

## **Multiculturalismo, Imaginário e Narrativas do Desenho Animado**

Alexandre Dias Paza – LAPIC-ECA/USP

O trabalho que aqui apresentamos é resultado da pesquisa integrada “O desenho animado na TV: Mitos, símbolos e metáforas”, realizada pelo Lopic – Laboratório de pesquisa sobre infância imaginário e comunicação, coordenada pela Prof<sup>a</sup>. Dra. Elza Dias Pacheco e da qual participei ativamente sob financiamento do CNPq e FAPESP.

Os objetivos que então tínhamos enquanto grupo de pesquisa que reuniu pesquisadores de diversas áreas era o de observar as estruturas narrativas apresentadas em desenhos animados e as ocorrências de semelhanças com as estruturas narrativas míticas buscando verificar de que modo não só coincidiam, mas também eram estruturantes do sujeito receptor, ou seja, um elemento estruturante da criança tanto do ponto de vista cognitivo como imaginário.

É na condição de mestrando em ciências da comunicação da escola de comunicações e artes/USP, que tomamos uma das muitas possibilidades de análise que a pesquisa abriu neste campo, para discutir as questões multiculturais que perpassam este elo desenho animado e imaginário infantil, tendo em vista que em nossa pesquisa de mestrado fazemos uma observação sobre as possibilidades de leitura das peças publicitárias produzidas para o target infantil.

*Se entendermos a cultura como “a totalidade dos sistemas de significação através dos quais o ser humano, ou um grupo humano particular, mantém a sua coesão( seus valores e identidade e sua interação com o mundo)”(A. Shukmam Apud Santaella: 1992: 11),*

*pretendemos aqui observar a linguagem do desenho animado como parte integrante da cultura infantil que desde muito cedo se pauta pela multiculturalidade. Entre os muitos desenhos que analisamos em nossa pesquisa, aqui tomaremos apenas dois: O Máskara, produção americana da década de 90 e YU YU HAKUSHO, produção japonesa também dos 90. A escolha destes dois desenhos é feita não só pela representatividade que estes dois desenhos apresentaram em nossa pesquisa junto ao público infantil, mas também por se caracterizarem como linguagens com propriedades distintas, um como representante da cultura ocidental americana e outro da cultura oriental japonesa.*

Ao analisarmos os desenhos de O Máskara, não tomaremos nenhum episódio específico mas sim transcorreremos nossas observações em sua totalidade. Com relação a YU YU HAKUSHO nos remeteremos às quatro temporadas de trinta episódios cada também de forma global.

Também é preciso frisar que na observação da linguagem dos desenhos animados iremos analisar a estrutura desta linguagem para que possamos observar as possibilidades de recepção do ponto de vista teórico-cognitivo passando pelos estudos de Piaget e Vigotskii. Já do ponto de vista do imaginário tomaremos Freud e Lacan como referencial teórico além dos estudos comparativos de Sara Pain num confronto entre as teorias piagetianas e freudianas.

Para uma melhor compreensão destas estruturas iremos a princípio fazer uma comparação dos desenhos pica-pau e pernalonga com o desenho máskara, tendo em vista sua mesma origem cultural.

## **HIPÓTESE PARA ANÁLISE COGNITIVA**

Se pensarmos comparativamente os desenhos do máscara com desenhos, também de preferência das crianças, tais como Pernalonga ou Pica Pau, podemos dizer que percebe-se uma fragmentação narrativa, ou seja, uma estrutura narrativa basicamente micro-estrutural simples nestes desenhos, o que não ocorre em “O Maskara”. Exemplificando, no desenho do Pica Pau, a macro-estrutura é resultado direto da sequência de quadros que interiormente possuem, na maioria das vezes, um fim em si mesmo. Assim, o que pode-se dizer é que mesmo que invertamos a ordem dos quadros a macro-estrutura não se altera. Macro-estruturalmente percebe-se que é inváriavel que, de algum modo qualquer, o protagonista da história é posto em conflito, o qual sempre terminará com a supremacia deste sobre o antagonista.

