verifica-se que o enunciado inicial S_1 , no início do programa encontra-se em disjunção e, após o enunciado de transformação chega ao enunciado final em conjunção com o Objeto de Valor, uma vez que *chegou ao Hacker* e adquiriu competência para o seu desempenho final *a vitória*.

Da mesma forma, caracterizam-se os percursos actanciais do anti-destinador e do anti-sujeito no discurso, por meio da sedução. Temos as seguintes relações actanciais:

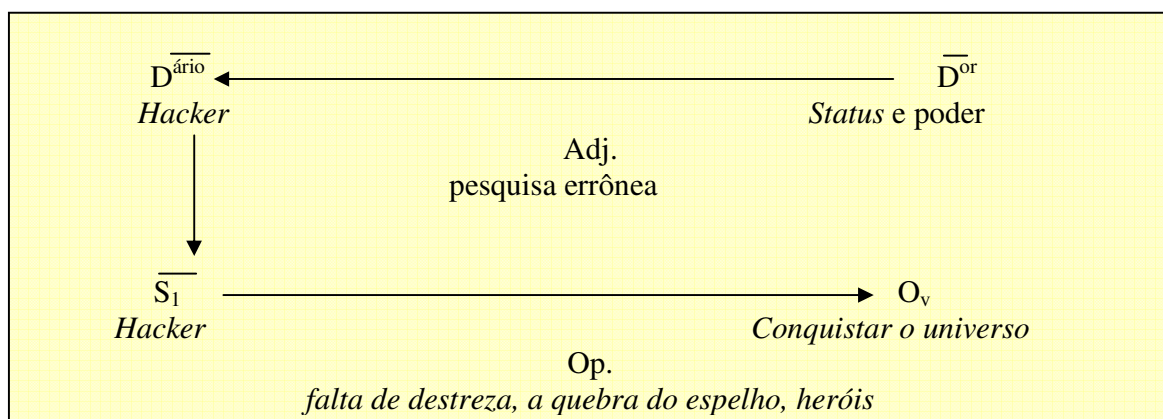


Figura 5: Percurso narrativo do anti-sujeito

O percurso da manipulação está presente também no anti-herói da ação narrativa, que mantém uma relação actancial do destinador manipulador *Status e poder*, na ordem do *querer* que instaura a competência virtualizante do *querer-ser* no anti-sujeito (S_1) *Hacker*.

Neste programa narrativo, o anti-sujeito (S_1) tem como adjuvante *a pesquisa errônea* e como oponente *a falta de destreza de Bug e Deleto, a quebra do espelho e os próprios heróis*.

Esse anti-sujeito é atualizado no modo do *poder-fazer-criar* e *poder-fazer-querer* e, assim no percurso da ação tem-se a aquisição da competência, por meio de provas qualificantes, conforme os programas narrativos analisados.

Neste sentido, temos um novo programa narrativo principal que depende da execução dos programas narrativos auxiliares como *capturar o Dr. Gude e aprisioná-lo, os cuidados de Bug e Deleto, o espelho como refletor, a lua da meia noite, a troca dos cérebros* e, finalmente, *conquistar o universo*:

