



SINCRETISMO EM DESENHOS ANIMADOS DA TV: *O Laboratório de Dexter*

Analice Dutra Pillar

RESUMO – *Sincretismo em desenhos animados da TV: O Laboratório de Dexter.*

Este artigo examina algumas relações entre as linguagens visual e sonora em um texto sincrético criado e exibido, a partir dos anos 90, na mídia televisiva; e as significações que as crianças conferiram a tal produção. Busca enfatizar o sincretismo presente num desenho animado, analisando como um mesmo conteúdo se mostra na interação de diferentes linguagens. O entendimento desta criação híbrida é complexo e envolve considerar tanto as informações presentes no texto como as competências de leitura das crianças. A discussão fundamenta-se nas contribuições da teoria semiótica desenvolvida por Algirdas Julien Greimas, em especial, nos estudos do Centro de Pesquisas Sociosemióticas sobre leitura de produções sincréticas contemporâneas, tanto da mídia como da arte.

Palavras-chave: *semiótica, sincretismo, desenhos animados, televisão, infância.*

ABSTRACT – *Syncretism in television cartoons: Dexter's Laboratory.* This paper examines some relations between visual and sound languages in a syncretic text created and exhibited on television since the 1990s, and the meanings that child-viewers attribute to the program. This study focuses on the syncretism present in a television cartoon, analysing how the same content shows up in the interaction between different languages. Understanding this hybrid creation is a complex task, and it involves considering not only the information present in the text, but also the child-viewers' reading skills. The discussion is based on the contributions of the semiotic theory developed by Algirdas Julien Greimas, especially the studies of the *Centro de Pesquisas Sociosemióticas* on the reading of contemporary syncretic productions in communications media and art.

Keywords: *semiotics, syncretism, cartoons, television, childhood.*

O interesse pela influência da televisão na leitura do mundo feita pelas crianças brasileiras tem gerado estudos que lançam um olhar diferenciado sobre o ensino da arte: a leitura da imagem na escola e a constituição da infância. O presente trabalho insere-se nessa perspectiva, ao tratar a interação de linguagens num texto sincrético – o desenho animado – sob o enfoque da teoria semiótica, e ao tematizar o modo como as crianças o entendem.

Semiótica e produção de sentido

A semiótica estuda toda e qualquer linguagem, tendo por foco a produção e a apreensão de sentido. Com isso, não pretende indicar o sentido, mas analisar como ele emerge num campo de relações e em diferentes contextos sociais. Para a semiótica, o sentido não está pronto, ele precisa ser construído a partir da identificação de diferenças. Como escreve Landowski, “Para que o mundo faça sentido e seja analisável enquanto tal, é preciso que ele nos apareça como um universo articulado – como um sistema de relações” (2002, p. 3). Sendo assim, o objeto de estudo da semiótica é o texto, entendido por dois pontos de vista complementares: como um objeto de significação, com mecanismos sintáticos e semânticos, que respondem pela produção de sentido; e como um objeto cultural de comunicação, criado num determinado contexto, e que dialoga com outros textos.

Produções verbais, visuais, sonoras, gestuais são textos. Landowski¹ observa que “desse ponto de vista o universo inteiro é uma espécie de *texto* que *lemos* continuamente, não, é claro, somente com nossos olhos de leitores, mas fazendo uso dos nossos cinco sentidos”. O autor considera que “o problema é então conceber as categorias suficientemente gerais que nos permitam reconstruir, em toda sua variedade e riqueza, a maneira pela qual o mundo se apresenta a nós – e pela qual ele significa para nós –, ao mesmo tempo, como mundo inteligível e como mundo sensível”.

Ao buscar apreender os sentidos de um texto, seja verbal, não-verbal ou sincrético, a semiótica procura descrever e analisar o que o texto diz e como ele se mostra, ou seja, como ele faz para dizer o que diz. Para compreender *o que o texto diz* e *como diz*, é preciso

examinar sua organização textual e, ao mesmo tempo, os mecanismos enunciativos de produção e de recepção do texto (Barros, 2000, p. 8).

Nessa perspectiva, todo texto possui dois planos, o plano da expressão e o plano do conteúdo, que somente reunidos, em relação de pressuposição recíproca, produzem a significação. O plano da expressão diz respeito ao significante, às qualidades sensíveis do texto ou da imagem, sua materialidade (dimensão matériaca), a disposição no espaço (dimensão topológica), suas cores (dimensão cromática) e formas (dimensão eidética). O plano do conteúdo é o do significado, do discurso produzido numa determinada cultura.

Como então abordar os sentidos de um texto? A semiótica procura estudar o problema da significação ou os sentidos do texto pela análise, em primeiro lugar, do plano do conteúdo, considerando, posteriormente, as especificidades da expressão, na sua relação com o conteúdo. Para compreender o sentido de uma produção textual, a teoria semiótica concebe o seu plano do conteúdo sob a forma de um percurso gerativo². Tal percurso é “um modelo que simula a produção e a interpretação do significado, do conteúdo. No entanto, não há conteúdo lingüístico sem expressão lingüística, pois um plano de conteúdo precisa ser veiculado por um plano de expressão, que pode ser de diferentes naturezas: verbal, gestual, pictórico, etc” (Fiorin, 2001, p. 31).

O significado descrito pelo percurso gerativo une-se a um plano de expressão para manifestar-se. Quando um conteúdo se mostra por um plano de expressão, surge um texto. Os sentidos de um texto evidenciam-se através de um percurso gerativo, organizado em três níveis que se inter-relacionam: o fundamental, o narrativo e o discursivo. Em cada um desses níveis, há um componente sintáxico, que estuda as relações e regras de combinação dos elementos, e um componente semântico, que estuda os conteúdos investidos nas relações sintáticas. Esse processo vai do mais simples e abstrato ao mais complexo e concreto. Fiorin (2001, p. 17) observa que “na análise caminhamos do mais concreto ao mais abstrato, do mais complexo ao mais simples. Na produção, faz-se o caminho inverso”.

Nível fundamental

O primeiro nível do percurso, o mais simples e abstrato, é o nível fundamental ou das estruturas fundamentais. Tais estruturas são os valores sobre os quais o texto está construído. Nesse nível, a significação surge como uma oposição semântica, ou seja, a semântica do nível fundamental baseia-se numa diferença, numa oposição (vida/morte, natureza/cultura, verdade/mentira). Assim, para que dois termos sejam considerados opostos, é necessário que tenham algo em comum e é sobre esse ponto que se estabelece uma diferença.

Os termos considerados opostos em uma categoria semântica mantêm entre si uma relação de contrariedade e cada um deles recebe uma qualificação semântica: euforia/ disforia. O qualificado na marca *euforia* é apreendido com um valor positivo, e o que foi qualificado como disfórico é visto com um valor negativo. Importa ressaltar que euforia e disforia não são valores definidos pelo leitor, mas estão inscritos no texto. Desse modo, dois textos podem abordar a oposição vida/morte e valorizar esses termos de forma diferenciada.

