

MOCINHOS E BANDIDOS RECONFIGURADOS: FORMAS DE VIDA EM DESENHOS ANIMADOS



Naiá Sadi Câmara¹

INTRODUÇÃO

Vivemos, desde o final do século passado, em uma era de profundas transformações que influenciaram e influenciam todos os segmentos da vida do homem, como afirma Citelli “[...] desde as organizações e reorganizações dos modelos de gerenciamento dos estados nacionais, passando pelo desenvolvimento tecnológico e indo às fronteiras das novas indagações éticas trazidas à luz pela possibilidade da clonagem” (CITELLI, 2000, p. 18).

Nossa relação com o tempo, nossa relação com o “novo” que estabelece a “transitoriedade que brinca de permanência”, a mobilidade espacial, são exemplos de mudanças que afetam também o campo da comunicação tanto em seu aspecto técnico quanto nos modos de ver e sentir dos homens. Ampliação de alcances das informações, permanência e imaterialidade provocam novos processos de aquisição, convivência e circulação dos fatos e também provocam o surgimento de novas linguagens, de novos canais, de novas mídias.

Essas transformações pelas quais estamos passando criam, portanto, novas formas de ser, sentir, pensar e fazer do homem, ou seja, determinam novas formas de vida aos sujeitos e às comunidades.

¹ Professora do Mestrado em Linguística da Universidade de Franca. E-mail: naiasadi@gmail.com

Compreendemos formas de vida como a maneira de os indivíduos sentirem o mundo e expressarem sua concepção de existência por meio das maneiras de fazer e ser, de consumir e organizar o seu espaço, segundo a concepção adotada por Greimas a partir dos estudos de Wittgenstein.

Formas de vida foi a noção escolhida por Greimas (FONTANILLE, 1993, p. 7) para substituir a noção de “estilos de vida”, anteriormente utilizada para caracterizar a maneira pela qual os indivíduos e os grupos exprimiam sua concepção de existência, a fim de marcar a linha divisória entre as preocupações psicossociológicas e o campo da semiótica e para ancorar a problemática nascente na filosofia da linguagem.

Landowski (2002, p. 42) denomina estilos de vida como: [...] projetos de vida atualizados, e por isso, primeiramente escolhidos com base numa intencionalidade, articulada ou difusa, que os funde, e que em troca eles manifestam, ensinando assim aos sujeitos, mediante seu fazer e seu devir, o que eles “são”.

Dessa perspectiva, nosso trabalho tem como objetivo investigar as formas de vida em textos lidos pelas crianças atualmente a fim de verificar quais os valores sociais estão presentes nesses textos e identificar sobre quais paradigmas eles estão fundamentados.

Selecionamos o gênero desenho animado por pensarmos que, nos textos desse gênero, seus heróis, vilões e protagonistas figurativizam os valores por meio dos quais a sociedade se constitui e constitui os sujeitos, já que às narrativas podemos atribuir a função de tornar inteligíveis os aspectos da realidade.

Consideramos o desenho animado como uma representação, uma reprodução de formas de vida ou de estilos de vida já consagrados, que pode ainda criar novas formas reorganizando marcas sociais já existentes.

Assim, pretendemos verificar se nessas manifestações discursivas há a manutenção ou há a mudança dos arquétipos que delinham a moral social e a ética individual dos sujeitos leitores.

A CONSTITUIÇÃO DO CÓRPUS

Atualmente, com o advento da televisão paga, existem várias emissoras especializadas na produção e veiculação de produtos infantis. Essa classificação de produtos infantis é bastante complexa e não é nosso objetivo discuti-la neste artigo.

Nessas emissoras, há uma divisão que classifica os desenhos animados em infantil e adulto. Nosso objeto de estudo, neste artigo, serão desenhos animados classificados como infantis.

Selecionamos para este estudo dois desenhos: “Ben 10: força alienígena” e “As terríveis aventuras de Billy e Mandy”. Essa escolha considerou critérios como a audiência, a estrutura narrativa, as configurações dos personagens e as axiologias abordadas.