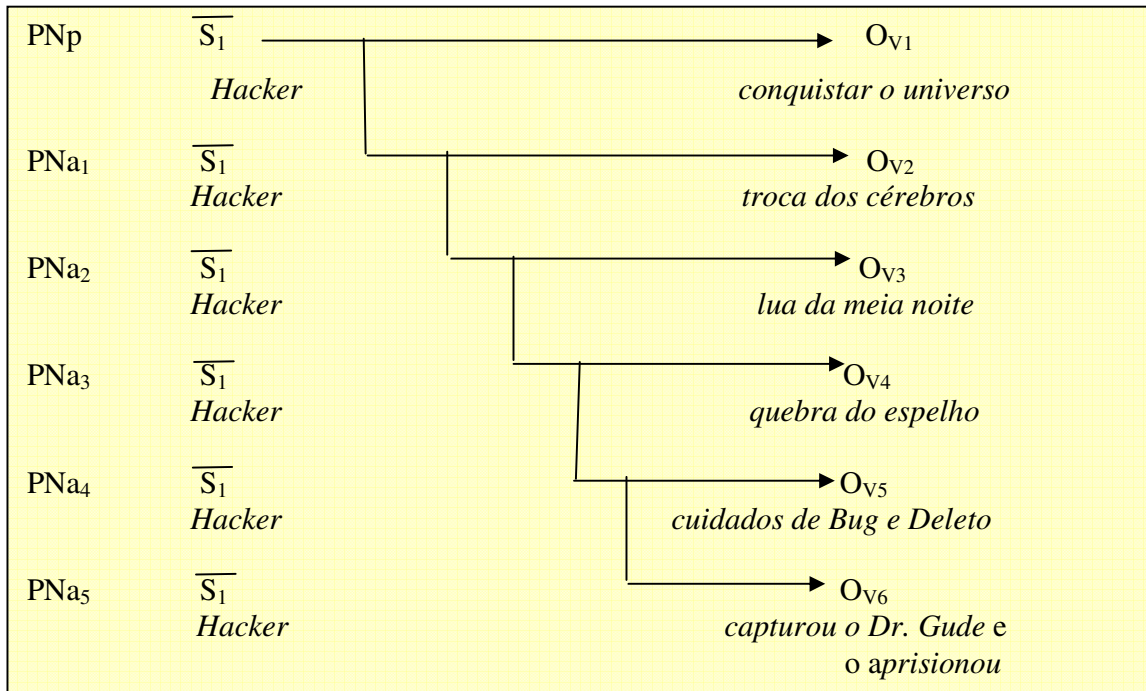


Figura 6: Programa narrativo do anti-sujeito

Apesar de o Hacker capturar o Dr. Gude e cumprir o programa narrativo positivamente, ele não consegue atingir o objetivo. A sanção torna-se negativa, ou seja, S_1 está em disjunção ao Objeto de Valor, mesmo realizando as provas qualificantes não consegue a performance, e desta forma, há um enunciado final como narrativa de fracasso.

Neste programa narrativo, o clímax da narrativa é marcado pela intensificação *quebra do espelho e a possível troca dos cérebros do Dr. Gude com a do Megabyte*, enunciado de estado, visto como produto de transformação, entrelaçando a narratividade para um *desfecho*, a situação final *o salvamento do Dr. Gude e, conseqüentemente, a placa mãe salva*.

Evidencia-se o esquema narrativo:

EN₁: Estado inicial

$$S_1 \cap O$$

EN₂: Enunciado de transformação

$$F \rightarrow [(S_1 \cap O) \rightarrow \neg(S_1 \cup O_v)]$$

EN₃: Enunciado final

$(S_1 \cup O_v)$

Temos, assim, uma narrativa de fracasso. Pois o desempenho de S1 não foi positivo e encontra-se em disjunção com Objeto de Valor, mesmo realizando as provas qualificantes não desempenhou sua ação conforme a manipulação e não alcançou a sanção positiva.

No nível profundo do discurso, ou semântica profunda, considerada a primeira etapa, ou etapa fundamental, do percurso gerativo do sentido, há a assunção dos valores, lugar este onde é gerada a significação e representada, espacialmente, pelo quadrado semiótico de Greimas.

No *corpus* Castelvânia, os dois furtivos *Bem e Mal* são dois actantes a procura de um Objeto de Valor e ambos só se concretizam no plano de expressão e conteúdo, pois um não existe sem o outro e um só se define em oposição ao outro, o que pode ser aplicado pelo quadrado semiótico de Greimas e Courtés (1979).

Segundo Bertrand (2003), passamos de um estado ideal, anterior a qualquer oposição de valor - os três personagens estão planejando o dia de Ação de Graças, e o universo ciberespacial está em harmonia – para um pacto entre o bem e o mal, pela mediação de um conflito.

A oposição entre os contrários instala um universo mítico, ou seja, cada um no seu mundo determinado. A convivência dos subcontrários instala um universo figurativizado pela presença do não-mal (Dr. Gude) e do mal (Hacker).

A narratividade, então, apresenta-se como um universo perfeito, paraíso e de repente vê-se ameaçado pelo mal, ou seja, o paraíso perdido, destruição do ciberespaço.