O componente sintáxico do nível fundamental diz respeito às relações que podem ser estabelecidas entre esses termos opostos e compreende duas operações: a de negação e a de asserção³. A negação dos termos contrários vai produzir termos contraditórios, que não podem coexistir, como, por exemplo, vida/não

vida, morte/não morte. Já a operação de asserção diz respeito às relações entre um dos termos contrários e o seu contraditório oposto: vida/implica/ não morte; morte/implica/não vida.

Nível narrativo

O nível narrativo é aquele em que se organiza a narratividade, o espetáculo como encadeamento de situações e ações, com participantes que desempenham papéis determinados, a partir do ponto de vista de um sujeito. Uma narrativa mínima consiste em uma transformação que ocorre a partir de um estado inicial para um estado final. Na sintaxe narrativa, dois tipos de enunciados, de objetos-textuais, se entrecruzam: a) os enunciados de estado, que criam uma relação de junção – disjunção ou conjunção – entre um sujeito e um objeto⁴; b) os enunciados de fazer, que evidenciam as transformações, as rupturas, os conflitos entre dois actantes, sujeito e objeto, que ocorrem de um enunciado de estado a outro. No entanto, os textos com os quais nos deparamos no dia a dia não são narrativas mínimas, mas narrativas complexas. Uma narrativa complexa compreende seqüências canônicas, as quais se desenvolvem em quatro fases: a manipulação, a competência, a *performance* e a sanção.

Na fase da manipulação, estabelece-se um contrato entre o destinador-manipulador e o destinatário-manipulado, no qual se pode constatar a ação de um sujeito, o manipulador, sobre outro, o manipulado, com a finalidade de levá-lo a querer e/ou dever fazer algo. Existem muitos tipos de manipulação, mas as quatro mais comuns são: a *tentação*, quando o manipulador propõe ao manipulado uma recompensa, induzindo-o a querer-fazer; a *intimidação*, quando o manipulador leva o manipulado a dever-fazer algo por meio de ameaças; a *sedução*, quando o manipulador conduz o manipulado a querer-fazer algo, emitindo um juízo positivo sobre suas competências; a *provocação*, quando o manipulador instiga o manipulado a dever-fazer uma determinada ação, expressando um juízo negativo acerca da sua competência. Algumas estratégias de manipulação estão vinculadas às relações de poder, como a tentação e a intimidação; outras às relações de saber, como a sedução e a provocação.

A fase da competência é aquela na qual o sujeito que realizará a transformação central da narrativa é dotado de um querer-fazer, de um dever-fazer, de um saber-fazer e de um poder-fazer que tornará possível sua ação. Tal competência, nos contos de fadas tradicionais, diz respeito ao poder, que aparece como uma varinha mágica, uma espada, um anel.

A *performance* é um fazer, é a fase em que se dá a transformação central da narrativa. É quando, por exemplo, o príncipe desperta, com um beijo, a princesa adormecida, ou quando Cinderela casa-se com o príncipe.

A última fase da seqüência narrativa é a sanção, na qual se dá o julgamento. Ocorre, aqui, a constatação de que a *performance* se efetivou e o reconhecimento-

to do sujeito que realizou a transformação. Em algumas narrativas, há recompensas aos heróis e castigos aos vilões. Nesse momento, a narrativa pode revelar, ainda, segredos ou mentiras. Essas quatro fases podem se apresentar em um encadeamento diverso, de acordo com o narrador.

O componente semântico do nível narrativo considera os valores inscritos nos objetos. Por valor, entende-se o significado que um objeto concreto tem para o sujeito que entra em conjunção com ele. Dois tipos de objetos estão presentes em uma narrativa: os objetos modais, relacionados ao querer, dever, saber e poder, necessários para a realização da *performance* principal; e os objetos de valor, desejados pelo sujeito que busca como fim último obtê-los e com os quais ele entra em conjunção ou disjunção na *performance* principal.

As relações do sujeito com o seu fazer podem ser modificadas por determinações modais (modalização do fazer), que o qualificam para a ação, e sua relação com os valores pode mudar por determinações modais (modalização do ser). Segundo Barros, “Tanto para a modalização do ser quanto para a do fazer, a semiótica prevê essencialmente quatro modalidades: o querer, o dever, o poder e o saber” (2000, p. 43). As modalidades que se aplicam ao fazer são: querer-fazer (desejo), dever-fazer (prescrição), poder-fazer (autorização) e saber-fazer (competência, habilidade). Já as que transformam o ser dizem respeito a: querer-ser (cobiça, ambição, anseio), dever-ser (necessidade), poder-ser (possibilidade) e saber-ser (curiosidade, competência epistêmica). Conforme a narrativa, um objeto concreto pode assumir uma posição modal ou de valor.

Nível discursivo

O terceiro nível do percurso gerativo de sentido é o do discurso ou das estruturas discursivas. Nele a narrativa é assumida pelo sujeito da enunciação, as formas abstratas do nível narrativo são recobertas por termos que lhe dão concretude, como, por exemplo, a conjunção com a natureza – esta aparece como cuidado com os animais, como preservação do meio ambiente.

A sintaxe do discurso analisa, no enunciado, não só as marcas da enunciação relativas à constituição das pessoas ou à actorialização, do espaço e do tempo, como também as relações entre enunciador e enunciatário⁵. Esclarecendo essas relações, Fiorin observa que “como se produz um enunciado para comunicá-lo a alguém, o sujeito produtor do discurso desdobra-se num enunciador e num enunciatário. O primeiro realiza um fazer persuasivo, isto é, procura fazer com que o segundo aceite o que ele diz, enquanto o enunciatário realiza um fazer interpretativo” (2001, p. 40).

Para os semioticistas, todo ato de comunicação, mais do que informar, tem por finalidade persuadir o outro a aceitar o que está sendo comunicado. “Por isso, o ato de comunicação é um complexo jogo de manipulação com vistas a fazer o enunciatário crer naquilo que se transmite. A linguagem é sempre comu-

nicação (e, portanto, persuasão), mas ela o é na medida em que é produção de sentido” (Idem, p. 52)

A semântica discursiva reveste os esquemas narrativos abstratos com temas e/ou com figuras, concretizando as mudanças de estado, de junção, postas no nível narrativo. “Podem-se revestir os esquemas narrativos abstratos com temas e produzir um discurso não figurativo ou podem-se, depois de recobrir os esquemas narrativos com temas, concretizá-los ainda mais, revestindo-os com figuras” (Ibidem, p. 64). O tema é um procedimento semântico de natureza conceitual, que não remete ao mundo da natureza ou da cultura. Consiste em categorias que organizam os elementos, tais como alegria e liberdade. Já a figura remete a algo do mundo natural ou construído; é todo conteúdo que tem um correspondente perceptível. No caso da alegria, uma das formas de figurativizá-la seria um sorriso. Tematização e figurativização são, portanto, os dois níveis de concretização do sentido. Todos os textos tematizam o nível narrativo, o qual, posteriormente, pode ou não ser figurativizado. Há, ainda, duas etapas na figurativização: a figuração, o primeiro nível de especialização figurativa do tema; e a iconização, um investimento figurativo exaustivo com o objetivo de produzir ilusão referencial – como o reconhecimento de “imagens do mundo” – e de levar o enunciatário a acreditar na “verdade” do discurso (Barros, 2000, p. 72).

