

**UNIVERSIDADE CATÓLICA DE PELOTAS**  
**MESTRADO EM POLÍTICA SOCIAL**

**BOB ESPONJA E AS CRIANÇAS DO PETI (Programa de Erradicação do  
Trabalho Infantil): UM ESTUDO DE RECEPÇÃO**

**Pelotas, junho de 2012**

**André Luis Porto Macedo**

BOB ESPONJA E AS CRIANÇAS DO PETI (Programa de Erradicação do Trabalho Infantil): UM ESTUDO DE RECEPÇÃO

Orientador: Prof. Dr. Fábio Cruz

**Pelotas, junho de 2012**

## Agradecimentos

Ratifico, sublinho e faço meus os adjetivos de todos os registros de gratidão incansavelmente repetidos em todas as dissertações de mestrado publicadas até os dias de hoje. Agradeço aos meus pais, meus filhos, à esposa, à sogra e ao sogro, à UCPEL, ao Colégio Gonzaga, ao IMDAZ, ao meu orientador, aos professores e aos colegas por mais óbvio (e é) que isso possa parecer. Todos me receberam e me acolheram com respeito e carinho. Todos entenderam e foram parceiros compartilhando e aturando minhas inseguranças e conflitos. Para que esse registro não se perca nos arquivos do Lattes, assumo o compromisso de tornar este sentimento de gratidão uma atitude constante. Uma atitude pessoal e uma invocação coletiva em defesa dos direitos sociais. Essa é uma necessidade constatada e escancarada neste trabalho de pesquisa, o que aprendi me compromete e me convoca. Assim, toda vez que me manifestar com intenção e em nome dos ideais que procuram dignificar a vida humana, estarei fazendo isso em gratidão a todos que são partes de mim e construíram a minha identidade. Todos aqueles que contribuíram para a realização deste trabalho, mesmo antes de eu ter nascido.



“O dever do artista não é o de mostrar como  
são as coisas verdadeiras e sim de como  
verdadeiramente são as coisas.”

Bertold Brecht

## RESUMO

Este trabalho de pesquisa investiga a forma como as crianças atendidas pelo Programa de Erradicação do Trabalho Infantil percebem o desenho animado Bob Esponja Calça Quadrada dentro da jornada ampliada. Esta análise contempla um estudo comparativo das crianças do PETI com a percepção de um grupo socialmente adaptado a uma condição social “ideal”, segundo os valores propugnados pelo próprio sistema. Como referência teórica na área dos estudos culturais, tomamos por base os textos de autores como DOUGLAS KELLNER, RAQUEL SOIFER e STUART HALL. Às questões relacionadas à infância foram utilizados os textos de ARIÈS, BIASOLI e LÚCIA CASTRO. O estudo de recepção está embasado pelos textos de MARTIN BARBERO E GUILLERMO OROZCO. Considerando que a apreciação de desenhos animados é uma das atividades desenvolvidas dentro do PETI, esta pesquisa procura revelar a importância do desenho animado Bob Esponja Calça Quadrada na construção identidade infantil, levando em conta o perfil, o contexto, a subjetividade e a historicidade da criança alvo da política social em questão.

**PALAVRAS-CHAVE:** Desenho animado, PETI, Bob Esponja, Estudo de recepção

## ABSTRACT

This research investigates how the children in the Eradication of Child Labour perceive the cartoon SpongeBob Square Pants within the extended working day. This analysis includes a comparison with the perception of a group socially adapted to a social condition "ideal", according to the values propounded by the system itself. As a theoretical reference in the field of cultural studies take based on the writings of authors such as DOUGLAS KELLNER, RAQUEL SOIFER and STUART HALL. Issues related to children were used texts of Aries, and BIASOLI, LUCIA CASTRO. The study was supported by the reception of texts and GUILLERMO OROZCO, MARTIN BARBERO. Whereas the display of cartoons is one of the activities within the PETI, this study relates the cartoon SpongeBob and behavior of children in the "Extended School Day," taking into account the profile, context, subjectivity and historicity.

**KEYWORDS:** Cartoon, PETI, Sponge Bob, Study of receipt

# SUMÁRIO

## APRESENTAÇÃO

### 1. INTRODUÇÃO

### 2. CRIANÇAS, FAMÍLIA E INSTITUIÇÕES

2.1 Os Grupos Sociais.....	12
2.2 PETI e a Jornada Ampliada.....	18

### 3. POLÍTICA SOCIAL E CULTURA MIDIÁTICA

3.1 Fundamentação Teórica.....	25
3.2 Política Social e Cultura Midiática.....	38
3.3 Método de Pesquisa.....	45
3.4 Delimitação da mostra.....	47

### 4. ANÁLISES

4.1 Bob Esponja Calça Quadrada.....	47
4.2 Gráfico de Estudo.....	81
4.3 Sujeitos do Estudo.....	84
4.4 Instrumento de Coleta de Dados.....	86
4.5 Análise e discussão dos resultados.....	98

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

## REFERÊNCIAS

## ÍNDICE DE FIGURAS

## ANEXOS

## 1. INTRODUÇÃO

O período de socialização se inicia na infância, é um processo ao qual todos nós estamos sujeitos. Contudo, as regras e as significações do processo social ocorrem de forma distinta e diversa. As gerações envolvidas assimilam as normas variando pela influência do contexto social e dos processos internos individuais de aprendizado.

É divergente, também, a maneira como é compreendido o juízo do que seja infância. ARIÉS no livro *História Social da Criança e da Família*, salienta o caráter da infância como fase distinta à fase adulta e, por isso, merecedora de atenção especial.

Este entendimento é recente e notável na obra do autor. Segundo ele, só a partir do século XVII passa-se a considerar o processo de legitimação da infância e seus vínculos institucionais, tais como família e escola.

O entendimento da infância como condição existencial historicamente estabelecida é um produto das relações sociais. Por consequência, as diferentes organizações das formações sociais influenciam diretamente a representação dos indivíduos perante a sociedade na qual se inserem, variando também a sua condição evolutiva como ser humano. Torna-se fundamental, portanto, entender a infância dentro de uma dimensão histórica configurada na natureza social que a distingue e lhe dá identidade.

Partimos do princípio de que o nível de atenção ou valoração possível numa sociedade capitalista está condicionado à relação dos indivíduos entre si,

mas muito mais na sua capacidade produtiva. Como criança não produz, isso do ponto de vista da produção de bens, é possível concluir que a sociedade percebe a infância como um estágio evolutivo de baixa ou nula valorização social, o que condiciona o caráter discriminatório assumido pelos adultos.

Neste contexto a produção midiática voltada para a criança, em especial o desenho animado, torna-se um instrumento bastante influente e intermediador na assimilação de normas e valores sociais.

Entre 1996 e 1997, o Estudo Global da Unesco (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura) sobre a violência na mídia pesquisou cinco mil crianças, de 23 países, na faixa etária de 12 anos, a respeito de informações sobre o acesso e o uso da mídia. As ações do estudo tinham por objetivo coletar dados sobre a influência da TV, acesso aos diferentes tipos de mídia, tempo gasto assistindo à televisão e em outras atividades, programas favoritos e modelos de papéis percebidos. A conclusão final apontou que em alguns países as crianças gastavam mais tempo assistindo à TV do que em atividades como a leitura (<http://www.unesco.org>).

O conteúdo e a forma desta produção midiática encontram-se diretamente vinculados às necessidades dos ciclos de expansão mercantil capitalista. A peculiaridade deste fato é que esta forma de comunicação consagra um direcionamento específico ao público infantil. Este direcionamento, somado à sofisticação, à diversificação e à intensidade do ritmo de produção e leitura, chama a atenção pela possibilidade de influenciar a construção da identidade e a autonomia do público ao qual a peça midiática está endereçada.

A relação da criança com a mídia é motivo de estudo no mundo inteiro e quanto a este fato há aspectos a considerar. Como a criança percebe e lê a produção de animação? Até que ponto este modo de ler está relacionado aos contextos cultural e social da sua personalidade? Como o objeto de leitura influencia a eficácia das políticas sociais as quais as crianças, em estado de vulnerabilidade, são alvo?

Este trabalho discutirá a relação do desenho animado no desenvolvimento psicossocial de crianças alvo de políticas sociais. Para tanto, uma peculiaridade básica que sublinha a linguagem do desenho animado precisa ser considerada: a produção da mensagem está condicionada por uma visão adulta, por uma ascendência autorizada pelo fator idade e pelo fator econômico, enquanto o leitor é a criança dependente, subordinada e, por isso, discriminada.

Considerar esta relação de poder significa ampliar conceitos, revelar interesses e valores originários de uma sociedade dividida em categorias sociais desiguais e injustas. As formas heterogêneas de comunicação, nesse momento histórico, alicerçam as peculiaridades dessa relação que, antes de tudo, é uma relação pedagógica. Sendo uma relação entre desiguais, o desenho animado define-se, portanto, como instrumento, pode-se dizer educacional, a serviço da veiculação de modelos que recobrem sistemas de valor. Assim sendo, a comunicação que se estabelece entre o adulto e a criança por intermédio da animação destinada à infância, reveste-se de peculiaridades que podem ser consideradas como o mais simples reflexo da heterogeneidade apontada entre emissor e receptor. Seu exame permite

verificar, em última análise, que o desenho animado se configura como verdadeira proposta de modalidades específicas e particulares para essa relação desigual.

No que se refere ao objetivo específico, a presente pesquisa propõe a realização de um estudo que contemple produção de sentido e recepção, articulando o posicionamento das crianças beneficiárias do Programa de Erradicação do Trabalho Infantil. Pretende-se, desta forma, averiguar qual é a produção de sentido dos integrantes do PETI frente às informações construídas pelo referido produto de mídia a respeito do contexto e do perfil do próprio grupo. Como referência de comparação aplicaremos a mesma estratégia de pesquisa a um grupo com perfil social distinto e adequado as exigências ideias do sistema social geral.

## 2. CRIANÇAS, FAMÍLIA E INSTITUIÇÕES

### 2.1 OS GRUPOS SOCIAIS

ÁRIES (1979) diz que "a 'aparição' da infância se dá a partir dos séculos XVI e XVII na Europa, quando o mercantilismo altera o sentimento e as relações frente à infância, modificado conforme a própria estrutura social". (p.14). Esta afirmação relaciona o conceito de infância à estrutura social e às mudanças no contexto em que a criança se insere. A discussão fica mais complexa na medida em que se questiona até que ponto a criança é influenciada por estes fatores externos e como ele vê as fontes culturais que naturalmente reproduzem modelos e relações de valor. Esta dicotomia torna-se importante tendo em vista estamos tratando da relação adulto/criança como uma relação desigual e possivelmente autoritária.

O sentimento da infância corresponde à consciência da particularidade infantil, essa particularidade que distingue essencialmente a criança do adulto, mesmo jovem. ÁRIES (1976, p.156).

Essa distinção, alicerçada na estrutura social, econômica e familiar, buscar consolidar estratégias de adaptação da criança às necessidades desta sociedade. Partindo do princípio de que a criança é despreparada, surge a necessidade de institucionalizá-la.

Com o estabelecimento de uma nova ordem política, social e econômica, impulsionada por diversos fatores, dentre os quais o capitalismo industrial, o neoliberalismo e suas consequências (migrações,

surgimento da família nuclear e burguesa, adstrição da criança à família e ideia de escola), ocorreram transformações que influenciaram a organização da estrutura familiar e, conseqüentemente a vida das crianças. PAULA (2005, p.01)

A escolarização surge como uma necessidade e se mantém até os dias de hoje como elemento fundamental de valoração social num mundo industrializado e globalizado. A dependência da institucionalização delimita o conceito de cidadania e o conceito de direito infantil pois para a criança ser integrada ou adaptada a uma função social a sua evolução deve estar atrelada ao seu aproveitamento institucional. Esta ótica sustenta o conceito de infância como um ser em desenvolvimento, de menor importância, distinto da sociedade ideal adulta. Desta forma, a cultura infantil seria uma transmissão de valores adultos e o seu valor estaria na proporção do quanto ela pode absorver da cultura adulta.

Considerar a infância como uma categoria social ou estrutural, não significa afirmar que as crianças estejam descoladas da sociedade, que tenham total autonomia no processo de socialização ou que suas produções ocorram sem interlocução com o mundo social dos adultos. Mas é necessário compreender que elas atribuem outras significações e sentidos sobre as coisas à sua volta e, sobretudo ao que fazem. PAULA (2005, p. 02)

Esta perspectiva aponta para uma cultura infantil recodificada em interpretações do mundo adulto, fazendo falar a sua singularidade de quem sente e pensa o mundo a partir de uma subjetividade. Considera-se a criança capaz de produzir significados, mediar ações, agir e criar mesmo com a massiva carga de fontes culturais que reforçam valores hegemônicos adultos.

Neste processo de ressignificação e desenvolvimento biopsicossocial o papel da família torna-se crucial na medida em que no ambiente doméstico as relações com o ser adulto ganham papel central, apontando para a definição das primeiras regras e normas sociais que vão introjetar valores de autoridade, segurança, atitude, aceitação, certo e errado. Este fato que influenciará o comportamento infantil de forma determinante, geralmente, como ideais cujas atitudes e comportamentos serão transmitidos às gerações que os sucedem (BIASOLI-ALVES, 2001, p. 18).

A família, dentro de uma perspectiva sistêmica, é determinante também na transmissão da cultura, estabelecendo fator de influência de normas, crenças e ideias, o que torna-se fundamental na maneira da criança se relacionar com a sociedade. É importante salientar que este projeto trabalha com crianças em estado de vulnerabilidade social. Este fator pode asseverar as relações afetivas estabelecidas no núcleo familiar tanto pela sua presença quanto pela sua ausência. Considerando a natureza das relações estabelecidas pelos componentes, ou seja, na forma de interagirem, nos vínculos estabelecidos e nos diferentes papéis assumidos, isto pode pesar na maneira da criança perceber e interpretar o mundo. A família pode ser considerada, ao mesmo tempo, como um sistema dentro de um outro sistema – o sistema social, sofrendo influências constantes deste último, além de influenciá-lo também (SUDBRACK, 2001, p. 27).

As instituições envolvidas nesse projeto possuem características distintas, mas de semelhantes em suas origens culturais na medida em que nasceram com o ideário de disciplina, fé e trabalho da religião católica.

O Instituto de Menores Dom Antonio Zattera, inaugurado em 1941, para atingir fazer valer os dogmas cristãos, tem um perfil histórico cultural de utilizar a atividade laboral como instrumento educacional. Os conceitos que justificam a sua fundação e atividades ao longo do tempo estavam baseados na correção de comportamentos inadequados, adaptação às necessidades do mercado e proporcionar condições para que as crianças frequentadoras se tornassem “alguém na vida”. A crença de que o trabalho é uma atividade importante para a reeducação para jovens marginalizados está sustentada na concepção de Makarenko, que enfoca:

Quem sabe, a diferença principal entre o nosso sistema educacional e o sistema burguês repousa justamente no fato de que, conosco, o coletivo infantil deve necessariamente crescer e enriquecer, vislumbrar a sua frente um amanhã melhor e lutar por ele com jubiloso esforço comum, num sonho alegre e obstinado. Quem sabe é nisso que se resume a verdadeira dialética pedagógica. ( MAKARENKO, Vol.II).

A cultura predominante na instituição afeta diretamente os processos disciplinares vigentes, manifestando-se em forma de vigilância constante, fiscalização rigorosa e submissão à autoridade (do professor ou agente social). Estas características podem tornar as relações mais impessoais e, em casos extremos, desumanas.

Atualmente a instituição, além de abrigar crianças e adolescentes empobrecidos, acolhe vários projetos de políticas sociais, dentre eles o Programa de Erradicação do Trabalho Infantil. São desenvolvidas várias atividades dentro da jornada ampliada, quando as crianças e adolescentes têm acesso à instituição em turno inverso ao da escola (estar frequentando a escola é obrigatório).

Já o Colégio Gonzaga possui um perfil cultural ligado à Comunidade Lassalista. Em 1894, os jesuítas criaram o Colégio Gonzaga com o nome original de Escola São Luís Gonzaga. Na cidade de Pelotas foi a primeira instituição católica de ensino primário e secundário. Passou a ser um importante instrumento de divulgação e formação da ideologia católica entre as crianças e os adolescentes. Inicialmente eram os jesuítas os responsáveis pela ação educadora e evangelizadora, mas mais adiante a Ordem Lassalista naturalmente assumiu essa função na medida em que pautava suas ações religiosas em uma base essencialmente na área da educação. Esse perfil manteve-se através de um sistema disciplinar rígido, obediência e respeito aos bons exemplos. Os princípios morais e religiosos tinha por objetivo docilizar o comportamento e tornar os alunos servis e prestativos. Eram princípios considerados essenciais para a condição em paralelo do aprendizado que era de preparar os alunos para ocuparem futuramente posições de responsabilidades e liderança. O Gonzaga era uma escola voltada para uma elite econômica preocupada em manter e conservar as bases sedimentares das regras sociais vigentes.

Nos relatórios anuais pode-se perceber que os Irmãos reconheciam e viam como necessário o duro sistema de vigilância e disciplina que vigorava no internato. Ele era necessário para que imperasse a “ordem e a boa educação”. (AMARAL, 2000, p. 158)

Embora a escola tenha nascido com princípios rígidos da moral católica é possível observar que ela tornou-se diferente ao longo do tempo, procurando adaptar-se a conceitos pedagógicos democráticos e com maior aspiração humanista. Nos dias atuais o Colégio Gonzaga mantém uma estrutura de uma escola tradicional e concilia uma ambivalência crítica, característica das instituições educacionais dos dias de hoje, que é a de possuir uma estrutura afetiva, na medida em que possui uma comunidade escolar de fortes laços culturais, e disciplinar para obter os melhores resultados de um ensino ainda condicionante.

Dessa forma, propunham-se a educar novas gerações formando, junto às elites, lideranças católicas que se dirigiam aos cursos superiores e que se encaminhariam como profissionais liberais ou trabalhadores em empresas privadas ou órgãos públicos. E, junto às classes menos privilegiadas, visavam a formação de “bons trabalhadores”, obedientes e responsáveis em relação às suas obrigações cristãs. AMARAL p. 163

Embora a característica cultural da comunidade do Gonzaga seja a fé católica, o aspecto de proporcionar educação a uma elite e identificar dentro desta elite seus futuros líderes, permanecem. Estas características fazem com que os alunos do Colégio Gonzaga tenham perfis diametralmente opostos ao do grupo pesquisado no Instituto de Menores Dom Antônio Zattera.

## 2.2 PETI E A JORNADA AMPLIADA

No artigo “Algumas lições do Programa de Erradicação do Trabalho Infantil”, CARVALHO (395p) relata depoimentos de jovens egressos ex-frequentedores do PETI. Um desses depoimentos é de um jovem com 18 anos que passou três anos no PETI e, quando saiu, abandonou a escola e não pretendia voltar a estudar. Casou-se, tem dois filhos e vive em condições bastante precárias, com o auxílio da família e o que ganha como ajudante de pedreiro. Outro exemplo, é de uma moça que parou de estudar aos 15 anos, na sétima série; *“ficou grávida, teve um filho e mora com os pais e de vez em quando ganha algum dinheiro fazendo faxinas. Declarou que na Jornada Ampliada havia aprendido algumas coisas, mas que já havia esquecido”*. Um rapaz, atualmente com 16 anos, cursa a quinta série; *“ficou dois anos e meio no programa, onde aprendeu a ler melhor, mas ‘a vida não melhorou porque não acho trabalho”*. O último exemplo é de um jovem de 18 anos, que participou do PETI e do Agente Jovem e hoje cursa a primeira série do Ensino Médio e faz biscates, cortando grama, esforçando-se para mudar de vida.

Do ponto de vista sociológico, e por repetirem-se em constância, estes comportamentos parecem ser reproduções de modelos sociais adquiridos. Esta probabilidade nos leva a questionar de que forma as crianças beneficiadas pelo PETI percebem aspectos como: estratificação social, papéis sociais, poder/autoridade e normas sociais. Até que ponto o produto cultural midiático, no caso o desenho animado, participa como ferramenta de

referência para sedimentar valores e estruturas que vão definir a identidade e a forma de se perceber o mundo?

