



INDÚSTRIA CULTURAL E ALIENAÇÃO: UMA REFLEXÃO A PARTIR DO DESENHO ANIMADO BOB ESPONJA.

Magda Dei Tós Barreto¹; Milena Rocha²; Benedito Roserdo Barreto Junior³.

RESUMO: Este artigo analisa como a indústria cultural por meio do desenho “Bob Esponja Calça Quadrada” atua no processo de alienação das crianças. Ocorreu a compreensão e o levantamento do perfil de suas personagens relacionando-os com o posicionamento de teóricos pertencentes ao paradigma do humanismo radical, mais propriamente à teoria crítica. Inicialmente entenderam-se as tecnologias visuais como ferramentas para formação de uma cultura; depois como os temas indústria cultural e alienação poderiam ser visualizados no desenho. Constatou-se a fragilidade das crianças frente ao uso da indústria cultura como instrumento de alienação e dominação, bem como de variáveis incontroláveis a esse processo.

PALAVRAS-CHAVES: Indústria cultural, desenho animado, alienação.

ABSTRACT: This article examines how the cultural industry by designing "SpongeBob SquarePants" acting in the sale of children. Occurred understanding and raising the profile of its characters linking them with the theoretical positioning belonging to the paradigm of radical humanism, more specifically critical theory. Initially it was understood visual technologies as a tool for fostering a culture, then the culture industry as the themes and alienation could be seen in the drawing. It was noted the fragility of children facing the industry use culture as a tool of alienation and domination, as well as uncontrollable variables in this process.

KEYWORDS: Industria Cultural, cartoon, alienation.

1 INTRODUÇÃO

Partindo dos preceitos de que a realidade é socialmente criada e sustentada, podendo essa criação ser influenciada por processos psíquicos e sociais que direcionam, limitam e controlam as metas dos seres humanos, alienando-os com relação às potencialidades inerentes à sua verdadeira natureza humana; que a consciência do indivíduo é subserviente a um padrão externo de razão universal que reflete a existência de uma força universal ou espírito acima e além do indivíduo (BURELL; MORGAN, 2006).

Outro fator seria que a indústria cultural aproveita da vulnerabilidade das crianças, investindo na programação televisiva, em desenhos com personagens que possam representar as mesmas na vida real, visto que as mesmas passam mais de 5 horas diárias na frente da televisão e que a criança naturalmente imita o que vê, optou-se em

¹ Professor, Mestre, UNICESUMAR, magda@cesumar.br

² Discente, Mestranda, UEL, magdadeitos@hotmail.com

³ 3 Professor, UNICESUMAR, barretojunior@cesumar.br

desenvolver este ensaio analisando como a indústria cultural, por meio do desenho “Bob Esponja Calça Quadrada”, atua no processo de alienação das crianças. Foram feitas comparações entre o desenho e as atitudes dos personagens com algumas premissas da teoria crítica. Buscou-se com isso revelar como um simples desenho pode ter conotações e interpretações que podem comprometer a formação ou até contribuir para a alienação de uma grande massa de pessoas.

Salientamos que para a criança o desenho animado tem papel fundamental na sua formação, e por isso deve ser orientado pelos pais, pois representa a forma de ver o mundo, experimentar novas realidades, representam seus medos, suas vontades, realizações e carências. As inúmeras agências da produção em massa e da cultura por ela criada servem para inculcar no indivíduo os comportamentos normalizados como os únicos naturais, decentes, racionais (ADORNO; HORKHEIMER, 1945, p.35).

Analisar os desenhos se torna imprescindível, visto que estes trabalham com o imaginário das crianças, e muitas vezes elas não conseguem separar o que é fantasia do que é real, pois a realidade e o real na televisão parecem ocupar o mesmo espaço. A criança naturalmente imita o que vê e a realidade que a envolve, se a fantasia apresentada na televisão faz parte do que a criança conhece como realidade, logo ela passa a imitar o que ela assistiu (GOLDBERG; YUNES; FREITAS, 2005).

Este artigo inicialmente discorre sobre as redes de comunicação e seu grau de inserção na vida diária das pessoas, identificando como interferem na cultura a partir de um olhar crítico. Logo após foram apresentadas as características do criador e do desenho “Bob Esponja Calça Quadrada”, e em seguida foram feitas analogias entre o comportamento das personagens e como os mesmos são vistos através da ótica da teoria crítica.