Esse olhar semiótico sobre os textos se sabe relativo, imperfeito, provisório, incompleto, pois a semiótica, como qualquer outra teoria, é um ponto de vista. Na produção e apreensão de sentidos em textos diversos, tanto da arte como da mídia, este ponto de vista tem fornecido contribuições muito relevantes e significativas para o campo das artes visuais e da educação. No ensino da arte, alguns professores e pesquisadores (Buoro; Frange; Rebouças) do Centro de Pesquisas Sociosemióticas (PUC/SP, USP, CNRS) têm-se apropriado dessa abordagem, relacionando-a com a leitura de imagens.

Ana Cláudia de Oliveira lembra que “educar é, sem dúvida, fazer ver mais, ver além das aparências que vestem as coisas e os discursos, o que se processa através da compreensão das relações produtoras de significação”. É através da reflexão sobre nossas experiências e as de outros que compreendemos, produzimos e apreendemos os sentidos do que experimentamos (1998, p. 10).

Textos sincréticos

Muitos textos contemporâneos presentes em nosso cotidiano – por inter-relacionarem, simultaneamente, diferentes sistemas de linguagem – são considerados sincréticos. A produção de sentido nesses textos depende de estratégias globais de comunicação. Interessa, então, conhecer essas estratégias, identificando os mecanismos pelos quais se estabelecem as relações de significação. Ana Cláudia de Oliveira observa que “quando tomamos um sistema

sincrético específico para análise, há algumas linguagens que não ficam tão claras quanto outras, algumas linguagens, eu diria, que predominam sobre outras” (2003, p. 2).

O fato de um texto ser sincrético, utilizar-se de várias linguagens, não implica, no entanto, que haja sincretismo. Por sincretismo, entende-se a articulação entre diferentes linguagens para produzir uma significação. Greimas e Courtés (1983, p. 426) consideram “o sincretismo como o procedimento (ou seu resultado) que consiste em estabelecer, por superposição, uma relação entre dois (ou vários) termos ou categorias heterogêneas, cobrindo-os com o auxílio de uma grandeza semiótica (ou lingüística) que os reúne”. Uma produção cinematográfica engloba tanto a linguagem verbal como a não-verbal; no entanto, estas podem não estar articuladas, o discurso verbal pode abordar determinados aspectos, e as imagens enfocarem paisagens bem distintas.

Um dos primeiros textos sincréticos com o qual a criança entra em contato é o desenho animado apresentado na televisão⁶. No Brasil, a televisão faz parte do cotidiano da maioria das crianças⁷, que chegam a assistir a seis horas diárias de programação, em diversos horários. Programas infantis, propagandas, desenhos animados, novelas e filmes, mesmo os destinados aos adultos, compõem e informam o cotidiano e o imaginário das crianças.

Tais narrativas televisivas são muito marcantes nas leituras do mundo das crianças brasileiras. Pesquisas (Carneiro, 2005; Rio Grande do Sul, 1998) mostram que as crianças e os adolescentes brasileiros são os que mais assistem à televisão em todo o mundo. Eles passam, em média, três horas diárias diante da televisão, sendo que para as crianças pequenas, esse número pode ser maior e bem mais significativo.

Com isso, as crianças estão cotidianamente em contato com textos sincréticos televisuais, mas raramente refletem sobre tais produções. Landowski (In: Oliveira, 2004, p. 108) diz que é importante “prestar atenção, além dos objetos consagrados pelas instituições, nos objetos fora do catálogo, que povoam nosso meio ambiente estésico de todos os dias”. Trazer, então, os desenhos animados da mídia para o âmbito da educação escolar e realizar leituras pode proporcionar uma reflexão acerca da visibilidade, dos sentidos presentes nestas produções.

Desenhos animados

O que é ler um desenho animado? Como se ensina a ler? Como possibilitar a compreensão, a produção e a apreensão de sentidos em um texto? Nos últimos vinte anos, vários autores (Greimas; Floch; Landowski; Oliveira; Fiorin; Barros) têm-se dedicado a estudar textos verbais, não-verbais e sincréticos, buscando compreender as construções de sentido, conhecer a leitura como um ato de significação, no qual o leitor é sujeito produtor do discurso. Um texto possibili-

ta, pelas inscrições contidas nele, mais de uma leitura, mas isto não significa que se possa fazer qualquer leitura.

Ana Sílvia Médola diz que “é importante observar que apesar de constituir o seu plano da expressão com elementos de várias semióticas, o texto sincrético pode ser lido como um todo de significação e, como nos lembra Floch, num primeiro momento, proceder à análise do seu plano de conteúdo” (2000, p. 201).

Para analisar os procedimentos de sincretização, Floch ressalta que é preciso abandonar, em um primeiro momento, “a idéia de que para tal enunciado sincrético há uma enunciação verbal, uma enunciação gestual, uma enunciação visual”. Conforme o autor, “o recurso de uma pluralidade de linguagens de manifestação para construir um texto sincrético, depende, cremos, de uma estratégia global de comunicação sincrética que ‘administra’, assim, o contínuo discursivo resultante da textualização (In: Greimas & Courtés, 1991, p. 234.)”.

No desenho animado, como texto sincrético, interessa compreender o modo como as várias linguagens que o compõe se relacionam e interagem. Ana Cláudia de Oliveira diz que “esse procedimento de sincretização resulta então que, na produção do sentido, os vários sistemas semióticos manifestam-se, articulando-se nas suas várias substâncias, um mesmo e único conteúdo” (2003, p. 2).

A respeito da articulação entre várias substâncias para expressar um conteúdo importa explicitar que, para a semiótica, toda linguagem está constituída por dois planos, analisáveis cada um em dois níveis: o plano da expressão comporta uma forma e uma substância da expressão; e o plano do conteúdo, uma forma e uma substância do conteúdo. Entende-se forma como uma organização, uma estrutura significante, invariante, e substância como a “matéria”, o suporte variável que a forma articula. Isso equivale a dizer que a forma pode manifestar-se por meio de várias substâncias (Greimas & Courtés, 1983, p. 443-444). Para Landowski (In: Oliveira, 2004, p. 101), “o sentido se articula em substâncias diversas (visual, sonora, etc.) e segundo princípios de organização formal relacionados às especificidades de cada uma das linguagens de manifestação utilizáveis”.

Em busca de caminhos para analisar o sincretismo em televisão, Médola ressalta que a maior dificuldade deste tipo de texto é o plano da expressão. “Ao discutirmos as relações entre linguagens, estamos nos concentrando de imediato no plano da expressão dos sistemas lingüísticos. E é das articulações, das relações e correlações alocadas na expressão, que emana o todo global de significação, ou seja, o plano do conteúdo” (2003, p. 485). Há, então, uma pluralidade de substâncias do plano da expressão para uma única forma.