Na micro-estrutura observa-se que a sequência de quadros em que o antagonista provoca ou articula um plano de ação qualquer contra o protagonista, possuem introdução, desenvolvimento e conclusão independentes da história em si. Estes quadros seguem-se um após o outro, onde o antagonista é traído por algum detalhe que inverte a situação e que a partir daí se garantirão a coesão e coerência da narrativa.

Pode-se dizer portanto que, do ponto de vista receptivo, as crianças se utilizam destas narrativas como modo de desenvolver cognitivamente suas estruturas, ordenando fatos e procurando sua logicidade de modo a assimilar e acomodar estas estruturas, como nos mostra Piaget. Deste modo a fragmentação narrativa destes desenhos facilita a construção estrutural cognitiva da criança.

No entanto, em “O Maskara”, não podemos observar fragmentação alguma em sua narrativa. O que há, é sim uma multiplicidade de relações ou inter-relações na estrutura deste desenho. Na macro-estrutura não se pode definir que o desenho se inicie sempre de uma mesma forma. Em função da multiplicidade de personagens há inúmeras maneiras em que se pode iniciar as narrativas do desenho. De modo geral, o protagonista sempre será colocado diante de um problema qualquer que tenha que solucionar, entretanto, este protagonista não é uma personagem, mas duas, e daí já se pode observar as muitas possibilidades de trabalhar com esta estrutura. Ainda pensando na macro-estrutura pode-

se dizer de antemão que invariavelmente o protagonista, mesmo em seu caráter duplo, sempre chegará ao final com o problema resolvido. No entanto, cada história apresentada no desenho, possui, na macro-estrutura, introdução, desenvolvimento e conclusão referentes a um enredo que compõe a narrativa. Ou seja, se invertermos um quadro qualquer da micro-estrutura a narrativa se compromete ou perde o sentido. Lingüísticamente pode-se dizer que em desenhos como o Pica Pau ou o Pernalonga, temos uma ênfase da “narratividade”, isto é, importa mais o percurso com que se conta a história do que com a história em si. No entanto, em “O Maskara” importa tanto a narratividade quanto a narrativa, ou de outro modo, a narratividade, a maneira como a história é contada, está diretamente implicada com a narrativa. Os quadros devem ter um motivo que justifique, ou dê coesão, no desenrolar da história para que esta seja coerente.

Quando pensamos na micro-estrutura de “O Maskara”, a gama de possibilidades narrativas se amplia e a torna ao invés de fragmentada, um complexo narrativo. Isto porque, em função da multiplicidade de inter-relações possíveis, pode-se dizer que tanto Ipikiss quanto Máscara, enquanto protagonistas e possuidores de relações opostas e complementares com os demais personagens, estabelecem este complexo.

Se direcionarmos nossa atenção de Piaget para Vigotskii, observaremos que o que no primeiro denominam-se Fase “sensório-motora”, “pré-operatória”, “operatória concreta” e “operatória formal”, em Vigotskii teremos “estágio de formação de conjuntos sincréticos”, “estágio de pensamento em complexos” e “estágio da formação do pensamento conceitual”. Segundo Vigotskii, estes dois últimos estágios funcionam como duas raízes independentes e concomitantes que se unirão ao longo do processo de desenvolvimento. São nestes estágios, respectivamente, que ocorrem os complexos de ligações entre componentes “concretos e factuais” e a conceituação por relações “abstratas e lógicas”.

Por este prisma podemos perceber que o “complexo narrativo” em “O Maskara” pode estimular cognitivamente as crianças. As chamadas operações por complexos, segundo Vigotskii, representam o momento em que a criança passa a estabelecer relação entre operações, ou as operações sobre operações, enquanto simultaneamente abstrai por

