

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação

Departamento: Comunicação Social

**ANÁLISE NARRATIVA PROPIANA DE 'MARGARITAVILLE' DE
SOUTH PARK**

Alexandre Cuboiama RA: 831352

Bauru – SP

2014

Alexandre Cuboiana

**ANÁLISE NARRATIVA PROPPIANA DE 'MARGARITAVILLE' DE
SOUTH PARK**

Trabalho apresentado à Professora Dra. Leticia Passos Affini,
como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em
Comunicação Social - Rádio e Televisão, da Faculdade de
Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual
Paulista “Júlio Mesquita Filho”. Campus de Bauru.

Bauru

2014

Para a minha mãe, o meu pai, meu irmão e minha bachan,

Yasmine, André, Cristiane, Lets, Roger

e a todos os companheiros de jornada.

“Everything that needs to be said has already been said. But since no one was listening, everything must be said again.”

– André Gide

RESUMO

South Park é uma animação adulta que expande para fora do território esperado da animação e do *sitcom* através de temas polêmicos em linguagem subversiva, expandindo as possibilidades narrativas com um humor carnavalesco e questionador do *status quo*. O *corpus* deste trabalho é uma amostra desta abordagem: o episódio ‘*Margaritaville*’, com o tema da Crise Financeira de 2008. Através da análise formalista de Vladimir Propp do roteiro deste episódio e uma contextualização da Crise, busca-se relacionar como a realidade histórica da Crise Financeira de 2008 foi traduzida para a estrutura narrativa do programa *sitcom* televisivo de *South Park*.

Palavras-chave: Audiovisual. Televisão. Roteiro. Vladimir Propp. Crise Financeira. *South Park*.

ÍNDICE

Figura 1 – Cena de “The Spirit of Christmas” – Jesus vs. Frosty (1992)	26
Figura 2 – Cena de “The Spirit of Christmas” – Jesus vs. Santa (1995)	26
Figura 3 - South Park, dezesseis temporadas depois	27

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	1
FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	3
1. CRISE FINANCEIRA DE 2008 OU A GRANDE RECESSÃO.....	10
2. SOUTH PARK.....	24
3. A MORFOLOGIA DO CONTO MARAVILHOSO DE VLADIMIR I. PROPP.....	31
4. MÉTODO.....	53
5. ANÁLISE.....	57
6. CONCLUSÕES FINAIS.....	103
REFERÊNCIAS	106
ANEXOS.....	109

INTRODUÇÃO

A expansão da produção audiovisual brasileira permite uma maior variedade de vozes sejam apresentadas ao público. O sitcom possui uma posição peculiar na programação brasileira, timidamente utilizada como estrutura televisiva, porém de grande utilização na televisão americana. O sucesso de seriados americanos nos canais abertos e a cabo mostram ser uma estrutura palatável ao brasileiro. E seu sucesso crítico e de público nos EUA mostram uma riqueza de referências a serem absorvidas.

Apesar de sua saturação e tradição na televisão americana, continua a ser utilizada e a fazer sucesso entre a audiência. Este êxito atual se deve ao fato de haver um ímpeto criativo de reinvenção do gênero, mas ainda ser fiel a premissa básica do sitcom, de equilíbrio narrativo, desequilíbrio e resolução e volta ao equilíbrio. Esta capacidade de manter a estrutura mais ampla, mas de extrair histórias dos mais diversos temas, mostra a riqueza que ela possui e como prova de uma longevidade baseada em inovação.

South Park é mais um programa de sitcom, porém se destaca por inovar em diversos âmbitos na produção audiovisual. Sua abordagem incomum se expressa não apenas no conteúdo narrativo, mas em linguagem visual. Além de ser uma abordagem inovadora, com uma estética crua e temas polêmicos, apresenta baixos custos e acelerada produção, sendo um modelo relevante para produções com poucos recursos financeiros. Neste trabalho a escolha de South Park e em particular do episódio '*Margaritaville*' cai dentro destes parâmetros: um programa *sitcom* aborda um tema polêmico e complexo, a crise financeira de 2008, e realiza um programa de sucesso crítico, ganhando um Emmy pelo episódio, ao expandir fora do território esperado de uma animação e mesmo do *sitcom*, o programa expande as possibilidades narrativas, ao mesmo tempo que inclui mais pessoas no debate, ampliando a influência do programa.

Sua abordagem inovadora é um ímpeto típico do humor. Critchley (2002) em seu tratado *On Humour*, explica como o humor é uma atividade cultural que opera através da quebra de expectativas, apresentando como necessidade inerente a inovação, pois dificilmente rimos de uma piada velha contada da mesma forma. O humor, portanto se apresenta como um local que exige uma constante inovação. Seu caráter cultural também permite ser um rico produto cultural de comentário

social. Sua possibilidade de questionamento e de riqueza cultural torna o humor uma fonte interessante de estudos.

Através da análise do roteiro deste episódio, busca-se relacionar como a realidade histórica da Crise Financeira de 2008 foi traduzida para a estrutura narrativa do programa *sitcom* televisivo de South Park. Para tal, foi utilizado a morfologia do conto maravilhoso de Vladimir Propp, que sugere em seu livro o uso da morfologia como precedente de seu estudo histórico. A compreensão da estrutura narrativa e do sistema simbólico dentro desta, junto ao contexto histórico, auxilia a uma maior aproximação do processo criativo que ocorre na produção do conto, e neste caso, do *sitcom*.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O humor, segundo Critchley (2002), é uma das manifestações da relação do indivíduo com sua cultura. Por ser individual e da cultura, a ideia do que é considerado humorístico varia de acordo com os contextos culturais envolvidos, sendo que um senso de humor é específico de um contexto cultural, tornando a definição do que é engraçado ou humorístico, relativa a uma perspectiva cultural. Isso é consequência do humor ocorrer apenas dentro de uma cultura compartilhada, cujos significados implícitos são específicos. Por consequência, quanto mais específica for a cultura referenciada, mais específico será o tipo de humor e quanto mais abrangente a cultura referenciada, mais abrangente o humor.

Esta característica é consequência da maneira que o humor funciona. Segundo as teorias de incongruência, o humor ocorre quando há uma quebra de expectativas, uma incongruência entre a realidade compartilhada e o que é apresentado pela piada ou situação humorística.

A realidade, ou a chamada premissa, deve ser compartilhada entre o cômico e o emissor, para que o humor funcione. Ambos devem compreender a posição que o alvo humorístico possui na sociedade, quais os valores, estruturas sociais, práticas e se outros elementos culturais aos quais estão sendo referidas e quais os comportamentos esperados, para que esta expectativa seja quebrada pelo emissor ou cômico, e compreendida pela audiência. Ou seja, “(...) sem congruência social, sem incongruência cômica” (CRITCHLEY, 2002, 4).

A piada é um dos artifícios mais comuns que comunicam esta incongruência, funcionando dentro dos parâmetros do humor levantados por Critchley. Segundo McKee (2006), este possui duas partes: o *setup*, sendo a premissa, ou introdução, que situa a audiência ao contexto cultural ou à realidade compartilhada a ser referenciada. Mas, em seu desenvolvimento, o *setup* pode servir como realçadora de tensão, acentuando algumas características dessa realidade; e o *punch*, o desfecho ou alfinetada que estoura o balão da tensão, e a realidade é suspensa e substituída por aquela apresentada no *punch*.

Outra característica fundamental do humor se refere à situação em que este ocorre: apenas quando há um consentimento para que a comunicação humorística se estabeleça. Como no caso de uma piada sobre um morto, em um funeral: se não

é criada uma situação em que o humor é aceito como parte do inventário de ferramentas discursivas, dificilmente será considerado humoroso pela audiência. O humor sem permissão, sem a disposição de ter a realidade suspensa e substituída, pode causar o efeito contrário e apenas ser invasivo.

O humor, em sua riqueza de manifestações, motivou diversos estudos para a compreensão dos possíveis papéis ou impactos que possui na sociedade. Estes foram divididos por Critchley (2002) em duas correntes distintas: a primeira, segundo a teoria da superioridade, de distinção cultural, excludente, comparativa, conservadora, de cima para baixo, o *status quo* rindo do diferente; e a segunda, questionadora, do reconhecimento, de desfamiliarização, relativização, de baixo para cima, onde o *status quo* é questionado.

As três características do humor, indicadas por Critchley (2002), do contexto cultural compartilhado, do consentimento e da incongruência formam a base para a compreensão dessas linhas teóricas.

Sendo particular a um contexto cultural, a audiência precisa conhecer o referencial cultural que está sendo abordado, para que haja a comunicação das intenções humorísticas do cômico e a compreensão dos comentários culturais realizados pelo mesmo. O cômico, em seu jogo de sentidos, deve utilizar as peças e regras disponíveis na audiência, para que suceda no efeito humorístico. Mas, no caso de não haver essa congruência, as intenções e os significados da piada se perdem. E a incongruência na piada se torna uma incongruência da piada.

Essa característica representa a insularidade do humor, que pode gerar humores específicos, como uma ‘piada interna’, em que apenas os que possuem a informação ou o convívio necessário sabem do que se trata. A piada ganha um caráter de informação privilegiada e a compreensão se torna uma distinção cultural. A insularidade é reforçada pela dificuldade de explicar as sutilezas culturais envolvidas em uma piada, dando um aspecto de pouca traduzibilidade da piada. Estas características podem dar espaço para atribuições preconceituosas aos que foram excluídos dessa comunicação, atribuindo sua falta de compreensão a diversas dificuldades ou restrições do ouvinte. As teorias de superioridade se baseiam nessas características excludentes do humor.

Outro aspecto dessa perspectiva é que a distinção, a exclusão, servem para “reforçar o consenso social” (CRITCHLEY, 2002, 11) de um grupo em

detrimento de outros, ridicularizando outras culturas ou comportamentos que fogem deste consenso cultural. As incongruências apontadas são os comportamentos ou outras características culturais inadequadas às do emissor ou cômico, servindo como forma de comentário ou comparação com outras culturas. Assim, abrindo o caminho para o humor étnico, que diz respeito ao humor sobre etnias, cujo foco principal são as diferenças culturais. Como as piadas de portugueses que existem no Brasil, que atribuem pouca inteligência aos lusitanos.

Em geral, esse tipo de humor suspende a realidade dos que compartilham o mesmo consenso social de comportamento, através de uma ‘observação do outro’. A incongruência é apresentada como negativa e leva a uma percepção de superioridade, pela inaptidão que a cultura abordada aparenta em relação à cultura do emissor. ‘Rimos dos outros’ e com um humor que é dos poderosos rindo dos fracos, os detentores do consenso social rindo dos que falham em se adaptar aos seus valores, comportamentos e visão de mundo. Critchley (2002) associa esse tipo de humor a um sintoma psicológico de repressão da sociedade, por revelar as ansiedades das pessoas e o seu lugar no mundo. Se torna uma forma de lidar com o diferente, o não mensurado, reduzindo ou mesmo engrandecendo através do humor, como estratégias de posicionamento simbólico em relação a cultura compartilhada e sua relação pessoal à essa.

Outra corrente teórica é a do alívio, que utiliza as incongruências para questionar a própria cultura, ou seja, ‘rimos de nós mesmos’ e do estado inadequado da cultura compartilhada ou como se convive nela.

Esse questionamento é criado no momento em que a incongruência desfamiliariza essa realidade compartilhada e cria uma incongruência com uma observação de ‘nós mesmos’, ao colocá-la em outro contexto, ou ao quebrar o senso comum ou invocar o inesperado ou o mesmo, o chocante, para tornar a audiência mais consciente de suas próprias pretensões culturais e de como o mundo funciona.

Tal relativização cultural possibilita o questionamento das estruturas culturais estabelecidas e apresenta o aspecto filosófico da piada. O “humor é uma prática exemplar porque é uma atividade humana universal que nos convida a nos tornar espectadores filosóficos de nossas vidas. É praticamente teoria realizada” (CRITCHLEY, 2002, 16). Ao desfamiliarizar algo cultural, aborda-se normas,

valores, práticas ou comportamentos comuns, oferecendo uma oportunidade de filosofar sobre o cotidiano, realizando testes da realidade compartilhada. Essa relativização, essa desfamiliarização, produz alívio ao conscientizar e emancipar o sujeito da arbitrariedade dos protocolos culturais.

Um breve paralelo da função libertadora do humor deve ser feito através do estudo de Bakhtin sobre o carnaval medieval que, como o humor, era uma forma de engajamento cultural e de crítica, que produz a emancipação das regras cotidianas e que permite observar que essa relativização tem um potencial de produzir consequências políticas e culturais.

Ethan Thompson (2009), analisando Bakhtin em ‘Rabelais e seu mundo’ (1984), fala da centralidade do carnaval na cultura popular medieval, apesar de ocorrer por um curto período do ano, em consequência da suspensão da estrutura social e as relações de poder vigentes na época. O carnaval, através dos ritos e tradições que invocavam a participação popular, invertia essas relações de poder ao quebrar temporariamente as distinções hierárquicas, barreiras, normas e proibições do cotidiano, estabelecendo uma comunicação direta e, de certa forma, mais espontânea entre pessoas dos mais diferentes estratos sociais.

Thompson identifica as quatro principais características-chave da cultura carnavalesca em Bakhtin: o riso, o humor escatológico ou de excesso corporal, a linguagem abusiva ou de baixo calão e as inversões ou reversões referentes à estrutura social.

O riso é a resposta mais destacada que decorre dos ritos carnavalescos.

O humor escatológico, ou de excesso corporal, celebra a antítese do que o corpo humano deveria aparentar: um corpo que não está subjugado à racionalidade e à mente.

A linguagem abusiva e de baixo calão novamente contradiz a ordem social, ao introduzir uma linguagem alternativa à legitimada pelas autoridades.

As inversões ou reversões zombavam das autoridades religiosas ou mesmo das autoridades feudais.

Estas quatro características-chave do carnaval medieval estudado por Bakhtin são humorísticas e questionadoras, tornando-se um grande exercício humorístico ao relativizar o *status quo*, celebrando o seu oposto, através da

linguagem, de uma subversão do corpo, e das posições sociais, criando uma oportunidade de comunicação não baseada apenas na posição social.

Thompson (2009) aponta para a oportunidade de se utilizar o carnavalesco para recapturar a esfera pública, reabrir a discussão em uma linguagem não oficial, mais acessível, que mostraria que qualquer um poderia participar do debate, não apenas aqueles que detêm o discurso competente e legitimado. Ao lançar mão dos protocolos oficiais, as narrativas podem abordar esses aspectos que desafiem as normas culturais, colocando em termos mais abrangentes e acessíveis, e assim convidando mais pessoas a participarem da discussão na esfera pública, para que haja uma comunicação mais vigorosa e acessível.

O humor questionador possui o potencial carnavalesco de inverter ou reverter a ordem dominante, questionando o senso comum nas práticas cotidianas. Seu caráter comum e o aspecto filosófico do humor permitem uma maior democratização do discurso, um maior questionamento, ou também conservadorismo, mas que ampliam os participantes da esfera pública.

Esta participação envolve a capacidade de persuadir os outros de suas idéias. O humor é, dentro de uma esfera pública expandida, uma poderosa ferramenta retórica, apresentando uma oportunidade de apresentar um ponto de vista e, talvez até, de persuasão, feita de forma agradável e acessível.

A retórica é, segundo Aristóteles, em seu livro ‘Retórica’, do quarto século a.C., a habilidade, dentro de uma situação, de reconhecer as maneiras disponíveis de se chegar à persuasão. E uma das ferramentas retóricas que Aristóteles numera, é a metáfora, que permite a comunicação de ideias, de modo vivaz e cativante, e se torna uma maneira agradável de captar novas ideias facilmente.

Metáfora, do grego ‘*μεταφορά*’ – ‘*metaphorá*’ -, significa carregar, transferir. A metáfora, uma figura de linguagem, opera não no sentido literal, mas no sentido figurativo, transferindo, igualando as características de um objeto ou situação por sobre uma característica de outro objeto e situação. As metáforas implicam significados e correlacionam os objetos, criando novas relações de sentido para ambos. Um exemplo de metáfora é a que Jesus criou entre a semente de mostarda e o ‘reino de Deus’: a mostarda, sendo uma das menores sementes, é capaz de crescer e se tornar uma das maiores árvores de um jardim. A capacidade de surgir algo grandioso de um pequeno início, diz tanto sobre a semente quanto para o ‘reino de Deus’; ambos compartilham essa mesma

característica. Estas características da semente foram transferidas, tornadas iguais, às do ‘reino de Deus’.

Aristóteles atribuiu à metáfora a capacidade de evocar uma imagem em “(...) estado de atividade” (2013, p. 176) que cativa o ouvinte, cujo significado está se desenvolvendo na mente da audiência durante o discurso. Essa vivacidade, e o fato de ser uma forma indireta e sutil de persuasão, possibilita que a ideia passada pela metáfora seja mais facilmente aceita.

Mas a metáfora deve ser bem elaborada, pois ao surpreender o ouvinte, sua aquisição da ideia torna-se mais impressionante, pois é vivaz e cativante. Porém, metáforas óbvias, ou que não exigem esforço nenhum de compreensão, ou que já são conhecidas, ou seja, não surpreendem mais, não são cativantes e não formam uma boa metáfora. Se forem confusas, complexas ou não claras, ou obscuras no seu sentido, ou seja, que exijam um esforço maior para que sejam compreendidas, não terão a vivacidade de uma boa metáfora. E se são exageradas, ou se não são precisas em sua comparação, não são boas transferências e não constituem uma boa metáfora.

A metáfora geralmente é conhecida por sua brevidade, o que garante também a sua vivacidade. Mas outra figura de linguagem, a alegoria, trabalha de forma parecida, e em forma narrativa, podendo ser considerada uma “metáfora estendida, em que a estória ilustra um importante atributo do sujeito”¹. A alegoria oferece “um significado não explicitamente apresentado na narrativa”² em que “as coisas podem significar outras coisas”³. Um atributo da narrativa pode se referir a um atributo de fora da narrativa, através de uma transferência. A alegoria porém, é mais interpretativa que a metáfora, pois a referência está oculta no texto.

Mas ambas são formas de retórica capazes de transmitir idéias de forma cativante e com vivacidade. O polímata persa Avicena disse que o propósito da alegoria “é transmitir uma mensagem para os ‘muitos’ em imagens sensatas que eles podem compreender, enquanto transmitindo uma mensagem diferente para poucos, os inclinados à filosofia”⁴.

¹ Metaphor. Wikipedia, em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Metaphor>> Acessado em 20 de janeiro de 2014.

² Allegory, Encyclopedia Britannica. Disponível em: <http://global.britannica.com/EBchecked/topic/16078/allegory> Acessado em 20 de janeiro de 2014.

³ SWEENEY, Eileen, "Literary Forms of Medieval Philosophy", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Summer 2013 Edition). Disponível em: <http://plato.stanford.edu/archives/sum2013/entries/medieval-literary/> Acessado em 24 de janeiro de 2014.

⁴ Idem.

Glauco Toledo (2011) lista diversas séries americanas de narrativas alegóricas alusivas a fatos históricos. A série ‘Lost’ (2004-2010) como uma alegoria dos EUA e dos americanos em relação aos atentados de 11 de setembro; a série ‘Jornadas nas Estrelas’ (1966-1969) e o “medo dos desdobramentos militares dos conflitos *Império Klingon* – Federação (ou russos – norte-americanos, em época de corrida espacial)”⁵; a série ‘Arquivo X’ (1993-2002), a paranoia pós-Guerra Fria, sem um inimigo definido e de segredos governamentais. Estas séries são alegóricas por abordarem temas, características ou situações de fatos históricos e transferirem estes aspectos da realidade histórica, dentro das estruturas das narrativas serializadas.

⁵ TOLEDO, Glauco Madeira de. **Alegorias do comportamento Pós-Atentados de 11 de Setembro de 2001, em Lost**. Revista GEMInIS ano 1 - n. 1 | p. 211 (2010).

CAPÍTULO 1

Crise Financeira de 2008 ou A Grande Recessão⁶

A Crise Financeira de 2008 eclodiu após um colapso do setor financeiro que se espalhou rapidamente para toda a economia, atingindo primeiramente os bancos e, depois, indústrias, comércios, as comunidades e famílias dos EUA e depois sentido por todo o mundo. Nos EUA, epicentro da crise, milhões de americanos perderam seus empregos e suas casas. A crise, exacerbada por seu caráter sistêmico, levou a uma análise de que se tratava do "(...) pior colapso financeiro desde a Grande Depressão"⁷.

Por conta da crise, a economia mundial, em 2009⁸, teve crescimento negativo do PIB global pela primeira vez desde o final da segunda Guerra Mundial⁹. Significando muitas pessoas despedidas e/ou despejadas de suas casas e/ou endividadas. Como referência, nos Estados Unidos, a maior economia mundial, o PIB retraiu-se por dois anos seguidos (2008: -0,4% e 2009: -3,5%)¹⁰; a retração da economia dobrou o número de desempregados (de 5% no início de 2008 para 10% no final de 2009); o estouro da bolha imobiliária levou o preço das casas a cair aproximadamente 30%, do seu pico em 2006 para o meio de 2009. O Índice S&P 500 do mercado de ações caiu 57% do pico de 2007 a março de 2009, ou seja, as ações do índice ficaram com menos da metade de seu valor.¹¹ E, entre janeiro de 2009 e dezembro de 2010, 297 bancos faliram; porém, a maioria era constituída de pequenos e médios bancos.¹²

⁶ "Great Recession", Wikipedia. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Great_Recession#cite_note-wsj_2010-04-08-1 Acessado em 15 de abril de 2013

⁷ Financial Crisis Inquiry Comity.: Final Report of the National Commission on the Causes of the Financial and Economic Crisis in the United States. Washington D.C.. Editora: Superintendent of Documents, U.S. Government Printing Office, 2011, p. 3.

⁸ DEAL, Michael, MCCAN, Alisson, "2009 Global GDP's Negative Growth Rate" Business Week, 12 de setembro de 2013. <http://www.businessweek.com/articles/2013-09-12/2009-global-gdps-negative-growth-rate>. Acessado em 01 de fevereiro de 2014.

⁹ "World Factbook", CIA. Disponível em <https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/geos/xx.html> Acessado em 21 de abril de 2013.

¹⁰ "GDP growth (annual %)", The World Bank, Disponível em: <http://data.worldbank.org/indicator/NY.GDP.MKTP.KD.ZG> Acessado em 21 de abril de 2013.

¹¹ "Great Recession", Wikipedia. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Great_Recession#Effect_on_the_U.S. Acessado em 15 de abril de 2013.

¹² FCIC: Final Report of the National Commission on the Causes of the Financial and Economic Crisis in the United States. Washington D.C.. Editora: Superintendent of Documents, U.S. Government Printing Office, 2011, p. 401

No relatório sobre a crise, a FCIC (o comitê criado pelo governo federal americano para a sua investigação) forneceu um panorama do cenário econômico dois anos após o ápice da mesma, em 2011.

Mais de 26 milhões de americanos que estão sem emprego, não conseguem encontrar trabalho em tempo integral, ou desistiram de procurar. Cerca de 4 milhões de famílias perderam suas casas por execução de hipoteca (processo de retomada do imóvel por falta de pagamento do financiamento) e outras quatro e meio milhões entraram para o processo de execução de hipoteca ou estão seriamente atrás nos seus pagamentos de empréstimo. Quase US\$ 11 trilhões em riqueza doméstica desapareceram, com contas de aposentadoria e poupanças sendo varridas. (FCIC, 2011, p.xv)

Os números são apenas indicadores, mas os EUA como maior economia mundial, refletem para as consequências devastadoras que afetaram negativamente todas as economias do planeta, inclusive desacelerando a economia brasileira (2009: -0,3%)¹³.

Esta crise porém, foi iniciada no setor financeiro. Esta crise financeira foi assim chamada por ter sido o setor financeiro o ponto zero da Grande Recessão, mas seu colapso interno derrubou outros setores da economia. Ter sido o centro, contudo, não implica uma total responsabilidade do setor financeiro americano pela Crise de 2008. Em um sistema financeiro globalizado, interconectado, que nunca dorme, e cada vez mais intenso e volumoso, dificilmente um evento complexo é produto de uma ação individual, mas de um conjunto de decisões de instituições e eventos. Certos elementos mostram que o problema não foi apenas de um agente, o setor financeiro, mas de uma acumulação de atitudes de diversos setores da sociedade.

O painel da Comissão Investigativa da Crise Financeira (Financial Crisis Inquiry Commission - FCIC) foi estabelecido por uma lei federal americana em 2009 e tinha como mandato "(...) examinar as causas da atual crise financeira e econômica nos Estados Unidos."¹⁴ Em 2011, 3 anos após o ápice da crise, a FCIC produziu um relatório em que foram realizadas 700 entrevistas, analisados

¹³ Portal Brasil "PIB em 2009 cai 0,3% e atinge R\$3,24 trilhões" Portal Brasil, 17 de novembro de 2011. Disponível em: <http://www.brasil.gov.br/economia-e-emprego/2011/11/pib-em-2009-cai-0-3-e-atinge-r-3-24-trilhoes>. Acessado em 01 de abril de 2014.

¹⁴FCIC: Final Report of the National Commission on the Causes of the Financial and Economic Crisis in the United States. Washington D.C.. Editora: Superintendent of Documents, U.S. Government Printing Office, 2011, p. xi

inúmeros documentos, ao longo de um ano e meio de investigações.¹⁵ Esse foi um esforço em que "(...) a síntese de entrevistas, documentos e testemunhos, junto com a sanção governamental, dão ao relatório (...) uma conclusiva abrangência e autoridade¹⁶".

O relatório final da FCIC (2011) apresentou um sumário dos eventos-chave que culminaram na crise, um conjunto de ações desregulatórias que liberaram o setor financeiro, aliado com a excessiva disponibilidade de financiamento, geraram apostas no setor imobiliário e de hipotecas que preparou o ambiente para a crise.

O governo possuiu um papel chave, desregulando leis e diminuindo a presença das agências reguladoras do setor financeiro. Uma desregulação importante foi à revogação da Lei Glass Steagall de 1933, que separava bancos comerciais (de empréstimos e poupanças), protegidos pelo governo, dos bancos de investimentos, sem proteção. A lei procurava evitar a formações de “superbancos, empréstimos especulativos e a criação de títulos que eram consistentes com práticas financeiras arriscadas antes da quebra de 1929”¹⁷. Em 1999, a lei foi revogada pelo congresso de maioria republicana e do presidente democrata Bill Clinton. Estas e outras atitudes por parte do governo, segundo Adrianna Smith (2008), facilitaram o caminho excessivo tomado pelos serviços financeiros. E levou ao fenômeno de bancos 'too big to fail' (grandes demais para falir), devido ao volume financeiro desproporcional destes bancos em relação a todo o sistema financeiro.

Através de facilidades dadas pelo governo, como dinheiro a juros baixos e diminuição da regulação do sistema financeiro, um enorme fluxo de crédito barato estava à disposição de um setor financeiro com mais liberdade de ação. Simultaneamente, o setor imobiliário obteve incentivos do governo para impulsionar a compra de imóveis pela população, o que puxou também o setor de

¹⁵ NOCERA, Joe, "Inquérito está perdendo o ponto principal", The New York Times, 29 de janeiro de 2009. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2011/01/29/business/29nocera.html?pagewanted=all> Acessado em 17 de junho de 2013.

¹⁶ CHAN, Sewell "Financial Crisis was Avoidable, Inquiry Finds", The New York Times, 26 de janeiro de 2011, Disponível em: <http://www.nytimes.com/2011/01/26/business/economy/26inquiry.html> Acessado em 17 de junho de 2013.

¹⁷ SMITH, Adrianna Smith, “The Overlooked Culprit in the Credit Crisis”, Insight Business – University of Southern California, 16 de março de 2008, Disponível em: http://www.usc.edu/org/InsightBusiness/ib/articles/articlescontent/08_4%20Adrianna%20Smith.html Acessado em 26 de janeiro de 2014.

empréstimos hipotecários, beneficiados por esse maior volume de dinheiro no mercado e, o aumento da demanda. Com o mercado aquecido, o setor imobiliário, um setor com um histórico predominantemente de crescimento constante, cresceu ainda mais.

A expansão do financiamento hipotecário, uma tradicional operação bancária, foi acelerada com a criação de ferramentas financeiras que dividiam os riscos de calote pelo sistema, misturando dívidas hipotecárias ruins com outras boas, em títulos sintéticos CDOs. Estes títulos repassam dívidas hipotecárias a serem pagas, poderiam ser vendidas para outros bancos e investidores, sendo comumente avaliados com o mais alto grau de investimento, consideradas investimentos seguros, segundo as agências de classificação de risco, já que em teoria, o risco está espalhado, o que garantiu seu mercado e sua popularidade como investimento lucrativo e seguro. Essa ferramenta, aliada à ideia de que o mercado imobiliário nunca iria se desvalorizar, aparentemente havia retirado um problema inerente ao ato de empréstimo hipotecário, o risco de calote. A lógica é que um empréstimo é lastreado, assegurado pelos títulos bancários, diminuindo o risco de perdas; e, no caso de ocorrer o calote, a casa poderia ser tomada de volta e, com o passar do tempo, a um preço mais alto.

Baseada nessa percepção, e sem uma regulação financeira forte pelo governo, a atividade de empréstimos hipotecários se expandiu agressivamente, pois os bancos aparentemente não conseguiriam mais perder dinheiro com hipotecários. Essa visão levou a práticas cada vez mais questionáveis, que buscavam somente a criação de novas hipotecas para serem juntadas em títulos complexos, os quais eram vendidos para outros investidores e bancos: houve um relaxamento dos critérios necessários para a concessão dos empréstimos, que, em conluio com clientes dispostos a realizar práticas irreponsáveis de tomada de empréstimo, tomaram dívidas que muitas vezes superavam o que sua renda poderia pagar, com casos em que não era necessária nem a comprovação de renda, outra prática questionável foi o surgimento dos empréstimos predatórios, com juros altos escondidos ao longo dos anos, o que levaria ao calote e a perda da casa.

Um sistema foi transformado; anteriormente o foco era permitir que clientes realizassem investimentos imobiliários, mas foi transformada em uma fábrica de hipotecas, baseada na ideia de que as mesmas poderiam ser

transformadas em títulos, que, não importa o que ocorresse, não conseguiria se desvalorizar, pois estava baseada em um mercado imobiliário que nunca iria parar de se valorizar.

A esse cenário é atribuído a bolha imobiliária. Com o crescimento dessas práticas financeiras e da bolha em si, o caráter sistêmico foi se tornando cada vez maior.

Trilhões de dólares em hipotecas arriscadas tornaram-se embutidos por todo o sistema financeiro, enquanto títulos atrelados a hipotecas foram empacotados, repacotados, e vendidos para investidores ao redor do mundo. Quando a bolha estourou, centenas de bilhões de dólares em perdas em hipotecas e títulos atrelados a hipotecas desestabilizaram mercados e também instituições financeiras que possuíam exposição significativa a estas hipotecas e alavancaram pesadamente neles. Isto aconteceu não apenas nos Estados Unidos mas em todo o mundo. As perdas foram magnificadas por derivativos como títulos sintéticos. (FCIC, 2011, p. xvi)

A crise se intensificou com a falência do banco Lehman Brothers em setembro de 2008 e o colapso iminente da gigante seguradora American International Group (AIG), que assegurou muitos dos títulos hipotecários e/ou CDO's.

O pânico espalhado por uma falta de transparência do balanço de contas das maiores instituições financeiras, casado com um emaranhado de interconexões entre instituições vistas como sendo '*too big to fail*' (grandes demais para falir), causaram os mercados de crédito a travarem. Negociações acionárias pararam completamente. O mercado de ações despencou. A economia afundou para uma profunda recessão. (FCIC, 2011, p. xvi)

A crise se espalhou pelo congelamento de quase todos os empréstimos feitos pelos bancos, com medo da exposição à dívida e a instabilidade do setor, pois, talvez, precisassem do dinheiro no dia seguinte, ou não saberiam se o cliente teria dinheiro para pagar de volta. Isso levou a um efeito em cascata na economia, em que o fluxo de dinheiro secou e essas inseguranças foram transmitidas para todo o resto da economia.

A comissão FCIC (2011) designou, de forma mais específica, quais os atores e/ou elementos mais contribuíram para a crise, correlacionando os motivos e as ideias que levaram ao modo de agir que contribuiu à construção da crise.

Segundo o relatório da FCIC (2011), os reguladores governamentais responsáveis pela supervisão do mercado financeiro agiram de forma negligente, "(...) em maior parte devido à fé largamente aceita na natureza autocorretora dos mercados e da habilidade de instituições financeiras de policiarem a si mesmas¹⁸".

Outro elemento importante, chamado de 'motivo-chave' da crise, foi a atitude de grandes bancos, com grande peso em todo o sistema financeiro (*too big to fail* - grandes demais para falir), em que a governança corporativa - os principais executivos da empresa, que tomam as principais decisões estratégicas de negócios - e os setores de gerenciamento de risco (dentro da própria empresa ou nas agências de risco) que forneceram estimativas erradas dos riscos dos valores mobiliários sintéticos.

Havia a percepção que os instintos de autopreservação dentro das maiores firmas financeiras iriam protegê-las de tomadas de risco fatais sem a necessidade para uma mão regulatória firme, que, as firmas argumentavam, iriam sufocar inovação. Muitas destas instituições agiram irresponsavelmente, tomando riscos demais, com pouco capital, e com dependência excessiva em financiamento de curto prazo. (FCIC, 2011, p. xviii)

E esse ambiente (de pouca regulação, dando liberdade à tomada de decisões mais arriscadas, cujo risco estava mal calculado) era o contexto necessário para incentivar uma atitude de empréstimos excessivos, de investimentos arriscados e de uma falta de transparência dos bancos que prepararam uma vulnerabilidade grave para todo o sistema financeiro.

Porém com grande fluxo monetário, o espaço para excessos foi ampliado tanto para os bancos quanto para a população. "Nos anos chegando à crise, instituições financeiras demais, como também domicílios demais, tomaram emprestados até o limite, deixando-os vulneráveis a instabilidades financeiras".¹⁹

De acordo com o relatório final da FCIC, sua conclusão final é a de que a crise era "(...) um desastre evitável, causado por falhas muito difundidas em

¹⁸ Financial Crisis Inquiry Comity: Final Report of the National Commission on the Causes of the Financial and Economic Crisis in the United States. Washington D.C.. Editora: Superintendent of Documents, U.S. Government Printing Office, 2011, p. xviii.

¹⁹ idem, p. xix

regulação governamental, má gestão corporativa e tomada de riscos imprudente de Wall Street²⁰.

TIMELINE - EVENTOS RELEVANTES DA CRISE

Uma lista feita pelo jornal The New York Times de fatos e eventos relevantes relacionados à crise, seguindo uma linha do tempo desde 2001²¹:

Em 2001, O FED, Banco Central Americano, baixou os juros de 6,5% para 1% em dois anos.

Em 2002, a criação de ferramentas financeiras (CDO ou Collateralized Debt Obligations - Obrigações de Dívida Colateralizadas) que empacotavam dívidas de consumidores e as vendiam para outros investidores, que segundo banqueiros, dispersaria riscos. No mesmo ano, os preços das casas apresentou uma alta elevada, praticamente dobrando entre 2000 e 2006. O jornal The New York Times implicou esta alta ao custo mais baixo de empréstimo e ao advento de hipotecas de baixa qualidade (subprime mortgages) às pessoas com crédito menos confiável, com entradas pequenas e sem a necessidade de provar sua condição financeira.

O ano de 2006 foi o pico destas hipotecas de baixa qualidade, encorajadas por baixas taxas de juros e a securitização oferecida pelas ferramentas financeiras.

Em 2007, o aumento da taxa de juros e o número recorde de pessoas com casa própria, fizeram os preços das casas caírem, saturando o mercado. No segundo semestre, aumenta drasticamente o número de pessoas incapazes de refinanciar ou vender as casas que continuam perdendo valor, causando o aumento de calotes.

Em agosto do mesmo ano, com o aumento de calotes e diminuição dos preços das casas, investidores começaram a deixar o mercado. “Bancos levam mais de US\$ 500 bilhões em perdas e o Fundo Monetário Internacional estima que perdas possam chegar a US\$ 1 trilhão”²² O Banco Central Europeu e o FED intervieram e realizaram empréstimos aos bancos. *Countrywide Financial*, o

²⁰ ibidem, p.xix

²¹ SCHNEIDERMAN, R.M., CAULFIELD, Philip, FANG, Celina, GOODRIDGE, Elisabeth, BAJAJ, Vikas, "How a Market Crisis Unfolded", 15 de setembro de 2008, Disponível em: http://www.nytimes.com/interactive/2008/09/15/business/20080915_TURMOIL_TIMELINE.html Acessado em 14 de junho de 2013.

²² Idem.

maior prestador imobiliário dos EUA, retirou US\$ 11 bilhões de crédito - seu fluxo financeiro secou, não conseguindo dinheiro para operar baseadas nas hipotecas e os empréstimos realizados anteriormente. Em setembro, mais sinais de que a crise começava a se espalhar internacionalmente. O *Northern Rock*, um banco britânico, não conseguiu alavancar fundos, recebendo empréstimo de emergência do governo britânico. O *Merryl Lynch*, um dos maiores bancos de Wall Street, teve perdas de US\$ 8,4 bilhões. O *Citigroup* teve perdas de US\$ 5,9 bilhões.

Por todo o sistema financeiro, bancos comerciais, securities firms e hedge funds aumentam o seu uso de dinheiro emprestado para realizar investimentos. Eles tomam emprestados a juros baixos e fazem investimentos que geram um retorno muito mais alto, colocando muito pouco de seu próprio dinheiro em risco. (SCHNEIDERMAN, CAULFIELD, FANG, GOODRIDGE, BAJAJ, 2008)

Em 2008, mais bancos começaram a falir ou a precisar vender maiores participações, para continuar no negócio. Em setembro, os investidores começam a perder confiança nas firmas como o Lehman Brothers, cujas perdas aumentavam. “Bancos apertam normas para empréstimos, pressionando a economia e o sistema financeiro em um ciclo autoperpetuador”²³.

Com a diminuição do capital disponível, tornou-se mais difícil para os bancos emprestarem para consumidores, diminuindo a capacidade de consumo e, conseqüentemente, de crédito, formando este ciclo. Os EUA tomaram controle das duas maiores prestadoras imobiliárias do país (Fannie Mae e Freddie Mac) em um esforço para reverter a crise.

O Lehman Brothers pediu concordata. O Lehman "(...) era uma dos mais antigos e mais respeitados bancos de investimento, mas essa história não foi o suficiente para mantê-la fora de problemas durante a crise financeira." ²⁴

A AIG (American International Group), "(...) uma vez a empresa de seguros dominante no mundo" ²⁵, assegurou grande quantidade de valores mobiliários atrelados aos empréstimos imobiliários, caso perdessem o valor. A

²³ Ibidem.

²⁴ THE NEW YORK TIMES, "A Proud Company Falter", The New York Times, 15 de setembro de 2008. Disponível em: <http://www.nytimes.com/imagepages/2008/09/15/business/15lehman.graf.ready.html> Acessado 14 de junho de 2013.

²⁵ ROTH, Gregory, "A.I.G. - A Giant, Humbled", The New York Times, 16 de novembro de 2013, Disponível em: <http://www.nytimes.com/interactive/2009/11/16/business/AIG-TIMELINE.html?ref=americaninternationalgroup> Acessado em 14 de junho de 2013.

crise, a "(...) A.I.G. estava potencialmente responsável por bilhões de dólares em valor, de títulos arriscados que eram uma vez considerados seguros.”²⁶ A partir de setembro de 2007, o grupo recebeu um resgate do Fed no valor total de US\$ 126 bilhões. Em março de 2009, reportou prejuízos de US\$ 61,7 bilhões de dólares. "a maior perda, bimestral na história corporativa americana".²⁷

CONSEQUÊNCIAS DA CRISE

O governo dos EUA agiu de forma ativa, comprando os ativos “podres” para descongelar o mercado financeiro e depois comprando participações nos bancos para aumentar o fluxo de dinheiro nestas instituições, e a seguir investiram bilhões diretamente na economia em um esforço de estímulo econômico.

Em outubro de 2008, o TARP - Target Asset Relief Program (Programa de Alívio de Ativos Alvos) – liberou US\$ 700 bilhões de fundos, para resguardar os bancos ao comprar os títulos podres lastreados pelas hipotecas de baixa qualidade. "(...) a mais cara intervenção governamental na história"²⁸.

Apoiadores disseram que o resgate era necessário para prevenir um colapso econômico; oponentes disseram que foi apressado, mal concebido e arriscava dinheiro demais dos contribuintes para ajudar magnatas de Wall Street, enquanto providenciava nenhuma garantia de sucesso. O plano de resgate permite o Tesouro (nosso Ministério da Fazenda) comprar títulos podres de firmas financeiras em um esforço para amenizar o aprofundamento da crise do crédito que está sufocando empréstimos para negócios e consumidores, o sangue vital da economia e contribuindo para um conjunto de falências de bancos²⁹.

Porém, a soma da ajuda fiscal dada pelo governo chegou a US\$ 2,5 trilhões, quando, em fevereiro, o governo americano providenciou este valor em um "(...) plano de resgate para o sistema financeiro - uma combinação de

²⁶ ANDREWS, Edmund L., DE LA MERCED, Michael J., WALSH, Mary Williams, "Fed's \$85 Billion Loan Rescues Insurer", The New York Times, 16 de setembro de 2008, Disponível em: <http://www.nytimes.com/2008/09/17/business/17insure.html?pagewanted=all> Acessado em 14 de junho de 2013.

²⁷ ROTH, Gregory, "A.I.G. - A Giant, Humbled, The New York Times, 16 de novembro de 2013, Disponível em: <http://www.nytimes.com/interactive/2009/11/16/business/AIG-TIMELINE.html?ref=americaninternationalgroup> Acessado em 14 de junho de 2013.

²⁸ HERSZENHORN, David M., "Bailout Plan Wins Approval; Democrats Vow Tighter Rules", 3 de outubro de 2008. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2008/10/04/business/economy/04bailout.html?ref=bailoutplan> Acessado em 14 de junho de 2013.

²⁹ idem

empréstimos para bancos e incentivos para trazer capital privado no sistema bancário³⁰”.

O resgate do setor financeiro deu-se apenas para que o fluxo de dinheiro na economia fosse descongelado, livrando os bancos de um valor substancial dos títulos podres, mas não haviam estimativas precisas do valor desses títulos e quais outros bancos iriam cair. Muitas inseguranças persistiram e a economia já havia entrado em recessão, retraindo a atividade econômica.

O resgate ocorreu nos últimos meses da presidência de George W. Bush, do partido republicano e durante a campanha presidencial de 2008, vencida por Barack Obama, democrata. Obama tomou posse em janeiro de 2009, no ápice da crise, depois de sua campanha eleitoral, que foi “(...) nada menos que um fenômeno, atraindo enormes públicos³¹”, se tornando uma espécie de “estrela do rock³²”, momento que se transformou em uma espécie de “catarse nacional³³”, que repudiou a presidência impopular de George W. Bush e suas decisões econômicas e de política externa e abraçando o chamado de Obama para uma mudança na direção e tom no país.

Em 2009, “(...) enfrentando a maior crise econômica desde a Segunda Guerra Mundial³⁴”, com o país entrando em recessão, Barack Obama e o congresso aprovaram US\$ 787 bilhões em estímulo³⁵. Tornando esta medida, “(...) a mais expansiva liberação do poder de fogo fiscal do governo encarando uma recessão desde a Segunda Guerra Mundial³⁶”.

³⁰ HERSZENHORN, David M., HULSE, Carl, "Deal Reached in Congress on \$789 Billion Stimulus Plan", The New York Times, 11 de fevereiro de 2009, Disponível em: <http://www.nytimes.com/2009/02/12/us/politics/12stimulus.html> Acessado 14 de junho de 2013.

³¹ NAGOURNEY, Adam, “Obama Elected President as Racila Barrier Falls”, The New York Times, 4 de novembro de 2008, Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2008/11/05/us/politics/05elect.html?pagewanted=all>> Acessado em 22 de janeiro de 2014.

³² Sarah Wheaton, “Obama’s the Big Man on Campus”, The New York Times, 2 de fevereiro de 2007, em: <<http://thecaucus.blogs.nytimes.com/2007/02/02/obamas-the-big-man-on-campus/>> (acessado em 22 de janeiro de 2014)

³³ Adam Nagourney, “Obama Elected President as Racila Barrier Falls”, The New York Times, 4 de novembro de 2008, em: <<http://www.nytimes.com/2008/11/05/us/politics/05elect.html?pagewanted=all>> (acessado em 22 de janeiro de 2014)

³⁴ TESLIK, Lee Hudson, "Backgrounder: The U.S. Economic Stimulus Plan", The New York Times, 27 de janeiro de 2009. Disponível em: http://www.nytimes.com/cfr/world/slot3_20090126.html?pagewanted=all Acessado em 14 de junho de 2013.

³⁵ idem

³⁶ HERSZENHORN, David M., HULSE, Carl, "Deal Reached in Congress on \$789 Billion Stimulus Plan", The New York Times, 11 de fevereiro de 2009, Disponível em: <http://www.nytimes.com/2009/02/12/us/politics/12stimulus.html> Acessado 14 de junho de 2013.

A indústria automobilística sofreu o impacto e pelo medo de perder uma indústria importante e simbólica dos EUA "(...) durante a pior crise desde a Grande Depressão, agiram para resgatar e reestruturar a Chrysler e General Motors - um esforço que terminou custando aos contribuintes alguns US\$ 80 bilhões³⁷".

ESTÍMULO VS. AUSTRERIDADE

Após o ápice da crise, com a economia mais estabilizada, mas já caindo em uma recessão, um dos debates ocorridos foi sobre a melhor forma de reagir perante a recessão e o aumento da dívida governamental, devido a enorme quantidade de dinheiro utilizado para a estabilização dos bancos. A Irlanda, a Espanha e outros países adotaram a austeridade, enquanto os EUA e outros países adotaram o estímulo. As consequências só puderam ser mais bem medidas após alguns anos de sua implementação.

Em 2013, a revista *The Economist* publicou uma reportagem especial analisando alguns dos estudos realizados sobre estas duas políticas econômicas. A sua quarta reportagem especial sobre a crise, da edição de 28 de setembro de 2013, foi chamada de "Estímulo V austeridade³⁸" e é a base das posições de estímulo, austeridade e as lições aprendidas sobre estas posições.

The Economist é uma revista britânica semanal, publicada desde 1843, sobre tópicos políticos, econômicos, científicos e culturais.

ESTÍMULO

Os que apoiavam o estímulo se baseavam nas ideias do economista britânico John Maynard Keynes. Uma depressão ocorre, segundo Keynes, quando pessoas demais querem guardar dinheiro e muito poucas querem investi-lo ou emprestá-lo - recursos que poderiam ser utilizados na contratação de trabalhadores, aquisição de mercadorias, etc. e que acabam ficando inativos.

³⁷ LOWREY, Annie, "Auto Bailout Is Looking Better to the Public", *The New York Times*, 13 de março de 2012. Disponível em: <http://economix.blogs.nytimes.com/2012/03/13/auto-bailout-is-looking-better-to-the-public/> Acessado em 14 de junho de 2013.

³⁸ THE ECONOMIST, 'Stiumulus v austerity: Sovereign Doubts', *The Economist*, 28 de setembro de 2013. Disponível em: <http://www.economist.com/news/schools-brief/21586802-fourth-our-series-articles-financial-crisis-looks-surge-public> Acessado em 29 de setembro de 2013.

Quando ocorrem períodos de incerteza, as pessoas decidem guardar para diminuir suas dívidas, se pessoas demais fazem isso e poucas pessoas investem ou tomam empréstimos, isso pode gerar uma depressão.

Keynesianos propunham que o governo precisa agir para suprir a falta de demanda do setor privado e estimular os gastos, baixando os juros para que se use o dinheiro guardado, para que o mesmo seja gasto e investido.

AUSTERIDADE

Durante a crise, muitos governos já estavam com juros baixos e não poderiam baixá-los mais. A diminuição de impostos recolhidos, devido a uma economia em desaceleração, aliado a gastos relacionados à estabilização da crise e gastos para a estimulação da economia, levaram a um endividamento crescente em diversos países. Nos EUA, "a dívida nacional aumentou de 66% do PIB de 2008 pré crise para 103% no final de 2012"³⁹.

Preocupado com o aumento excessivo da dívida, que poderia restringir futuramente a liberdade de investimentos do governo, aumentar o custo de financiamento do país e provocar aumento de impostos, muitos governos começaram a praticar a austeridade como forma de sanar a economia. As dúvidas eram sobre o *timing* da austeridade, o quanto seria eficaz e o quanto poderia ser feito sem prejudicar o crescimento econômico ao diminuir os gastos governamentais.

LIÇÕES A SEREM APRENDIDAS - ESTÍMULO E AUSTERIDADE

Após alguns anos, os efeitos das políticas econômicas ficaram mais claras a ponto de permitir comparações a serem feitas entre os países que fizeram diferentes escolhas. O pagamento de dívidas foi maior nos EUA, que praticou a política estimuladora, do que aquelas que adotaram a austeridade, como a Espanha.

³⁹ Great Recession, Wikipedia. Disponível em:

http://en.wikipedia.org/wiki/Great_Recession#Effect_on_the_U.S. Acessado em 10 de fevereiro de 2014.

Adotar a austeridade “(...) idealmente, é quando a economia consegue suportá-la”⁴⁰. E uma estratégia de diminuição de dívida é mais bem realizada em um planejamento a longo-prazo. A não ser que o custo de financiamento do país aumente, com juros altos, ao ponto de exigir medidas drásticas de corte de gastos para que os juros de empréstimos voltem a níveis sustentáveis.

INSENSATEZ ECONÔMICA

Talvez a maior ironia de toda a crise foi o fato de haver uma maior disposição política de ajudar as instituições financeiras de forma mais desinibida do que aos hipotecários ou aos negócios, apenas olhando pela diferença da quantia separada para o resgate financeiro e o estímulo econômico. E que durante o ápice da crise, os mesmos bancos e seguradoras que ajudaram a produzir a crise e foram resgatas pelo governo, ainda pagavam bônus milionários para os executivos responsáveis. A AIG, recebendo US\$ 170 bilhões de ajuda governamental, pagou US\$ 165 milhões em bônus “aos executivos da mesma unidade de negócios que levou a companhia a beira do colapso”⁴¹.

Porém, a ironia⁴² se revela com maior força no fato de, anos após a crise financeira, até abril de 2011, “(...) nenhum executivo sênior foi acusado ou preso, e um esforço coletivo do governo não emergiu”⁴³. Algo que poderia ser lugar-comum, se não fosse pelo fato de que a crise de *savings and loans* da década de 1980, causada por governança corporativa irresponsável, moveu o governo a criar uma força-tarefa de investigação que “(...) passou 1.100 casos para promotores, resultando em mais de 800 oficiais de bancos indo para a cadeia”⁴⁴.

⁴⁰ THE ECONOMIST, ‘Stimulus v austerity: Sovereign Doubts’, The Economist, 28 de setembro de 2013. Disponível em: <<http://www.economist.com/news/schools-brief/21586802-fourth-our-series-articles-financial-crisis-looks-surge-public>> Acessado em 29 de setembro de 2013.

⁴¹ ANDREWS, Edmund L. BAKER, Peter, “A.I.G. Planning Huge Bonuses After \$170 Billion Bailout”, The New York Times, 14 de março de 2009, Disponível em: <http://www.nytimes.com/2009/03/15/business/15AIG.html> Acessado 26 de janeiro de 2014.

⁴² MORGENSON, Gretchen, Louise Story, “In Financial Crisis, No Prosecutions of Top Figures”, The New York Times, 14 de abril de 2011. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2011/04/14/business/14prosecute.html?pagewanted=all> Acessado em 14 de junho de 2013.

⁴³ Idem.

⁴⁴ Idem.

Joe Nocera, um colunista de negócios para o *The New York Times*, analisou⁴⁵ o relatório da FCIC, dizendo que o ponto principal foi ignorado: a tendência do ser humano em se iludir. Aludindo a natureza humana das bolhas econômicas, ao dizer que "(...) isso que bolhas são: eles são exemplos de desilusões em massa." E que talvez o problema não seja resolvido apenas corrigindo os problemas levantados pelo relatório do FCIC.

Ao empurrar a ideia que a crise era evitável, Mr. Angelides está também tentando fazer um ponto adicional: se apenas nós pudéssemos fazer melhor da próxima vez, nós iremos evitar a próxima crise. (...) Mas desilusões em massa, enfim, são parte da condição humana, e nenhum relatório, não importa o quão fulminante, irá mudar isso. E portanto a pergunta não é realmente se isso irá ocorrer novamente. É quando⁴⁶.

O ser humano parece não resistir em procurar uma nova forma de fazer dinheiro rápido, e vai tentar encontrar o próximo grande investimento. Seja a bolha das tulipas (1637), a bolha da bolsa (1929), a bolha de tecnologia (2000), a bolha imobiliária (2008), etc...

⁴⁵ NOCERA, Joe, "Inquérito está perdendo o ponto principal", *The New York Times*, 29 de janeiro de 2009. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2011/01/29/business/29nocera.html?pagewanted=all> Acessado em 17 de junho de 2013.

⁴⁶ idem

CAPÍTULO 2

SOUTH PARK

No ar pela primeira vez em 3 de agosto de 1997, nos Estados Unidos, pelo canal de televisão a cabo básica “*Comedy Central*”, do conglomerado de mídia VIACOM.

Criado por Trey Parker e Matt Stone, *South Park* é um programa de meia hora (22 minutos), dividido em três blocos; do gênero da comédia situacional, *sitcom*; de animação, para adultos; produzido em uma câmera (*single câmera*), por computação gráfica; variando de 10 a 17 episódios por temporada, somando, no total, 247 episódios em 17 temporadas até 2013. Distribuído no Brasil, em 2013, pela MTV – para a faixa etária de 16 anos - e disponibilizado grátis, online, por streaming, pelo site <www.southparkstudios.com/full-episodes/>.

Este trabalho utilizou o terceiro episódio da décima-terceira temporada, intitulado ‘*Margaritaville*’, transmitido pela primeira vez no canal a cabo americano *Comedy Central* no dia 25 de março de 2009. Duração de 21 minutos e 27 segundos (21m:27s). Com os personagens Stan Marsh, Kyle Broflovski, Eric Cartman, Randy Marsh, com participação de Kenny McCormick, Butters, Sharon Marsh, Sheila Broflovski, Mr. Garrison e outros. Vozes de Trey Parker, Matt Stone e Mona Marshall e April Stewart. Direção e roteiro de Trey Parker. Os produtores executivos são Trey Parker, Matt Stone e Anne Garefino. Produzido pela produtora Parker-Stone Studios e Comedy Partners.

A série foi nomeada dez vezes no total, e venceram cinco prêmios *Emmy*, incluindo um pelo episódio ‘*Margaritaville*’, e vencedor, em 2006, do prêmio *Peabody Award*, concedido pela Universidade da Geórgia, nos EUA, desde 1940; um prêmio que prestigia a excelência na comunicação de massa, excluindo o cinema, com um painel final de dezesseis membros vindos de universidades, da crítica, da indústria da mídia ou especialistas da área. Apenas ganham prêmios os programas escolhidos por voto unânime.

CONTEXTO TELEVISIVO

South Park é constantemente o programa “(...) de maior audiência no canal a cabo Comedy Central desde seu lançamento em 1997”⁴⁷, atestando para a centralidade que o programa possui para o canal, sendo atribuído por “(...) levantar o perfil daquele canal, portanto abrindo o caminho para sucessos posteriores como o *The Daily Show with Jon Stewart* e *Chappelle’s Show*”⁴⁸. Atingindo audiências ainda altas, com 4,43 milhões de pessoas⁴⁹ assistindo à abertura da décima sétima temporada, e obtendo o maior número dos elusivos espectadores homens de 18-34 anos, de toda a televisão na noite, e sendo o primeiro colocado em adultos de 18-49, de toda a TV a cabo. Esse segmento é o mais buscado pelos anunciantes, devido ao seu potencial comercial.

O episódio ‘*Margaritaville*’ teve a audiência de 2,77 milhões de casas assistindo⁵⁰.

O sucesso do show se tornou “(...) um modelo da atual difusão seletiva (*narrowcasted*) do universo televisivo: uma produção de baixo orçamento que prospera em entregar uma demografia de qualidade para os publicitários” (SATIRE TV, p. 214).

South Park apresenta uma animação crua, com traços de estilo de recortes de papel – apesar de ser feito digitalmente – e vozes feitas, em boa, parte pelos próprios criadores, Matt Stone e Trey Parker, para a grande maioria dos personagens, possuindo algumas poucas vozes realizadas por atores de voz.

O estilo mais cru e simples remete às origens da produção dos protótipos que originaram o programa, ambos chamados de ‘The Spirit of Christmas’ (1992) e (1995), o primeiro vídeo referenciado também como ‘*Jesus VS. Frosty*’ (1992) e o segundo vídeo, referenciado como ‘Jesus vs. Santa’ (1995).

⁴⁷ GRAY, Jonathan; Satire TV: Politics and comedy in the post network era. Nova Iorque. Editora: New York University Press, 2009, p 214.

⁴⁸ idem

⁴⁹ KONDOLOJY, Amanda. South Park' Season 17 Premiere is Highest-Rated Episode Since 2010. TV by the numbers. Disponível em: <http://tvbythenumbers.zap2it.com/2013/09/26/south-park-season-17-premiere-is-highest-rated-episode-since-2010/205163/>. Acesso em: 15 jan. 2014.

⁵⁰ SEIDMAN, Robert. Kids' Choice Awards, Penguins of Madagascar and WWE RAW lead cable. 31 de março de 2009, TV by the numbers. Disponível em: <http://tvbythenumbers.zap2it.com/2009/03/31/kids-choice-awards-penguins-of-madagascar-and-wwe-raw-lead-cable/15549/>. Acesso em: 15 jan. 2014.



Figura 1 – Cena de “The Spirit of Christmas” – Jesus vs. Frosty (1992)

O primeiro foi um trabalho de faculdade que ambos realizaram na University of Colorado, e a segunda foi para um amigo em comum, o executivo da Fox, Brian Graden – que depois desenvolveu o programa –, que oferecia o vídeo como cartão de Natal. Ambos os vídeos abordavam a batalha pelo espírito de Natal, entre o motivo original, o nascimento de Jesus e o seu desvio, focado atualmente no consumismo, representados por Papai Noel e *Frosty*, o homem de neve.



Figura 2 – Cena de “The Spirit of Christmas” – Jesus vs. Santa (1995)

Nestes protótipos existem as indicações da abordagem de temas sociais e culturais, sem medo de abordar personagens ou situações por vezes controversos, que iriam se tornar características do programa.

Essas abordagens se realizam em situações que tomam viradas às vezes absurdas. Religião, política, cultura, celebridades, deficiência física ou mental, sexualidade e até eventos econômicos foram alguns dos temas que chegaram à cidade, mas vistos através do ponto de vista de quatro crianças que vivem na pequena cidade fictícia de *South Park*, no estado real de Colorado, EUA. Stan Marsh, Kyle Broflovsky, Kenny McCormick e Eric Cartman são os personagens principais:



Figura 3 - South Park dezesseis temporadas depois: da esq. a dir. - personagens Randy Marsh, Stan Marsh, Kyle Broflovski, Butters Stotch, Eric Cartman e Kenny McCormick.

- Eric Cartman é um personagem egocêntrico, preconceituoso, manipulador, amoral e sem remorso. Quase sempre confabulando algum esquema para ganhar dinheiro, vingando-se de alguém ou denunciando os judeus. Alguns de seus atos contestáveis, por exemplo, envolvem: convencer algumas pessoas a marchar pelas ruas com ele vestido de Hitler e a gritar frases antissemitas que não entendiam; iniciar um negócio de venda de fetos; iniciar uma banda e uma igreja evangélica em busca do seu primeiro milhão de dólares.

- Stan Marsh, “(...) o habitual, aluno americano da quarta série”⁵¹. É o garoto menos problemático e o mais ajustado da turma, o relacionável e prático; é o arremessador da equipe de *baseball* e tem uma namorada. Junto com Kyle, seu

⁵¹ SOUTH PARK STUDIOS. **Character Guide – Stan Marsh**. Disponível em: <http://www.southparkstudios.com/guide/characters/stan-marsh>. Acesso em: 10 jan. 2014.

melhor amigo, ambos são a voz da razão no programa. Mas, de alguma forma, acaba entrando na confusão, tendo sido elevado, uma vez, a chefe da religião Cientologia.

- Kyle Broflovski é inteligente, mas é facilmente irritável e impaciente e, geralmente, é o último a entrar em uma nova 'moda'. Quando as coisas saem do controle em South Park, ele é geralmente o mais racional e compreensivo e, junto com Stan, seu melhor amigo, provem a voz da razão. Ele é judeu, algo que Cartman (seu rival) adora tirar sarro. Geralmente é o personagem que expressa ultraje nas mortes de Kenny, gritando 'You bastards!' (seus bastardos!) e 'You know, I learned something today...' (você sabe, eu aprendi algo hoje...).

- Kenny McCormick é o garoto pobre do grupo e com grande tendência a morrer nas primeiras temporadas. Quase sempre aparece sem mostrar seu rosto, que está escondido por uma blusa, por onde suas falas saem como grunhidos que são praticamente inaudíveis, mas compreendidas pelos personagens da série. Porém, com o desenvolver da série, Kenny foi se desenvolvendo como personagem e suas atitudes revelavam maturidade e generosidade.

- Randy Marsh é o pai de Stan, casado com Sharon Marsh, mãe de Stan e no decorrer da série se tornou outro protagonista. É um PhD em geologia, mas que, apesar disso, é geralmente apresentado como um tolo bem intencionado. Quando se perde em suas ambições ou posições ingênuas, malfadadas ou simplesmente estúpidas, ele se torna imaturo, obcecado e melodramático. Já participou de uma boy-band, ganhou o Nobel ao sugerir moderação nos peidos, foi um hippie e se tornou um especialista em 'medição peniana'.

PRODUÇÃO

O processo de produção de South Park é significativo, por ser muito veloz para uma animação, consequência principalmente de sua linguagem audiovisual mais crua, mas que também possui consequências nos temas abordados.

Desde 2013, 10 episódios são produzidos em uma série anual, ao invés do formato de 14 episódios anuais, divididos em duas séries de sete episódios, que durou da oitava temporada de 2004 à décima sexta temporada, de 2012.

'6 days to Air' é um documentário de 2011 que mostra o processo de produção de 'HUMANCENTiPAD' o primeiro episódio da décima quinta temporada de South Park. No documentário há um aviso inicial: "(...) a série animada South Park tem um dos cronogramas mais ambiciosos da televisão... cada episódio é escrito, gravado, animado e entregue em apenas seis dias".

Alguns processos característicos do programa permitem manter este curto período de produção. Com o controle criativo, Trey Parker e Matt Stone, são os roteiristas, atores de voz, diretores e produtores executivos e assim o processo criativo e de produção são simplificados e sua visão é condensada. O fato do show passar em um canal a cabo, de nicho, não pode ser ignorada. A produção também ocorre dentro do mesmo prédio de criação e é auxiliado pelas possibilidades da animação digital e pelo estilo do desenho: uma animação crua e simples; com vozes caricaturais, feitas em boa parte pelos próprios criadores, Trey Parker e Matt Stone, facilitando o processo de gravação. Mesmo assim, o show é entregue perto do limite, muitas vezes sendo entregue no mesmo dia que será transmitido.

Por partir da ideia inicial ao produto final em seis dias, o programa pode abordar temas tópicos, com personagens e eventos específicos, em contraponto a uma animação mais elaborada, que levaria semanas, e, se escolhesse abordar temas tópicos, os detalhes do evento escolhido provavelmente já teriam sido esquecidos. "South Park, portanto, pode muito bem ser o mais atualizado programa não noticioso (ou não satírico noticioso) da televisão." (THOMPSON, 2009, p. 218)

O conteúdo do programa possui um estilo cru, tão característico de South Park, sendo um desvio da estética típica do *sitcom*, cujos personagens e programas partem de pessoas e situações relacionáveis, como um grupo de amigos ou uma família, em que a estética também acompanha esse caráter relacionável. South Park, ao ser uma animação e feita de forma crua, com crianças que xingam umas as outras, as vezes com epítetos racistas, separa-se de outros *sitcoms* que buscam ser relacionáveis. Mas sua estrutura narrativa não é diferente do gênero. Ethan Thompson, citando Horace Newcomb - o escritor do *sitcom* 'All in the Family', que abordava temas sociais -, a estrutura narrativa típica do *sitcom* é a seguinte: "(...) alguma 'situação perturba o equilíbrio narrativo, complicações sucedem, então uma resolução retorna o programa ao equilíbrio narrativo'" (THOMPSON,

2009, 217). E no episódio '*Margaritaville*', *South Park* tem um dia calmo de cidade pequena quando é perturbada por uma crise econômica mundial e, no final, tudo volta ao normal. O episódio parece se encaixar bem nesse esquema narrativo.

Mas o que torna esse programa tão distinto de outros *sitcoms* é esse desvio estético, transformando a realidade de forma mais radical. Isso pode ser uma das consequências da linguagem do programa, que toma uma direção mais distanciada da realidade e dos padrões culturais estabelecidos, abordando temas ou personagens considerados tabus. A animação por si só distancia o programa da realidade que aborda, mas o fato de não existir a pretensão de ser realista, ao apresentar uma animação com estilo rudimentar, com vozes alteradas, não realistas, acentua essa separação.

Segundo Thompson (2009), essa transformação possui duas características estéticas, de linguagem, que constituem a sua abordagem: o estilo de animação de papel recortado do programa e o “(...) onipresente mau gosto e ofensividade com o qual *South Park* transforma realidade histórica em televisão animada” (THOMPSON, 2009, 218).

O estilo de papel recortado aumenta o efeito do programa, em que o estilo cru acentua o conteúdo cru. O fato de ser uma animação crua, aparentemente feita por crianças ou mesmo pelo programa ser desenvolvido pelo ponto de vista de quatro crianças, dá um tom infantil, o que aumenta a ironia do programa. Cria-se uma linguagem visual despreziosa, que aborda temas polêmicos e de forma controversa, acentuando esse ‘mau gosto’, que compõe o *ethos* de *South Park*.

Essa identidade gera “(...) um componente de estética consistente que estrutura uma linguagem alternativa para interrogar discursos culturais contemporâneos” (p.218), construída através do estilo, dos temas controversos que são abordados e as formas muitas vezes ofensivas como são desenvolvidas. A despreziosidade estética é também uma posição cultural, questionando o *status-quo* e o que é o bom gosto e é coerente com esse ponto de vista questionador, de crítica cultural.

CAPÍTULO 3

A morfologia do conto maravilhoso de Vladimir I. Propp

Os estudos de contos folclóricos da década de 1920 abordavam o conto como um texto definido pelas motivações dos personagens e dos enredos. Estes dois elementos, pela sua constância e importância pareciam dar razão à sua escolha como partes elementais para o estudo do conto. Mas esta abordagem não permitia uma análise estável e abrangente, . Propp se aprofundou nos padrões encontrados nos enredos e se focou em elementos mais simples, e que permeavam todo o conto: as ações dos personagens. Ao focar neste aspecto, Propp separa a narrativa do enredo e abstrai do conto a sequência de ações entre personagens, que constroem e definem a estrutura narrativa da história. Esse avanço conceitual permitiu que Propp identificasse a estrutura, os elementos e os princípios que sustentavam os contos. Criou um sistema de classificação capaz de englobar praticamente todas as manifestações de um *corpus* de 100 contos classificados como mágicos. Esta construção sistemática, sua morfologia, ofereceu as ferramentas necessárias para responder a diversas questões que pairavam sobre o gênero, principalmente as similaridades existente por entre os contos.. Seus esforços culminaram em sua obra *Morfologia vokhébnoi skázki*, isto é, ‘Morfologia do conto de magia’, traduzido aqui como ‘Morfologia do conto maravilhoso’, de 1928.

O título remete ao propósito da pesquisa e aos resultados dos estudos de Propp, a “(...) investigação sistemática da sintagmática narrativa do conto maravilhoso⁵²”. Mas também indica uma cautela ao manter seu método restrito apenas a este gênero, apesar do êxito intelectual desta obra, que navega por tantos contos maravilhosos distintos.

Sua cautela provinha da consciência da natureza social, cultural e histórica do conto maravilhoso, e da proveniência específica de sua morfologia, baseada em um número limitado de contos, de apenas um tipo de gênero, compilados por um autor, em um período específico.

⁵² PROPP, Vladimir. Morfologia do conto maravilhoso, Editora: CopyMarker.com, 2001, p.92

Este aspecto histórico vem do fato de que os contos maravilhosos possuem um relacionamento com os povos em que habitam. Podendo ser modificado, evoluindo e sendo moldado de forma específica pelas forças de uma cultura, uma sociedade e de um tempo.

Esta especificidade levou Propp a vislumbrar a utilização da morfologia como ferramenta de investigação e comparação cultural e histórica, através do sistema simbólico do conto, comparando através da estrutura narrativa e do enredo, as escolhas utilizadas por cada cultura e época.

Propp deixou clara a função da morfologia, como um meio e não um fim, ao estudo dos contos: “(...) o estudo da estrutura de todos os aspectos do conto maravilhoso é a condição prévia absolutamente indispensável para seu estudo histórico. O estudo das leis formais pressupõe o estudo das leis históricas⁵³”.

E, de forma cautelosa, dá a possibilidade de investigação no contexto da criação poética, Uma aplicação da morfologia para além do gênero do conto maravilhoso. Propp levantou suposições sobre o relacionamento do conto com o mito e alguns romances de cavalaria, devido à similaridade entre suas narrativas; mas que somente através de um estudo mais aprofundado desses gêneros e da historicidade desses textos é que poderia sair do campo da suposição.

A morfologia elaborada por Propp é uma ferramenta analítica da narrativa, permitindo sua decomposição em suas partes constituintes, sendo elaborada de forma sistemática e coerente, o que permitiu seu uso a uma grande variedade de contos e narrativas.

TRAJETÓRIA À MORFOLOGIA

Vladimir I. Propp, na ‘Morfologia do Conto Maravilhoso’ (1928), propôs-se a analisar e comparar cem contos classificados como contos mágicos pelo autor e compilador A. N. Afanássiev (Afanássiev: *Naródine Rúskie Skázki*, tomos I-III). Através deste *corpus* de estudo, Propp deduziu uma descrição do conto maravilhoso a partir das partes que o constituem, e das relações que estas partes

⁵³ PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*, Editora: CopyMarker.com, 2001, p.14.

possuem entre si e com o conjunto, e fundamentou esta descrição a partir do papel central que as funções possuíam no conto.

Propp comentou em seu primeiro capítulo sobre os trabalhos de seus predecessores, cujas teorias eram fundamentadas nos motivos e nos enredos. Ambos eram utilizados como referências por diversos motivos: possuíam um caráter repetitivo entre os contos, o que permitiria um estudo por todo o corpo de estudo; eram elementos importantes por darem as características que individualizam o conto.

Eram, no entanto, elementos complexos, de difícil definição e padronização. Estas características dificultavam a proposição de princípios baseados nestes dois elementos: baseados em seus padrões de comportamento dentro dos contos; e do conto como uma unidade, e englobando todos os contos maravilhosos. Esta inconsistência teórica resultava em ter estes dois elementos como base do estudo do conto.

O caráter repetitivo dos enredos e das motivações apontavam para uma uniformidade no desenvolvimento do conto maravilhoso. Propp se focou neste padrão: havia um progresso narrativo similar por entre os contos.

Dentre diversos contos, semelhanças se repetiam entre os diversos enredos. Ações se repetiam ou variações dessas ações (ex: rapto pelo vilão/roubo pelo vilão, etc), que provocavam consequências similares (ex: herói busca retornar vítima/objeto). Uma princesa ou um menino são raptados/ tem a jóia roubada e um herói sai à sua busca; depois de uma luta, a vítima/ jóia é trazida de volta - existe uma ação de um vilão, que causa um herói vir ao resgate e, após derrotar o vilão, traz de volta a vítima ou objeto.

Isso ocorreu por diversas ações dos contos. A repetição da natureza das ações (rapto, roubo etc) levou a uma aplicação de um termo mais abstrato, que abrangesse as diferentes ações que causavam consequências similares e possuíam a mesma função na narrativa (rapto, roubo – dano). Estas ações das personagens se repetiam, mas a maneira como ocorriam e/ou seus nomes dos personagens e atributos eram diferentes. Assim, as ações foram chamadas de grandezas constantes (as funções dos personagens: suas ações determinantes) e os outros elementos importantes foram chamados de grandezas variáveis (meios ou maneiras, nomes e atributos). Propp compreendeu que estes se tratavam de seus

“(...) dois objetos de estudo: os autores das ações e as próprias ações como tais⁵⁴”. E, a partir dessa premissa, o conto é analisado através destes dois elementos, as ações e os personagens, que informarão os outros elementos do conto e suas relações.

Propp chega a afirmar: “(...) o que realmente importa saber é o que fazem os personagens. Quem faz algo e como isso é feito, já são perguntas para um estudo complementar⁵⁵”. A ação do personagem é primordial e exercem funções fundamentais no desenvolvimento da narrativa. Mas nem todas as ações podem ser consideradas da mesma importância dentro do desenvolvimento narrativo e possuírem uma função na narrativa, ou seja, nem toda ação é uma função. Uma ação que, ao ser retirada, não altera o curso da história não é uma função. A função é a ação ou reação realizada por um personagem e deve ter consequências determinantes para a narrativa da história. O personagem é o que realiza as funções e seu papel é definido pelas funções que realiza. Portanto, a função é o elemento constituinte básico e primordial do conto maravilhoso; a personagem é definida por funções, portanto, o papel do personagem está subordinado às funções que ele realiza.

Para compreender melhor este elemento tão fundamental da morfologia do conto maravilhoso, Propp realizou uma análise individual das funções em diversos contos, catalogando a característica principal de cada função, como, também, suas diversas manifestações. Cada descrição de função lista um grupo de variações da maneira que a função é realizada, porém todas possuem a mesma função narrativa. São trinta e um tipos de funções e foram dados a cada um signos, para facilitar a esquematização, um título descritivo através de uma palavra ou termo, seguido de uma breve definição e uma breve enumeração dos tipos de funções.

Esta análise aprofundada resultou no achado de princípios que guiam as funções no conto maravilhoso: as funções são os elementos básicos do conto, as partes constituintes básicas do conto; o número de funções é limitado; estão em uma sequência lógica, em que todas as ações se encontram em um único contínuo, um único eixo, em que cada ação levará a uma consequência existente dentro do

⁵⁴ PROPP, Vladimir. Morfologia do conto maravilhoso, Editora: CopyMarker.com, 2001, p.49

⁵⁵ PROPP, Vladimir. Morfologia do conto maravilhoso, Editora: CopyMarker.com, 2001, p.16

eixo, ou seja, “(...) todos os contos de magia são monotípicos quanto à sua construção⁵⁶”. Não existem diversas formas de desenvolvimento da narrativa do conto, apenas uma, com eventos limitados, mas existem diversas maneiras de ocorrê-las.

ELEMENTOS DO CONTO MARAVILHOSO

Diversos elementos constituem um conto: as funções - elemento constituinte básico do conto; os elementos de ligação, elementos de triplicação e motivos; os personagens e seus atributos - nomenclaturas, meio de entrarem na história e habitat.

EIXO NARRATIVO E FUNÇÕES

A análise resultou no achado de princípios das funções do conto maravilhoso: as funções dos personagens são os elementos básicos do conto, as partes constituintes básicas do conto; o número de funções é limitado; estão em uma sequência lógica, em que todas as ações se encontram em um único contínuo, um único eixo, em que cada ação levará a uma consequência existente dentro do eixo, ou seja, os contos de magia são monotípicos em sua construção narrativa.

Um conto não é sempre do mesmo tamanho de um eixo narrativo completo e pode culminar em uma função catártica (ex: F, K, Rs), sem passar pelo resto do eixo.

Também pode ser constituído por várias sequências ou mesmo de vários contos. Estas serão consideradas sequências se, apesar de uma nova perda, as sequências seguintes forem subordinadas às intenções, motivações, narrativas da sequência anterior. Propp verificou que, na nova sequência, repetiam-se algumas funções, podendo repetir as funções A, C, (↑), D, E, F, G.

Funções preparatórias do conto maravilhoso

⁵⁶ PROPP, Vladimir. Morfologia do conto maravilhoso, Editora: CopyMarker.com, 2001, p.18

De α , β , γ , δ , ξ , ζ , η , θ , χ todos pertencem à parte preparatória (pré-dano ou pré-carência) do conto e podem ou não estar nos contos, com a exceção de α , a situação inicial, já que todo conto começa de uma situação inicial. As funções preparatórias partem do equilíbrio narrativo da situação inicial e “induzem a reversão ou a quebra da normalidade imbuída numa situação inicial”⁵⁷.

(α), (β) e (γ) – pré-adversidade

(α) - A situação inicial – Não é uma função, mas é um “elemento morfológico importante⁵⁸”, que introduz e/ou enumera alguns dos elementos e personagens a serem desenvolvidos na história. Podendo ser de forma elaborada, indicando futuro desenvolvimento ou apenas atestando a sua presença. (Apresentam os protagonistas ou menção do nome de algum personagem que terá importância mais tarde).

01 - (β) - Afastamento – Situação de afastamento que provoca vulnerabilidade.

Alguém mais velho da família sai – pais saem para o trabalho; ou morre (afastamento intensificado); ou são os mais novos que se afastam – jovens vão apanhar frutas.

02 - (γ) - Proibição – É o limite de espaço ou de ação dado à vítima.

Proibição de fazer algo – 'não digas nada'. Colocado em um buraco (proibição reforçada). Pedido para não fazer algo (proibição enfraquecida, conselho). Ordenado. Proposto – levar comida ao campo.

Introdução à adversidade – (δ).

⁵⁷ CAZANI JÚNIOR, Luís Enrique; AFFINI, Leticia Passos. **Narrativa audiovisual complexa: modular narratives e database narratives**” Revista *Iniciacom* - Vol. 3, Nº 2 (2011), p.8

⁵⁸ PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*, Editora: CopyMarker.com, 2001, p.19.

03 - (δ) - Transgressão - É a transgressão da proibição.

Forma um par com (γ) - algo foi dito ou feito. Pode existir sozinha, sem a proibição..

Introdução ao **antagonista** – (ξ), (ζ), (η), (θ)

04 - (ξ) - Interrogatório - O antagonista se posiciona ou busca obter uma informação da vítima ou a vítima acaba revelando um segredo.

05 - (ζ) - Informação - Par com ξ, o antagonista recebe a informação sobre a vítima. De forma direta, revelando o que procura. Invertida – a vítima pergunta ao agressor sobre o que quer saber. Indireta – feita por outras pessoas.

(χ) – Desgraça prévia – Par com ardil (η). Não é uma função. É um elemento em que o antagonista cria uma situação difícil, que permite a sua aproximação;

06 - (η) - Ardil - Antagonista tenta enganar a vítima para tomá-la ou a seus bens.

Primeiramente, o antagonista assume feições alheias, mais convidativas, agindo por persuasão, sendo generoso, ou por meio de fraude e de coerção – ações que enganam vítima por meios mágicos, com artifícios que transformam a vítima: dar bolinhos envenenados.

07 - (θ) - Cumplicidade - Vítima se deixa enganar, ajudando o antagonista.

Ao cair em seu embuste (proibições desobedecidas; propostas enganosas realizadas) ou reação mecânica aos objetos mágicos – como cair no sono, etc.

Funções do conto maravilhoso – primeira sequência

As funções (A, B, C e ↑) constituem, segundo Propp (2001), o nó da intriga do conto e que segundo Cazani e Affini (2011), as funções (A, B, C) são os integrantes da situação transformada ou reconfigurada pelo dano; a função (↑) é a busca para retornar ao equilíbrio inicial. O desequilíbrio narrativo está nestas três

funções (A, B, C), sendo estas as funções que apresentam e desenvolvem a nova realidade que o dano trouxe e oferecem as motivações para reparar este desequilíbrio.

Nó da intriga – desequilíbrio narrativo e motivação (A), (B), (C), e partida para reequilíbrio (↑)

08 - (A) e (a) - Dano (A) ou carência (a) - São as funções "indispensáveis⁵⁹", função "primeira e fundamental⁶⁰", do conto maravilhoso, por serem responsáveis por dar movimento ao conto e estarem ligadas ao nó da intriga, à tensão mais importante para ser desenlaçada pelo resto das funções.

No caso de dano, o antagonista causa dano, físico, emocional ou perda, de uma pessoa ou objeto ou algo de valor, por roubo ou feitiço. A carência é a falta de algo ao herói ou a alguém próximo ou importante. O objeto da carência pode ser uma pessoa, um objeto, subsistência, etc. Em (A), uma ação externa resulta na produção de uma carência e leva a busca e em (a) a carência é definida o suficiente para provocar uma busca, mas nesse caso ela é reconhecida no interior do personagem.

(B) - Introdução do herói

09 - (B) - Mediação, momento de conexão – O dano é comunicado ao herói, que é introduzido na história como tal; conseqüentemente, é provocada a saída do herói da casa.

Existem dois tipos de heróis e sua definição depende da função anterior. Em caso de dano (A), o herói será do tipo buscador e ele partirá ou será enviado por alguém. Em caso de carência (a), o herói será o tipo herói-vítima e será expulso ou fugirá de onde estava. Em ambos existe uma quebra, ou um início de quebra, com a situação anterior.

Propp (2001) define o herói como o personagem que sai em uma jornada para reparar sua carência ou dano que sofreu do antagonista ou aceita reparar ou atender à necessidade de outro personagem, podendo também obter, no caminho, um meio mágico para servi-lo em sua busca.

⁵⁹ PROPP, Vladimir. Morfologia do conto maravilhoso, Editora: CopyMarker.com, 2001, p.24.

⁶⁰ PROPP, Vladimir. Morfologia do conto maravilhoso, Editora: CopyMarker.com, 2001, p.42.

10 - (C) - Início de reação - O herói buscador aceita ou decide reagir, sendo uma função exclusiva deste tipo de herói. O herói-vítima "não tem vontade de libertar-se⁶¹".

11 - (↑) - Partida do herói – Ao quebrar com a situação anterior, ele realmente inicia a sua nova jornada, geralmente em contextos diferentes.

Existem dois tipos de partidas: em (A) existe o propósito de uma busca, um objetivo, constituindo o propósito do herói buscador; em (a) a viagem é sem busca, e o herói-vítima "defronta-se com uma série de aventuras". A fuga é uma intensificação da função. Há casos de partidas simbólicas, que ocorrem sem se deslocar no espaço.

Funções do conto maravilhoso - desenvolvimento da ação

Introdução ao doador. Funções de obtenção do objeto mágico (D), (E) e (F).

12 - (D) - Primeira função do doador - O herói é submetido a um teste, uma prova, um questionário ou uma tentativa de destruição, um pedido ou uma troca. Todos estes testando o herói para o recebimento de um meio ou um auxiliar mágico.

13 - (E) - Reação do herói - A reação do herói perante a função anterior. Ele pode reagir de forma positiva (pos) ou negativa (neg) à interação do doador.

14 - (F) - Fornecimento, recepção do meio mágico - Existem quatro tipos de meios mágicos ou objetos mágicos: animais com habilidades mágicas; objetos invocadores de auxiliares mágicos; objetos com propriedades mágicas; qualidades mágicas doadas diretamente.

Um objeto ou meio mágico pode ser considerado um objeto, personagem, animal ou característica, ou mesmo uma informação transformadora ou poderosa,

⁶¹ PROPP, Vladimir. Morfologia do conto maravilhoso, Editora: CopyMarker.com, 2001, p.25.

capaz de produzir ações instantâneas consideradas de difícil realização em circunstâncias comuns.

A transmissão ocorre de diversas formas: diretamente (recompensa) é indicada, fabricada, comprada, recebida ao acaso, pode ser comida ou bebida; pode ser roubado ou como um recebimento de um auxiliar mágico ou o direito a um. Os doadores podem doar voluntariamente ou involuntariamente e de maneira amistosa ou hostil. É possível haver negação (Fneg) do fornecimento e o protagonista é devorado, lançado, etc. (Fcontr).

Existe uma relação de consequência em relação às três funções D, E, F. Uma escolha de uma variação de (D) implica em combinações de (E) e (F) lógicas entre si. Há também casos de haver a transmissão (F) sem as duas funções anteriores.

O herói, após obter o objeto mágico, aparenta ter uma relação de subordinação com o meio mágico, dependendo de sua utilização para realizar outras funções no conto, ou mesmo sendo substituído por ele em algumas funções. "Mas, do ponto de vista morfológico, a importância do herói continua muito grande, pois suas intenções constituem o eixo da narrativa⁶²". A intenção do herói, sua busca, sua missão, ainda direciona as ações do objeto mágico, e é o elemento que sustenta a ação da história.

Confronto entre antagonista e protagonista⁶³ - (G), (H), (I), (J).

15 - (G) - Deslocamento - Entre dois reinos, viagem com guia (G) - O herói é levado, indicado ou conduzido ao lugar onde se encontra o objeto procurado.

A viagem entre dois destinos pode ser distante horizontalmente (do outro lado do mundo) ou verticalmente (no céu ou embaixo da terra).

Se não houver uma situação significativa que especifique o deslocamento, esta função pode ser omitida e será apenas a extensão de (↑).

⁶² PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*, Editora: CopyMarker.com, 2001, p.30.

⁶³ CAZANI JÚNIOR, Luís Enrique; AFFINI, Leticia Passos. **Narrativa audiovisual complexa: modular narratives e database narratives** Revista *Iniciacom* - Vol. 3, Nº 2 (2011), p.9

16 - (H) - Combate - O herói e o antagonista confrontam-se em combate direto.

Pode-se confundir com a prova do doador hostil (D). A **consequência** da função é o critério de discriminação: em (H), o herói consegue o objetivo de sua busca ou que supre a carência. O combate não indica sempre uma luta, mas uma disputa, uma competição.

17 - (I) - Marca, estigma - O herói tem a marca impressa em seu corpo ou recebe um item distinto.

18 - (J) - Vitória - Antagonista é vencido, morto, derrotado, expulso, etc.

Há a possibilidade de vitória negativa, com o falso herói fugindo da luta e o herói luta e consegue a vitória.

Ápice do conto: (K) é o desenlace do nó da intriga em (A) ou (a).

19 - (K) - Reparação - O dano inicial, ou a carência, é reparado e possui uma relação de consequência com a função (A) ou (a). “Com esta função o conto atinge o ápice⁶⁴”. A reparação pode ocorrer por força ou astúcia ou com auxílio de personagens, de objetos, pode ocorrer através de uma caça, ou o feitiço se quebra, ocorre uma ressuscitação ou uma libertação.

Novas adversidades caem sobre o herói - (↓), (Pr), (Rs), (O), (L), (M), (N).

20 - (↓) - Regresso - O regresso do herói se realiza da mesma forma que a chegada ao antagonista.

21 - (Pr) - Perseguição - O herói em seu regresso sofre perseguição do antagonista ou de seus enviados que tentam retomar algo. Pode ser atirados com algo atraente no caminho de volta.

22 - (Rs) - Resgate, salvamento - O herói é salvo da perseguição, por sua perspicácia ou pelo auxílio do meio mágico ou personagens.

⁶⁴ PROPP, Vladimir. Morfologia do conto maravilhoso, Editora: CopyMarker.com, 2001, p.31.

Funções do conto maravilhoso - Segunda sequência

Existe, dentro do conto maravilhoso uma grande quantidade de exemplos em que, após a função (Rs) de resgate, há outro dano - novo ou repetido -, outro nó da intriga e, conseqüentemente, uma nova busca, e inicia-se um novo conto. “Um grande número de contos maravilhosos se compõe de duas séries de funções, que podemos chamar de sequências⁶⁵”. Um conto, com duas séries de funções, duas buscas e duas resoluções; duas sequências, no mesmo conto, todos em um eixo narrativo, mas dispostos de diversas formas.

Um conto pode ser constituído por várias sequências. Estas serão consideradas extensões se, apesar de uma nova perda, as sequências seguintes forem subordinadas às intenções, motivações, narrativas da sequência anterior. Se não houver essa sequencialidade, pode se tratar de dois contos diferentes no mesmo texto.

O conto também pode acabar antes de completar uma série de funções inteiras, ou mesmo com poucas funções, mas culminando em uma função mais catártica, como na obtenção do objeto mágico (F), ou na obtenção da reparação (K), ou mesmo no resgate (Rs). Um conto não é do mesmo tamanho de um eixo inteiro.

Propp verificou que, na nova sequência, repetiam-se algumas funções: dano (A), C e ↑ às vezes é omitido, prova do doador (D), nova reação ao doador (E), disposição novo objeto mágico (F), herói vai ao lugar do objeto de busca (G).

Em resumo, a segunda sequência se inicia com estas funções: A, C, (↑), D, E, F, G.

Após a nova viagem (G), a história toma um novo rumo, pedindo novas funções que pertencem ao mesmo eixo dos contos maravilhosos e são conseqüências das funções anteriores do conto.

23 - (O) - Chegada incógnita - O herói chega incógnito à sua casa ou a outro país, tomando uma posição social mais humilde.

⁶⁵ PROPP, Vladimir. Morfologia do conto maravilhoso, Editora: CopyMarker.com, 2001, p.34.

24 - (L) - Pretensões infundadas - Um falso herói apresenta pretensões infundadas, enganosas, que pretendem tomar crédito pelo feito do herói.

25 - (M) - Tarefa difícil - É proposta ao herói uma tarefa difícil.

"Este é um dos elementos favoritos do conto maravilhoso" (pag. 34). O herói deve participar da prova e provar sua valia, habilidade, aptidão, ou sua paciência, etc.

26 - (N) - Realização - A tarefa é realizada.

O herói realiza essa função e forma um par com a função (M).

Funções integram o desfecho do conto (Q), (Ex), (T), (U), (W)⁶⁶.

27 - (Q) - Reconhecimento – Reconhecimento do herói.

O herói é reconhecido graças a uma marca, estigma, (I) ou pela realização da tarefa difícil (N). Pode ser reconhecido por pessoas após uma longa separação.

28 - (Ex) - Desmascaramento - Falso herói ou antagonista, ou malfeitor, é desmascarado.

Está comumente ligada à função anterior, de reconhecimento do herói (Q) ou falha do falso herói em realizar a tarefa difícil (M). Ocorre também por meio de contos ou canções.

29 - (T) - Transfiguração - O herói recebe nova aparência, mais admirável.

É transfigurado fisicamente através de objeto mágico ou novas roupas, revelando uma beleza escondida. Transfigurado socialmente, através de novo palácio, ou por engano, em que sua transformação de aparência leva a uma transformação de status social.

30 - (U) - Punição - O inimigo é castigado.

É machucado ou expulso, ou morto, ou mesmo perdoado, (Uneg). Esta função geralmente é guardada para o malfeitor, ou falso herói, presente mais

⁶⁶ CAZANI JÚNIOR, Luís Enrique; AFFINI, Letícia Passos. **Narrativa audiovisual complexa: modular narratives e database narratives**” Revista *Iniciacom* - Vol. 3, Nº 2 (2011), p.9

fortemente na segunda sequência; o primeiro antagonista só é punido se não houver na narrativa nem combate (H) e nem perseguição (Pr).

31 - (W) - Casamento - O herói se casa e pode ou não ser entronado; recebe um outro tipo de compensação, legitimação, elevação. .

Miscelânea:

Y – Formas obscuras - Funções que não possuem paralelos dentro dos contos maravilhosos ou são de outros gêneros.

< - Separação diante de um marco sinalizador

s – Transmissão de um objeto sinalizador

RELAÇÃO ENTRE FUNÇÕES - AGRUPAMENTO DE FUNÇÕES

Há um número de funções que se relacionam mais intimamente, onde a aparição de uma geralmente implica no aparecimento da outra, formando duplas: proibição - transgressão (γ - δ); interrogatório - informação (ξ - ζ); combate - vitória (H - J); dano inicial/carência - reparação (A/a - K); perseguição - salvamento (Pr - Rs); tarefa difícil - realização da tarefa difícil (M - N).

Há casos de grupos de funções com esta característica: nó da intriga - (A/a - B - C - \uparrow); função do doador (D, E, F); combate (H, I, J). Mas há casos em que não aparecem todas as funções, apenas parte do grupo ou sozinha, podendo por exemplo aparecer apenas o recebimento do meio mágico (F), sem as outras funções de doador.. Não existem grupos ou duplas definitivas, apenas correlações mais fortes de surgimento simultâneo destas funções.

Dois pares de funções raramente surgem no mesmo conto: combate-vitória (H - J) e tarefa difícil-realização (M - N). Podem aparecer em contos de mais de uma sequência, porém em sequências separadas.

A organização das funções de acordo com as divisões classificatórias mencionadas por Propp (2001) e Cazani e Affini (2011):

Divisão de sequências

Situação inicial: um elemento (α).

Funções preparatórias: sete funções ($\beta, \gamma, \delta, \xi, \zeta, \eta, \theta$) e um elemento (χ).

Primeira sequência: quinze funções (A, B, C, \uparrow , D, E, F, G, H, J, I, K, \downarrow , Pr, Rs).

Segunda sequência: nove funções (M, N, O, L, Q, Ex, T, U, W).

Divisão por grupos de funções e funções introdutórias

Pré-adversidade – (α), (β), (γ).

Introdução à adversidade – (δ).

Introdução ao antagonista – (ξ), (ζ), (η), (θ).

Nó da intriga – desequilíbrio narrativo⁶⁷ e motivação – (A), (B), (C), e partida para aventura (\uparrow). (B) - Introdução do personagem como herói.

Introdução ao doador, funções de obtenção do objeto mágico – (D), (E) e (F).

Confronto entre antagonista e protagonista - (G), (H), (I), (J).

Ápice do conto – (K) é o desenlace do nó da intriga em (A) ou (a).

Novas adversidades caem sobre o herói – (\downarrow), (Pr), (Rs), (O), (L), (M), (N).

Funções integram o desfecho do conto – (Q), (Ex), (T), (U), (W).

Propp reconheceu a presença de apenas um eixo de funções, um eixo narrativo onde todos os contos maravilhosos poderiam ser submetidos. Estudar a função, isolada dos outros elementos do conto não é o suficiente para entender o que ela significa como elemento morfológico, é necessário abordar suas relações: com outras funções, com outros elementos e o todo; e entender onde e como se posicionam na estrutura narrativa.

RELAÇÃO ENTRE FUNÇÕES - ASSIMILAÇÃO E DUPLA SIGNIFICAÇÃO

Certas complicações surgem ao tentar identificar as funções no conto em si. Uma ação no conto pode ser de difícil definição morfológica já que esta pode

⁶⁷ O termo de Horace Newcomb sobre um dos momentos da estrutura narrativa de um *sitcom* (situação inicial, desequilíbrio, desenvolvimento e retorno a situação inicial).

se encaixar na definição de mais de uma função. Nestes casos, é necessário abordar a função não apenas de forma isolada, usando como referência apenas seu título e descrição, mas compreender também que ele ganha sua definição, torna-se uma função específica através de sua relação com outras funções na progressão narrativa do conto.

A assimilação entre funções é um desses casos. Duas ações podem se desenvolver de formas similares, se não idênticas, em contos separados. Mas essa similaridade, em enredos diferentes, não é suficiente para assumir que uma ação realiza sempre a mesma função. A função narrativa de uma ação deve ser analisada dentro do contexto do eixo narrativo de cada conto. Para isso, a análise função como consequência de funções anteriores ou uma preparação a uma função posterior de uma função no eixo, auxilia na definição do seu propósito dentro da narrativa. Se possuírem propósitos diferentes na narrativa, apesar de serem similares, serão consideradas funções diferentes. Esta característica de ações similares poderem realizar duas funções distintas em contos diferentes é a assimilação entre funções. Algumas funções possuem, entre si, uma tendência maior para a assimilação e “(...) as tarefas difíceis constituem o domínio predileto das mais variadas assimilações⁶⁸”: as tarefas difíceis (M) e a prova do doador (D); dano inicial (A) e a perseguição ao agressor (Pr); tarefas difíceis (M) e combate (H).

Outra situação é a dupla significação morfológica da mesma função, ou seja, uma ação que possui ao mesmo tempo duas funções em um mesmo conto. Propp dá um exemplo em que uma ida da princesa ao jardim é ao mesmo tempo uma transgressão e uma cumplicidade com o antagonista. Este caso aborda o processo de definição de uma ação por sua relação na progressão narrativa; novamente como consequência de funções anteriores ou uma preparação a uma função posterior.

Propp, ao analisar os textos com estas ferramentas, produziu novas observações sobre o conto. Porém, as funções eram apenas um elemento morfológico dentro de uma diversidade de outros.

⁶⁸ PROPP, Vladimir. Morfologia do conto maravilhoso, Editora: CopyMarker.com, 2001, p.39.

ELEMENTOS AUXILIARES DE LIGAÇÃO, ELEMENTOS QUE FAVORECEM A TRIPLICAÇÃO E MOTIVAÇÕES

Outros elementos importantes no conto são os elementos auxiliares de ligação, os elementos que favorecem a triplicação e as motivações. Estes não possuem tanta importância **no que** ocorre, o curso da ação, mas no **quem, como e porque** ocorrem dentro dos contos. Formam parte da estrutura do enredo, ligando funções entre si, através de eventos ou transmissão de informações, triplica elementos narrativos dando um ritmo ou complexidade aos contos ou atribuem motivos que oferecem uma profundidade dramática aos contos.

São elementos relevantes, cujas variações fornecem novos enredos, exploram a dramaticidade e até mesmo influenciam como as funções são dispostas na narrativa.

Elementos de Ligação

Os elementos de ligação são ações, situações ou diálogos que ligam duas funções não diretamente consecutivas, ou transmitem informações entre personagens diferentes de sequências consecutivas. Estes meios formam um "sistema de informações"⁶⁹ que ligam as funções entre si, determinando a forma **como** os personagens **tomam conhecimento** do ocorrido em uma função anterior, ou **como** o enredo em uma função **progride**, de forma lógica, para a função seguinte. O enredo estrutura, através dos elementos de ligação, uma progressão lógica, um caráter de consequência dentro do eixo narrativo. Podem ser expressos por uma situação (um banquete para os mendigos; objeto é trazido; herói é conduzido), uma ação (herói coloca o ouvido no chão e ouve o som da perseguição), um diálogo (ouve-se uma conversa sobre a sua perseguição; auxiliar mágico pede que se conte sobre o dano). Possui o signo correspondente (§) - (queixas - §), (elemento conexão - §), diálogo (elemento de ligação - §).

Elementos de Triplicação

⁶⁹ PROPP, Vladimir. Morfologia do conto maravilhoso, Editora: CopyMarker.com, 2001, p.40.

Os elementos que favorecem a triplicação são atributos dos personagens, funções isoladas, pares de funções ou grupos de funções, ou mesmo sequências inteiras. Estes repetem de maneira uniforme o mesmo elemento (três cabeças de dragão); na forma de ferramenta de intensificação de uma função, uma dificuldade (cada desafio é mais difícil); como demonstração de persistência (duas falhas e um sucesso). Podem ocorrer sem elaboração no enredo ou possuir uma elaboração maior sobre o motivo da repetição.

Motivações

Motivações são as razões e/ou objetivos das personagens, que levam a realização de uma ação. São “(...) um dos elementos mais versáteis e instáveis do conto maravilhoso⁷⁰” e apresentam uma rica diversidade. É através delas que pode-se compreender **o porquê** que o herói realiza as funções da narrativa e assim revelar o caráter, a qualidade da personagem.

No caso de dano, a motivação do personagem geralmente provém dos eventos ocorridos no nó da intriga (salvar a princesa raptada). Em caso de carência, o motivo pode existir a mais tempo que o enredo do conto se foca, porém a **tomada de consciência** (pode ser a função mediação, B, ou partida, ↑) pode ser motivada por uma breve visão da carência, ou por mediação, em que uma terceira pessoa leva a atenção dessa carência, ou como um pretexto de personagens que procuram expulsar a vítima, ou mesmo ocorreu durante o conto. "Os meios pelos quais se reconhece a carência de algo são bem numerosos. A inveja, a miséria (nas formas mais racionalizadas), a audácia ou a força do herói e muitas outras razões podem induzir à procura⁷¹".

As motivações apresentam grande influência e potência dentro do conto, influenciando o desenvolvimento do enredo da história, mas, do ponto de vista da estrutura narrativa do conto, não possui a mesma força. A estrutura narrativa se manteria no mesmo eixo de funções, ainda que houvesse motivações diferentes. Mas essas são importantes para o enredo, e certas variações de enredo podem influenciar a forma que a narrativa é apresentada, mas não a sua estrutura. Uma

⁷⁰ PROPP, Vladimir. Morfologia do conto maravilhoso, Editora: CopyMarker.com, 2001, p.42.

⁷¹ PROPP, Vladimir. Morfologia do conto maravilhoso, Editora: CopyMarker.com, 2001, p.43.

análise mais aprofundada não seria necessária para a formação de uma morfologia do conto maravilhoso, mas como parte do estudo histórico seria sim, interessante.

AS PERSONAGENS

Relação entre as funções e as personagens

Propp concluiu que as funções formam as partes constituintes básicas do conto maravilhoso. O papel da personagem é definido pelas funções que esta realiza e devem ser analisadas através desta perspectiva. Algumas funções possuem uma associação lógica mais forte com alguns tipos de papéis e estas funções foram organizadas por **esferas de ação**. As personagens se dividem em sete esferas de ação e seus respectivos papéis, portanto há sete personagens básicos no conto:

1. A esfera de ação do **antagonista** ou malfeitor, que se associa com o dano (A), combate (H) e a perseguição (Pr).

2. A esfera de ação do **doador** ou provedor; seu papel envolve a função de preparação da transmissão de objeto mágico (D), e o fornecimento do objeto mágico (F).

3. A esfera de ação do **auxiliar** pode deslocar o herói no espaço (G), reparação (K), resgate (Rs), resolução de tarefa (N), transfiguração (T).

4. A esfera de ação da **princesa**, ou personagem procurado e seu pai, propõe a tarefa difícil (M), a marca (I), o desmascaramento (Ex), o reconhecimento (Q), o castigo (U) e o casamento (W).

5. A esfera de ação do **mandante** possui apenas a função de envio do herói (B).

6. A esfera de ação do **herói** realiza as funções de partida para a busca (C↑), a reação do herói ao doador (E), o casamento (W). O herói buscador possui todas estas funções, porém o herói vítima não possui a função (C).

7. A esfera de ação do **falso herói** possui as funções da partida (C↑), a reação, sempre negativa, ao doador (E_{neg}) e as específicas pretensões enganosas (L).

As funções preparatórias não possuem esferas de ação, por não definirem o papel da personagem, e são distribuídas de acordo com as necessidades do enredo do conto.

A forma como uma personagem interage com as esferas de ação não é uniforme. Uma personagem pode corresponder exatamente à esfera de ação, ou pode ocupar mais de uma esfera, tendo ao mesmo tempo dois papéis, ou mesmo um papel ser feito por vários personagens que estão na mesma esfera de ação.

O papel do auxiliar possui especificidades maiores, podendo ser realizado por uma personagem auxiliar mágica ou por um meio mágico (objeto ou habilidade que pode realizar uma função) e ser um auxiliar universal que cumpre as cinco funções da esfera de ação, um auxiliar parcial, que realiza algumas funções ou um auxiliar específico, cumprindo apenas uma função – nesta classificação se encaixa o meio mágico. O papel do auxiliar também pode estar ausente, sendo incorporado pelo herói ou o contrário, o auxiliar mágico realizar funções do herói (K).

Maneira de inclusão de personagens e sequências

Os personagens possuem padrões também na maneira com que entram no conto maravilhoso. A norma geral é que o antagonista apareça duas vezes no decorrer da ação, surgindo de forma abrupta no início, e depois como alguém a quem se procura, geralmente no final de uma viagem; a exposição limitada potencializa ações e momentos de sua presença. O doador é encontrado casualmente no meio do caminho. O auxiliar mágico é introduzido como um presente ou recompensa. O mandante, a princesa, o herói e o falso herói pertencem geralmente à situação inicial. Nela, o falso herói possui, em geral, uma contribuição discreta. A princesa, assim como o antagonista, aparece duas vezes: em (α) e a segunda como personagem procurado. Existem especificidades, como a ausência do doador, que é preenchida pelo auxiliar, que entra no momento esperado do doador. O foco da situação inicial pode ser voltado para a vítima e o mandante ou para o buscador e, às vezes, o mandante. Se todos os personagens são introduzidos na situação inicial, os personagens possuem parentesco. Nas

situações de mais de uma sequência, a situação inicial da segunda sequência geralmente é engendrada da situação da primeira sequência.

Atributos e nomenclaturas

Depois de analisar as grandezas constantes dos contos, as funções e os personagens, Propp passou para a análise das grandezas variáveis, os atributos e as nomenclaturas dos personagens.

Atributos, segundo Propp, entendem-se como “(...) o conjunto das qualidades externas dos personagens: idade, sexo, situação, aspecto exterior com suas particularidades etc” (2001, p.49). Ou seja, o estilo, a maneira em que os personagens, e conseqüentemente a narrativa, tomam forma.

Os atributos se agrupam em torno das funções, possuindo características que atendam fundamentalmente a estas, mas também possuem uso para o enredo do conto.

Propp procurou sistematizar os atributos ao considerá-los através de “(...) três rubricas fundamentais⁷²”: a aparência e a nomenclatura (ou o sujeito, quem é ele, o substantivo), particularidades da entrada em cena e habitat do personagem.

Definição de enredo

Resumindo um conto através de uma frase, Propp utiliza uma análise sintática para definir o que é o enredo. Ele define enredo como todos os sujeitos e complementos que acompanham o predicado nestes tipos de frase: ‘o dragão rapta a princesa’: ‘rapta’, o predicado, é a narrativa e ‘dragão’ e ‘a princesa’ o enredo. A variação do conto ‘o diabo rapta a filha do camponês’, possui a mesma narrativa, ‘rapta’, com um enredo diferente (o enredo do diabo e a filha do camponês). Expandindo deste exemplo para o de um conto, o enredo seria todos os elementos além do eixo das funções, que é a narrativa em si; o enredo são quais as variações utilizadas, quais dos elementos, sua ordem, ou seja, todos os elementos que não sejam o eixo de funções propriamente falando.

⁷² PROPP, Vladimir. Morfologia do conto maravilhoso, Editora: CopyMarker.com, 2001, p.49

Propp mudou os estudos do conto mágico ao introduzir mais objetividade e clareza à sua composição. Antes, um produto de enredos e motivações as mais variadas; depois, um eixo de funções, uma estrutura narrativa, tão constante que permitia comparações históricas e culturais.

O conto de magia de Propp é um eixo de funções do qual saem todos os desenvolvimentos narrativos e de enredo do conto. Partindo do dano (A) ou carência (a) e passando por funções que terminam em funções de desenlace, como o casamento (W). Em um conto pode haver mais de uma sequência e cada sequência é aberta com um dano ou carência e terminado com algum tipo de desenlace, seja a recompensa, a obtenção do objeto, a reparação, o salvamento, a vitória ao desafio difícil ou o casamento. Isso torna possível identificar quantas sequências existem em um conto. A multiplicidade de sequências pode ocorrer de diversas formas: com um em sequência do outro; um interrompendo o outro; um com início simultâneo ao outro; um com final simultâneo ao outro; uma sequência que se separa em dois, cujo final de ambos é simultâneo.

A partir desse eixo de funções é que se organizam os outros elementos. No total, são cinco elementos fundamentais que formam os contos. As funções dos personagens são os elementos constituintes do conto; os elementos de união entre funções; as motivações; as formas de entrada dos personagens no conto; e elementos atributivos (características, nomenclaturas). “Estas cinco categorias de elementos não só determinam a construção do conto, como também o conto em sua totalidade⁷³”. Sua estrutura e sua constituição, sua narrativa e enredo, seu passado, presente e futuro.

⁷³ PROPP, Vladimir. Morfologia do conto maravilhoso, Editora: CopyMarker.com, 2001, p.53

4. MÉTODO

O estudo investiga a estrutura narrativa do episódio a fim de verificar como a construção dramática televisiva é organizada e sistematizada sendo baseada em um fato histórico polêmico.

O corpus desta pesquisa é o terceiro episódio da décima e terceira temporada do seriado *South Park*, intitulado *Margaritaville*; este episódio não possui relação direta com outros episódios da temporada. Selecionou-se o episódio sobre a crise financeira por ser um tema polêmico e de relevância cultural.

Os autores escolhidos para a análise foram Vladimir Propp e Robert McKee que trabalham com estrutura narrativa e roteiro, respectivamente. Propp (2001) sugere o uso da morfologia como precedente de seu estudo histórico, auxilia a uma maior aproximação do processo criativo que ocorre na produção do conto, e neste caso, do *sitcom*. O tema do humor foi tratado a partir da teoria de Simon Critchley para contextualizar o humor como processo cultural e assim poder localizar o tipo de programa que South Park produz e a necessidade do contexto. E para oferecer uma base do contexto histórico, foi retratada a crise financeira a partir do relatório do *Financial Crisis Inquiry Commission* e diversas reportagens.

O trabalho foi desenvolvido em treze etapas:

- 1) leitura sobre a crise e o humor;
- 2) gravação do episódio selecionado;
- 3) descrição das funções do conto maravilhoso;
- 4) descrição do argumento do episódio;
- 5) separação das cenas
- 6) divisão das cenas em enunciados de ações;
- 7) classificação das ações segundo Propp;
- 8) analogia dos enunciados com as informações coletadas sobre a crise e o humor;
- 9) enumeração das cenas, funções e elementos importantes (situação inicial e elementos de ligação)
- 10) elaboração do eixo narrativo

- 11) associação dos elementos da história com os elementos narrativos: dos papéis, jornadas e grupos de funções narrativas
- 12) divisão das funções por cena
- 13) associação das funções e cenas aos grupos de funções narrativas
- 14) considerações finais

A partir da descrição do argumento - que descreve todas as ações e diálogos -, foram divididas por cenas de acordo com o conceito de McKee (2006) que uma cena é o personagem buscando um desejo que está relacionado com o tempo e o espaço a sua volta. Sendo o contínuo do tempo e do espaço e da intenção personagem como medição do que é uma cena. A partir disso, uma cena (cena 14) do programa foi dividida em duas partes, de forma não sequencial, para se assimilar a progressão apresentada no programa.

A criação dos enunciados busca a exatidão dos elementos morfológicos e narrativos do texto, condensando o argumento às ações e elementos mais relevantes para o desenvolvimento narrativo e sua definição morfológica. Seu processo neste trabalho, assim como o da identificação dos elementos morfológicos não é um processo direto, mas um construído em constantes ajustes, que se tornam mais precisos com o desenvolvimento e definição dos elementos da narrativa estudada.

O argumento é reduzido à frases concisas, que resumam os eventos da cena e cujo foco principal seja a descrição de ações com consequências narrativas, necessitando uma perspectiva completa da narrativa para poder definir qual ação não possui consequências na história.

Um enunciado, neste trabalho, é constituída de uma frase ou frases que representem uma ação completa e elementos que sejam narrativamente relevantes - completa no sentido de representarem um desenvolvimento narrativo, podendo conter mais de uma ação, mas que desenvolvem um aspecto da narrativa ou dos personagens e contenham uma função ou mais em caso de significações simultâneas ou por motivos de estrutura semântica do enunciado. O enunciado, além da ação, deve possuir informações de enredo suficientes para permitirem uma análise dos outros elementos da história e que os enunciados em si, sejam suficientes para a compreensão do que e porque ocorreu no episódio, para que o

enunciado possua não apenas a ação, mas também os personagens, possíveis elementos de ligação, triplicação, motivações e atributos suficientes para individualizar o personagem e a progressão narrativa na história.

Exemplo:

Argumento da Cena 5

Stan vai para a loja Sur la Table para devolver a *Margaritaville*. (ação: altera a narrativa - relevante) O Caixa da loja diz que agora as pessoas apenas fazem devoluções (ação: comentário - sem consequências na narrativa). Ao verificar a compra (ação que interage com ação de Stan, mas incompleta), diz que não pode reembolsar (ação: completa a ação anterior e altera a narrativa - relevante) por ter sido uma compra financiada por uma financiadora externa (começo de ação de explicação - influencia o andamento da narrativa); Randy pagou parte da máquina enquanto a financiadora pagou o resto e Randy pagará a financiadora em prestações. Stan pergunta se pode devolver a máquina e receber o dinheiro que Randy pagou. (ação do protagonista - motivação) O Caixa diz que talvez, ele não sabe exatamente como o financiamento funciona e diz para falar com as pessoas no 'topo' e dá o endereço da financiadora (ação: informação da direção da jornada). Stan olha para o Caixa atônito. (ação: informa estado de espírito, mas não um desenvolvimento narrativo).

Tradução para os enunciados da Cena 5

- Stan vai a loja devolver a *Margaritaville* de Randy e tenta receber o dinheiro de volta.

A ação de Stan ir a loja é relevante para a narrativa. O nome da loja não tinha efeito narrativo, mas o tipo de estabelecimento sim.

- O Caixa da loja nega o pedido.

Esta é uma reação a ação relevante de Stan e portanto, relevante.

- O Caixa da loja explica que, por ter sido financiada, Stan deve falar com a financiadora em busca do dinheiro de volta. Stan pergunta se conseguiria o dinheiro de volta na financiadora. Caixa da loja diz que é possível e lhe dá o endereço da financiadora.

A explicação possui consequências narrativas, por indicar o próximo local da jornada e o motivo que deve ser feita.

A seguir, foi realizada a classificação das ações segundo Propp, para identificar quais as funções narrativas realizadas na história. A identificação de uma função é produto da análise de uma ação dentro do contexto narrativo do roteiro. Para isso, ocorre uma tradução da ação em termos mais simples e mais abstratos, buscando a natureza da ação ('Caixa da loja diz que é possível e lhe dá o endereço da financiadora' - 'contou a informação'), o que diminui a lista de possíveis funções e através do histórico e da consequência desta ação dentro da narrativa (confrontamento, ardil, transmissão de informação/meio, causar dano) e quais personagens e papéis envolvidos, é possível informar a sua classificação.

A analogia dos enunciados com estas funções permitiram relacionar os elementos de fatos históricos com a estrutura narrativa.

A enumeração das cenas, funções e elementos importantes permitem associar a quantidade obtida com a sequência mais desenvolvida em termos narrativos e quais os focos narrativos da história. A elaboração do eixo narrativo permite observar a geografia da narrativa, ao observarmos como as funções se difundem temporalmente pela narrativa. A associação dos papéis, a jornada e grupos narrativos, permitem um novo ponto de vista, ao desconstruir a história a partir de suas funções. A divisão das funções por cena permite observar o ritmo da narrativa e quais as cenas mais importantes em termos de narrativa, onde estão posicionados e sua relação no desenrolar da história. A associação entre os grupos, cenas e funções permite perceber a economia narrativa, quantas funções são necessárias para que ocorram as funções seguintes, qual a importância de uma função para a narrativa, dependendo de sua difusão geográfica.

Este trabalho não procura encerrar a questão, sendo que outras leituras podem ser realizadas dentro dos critérios selecionados. O pesquisador possui um interesse em roteiros e por isso realizou este trabalho de pesquisa narrativa.

5. ANÁLISE

ARGUMENTO - SOUTH PARK - MARGARITAVILLE

Randy Marsh leva seu filho, Stan Marsh, ao banco. Randy quer que Stan guarde os cem dólares que ganhou de aniversário da avó e que aprenda a importância de guardar dinheiro. Stan chega ao Atendente e diz querer guardar o dinheiro porque seu pai lhe ensinou a guardar o dinheiro no banco para que cresça ao longo dos anos. O Atendente do Banco pega o dinheiro e diz freneticamente as diversas maneiras que o dinheiro vai ser investido em um fundo mútuo financeiro e reinvestido em moedas estrangeiras com juros compostos; mas de repente ele fala de forma indiferente que o dinheiro se foi e olha para Stan em silêncio. Stan não entende o que aconteceu. O Atendente, ainda indiferente, diz que não há mais nada. Stan pergunta novamente o que aconteceu, mas o Atendente apenas repete que ele não tem mais dinheiro. Stan pergunta como poderia recuperar o seu dinheiro e o Atendente rudemente o dispensa por não ter dinheiro no banco e, portanto, não ser um cliente e chama o próximo da fila. A próxima cliente, uma senhora aposentada, quer depositar seu dinheiro. O Atendente fala sobre para depositar na conta aposentadoria e bruscamente fala que todo o dinheiro se foi e pede para que ela se retire da fila, porque é apenas para clientes. Randy resolve reclamar com o Atendente e diz que tentou ensinar para o filho a importância de guardar dinheiro e que já perderam tudo. O Atendente diz para Randy colocar as contas dos dois em um portfólio financeiro conjunto e depois anuncia novamente que o dinheiro se foi. Randy e Stan e a aposentada olham atônitos para o Atendente.

Um noticiário urgente na televisão avisa que a Recessão chegou e o país está em perigo; outro banco fechou, deixando milhares em dívida. Entrevistas mostram as pessoas preocupadas, dizendo que o dinheiro parece ter simplesmente desaparecido e como não teriam mais dinheiro para pagar a hipoteca e que poderia perder a própria casa; alguns caipiras estão preocupados em perder seus empregos. A seguir, o âncora chama um jornalista especializado em economia para dar a sua opinião e ele dá um tiro na própria cabeça e o âncora comenta que o resto desta entrevista aparecerá no noticiário das 10.

Na casa da família Marsh todos se sentam a mesa para jantar apenas tomates cortados e salsichas. Randy tem um copo de margarita vazio e reclama da comida. E é lembrado que o dinheiro está escasso. Stan pergunta por que falta dinheiro e Randy, indignado, começa a fazer um discurso com o hot-dog na mão, sobre pessoas que não estavam felizes com as coisas que tinham, e joga o hot-dog no prato; diz que queriam coisas materiais que nem precisavam, e pega seu copo de margarita; reclama que as pessoas tomaram empréstimos para comprar coisas frívolas que não precisavam e anda para a máquina de fazer margaritas, a *Margaritaville* e a carrega com gelo; reclama dos tolos que compravam coisas só porque eram bonitas e coloca o pegador de gelo no balde de gelo. E diz que foi porque eles pensavam que o dinheiro era infinito. Ele começa a ligar a máquina e não se ouve mais nada, mas ele continua a dar o discurso. Randy desliga a máquina e diz que ao fazer isso eles zombaram a ‘Economia’ e que agora está soltando a sua vingança, por causa destes pagãos materialistas que fizeram tolices com o dinheiro deles. E finaliza perguntando se Stan entendeu e toma um gole de sua margarita. Stan surpreso com a falta de autocrítica do pai, diz que entendeu.

Na frente do centro comercial, diversas pessoas pregam os motivos da crise. Um culpa o governo por manter juros muito baixos por tempo demais. Outro diz para não ouvir os corretores de Wall Street, pois foi a sua ganância corporativa que causou a crise. Outra voz começa a dizer que o dinheiro sumiu e questiona para onde foi. A voz diz que está em uma caverna que os judeus – a voz se revela ser a de Cartman – construíram para esconder o dinheiro. E por último está Randy, vestido em uma toga, de lençóis de cama e prega que muitos culpam um grupo ou uma instituição, mas que o problema na verdade são as pessoas – e aponta o dedo para as pessoas – que compraram coisas demais e que não conseguiam pagar e diz, apontando o dedo, que é hora de parar de apontar dedos. Prega que as pessoas zombaram a ‘Economia’ e agora a ‘Economia’ irá lançar a sua vingança a todos. O povo comenta que Randy está certo e que é a primeira pessoa que faz sentido. Randy continua a pregar que a ‘Economia’ é colérica e implacável e por isso devem arrepender-se dos gastos frívolos e viverem vidas mais modestas: ao invés de pagar televisão à cabo, olhar nuvens e viver apenas de água e pão...e margaritas. As pessoas aplaudem de forma insegura.

Stan vai para a loja Sur la Table para devolver a *Margaritaville*. O Caixa da loja diz que agora as pessoas apenas fazem devoluções. Ao verificar a compra, diz que não pode reembolsar por ter sido uma compra financiada por uma financiadora externa; Randy pagou parte da máquina enquanto a financiadora pagou o resto e Randy pagará a financiadora em prestações. Stan pergunta se pode devolver a máquina e receber o dinheiro que Randy pagou. O Caixa diz que talvez, ele não sabe exatamente como o financiamento funciona e diz para falar com as pessoas no ‘topo’ e dá o endereço da financiadora. Stan olha para o Caixa atônito.

No centro comercial, Randy prega a centenas de pessoas vestidas de lençóis. Randy critica que as pessoas se tornaram amantes do prazer ao invés de amantes da ‘Economia’, e que sentem-se como a ‘Economia’ as tivesse abandonado, enquanto foram às pessoas que a abandonaram, causando a sua fúria. E diz que compras frívolas serão punidas pela ‘Economia’ e os corretores que não temiam a ‘Economia’ agora se encontram punidos. Agindo dessa forma, as pessoas zombararam a ‘Economia’ e agora estão sendo punidos. O povo desesperadamente pergunta para Randy o que devem fazer e ele diz para todos voltarem a uma vida simples, rústica que não envolva gasto nenhum, andando de lhamas, vestindo lençóis e brincando com esquilos para não consumirem mais nada, e grita que não haverá mais gastos frívolos e povo o aclama. Randy termina o discurso ‘Economia’ é nosso pastor e que nada faltará e o povo novamente o aclama.

Todos na cidade estão de lençóis, as lojas estão fechadas e as pessoas andam de lhamas. As crianças estão no parque e parecem entediadas, brincando com esquilos. Kyle reclama da situação e Cartman reclama que decidiram fazer isso próximo ao lançamento de um jogo de videogame e culpa Kyle e a caverna judia de dinheiro. Kyle fica preocupado com a desinformação e começa a explicar que estão nessa situação por causa da estupidez das pessoas e não por causa de uma entidade que tira as coisas das pessoas; que a economia é feita por pessoas e que elas só perderam a fé nela; diz que as pessoas deveriam é gastar mais e que não tem problema em gastar e fazer coisas e encontrar família e amigos. Adultos ouvem a conversa e dizem que é melhor contar ao Conselho da Economia que um jovem judeu está falando heresias sobre a ‘Economia’.

Stan chega ao prédio da financiadora e pede à secretária para devolver a *Margaritaville*, que o envia para um Executivo. O Executivo passa batom de cacau em sua sala enfeitada de fotos de uma loira escultural com ele. Stan diz que o Caixa o enviou ali, o Executivo confirma que financiou, mas que não pode devolver o dinheiro de volta. Diz que Stan deve ir para Wall Street para receber o dinheiro de volta. Stan se espanta. O Executivo explica o seu papel: encontrar americanos que querem uma máquina de bebidas, mas que não conseguem pagar por uma e conecta com investidores que querem entrar no negócio de financiamento. Stan ainda não entende o porquê que não pode ter o dinheiro de volta. O Executivo explica que o motivo é que o financiamento da *Margaritaville* de Randy está misturado e combinado com milhares de outros financiamentos em um grande título de *Margaritaville*. Stan fica frustrado.

No Centro Comunitário da cidade, com lhamas no estacionamento, o Conselho da Economia de nove pessoas se senta à luz de velas e Randy está sentado no trono. O Conselho elogia Randy em conseguir impor suas regras em toda a cidade e como as pessoas não gastam mais para não sentirem a fúria da ‘Economia’. Randy concorda com sua inteligência, mas diz que todos devem se manter ao novo plano e diz que guardas estão de olho para desvios de comportamento. E Randy diz que talvez desse jeito a ‘Economia’ irá voltar para eles. O Conselho ouve a notícia que Kyle está ‘blasfemando’ e apesar de ficarem alertados, Randy os acalma questionando o que apenas um judeu pode fazer contra o movimento de recuperação econômica.

Ainda no parque, as crianças brincam com os esquilos e uma multidão começa a correr e a pegar os esquilos. As crianças se assustam e seguem a multidão. Descobrem que o povo está punindo uma pessoa que fez uma compra frívola, dizendo que ele deve pagar, tendo esquilos sendo atirados na cara dele. Kyle fica na frente do homem, protegendo-o e questiona a punição, pedindo compaixão ao povo, dizendo que todos já fizeram compras estúpidas e desafia o povo perguntando, que quem nunca fez uma compra frívola, que atire o próximo esquilo. O povo fica reflexivo e apenas uma pessoa atira um esquilo.

Stan chega à Wall Street e diz a um Corretor que quer devolver a máquina e explica porque está lá: seu pai comprou financiado, arranjado por uma financiadora que conseguiu seus principais investidores de alguém em Wall

Street. O Corretor diz que isso faz sentido, para o espanto de Stan. O Corretor começa a explicar ao garoto o porquê que ele não conseguirá o dinheiro de volta ali. O Corretor explica que juntou milhares desses financiamentos, em títulos de *Margaritaville*, depois dividiram esses títulos de forma que pudessem vendê-los aos bancos. Stan pergunta se pode devolver a máquina para o banco. O Corretor explica que por causa da inadimplência de muitas pessoas em pagar os financiamentos, o governo teve que comprar os ativos de *Margaritaville*. Stan fica indignado. O Corretor o manda para o Departamento do Tesouro (nosso Ministério da Fazenda), em Washington D.C., dizendo que são eles que realmente entendem como tudo isso funciona. E depois sai gritando freneticamente para vender as ações. Stan fica bravo.

No topo de uma montanha, Kyle dá um sermão para centenas de pessoas. Ele diz que a economia não é uma entidade supernatural toda-poderosa; que é apenas uma idéia, inventada por pessoas, milhares de anos atrás, e que a ‘Economia’ não é real; mas, ao mesmo tempo é real. Kyle diz atualmente os bancos dão crédito para quase qualquer um e para provar mostra um cartão que ele conseguiu, um cartão de crédito de platina da American Express, sem limite de gastos. Isso faz com que as pessoas se assustem. Kyle diz para se acalmarem pois é apenas plástico, é inventado pelas pessoas; não possui sentido se não for colocada a fé das pessoas no cartão. E a fé é o que faz a economia existir. As centenas de pessoas parecem reagir de forma reflexiva e calma.

No Centro Comunitário, o Conselho se reúne sobre Kyle. Um dos conselheiros diz que o judeu está convencendo as pessoas a terem fé na ‘Economia’ através das compras. Randy diz que fez de tudo e que a ‘Economia’ não melhorou, apenas piorou e culpa esse declínio ao ‘judeu’. O Conselho questiona a autoridade de Kyle saber a verdadeira intenção da ‘Economia’, ao que um conselheiro responde que talvez ele seja o filho único da ‘Economia’, enviado para salvar a todos. O que é respondido pelo padre, revoltado, que isso é estupidez por causa da onipotência da ‘Economia’ que nunca se limitaria a um filho. O Conselho acha perigoso dizer às pessoas que fazer compras é bom e decidem matar Kyle. Mas percebem que por possuir muitos seguidores não será fácil aproximar-se dele. Nisso aparece Cartman se oferecendo para chegar até ele pelo jogo de videogame.

Stan chega a Washington D.C. com a *Margaritaville*. Sobe as escadas para o enorme edifício do Departamento do Tesouro e explica irritado para um Oficial do Departamento porque ele está lá: ele quer devolver a máquina comprada pelo pai dele em um financiamento arranjado pela financiadora que conseguiu investidores de Wall Street que os combinaram em títulos vendidos para os bancos que transferiram para o governo. O Oficial não parece surpreso e diz que faz sentido, o que irrita profundamente Stan. O Oficial diz que apenas precisam consultar o gráfico, o que deixa Stan feliz; depois de consultar diz que a máquina de Randy vale US\$ 90 trilhões de dólares e Stan fica chocado.

Na pizzaria, os garotos sentam-se diante a uma mesa, com Kyle no meio. Perguntam para Kyle o porquê de sua preocupação, e ele responde ser a impressão de ser a última vez que poderão comer juntos. Os garotos prometem protegê-lo, mas Kyle sente que alguém entre eles irá traí-lo. Cartman se levanta imediatamente e começa a criticar e xingar esse possível traidor. Kyle olha incrédulo ao Cartman por alguns segundos e diz que não dará a oportunidade e que fará algo que ele sabe ser necessária ser feito para restaurar a fé das pessoas. Um dos garotos diz para não fazer algo drástico, mas Kyle diz que não tem mais escolha e que já vem se preparando para isso há muito tempo.

Ainda no Departamento do Tesouro, Stan questiona o valor trilionário da máquina. O Oficial pergunta a Stan se acha que vale mais, que responde que não faz sentido nenhum o valor. O oficial diz que ele não irá receber US\$ 90 trilhões de dólares, mas esse é o valor que o gráfico diz valer. Outro Oficial entra correndo e diz que outra seguradora está prestes a cair e correm para dentro da sala para consultar o gráfico. Stan entra na sala e observa o processo de resposta do Departamento. O Oficial diz para os juízes que outra seguradora está falindo. Estes anunciam que irão determinar a ação mais prudente para a seguradora e batem no martelo para iniciar a sessão. A seguir, um Oficial pega uma galinha e corta sua cabeça e a joga no gráfico no meio da sala. A galinha sem cabeça corre pelo gráfico ao som de um instrumento cômico até cair em 'Resgate'. O Oficial anuncia que a ação mais prudente é o resgate financeiro, à qual os juízes oficializam esta decisão. Stan observa a todos e incrédulo, joga a *Margaritaville* no meio do gráfico e vai embora.

Na praça central da cidade, em frente à prefeitura, uma multidão se aglomera em torno de algo. As pessoas começam a gritar que é um milagre. Um membro do Conselho se aproxima e se pergunta o porquê de alguém fazer isso. Randy chega e quer saber o motivo da aglomeração e descobre que Kyle está pagando as dívidas de todas as pessoas. Os membros do Conselho se perguntam o porquê que ele está fazendo isso. Uma pessoa responde que é para que as pessoas possam ter dinheiro para gastar. Logo depois a mãe de Kyle o implora para que pare de fazer isso, porque ele ficará sob dívidas para o resto da vida. Kyle apenas diz que está tudo bem. A mãe implora para o povo que o pare. Randy parece ter uma ideia e corre para fora de cena. Mais pessoas se aproximam de Kyle, que começa a ficar mais cansado de pagar as dívidas. Randy volta e entrega uma conta de dezessete mil dólares de forma desinteressada, na frente de todos e Kyle, muito cansado, a paga e Randy sai alegre de cena. Uma pessoa diz para todos que Kyle pagou as dívidas de todos para que possam gastar novamente. Kyle desmaia e as pessoas pensam que ele morreu, mas o médico diz que apenas desmaiou. As pessoas o levantam gentilmente em seus braços e o carregam de volta para casa, até a sua cama, onde descansa solenemente.

No noticiário, o âncora diz que a cidade deu uma pequena, mas notável melhora, com pessoas recentemente sem dívidas, agora fazendo compras novamente. Randy está no shopping e ao ver uma nova versão da *Margaritaville*, se entusiasma e corre para ver de mais perto e impressionado, diz que eles precisam daquilo. A reportagem volta a ser apresentada e diz que apesar da melhora, não se sabe vai continuar a melhorar, apenas o tempo dirá. O âncora diz que não se deve esquecer do sacrifício que uma pessoa fez para restaurar a fé das pessoas e fazer acreditar na economia novamente, uma pessoa que devem agradecer todos os dias pelo incrível sacrifício. Kyle que está deitado no sofá, cansado, se levanta surpreso. O âncora diz que essa pessoa é Barack Obama e mostra um vídeo com o presidente na frente de milhares de pessoas animadas. Kyle vê isso e grita indignado para a TV.

ENUNCIADOS

South Park – Margaritaville

Cena 1

Randy leva Stan a um banco para que ele guarde seu dinheiro.

O Atendente do banco sugere tipos de investimentos exóticos.

O Atendente diz que perdeu o dinheiro de Stan, de uma senhora aposentada e de Randy.

Cena 2

Noticiário relata sobre a crise financeira e de pessoas afetadas por ela.

Cena 3

Jantar na casa dos Marsh, briga entre os pais sobre o jantar modesto.

Stan pergunta sobre a falta de dinheiro. Randy responde, culpando o consumismo excessivo dos que gastavam em coisas supérfluas, e introduz o temor à 'Economia' e, sem perceber, implica-se entre os motivos da crise, pois faz uma bebida em sua máquina de fazer margaritas, a *Margaritaville*.

Stan diz que entendeu.

Cena 4

A cidade inteira está preocupada com a crise financeira. Na frente do centro comercial da cidade, pregadores procuram explicar a crise: um culpa o governo, outro culpa Wall Street, outro culpa os judeus.

Randy prega para algumas pessoas que a Crise é culpa do consumismo excessivo de todos e que tudo é retribuição da 'Economia'. Randy sugere austeridade: gastar apenas com o absolutamente necessário e viver apenas de água e pão... e margaritas

O povo concorda com Randy e o aplaude de forma insegura.

Cena 5

Stan vai a loja devolver a Margaritaville de Randy e tenta receber o dinheiro de volta.

O Caixa da loja nega o pedido.

O Caixa da loja explica que, por ter sido financiada, Stan deve falar com a financiadora em busca do dinheiro de volta. Stan pergunta se conseguiria o dinheiro de volta na financiadora. Caixa da loja diz que é possível e lhe dá o endereço da financiadora.

Cena 6

Randy prega para centenas de pessoas e denuncia os atos pródigos do povo contra a 'Economia'. Randy culpa a todos pela Crise, a vingança da 'Economia'.

O povo ouve atentamente às palavras de Randy, vestido com lençóis, assim como Randy. O povo fica angustiado e com medo da 'Economia' e pergunta a Randy o que devem fazer

Randy prega o abandono de confortos modernos por hábitos primordiais e enaltece a natureza benevolente da 'Economia', levando o povo a aplaudi-lo.

Cena 7

A cidade inteira adota o método de Randy. No parque, as crianças brincam com esquilos, e Kyle e as outras crianças criticam como a austeridade os prejudicou. Cartman resmunga que por causa disso não terá seu jogo de videogame e culpa Kyle e os judeus.

Kyle começa a explicar para as crianças o que há de errado com a austeridade e prega o contrário de Randy.

Dois homens adultos ouvem, à distancia, a explicação, e decidem contar para o Conselho Econômico a blasfêmia de Kyle contra a 'Economia'.

Cena 8

Na financiadora, Stan tenta devolver a *Margaritaville* em troca do dinheiro.

O Executivo fala que não consegue devolver o dinheiro.

O Executivo explica que o dinheiro está amarrado a outros financiadores em *Wall Street*. Stan deve falar com as pessoas de *Wall Street* se quiser seu dinheiro de volta. Stan se assusta ao descobrir que deve ir para *Wall Street* e começa a se irritar.

Cena 9

Os membros do Conselho Econômico conversam sobre o sucesso da austeridade de Randy (que está em um trono) e sobre os seus novos planos, que irão manter o povo no curso da austeridade.

Um homem comunica ao Conselho sobre a ‘blasfêmia’ de Kyle. O Conselho se irrita, mas subestima o poder deste blasfemador.

Cena 10

No parque, o povo corre com esquilos para punir um pecador perante a ‘Economia’ que fez compras supérfluas. O povo atira os esquilos no pecador.

Kyle intervém e prega a compaixão para os gastos supérfluos.

O povo se acalma e fica reflexivo e atiram apenas mais um esquilo.

Cena 11

Stan vai a *Wall Street* e conversa com o Corretor sobre onde conseguir o seu dinheiro da Margaritaville de volta.

O Corretor diz que não é possível e explica o porquê: eles juntaram o financiamento de Randy com diversos outros financiamentos em um enorme título de Margaritaville, que foi recortado para que pudessem vendê-los a outros bancos.

Stan pergunta se pode devolver a máquina para o banco. O corretor explica que como muitas pessoas estão inadimplentes, o governo comprou os títulos dos bancos e diz para ir para o Departamento do Tesouro (Ministério da Fazenda).

Cena 12

Kyle está pregando em no topo da montanha, para centenas de pessoas sobre como a ‘Economia’ não é real, é uma criação humana, mas ao mesmo tempo, a economia é real.

Kyle mostra o cartão de crédito sem limite de gastos.

A audiência se contorce de medo. Kyle acalma a audiência ao dizer que é apenas um pedaço de plástico, é a fé que faz o cartão ter valor. Audiência se surpreende e se acalma.

Cena 13

No Conselho Econômico, Randy culpa a piora da ‘Economia’ ao ‘judeu’ Kyle. O conselho decide que a pregação de Kyle é perigosa e que devem matá-lo, mas não sabem como chegar próximos a ele.

Cartman oferece sua ajuda para matá-lo, em troca de seu jogo de videogame.

Cena 14 – primeira parte

Stan vai ao Departamento do Tesouro e fala que quer devolver a *Margaritaville* pelo seu dinheiro de volta, e explica todo o processo que o levou até ali.

Os oficiais concordam e entram através do portão, para verificar o valor da *Margaritaville* no sistema. Os oficiais voltam e dizem valer US\$ 90 trilhões

Cena 14 – segunda parte

Stan questiona o valor da *Margaritaville*. Oficiais dizem que ele não vai receber os US\$ 90 trilhões, mas que esse é o valor dado pelo sistema.

Oficiais recebem a notícia de uma seguradora que está falindo e partem para verificar o sistema, atravessando a porta. Stan os acompanha com a *Margaritaville*. Oficiais informam a notícia a um painel de juízes, que abrem o processo de decisão: um oficial cortando a cabeça de uma galinha e atirando-a para um gráfico de opções de atitudes a serem tomadas. A galinha cai em resgate e os juízes oficializam essa ‘decisão’.

Stan observa tudo e, irritado, atira sua máquina de margaritas no gráfico e sai pela porta.

Cena 15

Kyle e os outros garotos estão reunidos em um jantar na pizzaria.

Kyle sabe que querem matá-lo e desconfiam que um entre eles o trairá.

Cartman se levanta e critica essa hipotética pessoa.

Kyle decide não dar a chance para eles e irá fazer algo para recuperar a fé das pessoas em gastar novamente.

Cena 16

Na praça central, em frente à prefeitura, o povo observa, maravilhado, a atitude de Kyle, que está pagando as dívidas de todos.

Randy observa Kyle e não o compreende. Uma pessoa responde que é para que as pessoas voltem a gastar.

Randy corre para longe. Kyle está exausto, mas não para de pagar. Randy volta para que Kyle pague sua dívida.

Uma pessoa declara que ele pagou as dívidas de todos para que possam voltar a gastar novamente

Kyle se cansa de pagar as dívidas, desmaia e é carregado gentilmente nos braços do povo até a sua cama

Cena 17

Noticiário relata sobre a melhora na economia, com pessoas fazendo compras novamente, porque se sentem seguras em gastar. Randy acha uma nova *Margaritaville* e fica maravilhado.

O âncora do jornal conta que uma pessoa só é responsável em recuperar a fé e fazer acreditar na economia novamente e que todos devem agradecer todos os dias. Kyle vendo o noticiário no sofá de casa, se levanta. O âncora diz que essa pessoa é Barack Obama. Kyle se irrita ao ouvir isso.

ANÁLISE SEGUNDO PROPP E REFERÊNCIAS ECONÔMICAS

SEQUÊNCIA DE STAN MARSH

Cena 1

Randy leva Stan a um banco, para que ele guarde seu dinheiro

A situação inicial (α) é a cidade de *South Park*, um lugar onde guardar o dinheiro no banco é considerado algo que um pai deve ensinar ao seu filho – uma atitude de adultos responsáveis por ser uma maneira segura de investimento.

O Atendente do banco sugere tipos de investimentos exóticos

Ardil (η) – o antagonista (o Atendente é uma das manifestações do antagonista – irresponsabilidade e outras características do sistema financeiro/governo/comércio/indivíduos) assume uma aparência não ameaçadora, (atendente de banco prestativo) para tentar enganar a vítima (clientes do banco – o povo, representado por Stan, Randy e a aposentada) e se apoderar de seus bens (dinheiro - a atitude do bancário remete à derrubada da Lei Glass Steagal, que separava os bancos comerciais dos financeiros, agindo como um amálgama das ações arriscadas de Wall Street) – realiza investimentos financeiros exóticos com o dinheiro de depósito de Stan, e depois fica indiferente à perda do dinheiro do cliente.

Cumplicidade (θ) – as vítimas (o povo – clientes do banco) se deixam enganar (não param o atendente do banco quando este diz sobre os investimentos exóticos).

O Atendente diz que perdeu o dinheiro de Stan, de uma senhora aposentada e de Randy

O dano inicial (A) – o antagonista (manifestação do antagonista – irresponsabilidade do sistema financeiro) causa dano (dificuldade financeira da

família de Randy e todos na cidade – perda de dinheiro). Esse dano é triplicado nas três personagens, de efeito de intensificação; primeiro o de Stan, depois o de uma frágil senhora e depois, quase gratuitamente, tudo de Randy.

Esse fato pode ser uma alegoria à brusca queda no valor de diversos investimentos financeiros após o início da crise, e o desaparecimento do dinheiro pode se referir à quebra de 297 bancos nos dois anos após o início da crise.

Mediação parcial (B) – o dano (dificuldades financeiras – perda de dinheiro) é comunicado (o atendente fala aos três que perderam o dinheiro). As perdas ocorrem pela cidade inteira, mas nesta cena são mostradas apenas as dos três clientes, sendo uma amostra parcial do ocorrido na cidade.

A indiferença do Atendente pode ser uma referência à falta de empatia nos atos dos banqueiros. Um exemplo disso são os bônus recebidos pelos executivos durante a Crise. Mesmo ajudando a causar uma recessão global e necessitando da ajuda de bilhões do governo, muitos bancos e seguradoras ofereceram bônus milionários aos seus executivos responsáveis. A aparente falta de responsabilidade e de perspectiva de seus atos em relação à sociedade pode ser associada a uma apatia diante das perdas financeiras de milhões de pessoas.

Cena 2

Noticiário relata sobre a crise financeira e de pessoas afetadas por ela

Um prolongamento de mediação parcial (B) – o dano (dificuldades financeiras – da cidade) é comunicado (informando a todos sobre a perda de dinheiro que se multiplicou e afetou a todos).

A cidade, uma alegoria aos EUA, começa a sentir os impactos da Crise, com a perda de empregos, o risco das pessoas perderem suas casas e as perdas financeiras.

Cena 3

Jantar na casa dos Marsh, briga entre os pais sobre o jantar modesto

Mediação (B) – o dano (dificuldades financeiras – falta de dinheiro) é comunicado (à família) – uma forma de trazer ao cotidiano as consequências e o impacto do dano a Stan.

Stan pergunta sobre a falta de dinheiro. Randy responde, culpando o consumismo excessivo dos que gastavam em coisas supérfluas, e introduz o temor à ‘Economia’ e, sem perceber, implica-se entre os motivos da crise, pois faz uma bebida em sua máquina de fazer margaritas, a *Margaritaville*.

Proibição (γ) - impõe-se uma proibição (sem gastos supérfluos - austeridade) e, na mesma ação, ocorre uma Transgressão (δ); a proibição é transgredida (a sua máquina Margaritaville), causando um efeito cômico - incongruência de uma atitude racional: alguém que proíbe uma atitude e a transgrede no mesmo instante e sem tomar conhecimento.

Dano (A) – reforço do dano (dificuldades financeiras – a máquina tira da família o dinheiro que já foi levado pelos bancos/crise) de um antagonista (consumismo excessivo e irresponsabilidade individual – o gasto supérfluo de Randy é uma manifestação do antagonista).

Carência (a) - a vítima (a família de Stan) sente a falta de algo (conforto pela perda do dinheiro)???

Elemento de ligação (§) – uma forma de transmitir informações importantes para Stan: a culpa que o consumismo excessivo teve na Crise; ao mesmo tempo, o próprio dano que Randy fez à sua família e à sociedade; e mostrar a Stan uma forma de reparar o dano.

A *Margaritaville* é uma alegoria do consumismo excessivo e supérfluo, permitido por um sistema financeiro com fluxo de dinheiro excessivo. A mentalidade de otimismo e irresponsabilidade levou a compras muitas vezes supérfluas (de casas, de carros, etc.) e além dos limites financeiros de parte da população. Esta cena representa o círculo familiar e o cotidiano desse sistema.

Stan diz que entendeu

Início de reação (C) - o herói buscador (Stan) decide reagir (Stan compreende a culpa de Randy na Crise e na falta de dinheiro da família, e sabe que, através da máquina *Margaritaville*, pode reparar o dano).

Foi considerado o início de reação (C) por ser este o momento de compreensão de Stan e a relação deste momento com a cena seguinte de Stan, em que ele vai para a loja em busca do dinheiro em troca da *Margaritaville*. Por consequência, Stan, querendo reparar o dano (falta de dinheiro), torna-se o herói dessa sequência.

A *Margaritaville* é uma manifestação do consumismo excessivo, mas também serve como metáfora das casas, carros e outros produtos comprados através de financiamentos.

Cena 5

Stan vai a loja devolver a *Margaritaville* de Randy e tenta receber o dinheiro de volta

Partida (↑) – o herói (Stan) quebra a situação anterior (estar com a família) e parte em busca da reparação (para a loja, a ‘*Sur La Table*’, onde foi comprada a máquina, para devolvê-la por um reembolso) em contextos diferentes (na loja).

Embate (H) – o herói (Stan) enfrenta diretamente seu antagonista (manifestação do antagonista – o Caixa da loja comercial, consumismo e fluxo financeiro excessivo), em sua busca da reparação do dano (Stan quer o dinheiro de volta; ele se confronta com o Caixa e, conseqüentemente, com o sistema comercial/financeiro).

Aqui ocorre uma assimilação entre funções na ação de pedir o dinheiro de volta. Dentro das funções possíveis a esta ação, é proposto o embate (H), por Stan enfrentar diretamente o antagonista em busca de reparação (K) e não de um objeto ‘mágico’ (D), e não tendo que provar seu valor ou sua habilidade em um desafio difícil (M).

O Caixa da loja nega o pedido

Vitória contrária (J contr) – derrota (Stan não consegue o dinheiro em troca da máquina).

O Caixa da loja explica que, por ter sido financiada, Stan deve falar com a financiadora em busca do dinheiro de volta. Stan pergunta se conseguiria o dinheiro de volta na financiadora. Caixa da loja diz que é possível e lhe dá o endereço da financiadora.

Deslocamento (G) – Deslocamento (G) – neste caso é indicado ao herói (Stan) o caminho para a reparação (Caixa explica que deve ir para a financiadora).

Ocorre novamente outra assimilação entre funções, em que o antagonista indica o próximo lugar para Stan ir. Foi dada esta função (G) baseada no exemplo de função de deslocamento dada por Propp: “indicam-lhe o caminho (G4). Um ouriço lhe indica o caminho até seu irmão raptado” (PROPP, 2001, 30). Nas próximas ações similares, foi dada a mesma função pelos mesmos motivos.

O diálogo não se trata da função de doador (D,E,F) por não ser dada uma acessibilidade a algo – um objeto ou meio mágico, ou seja, um objeto, personagem, animal ou característica, ou mesmo uma informação transformadora ou poderosa – capaz de produzir ações ou transformações instantâneas, consideradas de difícil realização em circunstâncias comuns. A informação também não adiciona à Stan nenhuma habilidade então existe o processo que ocorre na função de doador. Há a explicação de Stan para os antagonistas, mas estes não demonstram associar o conhecimento de Stan com a transmissão da informação seguinte – não há o teste que comprove seu valor para o recebimento vindo do doador, não necessitando de muita persuasão ou habilidade por parte de Stan para conseguir a informação. Agem mais como informantes para viajantes perdidos.

O objeto *Margaritaville* é uma alegoria das casas, carros e outros produtos comprados através de financiamentos e que adentram a complexidade do sistema financeiro, que assim, invade o cotidiano – é a ligação direta entre o consumismo e o fluxo excessivo de dinheiro. Stan é enviado para descer do círculo misto do cotidiano/financeiro para um círculo do sistema financeiro.

Cena 8

Na financiadora, Stan tenta devolver a *Margaritaville* em troca do dinheiro.

Embate (H) – segunda repetição da função. O herói (Stan) enfrenta o antagonista (manifestação do antagonista – o Executivo da financiadora), novamente em busca de reparação.

O Executivo fala que não consegue devolver o dinheiro

Vitória contrária (J contr) – segunda repetição da função: derrota (não consegue o dinheiro de volta).

A complexidade do sistema financeiro transformou o dinheiro da compra em uma complexa ferramenta financeira, inacessível no momento.

O Executivo explica que o dinheiro está amarrado a outros financiadores em *Wall Street*. Stan deve falar com as pessoas de *Wall Street* se quiser seu dinheiro de volta. Stan se assusta ao descobrir que deve ir para *Wall Street* e começa a se irritar.

Deslocamento (G) – neste caso é indicado ao herói (Stan) o caminho para a reparação (Executivo explica que deve ir para a *Wall Street*).

Os títulos de *Margaritaville* remetem aos títulos hipotecários criados pelos bancos financeiros. Stan novamente é enviado para mais fundo no sistema, para o coração do círculo financeiro.

Cena 11

Stan vai a *Wall Street* e conversa com o Corretor sobre onde conseguir o seu dinheiro da *Margaritaville* de volta

Novamente ocorre o embate (H) – o herói (Stan) enfrenta o antagonista (manifestação do antagonista – o Corretor de *Wall Street*).

O Corretor diz que não é possível e explica o porquê: eles juntaram o financiamento de Randy com diversos outros financiamentos em um enorme título de *Margaritaville*, que foi recortado para que pudessem vendê-lo a outros bancos

Vitória contrária (J contr) – terceira repetição da função: derrota (não consegue o dinheiro de volta).

Stan pergunta se pode devolver a máquina para o banco. O corretor explica que, como muitas pessoas estão inadimplentes, o governo comprou os títulos dos bancos e diz para ir para o Departamento do Tesouro (Ministério da Fazenda)

Deslocamento (G) – neste caso é indicado ao herói (Stan) o caminho para a reparação (Corretor explica que deve ir para o Departamento do Tesouro).

Os repacotamentos de títulos de *Margaritaville* remetem aos CDO's e outras ferramentas utilizadas para revender estes títulos hipotecários criados pelos bancos financeiros. A compra dos títulos remete ao programa TARP - Target Asset Relief Program (Programa de Alívio de Ativos Alvos) de 2008, de compra de títulos podres do governo americano. Assim Stan sai do círculo financeiro e vai para a base de tudo, o governo.

Cena 14 – primeira parte

Stan vai ao Departamento do Tesouro e fala que quer devolver a *Margaritaville* pelo seu dinheiro de volta, e explica todo o processo que o levou até ali

Embate (H) – o herói (Stan) enfrenta o antagonista (manifestação do antagonista – Oficial do Departamento do Tesouro).

Os oficiais concordam e entram através do portão, para verificar o valor da *Margaritaville* no sistema. Os oficiais voltam e dizem valer US\$ 90 trilhões

Aqui ocorre uma dupla significação morfológica da mesma função, sendo a ação de ir verificar e voltar com uma resposta, ao mesmo tempo uma falsa vitória (J) e falsa reparação (K).

Falsa vitória (J) – antagonista (a manifestação do antagonista – Oficial do Departamento) é aparentemente vencido (aceitam o pedido de Stan parcialmente: vão verificar o valor. Ele recebe uma resposta, mas é absurda).

Falsa reparação (K) – dano inicial (dificuldade financeira) é reparado (Stan descobre onde está o dinheiro – Departamento do Tesouro – e o valor da máquina)

O valor da máquina de US\$ 90 trilhões remete ao dinheiro inicial, aumentado pelas engenhosas ferramentas financeiras ao ser transformado e revendido como derivativos e revendidos novamente como CDO's e empacotamentos ou outras ferramentas financeiras disponíveis. Segundo o Banco de Compensações Internacionais⁷⁴ (uma organização mundial de Bancos Centrais de todo o mundo, responsável pela supervisão e coordenação de suas ações), o valor dessas ferramentas, negociadas por bolsas de valores, chegou a US\$ 81 trilhões em 2008 e, fora das bolsas, vendidas diretamente a bancos ou fundos de investimento, chegou a US\$ 615 trilhões em 2009. Como referência, o valor do PIB mundial é de US\$ 71,62 trilhões em 2012⁷⁵. O sistema financeiro foi capaz de criar ferramentas que produzem mais valor que o disponível na Terra.

Cena 14 – segunda parte

Stan questiona o valor da *Margaritaville*. Oficiais dizem que ele não vai receber os US\$ 90 trilhões, mas que esse é o valor dado pelo sistema

Vitória contrária (J contr) – derrota (Stan não vai receber o dinheiro).

⁷⁴ WIKIPEDIA, **Derivatives Market**. Disponível, em: http://en.wikipedia.org/wiki/Derivatives_market Acessado em 26 de janeiro de 2014.

⁷⁵ CIA, **The World Factbook**. Disponível em: <https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/geos/xx.html> Acessado em 26 de janeiro de 2014.

A função vitória (J) desta cena foi dividida em duas partes, cada uma apresentando características diferentes. A primeira elevou expectativas, com uma impressão de vitória e, conseqüente, confusão. A segunda esclareceu a confusão, ao confirmar o padrão de derrota anterior.

O dinheiro de Stan deixou de existir e em seu lugar está uma ideia complexa, sistêmica e abstrata de dinheiro. O valor absurdo da máquina e a impossibilidade de um funcionário do Tesouro americano de recuperá-la indicam uma criação que superou o seu criador em complexidade, o qual já não é mais capaz de controlá-la totalmente.

E apesar de ser originalmente baseado na dívida da *Margaritaville*, (de casas) e ser resgatada, comprada, pelo governo, apenas os bancos irão se livrar do crédito podre, enquanto o mesmo não ocorre com o hipotecário, que ainda deve ao banco.

Oficiais recebem a notícia de uma seguradora que está falindo e partem para verificar o sistema, atravessando a porta. Stan os acompanha com a *Margaritaville*. Oficiais informam a notícia a um painel de juízes, que abrem o processo de decisão: um oficial cortando a cabeça de uma galinha e atirando-a para um gráfico de opções de atitudes a serem tomadas. A galinha cai em resgate e os juízes oficializam essa ‘decisão’.

Elemento de ligação (§) – a forma de transmitir a Stan como é a resposta governamental daqueles que ‘realmente sabem como isso funciona’.

Stan observa tudo e, irritado, atira sua máquina de margaritas no gráfico e sai pela porta.

Reparação contrária (K contr) – o dano (dificuldades financeiras – falta de dinheiro) se manterá. Stan, ao se dar conta de como aqueles que deveriam saber o que fazer tomam suas decisões, de forma tão sem critério e desorganizada, desiste de recuperar o dinheiro ao atirar a máquina no gráfico e retorna para casa, com a função regresso (↓) – o herói (Stan) retorna (atira a *Margaritaville* no gráfico e sai pela porta).

Efeito cômico de quebra de expectativas, a busca que geralmente termina no herói conseguindo de volta o que veio buscar, mas Stan volta de mãos vazias.

A aparente aleatoriedade da resposta governamental parece se referir à complexidade do sistema financeiro, que dificultou a resposta governamental, gerando ações que aparentavam pânico e inconsistência na resposta governamental, no ápice da Crise. Primeiro, o governo auxilia⁷⁶ o banco *Bear Stearns* a não falir, no início de 2008, e auxilia a sua venda para outro banco, garantindo o pagamento de algumas das obrigações da empresa. Depois, deixa um banco maior, o *Lehman Brothers*, falir, não dando as garantias de pagamentos que foram dadas ao *Bear Stearns*. Depois, com a iminente quebra da seguradora A.I.G, o governo decide resgata-la, injetando US\$ 126 bilhões. Depois, decide nacionalizar os bancos, ao invés de, simplesmente, resgatá-los. A variação na resposta à crise gerou uma maior insegurança nos mercados, os quais não sabiam se o governo iria ou não reagir eficazmente ao desafio levantado.

SEQUÊNCIA DE KYLE

Cena 4

A cidade inteira está preocupada com a crise financeira. Na frente do centro comercial da cidade, pregadores procuram explicar a crise: um culpa o governo, outro culpa *Wall Street*, outro culpa os judeus

Situação inicial (α) – a cidade de South Park é afetada pela Crise, a qual deixa as pessoas angustiadas sobre o que irá lhes acontecer. Elas procuram saber o porquê de a Crise acontecer e o que fazer para sair desse mal.

South Park funciona como uma alegoria dos EUA e a confusão e a angústia criadas por uma Crise profunda levantou muitas questões sobre como lidar com as suas consequências. É possível se inferir uma conexão entre os pregadores, os meios de comunicação e as ideias que dominavam os seus discursos.

⁷⁶ SORKIN, Andrew Ross, **JP Morgan Pays \$2 a Share for Bear Stearns**, The New York Times, 17 de março de 2008. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2008/03/17/business/17bear.html?pagewanted=all> Acessado em 26 de janeiro de 2014.

O pregador que culpa o governo se refere aos juros baixos, desregulação e fluxo monetário elevado dados pelo governo, que pode ser considerada a posição dos conservadores econômicos; o pregador que culpa *Wall Street* se refere à ganância corporativa, que pode ser considerada a esquerda americana; e Cartman, culpando os judeus, refere-se ao antigo preconceito que diz que os judeus controlam as finanças do mundo - nesse contexto as crenças de Cartman soam absurdas e simplistas, mas mesmo assim há pessoas que param para ouvi-lo, representando, talvez, as margens mais radicais da sociedade.

Randy prega para algumas pessoas que a Crise é culpa do consumismo excessivo de todos e que tudo é retribuição da ‘Economia’. Randy sugere austeridade: gastar apenas com o absolutamente necessário e viver apenas de água e pão... e margaritas

A ação de pregar sobre a crise e a austeridade possui dupla significação morfológica da mesma função, ao mesmo tempo sendo ardil (η) e pretensão infundada (L).

Ardil (η) – o antagonista (Randy – uma das manifestações da filosofia da austeridade) busca persuadir a vítima (o povo), para se apoderar de seus bens (tirar a participação econômica do povo e controlar seu comportamento) preparando para o dano.

Pretensão infundada parcial (L) – um falso-herói (o personagem de Randy) se apresenta como herói (alguém que sabe explicar a Crise e o que fazer para que a economia volte ao normal) e as pessoas começam a ouvi-lo. E coloca uma proibição (γ) – Randy começa a pregar um limite de ação (seguir a filosofia da austeridade, segundo Randy), para ser imposto à vítima (ao povo).

Randy possui dois papéis ‘negativos’: é o falso herói, mas também é o antagonista, sendo uma das manifestações da austeridade, o seu ‘profeta’. O falso herói se baseia na atitude do personagem de Randy agir como profeta, atestando a si mesmo uma sabedoria que ele não possui e buscando ganhar legitimidade perante o povo, mas por motivos infundados, deslegitimizado pelo fato de pregar austeridade porém colocar as margaritas como necessidade básica. O papel de antagonista vem do fato de sua pregação incentivar a austeridade, que irá espalhar

o dano pela cidade, e Randy se torna um dos seus principais pilares de sustentação.

Randy e sua defesa da responsabilidade pessoal parecem ecoar Rick Santelli, repórter do canal a cabo financeiro CNBC que criticou⁷⁷, em fevereiro de 2009, a ajuda que Obama e o congresso democrata estavam oferecendo para hipotecários que não estavam conseguindo pagar suas dívidas, chamando os hipotecários de perdedores. Este discurso é frequentemente creditado⁷⁸ como inspirador do movimento *Tea Party*, da direita americana, popularizado a partir de 2009, o qual defende⁷⁹ a austeridade, a diminuição tanto de impostos quanto do papel do governo no país, com o objetivo de pagar a dívida do governo, diminuir o déficit fiscal e descentralizar decisões.

A deificação da economia parece se referir ao conceito da ‘mão invisível do mercado’ de Adam Smith, essa ‘mão invisível’ significando⁸⁰ que as forças econômicas do próprio mercado irão realizar a sua autorregulação, não necessitando da intervenção do governo para se ajustar e prosperar. Essa posição econômica quase mística do mercado é geralmente defendida pela direita americana, representada no congresso americano, em grande parte, pelos republicanos⁸¹.

O povo concorda com Randy e o aplaude de forma insegura

Cumplicidade parcial (θ) – a vítima (o povo) se deixa enganar parcialmente (algumas pessoas – parte do povo – falam que ele tem razão e começam a aceitar suas pregações).

⁷⁷ CNBC, SANTELLI, Rick, **Santelli’s Tea Party**, CNBC, 19 de fevereiro de 2009. Disponível em: <http://video.cnb.com/gallery/?video=1039849853> Acessado em 27 de janeiro de 2014.

⁷⁸ MCLEAN, Bethany, **Beating up on the Fed used to make you an oddball. Does it still?**, SLATE, 9 de novembro de 2010. Disponível em: http://www.slate.com/articles/business/moneybox/2010/11/fedbashing_three_ways.2.html. Acessado em 27 de janeiro de 2014.

⁷⁹ WIKIPEDIA, **Tea Party Movement**. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Tea_Party_movement. Acessado em 27 de janeiro de 2014.

⁸⁰ WIKIPEDIA, “Invisible hand”. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Invisible_hand. Acessado em 27 de janeiro de 2014.

⁸¹ GERARD, Leo, **GOP worships the ‘hand’, disrespects those who work with them**, 3 de fevereiro de 2013. Disponível em: http://www.huffingtonpost.com/leo-w-gerard/gop-worships-the-hand-dis_b_2801514.html. Acessado 27 de janeiro de 2014.

Cena 6

Randy prega para centenas de pessoas e denuncia os atos pródigos do povo contra a ‘Economia’. Randy culpa a todos pela Crise, a vingança da ‘Economia’

Ardil (η) – o antagonista (a filosofia de austeridade de Randy) continua a tentar persuadir a vítima (tirar a participação econômica do povo e controlar seu comportamento – liberdade de decisão).

O povo ouve atentamente às palavras de Randy, vestido com lençóis, assim como Randy. O povo fica angustiado e com medo da ‘Economia’ e pergunta a Randy o que devem fazer

Cumplicidade (θ) – a vítima (o povo) se deixa enganar completamente (aceitam a temer a ‘Economia’ e que devem obedecer a Randy) e seus bens (participação econômica e liberdade de decisão) são tomados.

Randy prega o abandono de confortos modernos por hábitos primordiais e enaltece a natureza benevolente da ‘Economia’, levando o povo a aplaudi-lo

Dano (A) – o antagonista (a filosofia de austeridade, segundo Randy) provoca o dano à vítima (temeridade à economia, levando a austeridade aos habitantes – tira a liberdade de decisão dos habitantes através do medo e convence a todos que gastar é ruim e a viverem sem coisas que provoquem gastos, retirando todos da participação econômica).

Cena 7

A cidade inteira adota o método de Randy. No parque, as crianças brincam com esquilos, e Kyle e as outras crianças criticam como a

austeridade os prejudicou. Cartman resmungava que por causa disso não terá seu jogo de videogame e culpa Kyle e os judeus.

Mediação do dano (B) – a comunicação do dano chega ao herói (Kyle) e às outras crianças – que são obrigadas a seguir as regras de austeridade de Randy. O desenvolvimento da comunicação do dano ocorre quando Cartman culpa Kyle e os judeus pela Crise, e Kyle fica indignado e resolve dizer algo: essa troca revela a motivação de Cartman às suas ações posteriores e dá base para a formação da reação do herói (Kyle).

Kyle começa a explicar para as crianças o que há de errado com a austeridade e prega o contrário de Randy

A ação de Kyle pregar o contrário de Randy é uma tripla significação morfológica da mesma função, sendo ao mesmo tempo uma reação do herói (C), uma partida (↑) e um embate (H), por significar um começo do embate de Kyle.

Herói (Kyle) decide reagir (C) – os desentendimentos sobre a crise, a desinformação que gera a culpa aos judeus, a austeridade, impulsionam Kyle a falar sobre o que realmente está acontecendo.

Partida (↑) – o herói (Kyle) quebra com a situação anterior (passividade à austeridade) e parte em busca da reparação (começa a pregar para abandonarem a austeridade e a gastar novamente) em contextos diferentes (fim da passividade e desafio às regras de Randy)

Embate parcial (H) – o herói (Kyle) tem seu primeiro embate com o antagonista (uma das manifestações da filosofia de austeridade de Randy – a rigorosidade da austeridade), procurando reparar o dano, mas não se trata de um embate definitivo, mas parcial.

Considerado o começo do embate entre Kyle e o antagonista, por se tratar de um enfrentamento mais abstrato, com diferentes tipos de antagonistas, mas que representa uma mesma ideia de antagonismo – a austeridade. Kyle tenta quebrar a ideia da austeridade e de temerem a economia, ao pregar para as outras crianças. Este é o primeiro movimento do herói no combate.

A austeridade excessiva de Randy é sua solução ao consumismo excessivo, retirando as pessoas da economia, não realizando mais gastos, mas também não realizando muitas outras coisas. Essa posição pode provocar uma depressão. Kyle representa o oposto de Randy, com o foco no gasto, e seu papel estimulador.

Dois homens adultos ouvem, à distancia, a explicação, e decidem contar para o Conselho Econômico a blasfêmia de Kyle contra a ‘Economia’

Transgressão (δ) – Kyle, vítima e herói, transgride a proibição de Randy (ir contra a filosofia da austeridade, segundo Randy).

Cena 9

Os membros do Conselho Econômico conversam sobre o sucesso da austeridade de Randy (que está em um trono) e sobre os seus novos planos, que irão manter o povo no curso da austeridade

Pretensões infundadas (L) – o falso herói (Randy) tem sucesso em suas pretensões, torna-se o líder da cidade e toma crédito por encontrar o caminho para agradar a ‘Economia’, em seu plano de recuperação econômica. Esta função é completa por ser definidora.

Um homem comunica ao Conselho sobre a ‘blasfêmia’ de Kyle. O Conselho se irrita, mas subestima o poder deste blasfemador

Elemento de ligação (§) – parte do sistema de informações que ligam as ações de personagens diferentes ou que ocorreram em lugares diferentes para os personagens que irão realizar a próxima função. Há a transmissão da informação da transgressão (δ) e do ‘golpe’ inicial do herói (Kyle pregando gastos), para que ocorra a continuação do embate. Porém este início de confronto é ignorado, não há um embate direto ainda, sendo esta apenas uma introdução entre protagonista e antagonista.

Cena 10

No parque, o povo corre com esquilos para punir um pecador perante a ‘Economia’, o qual fez compras supérfluas. O povo atira os esquilos no pecador.

Transgressão (δ) – a vítima (uma pessoa do povo) transgride a proibição (agir fora da filosofia da austeridade ao comprar algo supérfluo).

Kyle intervém e prega a compaixão para os gastos supérfluos

A ação de intervir e pregar a compaixão são de dupla significação morfológica da mesma função, sendo ao mesmo tempo tarefa difícil (M) e embate (H).

Tarefa difícil parcial (M) – o herói (Kyle) é apresentado a uma situação desafiadora (a punição cruel e pública de um transgressor), que não demanda de Kyle todo o sacrifício necessário para o seu reconhecimento.

Considerada tarefa difícil por suas consequências: mostra o valor do herói (Kyle e a filosofia estimuladora), mas de forma parcial e não determinante e seu consequente, e também parcial reconhecimento e legitimação – mais pessoas vão para ouvir sua pregação.

Embate parcial (H) – o herói (Kyle) embate com o antagonista (uma das manifestações da filosofia de austeridade de Randy – a intolerância fervorosa do pecado), questionando a suas regras e tentando convencer as pessoas com a sua filosofia – mas de forma parcial.

Segunda parte da batalha – esta é uma batalha prolongada, que se desenvolve através de diversas ações e cenas, de forma abstrata e indireta –, nas fases iniciais e intermediárias não há um embate direto entre os dois.

Esta função é uma tarefa difícil (M) e uma batalha pela consequência desta função. É uma tarefa difícil, por trazer a Kyle uma maior legitimação com o povo, reconhecimento e legitimação atraindo mais seguidores para as suas pregações, mas de forma parcial, sutil, não existe um consenso sobre seu valor e sua

legitimação ainda. Mas é também um embate por Kyle pregar contra a filosofia de austeridade, que levou àquela situação e conseguiu novamente acalmar e convencer as pessoas de seu fervor.

O povo se acalma e fica reflexivo e atiram apenas mais um esquilo

A ação de consegui acalmar o povo é de dupla significação morfológica da mesma função, sendo ao mesmo tempo tarefa realizada (N) e vitória (J).

Tarefa difícil parcial é realizada (N) – o herói (Kyle) realiza a tarefa (consegue resgatar o transgressor e fazer as pessoas refletirem sobre suas ações).

Vitória parcial (J) – o herói (Kyle) vence o embate e convence as pessoas de seu fervor, mas não derrota o antagonista completamente.

Cena 12

Kyle está pregando no topo da montanha, para centenas de pessoas sobre como a ‘Economia’ não é real, é uma criação humana mas, ao mesmo tempo, a economia é real.

O deslocamento de Kyle ao topo da montanha é considerado uma extensão da função partida (↑). O herói nesta história simplesmente chega ao lugar, não havendo uma circunstância significativa que distingue este deslocamento, tornando-se apenas parte da partida para a reparação. E não será contabilizado como função partida (↑).

A tarefa difícil parcial (M) da função anterior trouxe um início de reconhecimento parcial (Q) e entronização parcial (W) do herói (Kyle), por ser reconhecido e legitimado parcialmente (centenas de pessoas estão dispostas a ouvi-lo pregar).

Embate parcial (H) – o herói (Kyle) busca embater-se com o antagonista (a filosofia de austeridade de Randy).

Embate parcial é uma batalha prolongada, que se desenvolve através de diversas ações e cenas, às vezes de forma intermitente, e de forma mais abstrata e sem um embate direto.

Kyle mostra o cartão de crédito sem limite de gastos

Obtenção de objeto ‘mágico’ (F), com ausência das funções do doador (D) e reação ao doador (E) – o objeto (cartão de crédito) mágico no sentido de transformador, poderoso (sem limites de gastos), capaz de produzir ações instantâneas consideradas de difícil realização em circunstâncias comuns (pagamentos ilimitados).

A audiência se contorce de medo. Kyle acalma a audiência ao dizer que é apenas um pedaço de plástico, é a fé que faz o cartão ter valor. Audiência se surpreende e se acalma

Vitória parcial (J) – o herói (Kyle) combate o antagonista (a filosofia de austeridade de Randy) e consegue convencer centenas de pessoas a não temerem o cartão de crédito sem limite, símbolo do consumismo excessivo. Vence, mas não derrota o antagonista.

Kyle parece se referir a uma questão central da austeridade de Randy. Ao mostrar o cartão de crédito sem limite, símbolo do consumismo excessivo, ele relembra que o cartão não é o responsável pelo gasto. São as pessoas que projetam essa característica. É que a economia é uma atividade humana e é a fé, a confiança, que faz uma economia existir, não a obediência rigorosa à austeridade.

Cena 13

No Conselho Econômico, Randy culpa a piora da ‘Economia’ ao ‘judeu’ Kyle. O conselho decide que a pregação de Kyle é perigosa e que devem matá-lo, mas não sabem como chegar próximos a ele

A ação de procurar chegar próximo ao herói (Kyle) é de dupla significação morfológica da mesma função, sendo ao mesmo tempo interrogatório (ξ) e perseguição parcial (Pr).

Interrogatório (ξ) – o antagonista (o Conselho, uma das manifestações da filosofia de austeridade de Randy) procura obter uma informação sobre a vítima (como chegar próximo a Kyle).

Perseguição parcial (Pr) – o herói (Kyle) sofre perseguição (o Conselho quer matá-lo).

Cartman oferece sua ajuda para matá-lo, em troca de seu jogo de videogame

A ação de oferecer ajuda para chegar próximo ao herói (Kyle) é de dupla significação morfológica da mesma função, sendo ao mesmo tempo interrogatório (ξ) e perseguição parcial (Pr).

Informação (ζ) – o antagonista (o Conselho) recebe informações (uma forma de se aproximar) sobre a sua vítima (Kyle).

Perseguição parcial (Pr) – o herói (Kyle) sofre perseguição (o Conselho quer matá-lo). O antagonista (o Conselho) manda um enviado, que toma feições mais convidativas (um ‘amigo’ é enviado, Cartman) – a motivação de Cartman é o jogo de videogame e odiar judeus e Kyle.

Cena 15

Kyle e os outros garotos estão reunidos em um jantar, na pizzeria

Retorno (↓) – o herói (Kyle) está regressando depois de uma vitória parcial para centenas de pessoas.

Kyle sabe que querem matá-lo e desconfia que um entre eles o trairá

Elemento de ligação (§) – o herói (Kyle) recebe a informação (sabe que está sendo perseguido (Pr), onisciente) que permite acontecer a próxima função (Rs).

Cartman se levanta e critica essa hipotética pessoa

Perseguição (Pr) – enviado de antagonista (Cartman) toma feições agradáveis (ser um fiel amigo) para enganar o herói.

Kyle decide não dar chance para eles e ir fazer algo para recuperar a fé das pessoas em gastar novamente

Resgate, salvamento (Rs) – o herói (Kyle) é salvo da perseguição (sua própria astúcia o faz saber que não deve dar chances para os perseguidores).

Proposição da tarefa difícil (M) – o herói se propõe uma tarefa difícil (recuperar a fé das pessoas em gastos).

Cena 16

O povo observa, maravilhado, a atitude de Kyle, que está pagando as dívidas de todos

A ação do herói (Kyle) de pagar as dívidas de todos é de dupla significação morfológica da mesma função, sendo ao mesmo tempo tarefa difícil (M) e combate (H).

Tarefa difícil (M) – o herói (Kyle) está realizando a tarefa difícil (pagar as dívidas de todos), o que demonstrará o seu valor.

Combate (H) – o herói (Kyle) realiza o confronto final com o antagonista (a filosofia de austeridade).

Randy observa Kyle e não o compreende. Uma pessoa responde que é para que as pessoas voltem a gastar

Combate enfraquecido (H) – uma forma enfraquecida de confrontação direta. O antagonista (sua filosofia de austeridade é manifestado em Randy e seu Conselho) encontra o herói (Kyle), mas a realização da tarefa difícil (M) deixa-o sem ação.

**Randy corre para longe. Kyle está exausto, mas não para de pagar.
Randy volta para que Kyle pague sua dívida**

Falso herói é desmascarado (Ex) – o falso herói (Randy) é desmascarado (sua dívida prova sua hipocrisia em público e, não resistindo que a paguem, rende-se a caminho de Kyle, em público).

Uma pessoa declara que ele pagou as dívidas de todos para que possam voltar a gastar novamente

A ação de reconhecimento da libertação que ocorre através da atitude do herói (Kyle) é de quádrupla significação morfológica da mesma função, sendo ao mesmo tempo realização de tarefa difícil (N), vitória (J), reconhecimento (Q) e reparação (K).

Realização da tarefa difícil (N) – a tarefa difícil (pagar a dívida de todos) foi realizada.

Vitória (J) – o herói (Kyle) derrota o antagonista (Randy e toda a cidade têm suas dívidas pagas e abandonam o caminho da austeridade para irem para o caminho de estímulo de Kyle: podem gastar novamente).

Reconhecimento (Q) – o herói (Kyle) é reconhecido (o povo reconhece o valor das ações altruístas de Kyle) como alguém que fez algo para ajudar a todos.

Reparação (K) – o dano (filosofia de austeridade de Randy) foi reparado e as pessoas têm fé na economia e sem dívidas, podem gastar novamente.

Kyle se cansa de pagar as dívidas, desmaia e é carregado gentilmente nos braços do povo até a sua cama

Transfiguração (T) – o herói (Kyle) é transformado (de pregador corajoso a frágil salvador desmaiado).

Reconhecimento (Q) – outra mostra do reconhecimento das pessoas (gentilmente carregam o herói desmaiado em seus braços) e o herói retorna (↓) para casa.

Kyle convence o povo a ter fé na economia, pagando suas dívidas, para que abandonem a austeridade. Pode ser uma referência aos pacotes de assistência aos hipotecários, que renegociando as dívidas, permitem que sejam pagas as dívidas e não levam as pessoas à falência.

Cena 17

Noticiário relata sobre a melhora na economia, com pessoas fazendo compras novamente porque se sentem seguras em gastar. Randy acha uma nova *Margaritaville* e fica maravilhado

Situação inicial (α) – Randy reencontra a máquina de margaritas.

Julgamento falho e decisões ruins, materializadas através de consumismo excessivo ou de investimentos arriscado ou ‘com preços que nunca vão cair’, se referem à natureza humana das bolhas e seu caráter cíclico, podendo ser este momento, o começo de outro processo de bolha. Podem tirar as dívidas de uma pessoa, mas é mais difícil tirar sua tolice.

O âncora do jornal conta que uma pessoa só é responsável por recuperar a fé e fazer acreditar na economia novamente e que todos devem agradecer todos os dias. Kyle, vendo o noticiário no sofá de casa, levanta-se. O âncora diz que essa pessoa é Barack Obama. Kyle se irrita ao ouvir isso.

Entronado, oficialização da elevação legitimada contrária (W contr) – o herói (Kyle) não é entronado (o reconhecimento e a recompensa por ser alguém de grande valia e feitos – a melhora econômica – vai para Barack Obama); Kyle não é legitimado como alguém de valor na sociedade (pela televisão) e o título vai para Barack Obama, que não fez muita coisa para receber este crédito, deixando Kyle irritado e na mesma condição.

Isso parece remeter tanto ao caráter de estrela do rock com que Obama assumiu o poder quanto à visão, quase messiânica, com que alguns fãs do presidente o viam.

Enumerando as funções e cenas do episódio de *South Park*, chega-se a 17 cenas, 69 funções e 7 elementos importantes, divididos em duas sequências que possuem a mesma premissa, a Crise Financeira, mas que possuem narrativas próprias. Estas serão analisadas a seguir:

SEQUÊNCIA STAN MARSH

Enumeração das cenas, funções e elementos importantes (situação inicial e elementos de ligação)

Sete cenas (1/2/3/5/8/11/14 parte 1 e 2) com vinte e seis funções (usando treze funções diferentes no total) e três elementos importantes (com dois elementos diferentes).

O número de funções, em ordem decrescente: cinco vitórias (J) – quatro vitórias contrárias e uma vitória falsa, quatro embates (H), três jornadas (G) e três mediações do dano (B), duas reparações (K)– falsa e contrária, dois danos (A) dois elementos de ligação (§), um elemento de situação inicial (α), um ardil (η), uma cumplicidade (θ), uma proibição (γ), uma transgressão (δ), um reação do herói (C), uma partida (\uparrow) e um regresso (\downarrow).

O maior número de vitórias contrárias e de embates concentra a narrativa nos combates e o número alto de jornadas condiz com a constante viagem para ocorrer o embate. O alto número de mediações se refere a um maior desenvolvimento da motivação do herói.

Eixo narrativo da sequência Stan

A progressão da leitura segue a seguinte ordem: por linha, vá da esquerda para a direita, no final, pule para a próxima linha embaixo.

(α) (η) (θ) (A) (B)
(B)
(B) (γ) (δ) (A) (C) (↑) (H) (J contr) (G)
(H) (J contr) (G)
(H) (J contr) (G)
(H) (J) – falsa (K) – falsa
(Jcontr) (K contr) (↓)

Para aplicação do método proppiano, utilizou-se o conceito de assimilação que permite o deslocamento de funções.

Papéis, jornada e grupos narrativos

Antagonista – irresponsabilidade e complexidade do sistema financeiro / comércio / governo / indivíduo.

Vítima – família de Stan Marsh.

Herói – Stan Marsh.

Jornada – banco, casa, loja, financiadora, *Wall Street*, Departamento do Tesouro.

Nó da intriga: desequilíbrio narrativo (dano) e motivação – perda do dinheiro no banco e na *Margaritaville*, causando dificuldades familiares fazendo Stan querer repará-los através da devolução da máquina.

Confrontamento – enfrenta pedindo o dinheiro de volta ao Caixa da loja, o Executivo da financiadora, o Corretor de *Wall Street*, o Oficial do Departamento do Tesouro.

Ápice – Os oficiais aceitam verificar o valor de Kyle e lhe dizem o valor.

Desfecho – Stan, desiludido, destrói a máquina de margarita e volta para casa.

Divisão das funções por cena

O número de funções por cena é mais ou menos constante de três a quatro funções. As exceções são a cena 2, que possui uma função mediadora,

funcionando com o propósito de informar a extensão da crise; e a cena 3, com cinco funções e um elemento de ligação, focado no desenvolvimento narrativo da situação reconfigurada pelo dano. A cena 14, se juntada as duas partes, possui seis funções e um elemento, constituindo a cena que concentra um confronto, o ápice da história, e o desfecho e, portanto, de grande importância narrativa.

Cena 1 – quatro funções e um elemento

Situação inicial (α); Ardil (η); Cumplicidade (θ); dano inicial (A)

Mediação (B).

Cena 2 – uma função

Mediação (B).

Cena 3 – cinco funções e um elemento

Mediação (B); Proibição (γ); Transgressão (δ); Dano (A); Elemento de ligação (ξ); Início de reação (C).

Cena 5 – três funções

Partida (\uparrow); Embate parcial (H); Vitória contrária (J contr) – derrota; Jornada (G);

Cena 8 – três funções

Embate (H); Vitória contrária (J contr); Jornada (G).

Cena 11 – três funções

Embate (H); Vitória contrária (J contr); Jornada (G).

Cena 14 – parte 1 – três funções

Embate (H); Falsa vitória (J); Falsa reparação (K).

Cena 14 – parte 2 – três funções e um elemento

Vitória contrária (J contr) – derrota; Elemento de ligação (ξ); Reparação contrária (K contr); Regresso (\downarrow).

Grupos narrativos, cenas e funções

A pré-adversidade dura uma função na primeira cena, com o pré-dano ocorrendo por apenas duas funções e a situação inicial na primeira cena. A narrativa se desenvolve pouco para chegar até o dano, ocorrendo logo na primeira cena. A situação reconfigurada pelo dano é desenvolvida por sete funções e um

elemento de ligação em três cenas, quase metade das cenas da sequência, mostrando uma importância grande no desenvolvimento da motivação do herói, introduzido como tal na terceira cena.

O herói se apropria da narrativa com uma função e em uma cena, indo direto para o confronto com o antagonista, não havendo funções de doador ou obtenção do objeto mágico. O confronto é bem desenvolvido, concentrando o foco da narrativa, com doze funções em cinco cenas, quase metade das funções em quase todas as cenas. Não há funções de adversidade, sendo que o herói procura apenas reparar o desenvolvido dano.

O ápice chega por duas funções em uma cena, uma funcionando como função falsa, levantando falsas expectativas de reparação, mas não ocorrendo realmente e a outra funcionando como uma reparação contrária, uma decisão de manter o dano. O desfecho possui pouco desenvolvimento narrativo, ocorrendo na última função, na última cena, com o herói regressando.

Pré-adversidade: um elemento e em uma cena: Situação inicial (α) na cena 1

Introdução ao antagonista/adversidade: uma função e em uma cena Ardil (η) na cena 1

Pré-dano: duas funções e um elemento e em uma cena - Situação inicial (α); Ardil (η); Cumplicidade (θ), na cena 1.

Situação reconfigurada pelo dano: sete funções e um elemento em três cenas – três funções de Mediação (B); Proibição (γ); Transgressão (δ); Dano (A); Elemento de ligação (\S); Início de reação (C), nas cenas 1, 2 e 3.

Introdução ao personagem como herói – três funções de Mediação (B), nas cenas 1, 2 e 3, mas apresentado se aproxima do papel de herói na terceira cena.

Apropriação do herói: uma função e em uma cena Partida (\uparrow) na cena 5.

Confronto entre antagonista e herói: doze funções e quatro elementos em cinco cenas – em três funções de jornada (G); quatro funções de Embate parcial (H); cinco funções de Vitória contrária (J contr) – derrota; e quatro funções de Elemento de ligação (\S) na cena 3, 5, 8, 11, 14.

Ápice do conto: duas funções e em uma cena - Reparação contrária (K contr), Reparação falsa (K) na cena 14 parte 1 e 2.

Desfecho do conto: neste caso, uma função que também serve como desfecho e em uma cena - Regresso (↓) na cena 14 parte 2.

SEQUÊNCIA KYLE BROFLOVSKI

Enumeração das cenas, funções e elementos importantes (situação inicial e elementos de ligação)

A sequência de Kyle Broflovski possui dez cenas (4/6/7/9/10/12/13/15/16/17) com quarenta e três funções no total (usando vinte e quatro funções diferentes) e quatro elementos importantes (com dois elementos diferentes).

O número de funções e elementos importantes, em ordem decrescente: cinco embates (H), três vitórias (J), três tarefas difíceis (M), três reconhecimentos (Q), três perseguições (Pr), dois elementos de situações iniciais (α), dois ardis (η), duas pretensões infundadas (L), duas cumplicidades (θ), duas transgressões (δ), duas tarefas cumpridas (N), duas entronações (W), dois regressos (↓), dois elementos de ligação (§); uma proibição (γ), um dano (A), uma mediação (B), uma reação do herói (C), uma partida (↑); uma obtenção de objeto (F), uma procura de informação (ξ), uma obtenção de informação (ζ), um resgate (Rs), uma exposição (Ex), uma reparação (K) e uma transformação (T).

O maior número de embates e de vitórias mostra que o foco narrativo foi no confronto entre o herói e o antagonista. O grande número de funções de adversidade caracteriza essa narrativa como uma que foca em desafiar e mostrar o valor do herói.

Eixo narrativo da sequência

A progressão da leitura segue a seguinte ordem: por linha, vá da esquerda para a direita, no final, pule para a próxima linha embaixo.

(α) (η) (L) (γ) (θ)
(η) (θ) (A) (B) (C) (↑) (H) (δ)
(L) (δ)
(M) (H) (N) (J) (Q) (W)
(H) (F) (J) (ξ) (Pr) (ζ)
(Pr) (↓)
(Pr) (Rs)
(M)
(M) (H)
(H) (Ex) (N) (J) (Q) (K) (T)
(Q) (↓)
(α) (W contr)

Para aplicação do método proppiano, utilizou-se o conceito de assimilação que permite o deslocamento de funções.

Papéis, jornada e grupos narrativos

Antagonista – a filosofia de austeridade excessiva de Randy Marsh.

Vítima – o povo da cidade de South Park.

Herói – Kyle Broflovski.

Falso-herói – Randy Marsh.

Jornada – na cidade – prega para amigos no parque; para dezenas de pessoas no parque; para centenas de pessoas no topo da montanha; na pizzaria apenas com os amigos; paga as dívidas de todos na praça central, em frente à prefeitura; de volta para casa.

Nó da intriga: desequilíbrio narrativo (dano) e motivação – Randy convence a cidade a adotar sua filosofia de austeridade e causa a cidade a regressar a um estilo de vida primitivo e rígido, causando outros tipos de dores na cidade. Kyle percebe o dano que isso trará a sociedade e a economia; como também a desinformação que começa a crescer destas infelicidades e decide fazer algo.

Apropriação do herói: ao quebrar a passividade e começa a pregar contra a austeridade e favor de gastos.

Adversidades – Randy se coloca no papel de profeta e a voz da razão e é aceito pela cidade; o povo tenta agredir um transgressor e Kyle o protege e acalma o povo; Kyle se propõe a ficar para sempre em dívida para pagar a dívida de todos; Conselho da Economia envia Cartman para trair Kyle e ser morto pelo Conselho.

Confrontamento: Kyle prega contra a austeridade para os amigos; Kyle prega contra a austeridade para pessoas furiosas e as acalma; Kyle prega contra a austeridade no topo da montanha para centenas de pessoas; Kyle paga a dívida de todos para que abandonem a austeridade.

Ápice – pagamento de todas as dívidas do povo.

Desfecho – o povo reconhece as ações altruístas de Kyle, mas o crédito vai para Barack Obama.

Divisão das funções por cena

Há uma divisão mais ou menos constante de funções por cena, com quatro a cinco funções, com exceção de cenas com uma função, a cena 9, em que existe um caráter mais informativo (é conhecida a posição de poder do Conselho na cidade e da transgressão de Kyle) e a cena 17, o desfecho da história. Há também um pico de onze funções na cena 16, a penúltima cena, contendo inclusive o ápice da história, podendo ser considerada a cena mais importante desta narrativa por amarrar as pontas soltas da história.

Cena 4 – quatro funções e um elemento

Situação inicial (α); Ardil (η); Início de pretensões infundadas (L); proibição (γ); Cumplicidade (θ).

Cena 6 – três funções

Ardil (η); Cumplicidade (θ); Dano (A);

Cena 7 – cinco funções

Mediação do dano (B); Herói decide reagir (C); Partida (↑); Embate (H); Transgressão (δ).

Cena 9 – uma função e um elemento

Pretensões infundadas (L); Elemento de ligação (§).

Cena 10 – cinco funções

Transgressão (δ); Tarefa difícil parcial (M); Embate parcial (H); Tarefa difícil parcial é realizada (N); Vitória parcial (J).

Cena 12 – cinco funções

Reconhecimento parcial (Q); entronamento parcial (W); Embate parcial (H); Obtenção de objeto ‘mágico’ (F); Vitória parcial (J).

Cena 13 – quatro funções

Interrogatório (ξ); Perseguição parcial (Pr); Informação (ζ); Perseguição parcial (Pr).

Cena 15 – quatro funções e um elemento

Regresso (↓); Elemento de ligação (§); Perseguição (Pr); Resgate, salvamento (Rs); tarefa difícil (M).

Cena 16 – onze funções

Tarefa difícil (M); Combate (H); Combate enfraquecido (H); Falso herói é desmascarado (Ex); Realização da tarefa difícil (N); Vitória (J); Reconhecimento (Q); Reparação (K); Transfiguração (T); Reconhecimento (Q); retorno (↓).

Cena 17 – uma função e um elemento

Situação inicial (α); entronação contrária (W contr).

Grupos narrativos, cenas e funções

As funções pré-adversidade são de apenas uma função, caindo logo para a introdução ao antagonista/falso-herói na mesma cena. Mas antes do dano, há um desenvolvimento narrativo de seis funções por duas cenas. A situação transformada pelo dano se desenvolve por apenas uma cena e duas funções. O herói surge na história e se apropria da narrativa uma cena após o dano e na mesma cena em que se a situação transformada é introduzida, não necessitando de um maior desenvolvimento narrativo para tal.

Há uma obtenção de objeto mágico, de pouco desenvolvimento narrativo, com apenas uma função em uma cena, porém não é fundamental para se chegar ao confronto por acontecer cinco cenas após o início do combate. O confronto entre antagonista e herói se desenvolve por oito funções em cinco cenas, tendo uma narrativa mais desenvolvida e intermitente, não ocorrendo um enfrentamento direto, até a última cena. As adversidades estão bem espalhadas, ocorrendo por treze funções em cinco cenas, apresentando diversos desafios para o personagem.

Pelo número de funções e cenas de confronto, foi dado grande foco para o confrontamento de posições, que no caso dessa narrativa foi de ideologia econômica. Foi dado também um grande foco nas adversidades, testando o herói, que provou ser a altura do desafio.

O ápice ocorre na penúltima cena, com o desfecho da história se desenvolvendo por sete funções em três cenas, incluindo a cena final, com um desfecho parcial que leva ao embate final e ao ápice.

Pré-adversidade: um elemento e em uma cena: Situação inicial (α) na cena 4.

Introdução ao antagonista/adversidade/: duas funções e em uma cena Ardil (η), pretensões infundadas (L) na cena 4.

Pré-dano: seis funções e em uma cena - Situação inicial (α); duas funções de Ardil (η); Início de pretensões infundadas (L); proibição (γ); duas funções de cumplicidade (θ), nas cenas 4 e 6.

Situação reconfigurada pelo dano: duas funções em uma cena – Mediação do dano (B); Herói decide reagir (C) na cena 7.

Introdução ao personagem como herói – uma função de Mediação (B), na cena 7.

Apropriação do herói: uma função e em uma cena Partida (\uparrow) na cena 7.

Introdução ao doador, funções de obtenção do objeto mágico – uma função em uma cena – obtenção de objeto mágico (F) na cena 12.

Confronto entre antagonista e herói: oito funções e um elemento em cinco cenas – cinco funções de Embate parcial (H); três funções de Vitórias parciais (J) – derrota; e um elemento de ligação (§) nas cenas 7, 9, 10, 12, 16.

Novas adversidades caem sobre o herói – treze funções em cinco cenas – três funções de tarefa difícil (M), duas funções de tarefa cumprida (N), Duas funções de regresso (↓), Três funções de perseguição (Pr), uma função de resgate (Rs), duas funções de pretensões infundadas (L) nas cenas 4, 9, 10, 15, 16.

Ápice do conto: uma função em uma cena - Reparação (K) na cena 16.

Desfecho do conto: sete funções em três cenas - três funções de reconhecimento (Q), uma função de desmascaramento (Ex), uma função de transformação (T), duas funções de entronamento (W) nas cenas 12, 16, 17.

Pela quantidade e amplitude dos tipos de funções e dos papéis utilizados, a sequência de Kyle se torna a mais desenvolvida e a mais próxima de um conto completo. É também a sequência principal do episódio, tendo as últimas duas cenas desenvolvendo o ápice e o desfecho da sequência. A narrativa de Stan toma a posição secundária por limitar as ações do herói apenas em busca de reparação, tendo por consequência menos papéis na narrativa. Enquanto Kyle deve reparar o dano, desmascarar o falso herói e cumprir tarefas difíceis.

A estrutura narrativa de Kyle é a mais tradicional, porém a mais complexa, com diversas ações cumprindo mais de uma função, e há repetição de funções de grande valor dramático (tarefas difíceis, reparações de dano, vitórias, reconhecimentos) com efeitos parciais, não definitivos, até que ocorrem estas funções definitivas. A estrutura narrativa de Stan é mais simples, direta e truncada, com menos funções, menos ambiguidade e mais repetição das funções de confronto (H).

Ambas as sequências possuem o foco no embate (H). Os antagonistas de ambas as sequências são abstratos (Stan enfrenta a irresponsabilidade e complexidade do sistema financeiro-governamental e Kyle enfrenta a filosofia da austeridade) e originam de características marcantes da Crise de 2008. Stan enfrenta as causas e características da Crise, o consumismo excessivo e um sistema financeiro excessivamente complexo. Kyle enfrenta as consequências da Crise, após resgates trilionários e estímulos de centenas de bilhões, o debate entre austeridade e mais estímulos continuou; Randy, se focando no consumo excessivo, prega a austeridade. O confronto de Stan é contra as manifestações deste comportamento. O seu campo de batalha são os espaços físicos que

convivem os antagonistas, são parte definidas de um mesmo antagonista. O confronto de Kyle é contra a crença de austeridade, manifestada pelos habitantes da cidade. O confronto ocorre no mesmo espaço, a cidade, porém gradualmente vai aumentando a esfera de ação até atingir a cidade inteira.

Stan, representando o senso comum, possui diversos combates e jornadas, pois seu antagonista é um abstrato ‘dragão’ gigante de quatro cabeças (comércio/financiadora/*Wall Street*/governo) que se encontram em diversos espaços labirínticos (a complexidade do sistema financeiro atual). O confronto de Kyle também enfrenta similar antagonista abstrato, porém este se trata de um ‘dragão’ gigantesco (a cidade inteira se submete a austeridade de Randy), que se encontra parado no mesmo espaço (a cidade de South Park), mas tendo que atacá-lo por partes (amigos, dezenas, centenas de pessoas e enfim toda a cidade), até chegar à cabeça do antagonista e derrotá-lo (pagar as dívidas para que saiam da austeridade e voltem a gastar).

Kyle também possui diversas funções de adversidades, pois sendo o campo de batalha, os corações e mentes do povo, o herói precisava ganhar a credibilidade para efetivamente conseguir, ‘escalar as alturas’ (ser aos olhos do povo, um sábio a ser ouvido) para chegar à cabeça do ‘dragão’ (a crença da austeridade de Randy) e destruí-lo. Stan, no entanto, não enfrentou novas adversidades.

Stan teve um maior desenvolvimento narrativo para a sua motivação. Sua sequência se foca nas causas da Crise, que, em sua complexidade (envolveu diversos fatores e instituições e que afetaram a tantas pessoas), necessitava de uma maior contextualização. Para dar a motivação um nível mais pessoal e relacionável, a família foi o veículo para contextualizar as consequências da crise e o consumismo excessivo de Randy deu o rosto familiar para o antagonista. A motivação de Kyle surgiu da incongruência filosófica e da desinformação que começa a surgir nos momentos de crise, porém não teve um grande desenvolvimento narrativo. Houve uma maior ênfase no desenvolvimento até o dano, já que a vítima era uma cidade inteira.

A reparação se desenvolveu de formas contrárias. A narrativa de Stan foi menos tradicional; o herói chega próximo à reparação, que se torna falsa e depois

não conseguiu sua reparação. Kyle em uma estrutura mais tradicional consegue a reparação e salva a cidade da austeridade de Randy.

A sequência de Stan, sendo mais informativa, com uma estrutura mais simples, não necessitou de um desfecho desenvolvido. Porém a sequência de Kyle, mais orientada como uma narrativa mais tradicional, realizou um desfecho mais desenvolvido, que aglutinou tanto a reparação quanto o reconhecimento do herói.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O episódio não apresenta uma solução real para a questão retratada, porém, aponta uma perspectiva para que seja aberto um novo debate.

Esta história ridiculariza a própria sociedade através da população adulta, o sistema financeiro e o governo, como não esclarecidas de suas funções, suas atividades na sociedade contemporânea. As crianças, embora estejam tão perdidas quanto os adultos, apresentam coerência lógica em seus discursos que servem de contraponto à tolice, falta de nexos, contradição e, em fim, aos paradoxos do mundo legitimado dos adultos. As crianças apresentam uma lógica do senso comum, em que um sistema absurdamente complexo acaba perdendo o seu propósito básico de financiar atividades reais e cotidianas; e uma austeridade excessiva pode ser prejudicial, se o importante é ter uma economia vibrante.

O riso surge através da ordem social revertida, onde os adultos são tolos, infantis e limitados por suas ideologias e posições sociais e as crianças são os personagens conscientes e realistas. A cidade South Park funciona como arquétipo, alegoria dos EUA e neste episódio, mais especificamente, na sequência de Kyle, o povo da cidade reflete a tensão existente durante a crise e o surgimento de um energético movimento de direita que culpou os hipotecários e o consumismo excessivo e que prega a austeridade e responsabilidade como a resposta para os EUA.

A narrativa condensou e acentuou os diversos aspectos absurdos da crise, mas criou duas estruturas narrativas diferentes, com propósitos distintos.

A sequência de Kyle possui uma estrutura narrativa complexa e centrada nos personagens, sendo mais desenvolvida, mais próxima de um eixo narrativo completo de um conto. O uso disperso de diversas funções indica o uso de mini-tramas por entre as grandes tramas, criando uma maior intensidade narrativa. O herói, Kyle, e o antagonista, Randy, representando duas filosofias econômicas diferentes, possuem duas linhas retóricas que são oportunas para o desenvolvimento dramático, uma tratando das consequências extremas da austeridade de Randy, e o contraponto da importância do estímulo econômico de Kyle. A sequência é também uma paródia da história bíblica de Jesus. Encontram-se convergências com: o salvamento de Maria Madalena de um apedrejamento,

por ser uma pecadora; o sermão da montanha de Jesus; a traição de Judas; o sacrifício de Jesus para salvar a humanidade; todos remetendo ao personagem de Kyle. A economia ganha um caráter de deus implacável e vingativo, remetendo a ações atribuídas ao deus bíblico do Velho Testamento, como por exemplo: a destruição das cidades de Sodoma e Gomorra em consequência dos pecados cometidos por seus habitantes⁸². O fato de Kyle, o mais racional, ser a favor do estímulo e de Randy, o tolo bem intencionado, ser a favor da austeridade mostra a posição que os criadores possuem em relação a este debate.

A sequência de Stan funciona como uma ferramenta narrativa de explicação dos motivos que geraram a Crise Financeira de 2009. A estrutura narrativa de Stan é simples, direta e truncada, destaca-se a repetição das funções de confrontamento. Stan repete a mesma ação por várias vezes, como estratégia de redundância televisiva, facilitando o esclarecimento da crise aos receptores. Esta estrutura também possui um sentido narrativo. A repetição das funções reforça o absurdo que se tornou o sistema financeiro. O pedido simples de Stan se tornou uma aventura por entre os círculos labirínticos do sistema financeiro, acentuando a desconexão que existe entre eles e o cotidiano das pessoas. O caráter comum e sensato de Stan representa a de uma pessoa qualquer. Seus problemas e reações procuram emular àqueles de um cidadão qualquer, do senso comum, ao ser jogado no complexo mundo da crise financeiro.

A sequência de Stan, sendo mais informativa, se remete com mais frequência aos fatos históricos da Crise e da economia, enquanto a sequência de Kyle possui um maior desenvolvimento dos aspectos relacionados à austeridade e ao estímulo, sua estrutura obedecendo aos acontecimentos da narrativa bíblica, mais do que os fatos históricos envolvidos no debate.

Os desfechos das duas sequências não possuem final positivo, o episódio termina com os personagens principais, Stan Marsh e Kyle Broflovski, exercendo funções contrárias, característica de final aberto. O episódio é estruturado em duas linhas narrativas, a linha de Stan Marsh e a de Kyle Broflovski, o receptor tem indícios de dois desfechos, porém, as duas jornadas foram inúteis, quebrando com o clássico final feliz do conto ao não concluir e concretizar a trajetória esperada. O desfecho possui uma relação ao sua estrutura *sitcom*. As enormes

⁸² “Sodoma e Gomorra”, Wikipedia. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Sodoma_e_Gomorra. Acessado em 28 de janeiro de 2014.

mudanças ocorridas no episódio precisam ser anuladas para o retorno do equilíbrio narrativo, sendo alcançado tanto pela reparação, quanto ao final aberto, que não muda o status de nenhum dos personagens na história, assim como pela aparente tolice dos adultos, que agem como se nada tivesse ocorrido.

South Park produziu um episódio ambicioso. Conseguiu dentro da estrutura narrativa do *sitcom* televisivo, em 21 minutos e dezessete cenas, abordar o polêmico e complexo tema da Crise Financeira, de forma humorística. O humor de *South Park*, com sua vocação carnavalesca, teve em *Margaritaville*, uma posição de alívio e questionadora. A inversão da ordem social, em que os adultos precisam ser salvos pelas crianças, cria uma incongruência humorística, ao mesmo tempo sendo uma crítica aos donos do poder, aos adultos que causaram a Crise. As narrativas utilizadas, se serviram da realidade histórica da crise para comentar sobre suas causas e o principal debate após o ápice da crise, utilizando uma síntese de duas perspectivas econômicas e com duas filosofias bíblicas da vida.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARISTÓTELES. **Rhetoric**. Tradução: W. Rhys Roberts. Pensilvânia. Editora: The Eletronic Classics Series, 2013.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Tradução: Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. Lisboa. Editora: Edições 70, 1979.

CAZANI JÚNIOR, Luís Enrique; AFFINI, Leticia Passos. **Narrativa audiovisual complexa**: modular narratives & database narratives. Revista *Iniciacom* - Vol. 3, Nº 2 (2011).

CRITCHLEY, Simon. **On Humour**. Nova Iorque. Editora: Routledge, 2002.

DENTITH, Simon. **Parody**. Londres. Editora: Routledge, 2000.

FCIC. **Final Report of the National Comission on the Causes of the Financial and Economic Crisis in the United States**. Washington D.C.. Editora: U.S. Government Printing Office, 2011.

GRAY, Jonathan; JONES, Jeffrey; THOMPSON, Ethan (Editores). **Satire TV**: Politics and comedy in the post network era. Nova Iorque. Editora: New York University Press, 2009.

MCKEE, Robert. **Story**: substancia estrutura e estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba. Editora: Arte e Letra, 2006.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Editora: CopyMarket.com, 2001.

TOLEDO, Glauco Madeira de. **Alegorias do comportamento Pós-Atentados de 11 de Setembro de 2001, em Lost**. Revista GEMInIS ano 1 - n. 1 (2010).

REFERÊNCIAS RETIRADAS DA INTERNET

ANDREWS, Edmund L.; DE LA MERCED, Michael J.; WALSH, Mary Williams. **Fed's \$85 Billion Loan Rescues Insurer**. The New York Times, 16 de setembro de 2008. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2008/09/17/business/17insure.html?pagewanted=all>. Acesso em: 14 jun. 2013.

CHAN, Sewell. **Financial Crisis was Avoidable, Inquiry Finds**. The New York Times, 26 de janeiro de 2011. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2011/01/26/business/economy/26inquiry.html>. Acesso em: 17 jun. 2013.

CIA. **World Factbook**. Disponível em: <https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/geos/xx.html>. Acessos em: 21 abr. 2013 e 26 jan. 2014.

ENCYCLOPEDIA BRITANNICA. **Allegory**. Disponível em: <http://global.britannica.com/EBchecked/topic/16078/allegory>. Acesso em: 25 jan. 2014.

GERARD, Leo. **GOP worships the 'hand', disrespects those who work with them**. 3 de fevereiro de 2013. Disponível em: http://www.huffingtonpost.com/leo-w-gerard/gop-worships-the-hand-dis_b_2801514.html. Acesso em: 27 jan. 2014.

HERSZENHORN, David M. **Bailout Plan Wins Approval; Democrats Vow Tighter Rules**. 3 de outubro de 2008. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2008/10/04/business/economy/04bailout.html?ref=bailoutplan>. Acesso em: 14 jun. 2013.

HERSZENHORN, David M.; HULSE, Carl. **Deal Reached in Congress on \$789 Billion Stimulus Plan**. The New York Times, 11 de fevereiro de 2009. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2009/02/12/us/politics/12stimulus.html>. Acesso em: 14 jun. 2013.

KONDOLOJY, Amanda. **South Park' Season 17 Premiere is Highest-Rated Episode Since 2010**. TV by the numbers. Disponível em: <http://tvbythenumbers.zap2it.com/2013/09/26/south-park-season-17-premiere-is-highest-rated-episode-since-2010/205163/>. Acesso em: 15 jan. 2014.

LOWREY, Annie. **Auto Bailout Is Looking Better to the Public**. The New York Times, 13 de março de 2012. Disponível em: <http://economix.blogs.nytimes.com/2012/03/13/auto-bailout-is-looking-better-to-the-public/>. Acesso em: 14 jun. 2013.

MCLEAN, Bethany. **Beating up on the Fed used to make you an oddball. Does it still?**. SLATE, 9 de novembro de 2010. Disponível em: http://www.slate.com/articles/business/moneybox/2010/11/fedbashing_three_ways.2.html. Acesso em: 27 jan. 2014.

NAGOURNEY, Adam. **Obama Elected President as Racila Barrier Falls**. The New York Times, 4 de novembro de 2008, em: <<http://www.nytimes.com/2008/11/05/us/politics/05elect.html?pagewanted=all>> Acesso em: 22 jan. 2014.

NOCERA, Joe. **Inquérito está perdendo o ponto principal**. The New York Times. 29 de janeiro de 2009. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2011/01/29/business/29nocera.html?pagewanted=all>. Acesso em: 17 jun. 2013.

ROTH, Gregory. **A.I.G. - A Giant, Humbled.** The New York Times, 16 de novembro de 2013. Disponível em: <http://www.nytimes.com/interactive/2009/11/16/business/AIG-TIMELINE.html?ref=americaninternationalgroup>. Acesso em: 14 jun. 2013.

SCHNEIDERMAN, R.M. **How a Market Crisis Unfolded.** 15 de setembro de 2008. Disponível em: http://www.nytimes.com/interactive/2008/09/15/business/20080915_TURMOIL_TIMELINE.html. Acesso em: 14 jun. 2013.

SEIDMAN, Robert. **Kids' Choice Awards, Penguins of Madagascar and WWE RAW lead cable.** 31 de março de 2009, TV by the numbers. Disponível em: <http://tvbythenumbers.zap2it.com/2009/03/31/kids-choice-awards-penguins-of-madagascar-and-wwe-raw-lead-cable/15549/>. Acesso em: 15 jan. 2014.

SMITH, Adrianna. **“The Overlooked Culprit in the Credit Crisis”**, Insight Business – University of Southern California, 16 de março de 2008. Disponível em: http://www.usc.edu/org/InsightBusiness/ib/articles/articlescontent/08_4%20Adrianna%20Smith.html. Acesso em: 26 jan. 2014.

SORKIN, Andrew Ross. **JP Morgan Pays \$2 a Share for Bear Stearns.** The New York Times, 17 de março de 2008. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2008/03/17/business/17bear.html?pagewanted=all>. Acesso em: 26 jan. 2014.

SOUTH PARK STUDIOS. **kids (Page1) – Character Guide.** Disponível em: <http://www.southparkstudios.com/guide/characters/stan-marsh>. Acesso em: 10 jan. 2014.

SWEENEY, Eileen. **Literary Forms of Medieval Philosophy.** The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Summer 2013 Edition), Edward N. Zalta (ed.). Disponível em: <http://plato.stanford.edu/archives/sum2013/entries/medieval-literary/>>. June 21. Acesso em: 26 de janeiro de 2014.

TESLIK, Lee Hudson. **Backgrounder: The U.S. Economic Stimulus Plan.** The New York Times, 27 de janeiro de 2009. Disponível em: http://www.nytimes.com/cfr/world/slot3_20090126.html?pagewanted=all. Acesso em: 14 jun. 2013.

THE ECONOMIST. **Stimulus v austerity: Sovereign Doubts.** 28 de setembro de 2013. Disponível em: <http://www.economist.com/news/schools-brief/21586802-fourth-our-series-articles-financial-crisis-looks-surge-public>. Acesso em: 29 set. 2013.

THE NEW YORK TIMES. **A Proud Company Falter.** The New York Times, 15 de setembro de 2008. Disponível em:

<http://www.nytimes.com/imagepages/2008/09/15/business/15lehman.graf.ready.html>. Acesso em: 14 jun.2013.

THE WORLD BANK. **GDP growth** (annual %). Disponível em: <http://data.worldbank.org/indicator/NY.GDP.MKTP.KD.ZG>. Acesso em: 21 abr. 2013.

WIKIPEDIA. **Great Recession**. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Great_Recession . Acesso em: 15 abr. 2013.

WIKIPEDIA. **Metaphor**. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Metaphor>. Acesso em: 25 jan. 2014.

WIKIPEDIA. **Derivatives market**. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Derivatives_market. Acesso em: 26 jan. 2014.

WIKIPEDIA. **Invisible hand**. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Invisible_hand. Acesso em: 27 jan. 2014.

WIKIPEDIA. **Tea Party Movement**. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Tea_Party_movement. Acesso em: 27 jan. 2014.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

South Park (EUA, 1997 -) – Trey Park, Matt Stone.

PARKER, T.; STONE, M.. **South Park - Margaritaville**. Los Angeles, 25 de março de 2009. 1 episódio televisivo (21 min), color, son.

BRADFORD, A.. **6 Days to Air**. Los Angeles, 2005. 1 documentário televisivo (42 min), color, son.

SANTELLI, RICK, CNBC. **Santelli's Tea Party**. Squawk Box [website]. 19 de fevereiro de 2009: [<http://video.cnbc.com/gallery/?video=1039849853>, 5 min.] website: som, color.

PARKER, T.; STONE, M.. **The Spirit of Christmas**. Los Angeles, 1992. [<http://www.youtube.com/watch?v=ELxeSadruMI> 4 min] 1 curta animado, color.

PARKER, T.; STONE, M.. **The Spirit of Christmas**. Los Angeles, 1995. [<http://www.youtube.com/watch?v=dYIz5vLAPE8> 5 min] 1 curta animado, color.

ANEXO

DVD com o vídeo (em .avi) do episódio “*Margaritaville*” de *South Park*. (com legendas em português e em inglês).