A nossa análise de um episódio de um texto televisual procurou, com base nos estudos de Médola (2000, 2003, 2004), identificar os sistemas e as linguagens que o compõem e entender as relações entre elas. Foi possível caracterizar os sistemas visuais (imagem, verbal/escrito, gestual, moda, proxêmica⁸) e os sistemas sonoros (verbal oral, musical, ruídos) presentes em nosso objeto de

análise. Os sistemas visuais presentes no desenho animado “O Laboratório de Dexter” dizem respeito às linguagens visual (sua materialidade videográfica, as formas, as cores, a gestualidade, o modo como o desenho se mostra, o cenário) e verbal (os textos verbais escritos). Os sistemas sonoros perceptíveis são os ruídos, as músicas e a linguagem verbal oral. Enfocaremos, aqui, mais os ruídos e a linguagem verbal oral. A construção dos efeitos de sentido se expressa numa rede de relações entre estes dois sistemas, através de diferentes linguagens, com redundâncias, repetições e reiteraões dos conteúdos investidos.

O Laboratório de Dexter

A partir dos anos 90, passaram a ser exibidos, na televisão brasileira, desenhos animados com preocupações estéticas e problemáticas muito atuais⁹. Dentre estas produções, as mais citadas pelas crianças foram: *O Laboratório de Dexter*, “A Vaca e o Frango” e “As Meninas Superpoderosas”¹⁰. Tais desenhos, quando começaram a ser apresentados na televisão, constavam tanto na grade diária da TV aberta, inseridos nos programas infantis, como em canais fechados.

Interessa, neste trabalho, analisar um episódio de “O Laboratório de Dexter”¹¹, uma série de desenhos animados americanos criada em 1996, pelo cartunista russo Genndy Tartakovsky, que aos sete anos radicou-se nos Estados Unidos. Essa série foi produzida por Hanna-Barbera para Cartoon Network, de 1996 a 1998, e pela Cartoon Network Studios, de 2001 a 2003.



Dee Dee e Dexter no Laboratório

Para começar, podemos observar que, no título do desenho, o artigo definido “o” qualifica este espaço do laboratório como algo preciso, único; não se

trata de um laboratório qualquer, mas de um laboratório específico, o de Dexter. Laboratório remete a um local diferenciado, de experimentação, invenção e criação. Pode estar relacionado tanto à arte como à ciência. No teatro, fazer laboratório significa atuar na construção de um personagem, de uma cena. Na fotografia e no cinema, laboratório é o lugar onde acontecem a revelação e a montagem. Na ciência, esse lugar está associado a um aparato tecnológico; no caso do desenho, esse aparato é idealizado, imaginado por Dexter. A trilha sonora utilizada na abertura do desenho remete a uma ópera – o que reforça a idéia de algo grandioso, elaborado, sofisticado.

A etimologia da palavra grega *dexter* é destro, lado direito, pessoa destra, dotada de destreza, direita, ágil, desembaraçada, rápida, sagaz. É um adjetivo que se opõe a canhoto, lado esquerdo, inábil, desajeitado, desastrado, ameaçador, temível, sinistro. Durante muito tempo, as crianças canhotas foram consideradas como um desvio do padrão, que era ser destro, e a escola buscava “corrigir” estas crianças, treinando-as a usar apenas a mão direita. Ainda na sociedade ocidental cristã, a categoria espacial direita/esquerda tem significados distintos, em que o lado direito tem um valor positivo, e o lado esquerdo, um valor negativo. Floch diz que “a categoria visual espacial direita/esquerda corresponderá, por exemplo, nos painéis medievais que representam o Julgamento Final, uma categoria semântica recompensa/punição” (2001, p. 29).

A escolha desta terminologia para denominar o personagem principal – que está em oposição a sua irmã Dee Dee – a coloca como sinistra, em dois sentidos: canhota e desastrosa. Uma pessoa desastrosa é aquela desajeitada, ameaçadora, que provoca acidentes. O desenho é narrado do ponto de vista de Dexter. As qualificações que ele confere à sua irmã, depreciando-a, reiteram a idéia de considerá-la um desastre e indicam a posição de manipulador que Dexter estabelece com Dee Dee, a manipulada.

Na semântica discursiva, a figura de Dexter remete à imagem de um pequeno cientista, um menino gênio, que tem um laboratório secreto em seu quarto, equipado com alta tecnologia, o qual só pode ser acessado através de várias senhas. Para figurativizar um gênio, o personagem tem um corpo pequeno e uma cabeça grande, suas pernas são curtas e os braços um pouco mais longos, tem cabelos ruivos, usa óculos, se veste com um jaleco branco, calça preta e luvas roxas. O jaleco branco figurativiza limpeza, pureza, e lhe confere o *status* de homem da ciência. Sua gestualidade é a de um adulto e seus interesses centram-se em usar suas habilidades para resolver todos os tipos de problemas. A ênfase dada à cabeça reforça o intelecto, a razão, a lógica. No caso, o pensamento racional, lógico, científico está associado à masculinidade.

A figurativização de Dee Dee, sua irmã mais velha, é a de uma menina loura, magra, duas vezes mais alta que Dexter, com um corpo minúsculo, longos e magros braços e pernas e uma cabeça grande. Veste roupas de *ballet* na cor rosa, no cabelo usa duas maria-chiquinhas e aprecia cantar e dançar. Ela insiste

em entrar no laboratório, e quando o faz acaba destruindo as criações do irmão, ao apertar em algum botão. Dexter a considera inferior, ignorante e mal-educada. A ênfase está em seu corpo pequeno, braços e pernas longilíneos, com uma cabeça grande, e na cor rosa, associada na cultura ocidental, ao feminino, à doçura. As artes de cantar e dançar, a voz mais aguda, o pensamento mágico, intuitivo e a sensibilidade se relacionam, aqui, ao feminino.

A partir dessa caracterização, podemos constatar uma oposição semântica fundamental entre racional *versus* sensível, que se concretiza nos conflitos entre os gêneros masculino e feminino. O tema recorrente que se apresenta na seqüência narrativa do desenho é o embate entre racionalidade e sensibilidade associado à construção cultural de gêneros, onde o racional/masculino, figurativizado por Dexter, tem uma qualificação eufórica e um valor positivo; e o sensível/feminino, figurativizado por Dee Dee, uma qualificação disfórica e um valor negativo. Tal temática é abordada como uma caricatura, um estereótipo tanto das relações entre razão e sensibilidade como entre os gêneros. Dexter é racional, cientista, lógico, sério. Dee Dee é sensível, artista, intuitiva, engraçada.

O componente sintático fundamental de negação estabelece uma relação de contradição, na qual os dois termos implicados não podem coexistir – racional/não racional, sensível/não sensível. Essa contradição pode ser observada nos personagens, em que Dexter figurativiza o racional, e Dee Dee, o não racional; Dee Dee figurativiza o sensível, e Dexter, o não sensível.