O objetivo da jornada ampliada é de assegurar uma formação complementar às crianças assistidas pelo PETI no turno inverso ao da escola. Este atendimento é prestado durante os cinco dias úteis da semana (de segunda a sexta), durante quatro horas por dia. As atividades variam desde reforço escolar até modalidades esportivas e aulas de arte.

É uma importante ferramenta na medida em que estabelece uma ocupação compensatória ao trabalho infantil. Ao mesmo tempo, se faz necessário aguçar a atenção para o que é feito durante a jornada ampliada, pois, se o trabalho infantil rouba a infância, ao substituí-lo por atividades outras é importante não corrermos o risco de apenas mudar a forma de roubar a infância. Tudo o que é feito durante a jornada deve ser alvo de avaliação e pesquisa, na medida em que isso pode interferir significativamente nos resultados.

O trabalho infantil é uma ocorrência social que mantém características em comum dentro das diferentes partes que determinam a sua causa. Sob este aspecto, o tempo livre (ou uma quantidade maior de tempo livre), é uma imposição necessária para a criança, é um ponto a ser considerado nas diferentes partes que incorrem no desenvolvimento da personalidade infantil.

Embora o objetivo inicial da jornada ampliada seja o de garantir a condição de liberdade da atividade complementar, é interessante observar que existe a exigência de frequência para a jornada ampliada, similar ao que acontece nas aulas regulares.

A grande questão que se apresenta em relação à jornada ampliada é a contradição entre a necessidade de afastar a criança do trabalho (emprego), e ao mesmo tempo ela ser uma exigência, um compromisso a mais à criança. Este fato é reforçado pela condição estabelecida quando o não cumprimento da exigência afetar a manutenção ou não da concessão do benefício à família da criança.

A responsabilidade a partir daí é da criança em garantir a capitalização da família via benefício. Embora a comparação não possa ser feita com a atividade laboral do qual a criança está sendo retirada, ainda assim representa um vício cultural e uma ameaça às necessidades evolutivas da própria criança.

As relações estabelecidas durante o período da jornada ampliada também compreendem vícios de autoridade e submissão, típicos de patrão e empregado. A criança tem que cumprir o horário estabelecido, tem que se comportar e muitas vezes tem que participar de atividades que não lhe são prazerosas.

Os objetivos fundamentais da jornada compreendem as possibilidades de inclusão via atividades de lazer, educativas e culturais. As atividades desenvolvidas na delimitação de tempo que compreende a jornada não caracterizam-se como penosas, mas, partir destas características, é possível concluir que o modelo sociocultural estabelecido na verdade reproduz um modelo social vigente. Este modelo não considera e não contempla as habilidades individuais e os talentos singulares de cada criança (MANUAL de orientação do PETI, 2003, p. 20).

Desta forma, torna-se fundamental que a instituição que abriga as crianças da jornada preocupe-se em garantir o tempo livre, diferentemente do que é constatado na realidade. O papel do desenho animado como atividade cultural pode cumprir parte deste objetivo, na medida em que represente uma escolha livre e pessoal das crianças. A exigência de frequência à escola e de turnos integrais ou mesmo o vínculo da bolsa-escola ao desempenho escolar cria elementos de estímulos estranhos ao objetivo principal da jornada.

Somado a estes aspectos verificamos que o PETI tem dificuldade de atender exigências básicas de implementação. Quanto maior for o despreparo técnico e logístico maiores serão os mecanismos de controle que são definidos como forma de compensação às limitações citadas. Consagra-se assim uma diminuição proporcional de possibilidade de afastamento das crianças das ruas e do trabalho infantil.

Os resultados da pesquisa aqui apresentada devem ser interpretados com cautela, dada a pequena dimensão do estudo, mas neles é possível ver reforçada a impressão de que a exposição de mídia, no caso o desenho animado, nas condições oferecidas pelo PETI, especificamente durante a jornada ampliada, não representa ser um caso de “saúde pública”.

O modelo social representado no desenho animado está estruturado na harmonia e no imobilismo, não existe antagonismo de classe, esta harmonia é ameaçada sempre quando surge um vilão ou, pelo menos, um personagem mais crítico como é o caso do Lula Molusco. O mal surge com um desejo de apropriação indevida de bancos, fórmulas enriquecedoras, joias, caixas-fortes e patrimônio. Aqueles que defendem a “ordem natural” vigente são bons, maus

são os que estão contra esta ordem. É o maniqueísmo típico e insistente que limita todo ideal e conflitos necessários à evolução humana, à luta entre o bem e o mal. Não existem mediações ou possibilidades transformadoras. A verdade é absoluta e inquestionável, opiniões e interesses divergentes são motivos de abominações, litígios e marginalidade.

O pressuposto de que a criança tem um comportamento acrítico e submisso norteia a lógica de alguns autores, em relação aos dos desenhos animados. Na verdade este conceito soma-se a uma intenção que está ligada ao pilar básico da sociedade capitalista, que é o consumo.

Quando se pensa nas crianças e adolescentes da época atual, é importante lembrar-se de que eles nasceram e cresceram nesse meio cultural, sendo por conseguinte constituídos pela experiência de que as demandas de consumo se renovam constantemente e permanentemente. Assim, a realidade social é construída de acordo com as orientações desta cultura do consumo (CASTRO, 1998, P 58).

A questão é que o conceito de infância muda conforme mudam as relações sociais. Para cada geração novas formas de comunicação estabelecem novos parâmetros de poder e expressão. A convivência com os pais não é a mesma, também mudou a convivência com as instituições e entre elas mesmas. Mas é essa possibilidade de confrontar conceitos a partir de uma relação de convivência e interpretação específica, que motiva este estudo.

Encaramos a infância como uma construção social e, como tal, a infância só pode ser compreendida a partir das mudanças mais globais das sociedades, onde as diferenças de idade estão marcadas por

significações e valores distintos que variam segundo a época histórica (CASTRO, 1998. P 23).

É importante ressaltar que o que é passível de questionamento é a própria condição de liberdade como pressuposto essencial da jornada. Esse pressuposto embasa a relação das crianças com o desenho animado, que é a coluna mestra deste trabalho de pesquisa. É a espontaneidade e o prazer das atividades que garantem a humanização da proposta e, conseqüentemente, o desenvolvimento saudável da condição de infância dos beneficiados de PETI.

O tempo livre deve ser priorizado. O que percebemos é à sobrecarga de tarefas que começa, inclusive, nas tarefas para casa (fato que vai além da condição social da criança). Seria uma evolução, para o Programa de Erradicação do Trabalho Infantil, considerar a importância do tempo livre. Ao contrário, existe uma transferência de responsabilidade que condiciona o envolvimento da criança, infligindo um controle e uma exigência. A utilização de frequência à escola em turnos integrais ou, ainda, o vínculo da bolsa-escola ao desempenho escolar das crianças beneficiadas comprometem os resultados e o alcance do objetivo do programa.

Ao analisar a recepção do desenho animado Bob Esponja dentro da jornada ampliada, esperamos contribuir para que a condição de liberdade e espontaneidade seja reconhecida como características importantes das atividades ali desenvolvidas. Os resultados deste estudo, como fator de diagnóstico do perfil identitário do grupo analisado, tornam-se possíveis em uma condição de apreciação onde não haja imposição e condicionamentos a

resultados que nada tem a ver com a atividade em si mesma. A condição de liberdade torna-se assim um fator essencial para alcançar as metas propostas.

### **3. POLÍTICA SOCIAL E CULTURA MIDIÁTICA**

#### **3.1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Esta investigação está fundamentada pelo pensamento de Douglas Kellner, cuja influencia principal está baseada na teoria crítica da sociedade. O envolvimento mais profundo e sistemático de Kellner aos estudos culturais britânicos foi intensificado no final da década de 1970 mantendo o seu interesse vivo até os dias de hoje. Kellner afirma que no período clássico, compreendido entre as décadas de 1960 e 1970, há o predomínio da interpretação marxista em pesquisas relativas à cultura. As investigações eram realizadas principalmente sob a ótica de autores como Althusser e Gramsci. Este grupo dedicou-se a interpretar as representações culturais da mídia no que concerne às ideologias, das classes sociais, dos gêneros, das raças, do nacionalismo cultural e da entidade. A partir deste conceito, Kellner dedica especial atenção aos estudos desenvolvidos pelos ingleses referentes aos efeitos sociais dos meios de comunicação de massa sobre a audiência e a capacidade desta em contraditar as produções midiáticas. Kellner afirma que os estudos culturais alinham a maneira como as produções culturais se relacionam com as ideologias e suas ramificações funcionais de sexo, raça e classe (Cultura da Mídia p.12)

Douglas Kellner questiona Stuart Hall quando não considera os pressupostos defendidos pela Escola de Frankfurt. Hall omite os fundamentos teóricos dos estudos culturais ainda que o grupo de Birmingham, como também é conhecido o grupo ligado aos Estudos Culturais Britânicos, tenha reproduzido posições clássicas da Escola de Frankfurt. O evento do enfraquecimento da consciência operária e da adaptação da classe operária ao sistema capitalista, por exemplo, foi delineado pelo grupo de Birmingham: a conclusão apontava para um papel fundamental da cultura de massa para a integração da classe operária e para a sustentação da sociedade capitalista; observaram mediações importantes entre cultura e ideologia; destacaram a importância da crítica ideológica para inferir e discernir a cultura contemporânea; destacaram a cultura como um instrumento de disseminação ideológica dominante; destacaram que a veiculação das formas culturais através dos meios de comunicação de massa são coadjuvantes influenciadores na definição do modo de pensar e de agir das pessoas e das condições gerais do sistema capitalista; reafirmaram a necessidade da cultura ser compreendida no âmbito das relações sociais e, por fim, as duas tradições foram formadas dentro de uma concepção transdisciplinar de estudo da cultura.

Neste contexto, Kellner vê-se inclinado a orientar-se pela ótica do sociólogo Robert Wuthnow em relação à abrangência dos textos culturais e os movimentos sociais. Para tanto, cria ele três categorias de estudo: horizonte social, campo discursivo e ação figural.

Estes pressupostos são concernentes ao método de investigação proposto por Kellner e delimitam pontos comuns em nossa investigação. Deste

modo, estas três perspectivas tornam-se importantes no que tangem ao esforço em dissecar o fenômeno de recepção ratificado, neste estudo, entre as crianças do PETI e o desenho animado Bob Esponja Calça Quadrada. A intenção de Kellner era “descrever alguns dos modos como os textos culturais transcodificam e articulam imagens sociais, discursos e condições ao mesmo tempo em que operam dentro de seu campo social” (KELLNER, 2001: 137).

O horizonte social diz respeito “às experiências, às práticas e aos aspectos reais do campo social que ajudam a estruturar o universo da cultura da mídia e sua recepção” (KELLNER, 2001: 137) e que acabam, desta forma, por contextualizar o local, a época e o cenário de lutas políticas, econômicas, culturais etc. em que é feita a produção da cultura por intermédio dos meios de comunicação.

O campo discursivo contempla as mediações onde estão presentes todos os elementos (hegemônicos superiores e inferiores) envolvidos no discurso dos meios de comunicação.

A ação figural implica mostrar os desdobramentos sociais de acordo com o contexto do público, expondo, assim, os reflexos da cultura da mídia na sociedade.

Kellner assevera que averiguação dos produtos de mídia precisa ser realizada considerando contexto e relação. Nesta ótica vale levar em conta o gênero da produção, o período de sua realização e o tipo de associação estabelecida com outras produções similares. É a abordagem multiperspectiva. Esta abordagem caracteriza que quanto mais teorias forem consideradas, mais

significações temáticas poderão ser tratadas, isto dentro de uma perspectiva de inter-relação entre cultura e sociedade política.

Neste contexto torna-se imprescindível a apropriação das dimensões políticas e ideológicas que permeiam as produções da cultura e da mídia; torna-se necessário analisá-los quanto às questões de sexo, sexualidade, raça, classe, etnia e subalternidade. A definição de Kellner sobre a natureza da produção cultural abrange, além do que já foi citado, também a combinação das perspectivas críticas marxista, feminista, estruturalista, psicanalítica e outras para consolidar a leitura concreta dos fenômenos.

Kellner destaca também a importância do impacto cumulativo como categoria. Os interesses particulares, determinam a estrutura que pode se estender desde uma pessoa, um partido político, um movimento social, uma empresa, até categorias de comprometimento mais amplo com o sistema. As implicações podem chegar ao descredenciamento ou favorecimento público pela mídia na medida em que expõem imagens e discursos que objetivam influenciar a concepção e os conceitos do espectador. Algumas distorções de ponto vista ou reações mecânicas tendem a ser consequências das “imagens ressonantes” que chegam ao receptor, influenciando noções no que tange à origem da mensagem.

Para Kellner e Martín-Barbero os fatores de reflexão, posicionamento e enunciação que estão contidos no processo de recepção, acabam por afetar o contexto do âmbito da reflexão, consagrando a complexidade e o ênfase na cultura e na política sublinhados pelos dois autores. Isso significa dizer que as questões de distinção de gêneros, classes, raças, nações, regiões,

preferências sexuais e ideologias políticas interpretam o texto midiático de forma distinta e com caráter reconstrutivo.

Segundo Martin Barbero “(...) na leitura – como no consumo – não existe apenas reprodução, mas também produção, uma produção que questiona a centralidade atribuída ao texto-rei e à mensagem entendida como lugar de verdade que circularia na comunicação” (1997a, p.291).

A reflexão de Martin Barbero caminha no sentido de estabelecer lugares de mediação, definidos em três: “a cotidianidade familiar, a temporalidade social<sup>1</sup>, e a competência cultural” (1997<sup>a</sup>, p.292). Em relação à cotidianidade familiar Barbero aponta para a necessidade de estudar o comportamento e o contexto das famílias que têm identificação com o que é exibido na televisão, a exemplo do que ocorre no Brasil e na América Latina.

No caso da temporalidade social indica a circunscrição temporal da produção em contraposição aos hábitos de recepção, levando em conta as diferenças circunstanciais entre uma ação e outra.

Na competência cultural refere-se à maneira de como são decodificados os signos pelo receptor; refere-se ao modo de interpretação da mensagem, levando em conta os diferentes perfis culturais dos receptores.

É possível identificar nesta classificação pontos comuns com os conceitos definidos por Kellner. Considerando-se a conexão entre produtor e receptor em espaços de tempo diferentes, descrita pelos autores, observa-se uma convergência entre a temporalidade social e o horizonte social. Esta

---

<sup>1</sup> O paradigma Temporalidade Social, descrito por Barbero, não será considerado na análise por não enquadrar-se no contexto de abrangência conceitual do produto midiático em estudo.

classificação contempla o conceito de práticas sociais no âmbito do campo social, que no caso da investigação aqui proposta inclui a produção do Bob Esponja Calça Quadrada e a recepção das crianças beneficiárias do PETI. Neste momento o objetivo é dissecar a ação figural na relação entre o discurso proposto na animação e a competência cultural do receptor.

Orozco define quatro paradigmas de produção de conhecimento: o positivista e o realista que estão vinculados à pesquisa quantitativa; o hermenêutico e o interacionista que dão ênfase à significação, ao sentido e à compreensão e, por isso, estão vinculados à pesquisa qualitativa. Desta forma esta pesquisa considera os dois últimos paradigmas por julgá-los em congruência com os propósitos qualitativos que a caracterizam.

Ao observar as nuances de apreensão do receptor e aclarar o fenômeno à luz das teorias, o pesquisador emprega o paradigma hermenêutico que prioriza a interpretação. Quando, porém, a investigação vincula rudimentos periféricos de uma determinada questão ligando-a a um encadeamento histórico, invoca desta forma o paradigma interacionista.

Os fundamentos teóricos aqui apontados, portanto, indicam a necessidade de considerar a complexidade das relações que envolvem o fenômeno como orientação possível e urgente para abarcar, com menor índice de limites, o conhecimento da realidade investigada.

Cabe, desta forma, considerar estes paradigmas no âmbito social e histórico, em relação à contextualização e à organização dos signos em relação aos princípios que norteiam esta análise.

São Estudos Culturais Críticos que apontam modelos referenciais na análise da mediação do fato comunicativo, conforme aponta Martín Barbero (2003, p.274), “o campo daquilo que denominamos mediações é constituído pelos dispositivos através dos quais a hegemonia transforma por dentro o sentido do trabalho e da vida em comunidade”. Torna-se importante analisar nos processos comunicativos as relações de poder que motivam do fato em si. O contexto histórico e a construção da subjetividade que compõem a cultura do receptor, apontam interferência na produção de sentido.

Já Hall (1999, p28) indica que as “posições de enunciação” se desenvolvem de forma pública e particular ao mesmo tempo. Esta afirmação remete à questão da identidade cultural dos envolvidos, considerando a historicidade e a subjetividade.

Assim é possível concluir, considerando a concepção das mediações, que o fenômeno de recepção acontece além do contato direto com o veículo ou produto de mídia. Na sua abrangência é possível admitir o contexto cultural como elemento mediatizador que influencia diretamente o processo de comunicação.

O receptor, portanto, interage com os meios de comunicação, elaborando códigos culturais que vão além de simples assimilação de modelos hegemônicos consagrados no produto midiático. O receptor projeta-se nos elementos que compõem a mensagem, mas há a construção de uma contraposição subvertendo o sentido original veiculado (MARTIN BARBERO, 1997; OROZCO GÓMEZ, 1996).

Na medida em que este estudo evoluiu e a partir do depoimento das crianças, foi sendo constatado a necessidade de mapear aspectos do processo de construção da subjetividade. Leva-se em conta que a recepção não inicia quando a TV é ligada ou acaba quando ela é desligada. Aqui se considera um processo interacional complexo e contraditório.

Um processo que se entretém com a vida cotidiana e no qual intervêm distintos agentes e instituições sociais. Um processo, finalmente, que se desenvolve em distintos cenários. (OROZCO GÓMEZ, 1991, p.09).

A teoria das mediações culturais, neste estudo ganha importância capaz de esclarecer questões fundamentais dos contextos cultural, político, histórico etc. Isto torna-se possível através dos conceitos de Orozco Gómez (1991), que afirma que é tarefa das Múltiplas Mediações explorar a ritualidade, a tecnicidade e a sociabilidade no universo empírico.

Douglas Kellner por sua vez oferece uma abordagem dialética às novas tecnologias, destacando suas potencialidades progressistas e, democráticas ao mesmo tempo, critica a realidade inegável de interesses empresariais que dirigem o mercado destas tecnologias.

A ideologia pressupõe que “eu” sou a norma, que todos são como eu, que qualquer coisa diferente ou outra não é norma. Para a ideologia, porém, o “eu” a posição da qual a ideologia fala, é (geralmente) a do branco masculino, ocidental, de classe média ou superior; são posições que veem raças, classes, grupos e sexos diferentes dos seus como secundários, derivativos, inferiores e subservientes. A ideologia, portanto, diferencia e separa grupos em dominantes/dominados e

superiores/inferiores, produzindo hierarquias e classificações que servem aos interesses das forças e das elites do poder ( Pg 83 )

Kellner propõe uma leitura política da cultura contemporânea. Considera as produções culturais da mídia com transcodificações dos conflitos do cotidiano, que são apropriados pela mídia para exercerem efeitos sobre as suas fontes sociais originais. Neste contexto, está focado nível de relação e articulação, cada vez mais comprometido e sedimentado, das mídias na formação dos sistemas socioculturais. Pretende mensurar a influência determinante ou não na perpetuação dos valores vigentes na sociedade e na construção das identidades sociais.