Segue quadrado semiótico dos personagens:

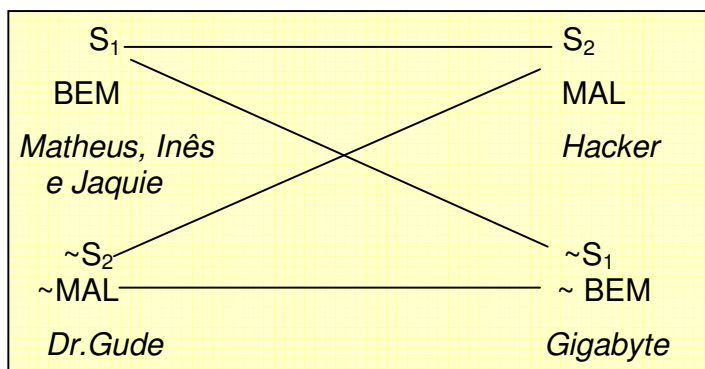


Figura 7: Quadrado Semiótico baseado em Greimas (1989, p.81)

Segundo proposta de Pais, temos o octógono semiótico, que é enriquecido pela inserção de ciclos, entre os termos complexos evidenciados acima. O modelo seguinte baseia-se na

formalização da semântica profunda, criado por Pais (2006) sobre a Identidade x Alteridade que vai ao encontro dos nossos propósitos, uma vez que oficializa a axiologia em busca da verdade, e isso só acontece um em oposição ao outro:

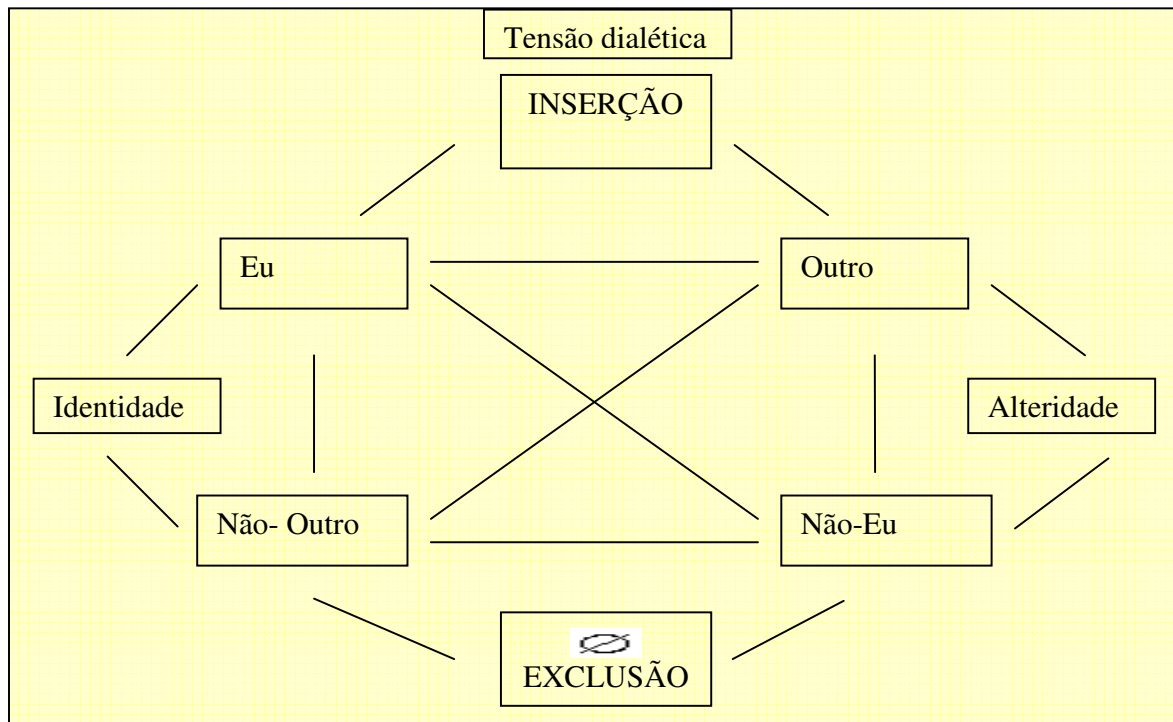


Figura 8: Octógono Semiótico (In PAIS, 2006, p. 05)

Assim, traduzimos o octógono de Pais para o *corpus* estudado como:

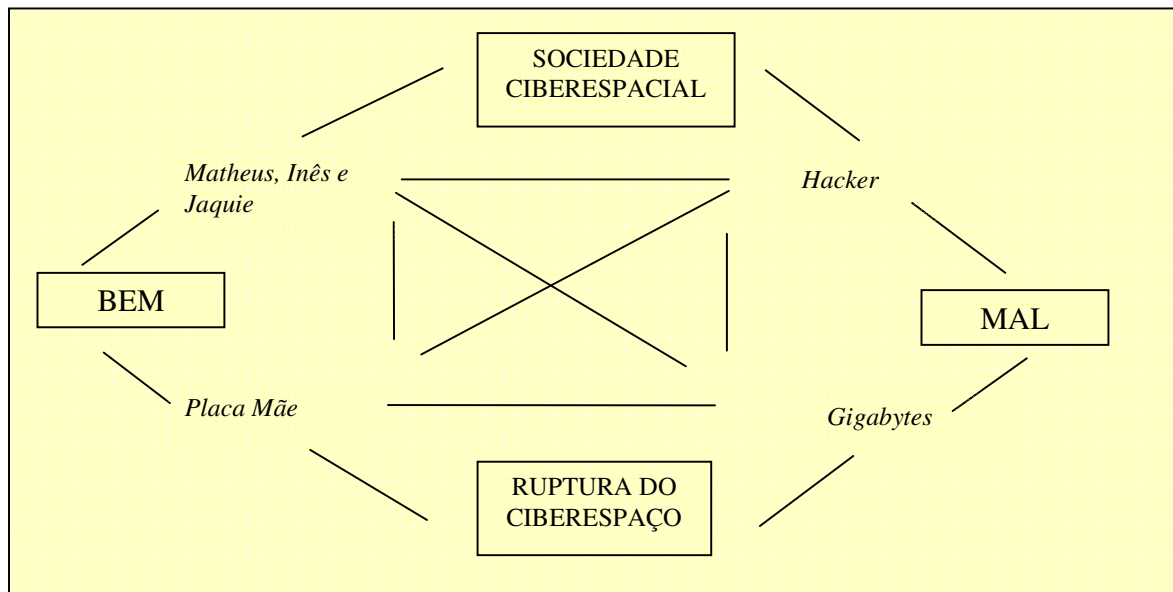


Figura 9: Sistema de valores subjacentes na narrativa de Castelvânia

O enunciado demonstra que *Matheus, Inês e Jaquie* podem trazer ao “mundo” uma situação estável, apresentada no octógono pelas tensões dialéticas, considerando-se os contrários *Matheus, Inês e Jaquie X Hacker* e apresentado como *sociedade ciberespacial*.

Bertrand (2003) classifica o universo visual, como uma descrição do ato de semiose, passagem da visão natural, simultaneamente modelada pela leitura de mundo, facilitando o reconhecimento das formas figurativas numa imagem, ou seja, em signos-objetos.

Ver não é apenas identificar objetos do mundo, é simultaneamente apreender relações entre tais objetos, para construir significações. E assim as percepções fazem sentido na medida em que os objetos percebidos se inserem em cadeias inferenciais que os solidarizam... .
(BERTRAND, 2003, p.159)

Considerações finais

Nosso propósito foi conceituar comunicação e informação, pois um está em relação diretamente ao outro, uma vez que a informação é o conjunto de dados adquiridos pelo

interlocutor e a comunicação é essa interação que depende dos meios em que está inserida, estimulando a decodificação das mensagens que nos remetem ao contato social.

Estudamos a televisão e a sua influência no aprendizado de da criança. Percebemos, no decorrer do percurso, que a televisão não é definitiva para a sua formação como sujeito, que o meio em que ela vive sim, é um fator determinante.

Nosso papel, como formadores, é trazer esse novo recurso tecnológico para a educação, pois a criança fica horas em frente de um aparelho audiovisual, substituindo brincadeiras pueris pela tela iluminada onde desfilam heróis que vencem monstros e impedem catástrofes, ou seja, ao mundo misterioso da ação e da fantasia, sendo então encarregada da precoce escolarização.

À luz da Semiótica, vemos uma comunidade sócio-lingüístico-cultural que por meio da linguagem vem sendo aplicada em diferentes meios de comunicação. Pelos desenhos animados a criança constrói teoricamente relações com os personagens, para construir significações, criam-se novos objetos, materiais ou não, num incessante reconstruir de sua visão do mundo.

Mostramos como os discursos dos sujeitos envolvidos nesse processo estão em constante mediação e negociação, pela televisão e pelo desenho. Isso se dá no e através do discurso, este sendo entendido como capacidade social humana de estruturar sentidos e conhecimentos construídos socialmente pela linguagem ao ponto de evidenciar valores subjacentes pelas modalidades do *poder*, do *saber* e do *querer*.

A própria semiótica explica que é impossível que um discurso atue sozinho sem uma contextualização e formação com outros discursos, sobretudo do enunciatário.

O discurso tem por finalidade uma estrutura de *poder* e se utiliza da semiose para a formação de um novo discurso, por isso foram evidenciados análises semióticas do desenho animado selecionado, por meios das estruturas narrativas e profunda do discurso manifestado com o objetivo de desenvolver uma reflexão sobre o tema de maneira dialética – teoria e prática.

Verificamos pelos octógonos semióticos a grande complexidade na visão de mundo sobre a cultura e a educação e ao mesmo tempo em suas constituições. Observamos pela semiótica que o sujeito é manipulado pelo destinador, por meio dos programas narrativos que o instaura nas várias modalidades e que, por fim o objeto de valor proposto se torne comum. Nesse sentido, o sancionamento do percurso da ação do sujeito nem sempre está no sentido pragmático, mas no simbólico, sob o anseio pelo objeto de valor.

Referências bibliográficas

- 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.
- FIORIN, José Luiz. *Elementos de Análise do discurso*. 14 ed. São Paulo: Contexto, 2008.
- GREIMAS, A.J. *Del Sentido II: Ensayos Semióticos*. Version española Esther Diamante. Editorial Gredos. Madrid. 1989.
- GREIMAS. A. J. & COURTES, J. *Dicionário de Semiótica*. Trad. Alceu Dias Lima et. al. São Paulo: Cultrix, 1979.
- HJELMSLEV, Louis. *Prolegômenos a uma teoria da linguagem*. Tradução de J. Teixeira Coelho Netto. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- MAFFESOLI, Michel. A comunicação sem fim: teoria pós-moderna da comunicação. In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado da Silva *A Genealogia do Virtual: Comunicação, Cultura e Tecnologias do Imaginário*. 2ª ed. Porto Alegre, Sulina, 2008.
- PAIS, Cidmar Teodoro. *Considerações sobre a semiótica das culturas: uma ciência da interpretação: identidade, inserção cultural, transcódificações transculturais*. Cadernos do CNFL, Série X, Número 11, 2006, p. 1-13.
- PRADOS, Rosália Maria Netto. *Das linguagens do universo de discurso da propaganda político-eleitoral: considerações teóricas à luz da semiótica*. In: PRADOS, Rosália Maria Netto. *O discurso publicitário e a construção da imagem dos sujeitos nos discursos político-eleitorais: um estudo à luz da Sociosemiótica*. Relatório de pesquisa de Pós-doutoramento apresentado ao Departamento de Relações Públicas Propaganda e Turismo da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo - ECA/SP, Universidade de São Paulo, 2006.

Anexo:

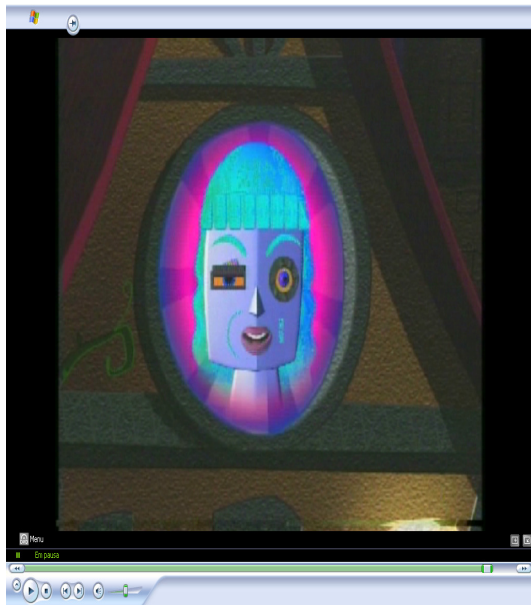


Imagem 1: Placa Mãe



Imagem 2: Matheus

Sinopse: Episódio Castelvânia: As crianças, Inês, Jackie e Matheus estão se preparando para a Festa de Ação de Graças quando de repente são chamadas pela Placa Mãe. O Dr. Gude é capturado por Hacker e levado a Castelvânia, uma versão cyber-espacial 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 pelo portal, já sabendo que Hacker levou o Dr. Gude para um castelo. Mas qual castelo? Existem centenas e centenas deles. Porém, 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 Dr. Gude, a turminha 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.