O componente de asserção estabelece uma relação de contrariedade, na qual cada um dos termos contrários pressupõe o contraditório oposto – racional implica não sensível e sensível implica não racional. No desenho, fica implícito que Dexter, ao ser identificado como racional, é, ao mesmo tempo, colocado como não sensível. E Dee Dee, ao ser identificada como sensível, é colocada como não racional.

Na sintaxe do discurso, as marcas da enunciação relativas ao espaço onde, na maioria das vezes, a ação se desenrola, dizem respeito ao laboratório de Dexter, um ambiente tecnológico, informatizado, asséptico. A cor predominante no laboratório é o azul, que pode estar relacionada tanto ao céu, ao espaço, ao etéreo, como à água, às profundezas. O espaço onde se desenrolam as ações aparece como um desenho esboçado. Já os personagens figuram em primeiro plano e são mais detalhados, com cores mais fortes. Um traço preto demarca o contorno das formas dos personagens, os quais são bem sintéticos, com formas mais compactas, brevilíneas para Dexter e formas mais alongadas, longilíneas para Dee Dee. Em termos cromáticos, em Dee Dee predominam as cores rosa e amarelo, e em Dexter, o azul, branco e preto. O tempo em que o desenho ocorre pode ser apreendido como um futuro próximo, em que a tecnologia da informação estaria mais avançada.

“Patas de formigas”

O episódio analisado, “Patas de formigas” (Ant Pats), tem 6 minutos e 50 segundos de duração e foi criado em 1997. Seu título mobiliza sensorialmente o enunciário, pois, por estar no plural, remete à idéia de muitas patas, que se mostram ao olhar e evocam o tato. A formiga, tal como na fábula “A cigarra e a formiga”, é apreciada por ser trabalhadora, disciplinada, organizada, destacando-se por ser previdente. Em contraponto, a cigarra representa o preguiçoso, aquele que só quer cantar sem se preocupar com o amanhã.

O tema deste episódio é a preservação da natureza, figurativizada no respeito às formigas. No primeiro *take* do desenho, aparece em *close up* uma superfície amarela ondulada com pequenas esferas marrons encrustadas. A câmera se afasta um pouco e esta superfície figurativiza um biscoito com pedaços de chocolate, o qual está sendo segurado por alguns dedos. A câmera vai-se afastando mais e mostra o biscoito sendo levado à boca de Dee Dee, que está na cozinha.

Ao levar o biscoito à boca, Dee Dee deixa cair vários farelos, os quais são associados, pela trilha sonora, a grandes blocos de pedra caindo e rolando no chão. Aparecem sombras de formigas. A tomada dessa cena é feita em câmera lenta, quadro a quadro, para dar maior ênfase tanto a esse gesto como ao momento em que ela percebe uma formiga em sua bolacha. A sombra das formigas é explorada, mostrando os animais em tamanho ampliado, para sugerir uma grande ameaça. Dee Dee grita, joga o alimento no chão e, ao ver outras formigas nos farelos, pisoteia nelas para matá-las. Para ser mais eficiente, usa os sapatos de golfe do pai. Nesse instante, ao mesmo tempo, soa no laboratório de Dexter um alarme, aparece na tela Dee Dee com os sapatos de golfe, um texto escrito com a mesma informação, e o narrador avisa “Dee Dee está usando os sapatos de golfe do pai”. A estratégia global de comunicação sincrética associou o ruído sonoro do alarme à imagem e à linguagem verbal escrita e oral para reiterar uma situação de perigo.

Rapidamente Dexter vai detê-la para que não mate as formigas. “Dee Dee, pare com este comportamento selvagem. Você tem alguma idéia do que iria fazer? Calada. Eu estou falando retoricamente. É claro que não sabe. Permita-me explicar a ironia da situação: você iria destruir a mais organizada e trabalhadora sociedade”. Dexter se refere à irmã como uma ‘subintelectual’, ‘piloto de vasouras’, dizendo que as formigas são a grande maravilha na evolução dos insetos e que devem ser respeitadas. Diz que a irmã é uma inútil e que precisa educá-la “nos caminhos elevados destes pequenos titãs” para “respeitar os nobres moradores da Terra”. Estabelece, assim, com Dee Dee, um contrato de manipulação, através de intimidações e provocações, julgando negativamente seu modo de pensar e agir. Dexter a leva até o laboratório para que ela aprenda a respeitar *estes nobres moradores da Terra*, as formigas. “Eu, Dexter, usei meu intelecto superior para reunir a maior e a mais incrível fazenda de formigas do mundo e a

chamo de Formitópia”. Ele enfatiza através da linguagem verbal oral e de imagens que as formigas estão sempre em movimento, trabalhando, construindo e nunca cansam. As formigas podem carregar cinquenta vezes o seu próprio peso. E se uma for ferida, as outras a socorrem instantaneamente e mantêm a fila sob controle. Para Dee Dee observar como funciona um formigueiro, Dexter decide levá-la para dentro da Formitópia. Eles vestem-se de formigas, usam comunicadores (para se comunicar com as formigas) e ativam raios de diminuição. A competência diz respeito a um saber-fazer, no caso a genialidade de Dexter, a um querer-fazer, ao mostrar para Dee Dee como é esta sociedade; a um dever-fazer, para salvar esta organização; e a um poder-fazer evidenciado na transformação de ambos em formigas, através dos raios de diminuição, das roupas e dos comunicadores. Dexter é o sujeito dotado de tais qualidades para realizar a transformação.

A *performance* é a transformação no modo de ver as formigas – de animais indesejados a operárias. “Podemos ver de perto a genialidade das formigas”. Dexter e Dee Dee caem no formigueiro e, em seguida, um policial quer saber por que não estão trabalhando: “voltem para a fila, irresponsáveis”. Dexter procura, então, carregar pedras, como as formigas, mas ao receber uma pedra, acaba soterrado sob ela. Dee Dee resolve ir para outro local. Dexter retorna à fila, carrega pedras e, por não conseguir mais trabalhar, de tão cansado, é considerado preguiçoso.

O cenário é de um lugar muito quente, que remete à representação do inferno, onde não é possível parar de trabalhar, pois “carrascos”, figurativizados por formigas grandes, fortes, encapuzadas e com chicotes nas mãos, ficam fiscalizando a ordem na fila de formigas carregadoras de pedras. Há placas em inglês, e o narrador as lê em português: “trabalho”, “labuta”, “pare de olhar para as placas”. Ao parar para descansar, Dexter é chicoteado por um policial, que diz “a rainha vai saber, seu preguiçoso”.

Enquanto isso, Dee Dee, que está em outro setor do formigueiro, aparece em *close*, foco no rosto, cantando, ensina uma coreografia de dança para as formigas. A oposição entre trabalho e ócio, presente na fábula, aparece aqui.

Numa arena, a rainha diz: “Oh! Escravo. Parece que você não andou demonstrando muito entusiasmo pelo seu trabalho. Não podemos tolerar preguiça. Talvez você fique mais motivado quando tiver que trabalhar para salvar sua vida. Eu agora sentencio você a lutar até a morte. Pronto, Vermelhão?”. Há uma multidão assistindo na arena à luta entre Dexter e o Vermelhão, uma formiga gigante com grandes garras, “um espécime raro do gênero *formicidae*”.