Quanto ao conceito de identidade, é pertinente a citar Hall:

[ ... ] a identidade é realmente algo formado, ao longo do tempo, através de processos inconscientes, e não algo inato, existente na consciência no momento do nascimento. (...) Ela permanece sempre incompleta, está sempre em "processo", sempre "sendo formada". (HALL, 2005: 38)

A abordagem dos conceitos socioculturais de Stuart Hall ajuda a entender aspectos típicos da pós-modernidade, como os ciclos de expansão capitalista vinculados diretamente à produção midiática e à construção das identidades. Esses elementos de influência sedimentam e tornam-se determinantes nas instâncias de formações de identidade de grupos sociais. No caso do desenho animado como produto da mídia e especificamente deste estudo, foi preciso reconhecer a relação

de ascendência entre produtor e consumidor, adulto e criança, estabelecida não só pelo fator idade, mas pelo fator econômico. Esta relação é permeada por interesses e circunstâncias de subordinação a uma ordem econômica e de um contínuo esforço de adaptação, por parte das crianças, a uma função social preestabelecida e disseminada como inevitável no próprio produto da mídia.

O trabalho como elemento estruturante do processo de socialização humana ganha importância neste projeto na medida em que as crianças do PETI estão ligadas a algum tipo de atividade laboral. Por este fator buscamos subsídios na obra de Ricardo Antunes para entendermos o sentido e a lógica do trabalho na construção do indivíduo, dentro de uma organização social dominada pelo capital e sua autossatisfação em detrimento da realização humana. A referência a Antunes se deve não só por este aspecto, mas também porque o perfil dos personagens protagonizados da série Bob Esponja Calça Quadrada está baseado em atividades laborais típicas da sociedade de consumo moderna. Antunes trata como dimensão de fenômeno as mudanças refletidas no mundo do trabalho. Considera a reestruturação produtiva como variações material e ideológica de adequação às necessidades sociais de autorreprodução do capital. É desta abordagem que surgem os delineamentos que pretendem responder a questões cruciais do aspecto estrutural do capitalismo e seus efeitos para o metabolismo social. As contradições entre os ideais da modernidade e a realidade produtiva, acabam por afetar os valores e a significação do trabalho. São

particularidades que provocam impactos diretos à construção de valores relacionados à subordinação do humano à mercê do capital.

A psicanalista Raquel Soifer, por sua vez, afirma que a televisão prejudica a mente da criança. Suas críticas são fundamentadas por mecanismos da “identificação projetiva” e da “catarse”. Na identificação projetiva o espectador é estimulado a se colocar na cena como se fizesse parte dela. Este fenômeno propicia o alívio de tensões na medida em que elas são projetadas na história que está sendo contada. Soifer relaciona este fato com a profunda identificação que o espectador sente em relação às cenas de elevada carga emocional, seja para a violência ou para o romantismo. A continuidade deste tipo de sedução torna inerte o espectador no que diz respeito à crítica, com o agravante, no caso das crianças, de ter acesso precoce a situações adultas impossíveis de serem elaboradas e digeridas pela mente infantil.

Ao decodificar um programa de televisão as crianças relacionam e constroem saberes a partir do seu universo simbólico e dos referenciais cognitivos. A questão é que nem todos os programas dirigidos ao público infantil caracterizam-se por proporcionar benefício às crianças. Ficam elas condicionadas e à mercê de uma centralidade e a um poder de sedução quase irresistível, já destacada por Guillermo Orozco.

La centralidad de la TV, además, se explica porque debido a su potencial tecnológico, mediático, a su potencial metafórico, es capaz de sintonizar su oferta con las hibridaciones culturales que tienen lugar entre la audiencia, dinamizándolas, ampliándolas. (1996-30)

Desse modo, faz-se necessário compreender que cada criança é única e sua forma de decodificar o que a TV apresenta vai depender de diversos fatores, tais como: sociais, cognitivos, políticos, ideológicos, culturais, biopsicossociais, entre outros.

Em se tratando de balizar o aspecto de desenvolvimento psicológico do grupo a ser pesquisado, consideraremos os fundamentos epistemológicos de Jean Piaget e Lev Vigotzki.

Em Piaget nos interessa a descrição das estruturas cognitivas da criança, os níveis de entendimento e percepção da realidade, as formas de representação e sua capacidade de abstração. Piaget considera que a criança só vai se constituir como sujeito e construir conhecimento a partir de sua interação com o mundo físico e social, em que está imersa.

A visão contextualizada, no entanto, nos remete a uma dimensão conceitual que se contrapõe ao conceito de criança universal, sustentado na condição de que criança é a mesma em qualquer época e lugar, que fala da natureza da criança, deixando de considerar o caráter histórico da constituição do sujeito, idealizando uma criança abstrata, alienada da sua realidade externa. É comum enquadrar a criança como uma categoria desvinculada da cultura, fora das relações de classes. Ou ainda, toma-se como universal o conceito de criança de classe alta, branca, limpa, feliz, educada, bonita.

Conforme Philippe/Ariès em "História Social da Criança e da Família", (1978:156)

Na sociedade medieval, (...), o sentimento da infância não existia - o que não quer dizer que as crianças fossem negligenciadas, abandonadas ou desprezadas. O sentimento da infância não significa o mesmo que afeição pelas crianças: corresponde à consciência da

singularidade infantil, essa singularidade que distingue essencialmente a criança do adulto, mesmo jovem. Essa consciência não existia.

Estes são conceitos recentes que nos remetem às teorias de Lev Vygotsky quando preza o meio sócio-histórico-cultural como importante norteador e indicador do desenvolvimento da singularidade infantil. Vygostky apoia seus estudos no aprendizado, no desenvolvimento com a linguagem e o uso dos símbolos como instrumentos.

Vygotsky evidencia que desde os primeiros momentos de vida o pensamento e a linguagem estão vinculados por processos interdependentes. O desenvolvimento da linguagem interfere e altera as funções mentais superiores da criança. É nessa relação que é definido o pensamento, é proporcionado o surgimento da imaginação, o uso da memória e o planejamento da ação. É um postulado diferente do que afirma Piaget, pois a sistematização da experiência assume função central na evolução cognitiva e na reorganização dos processos mentais. A internalização dos conceitos e valores se desenvolvem de forma diferente para cada pessoa. As influências externas determinantes no desenvolvimento da atividade mental acontecem de maneira ampla e estão em constante desenvolvimento e transformação.

### **3.2 POLÍTICA SOCIAL E CULTURA MIDIÁTICA**

O processo de emancipação do ser humano está sedimentado na evolução do sistema de proteção e da criação dos Direitos da Criança. Este processo tem início nos séculos XVII e XVIII, segundo Áries. Até o século XVII, a socialização da criança e a transmissão de valores e de conhecimentos não eram assegurados pelas famílias (Áries, 1978: 33). O marco inicial da mudança deste paradigma histórico foi a delimitação dos “direitos individuais” surgidos em meio a monarquias absolutistas da Europa e da emancipação das colônias inglesas da América do Norte. Uma segunda geração de direitos viria a seguir determinada pela Revolução Industrial e a urbanização do século XIX na Europa. O contexto social histórico era caracterizado pela opressão e exploração das classes operárias e pela luta dos trabalhadores contra o sistema imposto. São denominados "direitos da igualdade", que ao longo do tempo foram consideravelmente ampliados.

A evolução do conceito de proteção social e ampliação dos direitos está associada historicamente ao surgimento e ao desenvolvimento da sociedade burguesa e às relações de produção e reprodução do sistema capitalista. Como instrumento essencial desta evolução é possível destacar a elaboração do Estatuto da Criança e do Adolescente. O conjunto de regras estabelecidas no ECA tem a preocupação principal de garantir os direitos dos menores a vida, saúde, convivência familiar, educação. Dentre essas garantias, o acesso

à cultura, descrito no art. 58, procura considerar a importância e a necessidade de a criança manter o hábito de acesso às fontes de cultura.

Art. 58 - No processo educacional respeitar-se-ão os valores culturais, artísticos e históricos próprios do contexto social da criança e do adolescente, garantindo-se a estes a liberdade da criação e o acesso às fontes de cultura.

Embora as inúmeras dificuldades logísticas de aplicação do ECA, é preocupação deste projeto tratar especificamente da importância do acesso à fonte de cultura do desenho animado. Se torna relevante considerar que no momento em que as potencialidades naturais da criança, que vão conceber a vida adulta em sua plenitude serão definitivas ao longo de suas vidas. O desenvolvimento dessas potencialidades depende da forma em que são provocadas e estimuladas no contato das linguagens que compõem um produto de mídia, que é uma fonte cultural.

O pensamento Gramsciano vincula concepção histórica do conhecimento, ação política (filosofia da práxis), cultura e formação humana. A pertinência desta concepção está comprometida com a necessidade de romper com os princípios da ideologia hegemônica que amordaça o desenvolvimento crítico do potencial natural de quem produz ou “consome” fontes culturais. Este rompimento implica numa ação política comprometida com a criação de uma nova concepção de sociedade:

Criar uma concepção de mundo significa, portanto, torná-la unitária e coerente, e elevá-la até ao ponto a que subiu o pensamento mais avançado. (GRAMSCI, 1978, p. 22)

Produzir e apreciar produtos culturais são fatores de agrupamento social e influência na construção de identidade. Estes aspectos remetem a uma reflexão sobre a importância da atividade cultural, na medida em que provocam os sentidos e estimulam a percepção emocional. A cultura é uma ferramenta indispensável para tornar as políticas públicas mais eficazes. O conceito atual de desenvolvimento social a considera e a valoriza. O valor cultural interfere na noção de autoestima de maneira intensa, dela convergem fatores vitais na construção de identidades sociais e pessoais. Estes fatores são as bases primárias da mudança da condição de vida.

A maneira como as pessoas se relacionam com as fontes de cultura pode despertar o prazer como satisfação de necessidade em contraposição a uma tendência inibidora identificável nos excluídos sociais. O ato intelectual implícito na sua prática pode conter mensagens de reforço aos valores sentimentais de uma sociedade oligárquica e autoritária. Os estudos de como essa relação é estabelecida contribuem para uma ação de intervenção na realidade, desta forma torna-se sempre uma ação política.

Eis a razão por que não se pode separar a filosofia da política e se pode mostrar, pelo contrário, que a opção e a crítica de uma concepção do mundo é, também, um ato político (GRAMSCI, 1978, p. 24).

O ato intelectual delimitado na ação de absorver e “consumir” cultura, torna-se um ato político, pois influencia a adaptação à conjuntura social, na deliberação das relações de poder e nos processos de dominação. Considerar esta relação significa ampliar conceitos, revelar interesses e valores originários

de uma sociedade dividida em categorias sociais desiguais e injustas. As formas heterogêneas de comunicação, nesse momento histórico, alicerçam as peculiaridades dessa relação que, antes de tudo, é uma relação pedagógica. Sendo uma relação entre desiguais, o desenho animado define-se, portanto, como instrumento, pode-se dizer educacional, a serviço da veiculação de modelos que recobrem sistemas de valor. Assim sendo, a comunicação que se estabelece entre o adulto e a criança por intermédio da animação destinada à infância, reveste-se de peculiaridades que podem ser consideradas como mais simples reflexo da heterogeneidade apontada entre emissor e receptor. Seu exame permite verificar, em última análise, que o desenho animado se configura como verdadeira proposta de modalidades específicas e particulares para essa relação desigual.

Os desenhos animados que assistimos hoje são caracterizados por uma abordagem e um desfile de recursos técnicos/narrativos muito diferentes dos desenhos animados que eram produzidos na década de 1960. De lá para cá essas diferenças fortaleceram e estreitaram os laços de empatia com a criança/espectador e talvez influenciem de maneira mais intensa o comportamento infantil. Naquele período só existiam os horários que a televisão oferecia para apreciar os desenhos animados. Hoje quando acaba a exibição na televisão, as crianças vão para o computador e nos sites de armazenamento de vídeos assistem à série completa. A relação com este produto midiático parece mais constante e dinâmica, pois, além das animações, é possível encontrar o desdobramento delas que são os jogos.

Estes estendem o tema exibido provocando a imersão da criança, permitindo uma interação virtual com os personagens.

Até 1962 os desenhos animados eram em preto e branco e com uma narrativa limitada, portanto, com uma restrita capacidade de sedução. Isso se for comparado com o que é assistido hoje na televisão.

No nosso caso, os desenhos em preto e branco foram suficientemente sedutores a ponto de termos nos tornado profissionais educador, produtor e estudioso do tema. Como profissional pudemos constatar a trágica escassez de recursos para o desenvolvimento do setor de animação no Brasil (entre tantos). Em nosso país não existe mercado de animação. Quase não se produz ou se compra animação. Quase não existem escolas que permitam formar um profissional técnico. Do ponto de vista acadêmico, a bibliografia é esquelética. Embora a exuberância do gênero e a capacidade de mobilizar e despertar uma consciência identitária, tudo o que se faz no Brasil, nesta área, é fruto de um esforço de exceção e, algumas vezes, de privilégio. As políticas de cultura voltadas para este tema são centralizadoras e excludentes. Este quadro facilita a produção de conteúdos que reforçam os modelos sociais de relação de poder e os valores acríticos do sistema social vigente.

Diante desta realidade e com o objetivo de contribuir para o rompimento deste paradigma, no início dos anos 2000 passamos a desenvolver projetos sociais que possibilitassem a democratização do acesso à produção do desenho animado. Um destes projetos consistia em um curso completo de animação para crianças frequentadoras do Instituto de Menores Dom Antonio

Zattera. Desta experiência surgiram considerações e questionamentos que culminaram no nosso objeto de pesquisa para obtenção de título de mestrado.

Dentre as complexas características que compunham o perfil psicossocial das crianças que participaram do curso, a que mais nos chamou a atenção foi o fato de as crianças estarem semialfabetizadas. Apesar de já estarem em avançada idade escolar, a maioria delas apresentava grande dificuldade em ler textos simples. No decorrer do curso e com espantosa facilidade, as crianças acabaram por dominar softwares em inglês. Mal liam o português mas entendiam softwares em inglês.

Como estratégia de motivação ao curso fazíamos sessões de apreciação de desenhos animados. As crianças se divertiam e tinham um envolvimento mais intenso quando exibíamos “Bob Esponja Calça Quadrada”.

Posteriormente, como medida de avaliação, perguntamos às crianças o que elas tinham gostado mais no curso de animação. Elas foram unânimes em apontar o momento da formatura como o mais importante. Estar diante da comunidade, ter seu nome mencionado aos olhos de todos e receber o certificado de conclusão de curso pareceu ser algo de importância definitiva e determinante nas suas vidas.

Estas crianças vivem em condição de exclusão e, mesmo demonstrando um déficit de aprendizado no ensino tradicional, são capazes de assimilar, dominar e instrumentalizar informações novas, tanto quanto uma criança que demonstre um aprendizado regular no sistema escolar tradicional. O que causa então esse descompasso? O que atrai em especial neste desenho animado Bob Esponja? Por que a formatura é mais importante que o próprio curso?

Qual a relação do desenho animado Bob Esponja e essas duas primeiras questões? O desenho animado “Bob Esponja Calça Quadrada” reforça ou ameniza as tensões cotidianas vividas por essas crianças?

O foco deste trabalho permeia a verdade subjetiva e o olhar crítico ansiado por essas questões. Acreditamos que refletir sobre as influências contidas no universo de crianças em condição de exclusão e que são alvo das políticas públicas é urgente e indispensável. Conhecê-las, compreender seus valores e suas necessidades afeta diretamente a eficácia das ações públicas no sentido de atenuar ou resolver o problema social do qual são vítimas.

Por indicação do próprio Instituto de Menores Dom Antonio Zattera de Pelotas, as crianças que serão alvo de nossa pesquisa estão relacionadas no Programa de Erradicação do Trabalho Infantil, o PETI.

Nosso problema de pesquisa se resume no seguinte questionamento: Que leitura a criança beneficiária no PETI faz do desenho animado Bob Esponja Calça Quadrada, partindo do princípio de que ela é influenciada por este produto de mídia eletrônica?

### 3.3 MÉTODO DE PESQUISA

Como método de pesquisa utilizaremos a técnica de “Grupo Focal”. Esta técnica não diretiva permite a compreensão do processo constitutivo das percepções, atitudes e representação social do grupo humano alvo da pesquisa. Como prevê a técnica, atuaremos como facilitador promovendo as interinfluências das opiniões e das impressões vividas pelo grupo pesquisado.

Para melhor avaliação dos resultados aplicaremos as técnicas de pesquisa a dois grupos distintos. O primeiro grupo de crianças estará em condições de vulnerabilidade social em acolhimento pelo PETI, cumprindo a jornada ampliada no Instituto Dom Antonio Zattera. O segundo grupo, em princípio, deverá encontrar-se em condições “ideais” de integração social e evolução individual. Para sua composição foram selecionados alunos do Colégio Gonzaga.

**1ª Fase** — No período de sondagem foi executada uma estratégia de reconhecimento e uma entrevista inicial no IMDAZ para clarificar as regras da instituição. Ocorreu um contato informal, com funcionários e agentes, para refletir sobre aspectos do relacionamento com as crianças do PETI. O mesmo ocorreu em relação aos professores do Colégio Gonzaga.

**2ª Fase** — Mapeamento. Trata-se da observação das crianças em seu cotidiano no Instituto Dom Antonio Zattera e no Colégio Gonzaga. A intenção foi mapear os hábitos, a dinâmica de relacionamento, as tensões, os perfis, a

identidade e o consumo midiático dentro da “jornada ampliada” e em sala de aula, no caso do Colégio Gonzaga.

**3ª Fase** — Aplicação de atividades lúdicas temáticas relacionadas à linguagem televisiva e aos personagens da série Bob Esponja. Os jogos aplicados propiciaram uma atmosfera intuitiva e espontânea para analisar como as crianças se relacionam com as regras sociais e a preservação do direito de aceitação ou rejeição de propostas. Nesta análise foram introduzidos os referenciais simbólicos propostos na série de animação Bob Esponja. Tudo devidamente observado e registrado no diário de campo.

**4ª Fase** - Observação das crianças. Trata-se da observação direta das reações das crianças ao assistirem aos desenhos animados do Bob Esponja. Foi levado em conta que a mediação, receptor-criança, elabora ativamente os elementos do objeto de recepção, uma vez que o repertório linguístico, tanto na emissão como na recepção, é apropriado e está em consolidação. Nesta fase foi feita a comparação dos resultados obtidos na observação dos dois grupos.

### **3.4 DELIMITAÇÃO DA AMOSTRA**

A mostra está delimitada em dois grupos de características distintas: o primeiro grupo é o foco principal da pesquisa, composto por 12 crianças, entre 10 e 12 anos, sendo todas do sexo masculino. A exigência principal da caracterização deste grupo é de que estivessem participando da Jornada Ampliada do Programa de Erradicação do Trabalho Infantil. Esta exigência é, na verdade, responsável pela composição e pelo perfil do grupo descrito. Segundo os responsáveis pela instituição acolhedora, naquele momento, eram estas as crianças que frequentavam a Jornada Ampliada.

O segundo grupo representa o contraponto ao grupo principal, na medida em que o seu perfil caracteriza-se por estar adaptado e não ser vulnerável socialmente, portanto não configura um alvo direto de política pública específica. O grupo está limitado em 27 crianças de 11 e 12 anos, sendo 16 meninos e 11 meninas e, são alunos de escola privada, ao contrário do primeiro grupo, que são beneficiários de rede assistencial. Este grupo foi indicado pela orientação educacional da escola, por estar mais próximo das características naturais do grupo principal da pesquisa.

Cada grupo foi pesquisado nos seus próprios ambientes institucionais, com o objetivo de manter as características de reações cotidianas condicionadas ao espaço físico, as relações entre os agentes institucionais e as relações entre os próprios componentes do grupo.

Cada sessão foi dividida em três momentos: 1) Dinâmicas de contato com apresentação e diálogos genéricos. 2) apresentação de episódio completo da Série Bob Esponja Calça Quadrada, com observação das reações espontâneas por parte do grupo pesquisado; 3) discussão de grupo com conversa espontânea e utilização de técnicas de jogos.