BEN 10: FORÇA ALIENÍGENA

A série é uma produção americana baseada em desenhos animados japoneses, que apresenta sujeitos em oposição maniqueísta do tipo “herói *versus*. vilão”. Foi criada pelo grupo *Man of Action em 2005* e é exibida pelos canais de televisão *Cartoon Network*, Sistema Brasileiro de Televisão (SBT) entre outros.

O enredo apresenta a vida de um menino – Ben Tennyson que, aos 10 anos de idade, em um acampamento de férias com a sua prima Gwen e seu avô Max, encontra um objeto caído do céu: uma esfera metálica em cujo conteúdo havia um relógio misterioso que gruda em seu pulso. Após esse acontecimento, o garoto descobre que o nome do relógio é *Omnitrix* e que guarda o DNA de 10 espécies alienígenas diferentes, cada uma com sua característica própria. O aparelho tem a capacidade de transformar o usuário em qualquer uma das espécies. É o objeto mágico que transforma a criança comum em um herói.

Cinco anos após os acontecimentos da série original, Ben, com 15 anos consegue retirar o *Omnitrix* quando a atividade alienígena deixa de

se manifestar e ele volta a uma vida cotidiana e normal. Ben somente volta a usar o relógio quando seu avô desaparece. Novamente como herói, pode procurar o avô com a prima e um amigo, Kevin (WIKIPÉDIA, 2010).

AS TERRÍVEIS AVENTURAS DE BILLY E MANDY:

É uma série considerada um desenho animado alternativo, pois não apresenta a oposição maniqueísta entre herói e vilão e porque, conforme vamos demonstrar a seguir, subverte os valores tradicionais da luta entre o bem e o mal.

O enredo se desenvolve em torno das aventuras de três personagens: Puro Osso, o Ceifador Sinistro – criatura mágica e imortal, Mandy e Billy – crianças “normais” e mortais.

A história se inicia quando Mandy impede Puro Osso, o Ceifador Sinistro de ceifar a alma do *hamster* de seu amigo Billy, desafiando Puro Osso a um jogo de limbo do qual sai vitoriosa. Como prêmio, o representante da morte torna-se amigo e escravo deles para sempre.

UMA DINÂMICA IDENTITÁRIA

Discutindo os modos de construção da identidade, Landowski (2002, p. 4) determina que o sujeito se constitui pela diferença, pela existência de um ele (do outro).

[...] o que dá forma à minha própria identidade não é só a maneira pela qual, reflexivamente, eu me defino (ou tento me definir) em relação à imagem que outrem me envia de mim mesmo; é também a maneira pela qual, transitivamente, objetivo a alteridade do outro atribuindo um conteúdo específico à diferença que me separa dele. (LANDOWSKI, 2002, p. 4)

Se nos constituímos na relação com o outro, devemos considerar

que a globalização da cultura e da tecnologia mudaram essa relação. A televisão paga, por exemplo, que permitiu o acesso a canais de TV de diversos países, trouxe, de maneira ainda mais incisiva, a presença do outro, do estrangeiro, a coexistência com modos de vida de diferentes lugares. Uma nova realidade cria uma luta entre a manutenção e a mudança das identidades, que, nesse contexto, estão constantemente ameaçadas pela possibilidade, principalmente, do surgimento de uma identidade mundial única.

Com base em Landowski (2002, p. 32), que afirma que todos os modos de ser, de agir, de pensar (língua, sotaque, educação, ideias, religião), ou seja, nossas formas de vida são adquiridas em contato com o meio e constituem o parecer ser dos sujeitos perante os outros, criando o que o autor denomina de “rótulos”, a primeira questão que formulamos é:

1. Que categorizações são elencadas como produtos de uma semiotização, pela cultura, dentre todas as que podem ser selecionadas como originárias social e historicamente constitutivas, como as categorias que constituem o “nós de referência”, o tipo mais bem acabado do grupo?