Dexter argumenta: “eu sou um pensador e não um lutador”. Tenta, então, reverter o raio de diminuição, mas Vermelhão afasta o controle dele e o segura em suas garras. Dee Dee percebe a gravidade da situação, e quando Dexter está para ser atacado pela formiga gigante, ela, através de um autofalante, chama o Vermelhão e diz ter uma mensagem especial para ele. Coloca a música da coreo-

grafia que ensinara, distraíndo, assim, o Vermelhão, que solta Dexter e passa a executar a coreografia. Dexter pega o controle e, apertando o botão, diz “vamos ficar grandes, Dee Dee”. Os dois escapam do formigueiro.

De volta ao laboratório, Dee Dee comenta: “Nossa Dexter, você tinha razão. As formigas são incríveis!”. Dexter, no entanto, não compartilha mais esta idéia e passa a pisotear nas formigas: “Toma essa e toma mais essa e essa aqui também”. A sanção, o castigo, é mostrado no final, quando Dexter quer matar as formigas para se vingar do trabalho forçado a que fora submetido.

A história constrói-se pela narrativa de Dexter que, através de seus conhecimentos científicos, estabelece com Dee Dee uma relação de manipulação, sendo ele o manipulador. Essa relação manipuladora assume as características de uma provocação, quando ele menospreza as qualidades intelectuais da irmã, para que ela seja persuadida a um dever-fazer: respeitar as formigas. Durante o episódio, é reiterada a oposição gênio/racional/masculino, com valor positivo, figurativizada em Dexter, e ignorante/sensível/feminino, com valor negativo, figurativizada em Dee Dee. No final, Dee Dee assume o papel de manipuladora com as formigas, para salvá-los do perigo.

O episódio mostra o percurso de um sujeito que é manipulado (Dee Dee) e passa de um estado de “disjunção” com a natureza, figurativizada pelas formigas, ao querer matar tais animais nocivos, para um estado de “conjunção” com o objeto de valor – formigas. Dexter, que inicialmente está em “conjunção” com a natureza, defendendo a preservação dos animais, no final, fica em “disjunção”, atacando as formigas para exterminá-las.

As significações das crianças

Como as crianças compreendem tal produção? Para conhecer as produções de sentido que crianças conferem a este desenho animado contemporâneo, selecionamos em uma instituição pública de ensino, da cidade de Porto Alegre (RS), dois grupos de vinte crianças. Um com idades entre 5 e 6 anos, e outro entre 10 e 11 anos. Após lhes apresentar o episódio, conversamos com cada um dos grupos acerca do que tinham visto.

Ao problematizarmos com elas a linguagem videográfica, em especial sua materialidade, um menino de 5 anos disse: “Eu queria saber como o desenho se mexe? No teatro tem umas varas para mexer os bonecos ou uns fios que a gente vê, mas na TV eu não consigo ver os fios. No circo as pessoas colocam roupas, se fantasiam. E na TV, como é que os desenhos se mexem?”¹². Outra criança, deste grupo, disse que depois do final do filme “Branca de Neve”, eles mostram como é feito este “truque”. Na sessão seguinte, assistimos ao *making-off* do filme, na versão Disney, e vimos outros materiais impressos, que ao serem folheados, criam a ilusão de os personagens se movimentarem. Não se tratava de

desfazer a magia da animação, mas de levar as crianças a pensar sobre a materialidade dessa produção.

Uma menina de 10 anos, do outro grupo, colocou que “eles desenham os personagens, daí tem tipo uma máquina que passa bem rápido, daí parece que eles tão se mexendo”. Outro menino disse “uma vez vi no *Cartoon* que no desenho, um desenha e outro pinta, daí eles passam rápido”. Uma terceira criança comentou que tudo era feito no computador.

No episódio, o que capturou a atenção das crianças pequenas foram tanto as preocupações com a natureza, o cuidado e o interesse pelas formigas, como as “boas maneiras” na hora de se alimentar. Suas falas evidenciam tais interesses: “Se matar as formigas da natureza, a natureza morre”. “A Dee Dee queria matar as formigas. Não se deve matar as formigas”. “A Dee Dee comia de boca aberta, por isso é que a bolacha caiu”.

Outra criança, deste mesmo grupo, apontou que “quando o Dexter estava baixinho, as formigas eram grandes. Quando ele estava grande, elas eram pequeninhas”. As proporções entre as formas e a possibilidade de reversibilidade dessa relação no desenho a inquietou. A dimensão topológica das imagens, como elas se organizam num espaço, como se relacionam e de que modo, é objeto do plano da expressão.

Com relação ao modo de Dexter vestir-se, uma criança comentou: “Ele é que nem um anão da Branca de Neve”. A associação feita entre as imagens dos personagens mostra que o que chamou sua atenção foi o plano da expressão.

Assim, as crianças pequenas demonstraram maior interesse pelas imagens em movimento, por suas cores, pelos personagens, do que pela narrativa verbal. Neste grupo, as crianças não apreenderam toda a seqüência da história, apontando alguns fragmentos e aspectos dos personagens.

As falas deste grupo sobre sua compreensão do desenho possibilitam concluir que as leituras voltaram-se mais às questões relacionadas ao plano da expressão do que ao plano do conteúdo. Os aspectos cromáticos, eidéticos – as formas e expressões dos personagens – topológicos e matéricos apareceram muito mais nas suas falas do que o enredo da história. A temática desencadeou lembranças de fatos ou preocupações relativas à idade, tais como as ‘boas maneiras’ ao se alimentar.

Tal constatação encontra subsídios nos estudos sobre a estruturação do pensamento infantil, que, neste período de 5 a 6 anos, não consegue entender ainda toda a seqüência da história. É muito comum crianças pequenas pedirem aos adultos que lhes contem repetidas vezes a mesma história, função que os vídeos de desenhos animados cumprem com muita eficácia.

No grupo de 10 a 11 anos, as crianças fizeram referência à história do episódio, trazendo uma narrativa com um estado inicial, uma *performance* e um estado final. “Começa com a Dee Dee comendo um biscoito e cai um monte de farelo no chão e vem as formigas. Dee Dee queria matar as formigas, mas o Dexter inter-

rompeu. Ele queria mostrar para ela que não deveria matar as formigas, daí eles se transformaram em formigas para ver como era a vida das formigas. Ele acabou virando contra as formigas”. “As formigas estavam fazendo mal para ele e o Vermelhão queria matar o Dexter”. “Ele foi mostrar para a Dee Dee que as formigas não são más, mas quando ele chegou lá as formigas queriam matá-lo”. “O formigão quis matar o Dexter, daí ele ficou com raiva e quis matar as formigas”. “Ele pensou que era outra coisa, só que ele acabou tendo que trabalhar e ele não queria trabalhar. O guarda disse que ia falar com a rainha que ele era preguiçoso”. Referiram, também, que o fogo que aparece no desenho “é tipo um inferno” e a fala de Dexter que “as formigas carregam 50 vezes o peso delas”.

Ao descreverem os personagens, tais crianças disseram que: “O Dexter é baixinho e a Dee Dee não. O Dexter pensa mais que a Dee Dee”. “O Dexter é mais inteligente e a Dee Dee não é, ela leva tudo na brincadeira e o Dexter não, ele leva tudo a sério”. “O Dexter é pequeno, e a Dee Dee é grande, a massa dela se espalha e a do Dexter fica concentrada no cérebro”. “A voz da Dee Dee é mais manhosa, e a do Dexter é mais séria”. “Ela é magrinha, grande e fala com a voz bem fininha”. “É muito burrinha”. “É loira e bem feminina”. “Ela tem as pernas maiores do que o corpo, usa roupa de bailarina e tem um cabeçã”. “Ela está sempre incomodando o Dexter”. “Destrói tudo o que Dexter faz”. “É como o Pink e o Cérebro”(outro desenho animado).

As crianças maiores apreenderam tanto a oposição racional/sensível como a associação gênio/racional/masculino *versus* ignorante/sensível/feminino. Meninos e meninas referiram que o sexo oposto é muito chato. A respeito da inversão que ocorre no final da história, eles comentaram: “Quando eles estavam no formigueiro e o Vermelhão quis pegar o Dexter, bem no fim, foi a Dee Dee quem salvou ele”. “O Dexter se acha mais inteligente, mas, na verdade, eu acho a Dee Dee mais inteligente porque ela salva ele no fim”. “Se a Dee Dee não fosse irmã dele, ele estaria toda hora em apuros, e ninguém poderia salvar ele, e ele sempre se daria mal. A Dee Dee leva tudo na brincadeira, mas sempre salva ele”. Estabeleceram, também, relações entre este episódio e outros que já haviam assistido, bem como com outros desenhos animados.

Os sons que aparecem no desenho foram elencados pelas crianças deste grupo: as vozes dos personagens, a Dee Dee cantando, a música do começo, o barulho das máquinas do Dexter, o barulho da pedra caindo em cima da formiga, o barulho da platéia, o alarme. “Quando a Dee Dee pára, tem barulho de freio”. “Quando cai aquela pedra em cima da formiga, vem um barulho de ambulância”. “A música que a Dee Dee canta é em inglês”. As crianças maiores enfocaram mais o plano do conteúdo, apontando as várias linguagens presentes no texto sincrético e algumas relações entre elas.

Dessa forma, os apontamentos sobre o sincretismo nos desenhos animados da televisão, enfocando *O Laboratório de Dexter*, buscaram abordar algumas relações entre as linguagens e entender a produção de sentido que crianças de diferentes idades conferem a estas produções. A análise deste texto sincrético

mostrou a reiteração feita através das várias linguagens, visual, verbal escrita e oral, gestual, para construir determinadas posições dos sujeitos baseadas na oposição racional/masculino *versus* sensível/feminino.

Ao assistir a um mesmo desenho, crianças de diferentes idades atribuem sentidos diversos. As crianças maiores mencionam toda a história do episódio, fazem relações com outros episódios do mesmo desenho e com outros desenhos animados, enquanto as crianças pequenas contam partes da história do episódio, atêm-se a certos personagens ou ações que lhes interessam. Quanto ao sincretismo, as crianças pequenas não perceberam a interação entre as linguagens, e as maiores identificaram os sistemas visual (as imagens, a linguagem verbal escrita) e sonoro (a linguagem verbal oral, os ruídos e as músicas) e listaram alguns sons que aparecem associados às imagens.

Importa ressaltar, por fim, a relevância para a educação de tematizar esses textos sincréticos, presentes no cotidiano das crianças, apreendendo como os sentidos emergem das relações entre as diversas linguagens. Despertar a atenção para o que se olha e como se olha, conhecer o entendimento que as crianças têm dessas produções é um modo de compreender suas idéias, percepções e significados a respeito de si e do mundo. Ao propor a leitura destes textos, pode-se provocar o deslocamento do olhar para outras criações contemporâneas.

Notas

1. Entrevista de Eric Landowski, concedida a Laimonas Tapinas para a revista Santara, Vilnius, 1993, traduzida do francês por Ana Cláudia de Oliveira e publicada em www.sociossemiotica.com.br/teoricos/entrevista.htm. p. 3-4.
2. Gerativo porque todo objeto significativo, para a semiótica, pode – e deve – ser definido segundo seu modo de produção, e não segundo a ‘história’ de sua criação: gerativo se opõe à genético (Floch, 2001, p. 15).
3. Para um maior detalhamento destas relações ver Fiorin (2001, p.18-20) e Floch (2001, p. 18-22).
4. Fiorin lembra que “não se pode confundir sujeito com pessoa e objeto com coisa. Sujeito e objeto são papéis narrativos que podem ser representados num nível mais superficial por coisas, pessoas ou animais” (2001, p. 22).
5. Na semiótica, a enunciação é uma instância pressuposta por todo enunciado. “O enunciador é o sujeito produtor deste enunciado, definido e reconstruído a partir deste último. Eis por que não se fala do ‘autor’ ou do ‘emissor’; a propósito do produtor do discurso, a semiótica quer conhecer unicamente o que seu enunciado indica. Não se levará em conta nenhuma informação sobre o autor, sua ideologia ou sua competência que não esteja contida no texto, na imagem ou no gesto, e somente neles mesmos. O mesmo princípio vale para conhecer aquele que lê ou olha: o enunciatário (destinatário do enunciado) será, ele também, construído pelo objeto de sentido analisado” (Floch, 2001, p. 16).

6. A pesquisa coordenada pela professora Vânia Carneiro, da Universidade de Brasília, mostra que em relação à programação diária da televisão, as crianças preferem, em primeiro lugar, os desenhos animados (40%), em segundo lugar, as novelas (20%) e, em terceiro lugar, os programas infantis (16%). Dados extraídos de: www.unb.br/acs/bcopauta/educacao19.htm.
7. No Brasil, 90,3% da população tem no mínimo um aparelho de televisão em seu domicílio, enquanto, no total das moradias do País, apenas 87,4% possui geladeira. Fonte: IBGE. Diretoria de Pesquisas. Coordenadoria de Trabalho e Rendimentos. Pesquisa Nacional por Amostragem de domicílio, 2004. www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/trabalhoerendimento/pnad2004/sintese_pnad2004.pdf
8. Proxêmica visa analisar a disposição dos sujeitos e dos objetos no espaço e, mais especificamente, o uso que os sujeitos fazem do espaço para fins de significação. Interessa-se pelas relações espaciais (de proximidade, de distanciamento, etc.) que os sujeitos mantêm entre si, e pelas significações não-verbalizadas que eles daí tiram. (Greimas; Courtés, 1983, p. 360)
9. Ao abordarmos os desenhos animados contemporâneos selecionados, quanto às articulações entre as diversas linguagens, constatamos que todos eles inter-relacionam os sistemas visual e verbal, diferentemente de algumas produções dos anos 70 e 80, quando era privilegiado o sistema visual. Em desenhos como “Pica-pau” e “Tom e Jerry”, a linguagem verbal quase não aparece, toda a história é narrada pela linguagem visual e sonora – efeitos sonoros. Já os desenhos contemporâneos estudados valem-se das relações entre as linguagens visual, verbal e sonora para criar um discurso onde a significação prescinde desta reunião.
10. Os desenhos *A vaca e o frango* e *As meninas superpoderosas* foram analisados em Pillar, Analice. Regimes de visibilidade nos desenhos animados da televisão. In: MEDEIROS, Maria Beatriz de (Org.). *Arte em pesquisa: especificidades*. Ensino e aprendizagem da arte. Linguagens visuais. Brasília, D.F.: Editora da Pós-Graduação em Arte da UnB/ ANPAP, 2004. V. 2, p. 52-62.
11. *O Laboratório de Dexter* está entre os desenhos animados mais vistos do Cartoon Network, canal campeão de audiência na TV paga. Ao comentar as semelhanças entre os desenhos da mesma geração de Dexter, como *As Meninas Superpoderosas*, Tartakovsky diz que “nas décadas de 70 e 80 havia a tendência de criar grupos de heróis inspirados em brinquedos. Hoje voltamos ao que se fazia nos anos 30 e 40, com protagonistas mais fortes: Patolino, Popeye, Pernalonga. Temos Bob Esponja e Johnny Bravo, por exemplo. A diferença é que eles tinham como referência o cinema mudo, e nós somos fãs de Steven Spielberg. Encaramos o desenho animado como um filme, pensamos na fotografia e na iluminação” (Beatriz Velloso, revista *Época*, 23/04/03).
12. Mantive as falas das crianças tal qual foram recolhidas no campo de pesquisa.

Referências bibliográficas

- BARROS, Diana Luz Pessoa de. *Teoria semiótica do texto*. São Paulo: Ática, 2000.
- BUORO, Anamélia; FRANGE, Lucimar; REBOUÇAS, Moema. Leitura da imagem: da teoria à prática, da prática à teoria. In: OLIVEIRA, Ana Claudia de; LANDOWSKI, Eric (Orgs.) *IX Caderno de discussão do Centro de Pesquisas Sócio-semióticas*. São Paulo: Editora CPS, 2003, p. 19-30.
- _____. Arte, cultura e educação: alguns pressupostos. In: OLIVEIRA, Ana Claudia de (Org.) *VIII Caderno de discussão do Centro de Pesquisas Sócio-semióticas*. São Paulo: Editora CPS, 2002, p.13-22.
- CARNEIRO, Vânia Lúcia Quintão. Algo mais que entretenimento. Capturado em www.unb.br/acs/bcopauta/educaçã019.htm
- FIORIN, José Luiz. *Elementos para análise do discurso*. São Paulo: Contexto, 2001.
- FLOCH, Jean-Marie. Alguns conceitos fundamentais em Semiótica Geral. *Documentos de Estudo do Centro de Pesquisas Socio-semióticas*. São Paulo: Centro de Pesquisas Socio-semióticas, 2001. (tradução de Quelques concepts fondamentaux em sémiotique générale. In: _____. *Petites mythologie de l'oeil et de l'esprit pour une sémiotique plastique*. Paris: Éditions Hadès-Benjamins, 1985, p. 189-207.)
- GREIMAS, Algirdas Julien. Semiótica figurativa e semiótica plástica. In: OLIVEIRA, Ana Claudia de (Org.) . *Semiótica plástica*. São Paulo: Hacker Editores, 2004, p. 75-96.
- GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÉS, Joseph. *Dicionário de semiótica*. São Paulo: Cultrix, 1983.
- _____. *Semiótica: diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Tomo II. Madrid: Editorial Gredos, 1991.
- IBGE. Diretoria de Pesquisas. Coordenadoria de Trabalho e Rendimentos. Pesquisa Nacional por Amostragem de domicílio, 2004. Informações extraídas do site: www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/trabalhoerendimento/pnad2004/sintese_pnad2004.pdf
- LANDOWSKI, Eric. *Presenças do outro*. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- _____. Modos de presença do visível. In: OLIVEIRA, Ana Claudia de (Org.) . *Semiótica plástica*. São Paulo: Hacker Editores, 2004, p. 97-112.
- _____. Entrevista concedida a Laimonas Tapinas para a revista Santara, Vilnius, 1993, traduzida do francês por Ana Claudia de Oliveira e publicada em www.sociosemiotica.com.br/teoricos/entrevista.htm.
- MÉDOLA, Ana Sílvia. Procedimentos de sincretização no audiovisual: apontamentos acerca da articulação entre os dois planos da linguagem. *Colóquio CPS 2004*. Capturado em www.sociosemiotica.com.br/arquivo/textosparadownload, p.1-9.
- _____. A abordagem do sincretismo em televisão: em busca de caminhos para análise. In: OLIVEIRA, Ana Claudia de; LANDOWSKI, Eric. (Orgs.) *Caderno de Discussão do Centro de Pesquisas Socio-semióticas*. São Paulo: Centro de Pesquisas Socio-semióticas, 2003, p. 483-492.

- _____. O sincretismo na televisão. In: OLIVEIRA, Ana Cláudia; CAMARGO, Isaac. *Caderno de Discussão do Centro de Pesquisas Sociosemióticas*. São Paulo: Centro de Pesquisas Sociosemióticas, 2000, p. 201-209.
- OLIVEIRA, Ana Cláudia de (Org.). *Semiótica plástica*. São Paulo: Hacker Editores, 2004.
- _____. Sincretismo e sinestesia. Conferência de abertura da Jornada de Semiótica Sincrética. São Paulo: Centro de Pesquisas Sociosemióticas, PUC/SP, 2003, p.1-5 (mimeo).
- _____. Notas sobre a presentificação: inteligibilidade e sensibilidade na primeira página do Jornal. In: OLIVEIRA, Ana Cláudia; CAMARGO, Isaac. *Caderno de Discussão do Centro de Pesquisas Sociosemióticas*. São Paulo: Centro de Pesquisas Sociosemióticas, 2000, p. 177-187.
- _____. A semiótica: uma outra prática do olhar na vida sociocultural. *Nexos: Revista de Estudos de Comunicação e Educação*. São Paulo, Universidade Anhembi Morumbi, n.3, agosto 1998, p.7-12.
- RIO GRANDE DO SUL. Secretaria da Justiça e da Segurança. Comitê de Estudos da Violência. *A televisão e a violência: impacto sobre a criança e o adolescente*. Porto Alegre, 1998.
- VELLOSO, Beatriz. O laboratório de Genndy. *Época*, 23/04/2003.

Analice Dutra Pillar é professora da Faculdade de Educação da UFRGS. Coordena o Grupo de Pesquisa em Educação e Arte (GEARTE/CNPq) e participa da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP).

Endereço para correspondência:

Rua André Puente, 12/602
90 035-150 – Porto Alegre – RS
analicep@uol.com.br