Ocorreram 3 encontros com cada grupo e as atividades propostas durante os encontros foram rigorosamente as mesmas. Como era uma situação de pesquisa em “laboratório”, é preciso fazer destaque para diferenças pontuais capazes de influenciarem no resultado da recepção:

a) Diferentemente de uma situação recreativa proposta em ambiente institucional, as crianças sabiam que estavam participando de uma pesquisa, fato que pode ter gerado uma tensão característica de quem é analisado. O esforço foi diluir esta tensão através de atividades lúdicas de forma a gerar reações espontâneas.

b) A seleção dos episódios exibidos seguiu o critério de polarização e revelação das funções sociais dos personagens. Esta característica busca provocar uma reação de definição empática por parte do espectador, diferente do que acontece numa situação real.

c) O grupo pesquisado no colégio Gonzaga demonstrou uma atitude de excitação e ansiedade na participação das atividades propostas. Não foi investigado fatores externos que poderiam influenciar neste comportamento como por exemplo, o fato deles terem vindo de uma aula de Educação Física.

d) O fato do pesquisador ser alguém estranho a convivência natural dos pesquisados. Por maior que fosse o esforço de promover um clima de espontaneidade e, para tanto, o pesquisador se colocasse fora do campo de visão dos pesquisados, este parece ser um aspecto a ser considerado.

Esses pontos são relevantes na medida em que qualquer filtro pode influenciar o resultado da análise.

## **4. ANÁLISES**

### **4.1 BOB ESPONJA CALÇA QUADRADA**

Muitos são os questionamentos, as pesquisas e os debates sobre a influência do desenho animado sobre os espectadores infantis. Estes debates caracterizam-se por uma ampla pesquisa de conteúdos atribuídos às animações como referenciais importantes de influência e, conseqüentemente, geradores de comportamentos correspondentes. São eles a obesidade, a anorexia, a bulimia e a violência. Os confrontos se caracterizam também por abordarem referenciais de níveis de percepção que vão desde seduções provocadas por estratégias linguísticas, e por isso são alvo de estudos semióticos, até as repercussões fisiológicas nos espectadores. No caso das repercussões fisiológicas, o grande destaque ocorreu quando o desenho animado Pokémon causou a epidemia "epilepsia televisiva" e internou em hospitais japoneses centenas de telespectadores inocentes com um piscar de luzes taquicoscópicas.

A busca por uma estratégia de envolvimento cada vez mais intensa dos desenhos animados em relação aos seus espectadores não é nova. Em 1953, a rede americana de televisão CBS levava ao ar uma série de animação considerada o primeiro show interativo exibido na televisão. Esta série mostrava as aventuras de um personagem chamado Winky Dink e seu cachorro Woofer. Em determinado momento dos episódios, as crianças eram

solicitadas a colaborarem com o personagem protagonista. Para ajudá-lo elas usavam uma folha de vinil especial, comprada em um kit por 50 centavos. Colocavam esta folha sobre a tela da TV e ligavam os pontos oferecidos pela imagem, utilizando a eletricidade estática do monitor (29). Além da ligação de pontos as crianças podiam criar uma ponte e ajudar o personagem a atravessar um rio, ou mesmo criar um machado para cortar uma árvore, ou uma gaiola para capturar um leão perigoso. Outra estratégia de interação era o uso de decodificação de mensagens. Estas características tornaram Winky Dink um dos personagens mais populares da sua época. Se fôssemos fazer uma comparação, poderíamos dizer que hoje as animações que representam este estilo são: “Dora Aventureira” e “Go Diego Go”, ambas produzidas pela Nickelodeon.



*Na foto crianças desenhando sobre a película durante o programa Winky Dink- Fig. 001*

A mídia televisão tem grande responsabilidade sobre o surgimento destas novas formas narrativas que acabaram por determinar profundas alterações na evolução do desenho animado como instrumento de comunicação.

... as consequências sociais e pessoais de qualquer meio — ou seja, de qualquer uma das extensões de nós mesmos — constituem o resultado do novo estalão introduzido em nossas vidas por uma nova tecnologia ou extensão de nos mesmos. (MCLUHAN, pg 21)

É neste período que o desenho animado começa a ser aceito como inocente distração para o público infantil, dando sossego temporário aos pais, que, atendendo a demanda de produção e consumo do ciclo de expansão capitalista do período, já não se encontravam tão presentes no lar.

Surgia a *babá eletrônica*. No ano de 1949 foi transmitida a primeira série de desenho animado feita para a televisão, *Crusader Rabbit*, realizada por meio de *animação limitada*. (BARBOSA JÚNIOR, p. 135)

Gradativamente as formas narrativas em animação foram sendo definidas pela mediação entre a plataforma midiática (TV) e a capacidade da linguagem de seduzir o espectador. A *animação limitada*, foi um recurso aperfeiçoado para propiciar a exibição de animações na TV em escala industrial. Isto representava um contraposição ao estilo narrativo popularizado pela Disney, onde havia o predomínio de uma concepção artística fluída e rotunda.

Como representante máximo desta oposição surgiu o estilo gráfico da Warner, com seus personagens esguios e desengonçados. Os episódios abusavam de um pioneirismo acentuado através de pausas para piadas reflexivas, lógica negligente, metalinguagem, desconsideração às leis da física, diálogos incoerentes e malucos, sequências surreais e interações absurdas em nome de um humor de regime autista. A evolução deste estilo pode ser apontada como culminante no desenho animado Bob Esponja.

Segundo Adamson (1975, p. 27-29), “essa expressividade sem rédeas era reflexo do processo criativo colaborativo (sob direção inteligente) em que se evidenciava a sinergia resultante do espírito artístico”

Com relação à concepção gráfica das animações, em especial a do Bob Esponja, observamos a exploração de uma narrativa que, segundo McLoud, é um dos principais fatores responsáveis pelo fascínio despertado na mente infantil. A imagem cartunizada ou simplificada dos desenhos contribui para uma projeção de empatia intensa, estabelecendo vínculos quase irresistíveis.

O desenho animado é um vácuo onde para o qual nossa identidade e consciência são atraídas, uma concha vazia que nós habitamos pra viajar a um outro reino. Nós não só observamos o cartum. Nós passamos a ser ele (MCLLOUD pg 36)

As características visuais do Bob Esponja como o fato da cabeça e do corpo constituírem um bloco único ou dos imensos olhos transparecendo afetividade e ingenuidade, seriam atributos que comporiam o “veículo” capaz de absorver o sentido de identidade do espectador.

Quando abstraímos uma imagem através do cartum (desenho simplificado), não estamos só eliminando os detalhes, mas nos concentrando em detalhes específicos. Ao reduzir uma imagem a seu “significado” essencial, um artista pode ampliar esse significado. (MCLOUD pg 30)

Dessa forma, acredita-se que os desenhos animados são partes importantes no conjunto das influências que definem os valores e a identidade social das crianças do PETI.

De acordo com as normas operacionais do PETI, a concessão do benefício está relacionada ao controle e à fiscalização sobre a presença das crianças na escola e nas chamadas Jornadas Ampliadas, períodos em que as mesmas se mantêm na escola para participarem de atividades que vão além das aulas regulares. Quanto a esse controle, segundo pesquisa atual versando sobre a eficácia do PETI, os resultados são os seguintes:

*No que diz respeito mais especificamente à finalidade da Jornada Escolar Ampliada é aumentar o tempo de permanência da criança e do adolescente na escola, fomentando um segundo turno de atividades culturais, lúdicas, artísticas e esportivas, complementando o ensino regular, podendo ser realizada nas próprias unidades escolares municipais ou locais diversos. (MANUAL de orientação do PETI, 2006, p.19).*

O foco desta pesquisa está no destaque e na importância das atividades culturais previstas e desenvolvidas nas Jornadas Ampliadas. Dentre estas atividades está o acesso ao produto cultural midiático infantil, como as séries de animações. Nosso questionamento é de que este contato exerce um grau de influência que vai muito além da desconsideração comum de importância no que tange aos objetivos da Jornada, embasados nos próprios pressupostos do programa e da Constituição Federal.

Para isso, justificamos a realização desta dissertação, com a hipótese de que os desenhos animados contribuem para a estruturação, na mente infantil, definindo como parâmetro de escolha às convenções de poder social, tornando-se desta forma um fator de mediação acrítico entre as crianças do PETI e as diversidades de hábitos, costumes, valores e crenças que determinam a sua “oportuna” adaptação aos interesses da sociedade de consumo. Nessa perspectiva, a mensuração da influência do desenho animado Bob Esponja como vórtice articulador, mediador e catártico dos recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança assistida pelo PETI, pode contribuir para a quebra do paradigma existencial projetado no futuro. O Programa de Erradicação do Trabalho Infantil aperfeiçoará a sua ação na medida em que considerar aspectos como estes que vão da melhoria das condições de nutrição até o desempenho escolar.

A escolha do desenho animado Bob Esponja Calça Quadrada entre tantos outros veiculados pela mídia se deu principalmente devido ao grande interesse demonstrado pelas das crianças de maneira geral. O aspecto dos personagens terem seus perfis desenvolvidos a partir de uma função social típica do universo capitalista tornou-se uma condição determinante para torná-lo o foco da pesquisa. Neste caso três personagens polarizam e são indicadores desta abordagem. São eles: o Sr. Sirigueijo que representa o patrão obcecado pelo poder, autoritário e neurótico; Bob Esponja que representa o funcionário servil, débil, acrítico e conformado; e Lula Molusco que configura o funcionário mal-humorado, crítico e inconformado. Como pretendemos observar o comportamento de um grupo de crianças que está

diretamente ligado à questão do trabalho, nada mais oportuno que um desenho animado que retrate esta condição.

Além de ser o desenho animado preferido das crianças do IMDAZ, as quais tivemos contato em trabalhos anteriores, o Bob Esponja Calça Quadrada há dez anos é a série de animação mais assistida no mundo. É exibida em mais de 170 países. O episódio "Mystery With a Twistery" é o mais assistido da história da televisão, chegando a 6 milhões de espectadores (29).

Bob Esponja é um personagem criado por Stephen Hillenburg. Vive no fundo do Oceano Pacífico, numa cidade chamada Fenda do Bikini. Ele veste calça Quadrada e é, aparentemente, inofensivo. Mora em um abacaxi com seu animal de estimação Gary (um caracol). Bob ama seu trabalho de cozinheiro na lanchonete do Sr. Sirigueijo, até aí nada de mais. Patrick, Lula Molusco e Sandy Bochecha são personagens encontrados dentro da lógica da animação. Até aí também nada de mais. Porém, esse desenho animado surge como uma rerepresentação da forma de vida, do modo de produção capitalista, ou seja, reproduz, na sociedade contemporânea, o desejo da classe burguesa e tenta se comunicar tanto às crianças das classes dominantes, quanto às crianças das classes dominadas, exibindo a ideologia do sistema social capitalista.

Em 1999, Stephen Hillenburg criava nos Estados Unidos o desenho animado Bob Esponja Calça Quadrada (Sponge Bob Square Pants). A paixão de Hillenburg pela vida marinha começou na infância e foi intensamente alimentada pelos documentários oceanográficos do francês Jacques Cousteau.

O interesse pelo mundo submerso foi amadurecendo até tornar-se um estudo comprometido. Este estudo foi marcado quando, aos 15 anos, ele participou de uma excursão de mergulho. Ele graduou-se em Recursos Marinhos na Humboldt State University e durante três anos ensinou Biologia Marinha para crianças no Orange County Ocean Institute, na Califórnia.

Foi ainda quando trabalhava no Instituto, que Hillenburg decidiu ingressar no California Institute of the Arts para satisfazer outro grande sonho seu que era de fazer desenhos animados. Depois de concluir o seu mestrado, foi contratado pela Nickelodeon, integrando a equipe de animação da série de animação A vida moderna de Rocko (Rocko's Modern Life), o que acabou por estimulá-lo a criar um projeto de animação com concepções próprias.

Neste momento ele conciliou seus dois maiores interesses profissionais. Enquanto refletia sobre a sua experiência no Orange County Ocean Institute, preocupava-se em definir um conceito para o seu projeto de série. Hillenburg afirma que foi a partir de seu trabalho como professor de Ciências Marinhas que ele teve a oportunidade de perceber como as crianças são apaixonadas pelos mistérios da vida marinha. Segundo ele, os seres marinhos: caranguejos, polvos, estrelas-do-mar e esponjas despertavam grande fascínio sobre seus alunos. Foi aí que resolveu adaptar o seu conhecimento sobre a vida marinha para criar o seu mais famoso personagem e tudo que gira ao seu redor. Surgiu então o Bob Esponja Calça Quadrada.

Bob esponja Calça Quadrada é produzido e veiculado por cabo pelo canal Nickelodeon, em horários alternados de segunda a sexta-feira. Na TV aberta a Rede Globo detém os direitos de transmissão.

Desde 1999 Bob Esponja conserva a marca de desenho animado mais assistido na história da TV. A consequência disso está refletida no volume de capital movimentado a partir da sua comercialização. São bilhões de dólares. Além do canal de origem, na TV norte-americana estes números se distribuem e se ampliam tomando conta das primeiras colocações nos índices de medição de audiência.

Ao longo do tempo a série recebeu inúmeros prêmios, tornando-se referência de estilo e de produção, sendo considerada como um dos 100 melhores programas de televisão de todos os tempos ([entertainment.time.com/the-100-best-tv-shows-of-all-time](http://entertainment.time.com/the-100-best-tv-shows-of-all-time)). Dentre os prêmios estão seis Emmy, que é o mais importante prêmio norte-americano para programas de TV.

Nos 13 anos de sua veiculação, Bob Esponja se mantém como o desenho animado mais lucrativo do canal Nickelodeon. Mais de 170 países assistem ao programa em 25 idiomas diferentes.

A ambientação das aventuras descritas no desenho animado está focada numa cidade denominada Fenda do Bikini. A referência destacada pelo nome, Fenda do Bikini, aponta para o Atol do Bikini, que no período pós Segunda Grande Guerra constituiu-se um lugar de experimentos nucleares sob a observação e o comando do governo norte-americano. Estes testes compreendiam não só uma forma de afirmação do poder bélico daquele país diante do mundo, mas uma estratégia de verificação e diagnóstico dos efeitos e da potência dos artefatos experimentados.

Os testes destruíram a fauna e a flora de Bikini, conhecido pela diversidade natural do seu ecossistema. No período em que ficou interdita, Lawrence Wahba produziu documentários nas águas do atol, mapeando as repercussões das experiências bélicas realizadas.

As imagens produzidas por Wahba em 2006 mostram que as carcaças ajudaram a proliferação de corais, e que houve uma retomada da vida marinha na região. Um exemplo destas consequências é de uma espécie de tubarão que desenvolveu alterações morfológicas que motivaram a denominação de tubarão mutante. Já não existe mais concentração de radiação na água, em compensação a radiação aparece em tudo que se desenvolve no local.

O nome da peça de banho “biquíni” foi assim batizada por Luis Réard quatro dias depois do primeiro teste nuclear no atol.

Bob Esponja mora na Rua das Conchas, 124, em um abacaxi. Seu animal de estimação é um caramujo do mar chamado Gary. Bob trabalha na lanchonete Siri Cascudo como cozinheiro. O mal-humorado Lula Molusco é vizinho de Bob e colega de trabalho na lanchonete. Patrick Estrela é seu melhor amigo, os dois adoram atormentar Lula Molusco. Como amiga, ainda tem Sandy Bochechas.

A marca visual de Bob é a forma quadrada e a cor amarela, assemelhado a uma esponja de cozinha, um símbolo da sociedade ocidental industrializada. A vinculação cultural não é reconhecida pelo autor que afirma ter feito a escolha por ser mais engraçada.

Bob esponja usa camisa branca de mangas curtas, gravata vermelha, calça curta marrom, cinto preto, sapatos pretos e meias brancas na altura dos

joelhos. O modelo realça a figura de um nerd. Dois dentes grandes completam o quadro.

Estas características têm a intenção de humanizar e criar referências fortes de empatia com o espectador. As esponja-do-mar possuem poros (políferas) como o personagem, mas ao contrário dele são imóveis e em sua maioria não têm uma forma definida. Os poros servem para se alimentar e são animais com grande capacidade de regeneração, característica amplamente explorada pelo autor em seu personagem.

Bobo, ingênuo, incorrigível otimista, servil, trabalhador incondicional. Essas são as características do Bob Esponja que, segundo o autor, teve inspiração em Carlitos, de Charlie Chaplin, o Gordo e o Magro e Jerry Lewis.

Existem contrapontos na personalidade de Bob típicos de personagem de animação. Embora tenha comportamento de uma criança de seis anos, ele está inserido e cumpre funções numa sociedade adulta. Adora brincar e trabalha em uma lanchonete por exemplo.

Todos os personagens seguem uma linha antropomórfica por humanizar seres que em nossa imaginação ocupam lugar de pouco destaque. O ponto de humor de cada um fica por conta deste detalhe. Ouvir uma esponja-do-mar sorrir ou um siri ralar, cria um estranhamento e uma quebra na previsibilidade original das referências plantadas em nosso cérebro do que seria de se esperar de uma esponja-do-mar ou de um siri.

Embora a série esteja baseada na Biologia Marinha o autor seguiu o princípio da cartunização dos personagens, despreocupando-se quanto a referências visuais mais realistas. Esta estratégia corresponde ao conceito

descrito por Scott McCloud no livro *Desvendando os Quadrinhos*. Segundo ele, a opção de abstrair uma imagem através do cartum, concentrando e simplificando a sua correspondência real que lhe deu origem, amplia o seu significado (Pg. 30). Neste caso específico, a correspondência original do Bob Esponja seria a esponja-do-mar e o seu significado essencial é a sua personalidade humana.



*Bob Esponja - Fig. 002*

Outro exemplo da cartunização pode ser observado no personagem Patrick Estrela, que é representado na cor rosa e veste uma bermuda semelhante às bermudas de surfistas. Assim como as esponjas-do-mar, as estrelas-do-mar (*filo Echinodermata* pertencem à classe asteroidea) podem regenerar partes do seu corpo. Patrick é vizinho de Bob Esponja e mora embaixo de uma pedra.



*Patrick Estrela - Fig.003*

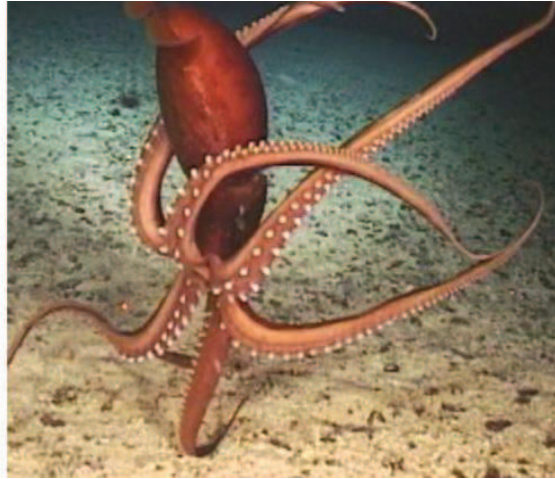
Sandy Bochechas é um esquilo-fêmea que usa uma roupa especial para sobreviver submersa nas águas do oceano. Mora em uma redoma transparente que isola da entrada da água. Na redoma Sandy não usa a roupa de proteção. Ela luta karate e está sempre procurando um motivo para se aventurar. Embora sua espécie pertença à família de roedores e viva em árvores, o autor optou por dar características inusitadas à personagem, seguindo a linha de narrativa fantástica comum em se tratando da linguagem da animação.



*Sandy Bochechas - Fig.004*

Os polvos pertencem à classe cephalopoda (cefalópode), pelo fato de os tentáculos estarem ligados à cabeça (cefalo = "cabeça" e podos = "pé"). Possuem oito tentáculos, mas no caso do personagem Lula Molusco são apenas seis. Esta redução ou simplificação é um exemplo do recurso de cartunização descrito anteriormente. Lula é um vizinho reclamão e está sempre mal-humorado. É operador de caixa na lanchonete Siri Cascudo.

Os polvos liberam uma tinta escura quando sentem-se ameaçados. A tinta serve para dificultar a investida do predador. Também possuem a capacidade de regenerar seus membros. Lula Molusco está sempre inconformado com o mundo em que vive e quase não tem capacidade de regenerar o seu humor. Fica entediado com as brincadeiras de Patrick e Bob Esponja e irritado com a falta de discernimento dos dois. Por vezes tira proveito destas características dos dois amigos, fazendo com que eles executem tarefas em seu lugar.