2 METODOLOGIA

Este trabalho visa analisar o desenho animado Bob Esponja Calça Quadrada, uma produção americana de 1999, transmitida por diversos canais televisivos, mais especificamente pelo canal Nickelodeon, utilizando este produto midiático discuto como a indústria cultural e o processo de alienação pode ocorrer nas crianças. Essa análise se deu a partir de um olhar cuidadoso a alguns episódios da referida animação, em especial ao intitulado Entrega de Pizza e o Lar doce abacaxi, com a duração aproximada de 11 minutos.

Foram utilizados os seguintes aportes teóricos Adorno (1975; 2002), Adorno e Horkheimer (1945), Marcuse (1968;1969;1982) e Postman (1999). Através da observação e análise busca-se entender de que forma um simples desenho animado pode influenciar na manutenção ou modificação de comportamentos.

3 AS TECNOLOGIAS VISUAIS COMO INSTRUMENTOS DE DOMINAÇÃO PARA FORMAÇÃO DE UMA CULTURA

Todos os dias entramos em contato com muitas informações audiovisuais, mas quase nunca refletimos acerca de seu significado. Gillian Rose (2001, p.6) destaca que vivemos imersos num mundo repleto de diferentes tipos de tecnologias visuais e das imagens que estes nos mostram, as quais transmitem muitos significados. De acordo com os autores os diferentes tipos de tecnologias e imagens demonstram visões de mundo, traduzindo-os em termos visuais, mas esta tradução, seja ela por meio de fotografia, ou outro meio, não é inocente. “Estas imagens nunca são janelas transparentes para o

mundo. Elas interpretam o mundo; apresentam-no de formas bem particulares e com interesses próprios”.

Quando Adorno (1975, p.288) apresenta a figura da indústria cultural, ele observa que existe um exagero (mau uso) em termos de valor com relação às massas para ratificar, alicerçar e fortificar a mentalidade destas, “que ela toma como dada a priori, e imutável. É excluído tudo pelo que essa atitude poderia ser transformada. As massas não são a medida, mas a ideologia da indústria cultural, ainda que esta última não possa existir sem a elas se adaptar”. Para Burrell e Morgan (2006) esta visão de mundo faz parte da consciência que é uma força que cria e sustenta o mundo social, sendo gerada internamente, mas influenciada pelas formas que assume por meio do processo de objetivação e da dialética entre os mundos objetivo e subjetivo.

Para podermos melhor compreender os efeitos das tecnologias em nossas vidas, Pillar (2005) dialoga com Forter (1988) e Rose (2001) sobre as distinções entre visão, visualidade e visibilidade. Quando falamos em visão estamos tratando daquilo que podemos, através dos olhos, ver fisiologicamente. A visualidade é a forma, maneira diversa que a visão pode ser construída, ela se baseia em como vemos, como somos capazes, “como permitem ou fazem vermos, e como vemos este ato de ver e o de não ver”, afirma Foster apud Pillar (2005, p.8). Já a visibilidade está relacionada com o modo de apresentação das imagens, ou seja, como elas se mostram ao leitor.

De acordo com o IBOPE Mídia (2012), a maioria das crianças no Brasil tem por hábito assistir televisão, e as crianças entre 5 e 11 anos chegam a assistir aproximadamente 5 horas e meia diariamente de programação, em diversos horários. Os programas infantis, as propagandas, os desenhos, as novelas e os filmes, mesmo os destinados aos adultos, compõem e informam o cotidiano e o imaginário de crianças.

Neste cenário, os meios de informação em massa não encontram dificuldade em fazer com que os interesses de particulares sejam aceitos e sejam considerados como sendo de todos os homens sensatos, ou seja, as necessidades políticas da sociedade se tornam as necessidades e desejos individuais. Assim a satisfação gera negócios e a comunidade e o todo parecem contribuir para a personificação da razão (MARCUSE, 1969).

Dentre as produções televisivas direcionadas às crianças, Sophiamind (2011) identificou que o canal Discovery Kids é o canal preferido por 57% das crianças. No segundo bloco da preferência infantil aparece os canais Cartoon, Globo, Disney Channel e SBT. Essas informações se tornam relevantes a partir do momento que o número superior a 2 horas diárias de programas televisivos, na infância e na adolescência, podem gerar reflexo direto nos “comportamentos violentos, condutas sexuais de risco, baixo rendimento acadêmico, escassa auto-estima corporal, nutrição desequilibrada, obesidade e consumo de drogas [...]”, adverte a Academia Americana de Pediatria (AAP).

O foco no processo de produção no setor central da indústria cultural, o filme para Adorno (1975) se aproxima de procedimentos técnicos através da avançada divisão do trabalho, da introdução de máquinas e da separação dos trabalhadores dos meios de produção, conservando também formas de produção individual. Para o autor a indústria cultural se mantém como na origem, servindo a terceiros, mantendo relacionamento com o processo de circulação do capital, que é o comércio, voltando a suas origens. Adorno (1975) observa que nem a infância é suavizada, pois mesmo o pior filme, seja em um grande espetáculo ou de maneira perfumada, suave, se apresenta obviamente conforme sua própria aparência, como se fosse uma obra de arte.

Harberman (apud BURRELL; MORGAN, 2006, p.105) enfatiza a estrutura de dominação que se encontra inserida em nossa linguagem e nos discursos diários, para ele “a estrutura da linguagem, sua natureza e uso proporciona uma chave com a qual se

abrem muitos *insights* para as maneiras fundamentais de operação de diferentes formações sociais”. Ele afirma que a linguagem desempenha uma força alienante em todos os aspectos da vida social, quando ele desenvolve sua teoria da competência comunicativa, esta disposto a mostrar a existência de elementos de distorção comunicativa que reside no coração, e no nível mais básico da alienação do homem.

Uma grande quantidade de pessoas é atingida, visto que a semiformação se faz presente mesmo entre pessoas que possuem acesso a uma formação superior, aos bens culturais, estas pessoas se conformaram a ordem dos fatos, a elas não interessa questioná-los mais sim, aproveitar o prazer que na verdade é um falso prazer, pois o mesmo cria a dependência, passa ser a forma dominante da consciência atual. A semiformação torna-se um meio consciente que o estado lança mão de controle das massas.

Este propósito pode ser alcançado quando se faz um ajuste do conteúdo da formação, de acordo com os mecanismos de mercado, à consciência dos que foram excluídos do privilégio da cultura, visto que estes tinham que ser os primeiros a serem modificados, ao impedir que os mesmos tenham acesso aos bens culturais, negando-lhes a real formação (ADORNO, 2011, s.p.).

A indústria cultural através dos seus meios de entretenimento difunde ao seu público uma forma de visão de mundo, determinam o estilo de produção e reprodução da vida, ou seja, através das condições materiais, mas que cumpre o papel de manutenção dos poderes e instituições existentes.

O estilo definido na indústria cultural foi antecipadamente traçado, desde sua produção até a quem se destina. A linguagem, a técnica, a forma com que é montado, foram previamente estudados e desenvolvidos, visando atingir especificamente um tipo de público. Trazendo este conceito para realidade a qual vivemos, podemos presenciar nos meios de comunicação em massa, a televisão, o rádio, os jornais, revistas e a própria internet, que embora ainda incontrolada, também é utilizada como forma de promover o consumo, criar tendências e coibir diferenças. O sistema capitalista tem entendimento que as mesmas são ferramentas fundamentais para a manutenção e repetição do que já está posto.

Não obstante, a indústria cultural permanece a indústria do divertimento. O seu poder sobre os consumidores é “mediado pela diversão que, afinal, é eliminada não por um mero *diktat*, mas sim pela hostilidade, inerente ao próprio princípio do divertimento, diante de tudo que poderia ser mais do que divertimento” (ADORNO, 2002, p.19). Uma vez que o surgimento de todas as tendências da indústria cultural na vida do público se faz mediante o processo social inteiro, a sobrevivência do mercado, neste setor, opera no sentido de intensificar aquelas tendências.