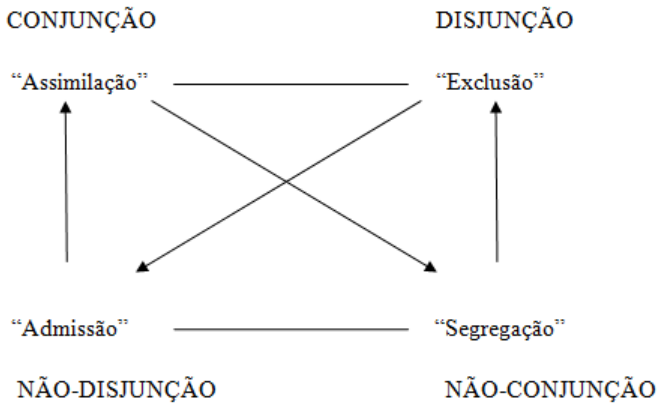
A configuração das identidades sejam elas individuais ou coletivas, a escolha dos critérios de referência e sua classificação, segundo Landowski, (2002, p. 32), se estabelecem por diferentes estratégias, nas relações intersubjetivas, pois essas categorizações não surgem de uma necessidade objetiva, surgem da força do uso que “naturaliza os recortes e as significações a elas associadas”.

De modo geral, os sujeitos se apresentam tanto para si mesmos quanto para os outros como pertencentes a uma categoria: socioprofissional, étnica, cultural, linguística entre outras. Há, no entanto, uma superposição, ou às vezes uma valorização deste ou daquele critério e esse processo acaba por determinar que alguns sujeitos passem a ser “um pouco mais sujeitos que os outros”, pois acumulam “as marcas sociais convencionalmente consideradas mais positivas”. (LANDOWSKI, 2002, p. 32). São eleitos, dessa forma, como os tipos mais acabados do grupo, enquanto os outros seriam sua imagem em negativo.

É, então, a partir da valorização de determinados atributos e características que as sociedades mantêm sua identidade e constroem o Nós de referência, sujeitos mais sujeitos que os outros, portadores de mais direitos no grupo social.

Como todo grupo dominante tende a definir negativamente a alteridade dos que não reconhece como seus, resta-nos verificar em que medida os desenhos animados produzidos para um público infantil estabelecem a alteridade e constituem e representam a identidade dominante.

A fim de descrever as diversidades que representam as relações de um grupo com o seu Outro, Landowski (2002, p.15) cria o seguinte modelo teórico:



O herói figurativiza o tipo ideal, mais bem acabado de uma sociedade, sua referência, aquele em total conjunção com a moral e com as formas de vida predominantes. Assumindo e representando as características da época em que vive, o herói, que para os gregos situa-se entre os deuses e os homens, é definido pela ambiguidade – divino e humano: representa a condição humana em todas as duas dimensões ao mesmo tempo em que transcende a mesma condição, pois, como o Nós de referência, figurativiza as qualidades e virtudes que o sujeito comum não consegue obter e que se torna seu objeto-valor: confiança, coragem, força de vontade, determinação, super poderes.

Numa visão maniqueísta, o herói é aquele que externa paixões de benevolência e oculta paixões mais intensas, sempre colocando em primeiro lugar a vida do outro. Por muito tempo, as formas de vida do herói foram de abnegação, altruísmo, negação de si mesmo, negação de dilemas pessoais, já que essas características representariam o oposto das formas de vida dos sujeitos comuns, aquelas que deveriam ser evitadas. Assim a forma de vida do herói, sujeito “incomum” era a perfectividade.

Observamos também nessas narrativas, a ênfase nas ações dos heróis e não em suas características pessoais, figurativizam, pois, a forma de vida da busca, predominantemente.

Atualmente, há um destaque maior às características pessoais dos heróis, e suas formas de vida se aproximam mais dos sujeitos comuns: são mais complexos, muitas vezes precisam escolher entre os valores individuais e coletivos, nem sempre adotam atitudes consideradas política ou moralmente corretas e às vezes colocam-se diante de dilemas íntimos entre o bem e o mal.

Essa nova configuração identitária, que provoca novas formas de vida dos heróis, pode ser identificada no super-herói Ben 10.

Seu tipo físico, no início da série, é de um menino quase franzino, que na segunda temporada está na adolescência. Ele possui olhos verdes, é moreno e apresenta um biotipo magro de braços finos, quase frágil, diferente dos heróis tradicionais para os quais o tipo físico atlético é característica essencial.

Ben sofre com problemas de aceitação social na escola, tem dificuldades em usar seus poderes com responsabilidade, está sempre recebendo críticas da prima.

Luta entre as necessidades individuais e as coletivas, principalmente porque vive problemas com os pais que não sabem de seus superpoderes. Essas características figurativizam as formas de vida típicas de um adolescente.

Espelha-se no avô – também um herói que sempre lutou contra o

mal e é auxiliado nas lutas contra os alienígenas pela prima que possui poderes mágicos e estabelece com Ben 10 uma relação de complementariedade; já que o herói apresenta-se como um sujeito impulsivo e emocional cabendo à prima ser o lado racional e ponderado dele, ou seja, ela está o tempo todo mostrando ao herói que sua forma de vida deve ser outra, instalando nele o devir de menino para super-herói.

A noção de super-herói surgiu nas histórias em quadrinhos e caracteriza a figura de um herói com poderes extraordinários: atributos físicos avantajados, capacidade de voar, força descomunal, armas poderosas, entre outros. Na série Ben 10, a tecnologia alienígena é a doadora dos superpoderes, já que o objeto mágico que transforma o menino em herói é um relógio alienígena.

É uma característica comum aos desenhos animados contemporâneos apresentarem heróis cujos corpos são transformados por novas tecnologias, instaurando uma forma de vida na qual o corpo humano, tal qual ele se apresenta nos sujeitos comuns, não apresenta condições de luta contra o mal.

O desenho animado “As terríveis aventuras de Billy e Mandy” não apresenta a estrutura clássica que antagoniza o herói ao vilão. Os três personagens centrais Billy, Mandy e o Ceifador Sinistro assumem a alteridade que os define. Desta maneira, eles figurativizam a desestabilização do dessemelhante, já que instauram as formas de vida contrárias às eleitas pelo Nós de referência.

Billy é uma criança que possui uma capacidade cognitiva limitada, considerado na série como representante da “idiotice humana”. Ele tem um nariz rosa e exageradamente grande, onde se encontra o seu cérebro. Usa uma camisa listrada de azul e branco e tem cabelo ruivo que cobre com um boné vermelho. É um menino hiperativo com constantes acessos de raiva.

Mandy é a melhor amiga de Billy, e possui uma personalidade bastante marcante, oposta à dele. É loira, sem nariz, com atitudes e personalidade cruéis e que possui um grande conhecimento do So-

brenatural. É agressiva com todos, inclusive com seus pais. A amizade entre eles se baseia na submissão de Billy, que permite ser escravizado por Mandy (apesar de que ela já demonstrou gostar do garoto «mais do que deveria», segundo ela mesma). Ela é rude com as pessoas e são raros os momentos em que se importa com seus amigos. Sua forma de vida é predominantemente a da raiva, o ódio, do mau humor incondicional (WIKIPÉDIA, 2010).

Puro Osso é o Ceifador Sinistro, a figurativização da Morte. É muito velho e sua condição de escravo de duas crianças foi profetizada por uma bruxa quando ele era criança. Sua forma de vida é a da adoração ao caos, a todas as formas de torturas e ao mundo da magia negra.

As categorias selecionadas para a composição dos personagens da série “As terríveis aventuras de Billy e Mandy” manifestam o avesso do Nós de referência, do herói, pois apresentam características que estão em disjunção-exclusão àquelas determinadas como padrão pela sociedade.

Landowski (2002, p. 16), discutindo a relação entre os polos segregação e admissão demonstra que existe um equilíbrio precário entre os dois polos; o que podemos constatar em “Billy e Mandy”, já que suas características em avesso podem ser colocadas “a meia distância” entre a conjunção-assimilação (quando sua diferença é bastante acentuada a ponto de impedir sua integração ao grupo) e a disjunção-exclusão.

Nosso segundo questionamento nasce a partir do artigo de Greimas (1993, p. 29) em que o autor diferencia uma moral social de uma moral individual e, com base em Paul Ricoeur, diferencia a moral da ética:

A moral repousa sobre normas, uma rede de coerções, e até mesmo uma deontologia; a ética funda, pelo contrário, um projeto de vida, e mesmo uma teleologia. Ora o “belo gesto” não pode ser normatizado, a não ser que se torne um comportamento convencional e passe a pertencer a uma moral social; na medida em que ele funda uma moral pessoal, ele não poderia pertencer a outro domínio que

não fosse a ética, no sentido de Paul Ricoeur. De fato, é a oposição entre a “apreensão” e a “visada” que melhor dá conta desta distinção: a apreensão, retrospectiva, cognitiva e valorativa, é o princípio do julgamento moral; a visada, prospectiva, sensível e inventiva, é a do “belo gesto” e da ética pessoal. (GREIMAS, 1993, p. 29).

A fim de afirmar novos valores, a ética pessoal nega a moral coletiva, que, modalizada pelo dever, funda a axiologia deôntica, enquanto a ética, modalizada pelo querer, funda a instabilidade a fim de produzir novas formas de vida.

Esses posicionamentos levam-nos a perguntar se não haveria nos desenhos infantis a manutenção da moral social vigente ou, ao contrário, se não haveria tentativas de rompimento dessa moral, da instabilidade que geraria novas formas de vida.

Em “Ben 10”, o senso de adequação, a luta do herói adolescente para a admissão e assimilação dos valores dominantes e determinados para um herói são figurativizados em um conjunto de marcas de adesão às normas e, portanto, à moral dominante, à ótica do mundo do legal, do social e deôntico. Apesar de seus conflitos típicos de um herói em construção – ele é um adolescente – os valores do respeito à diversidade, a honra, a honestidade, o domínio do bem coletivo predominam.

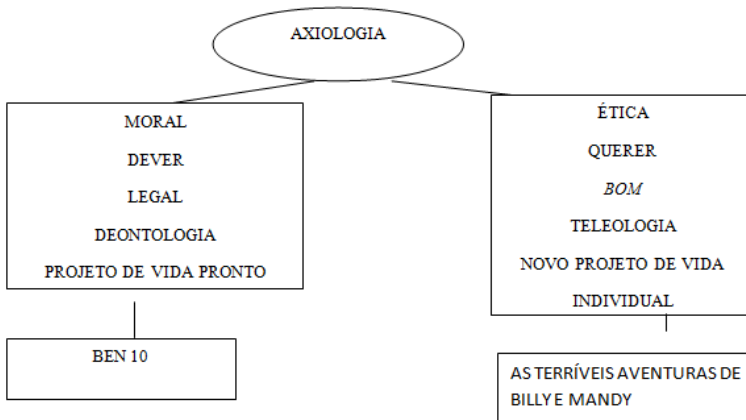
Como já abordamos, em “As terríveis aventuras de Billy e Mandy”, é a instabilidade, é a disjunção em relação à moral deôntica que predomina, imprimindo ao desenho animado uma moral pessoal, uma nova ética.

As personagens Billy, Mandy e Puro Osso rompem o contrato com a sociedade, com a razão e com o dever prescritos e, modalizadas pelo querer, inauguram, no enunciado, uma nova forma de vida: a forma de vida do estranhamento, do bizarro. Esses novos valores podem ser identificados, por exemplo, nos aforismos que com frequência, as personagens, principalmente Mandy, apresentam:

Evolução não faz prisioneiros; Dinheiro é a raiz de todo o mal; O amor é para pessoas fracas; [...] geralmente sou a favor do abuso e exploração dos tolos; Controle da mente não funciona em gente que pensa; Não existem sonhos estúpidos, só pessoas estúpidas que nunca realizam eles; A solidão do homem é mais por seu medo da vida; Não tenham medo do fracasso, porque ele faz as famílias unidas; A felicidade é o caminho mais curto para a estupidez; Não basta ter sucesso, outros têm que fracassar; Somos só eu e você contra o mundo... Atacamos ao amanhecer (WIKIPÉDIA, 2010).

Podemos observar nesses exemplos o estabelecimento do conflito entre o velho e o novo, entre o social e o individual, entre a moral e a ética, questionando o sistema de valores, ressemantizando a axiologia do Nós de referência.

Baseando-nos em um modelo proposto por Nascimento (2009), podemos estabelecer a seguinte relação:



As terríveis aventuras de Billy e Mandy, como “uma reunião barroca de antivalores” (LANDOWSKI, 2002, p. 18) faz-nos questionar por que há simulacros que apresentam um caráter tão grosseiramente exagera-

do em que sobressaem os vícios, as más formações do outro. Seria um estado de não conjugação com a reminiscência de uma mesmice (ordem conjuntiva), ou seja, um estado de segregação?

As atitudes segregativas baseiam-se no horror ao diferente, mas sem sua exclusão permanente. Como justificar que o grupo dominante consinta um espaço ao outro, ao bárbaro, dentro de sua casa? Esse outro, cuja alteridade eu de repente descubro, que de certa forma é parte de mim mesmo, uma parte irreconhecível de minha própria identidade.

Seria por que o grupo dominante, ao construir sua imagem em negativo, resolveria seu problema de identidade, apresentando o Outro em seus vícios e defeitos, em sua finitude? Ou esses desenhos, que subvertem a moral e a ordem vigente, representariam um modo de mostrar ao sujeito, que busca dar sentidos a sua existência e a seu devir, “a possibilidade de um outro modo de construção de sua identidade, e, por isso mesmo, abriria caminho, tanto no plano cognitivo quanto no plano prático para outros tipos de atitudes e de relações perante outrem”? (LANDOWSKI, 2002, p. 26).

Dessa perspectiva, “As terríveis aventuras de Billy e Mandy” exerceriam um poder libertador, que permitiria ao sujeito poder construir sua própria identidade enquanto positividade, sem ter que fundamentá-la pela negação do Outro: “Eu sou o que você não é, sem dúvida, mas não sou somente isso; sou também algo mais, que me é próprio – ou que talvez nos seja comum”. (LANDOWSKI, 2002, p. 270).

Neste caminho, segundo Landowski, o grupo dominante admitiria que sua identidade se constrói a partir de uma série aberta de transformações dinâmicas, que possibilitam a manutenção, sempre provisória, de uma relação justa com o Outro.

De todo modo, observamos que nos dois desenhos animados há duas formas de vida diferentes para o mesmo público. Em “Ben 10: força alienígena” há a manutenção da moral estereotipada e das formas de vida da ordem predominante e em “As terríveis aventuras de Billy e Mandy”

há a ressemantização das axiologias dominantes, propondo novas formas de vida, apresentando a possibilidade de mudança.

Nossa análise demonstra que os desenhos animados para o público infantil, como afirma Nascimento (2008, p. 7), ora reiteram, modalizados pelo dever, os valores impostos pelas formas de vida estereotipadas; ora configuram, modalizados pelo querer, novas formas de vida, permitindo às crianças a possibilidade do convívio com a diversidade.

REFERÊNCIAS

- CITELLI, A. *Outras linguagens na escola*. São Paulo: Cortez, 2000.
- FONTANILLE, J. Apresentação. *Recherches sémiotiques*. Semiotic Inquiry, Montreal, v. 13, p. 5-20, 1993.
- _____. L'absurde comme forme de vie. *Recherches sémiotiques*. Semiotic Inquiry. Montreal, v. 13, p. 94-116, 1993.
- GREIMAS, A. J. Le beau geste. *Recherches sémiotiques*. Semiotic Inquiry. Montreal, v. 13, p. 21-35, 1993.
- LANDOWSKI, E. *Presenças do outro*. Ensaios de sociosemiótica. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- NASCIMENTO, E. M. F. S. *Revista O Cruzeiro e formas de vida da mulher da década de 40*. XV ALFAL. Montevideo: ALFAL, 2008. v. 15, p. 1-12.
- WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. *Ben 10*. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ben_10>. Acesso em: 04 jun. 2010.
- WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. *The Grim Adventures of Billy and Mandy*. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/The_Grim_Adventures_of_Billy_and_Mandy>. Acesso em: 04 jun. 2010.