*Lula Molusco - Fig.005*

Com olhos em forma de antenas e de forte cor vermelha, o sr. Sirigueijo é o dono da lanchonete. O sentido da sua vida é ganhar dinheiro. Seu desenho é resultado da mistura de siri com caranguejo. Como o caranguejo ele tem cinco pares de patas, que para compor o personagem são usados como braços e pernas. Esta espécie animal pode regenerar seus membros e é carnívora.

Eugene Sirigueijo é autoritário e em função da sua obsessão por dinheiro quase escraviza seus funcionários. Nutre uma profunda simpatia por Bob Esponja, basicamente pela capacidade de Bob trabalhar muito e ganhar pouco. Sua indumentária é composta por uma calça social roxa, um cinto preto e uma camisa azul sobre uma camiseta branca.



**Sr. Sirigueijo siri - Fig.006**

Lula Molusco é amigo de Bob Esponja que por sua vez tem um bichinho de estimação chamado Gary, que nada mais é do que um caramujo-marinho! O estranho dessa relação é que na realidade caramujos fazem parte do cardápio dos polvos, portanto, seria muito perigoso ter um amigo como Lula Molusco perto da sua mascote caramujo. Gary é sensato, esperto e culto. Possui olhos grandes, o casco em rosa com detalhes em vermelho e lilás e um corpo azul (sua referência real faz parte do *filo Molusca*, são gastrópodes, têm pé abdominal). A maioria dos caramujos alimenta-se de plantas e algas.



**Gary - Fig.007**

Bob Esponja frequenta uma Auto-Escola de barcos. Nesta escola ele tem aulas com a Senhora Puff que lhe ensina a pilotar um barco. Ela é um peixe baiacu-de-chifre, que infla sob qualquer ameaça. Esta espécie de peixe também pode mudar seu padrão de cores com o objetivo de camuflar-se, aproveitando o habitat de fundo de corais, arenoso e com algas. É encontrada em águas tropicais, subtropicais e temperadas. Nas ilhas Marshall essa espécie é conhecida como “Bel”.



**Senhora Puff - Fig.008**

A lanchonete que concorre com o Siri Cascudo é a Balde de Lixo, cujo proprietário é o arqui-inimigo do Sr. Sirigueijo, o Plâncton. Assim como o Tio Patinhas que tem a moeda número 1, o Sr. Sirigueijo tem a “receita secreta” que é o alvo principal da ambição de Plâncton. O objetivo é roubá-la para atrair os clientes. Plâncton é uma espécie de vilão maluco que, por vezes, deixa-se dominar pelo desejo de poder e, além do mercado de lanchonetes, quer dominar o mundo.

Como metáfora do mundo tecnológico moderno, sua esposa nada mais é do que um computador chamado Karen. A referência real do personagem Plâncton é um conjunto de seres microscópios que vivem nas águas do mar ou em água doce. O personagem da série representa a espécie copépode. O seu desenho está definido como um animal com duas antenas e um só olho, como um ciclope.



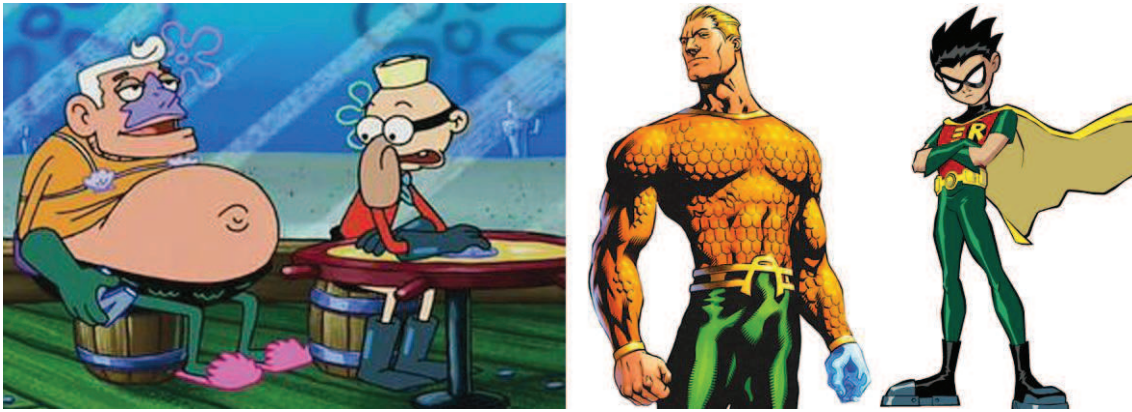
*Plâncton - Fig.009*

Os super-heróis da série acompanham o estilo paródia dos personagens deste gênero criados na década de 1940. Homem Sereia e Mexilhãozinho estão aposentados e lembram muito as duplas Batman e Robin, Tocha Humana e Centelha, Capitão América e Bucky, Besouro Verde e Kato. No Homem Sereia, a sunga preta por cima de uma calça verde é o elemento mais característico dessa época. A combinação de cores, com a camiseta laranja manga longa somada aos elementos marinhos como conchas em forma de sutiã, lembra o Aquaman. Esta é a referência mais direta e o ponto central da

paródia. A comicidade da referência é acentuada não só pelo sutiã, mas também pelas pantufas cor-de-rosa, lembrando que tanto o Homem Sereia quanto o Mexilhãozinho são aposentados. Assim como o Aquaman, ele possui o poder de se comunicar e controlar os animais marinhos. Já o seu companheiro, Mexilhãozinho, lembra o Robin. Veste uma sunga preta, uma camiseta vermelha e uma pequena capa azul. Usa chapéu de marinheiro e pés de pato.

Outro detalhe que reforça a ligação do Mexilhãozinho (Barnacle Boy na versão americana, cuja tradução seria Garoto Mexilhão) é a alusão ao título Wonder Boy, referência secundária usada para qualificar “o menino prodígio”.

As Aventuras de Homem Sereia e Mexilhãozinho são contadas em um programa de TV assistido por Bob Esponja. A exemplo da composição visual e do estilo dos personagens, o programa invoca os elementos da série Batman e Robin da década de 1960. Sinal da Concha (batsinal), Esconderijo Secreto (Batcaverna), cinto de habilidades (Batcinto), são alguns deles. O próprio automóvel invisível considera conceitos utilizados no batmóvel e no avião invisível da Mulher Maravilha. Comparados aos outros personagens da série, Homem Sereia e Mexilhãozinho são diferentes, por representarem figuras humanas. Os dois moram em uma casa de repouso.



*Respectivamente Homem Sereia e Mexilhãozinho e os super-heróis Aquaman e Robin. Fig.010*

Analisando estes personagens com capacidades fantásticas, como regeneração dos corpos e referências marinhas diversas, é possível refletir que o autor da série, ainda que de forma inconsciente, utiliza-se da cultura nuclear e suas implicações para buscar uma justificativa supralógica para suas criações. Assim, Uma esponja-do-mar, uma estrela-do-mar, um siri caranguejo ou mesmo um homem sereia ganhariam as características dos personagens da série à medida em que estivessem expostos às radiações dos testes feitos na região. Esta é mais uma referência à abordagem aos personagens súper, típicos dos quadrinhos da década de 1960, como o incrível Hulk e muitos outros, como os criados pela cultura japonesa pós bomba atômica. Godzilla é um exemplo. No caso, o próprio Atol é um exemplo de experiências nesta linha que resultaram na destruição de toda a fauna e a flora do lugar. Está comprovado que a radiação emitida pela explosão das bombas provoca mutações que causam pavor na realidade e estimulam a imaginação. A mistura ocorrida nas criações de personagens caranguejo com siri, caramujo-marinho

com gato, lula com polvo, dá indícios da relação da imaginação do autor com os testes ocorridos nos anos 1950.

A ambientação dos episódios segue o mesmo princípio dos personagens. São cenários cartunizados, com deferência icônica para emoldurar e dar mais destaque à ação. Esta linha de representação é quebrada quando surge a necessidade de acentuar a narrativa com a utilização de closes. Os closes mostram imagens realistas, com tratamento apurado de cores, utilização de sombra própria e projetada, relevo e tessitura, ao contrário do que poderia esperar-se de um desenho caricato.



*Cenários em close– Fig.011*

Alguns aspectos desta série de animação chamam a atenção, tanto como objeto de pesquisa, quanto como objeto de simples apreciação do espectador. É possível observar fogo, chuva, por do sol ou amanhecer no fundo do mar.

Os hábitos humanos como usar gravata, bermuda, comer hambúrguer, beber refrigerante, são explorados dentro de um universo surreal e inusitado.

Os personagens têm sentimentos e relacionam-se com vínculos sociais de parentesco típicos da sociedade humana. Relações de poder, status e funções sociais, o império do capital é consagrado e satirizado nas histórias. O absurdo mistura-se com referências reais, provocando uma espécie de interação inconsciente por parte do espectador em relação à carência infantil amplamente explorada pelo autor.

Segundo o autor (entrevista com Hillenburg), a escolha do abacaxi como residência do Bob Esponja não é de todo casual. Considera ele que a fruta é característica de regiões como a Polinésia e o Havaí tornando-a quase um ícone da cultura visual tropical destes locais. O abacaxi é considerado a rainha das frutas devido a sua popularidade, o seu exotismo e pela coroa que possui em uma das extremidades.

A referência ao abacaxi chegou a ser questionada dentro da Nickelodeon, conforme relata o autor.

Quando preparava o piloto, ouvi um boato de que os executivos estavam preocupados com o fato de Bob morar em um abacaxi. Mas era uma característica importante, que não queria mudar. Por isso, incluí a frase na apresentação: é claro que ele mora num abacaxi, bobinho. (entrevista com Hillenburg)

Seguindo o exemplo de usar símbolos tropicais Hillenburg optou por preencher os backgrounds com flores em um degradê irregular, semelhantes a um tecido havaiano. Este desenho predomina na maioria das cenas, tornando-se uma característica e uma marca inconfundível da série.

Patrick, ao contrário dos outros personagens, segue um comportamento mais próximo de sua referência real, pois as estrelas-do-mar vivem sob pedras. Ele mora embaixo de uma pedra. O interior da pedra/casa varia aleatoriamente de acordo com o gosto ou a necessidade do roteirista. Quando a pedra levanta normalmente mostra Patrick grudado no teto. Já os móveis ou a disposição deles variam bastante.



*Casa de Bob Esponja no desenho – Fig.012*



*Casa de Patrick Estrela no desenho - Fig.013*



*A casa de Lula Molusco - Fig.014*

Lula Molusco, por sua vez, mora em uma escultura Moai. Os Moai são estátuas gigantes que teriam sido erguidas por antigos habitantes da Ilha de Páscoa, chamados de Rapanui, para homenagear mortos importantes. Todas

as esculturas têm orientação frontal para o centro das aldeias Rapanui e a parte traseira fica para o mar. Esta teoria atribui um significado religioso à obra, mas ainda existem grandes controvérsias sobre o seu significado, sua autoria e de como elas foram transportadas aos seus pontos de localização. Stephen Hillenburg se utiliza de mais um símbolo da Polinésia, desta vez do sudoeste do Oceano Pacífico onde está localizada a Ilha de Páscoa.

## Descrição do episódio “A Torre Cascuda”



*Imagem de abertura do episódio “Torre Cascuda”. Fig.015*

Episódio é iniciado com Lula Molusco e Bob Esponja saindo de suas casas. Na sequência Lula Molusco interrompe a fala de Bob Esponja, mostrando a ele que no lugar do Siri Cascudo está erguido um grande edifício. Em frente a ele está o Sr. Sirigueijo apresentando o seu novo negócio, que ele chama de Torre Cascuda: “Bom dia”! A Torre Cascuda já está funcionando!”, anuncia.



**A “Torre Cascuda”. Fig.016**

Sirigueijo explica para Bob Esponja os motivos de ter optado pelo novo empreendimento. Conta que ao se hospedar num hotel de luxo ficou impressionado com a atenção dos funcionários e as mordomias a que tinha direito. Uma frase, em cima da lareira do hotel, havia chamado sua atenção. Estava escrito: “os hóspedes têm direito a tudo, mesmo que seja um pedido ridículo”. Tudo parecia perfeito, mas o que mais chamou a sua atenção foi quando ele recebeu a conta do hotel. Era exorbitante. Pensou que essa era uma maneira eficiente de ganhar muito dinheiro.

Lula Molusco questiona o fato de ter um hotel na Fenda do Bikini, pois não existe nada ali que atraia o interesse de possíveis hóspedes. Sirigueijo não dá atenção às palavras de Lula e convida os dois para entrar.

Já dentro do saguão principal, Lula Molusco pergunta pelos funcionários do hotel. Sirigueijo, imediatamente, os veste como funcionários. Bob Esponja fica animadíssimo com o uniforme. Chega o primeiro hóspede. Sirigueijo se

exibe pedindo que Lula Molusco observe a maneira que ele atenderá o cliente. O cliente se frustra, pois ele entrou ali apenas para fazer um lanche e a lanchonete Siri Cascudo deu lugar ao hotel. Lula Molusco ironiza o atendimento feito pelo seu chefe. Sirigueijo o coloca como recepcionista. Lula atende o seu primeiro cliente, que é o Patrick Estrela. Patrick repete a intenção do cliente anterior, pedindo um hambúrguer. Lula explica que aquilo é um hotel, que se ele quiser algum serviço terá que se hospedar. Patrick resolve então se hospedar.



*Patrick Estrela, o primeiro hóspede do hotel, com Lula Molusco. Fig.017*

Patrick recebe as chaves e pede ajuda com as bagagens. Irritado Lula chama Bob Esponja, que atende prontamente. Sirigueijo aparece e manda Lula Molusco levar as bagagens e Bob Esponja levar o hambúrguer pedido pelo Patrick. Lula reluta. As malas são muito pesadas, Sirigueijo o obriga a levá-las pelo elevador de serviço. O elevador de serviço na verdade é uma escada.



***Lula Molusco irritado com mais um pedido de Patrick. Fig.018***

Ao chegar na suíte, Patrick dá uma pedra de gorjeta para Lula. Bob Esponja chega com o hambúrguer e recebe dinheiro como gorjeta. Lula Molusco fica furioso. Para piorar, Patrick pede a Lula que ele descasque o hambúrguer. Bob Esponja chega novamente, com mais hambúrgueres, que são repartidos entre os dois amigos.

A partir daqui, Lula Molusco é submetido a uma série de tarefas humilhantes solicitadas por Patrick. Como limpeza de vaso sanitário e banho de espuma. Lula se queixa ao Sr. Sirigueijo, que insiste em afirmar que os hóspedes devem ter os desejos satisfeitos. Lula Molusco, então, pede demissão.

Após a demissão, Lula volta ao hotel, dessa vez como hóspede, para aproveitar o lema do mesmo, que é servir incondicionalmente aos desejos do hóspede. De início, o Sr. Sirigueijo rejeita o pedido, mas Lula oferece dinheiro, o que logo convence o dono do hotel.



*Lula Molusco paga o Sr. Sirigueijo. Fig.019*

Lula pede a Bob Esponja que leve a sua bagagem, o pedido é prontamente executado. Disposto em aproveitar o lema do hotel, Lula Molusco pede ao Sr. Sirigueijo que o carregue até a sua suíte. Em função do lema, Sirigueijo se vê obrigado a satisfazer o pedido. Não satisfeito, Lula Molusco pede um hambúrguer de queijo recheado com unhas de dedão e pelos de nariz. Sirigueijo fica surpreso, mas Bob Esponja atende prontamente o desejo de Lula. Surpreendentemente, Lula Molusco pede que o Sr. Sirigueijo coma o hambúrguer. Sirigueijo faz o sacrifício de comê-lo, para não ter que renegar o lema do hotel. Lula gargalha intensamente com a situação.



***Língua do Sr. Sirigueijo com restos do hambúrguer de queijo com unhas de dedão e pelo de nariz. Fig.020***

Lula Molusco continua criativo nos pedidos absurdos. Quer comer biscoitos iguais ao que a mãe dele faz. Sirigueijo e Bob Esponja são obrigados a perguntar para a mãe dele como os biscoitos são feitos. Depois de comer os biscoitos, Lula pede para redecorar a suíte muitas vezes até que ela fique igual a como era antes. Por último, ele exige uma piscina dentro da suíte para poder nadar. O problema é que a torre não suporta o peso da piscina e desaba. Os quatro, então, vão parar no hospital. Sirigueijo fica chocado com a conta do hospital e, a exemplo com o que aconteceu quando foi hóspede de um hotel, resolve investir no ramo de hospitais.



*O Sr Sirigueijo recebendo a conta do hospital. Fig.021*

Nesse episódio encontram-se estratégias narrativas que respondem a questões relacionadas à cultura de massa. O mundo adulto, as relações de poder, as aspirações e concepções, os valores deste mundo são codificados no perfil e nas interações dos personagens. Para aprofundar esta análise utilizei a investigação realizada por Dorfman & Mattelart no livro "Para ler o Pato Donald".

Em toda sociedade, onde uma classe social é dona dos meios de produzir a vida, também essa mesma classe é proprietária do modo de produzir as ideias, os sentimentos, as intuições, numa palavra, o sentido do mundo. (DORFMAN; MATTELART, 1980, p. 127)

Os autores resumem sua análise afirmando que nas histórias infantis está subjacente o conceito da cultura de massa contemporânea. Sob esta

ótica, Sirigueijo seria a versão moderna do Tio patinhas. Mais que a avareza característica do personagem da Disney, a ambição e a compulsão por ganhar dinheiro torna o Sr. Sirigueijo, assim como os outros personagens, um ícone catártico da liberação de angústias geradas pelas contradições sociais. Lula Molusco repetiria o modelo rebelde do Pato Donald, porém, com características mais críticas e de um mau humor mais linear e constante; assim como, Bob Esponja e Patrick repetem o modelo do personagem Pateta. Embora sejam visualmente inspirados e crustáceos, todos são personificações humanas, andam, vestem-se, alimentam-se, enfim, se comportam como tal. Essa é uma característica comum e que pontua o procedimento cômico nas produções infantis. A simplificação e a humanização caricata reforçam os elementos de empatia, ampliando e potencializando o signo e o seu significado (SCOT MCLOUD, P. 32).

Embora a personagem principal da série seja o Bob Esponja, nessa história a polarização fica a cargo do Sr Sirigueijo e de Lula Molusco. Polarização esta que parece dominar a forma de interpretação por parte das crianças que participaram do estudo. Num primeiro momento todos submetem-se à vontade do patrão Sirigueijo que, ciente da submissão dos empregados, expõe suas ideias de ganho financeiro sem o menor pudor. Depois de perceber o quanto esta condição não lhe era favorável, Lula Molusco revolta-se e resolve assumir uma estratégia para virar o jogo do poder a seu favor. Ele “compra”, então, os direitos de tornar-se hóspede. Todos os elementos ideológicos da nossa sociedade estão sedimentados no roteiro desta história. Desde a relação

de patrão e empregado até a condição de “boa vida” dos hóspedes que têm dinheiro para comprar tal condição.

Os aspectos ideológicos deste produto de mídia só podem ser compreendidos na medida em que se manifestam no campo social. É preciso considerar que a ideologia é inerente a todas as sociedades ao longo da história. A evolução humana é reconhecida a partir de explicações e de conjunto de crenças que lhe afirmem o sentido e a sua importância no mundo. A partir desta necessidade, elaboram-se explicações e justificativas para a realidade perceptível e vivificada. O senso comum define a ideologia, a concepção de classes e a relação entre elas. A realidade é definida a partir da ótica ideológica estabelecida, as ideias são construídas e surgem como essências de interesses para manter uma ordem e um conceito de realidade.

## 2.5 GRÁFICO DE ESTUDO

O estudo proposto nesta dissertação passa por áreas do conhecimento cujo senso comum é de aqui estão sendo abordadas questões com perspectivas contraditórias e paradoxais. Afinal, o que teria a ver Bob Esponja com política social? A preocupação é de apontar caminhos no sentido de sublinhar a relevância de estudos desta natureza na aplicação e na eficácia das políticas sociais. A região da cidade de Pelotas não é uma exceção no que diz respeito à preocupação com a avaliação de programas públicos, uma vez que não existe uma política de avaliação sistemática destas ações.