logicidade. Para exemplificar podemos tomar o caso das contas de soma e subtração. Quando uma criança soma dois mais dois igual a quatro, há nesta operação uma relação direta com o “concreto”, é demonstrável a partir de objetos reais. Duas canetas mais duas canetas igual a quatro canetas, e não há aí nenhuma novidade que não tenha sido posta pelo “material dourado” ou na prática de Montessori. No caso da multiplicação, há que se fazer relações com relações, ou seja há um complexo que interliga os elementos, ainda que mantendo a relação com o concreto e com o factual. No entanto, se observarmos uma operação potencial, teremos dois elevado ao quadrado igual a quatro. Esta é uma operação que entra pelo campo da virtualidade e potencialidade e que estão distantes do real. Como nos coloca Pierre-Lévy o real está para o possível enquanto o virtual está para a potência. Para compreender a virtualidade de quatro na potência de dois é necessário que a criança tenha desenvolvido a competência de operacionalizar com os complexos e com as abstrações conceituais para que se percorra um caminho lógico através de abstrações sobre operações. É necessário entender primeiro a relação direta da soma com o concreto para que depois esta estrutura lhe sirva de base para as operações por complexo e para as abstrações conceituais.

No caso da narratividade pode-se dizer que ocorre o mesmo processo. É necessário que a criança compreenda as fragmentações narrativas simples e seus funcionamentos para que depois possa realizar cognitivamente relações em complexos. É o que está denominado como metáfora em Nilson Machado. Para este estudioso, matemático e lingüista, a metáfora é um processo dinâmico do pensamento em que ocorrem as relações de operações com operações ou ainda de operações com abstrações. Portanto, podemos dizer que, os desenhos de fragmentação narrativa simples servem de base para que as estruturas cognitivas possam mais tarde estabelecer relações entre relações ou abstrações.

A narratividade em “o máscara” tem várias possibilidades de inter-relacionamento, e provavelmente isto seja prazeroso no processo de assimilação e acomodação da criança. Piaget descreve em a “Formação do real na criança”, que é este prazer que estimula o desejo de sempre querer aprender mais. A acomodação de conhecimento, passados os primeiros momentos onde o conflito provoca certo incômodo, passa a ser o motor para

novas assimilações, daí a idéia de conhecimento como dinâmica ou ação. Há portanto um “princípio de prazer” cognitivo quando a criança assiste a um desenho, e no caso de “O maskara este prazer é sinônimo de evolução para a própria criança que pode a partir do desenho inferir possibilidades narrativas que vão além do próprio desenho.

Como acabamos de observar, há uma intrínseca relação entre as estruturas narrativas e o desenvolvimento cognitivo infantil. O que passamos a focar agora é o fato de que estas estruturas narrativas, de acordo com o seu grau de complexidade, também necessitam de uma estrutura cognitiva desenvolvida como suporte para compreensão, ou seja, quanto mais complexas as relações macro e micro-estruturais da narrativa maior deve ser o nível de competências para assimilação e acomodação destas estruturas. É claro que há aí também uma correspondência direta no fato de que estas estruturas estimulam e auxiliam o desenvolvimento cognitivo tanto quanto nas estruturas mais simples, no entanto o pré-requisito para sua "leitura" é mais exigente.

A hipótese que aqui levantamos é de que em uma estrutura narrativa complexa como a do desenho Yu Yu Hakusho, onde podemos observar três linhas narrativas - como já demonstramos em nossas análises estruturais - para que estas linhas sejam compreendidas e o enredo assimilado é necessário que o "receptor" já tenha desenvolvido suas competências cognitivas.

Seguindo ainda os postulados psico-sociais de Vigotskii e seus três grandes estágios de desenvolvimento, observamos que os estágios de pensamento por complexos e o da formação do pensamento conceitual, não se desenvolvem respectivamente, mas sim concomitantes e paralelos um ao outro. Vigotskii diz que "o terceiro estágio não aparece, necessariamente, só depois que o pensamento por complexos completou todo o curso de seu desenvolvimento. É como se houvesse duas linhas genéticas, duas raízes independentes, que se unem num momento avançado do desenvolvimento para possibilitar a emergência dos conceitos genuínos. Uma raiz, a do pensamento por complexos, estabelece ligações e relações, (...). A outra raiz realiza o processo de análise, de abstração:(...)." (Oliveira, 1992)

Nos episódios analisados de Yu Yu Hakusho (3<sup>a</sup> temporada), a estrutura narrativa do desenho se subdivide em três linhas, como já vimos: uma linha central, onde se dão os principais confrontos; a linha dos antagonistas, onde as ações e planos destes são explicados; e a linha paralela constituída por ações de protagonistas que por alguma razão se afastam momentaneamente dos acontecimentos da linha central<sup>1</sup>. Essas duas últimas linhas que se movimentam junto com a central trazem não só informações sobre a trama para o espectador, mas também servem para aprofundar a caracterização dos personagens e suas inter-relações, que esclarecerão as atitudes de protagonistas e antagonistas no momento do confronto decisivo. Assim sendo, para uma compreensão completa da trama do anime, é preciso que a criança assimile o conteúdo de cada uma dessas linhas e consiga fazer as ligações entre elas, entendendo o sistema de inter-relações entre personagens, que é o motor da evolução da trama.

Yu Yu Hakusho tem como alvo principal de mercado crianças e adolescentes a partir de 12 anos de idade, que já teriam bem desenvolvidos os processos de pensamento por complexo e por conceitos, e não teriam dificuldade em acompanhar a complexidade da trama em seus subplots inter-relacionados. A nossa pesquisa de campo, porém, limitou-se a investigar as impressões de crianças entre 5 e 11 anos, e a análise das falas destas demonstrou que, embora muitas afirmem apreciar o desenho, a total compreensão da narrativa não foi atingida, sendo o anime simplesmente rotulado de "desenho de luta", por várias delas.

Deste modo não poderíamos, para uma análise tão complexa, nos atermos apenas a estes depoimentos e na busca de alternativas nos deparamos com um universo novo ligado diretamente à recepção e que será desenvolvido mais adiante quando discutirmos as questões do imaginário. O que aqui pode ficar registrado é o fato de que na linha de raciocínio que desenvolvemos as estruturas narrativas dos desenhos analisados

---

<sup>1</sup> Vide Ficha de Análise dos Desenhos Animados – Yu Yu Hakusho Pesquisa integrada O desenho animado na TV: Mitos símbolos e metáforas. LAPIC-ECA/USP, 1999.

acompanham as estruturas e esquemas do desenvolvimento cognitivo e o desenho Yu Yu Hakusho marca ápice deste processo.

## **O IMAGINÁRIO E O DESENHO EM SUA ESTRUTURA NARRATIVA MÍTICA.**

### **Pica Pau e Pernalonga**

O que buscamos desenvolver aqui é a possibilidade de partes das estruturas narrativas de desenhos como Pica Pau e Pernalonga funcionarem como espécies de "mitema", ou como define Lévy-Strauss, a menor parte de maior significação de um Mito, ou ainda uma frase, o que o distingue de reduções estruturais tais quais o fonema, morfema ou semantema.

Partimos portanto, do fato de que imaginariamente a criança, ao assistir os desenhos, reelabora as imagens e as adapta de acordo com suas necessidades, já confirmada pela pesquisa "Televisão criança..." realizada pelo LAPIC sob a coordenação da Professora Elza Dias Pacheco. Como afirmou Sara Pain, a criança vive verdadeiras batalhas míticas em seu imaginário durante certas fases de desenvolvimento, tais como nas fases sensório-motora, pré-operatória e operatórias concreta e formal em Piaget, ou ainda nas fases oral, anal e fálica como descreveu Freud. Neste processo de desenvolvimento as estruturas do desenho animado são importante auxílio na estruturação da criança, podemos dizer que nas estruturas narrativas de desenhos como Pica Pau ou Pernalonga a criança encontra subsídio para estruturar a narrativas míticas que seu imaginário elabora.

Deste modo, estas partículas do desenho funcionariam como "mitemas" ou "frases" componentes da micro estrutura desta narrativa mítica que o imaginário elabora para responder a questões não compreendidas ou como nos coloca Lacan, para explicar aquilo que não se sabe, ou seja, atender a uma falta, um desejo latente e imediato.



## **Máskara**

Do ponto de vista do imaginário, pode-se dizer que a criança se identifica com o Ipkiss que apresenta características “infantis” marcantes, sobretudo pelo fato de ser “reprimido” socialmente pelo “mundo” adulto.

No caso de “O Máskara”, pode-se relacionar suas narrativas a partir de um processo metafórico que produzirá na máscara o Símbolo do poder absoluto. O universo que cerca Ipkiss é opressor e adulto. Os traços destes estereótipos são marcados por linhas e traços caricaturais do adulto opressor.

Metaforicamente, aqui podemos dizer que estas relações representam as oposições sociais entre adultos e crianças, ou seja, elas em oposição a apresentada nos protagonistas que passam por processos similares ao que as crianças estão vivendo em determinada fase de desenvolvimento.

Se pensarmos no que nos diz Sara Pain sobre as batalhas míticas que compõem o sujeito e que ocorrem especialmente na infância, podemos dizer que a criança ao se identificar com o Ipkiss, transforma-se no Máskara junto com ele e re-elabora suas faltas, seus desejos reprimidos, imaginariamente colocados na condição com a qual a máscara de “Lóki”, o deus da travessura nórdico, possibilita que se faça de tudo.

No entanto observa-se que Ipkiss sempre volta, apesar dos poderes ilimitados do Máskara, e isto pode nos indicar uma das funções a serem observadas na estrutura mítica, tal qual nos coloca Bakthin e Vigotskii, como sendo um elemento, ou uma característica “alienante” do mito, pois o sujeito realiza seu desejo imaginariamente e depois está pronto para voltar à realidade de forma acomodada.

Partindo do pressuposto bakthiniano de que todo signo é ideológico, diríamos que o mito enquanto rede simbólica de significação também é ideológico. O mito é ideológico pois dentro de sua estrutura possui um caráter genérico que está intimamente ligado ao

“instituído”, ao social. É através do mito que normas, leis e registros sociais se justificam e ganham validade. No Máskara, isto aparece como no exemplo anteriormente citado. O sujeito resolve seus problemas, seus desejos e impulsos imaginariamente, mas retorna à necessidade cotidiana em seu “lugar-social”. Outro fator que pressupõe um caráter alienante no mito, é o fato de o ideológico, tal qual nos coloca Castoriadis numa visão marxista, possuir um caráter dogmatizador e que se opõe à praxis, ou seja, qualquer tipo de transformação ou alteração social ou do sujeito.

Sem considerarmos aqui “a questão da intencionalidade” presente em qualquer narrativa, podemos observar aí também o caráter “subjetivo” que a estrutura mítica apresenta e que também está na estrutura narrativa do desenho. Tanto Ipkiss realiza seus desejos através da máscara quanto a criança que se identifica com ele.

A partir daí podemos dizer que se no mito existem três características básicas que compõem sua narrativa, tais quais: função de estrutura genérica/particular, o que garante a representação social; função imaginária que subsidia o sujeito e a função ideológica que remete ao social.

Então, buscaremos posteriormente levantar os elementos simbólicos que metaforicamente constroem a rede de significação, ou seja, os símbolos e suas inter-relações, que estão presentes neste Mito.

### **Imaginário – Yu Yu Hakusho**

A linha geral da história em Yu Yu Hakusho apresenta linearidade cronológica, ou seja, começa no primeiro episódio com a morte de Yusuke Urameshi, segue com os eventos que levarão à sua ressurreição e engajamento como Detetive Sobrenatural, continua mostrando como ele conhece Kurama e Hiei e como estes passam a fazer parte do grupo de "heróis", as primeiras missões, etc., até o último episódio se guiando por uma ordem cronológica clara, pelo menos no que se refere à grande mega-estrutura - a série completa em todo o seu painel - já que há a utilização de flashbacks em vários episódios.

Entretanto, esta linearidade é segmentada em vários pontos, onde lacunas são deixadas no que se refere à ação dos personagens. Essas lacunas por vezes são meras elipses temporais, como por exemplo num dos episódios que narram o seqüestro de Yusuke. Kuwabara, Kurama, Hiei e Botan se dividem e cada um sobe por uma escada diferente até todos chegarem no aposento onde está Yusuke. O anime mostra uma cena curta de cada um subindo a sua escada, mas não mostra tudo o que aconteceu com eles até alcançarem o aposento. Depois ficamos sabendo que nesse período de tempo não revelado ao espectador, o "metamorfo" Anaguizawa, um dos seqüestradores, capturou Kuwabara e copiou a sua forma, chegando ao mesmo tempo que os demais no aposento e enganando a todos. A captura de Kuwabara nunca é mostrada, apenas relatada através dos diálogos. Pode-se deduzir daí que, se houve tempo para que essa captura se desse, houve tempo suficiente também para que muitas outras ações pudessem ocorrer para os demais personagens. Como nada é mostrado, cabe ao espectador imaginar se aconteceu algo ou não, e o quê esse "algo" seria.

Outro tipo de lacuna é a supressão da narrativa, quando alguns fatos simplesmente não são explicados ao espectador. Por exemplo, Hiei afasta-se do grupo de Detetives no episódio em que Koenma conta a todos sobre o túnel que está sendo construído entre o Mundo das Trevas e o Mundo dos Homens, e só voltará a aparecer vários episódios mais tarde para salvar Yusuke do caminhão explodido por Sniper. A história nunca vai esclarecer o que ele ficou fazendo nos dias em que andou sumido, possibilitando ao espectador traçar as mais variadas conjecturas.

Assim as elipses temporais e as supressões narrativas possibilitam uma fenda na condução da história narrativa de Yu Yu Hakusho, o que abre espaço para a atuação do imaginário, que a partir destas brechas infere uma continuação narrativa, ou até mesmo um desvio na trajetória do que vem sendo narrado, e assim o receptor tem a possibilidade de criar uma nova história.

Na 4<sup>a</sup> temporada da série um episódio vai contar o nascimento de Hiei, a partir das lembranças do personagem que são apresentadas em sonhos. No primeiro sonho o

espectador vê várias fogueiras que se acendem na tela escura enquanto vozes em off anunciam o nascimento de um casal de gêmeos, dos quais o menino seria uma "criança impura" que deve ser descartada, e vê ao fim do sonho este bebê varão sendo jogado de um abismo. Quando Hiei adormecer de novo, o segundo sonho mostrará as mesmas imagens, mas será acrescido de mais planos que se intercalam com os já mostrados, que apresentarão outras informações, explicando que esses fatos aconteceram no Mundo dos Gelos, o que significa ser uma "criança impura" e porque esta deve ser jogada do abismo.

A próxima vez que essas imagens aparecerem, haverá ainda mais outras intercaladas, esclarecendo os tabus da sociedade do Mundo dos Gelos, e mostrando mais detalhes do ritual que culminou com o lançamento de Hiei no abismo. E assim as imagens do sonho serão sucessivamente retomadas e enriquecidas de mais informações, até que ao final do episódio o espectador tenha construído mentalmente toda a história do nascimento, preenchendo as lacunas com cada plano novo que lhe foi apresentado.

Este processo se dá da mesma forma no imaginário. O indivíduo utiliza as brechas para inserir novas imagens, novas narrações, novos acréscimos ao grande painel. Como as falas das crianças de 5 a 11 anos entrevistadas nos parques não atestava esse processo, devido ao estágio de desenvolvimento dos processos de pensamento nessa idade, fomos buscar mostras da recepção do anime na Internet, nas páginas pessoais de adolescentes de vários países sobre Yu Yu Hakusho, e dessa forma descobrimos o universo dos fanfics.

Fanfic significa "ficção escrita por fãs", ou seja, histórias a partir de personagens de filmes, desenhos animados, quadrinhos, etc. Pudemos encontrar facilmente centenas de fanfics baseados em Yu Yu Hakusho, cujos autores são na maioria adolescentes e jovens do sexo feminino, de origem japonesa, americana, chinesa, brasileira, filipina, para citar algumas das nacionalidades presentes no material por nós coletado. Encontramos textos de extensões variadas (de redações de três parágrafos até romances multicapitulares de 150 páginas), com estilos que vão da tragédia à paródia, do conto infantil ao conto erótico. Nesses textos é fácil verificar como o material do anime atinge o imaginário e transforma-se em material criativo.

Um bom exemplo é o fanfic de Ana-chan, A Estória de Hiei, encontrado na página [http://www.geocities.com/Tokyo/Dojo/1488/estoria\\_hiei.html](http://www.geocities.com/Tokyo/Dojo/1488/estoria_hiei.html), que trabalha exatamente com a lacuna deixada pela supressão da narrativa entre o nascimento de Hiei e a sua primeira aparição no anime.