4 O DESENHO ANIMADO: INSTRUMENTO DE ALIENAÇÃO

O desenho animado “Bob Esponja Calça Quadrada”, que aqui é objeto de estudo, foi criado por Stephen Hillenburg, em 1999, nos Estados Unidos. Formado em ciências, biologia marinha e em desenho artístico, objetivou criar um desenho que falasse dos animais marinhos, como lulas, estrela-do-mar, caranguejos e esponjas. Este desenho cresceu como fenômeno, tornando-se em 1999 o número um da Nickelodeon (bobesponja.org, 2012), sendo um dos desenhos animados preferidos pelas crianças e pela própria característica do personagem principal optou-se por efetuar a análise entre do referido a partir de algumas premissas da teoria crítica.

O desenho Bob Esponja se apresenta da seguinte forma: existe no fundo do oceano pacífico, em uma cidade chamada Fenda do Bikini, um morador ilustre chamado Bob Esponja Calça Quadrada, ele vive em um abacaxi com seu animal de estimação Gary (um caracol). O trabalho para o Bob é a melhor coisa do mundo, ele é cozinheiro na lanchonete “Siri Cascudo”. Um de seus maiores problemas é aprender dirigir e por isso faz aulas de direção com a Senhorita Puff, o que a deixa maluca. Tem como melhor amigo o Patrick Estrela, juntos vivem as maiores aventuras pela Fenda do Bikini. Possui um vizinho chamado Lula Molusco, embora seja mal-humorado e diga que não gosta do Bob Esponja, o fato não é uma verdade. Tem como amiga também a Sandy Bochecha que é um esquilo que vive no mar, eles brincam de fazer bolhas, caçar água-viva e comer o hambúrguer de Siri, vendido na lanchonete do Siri Cascudo, o Sr. Siriguejo é o dono da lanchonete, ele é um sujeito um tanto pão duro, porém tem bom coração, seu inimigo se chama Plankton, este vive tentando roubar a fórmula secreta do hambúrguer de Siri, para vendê-lo em seu restaurante chamado Balde de Lixo.

Após definir os papéis e perfil dos personagens, os produtores do programa junto com o idealizador do conteúdo a ser abordado, já sabem de antemão como irão trabalhar temas polêmicos de forma descontraída, divertida, assim não existirá a necessidade de pensar, nem conflito, pois a realidade embora pareça com o que é transmitido não é real. Manipulam a forma de pensar quando fatos que deveriam ser analisados, discutidos e esclarecidos através dos meios de comunicação (televisão, internet, e impresso) são meramente citados (quando o são), ou são apresentados como algo já posto e que sempre será assim. Outro ponto também bastante evidente nos meios de comunicação é a sátira (programas humorísticos, ou parte de programas que debocham, ridicularizam determinados comportamentos) sobre tudo o que ocorre. Esta serve como fonte para compensar a frustração e assim impedindo o desequilíbrio e facilitando a aceitação.

Ao presenciarmos obras culturais (teatro, música, programas de televisão, telas, artefatos artísticos), muito de nossa vida ali é reproduzida, como se fosse algo fantasioso e que aquilo que nos atormenta na alma fosse algo não real. Questionamento sobre a razão da existência do ser humano; conflitos pessoais, do trabalho, religiosos; dificuldades, necessidades, desespero, são mostrados pela indústria cultural como um fato corriqueiro o qual não nos diferencia, mas sim pelo contrário nos enquadra a uma igualdade normal. Quando alguém deseja se rebelar é visto como ser problemático que deve ser extirpado do nosso convívio visto que promove a dúvida e o medo, sentimentos desnecessários para que possamos tocar nossas vidas. É fundamental que estejamos sempre sorrindo mesmo diante de nossas frustrações e infelicidades, visto que um comportamento divergente nos levará ao isolamento e exclusão da sociedade presente.

No desenho Bob Esponja da Calça Quadrada, não vive com a família, ele conta com seus amigos, no seu trabalho ele brinca igual uma criança e trabalha como se fosse um adulto. Efetuando uma comparação com a questão medo, as crianças ao assistirem o desenho podem entender que a solidão (não ter família, se sentir só) é normal, o fato de estar só, assistindo mais de cinco horas televisão é natural, e o importante na verdade é se divertir, sem pensar em mais nada.

Adorno (2002) afirma que a cultura contribui para domar os instintos revolucionários bem como os costumes bárbaros, a cultura industrializada infunde a condição que a vida desumana pode ser tolerada, que o indivíduo deve utilizar o seu desgosto geral como impulso para abandonar-se ao poder coletivo do qual está cansado. “As situações cronicamente desesperadas que afligem o espectador na vida cotidiana transformam-se na reprodução, não se sabe como, na garantia de que se pode continuar a viver (ADORNO, 2002, p. 31 e 32)”.

Bob Esponja é um ser (humano) sem maldades, que ama o que faz sem questionar sobre o que deve fazer ou como fazer. Para ele servir, trabalhar é o que importa, sendo capaz de fazer qualquer coisa, mesmo passar dificuldades, para ter o cliente e o patrão satisfeito e feliz. Ele, seu amigo Patrick Estrela e sua amiga Sandy Bochecha (um esquilo que prefere viver no fundo do mar, em vez de no seu mundo terrestre) participam das mais diversas situações e aventuras “fictícias”.

Ao assistir o desenho, pude observar, através de uma lente crítica, que a diversão faz parte do cotidiano do Bob e seus amigos, que ao mesmo tempo em que Bob trabalha, ele se diverte, assim buscando nos textos de Adorno ele traz uma passagem que reflete exatamente isso, onde a diversão é o prolongamento do trabalho sob o capitalismo tardio. Ela é procurada pelos que querem se subtrair aos processos de trabalho mecanizado, para que estejam de novo em condições de enfrentá-lo. Mas, ao mesmo tempo, “a mecanização adquiriu tanto poder sobre o homem em seu tempo de lazer e sobre sua felicidade, determinada integralmente pela fabricação dos produtos de divertimento, que ele apenas pode captar as cópias e as reproduções do próprio processo de trabalho” (ADORNO, 2002, p.19)

A cultura do entretenimento vem promovendo nas pessoas uma perda da necessidade de entender o porque, mas sim de aceitar. Não se deve acreditar que a mesma funcione como uma ferramenta de manipulação, de atendimento a determinadas classes, pois através da diversão (Circo), outros pontos que seriam fundamentais para o nosso desenvolvimento (investimento na educação, saúde, e combate a corrupção) são deixados para último plano. Isso se torna evidente quando Adorno (2002, p.17) afirma que “A arte séria foi negada àqueles a quem a necessidade e a pressão da existência tornam a seriedade uma farsa e que, necessariamente, se sentem felizes nas horas em que folgam da roda-viva”. E que também como meio de cultura difundida é o prazer vinculado ao sexo, a sexualidade é algo gritante em tudo o que é transmitido, a cultura do prazer absoluto, mas dependente. Pois embora saciado, logo se fará necessário novamente, criando a dependência ao mesmo.

O riso reconciliado ressoa como o eco de uma fuga do poder, enquanto o riso ruim vence o medo enfileirando-se com as instâncias que teme. É o eco do poder como força inelutável.[...]. A indústria dos divertimentos continuamente o recebe. Nela, o riso torna-se um instrumento de uma fraude sobre a felicidade. Os momentos de felicidade não o conhecem; só as operetas e, depois, os filmes apresentam o sexo entre gargalhadas (ADORNO, 2002, p.20- 21).

Lula molusco em contrapartida é um ser mal humorado, que não gosta do que faz, acha que é explorado e quando pode não faz o que é mandado. Ele somente se realiza e fica feliz quando toca sua flauta. Por estar sempre mal humorado é constantemente alvo de provocação do Bob Esponja. Embora tenha consciência dos fatos não consegue fazer nada para que sua vida mude, por isso é infeliz.

Este posicionamento nos reporta as ideias de Marx, que trabalha a propriedade privada uma decorrência do conceito do trabalho alienado. Para ele a forma de trabalho e a existência do trabalhador apresentada na sociedade capitalista promove a separação dos meios de produção e o produto do trabalho, se tornando mercadoria, ocorrendo uma oscilação do salário do trabalho em torno do mínimo físico de subsistência, desvinculando o trabalho forçado a serviço do capitalismo e a realidade humana do trabalhador (MARCUSE, 1969).

Ao analisarmos a caracterização do trabalho exteriorizado, podemos identificar que não se trata somente de uma situação econômica, mas sim uma alienação do homem, uma desvalorização da vida, uma perda e distorção da realidade humana. Marx

(apud MARCUSE, 1969, p.91) destaca “ Conceito de trabalho exteriorizado, isto é, do homem exteriorizado, do trabalho alienado, da vida alienada, do homem alienado”.

O indivíduo torna-se tanto mais pobre quanto mais riqueza produz, ou seja, quanto mais a sua produção aumenta em poder e extensão menos domínio ele tem sobre sua vida. Marcuse (1969) observa que o trabalhador torna-se uma mercadoria mais barata, pois produz mais bens com menos salário. Outro ponto que pode gerar a infelicidade, vista no Lula Molusco é o fato da valorização do mundo das coisas que cresce numa proporção direta a desvalorização do mundo dos homens. Homem vira mercadoria e deixa de ser um humano.

De acordo com o Sistema de Dominação Múltiplo (SDM), explicado por Gutiérrez (2005), este ocorre através da exploração econômica; opressão política em um contexto de democracia formal; discriminação cultural, sejam elas de: raça, gênero, idade, preferência sexual e outras); degradação ecológica; e alienação media-cultural – esta significa a paralisia do pensamento crítico através da velocidade da imagem, simulação fragmentada e virtual, hiper televisão (chamado neoliberalismo com um único canal).

O seu Siríguejo é um empresário (capitalista) nato, tudo para ele deve resultar em ganhar dinheiro, não importando o que tenha que fazer ou a quem explorar. Possui um concorrente e este deve ser superado. Esta visão, transmitida a uma criança de acordo com Adorno(1975) através da indústria cultural, serve para serem aceitas como verdadeiras, o que favorece o *status quo*, nada melhor do que iniciar esse processo na infância, pois as crianças sendo moldadas ao perfil desejado, não existirá questionamento sobre o que a elas é apresentado. “Elas são aceitas sem objeção, sem análise, renunciando à dialética, mesmo quando elas não pertencem substancialmente a nenhum daqueles que estão sob a sua influência” (p.293). Marcuse (1968, p.14) vem afirmando “O povo, eficientemente manipulado e organizado, é livre; a ignorância e a impotência, a heteronomia injetada, é o preço de sua liberdade”.

A velha fórmula, o desenvolvimento das necessidades e faculdades predominantes, parece inadequada; a emergência de novas necessidades e faculdades, qualitativamente diferentes, pode ser o pré-requisito e o conteúdo da libertação (MARCUSE, 1968).

De acordo com Pillar (2005, p.17) uma das características do mundo contemporâneo é o acesso ilimitado à informação, é este acesso um dos principais responsáveis pela crise da infância. O surgimento do conceito de criança no Renascimento teve seu auge no final do século XIX até a primeira metade do século XX, onde a família muda suas características, as crianças que vivem com seus pais biológicos passam a ser a minoria, sendo que a grande maioria é filha(o) “de pais divorciados, de mães solteiras, moram com as mães ou seus pais casaram novamente, tendo irmãos apenas por parte de pai ou de mãe. Tais mudanças econômicas, sociais e culturais transformaram a infância.”

Hoje, a criança muitas vezes se vê sozinha, sem seus pais ou pela inexistência de um espírito comunitário. Conforme Steinberg e Kincheloe (apud PILLAR, 2005, p.17) questionam entretenimentos para crianças que sejam manipulativos e racistas, sexistas e dirigidos a uma determinada classe. É ressaltado pelos autores que “crianças que assistem muitas horas a programas televisivos constituem uma visão de mundo e de valores moldada pelos interesses das corporações produtoras, as quais são os mais influentes pedagogos e políticos”. Pillar (2005) observa que se deve analisar o modo como são representadas as noções sobre as diferenças culturais e como estas estão associadas a um contexto complexo de processos de construção de identidades e memórias.

O preço da dominação não é meramente a alienação dos homens com relação aos objetos dominados; com a coisificação do espírito, as próprias relações dos homens foram enfeitadas, inclusive as relações de cada indivíduo consigo mesmo. Ele se reduz a um ponto nodal das reações e funções convencionais que se esperam dele como algo objetivo. O animismo havia dotado a coisa de uma alma, o industrialismo coisifica as almas (ADORNO, 2002, p.35).