A forma de consumo de produtos midiáticos pode indicar aspectos relevantes do ponto de vista do desenvolvimento humano e social dos beneficiários destas políticas, que, afinal de contas, é o seu fim maior. Os resultados dessa pesquisa poderão possibilitar aos agentes envolvidos com o programa, a identificação de pontos de divergência em relação ao preconizado pelo Governo Federal, além de embasar e subsidiar o planejamento de novos programas.

A cobertura e a qualidade das políticas públicas vêm crescendo entre as principais preocupações dos governos em todos os cantos do mundo. O direito às condições mínimas para o desenvolvimento social e psicológico da criança é essencial para a sociedade. Portanto, mesmo ainda longe da perfeição, todos os países, nos últimos anos, buscam aumentar progressivamente não só a

cobertura horizontal, ou seja, maior abrangência e inclusão de beneficiados, mas também a cobertura vertical, isto é, mais serviços diversificados para suprir as diferentes necessidades das pessoas cobertas.

Essa deve ser a preocupação dos processos de avaliação de projetos de política pública, mais especificamente de política social, para que os programas e projetos tenham maiores chances de êxito e continuidade, evitando gastos desnecessários para o governo e para a sociedade. Além disso, a análise possibilita fornecer subsídios para a revitalização e para o planejamento de novos projetos com as mesmas características e mesmo porte.

No contexto capitalista em que vivemos, a política neoliberal até reconhece a necessidade de prestação de auxílio aos mais carentes e incapacitados para o trabalho ou mesmo, como no caso do PETI, criar alternativas que impeçam a exploração do trabalho infantil, mas não aceita de forma alguma a criação de mecanismos que garantam a efetivação das políticas sociais enquanto direito humano. Essa proposta nos remete ao argumento de que as políticas sociais causam distorções nas regras que compõem o ideal de livre mercado. Nessa perspectiva, para que a administração seja embasada nas políticas sociais seria necessário estimular a mercantilização, reforçando-se o pensamento de que “quem trabalha tem direito aos benefícios”. Com isso, o mercado e não o Estado torna-se o principal interventor na efetivação dos serviços sociais e o Estado só é recrutado para tal em último caso. São estes os valores a que estão sujeitos os beneficiários dos programas sociais, são estes os valores que delineiam a esfera psicossocial que sustentará as relações interpessoais e a construção

individual da identidade. É neste contexto que surge a principal questão que confronta Bob Esponja a políticas públicas: a relação do beneficiário do desenho animado contribui ou prejudica a eficiência da política social?

O Gráfico abaixo serve como orientação visual para a linha de estudo adotada neste trabalho. Relaciona os tópicos de acordo com a sua pertinência e a sua importância quanto ao entendimento do tema abordado.

Projeto: Bob Esponja e as Crianças do PETI, um Estudo de Recepção

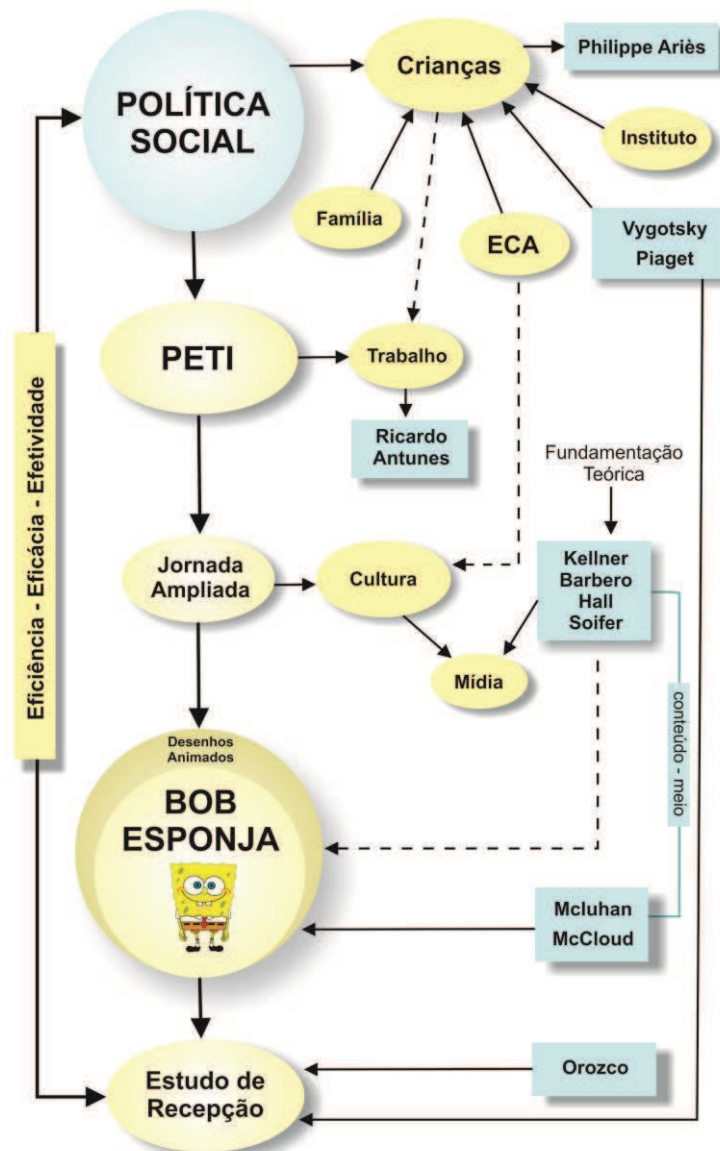


Fig.022

### 4.3 SUJEITOS DO ESTUDO

Os estudos culturais rejeitam a passividade como concepção definitiva afirmada sobre o receptor. Os meios de comunicação adquirem uma condição de interrelacionamento entre instituições e indivíduos. Na proposta de Martín Barbero (1997, p. 27) está colocado um deslocamento do estudo dos meios para o estudo das mediações, onde o receptor também aparece como sujeito. Até esta proposta, as teorias da comunicação definiam a sua trajetória tendo como foco os processos produtivos. O sujeito receptor, durante o percurso de predomínio deste conceito, nunca ou quase nunca teve a consideração que lhe cabe no processo comunicativo. O termo receptor, nesta perspectiva teórica, está circunscrito a uma noção técnica empírica que lhe atribui vinculação quase que exclusiva aos estudos de audiência, de opinião pública e de consumo.

De maneira geral, considerando ainda que as teorias possuem as marcas dos seus processos históricos, é possível afirmar que não é aceitável, nos dias de hoje, refletir sobre comunicação e os processos socioculturais sem considerar o sujeito como agente de transformação social. Considera-se assim, que o sujeito receptor é de importância fundamental para os estudos de recepção. Neste estudo, o papel do receptor ganha status de elemento de interação social entre a comunidade, a cultura, a identidade social que representa e o produto de mídia portador da mensagem em transmissão.

Uma análise mais cuidada nas concepções relativas ao receptor e nas definições dos grupos de receptores analisados é possível verificar as afirmativas que seguem, acerca do receptor. Simões entende que:

Os sujeitos interpretam o discurso telenovélistico a partir de sua experiência e de sua inserção sociocultural, e essa produção de sentido ajuda a construir e atualizar o universo simbólico da sociedade em que o processo ocorre (SIMÕES, 2004, p.62).

É possível encontrar autores que concordam com esta perspectiva. Tonon (2005) inclui-se entre eles quando concebe que "os telespectadores articulam as representações da ficção com suas próprias, legitimando ou rejeitando-as, interferindo, assim, nos índices da audiência mensurados" (2005, p. 8).

Partido do pressuposto que o objetivo dos estudos de recepção buscam compreender o sujeito a partir da sua condição sociocultural, é compromisso desta dissertação problematizar o sujeito considerando o seu contexto sociocultural.

#### **4.4 INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS**

**1ª Fase** — Sondagem - Para introduzir e promover a aproximação do pesquisador com as crianças da pesquisa iniciamos uma conversa informal. Neste primeiro contato foi possível apurar o grau de afinidade e de conhecimento que as crianças, tanto do grupo “A” quanto do grupo “B”, mantinham em relação à série animada objeto da pesquisa. Todos conheciam os personagens e já haviam assistido episódios, ainda que não fossem configurados como “fãs” da série. Este primeiro contato com ambos os grupos, em momentos distintos, possibilitou a primeira interação deles com a pesquisa, com o pesquisador e entre eles mesmos.

A relação por parte da administração do IMDAZ, bem como, os funcionários e agentes, em relação às crianças, é caracterizada por um relação de autoridade, por vezes relação de autoritarismo. Existe um distanciamento afetivo como forma de resguardar a relação de ascendência do adulto sobre a criança. Existe uma atmosfera de intimidação por parte de quem gerencia as relações e uma atitude de relativa submissão por parte das crianças alvo deste gerenciamento.

**Reação das crianças** — Nesta etapa as crianças demonstraram ter um amplo conhecimento da série. Tanto o grupo “A” quanto o grupo “B”, conheciam todos os personagens bem como suas características e funções nas histórias. Uma diferença que se mostrou acentuada e se manteve em todas as atividades propostas, foi o nível de entusiasmo e participação. O grupo “A” variava entre o

entusiasmo contido até um nível menor de desinteresse. Isto é, a maioria transparecia gostar de falar sobre o desenho animado, mas fazia isso com certo grau de constrangimento. O grupo “B” não tinha freios para demonstrar o seu entusiasmo.

**2ª Fase — Mapeamento —** O uso da TV, dentro do Instituto não é considerado como ferramenta estratégica e nem recorrência comum, a não ser nos momentos de lazer, quando solicitados pelos internos ou os beneficiários de políticas públicas. Quando questionadas as crianças demonstraram mais entusiasmo pelo game virtual do que pelos programas de TV.

No grupo B, o contato com a televisão é mais frequente até como recurso didático, mas a preferência coincide com o grupo “A” no que tange à relação animação *versus* game. Vale salientar que neste grupo há presença de meninas. As meninas não demonstram o mesmo entusiasmo pelos games, dando preferência ao desenho.

**3ª Fase — Atividade Lúdica —** Inicialmente as sessões de campo consistiram em conversas espontâneas e informais, após a experiência da apreciação do desenho animado Bob Esponja. Nos orientamos pelas respostas das crianças, estimulando justificativas e contra-argumentações a partir da experiência. Embora existisse uma hipótese-diretriz conduzindo a estratégia, observamos o cuidado de não formular questões que induzissem atitudes ou respostas que viciassem a pesquisa. Os questionamentos estimulavam interações que favoreciam o desenvolvimento do debate característico de um grupo focal.

**REAÇÃO DAS CRIANÇAS —** As crianças debateram e chegaram a uma conclusão quanto à idade do Bob Esponja, descreveram o perfil do Sirigueijo e

do Lula Molusco. Conseguiram definir a relação de poder entre eles. “O Sirigueijo só pensa em dinheiro”, “o Lula Molusco é mal-humorado e não gosta de trabalhar”, o Bob Esponja é bonzinho e amigo de todos”, “o Patrik Estrela tem problema mental”. Vale salientar que o grupo “B”, na conversa, citou personagens que não chegaram a aparecer nos episódios posteriormente exibidos. Estes mesmo personagens não foram citados pelo grupo “A”. “Gary” e “Plancton” são exemplos de citações.

Em um segundo momento, utilizamos o jogos simbólicos como estratégia de interação e observação. “Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda a metáfora é jogo de palavras.” (HUIZINGA, 1980, p 12). Essa citação de Huizinga faz referência à construção das linguagens. E é o que foi proposto. Evocar os elementos da interpretação de linguagem, no caso o desenho animado, a partir das possibilidades que o jogo oferece. Ou seja: uma atividade ou ocupação voluntária, seguindo regras livremente consentidas, dotada de um fim em si mesmo, acompanhada de um sentimento de alegria, cooperação e arrebatamento, que nos faz perder o sentido da “realidade habitual”, despertando a “imaginação”, no sentido original do termo. Os jogos propiciam uma atmosfera intuitiva e espontânea para analisar como as crianças se relacionam com as regras sociais, a preservação do direito de aceitação ou rejeição de propostas. Nesta análise são introduzidos os referenciais simbólicos propostos na série de animação Bob Esponja. Tudo devidamente observado e registrado no diário de campo.

Os primeiros jogos tratavam-se de provocações simbólicas simples, que permitiriam avaliar a visão deles quanto às relações de poder, sociais, familiares e institucionais.

**JOGO 01** - Por que estão chorando? É mostrado para as crianças uma foto de duas crianças negras chorando. Os observadores deverão encontrar ou inventar uma justificativa para o choro das crianças. Na maioria das vezes os observadores projetam experiências pessoais nesta justificativa.



*Esta foto ilustra a pergunta: “Por que estão chorando?”. Fig.023*

**Reação das crianças** – O Grupo “A” expressou respostas como: “estão chorando por que perderam seus pais”, “estão chorando porque apanharam de alguém”, “porque perderam sua família”, “porque não têm comida para comer”,

“porque a mãe deles foi morta”, “porque acabam de ver seu irmão ser morto”, “porque se separaram da mãe deles”, “perderam a mãe e o pai”, “porque estão com fome”. O depoimento mostra que as crianças associam infelicidade a não ter pai e mãe.

O **Grupo “B”**. “Porque sofrem de racismo”, “porque foram excluídos”, “se machucaram brincando”, “sofreram bullying”, “estavam com fome”, “estão sofrendo discriminação”, “**porque não têm dinheiro**”, “porque derrubaram as suas casas (desalojados)”, “estão com inveja das outras crianças com dinheiro”. A grande maioria das respostas associam a infelicidade a não ter dinheiro.

**JOGO 02** - Por que estão rindo? Mesmo caso do jogo anterior descrito, só que desta vez as crianças na foto estão rindo.

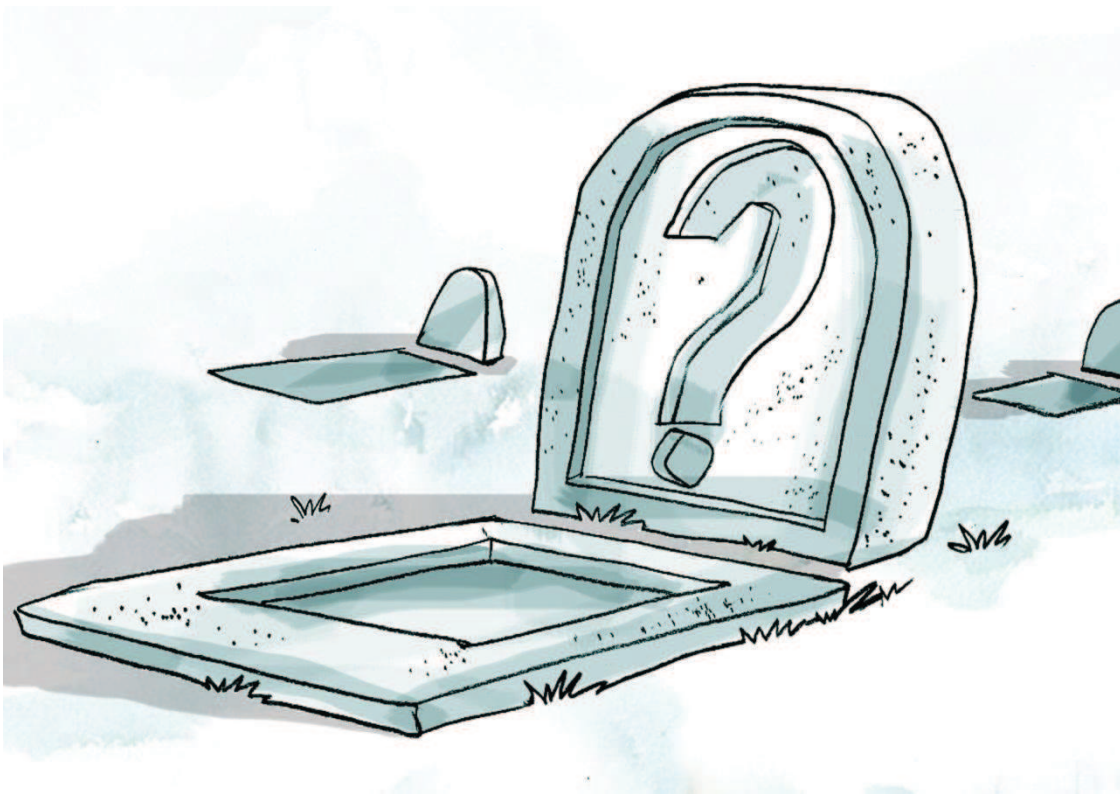


*Esta foto ilustra a pergunta: “Por que estão rindo?”. Fig.024*

**Grupo “A”.** “Estão felizes porque ganharam uma bicicleta”, “estão felizes porque ganharam um irmãozinho”, “porque estão comemorando o gol”, “porque sua irmã caiu no chão”, “porque estão brincando”.

**Grupo “B”.** “Contaram uma piada”, “**estavam felizes**”, “mesmo pobres estão felizes”, “venceram um campeonato”.

**JOGO 03** - Aplicamos o jogo “Quem morreu?”



*Fig.025*

No jogo “Quem morreu?”, as crianças são convidadas a narrar um crime. Eles devem escolher personagens do desenho animado Bob Esponja Calça

Quadrada para compor a cena do crime. Devem escolher quem morreu e quais os três possíveis suspeitos de terem executado a ação criminosa.

### Reação das crianças

#### Grupo A –

Personagens	Morreu	Matou	Porque morreu	Porque matou
Sirigueijo	3	6	-Não queria conceder férias -Porque não pagou salários	-A vítima desperdiçou dinheiro -A vítima pediu aumento -A vítima não devolveu dinheiro emprestado -A vítima roubou o dinheiro -A vítima roubou a fórmula secreta -Porque queria o dinheiro da vítima
Lula Molusco		6		-A vítima queria férias -A vítima não pagou salários -A vítima era muito chata

				-A vítima mandava demais.
Bob Esponja	4		-Não sabia caçar águas vivas -Desperdiçou dinheiro -Pedi aumento de salário	
Patrick	2		-Era muito chato -Roubou dinheiro	

### Grupo B –

Personagens	Morreu	Matou	Porque morreu	Porque matou
Sirigueijo	2	8	- Não deixou o assassino trabalhar no Siri Cascudo	-Quería o dinheiro da vítima -Foi roubado pela vítima -Era cobrado de uma dívida pela vítima. - Estava cansado de dar

				<p>dinheiro para a vítima</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A vítima tentou roubar uma fórmula</li> <li>-A vítima representava uma ameaça</li> <li>-A vítima reclamava demais</li> <li>-A vítima fazia muito barulho</li> </ul>
Lula Molusco	<b>9</b>	<b>2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Dava muita despesa</li> <li>-Representava uma ameaça</li> <li>-Roubou a fórmula secreta</li> </ul>	- Odiava a vítima
Bob Esponja	<b>4</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Despertou inveja porque tinha muito dinheiro</li> <li>-Roubou dinheiro</li> <li>-Reclamava demais</li> <li>-Porque era um idiota</li> </ul>	
Patrick	<b>6</b>	<b>1</b>	-Pisou no pé do assassino	- A vítima não deixou ele trabalhar no Siri

			-Cobrava uma dívida -Tentou roubar uma fórmula -Era barulhento	Cascudo
Sand	1		-Não era simpática	
Stª Puff		1		- A vítima pisou no seu pé

**4ª Fase** – Observação das Crianças. Trata-se da observação direta das reações das crianças ao assistirem aos desenhos animados do Bob Esponja. Leva-se em conta que a mediação, receptor-criança, elabora ativamente os elementos do objeto de recepção, uma vez que o repertório linguístico, tanto na emissão como na recepção é apropriado e está em consolidação. Nesta fase foi feita a comparação dos resultados obtidos na observação dos dois grupos.