### **Uma questão multicultural**

Do ponto de vista cultural podemos observar que nestas estruturas narrativas de linguagens híbridas, encontraremos duas questões relevantes às quais delinearemos uma comparação. A primeira é a questão da violência que na visão americana acentuada em O Máskara marca a violência banalizada sem propósito ou ainda justificada em si, a violência pela violência, onde não há consequências pois as personagens logo se recontistem e não morrem.

Já em YU YU HAKUSHO, a violência, embora cause espanto, é vista em toda a sua crueldade, nos limites possíveis do real, com cenas de sangue e morte. Mas aparece aí sempre uma causa, um justificativa para sua existência, além de suas consequências como a justiça, o peso de consciência por atos violentos e um profundo código de ética entre os combatentes. Há também as questões de honra e valorização do inimigo. Um personagem mais forte jamais irá atacar um personagem mais fraco ou tirar proveito disto. Quando isto ocorre a personagem é severamente punida.

A outra questão importante é a da sexualidade que em desenhos americanos, e portanto no Máskara, é praticamente inexistente a não ser pelo gênero acentuado nos diálogos e marcado por uma série de esteriótipos que registram masculino e feminino.

Nos desenhos japoneses a sexualidade está tanto latente como manifesta. Algumas questões importantes da cultura japonesa como a pedofilia e a homossexualidade estão registradas não só nos mangas (produção em quadrinhos) quanto nos animes (desenhos animados). Em YU YU HAKUSHO há uma personagem, Kurama que embora seja um dos heróis mais vigorosos possui traços e movimentos totalmente femininos. Embora o

mais racional e frio dos quatro heróis, é também o mais sensível e delicado o que causa verdadeiras paixões entre as fãs, o que pode ser constatado nos fanfics via Internet.

A partir daí é possível concluirmos que na produção dos desenhos nacionais há uma predominância das características que marcam a cultura americana. Nas produções como a Vaca e o Frango, por exemplo, tanto a sexualidade como a violência ficam banalizadas ou ausentes. Considerando que estes desenhos fazem parte do universo cultural da criança a riqueza que este contexto pluri ou multicultural, marcado sobretudo pela produção japonesa, abre espaço para um imaginário muito mais abastecido de signos.

## BIBLIOGRAFIA

- BAKHTIN, M. (1995) **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. São Paulo: Hucitec.
- BARBERO, J.M. (1997) **Dos meios às mediações**. Rio de Janeiro: UFRJ.
- CASTORIADIS, C. (1978) **Instituição Imaginária e Sociedade**. São Paulo: Paz e Terra.
- FREUD, S. (1943) **La Interpretacio de los Suenos**. Buenos Aires: Americana.
- IANNI, O. (1976) **Imperialismo e Cultura**. Petrópolis: Vozes.
- KHOLL, M. (org.) (1990) **Piaget, Vigotskii e Wallon**. São Paulo: Papirus.
- LACAN, J. (1987) **Seminário XX**. Rio de Janeiro: Imago.
- LARSON, R.; Hofer, L. & Barrios, J. (1973) **Young Animators and their Discoveries**. New York: Praeger.
- LEACH, E. (1970) **As idéias de Levi-Strauss** São Paulo: Cultrix.
- LEVY, P. (1996) **O que é o virtual** São Paulo: ED. 34.
- LUYTEN, S.B. (1991) **Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Estação Liberdade.
- PACHECO, E. D. (1985) **O Pica-Pau: herói ou vilão? Representação social e reprodução da ideologia dominante**. São Paulo: Loyola.
- PIAGET, J. (1971) **A formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho. Imagem e Representação**. São Paulo: Zahar.
- PIAGET, J. (1977) **O Juízo Moral na Criança**. São Paulo: Mestre Jou.
- SANTAELLA, L. (1992) **Cultura das Mídias**. São Paulo: Razão Social.
- VIGOTSKII, L.S. (1998) **A formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes.
- VIGOTSKII, L. S. (1985) **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Papirus.