A prática de assistir televisão, como já comprovado, faz parte da rotina dos brasileiros, e como consequência é permitido as crianças, sem grandes restrições, assistir os desenhos. Assim, fica fácil transmitir aos telespectadores mirins as mais variadas mensagens, como vimos Bob Esponja – alienado mas feliz; Lula Molusco – consciente, impotente e infeliz).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através deste trabalho foi analisado como a televisão, utilizando-se do desenho animado se transforma em um instrumento de dominação pernicioso ao seu principal alvo (as crianças). Foi escolhido o desenho animado Bob Esponja Calça Quadrada, onde através da compreensão e do levantamento do perfil de suas personagens, os mesmos foram relacionados aos principais posicionamentos dos teóricos pertencentes à teoria crítica. Constatou-se que o avanço tecnológico permitiu a ampliação dos meios de comunicação, que para Marcuse (1982) representa novas formas, mais eficazes e mais agradáveis de controle social e coesão social. Ela se impregna pelo campo dos menos desenvolvidos, criando similaridades no desenvolvimento do capitalismo.

Embora os sistemas de comunicação, entretenimento queiram se isentar de suas responsabilidades, jogando para os pais a questão do controle de suas crianças, isso se torna utópico, pois além dos mesmos se encontrarem cada vez mais sozinhos, os pais são frutos de um sistema no qual não mais conseguem discernir os instrumentos manipulativos impingidos pela classe dominante.

Porém mesmo os defensores dos meios de comunicação não conseguem contradizer abertamente Platão, “quando ele diz que o que é objetivamente, em si, falso, não pode ser verdadeiro e bom subjetivamente, para os homens” (ADORNO, 1975, p.293). As tentativas de argumentação da indústria cultural não servem como regras para uma vida feliz, nem tão pouco como uma nova arte da responsabilidade moral, mas sim uma forma de destacar o conformismo naquilo atrás do qual estão os interesses dos poderosos.

A forma que a sociedade organiza a vida de seus componentes baseia-se em escolhas, que resultam do nível de cultura material e intelectual dos mesmos. Assim a escolha não se torna livre, pois de acordo com Marcuse (1982, p.19), a classe dominante já “*antevê* maneiras específicas de utilizar o homem e a natureza e rejeita outras maneiras. É um “projeto” de realização entre outros.”

Um simples desenho, como aqui analisado, pode ser uma ferramenta de manipulação, mesmo que o seu criador não o tenha feito de forma premeditada, isto pode acontecer, pois é prática comum no meio de entretenimento copiar fatos da vida para aí produzir algo. Além, do mesmo ser apenas um mero multiplicador/reprodutor do que na sua concepção ou mesmo consciência deve assim se processar.

Do mesmo jeito que as brincadeiras, músicas, brinquedos e vestimentas, os desenhos animados são utilizados pelas crianças para brincarem, aprenderem, comunicarem-se e estabelecerem relações intra e interpessoais durante o processo de construção da própria identidade. No desenvolvimento da capacidade criativa na criança,

é necessário que se preencha o imaginário das mesmas com imagens cotidianas recheadas de significados, estimulando os sentidos, partindo de um autoconhecimento para o conhecimento do outro.

O Bob Esponja é uma personagem estranha, uma esponja quadrada que fala, ele vive no fundo do mar em um abacaxi, seus amigos são uma estrela do mar e um esquilo, trabalha para um siri, tem como colega de trabalho uma lula, adora o que faz, é feliz e brinca. Não é um herói com poderes especiais, o que o torna uma personagem muito mais interessante de se analisar. Ele é simples, gentil e é do bem, aceita a vida como ela é, sem muito questionamento e se diverte. Assim, quando tantas crianças assistem e se identificam com o Bob, não estariam elas aceitando o seu comportamento e sua forma de pensar, servindo como ferramentas de manutenção e reprodução do sistema já posto? Este questionamento deve ser feito.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. O iluminismo como mistificação das massas. In ADORNO, Theodor W. **Indústria cultural e sociedade**. Seleção de textos: Jorge Mattos Brito de Almeida. Tradução: Juba Elisabeth Levy... [et al.]. São Paulo, Paz e Terra, 2002.

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. In: **Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro, Zahar, 1945.

ADORNO, Theodor W. A. **Indústria cultural**. In: COHN, Gabriel. Comunicação e indústria cultural. São Paulo: Editora nacional, 1975: 287-295.

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. Ideologia e indústria cultural. Carolina Silva de Souza Cruz, Bruna Avila da Silva, Alexandre Fernandez Vaz. Universidade Federal de Santa Catarina – Núcleo de Estudos e Pesquisas Educação e Sociedade Contemporânea (PPGE/CNPq). Em: http://www.5ebem.ufsc.br/trabalhos/eixo_08/e08a_t001.pdf. Acesso em 21/04/2013, às 12:00 hs.

BAPTISTA, Maria Manuel. **Estereotipia e Representação Social? uma abordagem psico-sociológica**. Coimbra, 1996. Disponível em: <http://sweet.ua.pt/~mbaptista/Estereotipia>. Acesso em: 27/04/2013, acesso às 9:00 hs.

BURRELL, G. e MORGAN, G. **Sociologia paradigms and organizational analysis**. Hants: Ashgate, 2006

BOYNARD, Ana Lúcia S. Desenho animado e formação moral: influências sobre crianças dos 4 aos 8 anos de idade. Atas do III SOPCOM, VI LUSOCOM e II IBÉRICO ? Volume IV, pags. 283 a 290. Agosto de 2002. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/boynard-ana-desenho-animado-formacao-moral.pdf>. Acesso em: 27/04/2012, às 24:00 hs

GOLDBERG, Luciane G.; YUNES, M^a Angela M.; FREITAS, Jsé V. **O desenho infantil na ótica da ecologia do desenvolvimento humano**. Psicologia em Estudo. Maringá, v. 10, n. 1, p. 97-106, jan./abr. 2005.

MARCUSE, Herbert. Prefácio político, 1966. In **Eros e civilização: uma interpretação filosófica do pensamento de Freud**. Rio de Janeiro: Zahar, 1968, 13-23.

MARCUSE, Herbert. Novas fontes para a fundamentação do aterialismo histórico. In **Idéias sobre uma teoria crítica da sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar, 1972 / **Ideen zueiner kritischen Theorie der Gesellschaft**. Frankfurt: Suhrkamp Verlag, 1969

MARCUSE, Herbert. **A Ideologia da sociedade industrial**. Rio de Janeiro: Zahar, 1982, 6ª edição Título original: *One-Dimensional Man Studies in the Ideology of Advanced Industrial Society*. Traduzido da segunda impressão, publicada em 1966 por Beacon Press, Boston, EUA Copyright © 1964 by Herbert Marcuse. Edições brasileiras: 1968 (duas edições), 1969, 1973, 1978 - Rio de Janeiro: ZAHAR EDITORES

Mészáros, István. **Para além do capital: rumo a uma teoria da transição**; tradução Paulo Cezar Castanheira, Sérgio Lessa. - 1.ed. revista. - São Paulo : Boitempo, 2011. http://nupese.fe.ufg.br/uploads/208/original_para-alem-do-capital.pdf?1350933922, acesso em 23/04/2013, 15:09hs

POSTMAN, Neil. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

PILLAR, Alice Dutra. **A interação de linguagens no desenho animado Bob Esponja: Leitura televisão infância**. Grupo de Pesquisa em Educação e Arte -GEARTE/UFRGS, 2005

<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewfile/3316/2575>. Elogio do Humanismo Radical. Dominique Wolton. Revista Famecos. Porto Alegre, n.27, agosto 20025, quadrimestral. 21/04/2012, 15:00hs

ROSE. Gillian. **Visual Methodologies**. London: SAGE Oublications Ltda, 2001

<http://www.bobesponja.org/historia/historia-do-bob-esponja/> História de Bob Esponja. acesso em 21/04/2013 às 17:30 hs

<http://www.sophiamind.com/pesquisas/criancas-passam-37-horas-por-dia-assistindo-televisao/> Crianças brasileiras passam muito tempo em frente à TV "As **crianças brasileiras assistem em média 3,7 horas à televisão por dia**" . (O Estado- Naiane Mesquita, 1C; 28/04/2011) acesso em 21/04/2013 às 16:30 hs.