Nos dois grupos o nível de atenção ao episódio se mantém em média até 70%. No debate foi possível constatar que o nível de atenção aumenta quando acontecem situações absurdas, como comer um hambúrguer com pedaços de unhas e pelo de nariz (hotel), fogo embaixo d'água (...), ou quando Lula Molusco e Bob Esponja se misturam como se fosse siameses (...)

No Grupo “A” chamou mais atenção as mordomias do hotel (...) e tudo que fosse possível conseguir tendo muito dinheiro, como, por exemplo, piscina e hidromassagem.

## **AVALIAÇÃO DOS JOGOS**

**1º Jogo** – O grupo “A” projetou-se na imagem das crianças chorando. Manifestou a motivação do choro a partir daquilo que lhes é mais caro ou lhes é mais sensível, no caso a relação com os pais. O grupo “B”, em maioria relacionou o choro a questões materiais e parece não ter estabelecido uma relação direta de empatia com as crianças chorando. Na maioria dos depoimentos relacionou a motivação do choro com a “falta de dinheiro” por parte das crianças

**2º Jogo** – Neste jogo, o motivo da felicidade, a descrição das crianças do grupo “A” está relacionada à questão econômica. Eles estão felizes porque “ganharam”. O grupo “B”, mais uma vez não fez empatia com as crianças da foto. Isso é possível constatar em expressões como “apesar de pobres eles estão felizes”. De qualquer forma, é possível perceber que a condição de felicidade para ambos os grupos está condicionada à condição econômica. O primeiro destaca o alijamento e a impossibilidade que sente, e o outro o alijamento e a impossibilidade que julga o outro viver.

Estes dois jogos apontam para uma base referencial de valor que serve de contraponto a um possível modo de perceber o desenho animado Bob Esponja. O suporte emocional das identidades ou o perfil subjetivo de cada um está indicado nos depoimentos.

**3º Jogo** - As crianças do grupo “A” polarizaram o grau de poder e influência nos personagens Sirigueijo e Lula Molusco. O mesmo acontecendo no grupo

“B”, com a diferença de que a função e a imposição características dos personagens são invertidas. No grupo “A”, o Lula Molusco não morre nenhuma vez e é o que mais mata. No grupo “B”, o Sirigueijo é o que mais mata e o Lula Molusco é o que mais morre.

Seguindo o raciocínio da experiência nos jogos 1 e 2, é possível que haja uma identificação catártica em relação ao Lula Molusco por parte do grupo “A”, na medida em que ele ganhou poder e usou esse poder para mudar a sua condição na história. Já por parte do grupo “B”, é possível que não tenha havido identificação empática com nenhum personagem, mas que a referência maior seja a de que o Lula Molusco deva morrer simplesmente porque ele é uma ameaça ao convívio, pois todos os outros personagens estão muito bem situados e “satisfeitos” com a sua função na história. “Os links de identificação dos personagens são estabelecidos pelas relações na vida real e não o inverso.”

#### 4.5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Nos episódios exibidos para os grupos que participaram desta análise é possível identificar rudimentos que comportam as categorias metodológicas descritas no item correspondente. No caso de Kellner, relacionamos o horizonte social, o campo discursivo, a ação figural e o impacto cumulativo.

Na apreciação política e multiperspectívica é possível delinear um horizonte social com uma definição precisa. Em se tratando das crianças do PETI/IMDAZ tem-se uma condição social de vulnerabilidade e quase marginalidade histórica, na medida em que o seu envolvimento com o mercado de trabalho deve-se à necessidade de compensar a exclusão social e econômica das famílias. Essa condição, necessariamente, condiciona os valores e a construção da identidade. No caso do grupo do Colégio Gonzaga, tem-se um grupo se não pertencente à classe dominante pelo menos plenamente identificado com os valores por ela propugnados. Essa orientação é consagrada no produto midiático linguisticamente com os valores de dominação de uma forma pretensamente imparcial, mas que na verdade reforça um modelo ideológico. Essa abordagem ideológica “serve para estabelecer e manter determinadas relações de poder”, segundo Thompson (1995; 1998). Desta forma, o discurso alinhavado no desenho animado Bob Esponja Calça Quadrada retrata a lógica capitalista como única e absoluta. É possível observar que o produto em si não assume um discurso apológico ou de resistência, pois a construção dos personagens retrata a ambição e o egoísmo econômico como atributos de vilania. A questão é que isto é

manifestado como uma característica comum, aceitável e sem implicações definitivas.

Estas referências são importantes na análise como caracterização do campo discursivo. Enquanto o cinema tradicional e as linguagens audiovisuais de captura de imagens procuram uma relação idealista, catártica e empática com o espectador, o desenho animado faz uso do distanciamento caricato, na medida em que a falta de referências reais exatas, tanto na imagem quanto no conteúdo narrativo, atrai e sugere vínculos ao espectador sem que ele se sinta imerso ou projetado no personagem. O espectador pode se sentir atraído pelo Bob Esponja sem se sentir Bob Esponja. Num filme em que o protagonista seja o Rambo, a projeção catártica pode fazer com que o espectador se sinta Rambo. No depoimento dos grupos pesquisados é possível notar vínculos experienciais com determinados personagens, por viverem situações parecidas. O Lula Molusco, no caso do grupo do IMDAZ. E vínculos de valor, como no caso do grupo do Colégio Gonzaga em relação ao Sirigueijo.

Kellner afirma a necessidade de considerar os produtos de mídia a partir de um contexto e uma relação. Bob Esponja Calça Quadrada enquadra-se no gênero animação. Está associado a um período de expansão e difusão tecnológica que influenciou o gênero na última década, atribuindo um ritmo frenético à narração e à leitura. Estas características são asseveradas tanto na narrativa visual quanto no conteúdo definindo matizes senis ao comportamento dos personagens. Sob esta ótica a perspectiva e a abordagem política não mudam em relação ao que foi discorrido anteriormente, na medida em que as relações de poder são estabelecidas nos episódios como elemento de

sustentação dos conflitos propulsores da narração. São estes elementos que afirmam o cenário de metáforas correlacionais aplicadas às questões políticas, econômicas e culturais implícitas na história.

Estas características delineiam o ponto de vista do horizonte social, pois os debates teóricos dos últimos 10 anos dão conta da derrocada dos ideais do progresso da humanidade, do fim do gesto utópico, num mundo onde se acentuaram as desigualdades sociais, a economia globalizou-se num ritmo acelerado e o mercado passou a ser o orientador de todos os aspectos da vida social. Estes aspectos acabam influenciando no ritmo narrativo e na abordagem das relações de poder sustentada no desenho animado Bob Esponja Calça Quadrada.

No campo discursivo é possível constatar as mediações tangenciadas por questões semânticas, que acabam por definir o fio condutor da série. Na forma e na linguagem as forças antagônicas são definidas na relação empregador e empregado, na maioria das vezes. Bob Esponja e Patrick Estrela são colocados como forças atenuadoras, ingênuas e infantis, nos conflitos, atenuando opressões e o poder da autoridade que se impõe de forma inquestionável e hegemônica. A insatisfação, as frustrações, os desencontros são tratados como fatalidades inquestionáveis e aceitáveis na medida em que esta é a condição de cada personagem no mundo.

Embora a identificação do público espectador com as forças antagônicas da trama, não é possível observar nenhuma via de inquietação crítica que possibilite uma alternativa de distanciamento, reconstrução ou desdobramento

do contexto sociopolítico, na relação produto de mídia e espectador. Os reflexos deste produto da cultura midiática, aparentemente, reforçam elementos passivos e acríticos como convém às intenções de controle dos desdobramentos comerciais da obra e da manutenção das relações de poder estabelecidas. Estes aspectos configuram a ótica da ação figural descrita por Kellner.

Para Martin Barbero, “não existe apenas reprodução, mas também produção, uma produção que questiona a centralidade atribuída ao texto-rei e à mensagem entendida como lugar de verdade que circularia na comunicação” (1997, p.291). As questões aqui colocadas indicam contradições insuperáveis na decodificação do produto midiático. A caracterização desta contradição se dá num campo dialógico entre o individual e o social. A relação indivíduo e sociedade se estabelece a partir de uma interdependência. Um não pode existir fora de outro. Isso significa que a manutenção da vida social depende de aspectos de cooperação e colaboração entre os indivíduos. “O que acontecer na massa talvez não seja tão radicalmente diferente do que se passa com o indivíduo. Pois o que explode na massa está no indivíduo, porém reprimido” (MARTIN BARBERO, 1997: 49).

Martin Barbero admite níveis diferentes de consciência que articulam em diferentes saberes, mas não que se apresentem de forma escalonada: são apenas modos distintos de entender e de viver a identificação e a solidariedade grupal. Afirma: *la complejidad, la ambigüedad de cualquier modo de lucha, valorando también aquella outra matriz no-racionalista, simbólica, expressiva, es decir la dimensión política que se vive a través de las modulaciones de lo cultural e de las modulaciones de la vivencia.* (MARTIN BARBERO, [s/d]: 205).

No aspecto da cotidianidade familiar, citado por Barbero, é importante sublinhar que a rotina da relação em família foi observada de forma indireta, no que se refere ao jogo aplicado “Por que estão chorando?” e “Por que estão rindo?”. Outro aspecto que chama a atenção é o fato das crianças do Instituto chegarem desacompanhadas em contraste com as crianças do Colégio Gonzaga que são encaminhadas à escola pelos próprios pais. A imagem dos meninos chorando apontou o perfil das relações em família, do quanto a ausência da mãe para as crianças do IMDAZ pode motivar a expressão de tragédia das crianças na foto porque este fato representa um perigo possível e iminente. Já para as crianças do Colégio Gonzaga este risco não é considerado, talvez, pela improbabilidade do fato.

Para Barbero as pessoas possuem uma forte identificação com a televisão e se reconhecem nela. O autor aponta, ainda, processos de interpelação do contexto televisivo em duas pontes de ligação: o “apresentador-animador”, caracterizado pelo tom coloquial das falas, e o segundo caso que faz referência às rotinas cotidianas de recepção, indicando circunstâncias paradoxais entre uma ação e outra. A projeção acontece na medida em que as crianças elaboram conceitos e fazem projeções empáticas sobre o comportamento dos personagens. É esta ligação que torna o produto de mídia tão atraente e quase irresistível.

O último aspecto considera a pluralidade das bagagens culturais dos agentes receptivos, caracterizando um modo distinto e especial de ver/ler, interpretar e usar os produtos da cultura da mídia. É interessante observar que a temporalidade social contempla vínculos de afinidade com os pressupostos

metodológicos de Kellner. A ligação entre produtor e receptor, considerando a especificidade distinta em espaço e tempo, envolve ou é envolvida pelo horizonte social categorizado em suas práticas.

No caso do estudo em questão, é possível observar as leituras distintas manifestadas pelos grupos nele envolvidos. Os desdobramentos da bagagem cultural sublinhada e dos conceitos de Kellner e de Barbero foram determinantes tanto na identificação do receptor com a obra midiática quanto na produção de sentido e significação dela originada. É possível, assim, considerar que o discurso midiático, embora impregnado de paradigmas e valores da classe dominante, é interpretado e reconstruído pelo receptor de acordo com uma identificação simbólica específica, contextualizada e referendada pelo conceito de subjetividade do sujeito.

Este conceito de subjetividade é amplamente utilizado pela psicologia social, bem como, derivações relacionadas à formação da subjetividade e à subjetivação. A subjetividade se refere ao mundo interior da personalidade humana. Emoções, sentimentos e pensamentos compõem este mundo. É através da subjetividade que o ser humano estabelece vinculações e interrelações com o outro e o seu mundo externo.

Neste estudo a subjetividade é compreendida como o universo íntimo do sujeito (mundo interno), que ele usa como referência para fazer a mediação como o mundo social (mundo externo). O resultado deste confronto delimita os aspectos singulares e especiais da personalidade quanto a suas crenças e valores compartilhados no universo cultural. Estas características são

responsáveis pela delimitação da experiência histórica de grupos e comunidades.

A competência cultural e a capacidade de discernir do receptor são interpeladas pelos desdobramentos sociais que configuram sua subjetividade. Quando o menino do IMDAZ vê o Lula Molusco como vítima, na verdade ele está projetando no personagem, de forma inconsciente, aspectos relevantes dos seus valores, suas inquietações, seus desejos, anseios e frustrações construídos ao longo da sua história pessoal. O mesmo acontece com o grupo do Colégio Gonzaga em relação ao Sr. Sirigueijo. São interpretações distintas, delimitadas, da subjetividade.

Os paradigmas de produção, destacados por Orózco Gomes, fazem uma contribuição ao aspecto interpretativo registrado na pesquisa em questão: o positivista, o realista, o hermenêutico e o interacionista. A proposta desta pesquisa é qualitativa, isto justifica a desconsideração dos dois primeiros paradigmas vinculados à abordagem quantitativa, que privilegiam a investigação da realidade. O hermenêutico e o interacionista harmonizam-se com o aspecto interpretativo aqui abordado. As reações das crianças envolvidas na recepção compõem um discurso que interpreta e reconstrói a mensagem do objetivo de recepção. É o paradigma interacionista que investiga a relação entre componentes discursivos da questão. A preocupação deste estudo é de considerar esses elementos que compõem o cenário da recepção e buscar a contextualização das relações nele estabelecidas. A partir deste conceito é possível considerar as formas simbólicas, o aspecto social e histórico dos sujeitos e seus desdobramentos.

**Crianças e a associação do sofrimento à perda dos pais** - Ao avaliar os relatos fica evidente que os laços familiares ganham maior importância na relação de empatia estabelecida com o objeto de leitura, no caso a foto das crianças chorando.

A criança em situação de vulnerabilidade parece não encontrar saída. Ela interpreta a imagem fazendo uma projeção daquilo que na sua realidade lhe causa maior dor. Os relatos indicam que é a perda do afeto e, por consequência, a incapacidade de inserir-se socialmente, que lhes provoca mais medo. No caso da imagem dos garotos chorando a projeção é feita no núcleo social familiar, para sentir-se protegida de todo tipo de violência, seja esta física ou moral. Precisa pertencer a um grupo familiar que lhe dê perspectivas de um futuro promissor. A criança precisa acreditar que é bem-vinda na sua comunidade e na sociedade à qual pertence. Sem esses requisitos, torna-se difícil reagir positivamente às exigências que a sociedade lhe impõe.

Pode-se concluir que as crianças que compõem o grupo “A” e que fazem parte dessa pesquisa, pelos relatos, indicam conhecer a dor da perda de afeto familiar e consideram essa a pior dor.

Foi possível observar que as relações de afeto entre as crianças e os agentes das instituições (assistentes sociais no IMDAZ e professores na escola privada) diferenciaram-se diametralmente. Enquanto que no Instituto as relações eram caracterizadas por uma rigidez e um distanciamento, na escola privada havia uma proximidade afetiva evidente. Na escola foi possível notar a proximidade da família. Os pais estavam presentes na hora de deixar os filhos

na escola e na hora de buscá-los. Estes fatos são indícios do grau de relevância que o afeto pode assumir na construção da subjetividade, relevância essa condicionada tanto pela sua ausência como pela sua presença.

**Crianças associam sofrimento, pobreza e discriminação** - Já as crianças que compõem o grupo “B” indicam nos relatos uma interpretação diferente em relação à interpretação do grupo “A”. Para elas a pior dor é a pobreza, a miséria, a carência econômica. A pior dor no caso seria a impossibilidade de comprar algo que é objeto de desejo. Este objeto de desejo pode assim ser definido pelo prazer de brincar ou por algo que atribua ao seu proprietário um status perante os colegas. Esse status é uma forma de ser aceito e, a exemplo do desejo do grupo “B”, é uma forma de inserir-se socialmente. A diferença entre os dois grupos é que essa inserção se dá em condições sociais condicionadas a valores distintos. Aqui nos defrontamos com a questão de independência entre a mensagem e o receptor, na medida em que o receptor atribui sentido à mensagem a partir da sua subjetividade.

Orózcó nos diz que os meios e suas mensagens não são dominantes:

... os estudos de recepção têm buscado, em seu momento atual, a construção de certo equilíbrio na questão da centralidade de seus objetos de estudo: os meios e suas mensagens não são dominantes, bem como não é totalmente livre e independente o receptor. A emissão não determina todo o processo, mas tampouco o receptor é livre para fazer o que quer. Há um referente importante na emissão. [...] há limites nas possibilidades de interpretação.

Observamos, durante a pesquisa, que a recepção dos meios e mensagens pode ser influenciada pelos aspectos afetivos das relações da criança. No grupo “B” era evidente a presença dos pais na vida escolar das crianças. Desde a chegada à escola até em conversas descontraídas. Nos intervalos os pais se faziam presentes e participativos quanto às questões ligadas ao ambiente frequentado pelos filhos.

Já no grupo “A” em momento algum foi observada a presença dos pais no ambiente de atividade da jornada ampliada. Estes aspectos parecem ser determinantes na influência e na recepção do desenho animado dentro de um produto de mídia (em que há absorção, assimilação, transformação e produção) que articula amplamente as várias práticas discursivas que compõem e recompõem o sujeito e sua identidade, ou melhor, suas posicionalidades de sujeito, como nos diz Hall (2005, p. 76).

**Associam felicidade a brinquedos, ganhar no futebol** - Tanto no grupo “A” quanto no grupo “B” a condição comum para a felicidade se dá através da satisfação das necessidades típicas do desenvolvimento infantil. Brincar ou ganhar no futebol ou em outro jogo qualquer. Como as crianças mostradas nas fotos eram crianças em condição de pobreza a visão do grupo “B” está condicionada a um distanciamento natural. O grupo “B” não se projetou na foto. Ao descrever o porquê das crianças estarem felizes alguns ponderavam: “... estavam felizes apesar de serem pobres”.

Segundo Raquel Soiffer (1991, p. 30) a TV origina na criança a identificação projetiva, onde a criança imagina que entra no personagem e

sente o que ele sente. Este projeto considera este conceito, na medida em que toda interpretação está baseada na experiência individual do observador. Este conceito nos remete à afirmação de autores como Douglas Kellner, que atribuem à televisão uma importância direta na afirmação da identidade capitalista. O jogo das fotos mostra que as crianças partem para análise e apreciação do desenho animado tendo como referência valores construídos no convívio social independente da relação direta com a televisão. Isto significa que elas têm uma condição mínima de mediação crítica do que estão assistindo, em comparação com os valores assimilados na construção das suas identidades. A questão que está colocada é que o desenho animado Bob Esponja não influencia na construção da identidade do espectador infantil a ponto de se tornar predominante. Como alternativa plausível, é possível afirmar que a TV apenas revela e reforça a construção desta identidade estabelecida pelos contextos social, econômico e familiar envolvidos. Essa afirmativa atribuiria à TV um caráter de instrumento de diagnóstico do perfil do espectador, na medida em que o produto midiático é consumido por proporcionar uma identificação preestabelecida e construída nas relações diretas de convivência social.

**Relações de poder** - Se por um lado é importante mapear a subjetividade e a historicidade latentes das crianças pesquisadas, é importante salientar que o jogo aplicado na sequência da estratégia revelou um aspecto que remete a uma aproximação dos estudos culturais. Já foi evidenciado que os grupos analisados integram universos sociais distintos. A questão agora é saber se

essas diferenças influenciam de alguma forma na percepção do desenho animado Bob Esponja Calça Quadrada.

A síntese argumentativa de Douglas Kellner, nos artigos e livros, está baseada na preocupação sobre a necessidade de um estudo minucioso dos efeitos sociais dos meios de comunicação de massa sobre os indivíduos. A cultura da mídia é dominante na medida em que substitui as formas de cultura e é colocada como foco principal de atenção e impacto.

