**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL**
**FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO**
**DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO**

**FELIPE QUEDNAU THOMÉ**

# O CINEMA AMERICANO SEGUNDO SOUTH PARK

Porto Alegre, 2010

**FELIPE QUEDNAU THOMÉ**

# O CINEMA AMERICANO SEGUNDO SOUTH PARK

Trabalho de Conclusão do Curso Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Profª. Drª. Miriam de Souza Rossini

**PORTO ALEGRE, 2010.**

**FELIPE QUEDNAU THOMÉ**

“You know, I learned something today...”
Stan Marshall

**RESUMO**

O presente trabalho discorre sobre a inter-relação entre linguagens artísticas. Tem por objetivo analisar a critica feita ao modelo cinematográfico hollywoodiano pelo seriado de animação South Park através da paródia. A metodologia é dividida em duas etapas. Na primeira, será feita uma análise bibliográfica sobre o tema da narrativa clássica cinematográfica, seu surgimento e sua consolidação dentro do cinema norte-americano, assim como suas características narrativas, estruturas e convenções. Na segunda etapa é feita uma apresentação e uma contextualização da série de animação. Por último, é feita uma análise audiovisual da trilogia de episódios *Imaginationland* de *South Park*. Entre os principais conceitos utilizado estão o de paródia, de Vladimir Propp, e efeitos de transparência, de Ismail Xavier.

**Palavras-chave:** Cinema americano – televisão – estrutura narrativa – paródia

**SUMÁRIO**

**1 INTRODUÇÃO**.....6
**2 A LINGUAGEM AUDIOVISUAL CLÁSSICA DO CINEMA**.....9
2.1 CONSOLIDAÇÃO DO CINEMA NARRATIVO NOS ESTADOS UNIDOS.....10
2.2 TÉCNICAS E CONVENÇÕES NARRATIVAS DO CINEMA DE D. W. GRIFFITH.....12
2.3 IMPLICAÇÕES IDEOLÓGICAS DA TRANSPARÊNCIA NOS FILMES AMERICANOS.....15
**3 A NARRATIVA NO MODELO CLÁSSICO DE REPRESENTAÇÃO**.....18
3.1 ESTRUTURAS, OPOSIÇÕES E PROCESSOS NARRATIVOS.....18
3.2 A JORNADA DO HERÓI NO CINEMA AMERICANO.....21
3.3 A CONVENÇÃO NO MODELO CLÁSSICO DE REPRESENTAÇÃO.....26
**4 BEM VINDO À *SOUTH PARK***.....29
4.1 A CRIAÇÃO DE *SOUTH PARK*.....30
4.2 PROCESSOS DE PRODUÇÃO E CRIAÇÃO EM *SOUTH PARK STUDIOS*.....34
4.3 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE A NARRATIVA SERIADA.....35
4.4 A COSMOLOGIA DE *SOUTH PARK*.....37
**5 A NARRATIVA CINEMATOGRÁFICA CLÁSSICA EM *SOUTH PARK***.....44
5.1 METODOLOGIA.....44
5.2 ANÁLISE DA TRILOGIA IMAGINATIONLAND.....44
5.2.1 A linguagem audiovisual clássica em Imaginationland.....47
5.2.2 A jornada de Butters em Imaginationland.....51
5.2.3 Convenções narrativas em Imaginationland.....58
5.2.4 Referências diretas ao cinema em Imaginationland.....60
**6 CONSIDERAÇÕES FINAIS**.....63
**REFERÊNCIAS**.....65
**LISTA DE FIGURAS**.....68

# 1 INTRODUÇÃO

*South Park* foi ao ar pela primeira vez em agosto de 1997 e não demorou muito tempo para se tornar um dos seriados de animação adulta mais conhecidos dos Estados Unidos, ao lado de séries como *Os Simpsons* e *Beavis and Butthead*. Desde então, o desenho, criado pela dupla de amigos Trey Parker e Matt Stone, transmitido esporadicamente no Brasil, acumulou mais de 200 episódios e diversas polêmicas. A série é lembrada principalmente pelo uso do humor negro em sua crítica aos costumes norte-americanos, além do uso de escatologia e de violência explícita.

Diversos livros sobre a animação foram publicados nos últimos anos. Entre eles, *The Deep End of South Park: Critical Essays on Television's Shocking Cartoon Series,* de Leslie Stratyner, 2009*; South Park and philosophy: you know, I learned something today,* de Robert Arp, 2006; *Taking South Park Seriously,* de Jeffrey Andrew Weinstock, de 2008*; Blame Canada!: South Park And Popular Culture,* de Toni Johnson-Woods, 2007, e *South Park Conservatives*, de Brian C. Anderson*,* de 2005. A maior parte deles é formada por coletâneas de artigos que analisam a abordagem do seriado em relação a temas variados, como religião, racismo e política. As interpretações são conflitantes, para alguns autores a série representaria uma visão conservadora da sociedade, enquanto outros a julgam libertária. O presente trabalho, entretanto, não terá como objetivo interpretar a mensagem social, política ou religiosa do desenho animado, julgando ser redundante fazer mais uma análise desse tipo.

Um dos elementos que provavelmente contribuiu para o sucesso de *South Park* é a habilidade com que o programa debocha das convenções cinematográficas de Hollywood e, mais especificamente, de sua estrutura narrativa clássica. Trey Parker e Matt Stone fazem isso não apenas através da paródia e da caricatura de filmes e de celebridades de Hollywood, mas também através da própria forma como constroem diversos episódios da animação.

Desde D. W. Griffith, consolidou-se no cinema dos EUA um modelo narrativo clássico que se apresenta de forma semelhante nos mais variados gêneros cinematográficos, dos *westerns* aos filmes de ficção científica. Marcado principalmente pelo naturalismo, este modelo se perpetuou e foi reproduzido tanto pela crítica quanto pelos acadêmicos norte-americanos, sendo considerado não apenas como um modelo narrativo ideal, mas como a linguagem cinematográfica em si – da qual outras formas de narrativa cinematográfica seriam apenas desvios. Segundo este modelo, um filme deve ser como uma janela para qual a vista é

a realidade. Todo o conteúdo deve ser plenamente verossímil - por mais fantasioso que seja. Entre outras características deste cinema está o desenvolvimento da história em torno de conflitos que se impõem a um personagem principal de forma linear. Ao longo do último século, o cinema dos EUA dominou as salas de exibição de grande parte do mundo – exportando junto com os filmes sua ideologia e seus mitos. No Brasil, grande parte do cinema comercial tem na estrutura narrativa clássica americana um modelo a ser seguido. Esse modelo cinematográfico influenciou também os produtos televisivos, como seriados, mini-séries e desenhos animados.

Por outro lado, a denúncia a esse modelo vem sendo feita há muito, seja nos EUA ou fora dele. E o objeto de estudo desta monografia serve de exemplo dessa crítica. Enquanto o soldado americano Jake Sully percorre sua saga para salvar a natureza selvagem de um planeta distante chamado Pandora, no filme *Avatar,* 2009, de James Cameron, alguns anos antes em *South Park,* Travis, um piolho que perdeu a esposa num desastre ambiental, precisa lutar pela preservação de seu habitat – a cabeça de uma criança – antes que seja tarde demais para ele e seu pequeno filho. O duelo sem fim entre bem e mal perpetuado nos grandes filmes de Hollywood nunca foi tão bem parodiado quanto na trilogia vencedora do prêmio Emmy *Imaginationland* (2007)*,* da 11ª temporada de *South Park*, em que a batalha final ocorre entre os personagens do bem e do mal já criados pela imaginação humana, após a "terra da imaginação" – onde vivem esses personagens – ser seqüestrada por terroristas muçulmanos.

Portanto, como problema de pesquisa para este trabalho temos: de que formas *South Park* se apropria da estrutura narrativa clássica e da estética do cinema norte-americano para depois desconstruí-las? Quais elementos são utilizados nessa crítica ao modelo hegemônico de representação?

O objetivo principal do presente trabalho, portanto, será analisar como *South Park* utiliza a estrutura narrativa clássica e como o próprio programa desconstrói essa mesma narrativa a fim de criticá-la. O objetivo secundário será analisar as estratégias paródicas utilizadas pelo seriado para desconstruir e ressignificar a narrativa clássica e sua estética.

*South Park* não faz apenas paródias de filmes específicos, mas das regras e convenções do modelo hegemônico do cinema americano, de forma mais geral. Utilizaremos a definição de paródia de Vladimir Propp, no livro *Comicidade e Riso* (1992, p. 85), em que ela é vista como uma imitação das características de um determinado fenômeno, de forma a ocultar ou negar o seu sentido, desvendando a inconsistência interior do que é parodiado.

A metodologia do trabalho será dividida em duas etapas. Na primeira, será feita uma análise bibliográfica sobre o tema da narrativa clássica, seu surgimento e sua consolidação dentro do cinema norte-americano. Os estudos utilizados serão os desenvolvidos por autores como Ismail Xavier, Arlindo Machado, Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété. Além dessa bibliografia crítica sobre o tema, essa etapa também contará com a análise de manuais clássicos de construção narrativa e de roteiro, que serão úteis para identificarmos as características mais específicas do modelo narrativo clássico perpetuadas dentro da indústria cinematográfica norte-americana.

Na segunda etapa será feita a análise audiovisual de três episódios de *South Park,* que compõem a trilogia *Imaginationland*, ganhadora do prêmio da televisão americana Emmy, em que a utilização da narrativa clássica é bastante destacada. Para a análise audiovisual, usarei o modelo apresentado por Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété em seu livro *Ensaio sobre a análise fílmica* (2008).

O primeiro capítulo será dedicado a análise bibliográfica relativa à estrutura narrativa clássica, seu surgimento, consolidação e perpetuação como modelo dominante assim como suas implicações mistificantes e ideológicas. As principais referências para este capítulo serão *Pré Cinemas e Pós Cinemas* (2008), de Arlindo Machado, *O Discurso Cinematográfico: A Opacidade e a Transparência* (2005), de Ismail Xavier.

O segundo capítulo discorrerá sobre as características e elementos que compõem a estrutura narrativa clássica. Como referência bibliográfica, serão utilizados *Cinema como prática social* (1997), de Graeme Turner, *O herói de Mil Faces*, de Joseph Campbell (1949) e *A jornada do escritor* (1998), de Christopher Vogler.

O terceiro capítulo abordará a obra de Trey Parker e Matt Stone, fazendo uma apresentação e contextualização de *South Park*. Como referência, serão utilizados depoimentos, entrevistas e matérias jornalísticas disponíveis na internet, estritamente em páginas de publicações confiáveis. Também serão feitas referências a episódios do próprio seriado. Será utilizado, ainda, como referência, *South Park e a Filosofia* (2007), organizado por Robert Arp – único livro sobre a série traduzido para a língua portuguesa.

O quarto capítulo analisará a trilogia *Imaginationland*, identificando elementos da narrativa clássica a sua consecutiva desconstrução. Como referencial metodológico, será utilizado *Ensaio sobre a Análise Fílmica* (1992), de Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété.

Também compõem a monografia referências bibliográficas e lista de figuras.

## 2 A LINGUAGEM AUDIOVISUAL CLÁSSICA DO CINEMA

Apesar de existirem filmes não-narrativos em diversas formas, o cinema é dominado no mundo inteiro por produtos audiovisuais narrativos. Além disso, dentro do âmbito de filmes narrativos, há a prevalência mercadológica de um modelo específico, que está presente no modelo clássico americano – não apenas nos filmes antigos, mas também nos contemporâneos que seguem os mesmos padrões, convenções e valores ditados pela indústria cinematográfica daquele país. Para compreendermos esse modelo, que é aqui denominado como *Estrutura Narrativa Clássica,* será necessário fazermos uma breve revisão de alguns estudos dedicados à formação do cinema narrativo nos Estados Unidos, pois mesmo nos primeiros longa-metragens de D. W. Griffith já se pode observar convenções técnicas e temáticas, assim como suas implicações ideológicas. O trabalho do cineasta, considerado por diversos diretores de Hollywood como marco fundador da linguagem cinematográfica clássica americana, não apenas elaborou diversas regras que se tornariam paradigmas, como, também, foi marcado ideologicamente. Suas descobertas no campo da linguagem, assim como suas implicações ideológicas, acabariam por ditar as regras nos *grandes filmes* produzidos por Hollywood até hoje, aos quais *South Park* faz referência nas suas críticas.

Para alguns autores que estudaram o início do cinema, como Arlindo Machado e Ismail Xavier, o surgimento de uma linguagem clássica nos filmes norte-americanos esteve relacionado a uma variedade de fatores, ocorrendo gradualmente ao longo das primeiras décadas do século 20. Para eles, a sua consolidação não corresponde a uma simples evolução técnica que originou uma linguagem própria cinematográfica, apesar dessa linguagem se tornar paradigma nos Estados Unidos. Para os autores, o paradigma consolidado nos Estados Unidos foi apenas um modelo cinematográfico entre outros, apesar de seu domínio mundo afora.

Neste capítulo, veremos como ocorreu a consolidação do modelo hegemônico de representação, quais são suas principais regras e convenções e como esse modelo gera implicações ideológicas através de um *coeficiente de realidade*.

## 2.1 CONSOLIDAÇÃO DO CINEMA NARRATIVO NOS ESTADOS UNIDOS

Por algum tempo, o cinema não possuía necessariamente a narrativa como uma das suas características. Os filmes eram apresentados em circos e em feiras como objetos de curiosidade. Para analisarmos o surgimento do cinema narrativo americano, devemos analisar primeiramente algumas características desse cinema arcaico, pois suas técnicas e temáticas serão justamente negadas, ou superadas, pelos primeiros filmes narrativos de Griffith. Seus temas eram os mais variados e suas formas ainda bem simples, como observa Marc Vernet:

> A princípio a união de ambos [cinema e narrativa] não era evidente: nos primeiros tempos de sua existência, o cinema não se destinava a se tornar maciçamente narrativo. Poderia ser apenas um instrumento de investigação científica, um instrumento de reportagem ou de documentário, um prolongamento da pintura e até um simples divertimento efêmero de feira. Fora concebido como um meio de registro, que não tinha a vocação de contar histórias por procedimentos específicos. (VERNET, 1994, p. 89)

Os primeiros produtores cinematográficos faziam seus filmes basicamente como registro, seja de formas circenses ou teatrais - quando se tratava de uma obra de ficção –, seja de algum acontecimento cotidiano - quando não-ficção. Além disso, grande parte de seus temas não provinham de uma cultura canônica, mas de formas e expressões da cultura popular da época. Conforme Arlindo Machado:

> Ele reunia, na sua base de celulóide, várias modalidades de espetáculos derivadas das formas populares de cultura, como o circo, o carnaval, a magia e a prestidigitação, a pantomima, a feira de atrações e aberrações etc. Como tudo que pertence à cultura popular, ele formava também um outro mundo, um mundo paralelo ao da cultura oficial, um mundo de cinismo, obscenidades, grossuras e ambigüidades, onde não cabia qualquer escrúpulo de elevação espiritualista abstrata. (MACHADO, 1997, p. 76)

Dessa maneira, o cinema arcaico seria superado tanto em sua forma quanto em seu conteúdo com os primeiros filmes de D. W. Griffith. E é a partir desses filmes e dessas mudanças que o cinema dominante de hoje se origina. Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (BURCH apud VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2008, p. 24-25) explicam que se os filmes dos primeiros tempos eram caracterizadas formalmente pela não-continuidade: não-homogeneidade, não-rematamento e não-linearidade, os filmes narrativos de Griffith serão marcados pela continuidade, observada pela "homogeneização do significante visual (cenários, iluminação) e do significado narrativo (relações legendas/imagens, desempenho dos

atores, unidade do roteiro: história, perfil dramático, tonalidade de conjunto)" e pela "linearização, pelo modo como se *vincula* um plano ao plano seguinte".

Griffith fundamentou suas técnicas narrativas nas estruturas do romance do século 19, mais especificamente nas obra de Charles Dickens. Antes, baseado em espetáculos populares e posteriormente no teatro, o cinema possuía como característica o plano aberto com cenas frontais – o que podia dificultar a leitura da história. Posteriormente, baseado no romance, o ponto de vista da câmera tornou-se mais flexível:

> A câmera não se contenta em registrar a cena de fora, do lugar do espectador da platéia, pode ocupar o lugar de um ou outro protagonista e fazer com que se alternem os pontos de vista dos personagens e o do "Grande Imaginador". O espectador de cinema, contudo, não é um leitor de romance: suas referências visuais devem se apresentar de modo que o espaço e o tempo da narrativa fílmica permaneçam claras, homogêneas e se encadeiam com lógica.(VANOYE, GOLIOT-LÉTÉ, 2008, p. 26)

Temos que levar em conta, entretanto, que as mudanças incorporadas no cinema griffithiano, suas convenções e técnicas, foram bem recebidas em um contexto no qual passou-se da lógica produtiva artesanal para a lógica produtiva industrial e em que se buscava a consolidação de um público mais amplo, conquistando também a burguesia. A partir do modelo narrativo baseado no romance, a indústria poderia produzir filmes em massa a partir de estruturas semelhantes, conforme Vanoye e Goliot-Lété:

> A divisão do trabalho, a distribuição de tarefas confiada a departamentos especializados (pesquisa de idéias, escrita de roteiros e adaptações, elaboração das decupagens, filmagem etc.), tudo isso exige a existência de regras ou pelo menos de príncipios que estruturem a elaboração do produto-filme, e isso tanto mais quanto o orçamento investido na produção era importante. (VANOYE, GOLIOT-LÉTÉ, 2008, p. 25)

Em relação ao conteúdo, diversas temáticas do cinema arcaico acabaram sendo abolidas e substituídas por temáticas mais moralizantes através de Griffith. Segundo Arlindo Machado (1997, p. 76), o cinema dos primórdios, além de ter como público as camadas mais baixas da sociedade, pertencia a um mundo paralelo ao da cultura oficial, e nesse mundo paralelo reinava o grotesco. Como afirma o autor:

> A essas formas de expressão típicas das camadas mais desfavorecidas da população Bakhtin dá o nome de *realismo grotesco*: elas compreendem um sistema de imagens em que o princípio material e corporal (comer, beber, defecar, fornicar) comanda o espetáculo e em que abundam os gestos e as expressões grosseiras, as profanações, as heresias e as paródias. O *grotesco*

> *carnavalesco* - para usar mais uma expressão de Bakhtin – permitia jogar um olhar divergente sobre mundo, um olhar ainda não enquadrado pelo cabresto da civilização, de modo a tornar sensível a relatividade dos valores e a circunstancialidade dos poderes e saberes.

Dessa forma, Griffith simbolizou a negação desse cinema arcaico, contribuindo fortemente para a elevação do cinema a estatuto de arte, já que até então os filmes sofriam algum preconceito das classes mais ilustradas da sociedade. Isso se deu através de adaptações de diversos autores clássicos da literatura. Segundo o próprio cineasta, o filme só poderia ser significante se o material com que ele trabalhasse também fosse (JACOBS apud MACHADO, 1997, p. 84). Entretanto, apesar de adaptar diversos autores como Shakespeare, Poe e Tólstoi, seus filmes eram marcados por sua visão de mundo protestante e vitoriana: "todo romance acabava virando uma história de Charles Dickens" (MACHADO, 1997, p. 84).

## 2.2 TÉCNICAS E CONVENÇÕES NARRATIVAS DO CINEMA DE D. W. GRIFFITH

A consolidação do modelo narrativo na obra de Griffith decorreu de um processo lento que percorreu dezenas de filmes. As novas técnicas foram sendo elaboradas conforme a necessidade de expor determinadas ações de forma clara ao público. Até então, o cinema não possuía um conjunto de regras a partir das quais cada ação específica poderia ser elaborada de forma clara, com leitura fácil ao público. Analisaremos brevemente essas técnicas, já que elas estão relacionadas com o princípio de "transparência" da estrutura narrativa clássica, que estudaremos posteriormente, e que é interpretado por diversos autores como o conceito chave do cinema americano.

Arlindo Machado faz um estudo histórico das conquistas narrativas de Griffith, que será bastante útil para entendermos as suas regras e convenções em seus contextos originais. A evolução inicial do cinema narrativo estava tornando os filmes mais fragmentados, mas isso trazia dificuldades de entendimento e a quebra da verossimilhança, ou de ilusão, já que os filmes apresentavam sobreposições de tempo, elipses abruptas e *jump-cuts*. Conforme o autor:

> A tentativa de superar tais dificuldades conduzirá à instituição dos princípio fundamentais dos *raccords* de continuidade, responsáveis pela codificação dos sinais de orientação (direção dos olhares que se cruzam de um plano a outro, identidade de direção entre saída de um campo e entrada em outro etc.) que permitirão aos fragmentos 'colarem-se' uns aos outros da forma menos ruidosa possível, sugerindo um fluir contínuo e natural da ação. (MACHADO, 1997, p. 109)

Em um primeiro momento, segundo Machado (2007, p. 110), Griffith acabou criando inovações como conseqüência natural de seu método ainda teatral. A primeira fase de sua carreira foi bastante fértil, resultando na filmagem de cerca de 400 curta-metragens no curto período de 1908 à 1913. Esse grande volume de filmes em um período relativamente pequeno teria sido decorrente da maneira bastante industrial do diretor planejar seus filmes. Como seus filmes exigiam alguns poucos cenários diferentes, o diretor costumava filmar todas as cenas em um determinado cenário (normalmente cenas frontais) para somente depois filmar outras cenas em outro cenário. Ao juntar as suas cenas de forma intercalada na montagem final, o diretor conseguia como resultado um produto mais fragmentado. Portanto, seria como conseqüência natural desse método que surgiria uma das primeiras inovações técnicas importantes atribuídas ao diretor: a montagem paralela. Através dessa técnica o filme apresentava acontecimentos simultâneos em diferentes cenários.

Outra contribuição importante de Griffith teria sido a aproximação da câmera com o ator. A partir de 1908, em alguns filmes, o diretor passa a utilizar o *plano americano* para mostrar melhor os personagens, já que o plano aberto, mais teatral, podia deixar passar despercebido alguma expressão facial do ator, assim como algum detalhe que fosse relevante à história. Seria em 1911, a partir da re-filmagem de um filme de 1908 do próprio Griffith, que a utilização do plano americano se tornaria mais sistemática (MACHADO, 1997, p. 110). Como afirma Machado:

> É instrutivo observar que o plano aproximado aparece com maior ênfase na obra de Griffith justamente nos filmes dramáticos e "intimistas", pois a caracterização de estados psicológicos semelhantes àqueles que se podia ler nos romances exigia que se pudesse observar os protagonistas de perto, isolar uma face transtornada de dor, tornar visível uma mão que se contorce num gesto nervoso. *Enock Arden*, obra ambiciosa baseada em poema de Tennyson, é eloqüente nesse sentido: a face transfigurada da mulher que acredita ter perdido o marido constitui paisagem nova num cinema até então acostumado com caretas e pantomimas. (MACHADO, 1997, p. 110)

No mesmo ano de 1911, o diretor apresentaria inovações estilísticas ainda mais complexas. Conforme Machado (1997, p. 110), em uma cena do filme *The lonedale operator*, para mostrar melhor ao público o sofrimento e as agruras da mocinha que se encontra a mercê de dois bandidos, Griffith muda a posição da câmera dentro do próprio quadro – algo que até então não era feito no filmes. "Salta de um plano médio para um primeiro plano e deste para um plano americano com uma desenvoltura que faz empalidecer seus contemporâneos". Mais tarde, como afirma Machado, o diretor não esperaria mais o final de uma determinada ação

para cortar para outro plano. No filme *Nascimento de uma nação* (1915), começa a aparecer o corte no meio de uma ação de forma mais deliberada, "tornando mais ágil a montagem e provocando no espectador a excitação da própria ação que se desenha na tela".

Segundo Machado (2007, p. 111), será apenas no filme *Intolerância* (1916) que a evolução das técnicas de Griffith em busca da linearização narrativa poderá ser considerada acabada. Em apenas uma cena tornam-se visíveis as técnicas elaboradas pelo diretor ao longo de centenas de filmes, e que serão consideradas como modelos para o cinema americano posterior. Machado descreve a cena em detalhes:

> Há um único plano geral, abrindo a seqüência. A partir daí, a cena é desmembrada em vários planos aproximados de curta duração que descrevem o ambiente: a audiência, o júri, os guardas, o juiz, o réu... Começa a ação: o promotor faz a acusação e mostra a arma do crime. O rapaz, em plano americano, contesta a acusação. *Frisson* na platéia. Um *close-up* do rosto da verdadeira assassina, na platéia, flagra o sentimento de culpa e as reações de remorso. Outro *close*: a mulher do acusado faz pequenos gestos de encorajamento para o marido. Corte, contra-campo, o marido, num outro *close*, descobre-a na multidão e retribui com o olhar o seu gesto de solidariedade. Primeiríssimo plano das mãos aflitas da mulher, contorcendo-se diante da expectativa do pior. Toda a evolução do julgamento vai se espelhando no rosto da mulher, que reage às mínimas palavras, ao menor gesto ameaçador. (MACHADO, 1997, p. 111)

Dessa forma, podemos perceber que a busca de Griffith por maneiras de narrar uma história com clareza, de forma que as ações da trama fossem inteligíveis para a platéia, acabou levando-o à elaboração de diversas técnicas que mais tarde se tornariam convenções e regras cinematográficas a serem apreendidas por praticamente todo o cinema americano posterior. É evidente que a consolidação da narrativa linear não foi apenas conquista de Griffith, mas até de filmes anteriores aos seus, como diversos filmes de perseguição, por exemplo. Além disso, outro fator que complementou a linguagem cinematográfica, tornando-a mais clara e inteligível para o público foi o advento do cinema sonoro.

Ismail Xavier (2005, p. 36-37) interpreta que, apesar de sua implementação "com alguns pontos críticos", em pouco tempo o som seria incorporado pelo sistema e acrescentaria uma clareza ainda maior ao cinema que seguiu Griffith. "Ou seja, a decupagem/montagem passa a ter também uma dimensão sonora, o que traz uma infinidade de novos recursos e possibilidades, ao lado de novos problemas". Segundo o autor, como o som pode provir diretamente do que se assiste na tela ou ainda do que não se vê, sua implantação possibilitou uma construção melhor do espaço e do tempo nos filmes. A presença de uma mesma unidade sonora para vários planos diferentes, ou, mais especificamente, de um som ambiente,

implicou numa coesão maior da cena, já que com a continuidade sonora ficava mais claro ao público que se tratava de um único ambiente. Além disso, o som podia ser manipulado para preparar e envolver o espectador "nos momentos de transição e nos saltos bruscos de um espaço para outro".

É evidente que o som foi muito bem aceito pelo modelo clássico americano. Entretanto, é interessante observar que, com algumas exceções, ele foi aceito universalmente pelo cinema, inclusive em filmes de movimentos adversos ao classicismo hollywoodiano. Portanto, não adentraremos em uma análise mais aprofundada da instalação do cinema sonoro. Assim como não adentraremos no estudo de outros cineastas que também contribuíram para a consolidação da linguagem narrativa do cinema. Para o presente trabalho, a breve retomada da elaboração da linguagem cinematográfica a partir de Griffith já é útil para compreendermos a origem do modelo clássico de representação, e a crítica que se faz a esse cinema a partir do conceito de *transparência*, que será abordado a seguir. Afinal, como afirma Ismail Xavier, em seu livro *D. W. Griffith* (1984), o diretor simboliza "a invenção que inscreve o cinema na produção industrializada de cultura e consolida o espetáculo de massas no estilo transparente da narração clássica" (1984, p. 95).

## 2.3 IMPLICAÇÕES IDEOLÓGICAS DA *TRANSPARÊNCIA* NOS FILMES AMERICANOS

Para Ismail Xavier (2005, p.42), a questão mais importante a ser estudada em toda a indústria do cinema americano é a de que este cinema baseado em Griffith fabrica seus filmes através de um certo naturalismo, de forma que o meio cinematográfico em si e suas técnicas ilusionistas sejam imperceptíveis aos olhos do espectador na sala de exibição e que a única coisa que eles percebam é o conteúdo do filme enquanto realidade. O conceito utilizado pelo autor para definir essa característica hollywoodiana é o de *transparência*. Ou seja, através da transparência, por mais que um filme americano conte uma história a partir de um determinado ponto de vista - o dos donos da indústria por exemplo - ele será apresentado ao público como algo correspondente à realidade, um registro fiel de acontecimentos, fictícios ou não.

Segundo Arlindo Machado, Griffith realizou através de seus filmes a união formal de duas correntes do cinema primitivo, a teatral e a documental: "ele vai unir a encenação com o documento, a história fictícia com o efeito de realidade, a diegese com a mimese"

(MACHADO, 1997, p. 95). O autor acrescenta que Griffith também superou a frontalidade da cena teatral, incorporando as convenções de ponto de vista e perspectiva da fotografia e da pintura, que os filmes documentais da época já utilizavam.

Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété também identificam o conceito de *transparência* e encontram a busca por clareza nos filmes como a característica que define o cinema clássico americano – ou, como preferem denominá-lo, *Modelo de Representação Institucional*. Para os autores, o conceito *transparência* designa a qualidade específica desse cinema, "em que tudo parece se desenvolver sem choques, em que os planos e as seqüências se encadeiam aparentemente com toda a lógica, em que a história parece se contar por conta própria" (VANOYE, GOLIOT-LÉTÉ, 2008, p. 28). É também a sua *transparência* que o diferencia de outros modelos cinematográficos e vanguardas, tais quais o cinema soviético dos anos 20, o surrealismo francês, o expressionismo alemão e os cinemas da modernidade européia.

Segundo Ismail Xavier (2005, p. 41-42), o cinema hollywoodiano, consolidado a partir de 1914, possui três elementos que levam ao efeito naturalista (ou de transparência): a decupagem clássica, "apta a produzir o ilusionismo e deflagrar o efeito de identificação"; o método de interpretação dos atores, "dentro de princípios naturalistas"; e "a escolha de estórias pertencentes a gêneros narrativos bastante estratificados em suas convenções de leitura fácil". Para Xavier, esse modelo tem como característica fundamental a tendência ao "controle da realidade criada pelas imagens", em que o grande objetivo a ser alcançado com a realização de um filme é fazê-lo parecer verdadeiro. Para isso, esse cinema também têm como regra não se apresentar como meio de produção de realidade. Dessa forma, o cinema americano clássico acaba por "montar um sistema de representação que procura anular a sua presença como trabalho de representação". O autor utiliza a metáfora da *janela* para se referir aos filmes de Hollywood, nos quais se tenta criar a ilusão, na platéia, de que o mundo ali representado não possui mediação, "como se todos os aparatos de linguagem utilizados constituíssem um dispositivo transparente (o discurso como natureza)". Será através dessa transparência que mitos e ideologia serão reproduzidos nos filmes. Como afirma Xavier:

> O importante é que tal naturalismo de base servirá de ponte para conferir um peso de realidade aos mais diversos tipos de universo projetados na tela. A produção industrial, dividida em gêneros, vai apresentar uma ampla variedade de "universos ficcionais", fornecendo concretude ao mito (*westerns*, filmes históricos) e, para considerar os extremos, oscilando entre seus produtos de declarada fantasia (aventuras, estórias fantásticas, contos de fada etc.) e suas incursões pelos dramas rotulados de verdadeiros. (XAVIER, 2005, p. 41)

Segundo Xavier (2005, p.42), mesmo os filmes mais fantasiosos criados pela indústria americana, graças ao seu naturalismo e a sua precisão de mostrar na tela visões impossíveis, acabam ganhando uma credibilidade por parte do público. Este confia no filme como verdadeiro devido a sua seriedade e competência para copiar e/ou simular uma realidade. Exemplos destes filmes permeiam a história do cinema, "da Babilônia de Griffith aos tubarões, torres do inferno e terremotos atuais, passando pelos Moisés e Cleópatras 'à la Cecil B. De Mille'". Como afirma o autor:

> No caso dos super-espetáculos, a idéia de cópia funde-se com a idéia de monumentalidade; procura-se fazer com que os elementos da intriga e o destino das personagens passem por 'modelos exemplares', por autênticas alegorias que carregam um fundo de verdade profunda face à vida do homem neste e noutros mundos. (XAVIER, 2005, p. 42)

Entretanto, para Xavier (2005, p. 42), é nos filmes não fantasiosos, ditos verdadeiros, que essa retórica é mais eficiente, e "tem seu momento de glória no melodrama convencional, com suas fatalidades e seu maniqueísmo, que se apresentam como autêntica 'imitação da vida'". Por mais que uma história seja convencional e apresente uma falsa representação, ela, através do naturalismo, adquire um "coeficiente de verdade". O filme clássico apresenta discurso como realidade: "torna 'palpável' uma visão abstrata e, deste modo, sanciona a mentira". Segundo o autor:

> É comum se dizer que não importa muito o fato de Hollywood – principalmente quando quis propor sua representação como verdade – ter fornecido uma realidade falsa e fabricada, uma vez que muita gente parece satisfeita com o dado imediato de que foi sempre uma realidade bem fabricada. (XAVIER, 2005, p. 43)

É claro que o cinema americano não se resume apenas aos filmes representantes desse modelo, mas são estes que dominam essa indústria. Conforme Vanoye e Goliot-Lété (2008, p. 26), o modelo clássico também produziu filmes mais complexos e de degustação mais difícil para o grande público, com narrativas mais sofisticadas. Mas conforme os autores, talvez filmes como *Cidadão Kane*, 1941, de Orson Welles, com leitura mais exigente, já podiam ser chamados de modernos. Como o objetivo do presente trabalho não é analisar todo o cinema americano, mas definir e estudar o modelo narrativo clássico, hegemônico na produção hollywoodiana até hoje, nos deteremos, a seguir, em suas especificidades, para o compreendermos. Assim, poderemos analisar as referências feitas a ele dentro de *South Park* – e sua relevância.

# 3 A NARRATIVA NO MODELO CLÁSSICO DE REPRESENTAÇÃO

Analisaremos, no presente capítulo, algumas características do modelo clássico de representação, consolidado a partir de D. W. Griffith. Como analisamos no capítulo anterior, esse modelo é marcado pela transparência, por buscar uma ilusão de realidade em seus filmes, e que através do seu coeficiente de realidade esse cinema acaba por implicar em suas narrativas as suas ideologias e os seus mitos. No presente capítulo, serão analisadas algumas características narrativas desse cinema, que contribuem para esse processo: a utilização de uma estrutura narrativa padronizada, a tendência de construir histórias através do modelo que foi descrito como a jornada do herói e, também, o uso excessivo de convenções narrativas por parte da indústria. Essas características são apenas algumas entre diversas outras que compõem e definem o cinema hollywoodiano. Entretanto, os itens destacados serão úteis para a compreensão das referências feitas a ele por nosso objeto, *South Park*. Além disso, essas características influenciaram também os produtos televisivos modernos, entre os quais encontra-se o próprio seriado, tema do presente trabalho.

## 3.1 ESTRUTURAS, OPOSIÇÕES E PROCESSOS NARRATIVOS

Segundo o pesquisador Graeme Turner (1993, p. 72), o cinema, de uma forma geral, pode diferir de outras formas de narrativas, como o romance ou a novela de televisão, quanto ao meio empregado e quanto às suas convenções de representação. Entretanto, possui em comum com elas a mesma estrutura e funções da narrativa. Em primeiro lugar, é importante ressaltar que a narrativa não é um fenômeno puramente cinematográfico, mas é algo universal. Segundo Turner, foi a partir de alguns estudos realizados sobre as narrativas presentes em formas de cultura diversificadas que se pôde verificar a sua universalidade:

> Entre aqueles que participaram de debates sobre a função e a natureza da narrativa na sociedade primitiva e na sociedade industrializada moderna estão o antropólogo Claude Lévi-Strauss, o folclorista Vladimir Propp, o especialista em semiótica Roland Barthes e o teórico britânico de estudos culturais, Stuart Hall. A razão da amplitude de interesse é a universalidade da narrativa. Algumas sociedades podem não ter o equivalente ao romance, mas todas contam histórias. O ato de contar histórias pode assumir várias formas – mitos, lendas, trovas, contos folclóricos, rituais, dança, relatos, romances, anedotas, teatro – e desempenhar funções sociais aparentemente diversas – do entretenimento à instrução religiosa. Parece fazer parte da nossa

> experiência cultural, não podendo se separar desta, pois lhe é intrínseca. (TURNER, 1993, p. 72)

Segundo Turner, não apenas a narrativa está presente em formas variadas, como também possui estruturas semelhantes, apesar de seus meios e apresentações diversificadas. O modelo clássico americano tanto quanto o cinema em geral possuem, segundo o autor, estruturas narrativas semelhantes. É a partir do estudo que Vladimir Propp fez de um grupo de contos folclóricos para verificar se havia propriedades comuns entre eles, que o pesquisador percebeu que todos eles, apesar de diferirem em suas caracterizações, ambientações e tramas, possuíam aspectos estruturais semelhantes. A partir disso, Propp reduziu as personagens dos contos em oito papéis, conforme suas funções: o vilão, o doador, o ajudante, a princesa (ou a pessoa procurada) e seu pai, o expedidor, o herói ou vítima, e o falso herói. As conclusões do pesquisador foram de que as funções das personagens são estáveis e constituem elementos fundamentais na narrativa; o número de funções é limitado; a seqüência das funções é sempre igual; quanto às suas estruturas, os contos são de um único tipo (PROPP apud TURNER, 1993, p. 73-74).

Partindo disso, Turner argumenta que, apesar de existir um limite ao paralelo entre contos folclóricos e filmes contemporâneos, é possível identificar na produção cinematográfica e televisiva popular estruturas conforme as descritas por Propp. Como conseqüência disso, foram produzidas diversas pesquisas na área cinematográfica que se dedicaram à identificar em filmes as estruturas encontradas por Propp nos contos folclóricos:

> Já foram feitas muitas análises morfológicas de filmes – por exemplo, de *Crepúsculo dos Deuses*, por Patrick Erens (1997), e de *Intriga Internacional*, por Peter Wollen (1976) -, bem como discussões mais gerais sobre Propp e e o longa-metragem (Fell 1977). John Fiske (1987b) tem visto programas como *A Mulher Biônica* e *The A-Team* e descoberto um grau extraordinário de correlação entre as funções de Propp e a estrutura da narrativa dos seriados de televisão. (TURNER, 1993, p. 75)

Para exemplificar a adequação das estruturas de Propp à análise de um filme, Turner compara as personagens de um filme de bastante sucesso - *Guerra nas Estrelas*, de 1977 - com os oito papéis básicos que o pesquisador soviético encontrou em sua análise dos contos folclóricos. Na saga de George Lucas, o vilão é *Darth Vader;* o doador, *Obe-Wan Kenobi;* o ajudante, *Han Solo;* a princesa, *Princesa Leia;* o expedidor, *R2D2;* o herói, *Luke Skywalker;* e, por fim, o falso herói também é *Darth Vader*. Turner argumenta que, apesar de ser bastante óbvia, essa interpretação estruturalista de *Guerra nas Estrelas* é bastante útil para indicar a

aplicabilidade dos estudos sobre as funções culturais e as características estruturais na pesquisa cinematográfica. “No mínimo, realça a possibilidade de que o moderno longa-metragem e o conto de fadas primitivo cumprem funções semelhantes para o seu respectivo público” (TURNER, 1993, p. 76).

A partir da consideração da universalidade das estruturas narrativas, Turner afirma ser possível observá-las e analisá-las também em suas funções sociais. Através dos estudos mitológicos do antropólogo Claude Lévi-Strauss em sociedades arcaicas, foi possível não apenas observar estruturas comuns entre mitos de diferentes culturas, como também observar funções semelhantes desempenhadas por eles em sociedades diversas. “Os mitos, segundo ele, eram empregados para lidar com as contradições da experiência, para explicar o aparentemente inexplicável e para justificar o inevitável” (TURNER, 1993, p. 76). Para Lévi-Strauss, além de explicarem as contradições como algo natural, os mitos ainda possuíam como característica a dependência de oposições binárias. Como explica Turner (1993, p. 77):

> Uma das maneiras pelas quais os seres humanos entendem o mundo é dividindo-o em grupos de categorias mutuamente exclusivas - terra e mar, homem e mulher, bom e mau, nós e eles. Estas oposições são binárias e dividem e estruturam nossa compreensão do mundo. E podem fazê-lo porque são um modo de determinar significados.

Com o entendimento dessas oposições binárias, pode-se compreender, segundo Turner, as críticas feministas contra as representações de diferenças entre os gêneros, por exemplo: “Supor que masculino e feminino são opostos significa que, automaticamente, as mulheres *são* o que os homens *não* são; se o homem é forte, então a mulher é fraca e assim por diante” (TURNER, 1993, p. 77). Quando essa lógica é seguida até o fim, afirma o autor, a conseqüência é que um lado torna-se *bom* e o outro torna-se *mau.* É dessa maneira que as oposições binárias geram significados aos mitos ou narrativas.

Para Turner, a utilidade dos estudos de Propp e de Lévi-Strauss está no fato destes dedicarem-se a estudar o que há de comum entre narrativas em suas funções e em suas oposições. Apesar de não serem muito úteis para o estudo de determinados produtos culturais em suas especificidades, acabam sendo úteis para a compreensão de um filme dentro de um gênero, de um movimento ou de um estilo – ou ainda para entender como os filmes os definem. Como afirma Turner (1993, p.78) :

> A maioria dos filmes começa estabelecendo as linhas de conflito que determinarão ou motivarão os fatos e as ações da história. Aqui as oposições binárias podem ser úteis pois geralmente o conflito é entre um par de forças

> opostas mutuamente excludentes. O herói está diante de uma ameaça, um desafio ou uma necessidade que precisa ser atendida ou satisfeita. Essas forças que inibirão o enfrentamento da ameaça ou desafio, ou a satisfação da necessidade, são vistas como estando em oposição (como inimigas) ao espectador, que se identifica com o herói.

Além disso, segundo Turner, o herói normalmente aparece como alguém que está acima das oposições. Se, num *western* tradicional, os colonos brancos são representados como cristãos, domésticos, indefesos e fracos, em oposição aos índios, que são pagãos, selvagens, perigosos e fortes, o herói mesmo sendo branco, será também selvagem e perigoso – e talvez até pagão. O exemplo do autor está em *Rastros do Ódio*, em que o herói, interpretado por John Wayne, se vinga dos índios pela morte de seus pais, matando seu oponente de uma forma selvagem e usando um requinte de crueldade tipicamente atribuído aos índios norte-americanos – o escalpelamento.

Outra maneira pela qual a estrutura narrativa foi analisada é como processo (TURNER, 1993, p. 80). O teórico que compreendeu isso foi Todorov (1977). Segundo ele, as narrativas normalmente começam em um estado inicial de equilíbrio e plenitude, que mais tarde é quebrado por uma força à qual o protagonista precisa combater para que possa retornar ao equilíbrio perdido. Normalmente, o ponto final não é igual ao inicial, e entre um e outro se dá o movimento da narrativa. Para Turner, a descrição desse processo narrativo, apesar de ser bastante simples, é bastante proveitosa, já que grande parte dos filmes apresentam a ruptura do equilíbrio logo nos primeiros vinte minutos, por exemplo "enquanto as personagens de *Alien 3* demoram para perceber que o alienígina está entre eles, o espectador já sabe disso quase desde o início" (1993, p. 80). Como veremos mais adiante, o processo descrito por Todorov assemelha-se com a estrutura da *jornada do herói*.

É possível, portanto, apontarmos como características predominantes do modelo clássico americano a sua operação através de estruturas narrativas semelhantes, com as mesmas funções básicas de sempre. Também faz uso de oposições binárias encontradas nos mitos e de processos narrativos nos quais se sai de um estado de repouso inicial e se busca ao fim o retorno a um estado semelhante.

## 3.2 A JORNADA DO HERÓI NO CINEMA AMERICANO

Uma perspectiva bastante próxima a observada pelos estruturalistas é a que identificou

nos estudos mitológicos de Joseph Campbell um modelo eficaz para hollywood. O autor estudou os mitos através do que descreveu como *jornada do herói*. Assim como os estruturalistas, ele também dedicou-se a estudar as semelhanças e a unidade entre as narrativas. Na sua análise dos mitos, acabou encontrando a presença constante de uma mesma estrutura, que o levou a utilizar a idéia de *monomito*, em que a *jornada do herói* estaria sempre presente, mesmo que às vezes com alguma liberdade interpretativa. Segundo Campbell, essa jornada também pode ser encontrada em outros produtos culturais como as fábulas e até as religiões (1949, p. 42):

> Seja o herói ridículo ou sublime, grego ou bárbaro, gentio ou judeu, sua jornada sofre poucas variações no plano essencial. Os contos populares representam a ação heróica do ponto de vista físico; as religiões mais elevadas a apresentam do ponto de vista moral. Não obstante, serão encontradas variações surpreendentemente pequenas na morfologia da aventura, nos papéis envolvidos, nas vitórias obtidas.

É interessante estudar o trabalho de Campbell não apenas por causa da aplicabilidade de sua análise mitológica no modelo clássico americano, já que diversos filmes hollywoodianos incorporaram naturalmente a estrutura dos mitos, mas também por que a sua obra acabou influenciando diretamente esse cinema, tornando-se praticamente uma doutrina na indústria. Christopher Vogler foi o autor que analisou no cinema a *jornada do herói* de Campbell quase que integralmente. No livro *A jornada do escritor*, ele troca os exemplos mitológicos por cenas de filmes populares. Conforme Vogler (1998, p. 13):

> A grande realização de Joseph Campbell foi articular claramente algo que sempre existiu — os princípios de vida embutidos na estrutura das histórias. Ele redigiu as regras não escritas da narrativa, e isso parece estimular os autores a desafiar, experimentar e aprimorar a Jornada do Herói. Vejo indícios de que os escritores estão interpretando as idéias e mesmo introduzindo a linguagem e os termos "Campbellianos" em suas produções dramáticas.

Vogler modificou algumas etapas da jornada que Campbell apresenta no livro *O herói de mil faces*. Segundo ele, tanto a jornada quanto os personagens que a compõem representam uma verdade psicológica e por isso seriam bastante fascinantes. Os personagens que aparecem no caminho do herói nos mitos universais assemelham-se aos arquétipos identificados por Carl G. Jung nos sonhos e no inconsciente e, por isso, segundo Vogler, os mitos seriam um modelo de como funciona a mente humana. Como afirma o autor (1998, p. 33):

> O pensamento de Campbell corre paralelo ao do psicólogo suíço Carl G.

> Jung, que escreveu sobre os *arquétipos,* personagens ou energias que se repetem constantemente e que ocorrem nos sonhos de todas as pessoas e nos mitos de todas as culturas. Jung sugeriu que esses arquétipos refletem aspectos diferentes da mente humana — que nossas personalidades se dividem nesses personagens, para desempenhar o drama de nossas vidas. Ele observou que existia uma notável correspondência entre as figuras que apareciam nos sonhos de seus pacientes e os arquétipos comuns da mitologia. Assim, levantou a hipótese de que ambos provêm de uma fonte comum mais profunda, o *inconsciente coletivo* da humanidade.

Na adaptação de Vogler, a jornada do herói divide-se em três atos. Num primeiro momento, o herói é apresentado em seu *mundo comum*. Normalmente, já se pode perceber sinais de que ele está deslocado nesse mundo e de que ele deverá partir. O exemplo de Vogler é o início de *Guerra nas Estrelas*, em que "primeiro vemos o herói Luke Skywalker, morto de chateação em sua vidinha na fazenda, e só depois lançado para enfrentar o universo" (1998, p. 37).

A etapa seguinte é descrita como *chamado à aventura*, em que o herói é confrontado com algum acontecimento que poderá fazê-lo sair de seu *mundo comum*. E isso acontece nas mais variadas histórias. Como afirma Vogler (1998, p. 38), "Nas comédias românticas, o Chamado à Aventura pode ser o primeiro encontro com alguém especial, mas irritante, que o herói ou a heroína passa a perseguir e enfrentar".

Depois, vem o momento em que o herói reluta, conhecido como *recusa ao chamado*. Segundo Vogler, nessa etapa, o protagonista sente medo e algo mais forte do que o chamado será necessário para tirá-lo do seu *mundo comum.* Conforme o autor, "em *Guerra nas estrelas,* Luke recusa o Chamado à Aventura que lhe faz Obi Wan, e volta para a fazenda dos tios, onde descobre que eles foram atacados pelas tropas do Imperador" (1998, p. 39). Depois de um acontecimento mais intenso, o herói não pode mais recusar, já que se torna uma obrigação partir para a aventura.

Em sua partida, o herói alcança uma nova etapa, conhecida como *encontro com o mentor*. Segundo Vogler (1998, p. 39), esse momento é simbolicamente muito forte, pois representaria o "vínculo entre pai e filho, entre mestre e discípulo, médico e paciente, Deus e o ser humano". Como afirma o autor, "o mentor pode aparecer como um velho e sábio mago (*Guerra nas estrelas*), um sargento-instrutor exigente (*A força do destino*), ou um velho treinador de boxe rabugento (*Rocky: Um lutador*)". A contribuição do mentor pode ser através de algum ensinamento ou até através de algum presente que possa ajudar o herói na sua jornada. Entretanto, o mentor não pode fazer a jornada pelo herói, que deve ir sozinho ao

encontro com o desconhecido.

O próximo momento da jornada é descrito por Vogler como *travessia do primeiro limiar*. Essa etapa marca também a passagem da história para o segundo ato. O herói, agora, sai de seu *mundo comum* e entra no *mundo especial*. Segundo o Vogler (1998, p. 39), "é o momento em que a história decola e a aventura realmente se inicia". Como exemplifica a autor (1998, p. 39):

> É esse o momento em que Dorothy inicia sua caminhada pela Estrada dos Tijolos Amarelos. Axel Foley, o herói de *Um tira da pesada,* resolve desafiar a ordem do chefe e deixa seu Mundo Comum de Detroit para investigar o assassinato do amigo no Mundo Especial de Beverly Hills.

Depois de atravessar o *primeiro limiar*, chega o momento em que o herói precisa aprender as regras e as leis do *mundo especial*. Para isso, o herói precisa completar testes, fazer novas amizades e acaba, também, fazendo alguns inimigos. Como lembra Vogler (1998, p. 40), "muitos e muitos filmes de faroeste levam o herói a um *saloon,* onde sua coragem e determinação são testadas, e onde amigos e vilões são apresentados". Esse momento é importante na história porque é onde o desenvolvimento do herói pode ser observado. Além disso, é oportuno para mostrar as suas qualidades e defeitos, assim como de seus aliados.

Após ser testado, fazer amizades e inimizades, o herói entra na etapa descrita como *aproximação da caverna oculta*. Esse é o lugar mais perigoso no mundo especial - normalmente, trata-se do quartel general do maior inimigo do herói. Vogler exemplifica (1998, p. 41):

> Na mitologia moderna de *Guerra nas estrelas,* a Aproximação da Caverna Oculta está representada quando Luke Skywalker e seus companheiros são sugados para dentro da Estrela da Morte, onde vão enfrentar Darth Vader e libertar a princesa Leia. Em O *Mágico de Oz,* é quando Dorothy é levada para o castelo funesto da Bruxa Malvada e seus companheiros conseguem entrar para salvá-la. O título de *Indiana Jones e o Templo da Perdição* já revela qual é a Caverna Oculta do filme.

A próxima etapa é a da *provação,* em que o herói finalmente enfrenta seus maiores medos e precisa enfrentar seu principal inimigo. Segundo Vogler, esse é o momento crítico da jornada, em que o herói precisa morrer para depois renascer. Conforme o autor, essa etapa "é uma das principais fontes da magia do mito heróico", já que, nas etapas anteriores, o público conheceu e identificou-se com o herói. "Em *O Mágico de Oz,* Dorothy e os amigos caem na armadilha da Bruxa Malvada e parece que não têm saída", lembra Vogler (1998, p. 42).

Em seguida, o herói renascido entra no momento da *recompensa*. Depois de superar o maior de todos os seus desafios e sair vivo, ou renascido, o herói torna-se apto a receber o prêmio de suas façanhas. Vogler afirma que a recompensa pode adquirir diversas formas, pode ser algo físico ou imaterial, "pode ser uma arma especial, como uma espada mágica, ou um símbolo, como o Santo Graal, ou um elixir que irá curar a terra ferida", mas pode ser também um conhecimento adquirido pela experiência vivida na jornada, uma reconciliação com o sexo oposto (no caso de uma comédia romântica) ou ainda o reconhecimento de seu heroísmo pelos outros (1998, p. 43).

O herói renascido e recompensado entra na etapa descrita por Vogler como *caminho de volta.* Nesse momento, as forças antagônicas derrotadas na *provação* tentam a última vingança através de uma perseguição. O *caminho de volta* marca, também, a passagem para o terceiro ato da história, quando o herói decide voltar para o seu *mundo comum*, abandonando o *mundo especial*.

A etapa seguinte da jornada é a da *ressurreição*. Nesse momento, o herói enfrenta o último desafio, em que precisa se confrontar com o inimigo pela última vez, colocando mais uma vez seu aprendizado em prática. É mais um momento de morte e ressurreição, pelo qual o herói deve passar para regressar transformado ao *mundo comum.* Como exemplifica Vogler (1998, p. 45):

> Os filmes da série *Guerra nas estrelas* brincam o tempo todo com esse elemento. Os três filmes da série mostram uma cena final de batalha, em que Luke quase morre, parece estar morto por um momento, e depois sobrevive miraculosamente. Cada nova provação lhe dá mais conhecimento e mais domínio da Força. Sua experiência o transforma em um novo ser.

A jornada do herói termina com a etapa descrita por Vogler como *retorno com o elixir*. De volta ao *mundo comum*, a jornada só adquire sentido se ela resultar em algum aprendizado, um grande tesouro ou um *elixir*, uma cura para os problemas do *mundo comum*. Segundo o autor (1998, p. 48), o *elixir* pode possuir diversas formas, assim como a *recompensa* ao final da provação:

> Algumas vezes, o Elixir é o tesouro conquistado na busca, mas pode ser o amor, a liberdade, a sabedoria, ou o conhecimento de que o Mundo Especial existe, mas se pode sobreviver a ele. Outras vezes, o Elixir é apenas uma volta para casa, com uma boa história para contar.

Algumas considerações devem ser feitas em relação a *jornada*. Segundo o próprio

Vogler, as suas etapas podem ser aplicadas livremente em uma história ou em um filme, entretanto, em sua opinião, as sua aplicação literal não é garantia de um filme de sucesso. Mesmo assim, o cinema hollywoodiano parece ter tentado ao máximo utilizar a *jornada do herói* articulada por Joseph Campbell como uma fórmula. O próprio Cristopher Vogler (1998, p. 16) defende a *jornada do herói* como uma forma e não uma fórmula, e que ela deve ser utilizada com parcimônia e com mais sensibilidade, por parte da indústria, em relação a cada história em particular. Entretanto, o reconhecimento das etapas da *jornada do herói* e sua verificação em diversos filmes são úteis para compreendermos o padronização narrativa presente na indústria cinematográfica americana e, consequentemente, as referências feitas a ela por *South Park.*

## 3.3 A CONVENÇÃO NO MODELO CLÁSSICO DE REPRESENTAÇÃO

Outra característica que podemos atribuir ao modelo clássico americano é o seu alto grau de convencionalidade. Segundo Turner (1993, p. 83-84), as convenções são, no nível cinematográfico, códigos utilizados em comum acordo entre quem produz os filmes e quem os assiste, para fins de facilitar a comunicação entre esses dois pólos. “No nível mais simples, é uma convenção aceitarmos as elipses nos filmes – a omissão de partes não essenciais ao enredo para evitar que o tempo de tela se equipare ao tempo real”. Entre outras coisas, convencionou-se que os filmes não precisam ser realistas ao extremo, tornando-se uma imitação fidedigna da vida, se isso for atrapalhar o andamento da história. Como exemplo disso, o autor cita o fato de que num filme, mesmo em uma cidade grande com tráfego congestionado, nunca é difícil encontrar um bom lugar para se estacionar o carro, mesmo que isso seja na realidade muito improvável. “Na verdade, ninguém quer uma seqüência de vinte minutos mostrando o herói procurando um lugar para estacionar”. Segundo Turner, o modelo clássico americano é onde essa convencionalidade atinge o ápice:

> Mesmo agora, na maioria das produções convencionais de Hollywood, o público espera encontrar uma trama que gire em torno de uma personagem principal representada por uma estrela; orientado por um conjunto coerente de relações de causa e efeito; utilizando uma dupla estrutura de trama que ligue um romance heterossexual com outra esfera de ação (por exemplo, aventura, negócios, crime); e que use o abraço romântico como signo do desfecho da narrativa. (1993, p. 84)

Entretanto, como afirma Turner, esse sistema bastante convencional está sempre apto a

mudanças e inovações. Muitas vezes, a quebra de uma convenção se torna ela própria uma nova convenção. Em *Rastros do ódio*, como exemplifica o autor, depois de anos em busca de uma menina raptada pelos índios selvagens, os protagonistas finalmente a encontram e planejam resgatá-la, agora adulta, para devolvê-la à sua família, custe o que custar. Convencionalmente, o público deveria esperar que, com algum esforço, a jovem fosse recuperada para ser levada a sua família branca, mas o que acontece é uma quebra de expectativa e de convenção, já que a garota, considerando-se agora indígena, não deseja ser resgatada. Essa quebra acabou posteriormente tornando-se uma convenção. "Filmes como *Taxi Driver*, *Contatos Imediatos de Terceiro Grau*, *Guerra nas Estrelas* e *O Franco Atirador*, todos usam essa convenção" (1993, p. 86). Outra convenção descrita por Turner é a utilizada ultimamente em filmes de ação e ficção-científica:

> Tipicamente, depois de o vilão ter sofrido uma morte dramática e sangrenta, a câmera se desloca para (geralmente) um casal ameaçado, mas que agora se sente aliviado porque tudo terminou. Mas é claro que não. O vilão – geralmente ainda mais repulsivo por causa dos ferimentos supostamente mortais – volta para um último ataque, uma repetição de ações violentas, de modo que o herói ou a heroína tem de achar uma maneira ainda mais cataclísmica para exterminá-lo de vez. (1993, p. 86)

Outra característica bastante presente no cinema americano, que não deixa de ser uma convenção, é a de que a história de um filme deve dedicar-se preferencialmente a temas espetaculares e grandiosos, mas não a temas cotidianos. Como afirma Marc Vernet (1994, p. 113):

> Decerto, o cinema e, em particular, o cinema americano apresentaram com muita freqüência ficções baseadas em acontecimentos espetaculares: *E o vento levou*, de Victor Fleming (1939), é um exemplo canônico disso, ao qual é preciso acrescentar as superproduções hollywoodianas, que tentavam, a partir de 1955, combater a influência crescente da televisão, os filmes de guerra ou ainda, nos anos 70, os filmes-catástrofes; mas não se deve ver aí, necessariamente, uma espécie de conaturalidade entre história movimentada e cinema: os filmes de grande espetáculo, de fato, consagram-se mais ao prestígio da própria instituição cinematográfica do que a beleza ou perfeição da história.

Essas são apenas algumas convenções entre uma infinidade de outras, que se tornam ainda mais marcantes quando dentro de algum gênero específico, como *westerns*, filmes policiais ou comédias românticas. Como o nosso objeto de estudo, *South Park*, não faz referência a um único gênero, não nos aprofundaremos em sua análise. Entretanto, é importante compreendermos as convenções narrativas para analisarmos posteriormente as

referências que o seriado faz a elas e como ele quebra essas convenções. Em *South Park* a paródia de algumas convenções se tornou piada recorrrente.

# 4 BEM VINDO À *SOUTH PARK*

No presente capítulo, faremos uma breve contextualização sobre o seriado de animação criado por Trey Parker e Matt Stone, e apresentado desde 1997, nos Estados Unidos. No Brasil, a série foi ao ar pela primeira vez em 1998 no canal pago Multishow. No mesmo ano, a MTV também começou a exibir a série, a partir da primeira temporada. O canal Multishow transmitiu o seriado até a nona temporada, encerrando a exibição do programa em 2006, enquanto a MTV deixou de transmitir depois da quinta temporada, em 2002. Hoje, o canal pago VH1 é o único que transmite a série no país. O desenho animado também pode ser assistido em sua página oficial, sem legendas. Apesar do acesso restrito na televisão brasileira, a série já foi objeto de estudo de diversos livros nos Estados Unidos. São em grande parte coletâneas de artigos que analisam o desenho animado sob algum viés específico. Entre os títulos, encontram-se *South Park e a filosofia; The Deep End of South Park: Critical Essays on Television's Shocking Cartoon Series*; *Taking South Park Seriously; Blame Canada!: South Park And Popular Culture* e *South Park Conservatives: The Revolt Against Liberal Media Bias*. O último, segundo as resenhas, talvez seja o mais improvável de todos, pois se propõe a analisar a série enquanto um produto do conservadorismo americano, que representaria os ideais da direita republicana do país. Entre esses livros, o único disponível em língua portuguesa e que será utilizado no presente capítulo é *South Park e a filosofia*, de 2007, organizado por Robert Arp. Trata-se de uma coletânea de artigos que relacionam o *show* a temas filosóficos, como religiosidade, existencialismo, democracia, ética, inteligência artificial etc. Um outro estudo bastante aprofundado sobre o desenho é a dissertação de mestrado "Towards a Theory of Postmodern Humour: *South Park* as carnivalesque postmodern narrative impulse", de Blair Scott Franklyn, 2006, que interpreta diversos aspectos do humor do desenho através da identificação de elementos comumente atribuídos a uma suposta era pós-moderna. Além do livro e da dissertação, serão utilizados ainda alguns artigos jornalísticos publicados sobre o tema. No último caso, serão consultados apenas textos produzidos por veículos de comunicação conceituados, em vista a evitar fontes duvidosas. Também serão utilizadas algumas entrevistas jornalísticas com os criadores da série, publicadas nos últimos anos - tentando sempre considerar o fato de que, tratando-se de dois humoristas, nem sempre devem ser levados muito a sério, devido à sua ironia recorrente. A questão da narrativa seriada e televisiva e de suas relações com a própria narrativa cinematográfica clássica também será analisada. Por último, lembro que, como o objetivo do

presente capítulo é a contextualização da série, não nos deteremos aprofundadamente em questões políticas ou filosóficas geradas por *South Park*, apesar de apresentarmos algumas delas se necessário. Dessa forma, poderemos, no capítulo posterior, analisar o seriado com mais propriedade, em vista de nosso problema de pesquisa.

## 4.1 A CRIAÇÃO DE *SOUTH PARK*

A primeira temporada de *South Park* foi ao ar nos Estados Unidos no ano de 1997, sendo transmitida pelo canal pago Comedy Central, que até então não era conhecido pelo grande público. Entretanto, a primeira aparição dos protagonistas da série foi em um vídeo de natal produzido pelos então colegas da Universidade do Colorado em 1992, Trey Parker e Matt Stone, intitulado *The Spirit of Christmas*. Produzido de forma caseira a partir de recortes de papel, mostrava uma luta entre Jesus e um boneco de neve. Alguns anos mais tarde, um amigo de Parker e Stone, que trabalhava na Fox, encomendaria um segundo vídeo natalino para distribuir entre seus conhecidos da indústria cinematográfica e televisiva. O segundo vídeo, diferente do primeiro, apresentava uma luta entre Jesus e Papai Noel. Várias cópias foram feitas e o vídeo acabou tornando-se um viral na internet, já apresentando algumas características que tornariam *South Park* conhecidos, como o humor negro e o *nonsense*. Os dois criadores da série se conheceram na faculdade quando se inscreveram em uma aula de cinema para obter créditos. Como conta Trey Parker em uma entrevista no programa *Late Night with Dave Letterman* em 2006:

> Nós fazíamos aulas de cinema pelos créditos. Ele [Stone] estava, na verdade, na graduação de matemática e eu na de música, então, estávamos fazendo pelos créditos. A primeira coisa que tivemos que fazer era uma filme de cinco minutos em 16 mm, e nos disseram "formem grupos". Nós logo percebemos que todos os outros na aula queriam fazer filmes em preto e branco, sobre exploração sexual e coisas sobre "comer carne é errado" e tudo isso. E nós dois: "está a fim de fazer algumas piadas sobre peido?".[1]

Mais tarde, os dois foram convidados a produzir um episódio piloto para o Comedy Central. Mesmo tendo sido mal recebido pelos grupos focais, em que o episódio foi rejeitado principalmente pelas mulheres, a emissora acabou aprovando a realização da primeira

1 We were taking film classes for credits. He [Stone] was actually in math major and I was a music major, so we were just taking it for the credits. The first thing we had to make was a 16mm five minutes film, and so they said "partner up". And we quickly realized that everyone else in the class wanted to make black and white, sexual exploration pieces and things about "eating meat is bad" and all this stuff. And we were like "want to do some fart jokes?".

temporada, com receio de que a dupla pudesse encontrar outra emissora. Como afirma Trey Parker em uma entrevista concedida ao jornalista Ken Paulson em 2002, ao lado Matt Stone e do então presidente do Comedy Central, Larry Divney:

> Nós estivemos em Hollywood durante três anos fazendo pilotos e outras coisas. E, então, nós dissemos: "Bem, isto será outra coisa que não vai funcionar". E surgiu a oportunidade de fazermos um filme, este filme Orgazmo, para o qual conseguimos dinheiro. Então, nós: "Vamos fazer esse filme". E eles: "Vocês não podem fazer isso". Finalmente, alguns meses depois, eles disseram: "Querem saber? Vamos tentar. Escrevam outro roteiro, e veremos".[2]

Dessa maneira, a primeira temporada acabou sendo produzida e transmitida pela emissora, mesmo com a rejeição dos grupos focais dos episódios seguintes. Em pouco tempo a linguagem vulgar da série e a sua escatologia chamaram a atenção do público e da crítica, que, a princípio, não foi muito positiva. Em uma nota da revista Time, no mês em que *South Park* estreou nos Estados Unidos, em agosto de 1997, a jornalista Ginia Bellafante julgava que o seriado, apesar de ser bastante chocante, carecia de subtexto e não possuía as qualidades de outros desenhos adultos da época:

> O amálgama de referências espertas nunca se juntam, e é difícil entender o que Parker e Stone estão querendo dizer com o programa além de que crianças de oito anos são tolas e o mundo está repleto de celebridades inúteis. Diferente de *Os Simpsons* e *Beavis e Butthead*, *South Park* é desprovido de subtexto – não é sobre o vazio da vida suburbana ou a estranheza do niilismo dos jovens ou a nocividade da cultura popular. Apesar disso, pode proporcionar vários momentos engraçados, e Parker e Stone podem muito bem crescer algum dia para ser um Judge [criador de *Beavis e Butthead*] ou um Groening [criador de *Os Simpsons*].[3] (BELLAFANTE, 1997)

No ano seguinte, o sucesso de audiência do seriado ganhou destaque na imprensa americana. Entretanto, alguns comentaristas não atribuíam o fenômeno apenas à linguagem chula e ao humor escatológico e *nonsense* do programa. No curto espaço de uma temporada, segundo a revista Time, *South Park* contava com um terço do número de espectadores de

---

2 We had sort of been in Hollywood for three years doing pilot, doing things. And, so, we kind of said, "Well, here's another one that's just not going to work." And, so, we had an opportunity to go make a movie, this movie, "Orgazmo," that we got the money for. So, we're like, "We're going to make this movie." And they're like, "You can't do that." And then finally a couple months later, they said, "You know what? Maybe we will try. Write another script, and we'll see".

3 The amalgam of clever references never really comes together, and it's hard to figure out what Parker and Stone are using their show to say beyond the fact that eight-year-old boys are silly and the world is filled with many useless celebrities. Unlike The Simpsons and Beavis and Butt-head, *South Park* is devoid of subtext - it isn't really about the emptiness of suburban life or the ugliness of youthful nihilism or the perniciousness of popular culture. Nevertheless, it can deliver many funny moments, and Parker and Stone may very well grow up someday to be a Judge or a Groening.

outras séries conhecidas, como *Os Simpsons*, levando em conta o fato de que a sua emissora a cabo, a Comedy Central, só era assinada por metade dos domicílios americanos. Alguns críticos ainda desconfiavam que a série não fosse conseguir se manter apenas com piadas sobre celebridades e piadas *nonsense*, como a morte do mesmo personagem em todos os episódios e a aparição de Jesus Cristo como apresentador de um *talk-show*. Entretanto, como afirmam Jeffrey Ressner e James Collins, na *Time* de março de 1998, já era possível encontrar alguma sutileza em meio à vulgaridade do seriado:

> Mesmo assim, *South Park* pode ser inspirado, e não apenas por causa de sua vulgaridade enérgica. Pode ter também alguns toques sutis, como a placa de tráfego que aparece sobre os garotos enquanto esperam o ônibus escolar no início da maioria dos episódios. O sinal, uma dessas advertências icônicas que avisam motoristas que pode haver crianças brincando, mostra uma garotinha e um garoto de mãos dadas correndo. Esse é o tipo de imagem vernacular que Parker e Stone, como vários outros artistas visuais, adoram usar, que aqui denota a infância e o perigo, dois assuntos que estão no coração de *South Park.*[4]

Os próprios criadores de *South Park* admitiram em algumas entrevistas que foi apenas a partir da quarta temporada que a série começou a evoluir em suas técnicas narrativas e começou a apresentar roteiros mais elaborados. Como afirmam os diretores da série, foi durante a produção do longa metragem que tiveram que aprender alguns fundamentos de escrita de roteiros e de estrutura narrativa. O filme *South Park: Bigger, Longer & Uncut,* de 1999, foi produzido pela Paramount Pictures que, assim como o Comedy Central, pertence a Viacom. Segundo Parker e Stone, foi a primeira vez que se aprofundaram em técnicas narrativas. Como afirma Stone:

> Nós tivemos uma grande lição ao fazermos o filme de *South Park*, no qual trabalhamos com Scott Rudin, um produtor legendário de Hollywood, e a pressão de fazer o filme, de certa forma, nos forçou a aumentar o padrão. E nós aprendemos sobre reescrita – nós reescrevemos o filme de *South Park* umas cem vezes, umas cem versões preliminares daquilo.[5]

No ano de 2001, alguns meses antes dos atentados terroristas em 11 de setembro,

---

4 Still, *South Park* can be inspired, and not only on account of its vibrant vulgarity. It has subtle touches too, like the traffic sign that looms above the boys as they wait for the school bus at the beginning of most episodes. The sign, one of those iconic warnings to drivers that children are at play, shows a little girl and boy running hand in hand. This is the kind of vernacular image that Parker and Stone, like so many visual artists, love to use, and here it quietly sounds the notes of childhood and danger, two subjects at the heart of *South Park*.

5 We got a big lesson from doing the *South Park* movie, which in we work with Scott Rudin, who's a legendary big Hollywood producer, and the pressure of doing the *South Park* movie kind of forced us to raise the stakes. And we learned about rewriting – we rewrote the *South Park* movie like a hundred times, a hundred drafts of that.

Parker e Stone lançaram o seriado “That's my Bush”, que brincava com as convenções das *sitcoms* americanas, ambientando a comédia na Casa Branca, com a família Bush como protagonista. A série teria sido pouco aceita por fazer do presidente George W. Bush um personagem tolo e atrapalhado, mesmo que carismático. A série também misturava temas políticos sérios, como pena de morte, com desventuras cotidianas, como Bush ter que sacrificar o gato doente de sua mulher sem que ela saiba. A série foi encerrada depois de oito episódios.

Em 2004, Parker e Stone produziram outro longa metragem, *Team America – World Police*. O filme, que não é baseado em *South Park*, foi feito com marionetes em uma referência direta ao seriado inglês *Thunderbirds* e narra a história de um ator da broadway recrutado por um esquadrão militar secreto para se camuflar entre terroristas islâmicos.

Em 2005, *South Park* recebeu o seu primeiro prêmio *Emmy,* com o episódio *Best Friends Forever*, que abordava, à sua maneira, a questão da eutanásia. No ano seguinte, recebeu o prêmio pelo episódio *Make love, not Warcraft;* em 2008, pela trilogia *Imaginationland*; e em 2009, pelo episódio *Margaritaville*. Os prêmios, além de atestarem o reconhecimento da crítica em relação à animação, também podem ser interpretados como uma conseqüência do aprimoramento das técnicas narrativas de Trey Parker e Matt Stone ao longo dos anos. Em uma entrevista no talk-show *Jimmy Kimmel Live*, concedida em 2005, após o primeiro *Emmy* do programa, Matt Stone compara o fato a algo como um garoto *punk* receber o prêmio de estudante do ano.

Atualmente, paralelamente à produção dos episódios finais da 14ª temporada, Trey Parker e Matt Stone produzem uma peça musical que estreará na Broadway no início de 2011. Intitulado “The book of Mormon”, o musical dedica-se a uma temática de interesse para a dupla – que já havia feito um episódio de *South Park* sobre uma família mórmon e sobre a criação da religião no século 19 por Joseph Smith, o seu profeta. Entretanto, a peça não se baseia no desenho animado, mas em uma história independente e conta com atores reais e não bonecos. Matt Stone fala sobre o interesse pelo assunto em uma entrevista promocional: “nós conversamos sobre isso desde que nos conhecemos, vinte anos atrás, tipo: 'você sabe, uma coisa que daria um bom musical é essa história dos mórmons”[6]. Para Trey Parker, sempre foi fascinante a jornada que jovens mórmons fazem para difundir sua religião:

> Há algo fascinante que acontece com os mórmons. Com um monte de

6 We've talked about that since we met, when we're in college – twenty years ago, like “wow, you know, what would make a great musical is this story of the mormons”.

> mórmons, quando você faz dezoito anos, você entra em sua missão. Então, é bastante parecido com quando você se forma no colégio e vai para a faculdade ou vai fazer suas coisas. É realmente uma história de amadurecimento pronta, porque, em sua inocência, tem essas duas crianças que vivem em Salt Lake City que são repentinamente colocadas juntas, sem se conhecerem muito bem, e são mandadas para África, do outro lado do mundo, para um lugar mais diferente de Salt Lake City impossível, onde tentarão difundir tudo que aprenderam para pessoas que estão lidando com pobreza, guerra, AIDS e tudo isso.[7]

## 4.2 PROCESSOS DE PRODUÇÃO E CRIAÇÃO EM *SOUTH PARK STUDIOS*

*South Park* ultrapassou recentemente a marca de 200 episódios, em sua 14ª temporada. Cada temporada é composta por 14 episódiosde 22 minutos. Apesar de possuir uma aparência amadora, inspirada na técnica usada nas primeiras animações natalinas de Trey Parker e Matt Stone, feitas com recortes de papel em *stop-motion*, a produção da série tornou-se quase totalmente computadorizada. Atualmente, o processo de produção de um único episódio leva apenas 6 dias, sendo produzido no estúdio próprio do desenho, o *South Park Studios*, sendo finalizado algumas vezes no próprio dia de exibição no Comedy Central. Blair Scott Franklyn avalia que a velocidade de produção está relacionada diretamente com a paródia que o programa faz de acontecimentos bastante atuais quando vai ao ar (2006, p. 9):

> A equipe criativa de *South Park* desenvolveu um processo de produção incrivelmente rápido, usando o programa de computador *Maya*, com o qual episódios inteiros podem ser criados em questão de dias, permitindo uma resposta muito rápida a eventos atuais e ao ultimo fenômeno ou lançamento da mídia. Tanto Parker quanto Stone, argumentam que isso se tornou a fundação de seu processo criativo, porque se eles não têm pressa ele s perdem a graça. A velocidade de sua produção também assegura que os tópicos abordados ainda estejam na mídia e, consequentemente, na consciência popular da audiência.[8]

---

7 There is a fascinating thing that happen with mormons. Which is that, with a lot of mormons, when you turn eighteen, you go in your mission. So it's a lot like when you graduate from high school and you go off to college or you do your things. It's really a built-in coming of age story, because, in their innocence, there is this two kids who live in Salt Lake City that are suddenly paired together – don't really now each other – and are sent off to Africa, across the world, into a place that is far from Salt Lake City as it can gets.and trying to instill everything they've learned into people who are dealing with poverty, war, AIDS and all of that.

8 The *South Park* creative team have developed an incredibly fast production process, using the computer software *Maya*, with which entire episodes can be created in a matter of days, allowing a very quick response to current events and the latest media phenomenon/release. Both Parker and Stone maintain that this has become the very foundation of their creative process, because if they do not rush they are not funny. The speed of their production process also ensures that the topics they are addressing are still very much in the media and therefore the popular consciousness of their audience.

Outra característica que distingue a animação é o fato dos episódios serem escritos até hoje pelos criadores do programa. Diferente de outros *shows*, que delegam a escrita dos episódios à uma equipe de roteiristas, *South Park* pode ser considerado um produto autoral. Apesar de contar com a colaboração de alguns roteiristas convidados ao longo das temporadas, Trey Parker e Matt Stone são creditados como escritores dos roteiros de todos os episódios até a presente temporada. Como Parker afirma em uma entrevista concedida no programa *Jimmy Kimmel Live* em 2005: "Nós somos como uma banda fazendo um álbum todos os anos, e não queremos delegar esse trabalho a outros – novos escritores iriam provavelmente fazer um trabalho melhor, mas não seria nosso"[9].

Além dos roteiros, a autoralidade do desenho também estende-se para a dublagem dos diálogos. Parker e Stone fazem as vozes da maioria dos personagens, que são manipuladas digitalmente para ficarem mais agudas e estridentes, além de adquirir a identidade dos diferentes personagens.

## 4.3 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE A NARRATIVA SERIADA

Para uma melhor compreensão sobre *South Park*, torna-se útil analisarmos algumas características da narrativa seriada. Diferente do que acontece em uma obra cinematográfica, em que a sua apreensão, e sua posterior interpretação, pode ser obtida através dos elementos narrativos presentes na própria obra, num programa de televisão produzido em série, a apreensão e interpretação podem exigir, não apenas a compreensão de elementos internos a um episódio, mas o reconhecimento de elementos presentes em diversos episódios anteriores. Além disso, outra peculiaridade dos produtos seriados é que sua apreciação, mais do que no cinema, relaciona-se diretamente com a empatia resultante do conhecimento profundo dos personagens.

Um autor que se dedicou a estudar os produtos de televisão é Arlindo Machado. Em seu livro *A televisão levada a sério*, de 2000, faz um estudo das linguagens televisivas e um panorama de alguns programas que apresentariam valor cultural e estético elevados. Segundo o autor (2000, p. 84), existem três tipos básicos de narrativas seriadas. O primeiro caracteriza-se pela presença de diversas narrativas paralelas que se alternam e se sucedem de forma linear. Segundo Machado, é "o caso dos teledramas, telenovelas e de alguns tipos de séries ou

9 We are a band making an album every year, we don't want to hand it over – new writers would probably do a better job, but it just wouldn't be ours.

minisséries". O segundo tipo caracteriza-se pelas emissões apresentarem histórias autônomas, com começo, meio e fim. A única coisa que se repete nos episódios são os personagens principais e "uma mesma situação narrativa". Como afirma o autor, "nesse tipo de estrutura, ao contrário da modalidade anterior, não há ordem de apresentação dos episódios: pode-se invertê-los ou embaralhá-los aleatoriamente, sem que a situação narrativa se modifique". O terceiro tipo de narrativa seriada é observada em produtos cuja relação entre os episódios se dá apenas através da temática ou de um "espírito geral das histórias". Como afirma Machado, a "série *The Outer Limits*, por exemplo, é constituída por episódios em que a única coisa em comum é a presença em cena de monstros do espaço extraterrestre".

Para o autor, esses não são modelos rígidos, podendo até se confundir entre si. No caso do nosso objeto de estudo, o desenho animado *South Park*, podemos observar os dois primeiros tipos, já que os personagens se referem diversas vezes aos episódios e aventuras anteriores, como se fossem capítulos em uma série formando uma seqüência, ao mesmo tempo que cada episódio normalmente começa de um mesmo ponto inicial, de forma autônoma. Dessa forma, os episódios do seriado podem ser assistidos em qualquer ordem. Entretanto, alguns elementos do universo da série se modificam permanentemente ao longo de suas temporadas, como, por exemplo, a cirurgia de troca de sexo do personagem Mr. Garrison e a morte do Chef.

Segundo Machado, diversos fatores teriam levado a televisão a se tornar um meio propício para a utilização da narrativa seriada. A demanda de produtos audiovisuais na televisão, assim como no cinema, segue um ritmo industrial, mas no seu caso, há uma necessidade de preencher uma grade de programação ininterrupta. Dessa forma, a adoção de modelos passíveis de reprodução em larga escala se tornou algo vantajoso. Segundo o autor (2000, p. 86):

> Com isso, é possível produzir um número bastante elevado de programas diferentes, utilizando sempre os mesmo atores, os mesmos cenários, o mesmo figurino e uma única situação dramática. Enquanto produtos como o livro, o filme e o disco de música são concebidos como unidades mais ou menos independentes, que demoram um tempo relativamente longo para serem produzidos, o programa de televisão é concebido como um sintagma padrão, que repete o seu modelo básico ao longo de um certo tempo, com variações maiores ou menores.

Outra característica da serialização destacada por Machado é a da constante repetição de elementos. Essa repetição pode ser interpretada de diversas maneiras. Umberto Eco, ao analisar a narrativa seriada nas histórias em quadrinhos afirma que ela pode produzir um

resultado positivo, já que o fluxo contínuo de variações sobre um mesmo tema possibilita a criação de uma "poesia ininterrupta", em que o contato com dezenas de histórias pode gerar um significado mais intenso. Como afirma Eco (apud MACHADO, 2000, p. 90):

> Só depois de haver entrado a fundo nos caracteres e situações, visto que a graça, a ternura ou o riso nascem somente da repetição, infinitamente cambiante, dos esquemas, nascem da fidelidade à inspiração básica, e requerem do leitor um ato contínuo e fiel de simpatia.

Outro autor que rejeita o pensamento de que o repetitivo e serial seja contrário do original e do artístico é Omar Calabrese. Segundo ele (apud MACHADO, 2000, p. 90), a produção seriada na televisão permitiria uma "estética da repetição", que seria baseada na dinâmica entre os seus elementos invariantes e variáveis. Dessa forma, poderiam ser identificadas três tendências nessa estética: as séries que são baseadas em variações em torno de um mesmo tema, as que são baseadas na metamorfose dos elementos narrativos e as que se baseiam no entrelaçamento de situações diversas. No caso de *South Park*, a "estética da repetição" ocorreria através da variação em torno de um mesmo tema: as aventuras, descobertas e reflexões de Stan, Kyle, Cartman e Kenny.

## 4.4 A COSMOLOGIA DE *SOUTH PARK*

*South Park* possui quatro personagens principais: Stan, Kyle, Cartman e Kenny (figura 1). Além deles a série possui diversos outros personagens que compõem as histórias, entre crianças, adultos e, ainda, personagens "não-humanos". Faremos uma breve apresentação dos personagens mais recorrentes ao longo da série. Como fonte, além do meu conhecimento sobre *South Park*, será utilizado um guia de personagens disponível no próprio *site* do desenho animado.

Figura 1 – Cartman, Stan, Kyle (abaixo) e Kenny (acima) em cena da abertura do programa.

Entre os protagonistas, Stan Marshall representa o garoto normal da turma, é o alter-ego de Trey Parker, cujos familiares possuem os mesmos nomes e profissões dos de Stan. Segundo o *site* oficial de *South Park*, "Stan é o seu aluno da 4ª série americano médio, que vive em uma cidade um tanto louca. Quando coisas malucas acontecem em *South Park*, ele e Kyle costumam prover a voz da razão e ajudam a resolver o problema"[10]. E éle um dos personagens mais racionais e críticos em relação às convicções, mitos e tabus da sociedade. No episódio "Douche or Turd"[11], por exemplo, a organização de defesa dos animais *Peta* proíbe que a escola de *South Park* continue utilizando uma vaca como mascote. Kyle, em um gesto de sarcasmo, indica como novo candidato uma ducha gigante. Por outro lado, Cartman indica como candidato um "sanduíche de cocô", julgando que seria um mascote ainda mais engraçado. Stan, por sua vez, acaba se desiludindo com as eleições. Segundo ele, se uma pessoa é obrigada a votar entre uma ducha gigante e um sanduíche de merda, é melhor não votar. Ele acaba sendo repreendido por todos, que afirmam que milhares de pessoas morreram pelo seu direito de votar e que cada voto conta, inclusive o de Stan. No fim, Stan reconsidera e resolve votar no "sanduíche de cocô" - que perde de lavada. O episódio, que foi ao ar uma semana antes das eleições presidenciais americanas de 2004, era uma crítica ao bipartidarismo americano. Como lembra John Scott Gray, autor do artigo "Vote ou morra", presente no livro *South Park e a filosofia*, a votação daquele ano, cujos candidatos oponentes

10 Stan is your average, American 4th grader living in a pretty fucked up town. When crazy things happen in *South Park*, he and Kyle often provide the voice of reason and help to fix the problem.

11 "Ducha ou Cocô".

eram George W. Bush e John Kerry, apresentou o maior percentual de abstenção da história americana. (GRAY, 2007, p. 124)

Kyle Broflovski é o melhor amigo de Stan. É o alter-ego de Matt Stone e também o único judeu do grupo. Ele concentra, junto de Stan, as questões filosóficas e existenciais dos episódios. Segundo a página virtual do desenho, "quando as coisas ficam malucas em *South Park*, ele normalmente é o mais simpático e, junto de Stan, provê a voz da razão."[12]. O episódio *Cartmanland*, é um bom exemplo da busca por respostas na vida de Kyle. Nele, Cartman recebe uma herança, se tornando milionário, enquanto Kyle é hospitalizado em decorrência de uma hemorróida. Kyle renega o judaísmo e se torna ateu, principalmente depois de seus pais tentarem consolá-lo com a parábola bíblica de Jó, segundo a qual Deus permite a Satanás que este tire tudo de Jó, um pastor próspero, para provar que o louvor dele perante Deus não era conseqüência de sua riqueza e que, mesmo doente e pobre, Jó continuaria exaltando Deus – o que não faz sentido algum para Kyle. Ao fim do episódio, quando Cartman perde toda a sua fortuna e a hemorróida de Kyle regride, o personagem acaba retomando sua fé – e tudo volta ao normal. Segundo William Devlin autor do artigo "A Paixão Filosófica dos Judeus", que integra o livro *South Park e a filosofia*:

> Ele é mais do que apenas um personagem judeu simbólico. Ele é uma criança apaixonada, cujos acidentes caóticos com os amigos o tornam mais reflexivo, já que ele pensa profundamente no significado de suas ações, tanto em termos de conseqüências morais quanto em termos do que essas ações sugerem sobre a vida e o mundo. Resumindo, Kyle é o filósofo de *South Park*. (DEVLIN, 2007, p. 91)

Eric Cartman é o amigo gordo e rabujento, que persegue Kyle por ser judeu, e que odeia qualquer um que tenha etnia ou crença diferente da sua. Segundo o *site* de *South Park*:

> Cartman é o gordo, idiota auto-centrado do grupo, normalmente armando esquemas para ganhar dinheiro ou para conseguir frango frito. Ele odeia Kyle, tem repugnância por hippies e não suporta *Family Guy* [outra série de animação adulta]. Mas ele tem uma leve queda por Mel Gibson, seu animal de pelúcia Clyde Frog e gatos (especialmente o seu próprio, Mr. Kitty).[13]

Cartman é um personagem egoísta e hipócrita. No episódio "Christian Rock Hard", por exemplo, os quatro protagonistas resolvem montar uma banda de rock. Depois de uma

12 When stuff gets crazy in *South Park*, he usually is the most sympathetic and, along with Stan, provides the voice of reason.

13 Cartman is the fat, self-centered asshole in the group, often concocting schemes to make money and/or procure Colonel's chicken. He absolutely hates Kyle, despises hippies, and can't stand Family Guy. But he does have a soft spot for Mel Gibson, his stuffed animal Clyde Frog, and cats (especially his own cat, Mr. Kitty).

discussão, Cartman se separa de Kyle, Stan e Kenny e faz uma aposta com eles de que sua banda conseguiria um disco de platina antes da deles. Cartman então convida outros garotos da escola para integrar sua banda de rock gospel. Cínico, Cartman altera letras de músicas soul de conteúdo erótico e inclui Jesus em alguns trechos. A banda de Cartman, "Faith + 1", se transforma em um *hit* no circuito de *rock* cristão. Mesmo vendendo um milhão de álbuns, Cartman perde a aposta, ao ser premiado com um disco de mirra – e não de platina. Ao fim, ele fica revoltado e blasfema em frente aos seus fãs, proferindo frases como "God damn it" e "Fuck Jesus".

O quarto amigo do grupo é Kenny McCormick, que, até a quinta temporada, morria em todos os episódios de alguma forma trágica. Além disso, o personagem usa um capuz apertado que cobre o seu rosto e que torna sua fala incompreensível para o público – mesmo que os outros personagens o entendam. Além de ser de uma família pobre, ele é, entre os quatro protagonistas, o que possui maior conhecimento do universo sexual adulto. Como descreve a página oficial:

> Kenny é a criança pobre do grupo, que costuma comer enlatados e waffles congelados no jantar. Ele também costuma morrer um pouquinho, tendo sido morto de inúmeras maneiras durante as cinco primeiras temporadas. Apesar de sua fala ser abafada por baixo de seu capuz laranja, ele é o maior conhecedor sobre sexualidade entre os garotos e constantemente professa seu amor por seios.[14]

A sua morte ao final de diversos episódios normalmente não possui significado ou relevância para o enredo, funcionando mais como uma *gag* ou uma assinatura, assim como a aparição de Hitchcock em seus próprios filmes. A morte de Kenny também pode ser interpretada como uma auto-referência ao modelo de narrativa seriada do desenho, em que os episódios não apresentam necessariamente uma seqüência cronológica entre si – possibilitando que comecem sempre no mesmo ponto. Como afirma Arlindo Machado (2000, p. 84):

> Nessa modalidade, um episódio, via de regra, não se recorda dos anteriores nem interfere nos posteriores: o personagem principal aparece ferido no final de um episódio, o vilão é colocado na cadeia, mas no episódio seguinte já não há mais sinal do ferimento nem o vilão está mais na prisão. O caso mais absurdo é o desenho dirigido por Trey Parker *South Park* (desde 1998), que tem um personagem, o Kenny, que morre em todos os episódios, mas sempre retorna vivo nos episódios seguintes.

14 Kenny is poor kid in the group, often eating canned food and frozen waffles for dinner. He also tends to die quite a bit, being killed in innumerable ways during the first 5 seasons. Although his speech is muffled under that orange hoodie, he is the most sexually knowledgeable of the boys and often professes his love for titties.

Em alguns episódios, entretanto, a morte de Kenny se torna significativa, como, por exemplo no episódio “Best Friends Forever”, em que o personagem é atropelado por um ônibus, como parte de um plano divino. Kenny é o único ser humano que consegue atingir o nível 60 no jogo de videogame “Heaven vs Hell”. O jogo, na verdade, não passa de um teste armado por Deus para encontrar o escolhido que poderá liderar a batalha real entre o céu e o inferno. Entretanto, como Kenny continua em estado vegetativo no hospital, é impedido de salvar a humanidade do triunfo do mal. O garoto se torna alvo de uma disputa entre duas facções: os que querem a sua eutanásia e os que defendem que ele deve continuar vivo, mesmo que no estado de um “tomate”. No fim, o congresso americano aprova a eutanásia e sua alma vai para o céu para salvar a humanidade.

Outro personagem bastante presente em *South Park* é Leopold “Butters” Stotch. Entre as crianças da quarta série, Butters é a mais inocente e ingênua. Na temporada em que Kenny morre definitivamente – para voltar um ano depois – Butters é convidado para tomar seu lugar. Entretanto, Cartman, Stan e Kyle se aproveitam da ingenuidade de Butters e sempre o escolhem para fazer as tarefas mais humilhantes, dizendo que Kenny aceitaria a responsabilidade. No fim, ele sempre aceita as incumbências depois de alguma resistência. Mesmo assim, depois de vários episódios acabou “demitido” como quarto amigo pelos outros. Além disso, Butters é sempre incompreendido por seus pais, que, mesmo quando ele acaba salvando o dia e se tornando o herói do episódio, o mandam para seu quarto como castigo.

Há ainda outras crianças que adquirem importância em determinados episódios. É o caso de Timmy e de Jimmy, duas crianças com deficiência. Timmy usa uma cadeira de rodas e pronuncia apenas algumas poucas palavras como “Timmy”, “Jimmy” e “living a lie”. Segundo o *site* de *South Park*, “isso não o impede de ser um membro ativo do grupo... ou de viajar no tempo no estilo de *Star Trek* em sua cadeira de rodas modificada”[15]. Jimmy, por sua vez, se locomove com o auxílio de muletas, e possui um talento para a comédia. Segunda a descrição da página do desenho, Jimmy “é deficiente e adora usar suas desabilidades como uma vantagem em suas performances de *stand-up*”[16]. Além disso os garotos sempre o procuram para obter conselhos e ouvir algumas piadas. No episódio “Cripple Fight”, centrado nos dois personagens, Timmy fica com inveja das habilidades humorísticas e do carisma de Jimmy, o que os leva à uma briga física violenta - em uma cena que dura cinco minutos.

Em contraponto ao universo infantil, está o universo adulto, que muitas vezes

15 That doesn't stop him from being an active member of the group... or from traveling through time on his Star Trek-esque modified wheelchair.

16 Is 'Handi-Capable' and enjoys using his disabilities as an advantage during his stand-up comedy routines.

representa o lado mais irracional da cosmologia de *South Park*. Segundo Blair Scott Franklyn, a visão do seriado é centrada no ponto de vista das crianças, o que produz um conflito entre elas e as regras do mundo adulto (2006, p. 127):

> As crianças ainda não se tornaram subordinadas às restrições sociais impostas por um super-ego desenvolvido e ainda são movidas por instintos básicos abastecidos por arranjos do conhecimento vindo da escola, pais e mídia de forma ingênua. De qualquer forma, o humor centrado na infância não apenas atinge aos pais, autoridades e outras instituições adultas, mas também instituições da infância como melhores amigos, grupos de jogos, jogos de RPG que imitam a realidade, *fan clubs* e as hierarquias e políticas do parquinho da escola. Apesar de o principal alvo do humor centrado na infância de *South Park* ser o mundo adulto, o comentário social é dirigido à civilização em si, suas convenções, sabedorias e lógicas.[17]

Um dos personagens adultos mais recorrentes é Randy Marshall, o pai de Stan. É o geólogo da cidade. É, também, responsável por momentos constrangedores para Stan, que normalmente fica envergonhado por sua causa. No episódio "The losing edge", por exemplo, Randy obriga os garotos a jogarem na liga de *baseball* infantil para que ele possa manter seu costume de embriagar-se e brigar fisicamente com os pais do time adversário. Isso tudo, a contragosto do time, que odeia praticar o esporte. Mesmo jogando sempre para perder, os garotos acabam se classificando para o campeonato regional, já que os outros times são piores e odeiam o *baseball* ainda mais. No fim os garotos são salvos de ter que jogar na liga nacional quando manipulam Randy para que ele continue brigando com o pai de outro time, depois do árbitro advertir que eliminaria a equipe caso a briga continuasse. Depois de ser violentamente ferido pelo outro pai, Randy não compreende a artimanha dos garotos e junta suas últimas forças para uma derradeira briga – causando a eliminação da equipe.

Outros personagens bastante presentes em *South Park* são o Mr. Garrisson, o professor homossexual da quarta série, e o Chef, cozinheiro da cantina escolar, que aconselha os garotos em suas dúvidas através de analogias e metáforas sexuais. Entre outras coisas, Mr. Garrison faz uma cirurgia de troca de sexo, mesmo sendo calvo, e permanece como uma mulher durante algumas temporadas. Depois de alguns anos, o Chef acabou morrendo dentro do seriado, pois seu narrador, o cantor *soul* Isaac Hayes, se demitiu por causa de um episódio que

---

17 The children have not yet become subordinate to the social constraints imposed by a developed super-ego and are still driven by more base instincts fuelled by naively constructed arrangements of knowledge derived from school, parents and the media. However, *South Park's* child-centric humour not only targets parents, authorities and other adult institutions but also the institutions of childhood such as best-friends, play groups, make-believe role-playing games, fan clubs and the hierarchies and politics of the school play-ground. Although the main target of child-centric humour such as *South Park* is the adult world, the social comment is directed at human civilization itself, its conventional rules, wisdoms and logics.

ridicularizava sua religião, a cientologia. Segundo afirma Trey Parker, em uma entrevista no programa *Late Night Show with Dave Letterman*:

> Ele era a voz do Chef. Na verdade, nos últimos cinco anos, ele não teve sido uma parte importante do programa. Mas nós fizemos um episódio na última temporada sobre cientologia. Nós estávamos pensando: "Cara, Isaac poderá pedir demissão depois disso". Dito e feito, ele se demitiu.[18]

Completando a fauna de *South Park*, além dos adultos e das crianças, há ainda os personagens não humanos, que contribuem para o humor absurdo e *nonsense* do desenho. Entre os mais recorrentes ao longo das temporadas, estão Mr. Hankey e Towelie. Mr. Hankey, também conhecido como o cocô de Natal, é uma espécie de guia espiritual dos garotos, que aparece nos especiais de fim de ano. Não menos absurdo do que um cocô natalino, o personagem Towelie é uma toalha criada em laboratório pelo exército americano. Além de ajudar os garotos em algumas aventuras, é um entusiasta do consumo de *marijuana.*

18 He was the voice of Chef. Actually, in the last five years, he hasn't been a huge part of the show. But we did a show last season about scientology. We were like "boy, Isaac might quit over this". And, sure enough, he did.

# 5 A NARRATIVA CINEMATOGRÁFICA CLÁSSICA EM *SOUTH PARK*

## 5.1 METODOLOGIA

Partindo dos elementos e características da narrativa clássica do cinema americano apresentados anteriormente, assim como da apresentação contextual do seriado de animação *South Park*, poderemos, agora, analisar como a série se utiliza de técnicas narrativas clássicas de Hollywood e como o próprio desenho desconstrói esse classicismo. Além disso, analisaremos, através do próprio texto de *South Park*, de que formas essa utilização e essa desconstrução podem ser verificadas como intencionais e não apenas como a reprodução do padrão dominante da indústria cinematográfica e televisiva. Para essa análise, serão utilizados os episódios *Imaginationland I, II e III,* uma trilogia de episódios ganhadora do prêmio *Emmy*, que apresentam diversos elementos da narrativa clássica pertinentes para o presente trabalho.

## 5.2 ANÁLISE DA TRILOGIA *IMAGINATIONLAND*

Inicialmente, farei uma sinopse da trilogia, que foi exibida originalmente em outubro de 2007. No primeiro episódio, Kyle perde uma aposta com Cartman quando este prova a existência de duendes, mas decide não cumprir o contrato, segundo o qual teria que fazer sexo oral em Cartman. Enquanto Cartman entra em uma jornada para fazer Kyle cumprir a aposta, Stan, Kyle, Kenny, Butters e Jimmy conhecem um senhor excêntrico, o *Mayor*, que os leva em seu balão, após cantar uma música secreta, à “terra da imaginação” - um lugar onde todos os personagens já inventados pela criatividade humana convivem harmoniosamente, entre os quais o Pé Grande, Luke Skywalker, os ursinhos carinhosos e o próprio duende encontrado por Cartman. O lugar, entretanto, é atacado por terroristas muçulmanos, que matam algumas criaturas, como o Papai Noel e Charlie Brown. Na fuga, os garotos acabam abandonando Butters, que permanece exilado lá. Os terroristas, então, enviam uma gravação para o Pentágono em que Butters, sob a mira de uma arma, lê uma ameaça terrorista e pede socorro a Stan e Kyle antes de ser interrompido pelos seqüestradores. Enquanto isso, os garotos acordam em suas casas e descobrem que o ataque terrorista na “terra da imaginação” não foi

apenas um sonho e que Butters encontra-se desaparecido no mundo real. O Pentágono, sem saber o que fazer, consulta alguns diretores de Hollywood. Com a ajuda de Mel Gibson, descobre que Butters, na verdade, não pertence à "terra da imaginação". Os terroristas, em seguida, destroem o muro que separa os personagens do bem e os do mal, causando o caos na "terra da imaginação" com a invasão de personagens malignos. No fim do primeiro episódio, após Stan e Kyle serem levados pelo exército americano, Cartman pega carona com um motorista de caminhão até Washington onde pretende vingar-se de Kyle, por este não cumprir a aposta.

No segundo episódio da trilogia, com a destruição do muro na terra da imaginação, uma diversidade de personagens malignos é libertada, como o Minotauro, Freddie Krueger e Stormtroppers, os soldados de Guerra nas Estrelas, por exemplo. Esses personagens acabam por trucidar o grupo de terroristas e alguns personagens do bem. Paralelamente a isso, com a ajuda de Stan e Kyle e da música secreta da "terra da imaginação", os militares conseguem abrir um portal para a imaginação. Cartman, em sua perseguição a Kyle, invade o Pentágono. Com o portal aberto, uma tropa é enviada para a terra da imaginação. Em alguns minutos, ela é massacrada pelos seres do mal e um monstro sai pelo portal, invadindo o Pentágono. O portal é revertido e o monstro é sugado de volta para a "terra da Imaginação", e com ele Stan é levado junto. Kyle, ferido pelo monstro, encontra-se à beira da morte, ressuscitado com a ajuda de um desfibrilador por Cartman, já que este ainda deseja receber o pagamento da aposta. Enquanto isso, na "terra da imaginação", Butters atravessa uma floresta em rumo ao "Castelo Raio de Sol", onde os personagens do bem se refugiam. Lá, encontra o conselho dos nove seres imaginários mais sábios, que o informam que somente ele poderá salvar a "terra da imaginação". O episódio encerra com os militares decidindo lançar uma bomba nuclear na "terra da imaginação", sem saberem que os terroristas já estão mortos. Enquanto isso, Kyle acorda em um hospital acompanhado por Cartman.

O terceiro, e último, episódio inicia com a preparação das criaturas imaginárias do bem para a guerra contra os personagens do mal. Butters, a contragosto, é a única esperança da "terra da imaginação". Sendo o único ser não imaginário, ele tem o poder de imaginar e criar seres do bem para lutarem na batalha e, portanto, é encarregado nessa tarefa heróica. Cartman, tenta fazer com que Kyle, mesmo hospitalizado, cumpra o acordo, mas é frustrado mais uma vez. A guerra entre o bem e o mal começa, mas Butters falha em sua tarefa de imaginar o Papai Noel, para que ele possa combater no campo de batalha. Stan se comunica de dentro da imaginação de Kyle, que decide ajudá-lo, tentando convencer o Pentágono a não

bombardear a “terra da imaginação”. Quando a guerra parece estar perdida, Butters consegue imaginar o Papai Noel e em seguida outros seres do bem, até a desvantagem na batalha ser revertida. O bem finalmente vence o mal, mas, por acidente, todos que estão no Pentágono acabam sendo sugados para dentro do portal junto com a bomba. Uma explosão acaba com a “terra da imaginação” e todos que estavam lá. Tudo transforma-se em um grande branco. Butters, então, reaparece no meio do vazio e descobre-se sozinho em uma infinitude branca. Ele, então, consegue re-imaginar toda a “terra da imaginação”, com todos os personagens, com todos os seus amigos e com o pessoal do Pentágono. Butters salva o dia. Cartman descobre que também pode transformar sua imaginação em realidade e cria um Kyle e um Cartman para fazer com que a aposta seja paga. O Kyle imaginário finalmente faz sexo oral no Cartman imaginário, em frente aos seres da terra da imaginação e do pessoal do Pentágono, que ficam fazendo piadas. A trilogia acaba com Butters acordando em seu quarto, pensando que fora apenas um sonho. Entretanto, seu pai o coloca de castigo por ter salvado a “terra da imaginação” enquanto deveria ter ajudado sua mãe a limpar o sótão.

*Imaginationland* foi a primeira trilogia dentro de *South Park*. Alguns meses depois de ser exibida na televisão americana, foi transformada em um único filme e lançada em DVD, em março de 2008. O DVD apresenta *Imaginationland* com algumas poucas modificações e com a inclusão de dois episódios de temporadas anteriores nos extras, aos quais a trilogia faz referência. Alguns dos seres malignos libertos pelos terroristas - os mais cruéis – foram inventados pelo próprio Eric Cartman no episódio “Woodland Critter Christmas”, em um trabalho escolar. O outro episódio referido é “ManBearPig”, uma paródia do documentário sobre aquecimento global *Uma verdade inconveniente,* produzido e estrelado por Al Gore. No episódio, Al Gore alerta a todos sobre uma ameaça aos seres humanos, que não é uma mudança climática: o “ManBearPig”, um monstro meio homem, meio urso e meio suíno. Em *Imaginationland*, Al Gore faz uma aparição como personagem, que descobre que o “ManBearPig” também foi libertado pelos terroristas.

Além de fazer referência a dois episódios da série, a trilogia apresenta também alguns elementos recorrentes ao universo de *South Park*. O antagonismo entre Cartman e Kyle, que é um dos temas mais presentes no seriado, é fundamental na evolução da trilogia, em que Cartman persegue Kyle até conseguir sua humilhação máxima. Outro elemento presente em *Imaginationland*, que é recorrente ao longo da série, é a paródia de celebridades, como Al Gore e Mel Gibson. A caricatura dos órgãos governamentais como os tribunais e as forças armadas, em que estes são representados como mecanismos irracionais e estúpidos, também é

um tema repetido ao longo das temporadas da animação, e que está presente na trilogia. O humor blasfêmo, que aparece de forma mais contida em *Imaginationland*, é outro assunto ao qual Trey Parker e Matt Stone já dedicaram vários episódios. Na trilogia, líderes religiosos como Jesus, Buda e Krishna habitam a "terra da imaginação" junto a personagens infantis como o Supermouse, o Capitão Planeta e o Popeye.

A pertinência da análise de *Imaginationland* reside no fato de que a trilogia apresenta diversos elementos que caracterizam o que apresentamos anteriormente como a estrutura narrativa clássica dos filmes americanos. A própria estrutura dividida em três partes é algo que tem sido predominante no cinema hollywoodiano, bastante afeito a trilogias. Verificaremos em *Imaginationland*, também, a presença da estrutura da *jornada do herói* e a utilização e a quebra de convenções do modelo clássico americano, assim como referências diretas a questões de narrativa clássica cinematográfica.

### 5.2.1 A linguagem audiovisual clássica em *Imaginationland*

Apesar de nosso objeto de estudo ser um desenho animado que tem como uma de suas características fundamentais a paródia, em detrimento do realismo, é possível observar na trilogia *Imaginationland*, um domínio pleno da linguagem audiovisual clássica. Consequentemente, esse domínio proporciona um certo *naturalismo* à construção narrativa. Ou seja, mesmo com seu visual nada realista, a série segue diversos fundamentos da linguagem clássica audiovisual que tornou-se paradigma em Hollywood, e cujo precursor foi Griffith.

Em termos de decupagem, a trilogia apresenta em suas cenas, seqüências de planos que são construídas de forma bastante clássica. Um exemplo claro disso pode ser encontrado no primeiro episódio de *Imaginationland*, na cena em que os garotos chegam à "terra da imaginação" em um balão e são atacados por terroristas. A escolha de cada plano ocorre de forma a tornar a história fluente. Nos planos iniciais, a câmera se abre, indo de um plano fechado do balão para um plano geral da paisagem e dos habitantes do local (figura 2). Em seguida, alternam-se planos de conjunto e planos médios, que têm como função a descrição do ambiente (figuras 3 e 4). Depois, quando os garotos são apresentados aos seres imaginários, ocorre um diálogo entre eles, com a alternância de campo e contra-campo, que é quebrada com a entrada de um terrorista na cena (figuras 5, 6 e 7). Um corte para o contra-

campo em um plano fechado mostra a o terror estampado no rosto do Mayor (figura 8). Em seguida há um corte para o terrorista que mostra as bombas em volta de sua cintura em um plano americano (figura 9). Outro corte para primeiríssimo plano mostra a mão do terrorista apertando o ativador da bomba (figura 10). Um plano aberto mostra a explosão e seu efeito destruidor (figura 11). Logo mais, alternam-se planos de ponto de vista e planos fechados de Stan, mostrando o horror da guerra à sua volta e suas reações (figuras 12, 13, 14 e 15) – enquanto o som se torna subjetivo, ouvindo-se apenas um chiado que o personagem escuta. Algumas tomadas em *slow motion* também ajudam a reforçar a emoção na cena. Em seguida, quando os garotos são resgatados por um dragão falante, e Butters é deixado para trás, os planos de campo e contra-campo tornam-se gradualmente mais abertos (figuras 16, 17, 18 e 19), mostrando o distanciamento entre os meninos e Butters, que agora está sem seus companheiros em um mundo desconhecido.

Figura 2 – Plano geral da "terra da imaginação."

Figura 3 – Plano de conjunto.

Figura 4 – Plano médio.

Figura 5 – Campo.

Figura 6 – Contra-campo.

Figura 7 – Entrada do terrorista em campo.

Figura 8 – Plano fechado de Mayor.

Figura 9 – Plano Americano do terrorista.

Figura 10 – Primeiríssimo plano do ativador.

Figura 11 – Plano de conjunto da explosão.

Figura 12 – Plano americano de Stan.

Figura 13 – Ponto de vista de Stan.

Figura 14 – Plano médio de Stan.

Figura 15 – Kyle no ponto de vista de Stan.

Figura 16 – Plano de conjunto.

Figura 17 – Plano de Conjunto.

Figura 18 – Plano Geral.

Figura 19 – Plano Geral.

Em relação à montagem, pode ser observada também a utilização de uma edição bastante convencional, que tem como prioridade a coerência da narrativa e a dramaticidade das cenas e das seqüências. Isso ocorre através da edição ritmada das cenas. A montagem em *Imaginationland*, e no próprio *South Park*, também segue alguns princípios que o próprio Griffith consolidou, como *raccords*, continuísmos e saídas e entradas de quadro coerentes, de forma a construir-se um espaço fictício naturalista.

Outro elemento que contribui à paródia das convenções do modelo clássico americano é a trilha sonora da trilogia. Na primeira cena de *Imaginationland*, a trilha musical é orquestrada de forma a imitar as trilhas de filmes épicos, com destaque para a flauta doce, que contribui para criar um clima fantasioso para a cena. A trilha musical orquestrada de forma épica se mantém durante toda a trilogia, contribuindo para a dramaticidade das cenas, ao mesmo tempo em que parodia sua convencionalidade. Em uma das cenas finais do primeiro episódio, por exemplo, Butters precisa convencer os terroristas a não bombardearem o muro que divide os personagens bons e maus. Nesse momento, uma trilha de piano bastante emotiva entra e aumenta ao fundo do discurso que ele faz aos terroristas. Mesmo com a trilha pressagiando um final feliz, os terroristas acabam passando por cima de Butters e destruindo o muro. Em alguns momentos da trilogia a trilha musical também deixa de ser épica, passando para uma trilha que lembra mais alguns filmes de ação, com guitarras pesadas, como ocorre

na cena final do primeiro episódio em que Cartman pega carona com um caminhoneiro em busca de Kyle. Neste último caso, a música também contribui para a dramaticidade da cena, além de produzir um efeito de suspense, ao final do episódio.

Além da música, que parodia as convenções de filmes épicos e de ação, há no primeiro episódio de *Imaginationland* uma cena em que as cores da animação também são utilizadas para produzir um efeito de paródia. Apesar de, ao longo dos três episódios, serem mantidas as cores saturadas usuais do programa, na cena em que Stan observa as cenas de destruição a sua volta há a utilização de cores dessaturadas com um efeito de granulação, imitando uma fotografia bastante utilizada em filmes de guerra (figuras 12, 13, 14 e 15).

Podemos observar, dessa forma, que em *Imaginationland*, *South Park* segue as regras da linguagem audiovisual clássica. Mesmo assim, a série não possui como característica marcante a *transparência*, que poderia ser decorrente do *naturalismo* dessa linguagem. *South Park* utiliza-se das regras que possibilitam um bom entendimento e uma fluidez da narrativa, para proporcionar a sua inteligibilidade e a sua dramaticidade. Entretanto, não possui como objetivo final a obtenção de um *coeficiente de realidade* ou de um efeito de janela. Isso ocorre através da apresentação de temáticas que não pertencem ao modelo clássico, sendo mais observáveis no cinema arcaico abolido pela moralização iniciada por Griffith. Ou seja, apesar de obedecer regras formais do classicismo, a série compromete-se muito mais com a carnavalização, com o grotesco e com o escatológico do que com valores morais reproduzidos até hoje pela indústria cinematográfica. Ao mesmo tempo que se utiliza das regras de decupagem e montagem do modelo clássico, a série não compartilha com esse cinema a sua produção de sentido. Isso não significa dizer que nosso objeto de estudo seja desprovido de sentido, mas sim que seu sentido é produzido através de uma representação divergente sobre o mundo, que produz uma relativização dos valores dominantes através de sua paródia.

### 5.2.2 A jornada de Butters em *Imaginationland*

A trilogia *Imaginationland* apresenta duas tramas básicas paralelas. A trama principal está relacionada com a jornada de Butters através da "terra da imaginação". A trama secundária é a da busca de Cartman para fazer Kyle honrar o contrato da aposta. A jornada de Butters pela "terra da imaginação" assemelha-se com uma utilização bastante usual da *jornada do herói* no cinema americano. Assim como em filmes como os da saga *Harry Potter*

ou de *As crônicas de Nárnia*, *Imaginationland* conta a história de uma criança que é forçada pelas circunstâncias a entrar em um mundo mágico e fantástico, no qual ela será a *escolhida.* Mesmo não sendo órfão, como acontece nos exemplo dessa fórmula clássica de *jornada do herói*, Butters, é, entre os personagens da série, a criança mais retraída, ingênua e infantil de todas. Além disso, ele também é um jovem rejeitado pelos pais – o que o habilita para atravessar uma jornada do herói típica, mesmo que por acaso.

Nos momentos iniciais do primeiro episódio podemos perceber que Butters, apesar de não ter muito destaque, já sofre com as brincadeiras de Cartman, o que é algo corriqueiro no série. Butters está no alto de uma árvore, à espreita do gnomo, com um binóculo. Através do *walkie-talkie*, recebe ordens de Cartman que utiliza codinomes para se dirigir ao seu interlocutor – do modo típico de operações militares – entretanto, utiliza codinomes pejorativos com Butters:

> Cartman: *Vento do Dragão* para *Veado*! Atenda *Veado*!
>
> Butters: Aqui é *Veado*. Prossiga.
>
> Cartman: *Veado*, eu preciso que você observe norte a nordeste. Checagem em cinco.
>
> Butters: Tudo bem. Eu farei. *Veado* desligando.[19]

Esse é o *mundo comum* de Butters. Apesar de sofrer nas mãos de Cartman, é incapaz de revidar. Outro momento em que ele demonstra a sua resistência em sair do seu *mundo comum* é quando ele e os garotos são convidados a subir no balão que os levará à "terra da imaginação", em que desconfia que o *Mayor* pode ser na verdade um pedófilo – preocupação transmitida a ele por seus pais ao longo da série (figura 20):

> Mayor: Vou dizer-lhes uma coisa, garotos. O que dizem sobre darmos uma volta em minha *Máquina Voadora da Imaginação*?
>
> Kyle: Cara!
>
> Mayor: Subam a bordo, crianças. Tenho uma coisa para mostrar!
>
> Butters: Uhn... Você vai nos estuprar? [desconfiado]
>
> Mayor: O que? Não! [gaguejando, surpreso]
>
> Butters: Ah, então tudo bem.
>
> Stan: Venham, caras.
>
> Butters: Fiquem de olho, companheiros. Tenho quase certeza que essa cara

19 Cartman: *Dragon Wind* to *Faggot*! Come in *Faggot*!/ Butters: This is *Faggot*. Go ahead./ Cartman: *Faggot*, I need you to keep surveillance North to North East. Check back in five./ Butters: Okay, will do. *Faggot* out.

quer nos estuprar [ainda desconfiado].[20]

Figura 20 – Os garotos conhecem o Mayor.

Figura 21 – Butters é abandonado

A etapa do *chamado à aventura* ocorre quando, Butters é deixado na "terra da imaginação" pelos outros garotos em meio à um ataque terrorista e depois precisa resistir quando os seres imaginários do mal são libertos (figura 21). A *recusa ao chamado* acontece no início do segundo episódio, na forma de um sonho de Butters, que, desacordado, pensa estar de volta em seu quarto, sendo acordado por seu pai, Steven (figura 22):

> Steven: Butters, hora do café da manhã!
>
> Butters: [surpreso] Uh... foi só um sonho.
>
> Steven: Venha, Butters. Mamãe fez waffles e bananas para você.
>
> Butters: U-hu... Mãe, Pai, eu sonhei que estava na "terra da imaginação" e terroristas a atacavam.
>
> Steven: Você *está* na "terra da imaginação". E isso é um sonho.
>
> Butters: Ein?
>
> Mayor: Ei, acorde, estúpido! Acorde, criança!
>
> Butters: [desolado] Ei, espere. Eu estava de volta em casa, na minha cama.
>
> Mayor: Não! Você desmaiou e se mijou nas calças.[21]

O *encontro com o mentor* de Butters ocorre em dois momentos. O primeiro mentor de Butters é o Mayor, que promete ajudá-lo a voltar para casa, mas acaba sendo morto por um

20 Mayor: I tell you what, boys. What say we all take a ride on my Imagination Flying Machine?/ Kyle: Dude!/ Mayor: Hop aboard, kids. I have something to show you./ Butters: Uhhh, are you gonna rape us?/ [desconfiado]/ Mayor: Ubeuh... uh... n... no? [gaguejando, surpreso]/ Butters: Ah... all right then./ Stan: Come on, guys./ Butters: Watch it, fellas. I'm pretty sure this guy wants to rape us.

21 Steven: Butters, time for breakfast./ Butters: [surpreso] Buh, huh, but... Oh jeez, it was just a dream./ Steven: Come on, Butters. Mom's cooked waffles and nanas for you./ Butters: Hoho! Mom, Dad, I dreamt I was in Imaginationland and, and terrorists attacked it./ Steven: You *are* in Imaginationland. *This* is a dream./ Butters: Huh?/ Mayor: Hey, wake up, stupid! Come on, wake up, kid!/ Butters: [desolado] No, wait! Uh I was back home in bed!/ Mayor: NO! You passed out and peed your pants!

*Alien* (figura 23). O encontro com o segundo mentor acontece quando Butters é levado para o conselho dos nove seres mais sábios no "Castelo Raio de Sol" (figura 24).

Figura 22 – Butters sonha com sua casa.

Figura 23 – Mayor atacado por um *Alien.*

Figura 24 – Butters é lavado ao Conselho dos Nove.

Figura 25 – Butters à caminho do castelo.

A *travessia do primeiro limiar*, momento em que normalmente a história entra no segundo ato e em que a aventura realmente inicia, ocorre quando Butters precisa seguir pela estrada colorida em busca do castelo – em uma referência explícita ao filme *Mágico de Oz* (Figura 25). Nessa etapa Butters é detido ao alcançar o "Castelo Raio de Sol" por não ser um ser imaginário, sendo levado para o "conselho dos nove". Lá será revelado a Butters o fato de que somente ele poderá salvar a "terra da imaginação", sendo ele o "escolhido" – em referência ao filme *Matrix*, 1999, de Andy e Larry Wachowski.

Em seguida, Butters precisa aprender as *regras do mundo especial*. Enquanto os personagens do bem sofrem derrotas na batalha contra os personagens do mal, o "escolhido" precisa conseguir dominar seus poderes de criador para trazer Papai Noel de volta à vida e enviá-lo para o campo de batalha. Entretanto, ele ainda não consegue dominar seu dom, sendo atrapalhado por seus demônios interiores, que o fazem criar seres deformados (figura 26).

Enquanto o bem vai sendo derrotado, a pressão para que Butters consiga imaginar o Papai Noel aumenta. Esse momento que podemos associar a etapa que Christopher Vogler descreve como *aproximação da caverna oculta* (figura 27). Aslan – o leão de *As Crônicas de*

*Nárnia* –, que lidera o conselho dos nove, e outros membros do conselho como Jesus, Gandalf – de *O Senhor dos Anéis* –, Luke Skywalker e Glenda – a fada madrinha – tentam explicar a Butters o funcionamento de seus poderes:

> Jesus: Aslan, os personagens malignos estão quase aqui!
>
> Aslan: Coloque todos no campo de batalha! Defenda os muros do Castelo! Depressa jovem garoto, precisamos de seus poderes agora!
>
> Butters: Que poderes? Eu não entendo.
>
> Gandalf: Você é real. Você é um criador. Isso significa que você pode imaginar coisas para existirem aqui.
>
> Butters: Eu posso?
>
> Aslan: Papai Noel foi morto no ataque terrorista. A primeira coisa que precisamos é que você traga ele de volta.
>
> Butters: Como?
>
> Glenda: Você só tem que focar sua mente. Imagine Noel e nada mais.
>
> Butters: Como e devo conseguir me focar com toda essa asneira acontecendo?
>
> Luke Skywalker: Pense em apenas uma coisa. Imagine ela. Acredite nela.
>
> Gandalf: O que for mais proeminente em sua mente ganhará vida.[22]

Figura 26 – Butters imagina seu pai deformado.

Figura 27 – A derrota é eminente.

Mesmo assim, Butters apenas consegue imaginar Papai Noel na forma de um monstro. Essa etapa na *jornada* é a da *provação* de nosso herói. Ele finalmente terá que se livrar de seus temores e de seus demônios interiores, que fazem que sua imaginação só consiga produzir monstros deformados. Quando a guerra parece estar perdida, Butters finalmente

22 Jesus: Aslan, the evil characters are almost here!/ Aslan: Get everyone to the battlefield! Defend the castle walls! Quickly young boy, we need your powers now!/ Butters: What powers? Ah I don't understand./ Gandalf: You are real. You are a creator. That means you can imagine things into existence here./ Butters: I can?/Aslan: Santa Claus was killed in the terrorist attack. The first thing we need is for you to bring him back./ Butters: How?/ Glenda: You just have to focus your mind. Imagine Santa and nothing else./ Butters: How am I supposed to focus with all this crap going on?!/Luke Skywalker: Think only of one thing. Imagine it. Believe in it./ Gandalf: Whatever is most prominent in your mind will come to be.

consegue imaginar o Papai Noel em sua plena forma física, que logo é enviado para a luta (figura 28). Em conseuqüência desse sucesso, Aslan precisa que Butters contribua ainda mais com seus poderes. Ele, em seguida, consegue imaginar outros seres do bem, fazendo com que o mal seja finalmente derrotado. O momento da *recompensa* na *jornada* se dá de forma breve, com o reconhecimento de Aslan - líder do conselho - de que, graças a Butters, tudo vai ficar bem (figura 29).

Figura 28 – Butters imagina Noel.

Figura 29 – Aslan reconhece o herói em Butters.

Entretanto, como acontece nas *jornadas do herói* típicas, a *recompensa* de Butters não dura muito. Mesmo tendo contribuído para a vitória dos seres do bem na "terra da imaginação", tudo acaba sendo destruído por uma bomba atômica, lançada por acidente pelo Pentágono, através do portal que liga a realidade à imaginação. Butters atravessará, então, a etapa da *jornada* descrita como *ressurreição*, em que o "escolhido" literalmente ressurge e precisa utilizar seus poderes mais uma vez para trazer de volta à vida os seres da terra da imaginação, assim como seus amigos e o pessoal do Pentágono – que foram sugados para lá junto com a bomba (figuras 30 e 31). Mais uma vez Butters é reconhecido pelo seu feito por todos à sua volta:

> Jesus: Ele conseguiu!
> Mayor: Olhem, voltei!
> Luke: Bonito, garoto.
> Mayor: Os personagens malignos! Eles estão atrás do muro novamente.
> Stan: Cara. Como você fez isso, Butters?
> Butters: Bem, eu apenas... usei a minha imaginação![23]

23 Jesus: He did it!/ Mayor: Oh look, I'm back!/ Luke Skywalker: Nice going, kid./ Mayor: The evil characters! They're all behind the wall again./ Stan: Dude! How did you do that, Butters?/ Butters: Well I just... used my imagination.Jesus: Ele consegui!/ Mayor: Olhem, voltei!/ Luke: Bonito, garoto./ Mayor: Os personagens malignos! Eles estão atrás do muro novamente./ Stan: Cara. Como você fez isso, Butters?/ Butters: Bem eu apenas... usei a minha imaginação!

O fim da trilogia de *Imaginationland* e da *jornada do herói* de Butters ocorrem através de uma quebra de expectativa. É nesse momento que ocorre também a desconstrução de toda a *jornada*. Butters finalmente volta para sua casa. Mas, mesmo tendo sido reconhecido como o herói na "terra da imaginação", não consegue obter o reconhecimento de seus pais, que continuam a rejeitá-lo. Portanto, a desconstrução da *jornada do herói* na trilogia ocorre através da supressão da última etapa descrita por Vogler como *retorno com o elixir*, em que o herói é normalmente recompensado com algo que justifique sua jornada. Butters, ao contrário, não volta ao lar com um *elixir* para curar seus problemas no *mundo comum*. Também, não recebe reconhecimento, amor de seus pais ou liberdade. Além disso, seus poderes especiais são inúteis fora da "terra da imaginação". Portanto nada impede que seus pais, Steven e Linda, o coloquem de castigo:

> Steven: Butters! Butters!/ Butters: O que? Foi tudo apenas um sonho?
>
> Steven: Venha, Butters, hora de levantar.
>
> Butters: Oh pai! Eu tive o sonho mais louco! Eu salvei toda a "terra da imaginação" de ficar louca após um ataque terrorista!
>
> Steven: Você *estava* na "terra da imaginação", Butters! Nós lemos tudo sobre isso no jornal! O problema é, o que você estava fazendo na "terra da imaginação" quando você deveria estar ajudando sua mãe a limpar o sótão?!
>
> Linda: Você está de castigo, rapaz!
>
> Butters: Oh... esperem, eu não estou de castigo.
>
> Steven: Ah, sim você está!
>
> Butters: É mesmo? [tentando usar seus poderes da *terra da imaginação*]
>
> Steven: Isso só funciona na "terra da imaginação"! Você está de castigo!
>
> Butters: Oh, merda. [24]

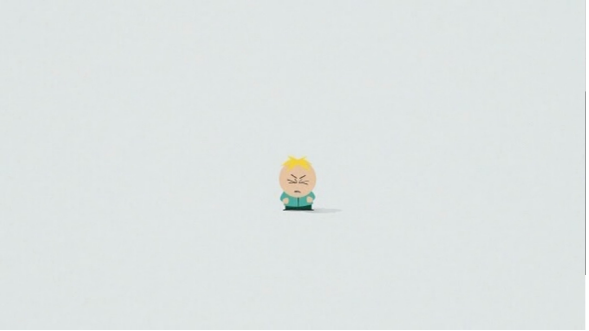

Figura 30 – Butters após a explosão.

Figura 31 – Todos saúdam Butters.

24 Steven: Butters? Butters!/ Butters: A-huh? What? Oh! It *was* all just a dream./ Steven: Come on, Butters, time to get up./ Butters: Oh Dad! I had the craziest dream! I saved all of Imaginationland from running wild after a terrorist attack!/ Steven: You WERE in Imaginationland, Butters! We've read all about it in the paper! The question is, what were you doing in Imaginationland when you were supposed to be helping your mother clean up the basement?!/ Linda: You are grounded, mister!/ Butters: Ohhh... Wait, I'm not grounded./ Steven: Oh yes you are!/ Butters: Oh yeah?[tentando usar seus poderes da *terra da imaginação*]/ Steven: That only works in Imaginationland! You're grounded!/Butters: Ahhh shit.

Outro elemento que contribui para a desconstrução de qualquer purismo presente na *jornada do herói* é o próprio caráter torpe da trama paralela, em que Cartman cobra o pagamento da aposta com Kyle. De certa forma, mesmo conseguindo salvar a "terra da imaginação", a conquista de Butters, torna-se menos relevante que o fato de Cartman conseguir fazer com que o Kyle imaginário faça "sexo oral" nele na frente de todo mundo. A desconstrução, dessa forma, ocorre, também, através do humor escatológico – recorrente em *South Park* – que está presente na trilogia.

### 5.2.3 Convenções narrativas em *Imaginationland*

Como foi observado anteriormente, a utilização convenções narrativas é algo bastante presente no cinema hollywoodiano, apesar de poder ser verificada também em outras tradições cinematográficas. *South Park*, se utiliza de algumas convenções de forma exagerada, tornando-as mais evidentes – e criando um efeito cômico. Essa estratégia aparece em diversos episódios ao longo da série. Em *Imaginationland*, ocorre de forma contida, mas evidente.

Uma das convenções utilizadas em filmes hollywoodianos é a de que, para manter o bom andamento da história, torna-se aceitável que nem todas as relações de causa e efeito precisem ser explicadas, ou mostradas. Portanto, a utilização de elipses narrativas acaba sendo aceita como algo normal dentro de um filme. Em *Imaginationland*, a utilização de elipses narrativas torna-se evidente através da repetição. No segundo episódio, Cartman precisa invadir o Pentágono para encontrar Kyle. Entretanto, para o bom andamento da história, não interessa mostrar como Cartman conseguirá entrar no edifício que abriga o Departamento de Defesa Americano. Interessa apenas que ele consiga entrar. Para tanto, a elipse narrativa torna-se necessária. Em uma cena em que o General do Pentágono planeja como será a expedição através do portal, uma invasão ao prédio é anunciada pelos alarmes de segurança. Nesse momento, Cartman invade a sala, pulando através de uma janela (figura 32):

> Assistente: Senhor, temos uma falha na segurança!
> General: O que?!
> Assistente: Há um alerta de entrada não autorizada! Está vindo do setor dois!
> General: Setor dois?/
> Kyle: Cartman?

> Cartman: Olá, Kyle! Pensou que podia fugir de suas responsabilidades, ein?
>
> General: Quem é você, afinal?![25]

A elipse narrativa se torna evidente através da repetição da mesma ação, no episódio seguinte, em que Cartman precisa entrar no Pentágono mais uma vez, para tirar satisfações com o General (figura 33). Novamente, Cartman invade o Pentágono através do "setor 2", pulando pela mesma janela. Na seqüência do mesmo episódio, Kyle utiliza-se do mesmo artifício para entrar novamente no Pentágono, para avisar a todos que a "terra da imaginação" encontra-se sob controle e que não é necessário bombardeá-la. Desta vez, a vidraça já está quebrada. Mesmo assim, Kyle atravessa a perte intacta de vidro (figura 34):

> General: Preparar lançamento...
>
> Assistente: Senhor, temos uma falha de segurança!
>
> General: O que?
>
> Assistente: Há um alerta de entrada não autorizada, senhor... está vindo do setor dois!
>
> General: Setor dois? [Kyle atravessa pela parte intacta da janela, enquanto Cartman se vira em sua direção]
>
> Cartman: Kyle?
>
> General: Infernos, o que você faz aqui de novo?!
>
> Kyle: Escute, você não precisa fazer isso! Nossa imaginação não está mais uma loucura.
>
> General: Por que é tão fácil para crianças invadir o Pentágono?![26]

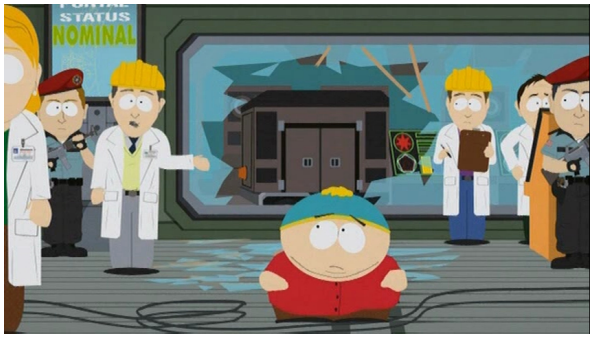


Figura 32 – Cartman atravessa a vidraça.

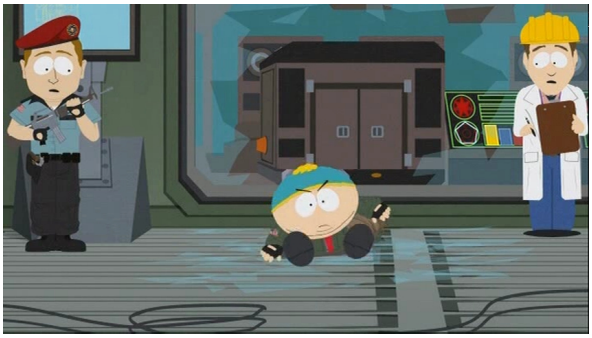

Figura 33 – Vidraça remendada

25 Assistente do General: Sir, we have a security breach!/ General: What?!/ Assistente: There's an Unauthorized Entry Alert! It's coming from Sector Two!/ General: Sector Two?/ Kyle: Cartman?/ Cartman: Hello Kyle! Thought you could get out of your responsibilities, huh?!/ General: Who the hell are you?!

26 General: Prepare for launch.../ Assistente do General: Sir, we have a security breach!/ General: What?!/ Assistente: There's an Unauthorized Entry Alert, sir - it's coming from Sector Two!/ General: Sector two? *[Kyle atravessa pela parte intacta da janela, enquanto Cartman se vira em sua direção]*/ Cartman: Kyle?/ General: The hell are you doing back here?!/ Kyle: Listen, you don't have to do this! Our imaginations aren't running wild anymore./ General: Why is it so easy for children to break into the Pentagon?!

Figura 34 – Kyle invade o Pentágono.

Nesse caso, mais do que uma paródia às convenções do cinema hollywoodiano, *South Park* faz uma caricatura – termo que origina do latin *carricare*, que significa *carregar*, *exagerar*. Dessa forma, a série não apenas imita essas convenções, parodiando-as, mas o faz de forma exagerada, caricaturando-as. Além disso, é interessante notar que essa caricatura acaba revelando não apenas a inconsistência do modelo clássico de representação, mas também reflete alguns pontos inconsistentes da própria trama do episódio. Ou seja, Trey Parker e Matt Stone acabam contornando uma fragilidade do seu próprio roteiro – crianças circulando livremente pelo Pentágono – através de uma convenção bastante comum no cinema. Mesmo assim, essa solução é feita de forma caricata, tornando-se também parte do deboche ao cinema americano.

### 5.2.4 Referências diretas ao cinema em *Imaginationland*

A trilogia de *Imaginationland* é interessante para a nossa análise porque, além de apresentar elementos que caracterizam o modelo clássico hollywoodiano, como a *jornada do herói*, e quebrar algumas de suas convenções, apresenta também referências diretas, dentro de alguns diálogos, à questões relativas às estruturas narrativas nos filmes americanos.

Isso ocorre no primeiro episódio, em que, após receberem o vídeo com uma mensagem terrorista, os comandantes do Departamento de Defesa Americano resolvem buscar ajuda com alguns diretores que trabalham em Hollywood: M. Night Shyamalan, de *O sexto sentido* (1999); Michael Bay, de *Transformers* (2007); e Mel Gibson, de *Coração Valente* (1995). Entretanto, o pessoal do Pentágono acaba descobrindo que alguns deles não entendem muito sobre estrutura narrativa.

O primeiro cineasta consultado é M. Night Shyamalan (figura 35). Conhecido por

colocar sempre alguma surpresa ou reviravolta no último ato de seus filmes, o diretor acaba se revelando inútil, já que suas concepções narrativas não parecem ser baseadas em idéias, mas em fórmulas – pelo menos segundo o General do Pentágono:

> Shyamalan: Mas e se a Al Qaeda, na verdade, for o grupo sendo aterrorizado? Por Aliens?
>
> General: Não, Não! Isso não é uma idéia, é um *twist*. Nós precisamos de idéias.
>
> Shyamalan: E se nós fizermos todos pensarem que terroristas nos atacaram? Mas na verdade, nós todos já estávamos mortos.
>
> General: [para seu assistente] Tire ele daqui![27]

O próximo a ser consultado pelo Pentágono é Michael Bay (figura 36), conhecido por utilizar em seus filmes uma grande quantidade de efeitos especiais e incluir muitas cenas de explosões, sem se preocupar muito com a história ou com o roteiro. A única coisa que o personagem de Michael Bay consegue sugerir é fazer grandes explosões em computação gráfica, para a decepção do General.

O último cineasta ao qual o Pentágono pede ajuda, sem muita convicção, é Mel Gibson. Na época da produção do episódio, o ator e diretor premiado já tinha protagonizado alguns escândalos em sua vida pessoal, além de ter se tornado uma figura polêmica por causa de declarações anti-semitas. Isso explica o fato dele ser representado na cena como um louco excêntrico (figura 37). Apesar disso, diferente dos diretores anteriores, Mel Gibson acaba ajudando o Departamento de Defesa com suas idéias:

> Mel Gibson: Que tal isso? Vocês tem aquela fita que os terroristas fizeram, certo? Bem, talvez se vocês fizerem uma verificação no video, vocês possam achar alguém que não pertença ao lugar. Alguém que não se encaixe na "terra da imaginação".
>
> Assistente: Ei... essa não é uma má idéia.
>
> General: É. Diga o que quiser sobre Mel Gibson, mas ele entende de estrutura narrativa. [Para o assistente] Pegue a fita e faça uma checagem![28]

---

27 Shyalaman: But what if Al Qaeda, it turns out, is the group *being* terrorized? By aliens?/ General: No, No. That's not an idea, that's a twist. We need ideas./ Shyalaman: How about we make everyone *think* that terrorists attacked us? But really, we were all already dead./ General: *[para o especialista]* Get him out of here.

28 Mel Gibson: How about this? You have that tape that the terrorists made, right? Well, maybe if you did a background check on that videotape, you might find somebody who doesn't belong. Somebody who doesn't fit Imaginationland./ Assistente: Hey... that's not a bad idea./ General: Yeah. Say what you will about Mel Gibson, but the son of a bitch knows story structure. [Para o assistente] Get the videotape and do a background check on everyone in it!

É interessante observar que nessa seqüência em que o General do Pentágono entrevista alguns diretores de Hollywood, há uma referência direta à questão da estrutura narrativa. Os dois primeiros diretores, expoentes decadentes do modelo narrativo clássico, são logo descartados. Já Mel Gibson, representante um pouco mais contundente do modelo narrativo, acaba sendo útil. Se por um lado *South Park* faz um deboche do modelo da estrutura narrativa clássica, incorporada na figura de Mel Gibson, presta homenagem a ela ao simplesmente descartar os diretores Shyamalan e Bay, por nem ao menos compreenderam suas regras.

Figura 35 – M. Night Shyamalan tendo idéias.

Figura 36 – Michael Bay imaginando efeitos especiais.

Figura 37 – Mel Gibson faz uma sugestão.

# 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo do trabalho, vimos que Trey Parker e Matt Stone não utilizam a sátira em *South Park* apenas como um forma de crítica aos costumes da sociedade americana ou às suas instituições. Apesar de ser reconhecida justamente por seu conteúdo muitas vezes grotesco e ofensivo, a série de animação também proporciona uma reflexão sobre as convenções, as linguagens e a estética do cinema americano.

*South Park* acaba fazendo essa reflexão de uma forma bastante refinada, criando uma paródia não apenas de filmes específicos, mas das convenções e tradições cinematográficas predominantes, de uma forma mais abrangente. Se, por um lado, a paródia de obras cinematográficas específicas, representantes do modelo narrativo clássico americano, é algo bastante comum na televisão e no cinema, *South Park* adquire sua originalidade, ao fazer uma paródia ao modelo em si. Outro fato que contribui para a relevância do seriado é que, para realizar essa paródia de forma contundente, é necessário dominar com precisão as técnicas pelas quais o modelo a ser parodiado é reproduzido. Esse domínio das técnicas narrativas clássicas foi sendo adquirido por Trey Parker e Matt Stone ao longo de suas temporadas, tornando-se ainda mais evidente na trilogia *Imaginationland.*

Os três episódios evidenciam o domínio das técnicas narrativas, tanto em relação a questões de linguagem, como a decupagem e a montagem, quanto em relação à construção narrativa, através da estrutura da *jornada do herói*. Dessa forma, podemos afirmar que *South Park* apropria-se da estrutura narrativa clássica e da estética do cinema americano não apenas como decorrência natural da influência produzida por esse modelo sobre os produtos audiovisuais televisivos, mas de forma intencional, ressaltando suas fragilidades, convenções e fazendo um deboche de suas regras. Esse domínio provavelmente contribuiu para a trilogia acabar recebendo o prêmio *Emmy*, o maior prêmio da indústria televisiva americana, mesmo que tal feito possa ser considerado irônico, considerando o deboche feito pela série à indústria televisiva e cinematográfica.

A intencionalidade desse deboche confirma-se não somente através da paródia e da caricatura do modelo americano, como também pelo próprio texto dos episódios, em que a questão da estrutura narrativa é discutida por personagens relacionados ao cinema. Essa reflexividade em relação às formas e convenções, confirma que o uso das estrutura narrativa clássica e de elementos e convenções da tradição cinematográfica dominante não é apenas

acidental, mas proposital. Além disso, ao longo de suas temporadas do programa essa reflexividade tem ocorrido de forma reiterada.

Outro fato que contribui para a complexidade da série, e portanto sua relevância, é que, apesar de fazer uma paródia à estrutura narrativa clássica e à estética do cinema americano, Trey Parker e Matt Stone, em alguns momentos, acabam fazendo também uma homenagem à ela. Afinal, constroem sua trilogia através da estrutura clássica, aproveitando o que essa estrutura também possui de interessante, como, por exemplo, a fluência e o envolvimento dramático.

Mesmo assim, em *South Park* não há final feliz – pelo menos para Butters. Através da quebra de expectativa de sua *jornada do herói*, a animação acaba criticando também esse modelo, que prevê sempre uma recompensa ou uma evolução a um estágio superior. Em sua paródia a esse modelo, a animação acaba desmistificando-o, ao revelar a inconsistência interior da *jornada do herói*. Se em grande parte da tradição cinematográfica hollywoodiana há sempre um final feliz para quem salvar o mundo, em *South Park* o herói não ganha nada.

Além de desmistificar a *jornada do herói*, *South Park* impossibilita qualquer coeficiente de realidade ou efeito de transparência e nega qualquer forma de moralização, ao debochar do modelo clássico de representação. Isso se dá pela utilização de elementos de uma sátira carnavalesca, em seu conteúdo, que entram em conflito direto com a forma naturalista da trama. Além disso, ao criarem os episódios da animação de forma autoral até hoje, Trey Parker e Matt Stone evidenciam também uma resistência ao modelo industrial televisivo e cinematográfico, o que torna seu deboche ainda mais sincero.

Podemos concluir, dessa forma que a relevância e a importância de *South Park* reside não apenas em sua sátira social e de costumes – que, por si só, já é muito importante numa sociedade contemporânea bastante alienada e pouco de reflexiva. A relevância da série reside, também, em sua paródia refinada de uma estética e de suas convenções e estruturas – que são predominantes nessa sociedade. Afinal, a estrutura narrativa clássica reproduz, até hoje, nas telas de cinema ao redor do mundo, uma impressão de realidade que muitas vezes esconde uma visão ideológica e mistificante. Uma crítica à essa inverdade é sempre importante, ainda mais de uma forma bem humorada, como em *South Park*.

# REFERÊNCIAS


ANDERSON, Brian. ***South Park* Conservatives.**,Washington: Regnery Publishing, 2005.

ARP, Robert (org.). ***South Park* e a filosofia.** 1ª ed. São Paulo: Madras, 2007.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de Mil Faces.** 4ª ed. São Paulo: Pensamento, 1995.

FRANKLYN, Blair Scott. **Towards a Theory of Postmodern Humour : *South Park* as carnivalesque postmodern narrative impulse.** Dissertação de Mestrado, University of Waikato, 2006. Disponível em <http://researchcommons.waikato.ac.nz/handle/10289/2252>

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas.** 5ª ed. São Paulo: Papirus, 2008.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério.** 3ª ed. São Paulo: SENAC, 2003.

MCKEAN, Erin (org.). **The New Oxford American Dictionary.** 2ª ed. Oxford, Oxford University Press, 2005.

PROPP, Vladimir. **Comicidade e Riso.** São Paulo: Editora Ática, 1992.

STRATYNER, Leslie. **The Deep End of South Park: Critical Essays on Television's Shocking Cartoon Series***,* Jefferson: McFarland, 2009.

TURNER, Graeme. **Cinema como prática social**. São Paulo: Summus, 1997.

VANOYE, Francis. **Ensaio sobre a análise fílmica.** 5ª ed. Campinas: Papirus, 2008.

VERNET, Marc. Cinema e narração. In: AUMONT, Jacques, Et. Al. **A Estética do Filme.** Campinas: Papirus, 2007.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor : estruturas míticas para escritores.** 2ª ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WEINSTOCK, Jeffrey Andrew. **Taking South Park Seriously.** Nova York: State University of New York Press, de 2008.

JOHNSON-WOODS, Toni. **Blame Canada!: South Park And Popular Culture.** Nova York: Continuum, 2007.

XAVIER, Ismail. **D. W. Grifith: O Nascimento de um Cinema.** São Paulo, Brasiliense, 1984.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico : a opacidade e a transparência.** 3ª ed. rev. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

Websites consultados:

**DESCRIÇÃO DOS PERSONAGENS.** <http://www.southparkstudios.com/guide/characters/>. Acesso em 23 de outubro de 2010.

**ENTREVISTA DAVE LETTERMAN.** <http://www.youtube.com/watch?v=O1vplX6Mn-s>. Acesso em 19 de setembro de 2010.

**ENTREVISTA A KEN PAULSON.** <http://www.firstamendmentcenter.org/about.aspx?id=12881>. Acesso em 19 de setembro de 2010.

**ENTREVISTA A JIMMY KIMMEL.** <http://www.youtube.com/watch?v=AYUCWQttwv0&NR=1>. Acesso em 9 de novembro de 2010.

**ENTREVISTA SOBRE O LONGA-METRAGEM.** <http://www.youtube.com/watch?v=0l0oBmA6xNk>. Acesso em 13 de outubro de 2010.

**ENTREVISTA SOBRE O MUSICAL DA BROADWAY.** <http://www.bookofmormonbroadway.com/>. Acesso em 14 de outubro de 2010.

**EPISÓDIOS DISPONÍVEIS NA PÁGINA OFICIAL DO PROGRAMA.** <http://www.southparkstudios.com/full-episodes/>. Acesso em 20 de outubro de 2010.

**PERFIL DE TREY PARKER E MATT STONE.** <http://www.southparkstudios.com/fans/behind/creator-bios>. Acesso em 20 de outubro de 2010.

**TIME MAGAZINE.** <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,986869,00.html>. Acesso em 25 de setembro de 2010.

**TIME MAGAZINE.** <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,988028-2,00.html>. Acesso em 25 de setembro de 2010.

**TRANSCRIÇÃO DOS ROTEIROS.** <http://www.southparkstuff.com/season_11/episode_1110/epi1110script/>. Acesso em 29 de outubro.

Material audiovisual consultado:

PARKER, Trey (dirigido por). **Imaginationland I, II e III.** Comedy Central, 2007.

# LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Cena da abertura do programa. 38

Figura 2 – Plano geral da “terra da imaginação.” 48

Figura 3 – Plano de conjunto. 48

Figura 4 – Plano médio. 48

Figura 5 – Campo. 48

Figura 6 – Contra-campo. 48

Figura 7 – Entrada do terrorista em campo. 48

Figura 8 – Plano fechado de Mayor. 49

Figura 9 – Plano Americano do terrorista. 49

Figura 10 – Primeiríssimo plano do ativador. 49

Figura 11 – Plano de conjunto da explosão. 49

Figura 12 – Plano americano de Stan. 49

Figura 13 – Ponto de vista de Stan. 49

Figura 14 – Plano médio de Stan. 49

Figura 15 – Kyle no ponto de vista de Stan. 49

Figura 16 – Plano de conjunto. 50

Figura 17 – Plano de Conjunto. 50

Figura 18 – Plano Geral. 50

Figura 19 – Plano Geral. 50

Figura 20 – Os garotos conhecem o Mayor. 53

Figura 21 – Butters é abandonado. 53

Figura 22 – Butters sonha com sua casa. 54

Figura 23 – Mayor atacado por um *Alien.* 54

Figura 24 – Butters é lavado ao Conselho dos Nove. 54

Figura 25 – Butters à caminho do castelo. 54

Figura 26 – Butters imagina seu pai deformado. 55

Figura 27 – A derrota é eminente. 55

Figura 28 – Butters imagina Noel. 56

Figura 29 – Aslan reconhece o herói em Butters. 56

Figura 30 – Butters após a explosão. 57

Figura 31 – Todos saúdam Butters. 57

Figura 32 – Cartman atravessa a vidraça. 59

Figura 33 – Vidraça remendada. 59

Figura 34 – Kyle invade o Pentágono. 60

Figura 35 – M. Night Shyamalan tendo idéias. 62

Figura 36 – Michael Bay imaginando efeitos especiais. 62

Figura 37 – Mel Gibson faz uma sugestão. 62