A cultura da mídia é a cultura dominante hoje em dia; substituiu as formas de cultura elevada como foco da atenção, e de impacto para grande número de pessoas. Além disso, suas formas visuais e verbais estão suplantando as formas da cultura livresca, exigindo novos tipos de conhecimentos para decodificá-las. Ademais, a cultura veiculada pela mídia transformou-se numa força dominante de socialização: suas imagens e celebridades substituem a família, a escola e a Igreja como árbitros de gosto, valor e pensamento, produzindo novos modelos de identificação e imagens vibrantes de estilo, moda e comportamento. (KELLNER, p. 27)

No jogo “Quem morreu?” a forma de entender os personagens mostrou-se oposta. Em se tratando dos estudos dos efeitos do desenho animado sobre o espectador isso não poderia acontecer. A empatia ou a identificação projetiva (SOIFER, 1991, p. 85) foi estabelecida a partir do confronto do que era mostrado no desenho animado em relação à identidade social dos grupos. Este fato indica que existe uma premissa de que o receptor não apresenta um comportamento passivo bem ao encontro do conceito dos estudos culturais.

São os personagens os catalisadores da consciência e da identidade do espectador (MCLOUD, 2005, p. 43). É através deles que a identidade, a

subjetividade e o desenvolvimento histórico são confrontados e tornam-se repletos de influências e questionamentos que acabam por absorver o espectador.

A forma como os personagens são construídos, a forma como os estímulos são a eles dirigidos e como lhes é atribuída significação são o foco do estudo de Stuart Hall. A preocupação de Hall (1997, P. 67) é investigar as formas de construção dos significados, buscando definir o conceito de representação. Ele afirma que os significados culturais não estão na cabeça, têm efeitos reais e regulam práticas sociais. A forma de reconhecer o significado faz parte da afirmação da própria identidade, através da sensação de pertencimento. Os signos, por sua vez, possuem significado compartilhado, representam nossos conceitos, ideias e sentimentos (subjetividade) de forma que outros decodifiquem ou interpretem mais ou menos do mesmo jeito. Ou seja, as linguagens funcionam na verdade como sistemas de representação.

O grupo “A” identificou-se mais com o Lula Molusco, o inconformado, aquele que não gosta da sua condição de vida e se revolta contra a arbitrariedade do patrão, sr. Sirigueijo, que simboliza a dominação ideológica. Uma empatia determinada pelo grau de exclusão social que compõe a subjetividade e a historicidade das crianças do grupo “A”.

Já o grupo “B” identificou o Lula Molusco como uma ameaça a uma ordem que não deve ser mudada, que lhes serve. Por ser uma ameaça, fatalmente torna-se alvo de eliminação.

Portanto, vemos a cultura da mídia como um terreno, de disputa que reproduz em nível cultural os conflitos fundamentais da sociedade, e não

como um instrumento de dominação. O exame do cinema de Hollywood.  
(KELLNER PG 134)

A concepção de cultura como um conjunto de significados partilhados é a origem do raciocínio de Hall (1997, p. 82) sobre o funcionamento da linguagem como processo de significação. Se a linguagem atribui sentido, conforme lembra o autor, os significados só podem ser partilhados pelo acesso comum à linguagem, que funciona como sistema de representação. Portanto, a representação através da linguagem é central para os processos pelos quais é produzido o significado. No caso deste estudo, o desenho animado configura-se como o elemento mediador da relação receptor/emissor descrita no conceito de Hall.

Os estudos culturais apontam uma importância crucial, por considerarem aspectos individuais subjetivos da construção da personalidade que acaba mediando as influências ideológicas predominantes na mensagem no desenho animado. O espectador não é um mero e passivo depositário de informações da classe dominante.

Os estudos culturais muitas vezes subestimaram a importância de se criar uma pedagogia crítica da mídia. Enquanto a Escola de Frankfurt via a indústria cultural como absolutamente manipuladora e ideológica, algumas versões dos estudos culturais argumentam que a mídia simplesmente fornece recursos para o uso e o prazer do público.  
(KELLNER, p. 424)

Na pesquisa percebemos a importância das relações afetivas e como isso pode influenciar a forma de apreciar, perceber e atribuir significado ao desenho animado.

A família não é representada no desenho animado Bob Esponja. Os personagens não têm grau de parentesco direto, as relações entre eles são definidas na necessidade de servir, na obrigação de trabalhar e na importância de ganho financeiro. Fica evidente a reprodução de modelos sociais estabelecidos e acríticos em relação à condição humana na sociedade. O desenho animado Bob Esponja Calça Quadrada oferece um modelo cristalizado de ordem social ideológica, não incita questionamentos, contribuindo para uma visão de mundo única possível.

O desenho animado reproduz a ideologia capitalista, carrega em si modelos culturais de consumo. Os desenhos animados são braços lúdicos de um contexto cultural que atende a demanda de interação e dominação global. A televisão é o seu veículo principal, mas está disseminado em outras formas midiáticas assegurando o seu reduto como elemento fundamental na cultura. Marshal McLuhan (2005, p. 56) faz uso da metáfora “aldeia global”, que neste contexto delinea o desenho animado como uma referência singular, uma forma de comunicação e de transmissão de informação única e especial.

Bob Esponja é o representante máximo dessa concepção na atualidade, na medida que é uma referência na inovação de linguagem e consegue atrair um público audiente recorde.

Kellner (2001, p 85) é mais radical no seu tratamento com o termo ideologia. Para ele, a cultura da mídia é impregnada de ideologias cujo objetivo é legitimar o domínio da classe, da raça ou do sexo hegemônico. Para o autor, a ideologia ludibria os indivíduos a aceitar as condições sociais e o modo de vida da atualidade. “A ideologia apresenta como naturais, como senso comum,

condições que são fruto de uma construção histórica, como se fosse natural Rambo massacrar centenas de indivíduos e depois voltar-se para o governo e seus computadores.”

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo não mostrou o desenho animado, na forma como é exibido e apreciado dentro da jornada ampliada do PETI, como influência determinante no comportamento e principalmente na construção das suas identidades. Ao contrário, este estudo indicou que o desenho animado é interpretado e serve de referência para confrontar valores absorvidos no contexto social onde os grupos estão inseridos. A condição ou não do estado de vulnerabilidade influencia diretamente a maneira de “ler” o desenho animado.

A classificação dos instrumentos e dos recursos usados na relação mídia e espectador está delimitada, principalmente, na construção do perfil dos personagens. Neles reside a maior fonte de provocação e empatia consolidada no espectador.

A inclusão de desenhos animados como atividade na jornada ampliada tem por objetivo o lazer e a recreação. É preciso levar em conta que recreação e lazer são atividades que descomprometem, tanto quem usufrui como quem a propõe, de um olhar atento e consequente dos seus resultados. Este estudo indicou que o momento de apreciação do desenho animado pode ser um importante aliado no diagnóstico da evolução da aplicação da política pública em questão, na medida em que provoca reações reveladoras dos espectadores, coisa que não acontece em uma situação cotidiana. Este estudo indicou que é preciso habilitar os agentes responsáveis pela aplicação de políticas públicas a conhecerem e a interagirem com os seus beneficiários para

que a jornada ampliada possa contribuir definitivamente na eficácia dos seus objetivos.

O estudo mostrou que os recursos para que os propósitos sejam alcançados estão subjetivamente disponíveis e já estão sendo usados. O desenho animado já está à disposição, o que falta é um melhor aproveitamento das suas possibilidades. Ao final das contas, o desenho animado acaba reforçando os modelos sociais vigentes, mas a conclusão deste estudo revelou que mudar a realidade não passa por tirar apenas a criança da televisão; o que o estudo mostrou é que mudando a realidade social, mudando o contexto social, muda a forma de interpretar o desenho animado e a sua consequente função social.

Algumas limitações tornaram-se pontuais quanto a questionamentos iniciais levantados na elaboração do projeto. Estas limitações podem ser classificadas especificamente pela abrangência do estudo, que ficou condicionado ao tempo de exibição, à experiência e ao relato das crianças assistentes durante as sessões. Reconhecemos que para mensurar o grau de influência no comportamento das crianças seria preciso um estudo de maior abrangência, considerando a rotina das crianças fora do momento de recepção.

Essa dissertação, agora finalizada, buscou reafirmar a relevância da discussão sobre a importância das produções midiáticas dedicadas às crianças, principalmente quando relacionadas a uma política social. Desta forma, considera-se que os desenhos animados ao ganharem visibilidade dentro do espaço de acolhimento infantil ganham mais relevância do que

serem simples entretenimento ou uma ocupação para o tempo livre. Levando em conta a relevância das considerações levantadas por esse estudo, torna-se inevitável estimular os agentes sociais para que as ações dentro da jornada ampliada reconheçam e estimulem o papel crítico e autônomo dos beneficiários em relação ao produto de mídia inserido na ação como atividade recreativa. Os desenhos animados podem tornar-se importante instrumento nesta estratégia. Assim, além de oferecer aos alunos a possibilidade de apreciar tais produções, é importante propor-lhes que discutam e pensem a respeito do que viram. Isto não significa reforçar e defender o que a mídia apresenta, mas problematizar e tornar conteúdo o que as crianças estão vivenciando fora do contexto escolar.

É importante reforçar a ideia de que quanto mais as crianças, beneficiárias de uma política pública, e também os agentes sociais nela envolvidos, refletirem sobre o que veem e propõem, dentre eles os desenhos animados, mais aptos estarão, não apenas para aumentar a eficácia das políticas públicas como também para refletir sobre os efeitos, as suas significações e as diversas produções midiáticas em relação ao cotidiano e à condição social.

A introdução deste trabalho faz referências a distinções e questionamentos peculiares à condição de exclusão vivida pelas crianças beneficiárias do PETI. Ao final deste trabalho, talvez não seja possível responder a todas as questões de maneira cabal, mas, levando em conta os depoimentos e o resultado da pesquisa, é possível destacar como indício que o motivo do descompasso no aprendizado das crianças quanto ao ensino regular e à supervalorização da formação é a própria condição de exclusão. A atração

percebida pelo desenho animado está ligada à condição de catarse, portanto, ao destensionamento das pressões cotidianas.

Como eixo central, a investigação fará uma articulação entre os pressupostos teóricos da Pedagogia Crítica da Mídia, do norte-americano Douglas Kellner, e a perspectiva das mediações, do espanhol/colombiano Jesús Martín-Barbero. Em segundo plano, Stuart Hall e Raquel Soifer nortearão as questões sobre cultura e identidade cultural.

Dentro de uma perspectiva orientada por princípios de uma ciência social crítica, ao considerar como se ajustam os contextos de produção e recepção, a pesquisa seguirá a perspectiva de Kellner, que leva em conta a questão do texto e o contexto através das categorias horizonte social, campo discursivo, ação figural e impacto cumulativo, e Martín Barbero, com as mediações.

## REFERÊNCIAS

- ADAMSON, Joe: **Tex Avery: King of Cartoons**, cit, pp 27-29 - New York: Da Capo Press, 1975
- AMARAL, Giana Lange do. **Colégio Gonzaga: pioneiro e difusor do ensino católico na cidade de Pelotas**. Artigo, Revista HISTEDBR On-line, Campinas, n.37, p. 151-168, mar.2010 - ISSN: 1676-2584á
- ANTUNES, Ricardo. **Os sentidos do trabalho**. São Paulo: Boitempo, 1999, p.15
- BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação. Técnica e estética através da História**. 2ª ed. – São Paulo: Editora SENAC
- BIASOLI-ALVES, Z. M. (2001). **Crianças e adolescentes: a questão da tolerância na socialização das gerações mais novas**. Em Z. M. Biasoli-Alves & R. Fischman (Orgs.), **Crianças e adolescentes: construindo uma cultura da tolerância** (pp.79-93). São Paulo: EDUSP.
- CARVALHO, I.M.M. de.; MAIA, S.M. dos R. (Org.). **Programa de Erradicação do Trabalho Infantil – PETI. Trajetória e beneficiários no Estado da Bahia**. Salvador: Setras/CRH, 2003.
- CASTRO, Lucia Rabello de. **Infância e adolescência na cultura do consumo**. Rio de Janeiro, RJ: NAU, 1998.
- FASSA, Ana Claudia G. et alii; **Child Labor and Health: Problems and Perspectives**. Oxford University Press. Oxford, New York, USA, 2010.
- GIL, Antônio Carlos: **Métodos e técnicas de pesquisa social**. Editora Atlas S.A. –São Paulo. 1989

GRAMSCI, Antônio. **Obras escolhidas**. Tradução Manuel Cruz; revisão Nei da Rocha Cunha. São Paulo: Martins Fontes, 1978.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. SP, Perspectiva, 1980.

LEVY JR, Marion J. **Socialização**. In: CARDOSO, Fernando Henrique e IANNI, Octávio (Orgs.). Homem e Sociedade. 12. ed. São Paulo: Editora Nacional, 1980, p. 60-62.

MAKARENKO, Anton S. **Poema pedagógico** (vol. I, II, III) SP, Edições brasiliense, 1986.

MARTIN BARBERO, Jesús. **Globalização comunicacional e transformação cultural**. In MORAES, Denis (org.). Por uma outra Comunicação - mídia, mundialização cultural e poder. Rio de Janeiro: Record, 2003. \_\_\_\_\_. Dos Meios às Mediações: Comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: ufrj, 1997.

MATTELART, Ariel Dorfmann e Armand. **Para Ler o Pato Donald**. Editora Paz e Terra. Rio de Janeiro. 1980.b

MCCLOUD, Scott, **Desvendando os quadrinhos**. M.Books do Brasil Editora. São Paulo. 2005

MCLUHAN, Marshall: **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Editora Cultrix Ltda. São Paulo, SP. 2005

MEDEIROS, Rosana Fachel. **Bob Esponja: produções de sentido sobre infâncias e masculinidades**. Programa de mestrado em Educação da UFRGS. Porto Alegre, 2010.

OROZCO, Guillermo: ***La investigacion em comunicacion desde la perspectiva cualitativa*** – Universidad Nacional de La Plata – 2000\_\_ **Miradas Latinoamericanas a la Televisión**. México: Iberoamericana, 1996.

PAULA, Elaine de. **Crianças e infâncias: universos a desvendar**. Programa de Mestrado em Educação da UFSC. I semestre de 2005. p.1-3. Disponível em: [www.scielo.br](http://www.scielo.br)

PHILIPPE , Ariès. ***História social da criança e da família***, Rio de Janeiro, 1978. (Áries, 1978: 33)

PIAGET, J. ***A linguagem e o pensamento da criança***. Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1959.

SOIFER, Raquel: ***A criança e a TV*** - uma visão psicanalítica. Porto Alegre: Editora Artes Médicas – 1991.

SUDBRACK, M. F. O. (2001). ***Terapia familiar sistêmica***. Em S. D. Seibel & A. Toscano Jr. (Orgs.), Dependência de drogas (pp. 403-415). São Paulo:

KELLNER, Douglas. ***A cultura da mídia***. Bauru, Edusc, 2001

HALL, S. ***A identidade cultural na pós-modernidade***. Tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Touro. 10.ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

VIGOSTKY, L. S. ***A formação social da mente***. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

#### **Informações capturadas dos endereços eletrônicos:**

WAHBA, Laurence <http://www.natgeo.com.br/br/especiais/de-volta-a-bikini/>  
<http://vimeo.com/26431421>

COSTA, Tatiana Pinto da (artigo).....

[http://www.alaic.net/alaic30/ponencias/cartas/ninos\\_adolescentes/ponencias/GT16\\_2pinto.pdf](http://www.alaic.net/alaic30/ponencias/cartas/ninos_adolescentes/ponencias/GT16_2pinto.pdf)

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Atol\\_de\\_bikini](http://pt.wikipedia.org/wiki/Atol_de_bikini) acessado em 20 dez. 2010. E [http://veja.abril.com.br/121108/p\\_138a.shtml](http://veja.abril.com.br/121108/p_138a.shtml) e <http://www.natgeo.com.br/especiais/devolta-a-bikini/> acessados em: 21 dez de 2010.

[http://mundoestranho.abril.com.br/mundoanimal/conteudo-mundo\\_55021.shtml](http://mundoestranho.abril.com.br/mundoanimal/conteudo-mundo_55021.shtml)

acessado em: 08 dez. 2010.

<http://www.chud.com/articles/articles/492/1/INTERVIEW-STEPHEN-HOLLENBURG/Page1.html> Acessado em: 29 de dez 2010.

[wikipedia.org/wiki/Winky\\_Dink\\_and\\_You](http://wikipedia.org/wiki/Winky_Dink_and_You) acessado em: 07 jul de 2010.

<http://www.unesco.org/new/pt/brasil/> acessado em: 19 jul de 2010

<http://portal.mec.gov.br> – Manual de Orientação do PETI – acessado em: 23 jul de 2010.

<http://portal.mec.gov.br> - Estatuto da Criança e do Adolescente - acessado em: 23 jul de 2010.

## ÍNDICE DE FIGURAS

001 - Crianças desenhando.....	p.51
002 - Bob Esponja.....	p.61
003 - Patrick Estrela.....	p.62
004 - Sandy Bochechas.....	p.63
005 - Lula Molusco.....	p.64
006 - Sr. Sirigueijo.....	p.65
007 - Gary.....	p.65
008 - Sra Puff.....	p.66
009 - Plâncton.....	p.67
010 - Homem Sereia e Mexilhãozinho.....	p.69
011 - Cenários em close .....	p.70
012 - Casa do Bob Esponja.....	p.72
013 - Casa do Patrick.....	p.73
014 - Casa do Lula Molusco.....	p.73
015 - Imagem de abertura.....	p.75
016 - A Torre Cascuda.....	p.76
017 - O primeiro hóspede.....	p.77
018 - Lula Molusco irritado.....	p.78
019 - Pagando o Sr. Sirigueijo.....	p.79
020 - Língua.....	p.80
021 - Recebendo a conta.....	p.81
022 - Gráfico de Estudo.....	p.86
023 - Por que estão chorando?.....	p.92
024 - Por que estão rindo?.....	p.93
025 - Quem morreu?.....	p.94

## FILMOGRAFIA UTILIZADA NA PESQUISA

- **A Torre Cascuda** – Título original: *Krust Towers*. Look Brookshier. EUA
- **O dia de folga do Lula Molusco** - Título original: *Squid's Day Off*. Direção Walt Dohr e Paul Tibbitt. EUA
- **Nas botas do chefe** – Título original: *Bossy Boots*: Direção Walt Dohr e Paul Tibbitt. EUA
- **O grande fracassado cor-de-rosa** – Título original: *Big Pink Loser*. Direção Jay Lender. EUA
- **Morrendo por uma torta** – Título Original: *Dying For Pie*. Direção Aaron Springer. EUA
- **Imitação de caranguejo** – Título original: *Imitation Krabs*. Direção Walt Dohr e Paul Tibbitt. EUA
- **A lagartinha** – Título original: *Wormy*. Direção Walt Dohr e Paul Tibbitt. EUA

## ANEXO

### UNIVERSIDADE CATÓLICA DE PELOTAS

#### MESTRADO EM POLÍTICA SOCIAL

#### Termo de Consentimento Livre e Informado (para responsáveis) Projeto de Pesquisa

BOB ESPONJA PARA CRIANÇAS DO PETI

**Pesquisador responsável: André Luis Porto Macedo**

**Orientador: Prof Dr Fábio Cruz**

#### **Descrição sucinta do projeto:**

O projeto de pesquisa Bob Esponja para Crianças do PETI objetiva analisar as relações existentes entre o desenho animado Bob Esponja Calça Quadrada e sua influência na construção dos valores e da identidade das crianças assistentes. Para tanto, será realizada uma visita semanal ao Instituto de Menores Dom Antônio Zattera por dois meses, quando o pesquisador fará atividades com a turma, coleta de trabalhos dos alunos, observações em sala e entrevistas individuais.

#### **Termo de Consentimento Informado**

Eu, \_\_\_\_\_, R.G. \_\_\_\_\_, dou meu consentimento, assim como autorizo meu filho a participar da pesquisa Bob Esponja para Crianças do PETI, sob a responsabilidade do professor e mestrando André Luis Porto Macedo, tendo como seu orientador o Prof. Dr Fábio Cruz. Autorizo o uso dos dados produzidos na dissertação de mestrado do pesquisador, desde que nossas identidades, sejam preservadas.

#### Assinatura do Responsável

#### **Dados do responsável para contatos posteriores:**

Nome completo do responsável:

Nome completo da criança:

Endereço e Telefone: