



Considerações sobre a moda e classes sociais:

Uma análise de Regular Show¹

André Pereira Martins²

Thiago Álvares da Trindade³

Juliana Petermann⁴

Magnos Cassiano Casagrande⁵

Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS

RESUMO

O seguinte artigo apresenta uma análise semiótica do desenho animado Regular Show⁶ episódio 15 - Acesso Negado da 4ª temporada da série. O objetivo da análise é discutir os reais valores e padrões da moda dentro da apropriação das classes sociais na sociedade capitalista, a partir da representação no desenho animado. Esta análise tem como base o estudo da apoderação das camadas sobre o status atribuído às roupas e o percurso gerativo de sentido e seus diversos níveis: fundamental, narrativo, discursivo e da manifestação, segundo Fiorin (2005). A análise expõe o consumo de culturas que se movimentam de cima para baixo e de baixo para cima junto do consumo dos bens que são reapropriados dentro das camadas sociais, refletindo assim, o comportamento que é utilizado como forma de legitimação dos objetos como bens de luxo.

PALAVRAS-CHAVES: Moda; Classes Sociais; Status; Semiótica.

1. INTRODUÇÃO

Desde o início dos tempos, a distinção entre as classes sociais sempre se delimitou pelos bens que os indivíduos possuíam, e ostentavam. Hoje em dia ainda é assim, com apenas um diferencial: há a possibilidade de o indivíduo tentar se assemelhar com outro de classe social diferenciada.

¹ Trabalho apresentado no DT 8 – Estudos interdisciplinares, Publicidade e Propaganda XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 8 a 10 de maio de 2014.

² Aluno Líder do grupo e estudante do 5º. Semestre do Curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda, email: andremartins.sm@gmail.com

³ Estudante do 5º. Semestre do Curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda, email: thiagotrindade95@gmail.com

⁴ Orientadora do trabalho. Professora do Departamento de Ciências da Comunicação, Curso de Publicidade e Propaganda da UFSM; mestre em Estudos Linguísticos pelo PPGL da UFSM, doutora em Ciência da Comunicação pelo PPGCOM da Unisinos, email: jupetermann@yahoo.com.br

⁵ Docência Orientada. email: magnoscassiano@yahoo.com.br

⁶ Desenho animado americano criado por J.G. Quintel. No Brasil é conhecido como Apenas um Show.



Aquelas pessoas que a usavam e não eram de elite, sentiam que podiam negociar ou burlar momentaneamente, por meio do consumo pirata, sua fronteira de classe. Ou que, na melhor das hipóteses, conseguiam convencer alguém, no jogo das interações sociais, que tinham tido condições de adquirir uma bolsa de grife. Era uma maneira de ser e estar no mundo que paradoxalmente, na luta simbólica pela autenticidade identitária (FRIEDMAN, 1999), passava pelo não autêntico. (FRIEDMAN apud KRISCHE; PINHEIRO, 2008, p. 27)

O presente artigo visa mostrar a diferença entre as culturas de massa e cultura de elite, com enfoque na moda e a importância que esta tem para a sua cultura, construção de identidade social e criação de status para o indivíduo, a partir da representação no desenho animado.

Para realizar este estudo foi utilizado como objeto de análise o desenho animado Regular Show (Apenas um Show) que realiza uma crítica ao comportamento da sociedade e o real valor que as pessoas dão a aparência. Como fundamentação teórica utilizamos o percurso gerativo de sentido de Fiorin (2005) e seus quatro níveis: fundamental, narrativo, discursivo e da manifestação.

2. Metodologia:

2.1 Descrição do *Corpus*

O objeto de análise será o episódio 15 (Acesso Negado) da 4ª temporada da série de desenhos animados Regular Show. No episódio escolhido é estudada a relação de oposição do domínio econômico social entre classes populares e classes de elite com relação às roupas e como são apropriadas para a criação de níveis de diferenciação entre as camadas. O episódio ocorre da seguinte maneira:

É aniversário de Margareth e ela decide fazer sua festa de aniversário em uma das boates da cidade. Ela convida Mordecai⁷ e Rigby⁸ para festa. Acidentalmente, os dois acabam indo para a fila da boate mais renomada da cidade e no momento da entrada são barrados. Justificativa: as roupas dos dois não se adequam a aquele ambiente. Segundo o recepcionista suas roupas são comuns e bregas demais para que

⁷ Gaio-azul de 23 anos, que é o melhor amigo de Rigby. Juntos, Mordecai e Rigby são empregados como jardineiros do parque, mas ambos são preguiçosos e raramente fazem seus trabalhos. Mordecai é mais consciente, maduro e moralmente sobre suas ações, mas ele tende a ir junto para o mal com Rigby, como resultado de rivalidade.

⁸ Guaxinim de 23 anos, que é o melhor amigo de Mordecai. Rigby é excêntrico, imaturo e com certeza extremamente brincalhão, o que o coloca em conflito ou com Mordecai, às vezes. Rigby vive exclusivamente para auto-satisfação, que às vezes ele consegue por meio de atos egoístas de mentir ou enganar, mas, conseqüentemente, Rigby tem o mau hábito de colocar outras pessoas em dificuldades.



possam entrar na boate. Enquanto discutem com o recepcionista uma limusine para em frente à porta da casa noturna e desta desce uma mulher esbelta que entra na boate sem passar pela fila, vestindo roupas que na compreensão dos personagens Mordecai e Rigby se assemelham a um saco de lixo pixado. Mordecai e Rigby indignados por não conseguirem entrar na festa, saem da fila e vão à lata de lixo mais próxima onde lá usam o material que encontram para fazer as suas próprias falsificações de roupas da moda. Assim, os dois entram na festa, porém, mais tarde são descobertos e expulsos.

O objeto passa pela seguinte construção: introdução, processo de transformação ou mudança e conclusão. Porém, neste trabalho, optamos por analisar apenas o trecho em que ocorre o processo de transformação do vídeo que começa desde o momento em que os personagens são barrados na festa e é finalizado quando enfim ocorre à entrada dos personagens. A entrada só ocorre após a criação de sentido dada para as roupas pelos personagens e pelos populares (pessoas que estão na fila da festa). Entendemos que o trecho aborda a questão de classes sociais dentro da sociedade capitalista e como estas se apropriam da moda para a criação de status social.

2.2 Passos da Análise:

O objetivo da análise é discutir os valores e padrões da moda dentro da apropriação das classes sociais na sociedade capitalista, a partir do desenho animado. A reapropriação de bens de luxo por populares como forma de imitações ou falsificações destes abrange a ideia de culturas que se movimentam de cima para baixo e acabam por se reapropriar devido a seu uso dentro das camadas sociais. Essa é uma forma de como as classes da base da pirâmide refletem o comportamento das classes do topo da pirâmide.

As elites consomem bens de luxo; os populares, imitações dos mesmos. Essa seria a ideia de um movimento de cima para baixo. Uma marca, um símbolo ou um objeto está no topo e carrega a aura da sedução, do sonho e da distinção social e, por isso, será pirateado. (KRISCHE; PINHEIRO, 2008, p. 24)

O quadro 1 contendo os quatro níveis gerativos (FIORIN, 2005) apresenta como interpretamos e distribuimos as cenas e o conteúdo do desenho dentro dos quatro níveis e respectivas categorias linguísticas.



Nível Fundamental	Semântica	Cultura de Elite (eufórico) x Cultura de Massa (disfórico)
	Sintaxe	Afirmção de cultura de massa, negação de cultura de massa, afirmação da cultura de elite
Nível Narrativo	Semântica	Objetos modais: Imitação das roupas da moda Objetos de valor: Status
	Sintaxe	Jornada do Herói: Manipulação (Provocação) Competência: Performance e Sansão
Nível Discursivo	Semântica	Tematização: Apropriação e significação da moda pelas classes sociais e figuratização
	Sintaxe	Ethos (Maingueneau 1989)
Nível da Manifestação		Planos, trilha sonora, personagens, gestos e expressões faciais

Quadro 1: Percuso Gerativo de Sentido. Fonte: André Martins e Thiago Trindade, com base em Fiorin (2005).

Através desta análise utilizaremos como referencial teórico textos que abordem o comportamento da sociedade e suas transições em relação à moda, partindo de tópicos como classes sociais, apropriação através da moda e comportamento.

De acordo com Fiorin, a análise semiótica do sentido ocorre através de quatro níveis: nível fundamental, narrativo, descritivo e da manifestação. Esses sentidos são compostos por um conjunto de patamares e através desta sequência de níveis foi utilizado como embasamento teórico o Percurso Gerativo de Sentido de Fiorin (2005).

O percurso gerativo de sentido é uma sucessão de patamares, cada um dos quais suscetível de receber uma descrição adequada, que mostra como se produz e se interpreta o sentido, num processo que vai do mais simples aos mais complexo. (FIORIN, 2005, p. 20)

Dentro dos quatro níveis da estrutura de discurso são identificadas as seguintes análises geradoras de sentido. No nível fundamental será abordada a relação da apropriação na moda pela *cultura de massa* e pela *cultura de elite*. Será analisada a relação de oposição entre os dois termos e como cada uma dessas culturas se apropria da moda como geradores de sentido. No nível Narrativo o objeto segue uma narrativa complexa canônica no qual atravessa as fases da manipulação, onde ocorre provocação dos personagens estudados, o que os leva a tomar atitudes sobre a situação, visando



invertê-la. Na fase da competência os personagens são questionados sobre o que é realmente moda no mundo atual, através deste questionamento eles são capazes de criar suas próprias roupas as quais serão ferramentas para o acesso a festa e construção de status social, independente de serem imitações. A performance é o comportamento adquirido pelos personagens sustentado pelas roupas, não basta eles vestirem imitações que se aproximam com as da moda, eles legitimam as roupa através do comportamento que assumem perante aos demais diante a festa. A fase da sanção é a última fase e é onde ocorre o reconhecimento da transformação através da constatação do recepcionista de que os dois estão adequados a entrarem em uma festa da alta sociedade.

3. Análise

3.1 Nível Fundamental

3.1.1 Sintaxe

Segundo Fiorin (2005) a sintaxe do nível fundamental abrange duas operações: negação e asserção. De acordo com a análise dos autores decidimos que o modelo de asserção que melhor se adéqua ao objeto é o seguinte: afirmação de A, negação de A, afirmação de B, ou melhor, exemplificando segundos os valores da análise do processo de transformação do vídeo: afirmação da cultura de massa, negação da cultura de massa, afirmação da cultura de elite. Os termos de valor da análise podem ser valorizados de maneiras distintas, por isso é possível que haja outra valorização entre os objetos. A valorização não depende das convicções políticas ou morais do indivíduo que o analisa, porém, do discurso analisado no objeto de estudo.

Afirmação de cultura de massa, negação de cultura de massa, afirmação da cultura de elite.

Os personagens ao chegarem à festa são simples e humildes. Seu *habitus*⁹ ostenta uma cultura massiva popular. Como a própria descrição dos personagens traduz, Mordecai e Rigby são jovens com 23 anos, que trabalham e moram em um parque. Os dois seguem o *ethos*¹⁰ da cultura de massa ao entrarem na fila e se comportarem como a maioria que espera por sua vez para entrar na boate, porém quando é chagado a vez de

⁹ São as capacidades de uma determinada estrutura social ser incorporada pelos agentes por meio de disposições para sentir, pensar e agir. (Fonte: pt.wikipedia/wiki/habitus/)

¹⁰ De maneira resumida, ethos é a cultura e os costumes populares de uma nação, povo, raça e etc.



Mordecai e Rigby entrarem, ambos são barrados na porta. A justificativa é que os dois não ostentam a atitude e nem as roupas necessárias para entrar naquele ambiente. A negação da cultura de massa e a afirmação da cultura de elite ocorrem simultaneamente no episódio quando os personagens retornam para a frente da boate com a apropriação das roupas que criaram com materiais do lixo e que imitam a moda, além de perpassarem o comportamento de como se pertencessem a determinada classe social mais alta. Os dois também ignoram a fila e as pessoas que nesta se encontram. Devido ao seu comportamento e suas vestimentas acabam por passar direto, sem aguardar a fila.

3.1.2 Semântica

A semântica do nível fundamental abriga as categorias semânticas que estão na base da construção de um texto (Fiorin, 2005, p. 21). As categorias ocorrem em sistema de oposição onde dois termos que estão ligados pelos sentidos de contrariedade que possuem. No episódio é estudada a relação da oposição do domínio econômico social, *Cultura de Massa* (disfórica) e *Cultura de Elite* (eufórica). O termo *Cultura de Massa* pressupõem o termo *Cultura de Elite* para ganhar o sentido de vice-versa.

/Cultura de Massa/ x /Cultura de Elite/

Uma categoria semântica fundamenta-se numa diferença, numa oposição. No entanto para que dois termos possam ser apreendidos conjuntamente, é preciso que tenham algo em comum e é sobre esse traço comum que se estabelece uma diferença. (FIORIN, 2005, p. 21-22)

Os personagens Mordecai e Rigby representam a *Cultura de Massa*, porém no seu momento seguinte, momento em que não são aceitos na festa por representarem essa classe, ocorre então uma relação contrária, onde os dois personagens assumem então, mesmo que de maneira falsa, a *Cultura da Elite*, por estarem representando de maneira quase que exata o comportamento e a o aspecto físico das roupas que perpassam essa cultura, mesmo que seja representado no desenho animado de forma irônica e bem humorada.

3.2 Nível Narrativo

A narratividade é uma transformação situada entre dois estados sucessivos e diferentes. (Fiorin, 2005, p.27). No trecho analisado o primeiro estado ocorre quando os personagens chegam à fila, vestindo roupas consideradas normais ou bregas pelo ponto



de vista do recepcionista. A transformação ocorre quando os personagens ao saírem da fila indignados por saber que não poderão entrar na festa vão até o lixo e de lá retiram o material necessário para a confecção de roupas idênticas a que a personagem que veio de limusine para festa e que também não precisou entrar na fila como a maioria. A partir deste momento os personagens chegam à frente da boate, exaltando comportamento diferenciado que poderíamos classificar de forma irônica como sendo o comportamento das elites (postura ereta, olhar de uma cima para baixo, esnobe, etc). Após essa ação, os personagens são aclamados pelas pessoas da fila e pelo recepcionista que acaba permitindo a entrada dos dois, que passam à frente de todos os outros que já esperavam na fila, como fez a personagem que saiu da limusine.

3.2.1 Sintaxe

Nesse momento é realizada a narrativa complexa que estrutura uma sequência canônica. Este encadeamento é composto de quatro fases enumeradas como:

3.2.1.1 Manipulação

Na fase de manipulação, um sujeito age sobre outro para levá-lo a querer e/ou dever fazer alguma coisa (FIORIN, 2005, p. 29). Dentro desta fase existem diferentes tipos de manipulação como: tentação, intimidação, sedução e provocação. No episódio analisado ocorre o uso da provocação: o recepcionista da festa provoca os personagens alegando que eles não poderão entrar na festa com roupas “bregas”. Os personagens passam pelo seguinte diálogo:

(Mordekai) – Cara “que” é que tá pegando? Era nossa vez nos esperamos na fila!

(Recepcionista) – É a roupa de vocês que tá pegando. Eu não deixar vocês entrarem com essa roupa brega.

(Rigby) – Brega?! Essa camiseta custou 10 pratas. Comprei pela internet.

(Recepcionista) – Lamento pessoal, mas temos nossas regras de moda. E eu só estou vendo breguice.

(Neste momento chega de limusine a personagem que entra na festa sem passar pela fila. Ela veste roupas que na concepção de Mordekai e Rigby parecem-se um saco lixo preto.

(Rigby) – Como é que é?!

(Mordekai) – Cara qual é? Ela entrou com aquelas roupas ridículas!

(Recepcionista) – Ué, está na moda. (sorriso debochado)



(Os dois saem da fila irritados.)

3.2.1.2 Competência

Na fase da competência o sujeito que vai realizar a transformação central da narrativa é dotado de um saber e/ou poder fazer (FIORIN, 2005, p. 30). Através de um conhecimento que os personagens possuem sobre moda e do que viram na cena anterior, os personagens vão buscar materiais no lixo para confeccionar roupas que imitem as roupas que estão na moda. (Figura 1).



(Figura 1. Título: Reapropriação das roupas do lixo. Fonte: Cartoon Network)

3.2.2.3 Performance

A performance é a fase em que se dá a transformação (mudança de um estado a outro) central da narrativa (FIORIN, 2005, p. 31). Nesta fase os personagens trajados com as novas roupas confeccionadas com materiais do lixo impõem frente à festa uma atitude que se assemelha a da entrada da personagem na cena anterior. Esta atitude se assemelha a um comportamento esnobe de uma classe social mais elevada. As vestes só são sustentadas com base no comportamento que adquirem para que esta não seja



considerada uma imitação. Os modelos de planos utilizados para “filmagem” da cena reforçam a concepção de superioridade, o plano inicia nos pés dos personagens e termina enquadrando a cabeça destes como numa posição de vitória. O plano cria a sensação de unicidade e contrasta com o plano seguinte, o qual enquadra diversas pessoas aclamando seus nomes, o que reforça a individualidade do último plano.

As imitações não são consumidas generalizadamente somente por que são bem feitas, mas porque as diferenças entre as camadas sociais estão fortemente demarcadas e personalizadas na sociedade brasileira que, muitas vezes, a distinção se dá pela própria aparência, ou melhor, pelo *habitus*. E aí, nesse ponto, a análise bourdiana é cabível quando nos mostra que existem outros condicionantes, para além dos objetos para definir fronteiras. (KRISCHE; PINHEIRO, 2008, p. 36)

Assim, podemos dizer que devido ao comportamento utilizado e ao reforço dado graças aos planos utilizados na cena, é possível que personagens de Cultura de Massa consigam perpassar elementos da Cultura de Elite graças ao *habitus* adquirido dessa cultura. Segundo Krische e Pinheiro (2008) “podemos dizer com isso que é possível as camadas médias e, especialmente, as altas usarem *Louis Vuitton* pirata, pois a mesma se passará por legítima”. Por outro lado, pessoas de classe social mais baixa podem comprar um produto legítimo para se diferenciar dos demais e este não ser reconhecido como tal, devido ao contexto em que este indivíduo está inserido. Ocorre uma diferenciação que vai além dos bens materiais, perpassando os sujeitos que são os verdadeiros legitimadores dos itens originais e falsificados, indiferente que sejam estes ou não falsificados.

3.2.3.4 Sanção

A última fase é a sanção. Nela ocorre a constatação de que a performance se realizou e, por conseguinte, o reconhecimento do sujeito que operou a transformação. Eventualmente, nessa fase, distribuem-se prêmios e castigos. (FIORIN, 2005, p. 31). Os personagens nesta fase conseguem entrar na festa sem ao menos entrar na fila devido à apropriação das roupas como imitações da moda e seu comportamento. Ocorre aqui a premiação dos personagens que é demarcada com a ascensão do status adquirido através das roupas e o livre acesso a boate. Eles só conseguem entrar nesta devido ao valor que os demais atribuíram as suas vestes, porém estes mantêm desprezo a este modelo social de diferenciação através das vestimentas. O que pode ser demarcado na fase final do



momento de transformação do objeto. Os personagens passam pelo seguinte diálogo ao entrarem na boate:

(Rigby) – Cara eu não acredito que deu certo.

(Mordekai) - Moda. Psssss. Isso tá mais pra moda lixo!

(Mordekai e Rigby) – OHHHHHHHHHHHHHHHHHH!

3.2.2. Semântica

Segundo Fiorin (2005) “o nível narrativo ocupa-se dos valores inscritos nos objetos”. Assim, podemos concluir que existem dois tipos de objetos: objetos modais e objetos de valor.

3.2.2.1 Objetos Modais

Segundo Fiorin (2005) são os objetos dos quais os personagens se utilizam para que seja possível a conquista dos objetos de valor, no discurso analisado, os personagens manifestam estes objetos através da roupa e sua ostentação por suas atitudes ao chegarem à frente da festa. As roupas são um objeto primordial para que os personagens consigam obter o que tanto almejam, neste caso, a exaltação de status e a possibilidade de entrar na festa.

3.2.2.2 Objetos de Valor

É o que os personagens almejam ganhar através das roupas que ostentam mesmo reapropriando estas através de uma construção de significados. As roupas utilizadas são o passaporte de entrada para a festa de elite, junto do orgulho em excesso adquirido através do status. O comportamento também é primordial para sustentar os objetos de valor adquiridos pelos personagens, o comportamento expressa a arrogância e superioridade que imita o de muitos padrões da classe alta. Estes personagens pertencem uma classe determinada, no caso, uma classe de populares, mas no momento em que utilizam as imitações das roupas que estão em destaque no mundo da moda eles acabam por se tornar celebridade e o centro da atenção pelos populares, permitindo a sustentação de uma máscara de cultura de elite.

3.3 Nível Discursivo

3.3.1 Semântica



Primeiramente, quando os personagens chegam à boate o recepcionista os encara da cabeça aos pés e não permite a entrada deles devido a dedução de que por usarem roupas populares os dois pertencem à uma cultura de massa, logo, não se adequam ao ambiente da festa, que é um ambiente sofisticado. Mais tarde, os personagens voltam vestindo roupas falsificadas, porém diferenciadas das demais e representam uma atitude esnobe com os demais, mais assemelhada a uma atitude das elites. O recepcionista, assim, deduz que os dois pertençam a uma classe social mais adequada ao ambiente, permitindo então sua entrada. O quadro 2 apresenta quais são os valores tomados para que o recepcionista pudesse tomar tais conclusões em cima das figurativizações.

Valores:	Cultura de Elite x Cultura de Massa	
Tematização:	A apropriação e significação da moda dentro das classes sociais	
Figurativização:	- Limusine - Roupas de marca - Status - Entrar na festa sem precisar entrar na fila	- Breguice - Roupas comuns - Esperar na Fila - Ser barrado na entrada da boate

(Quadro 2, Título: Valores, Tematização e Figurativização. Fonte: André Martins e Thiago Trindade, com base em Fiorin (2005) e sua análise do nível discursivo.)

3.3.2 Sintaxe

A sintaxe do nível discursivo ocorre através da análise do objeto dentro da Deixis e Ethos de Maingueneau (1989). A dêixis se divide em dêixis discursiva e dêixis fundadora.

A dêixis discursiva consiste apenas em um primeiro acesso à cenografia de uma formação discursiva; esta última possui ainda um segundo ponto através do qual é possível alcançá-la; trate-se da dêixis fundadora. Esta deve ser entendida como a situação de enunciação anterior que a dêixis atual utiliza para a repetição e da qual retira boa parte de sua legitimidade. Distinguir-se-á, assim, a locução fundadora a cronografia e a topografia fundadora. Uma formação discursiva, na realidade, só pode enunciar de forma válida se puder inscrever sua alocação nos vestígios de uma outra dêixis, cuja história ela institui ou “capta” a seu favor. (MAINGUENEAU, 1989, p. 42)

Dentro da dêixis fundadora os personagens são construídos através de estereótipos de classes populares: eles são jovens trabalhadores de classe média, com



idade entre 20 e 25 anos, moradores de uma cidade suburbana dos Estados Unidos. Assim, enquanto a dêixis fundadora de personagens como a mulher que chega de limusine à festa são consolidados através de características de classes de elite, que se afirmam nas roupas, acessórios, postura e meios de transporte utilizados, podemos considerar esta dêixis fundadora uma característica de jovens de classe média alta com idade entre 25 e 35 anos moradores de grandes centros.

A dêixis discursiva dos personagens Mordecai e Rigby são arquitetadas através da formação discursiva determinada no exterior destes. O comportamento representado pelos dois ao entrarem na fila e discutirem por não conseguirem entrar na boate é uma das representações da dêixis discursiva de personagens que são estereotipados como indivíduos de classe média, devido ao seu comportamento e fala.

O *Ethos* dos personagens é representado através de sua maneira de dizer, conectado ao discurso inseparável do sujeito que está atrelada a sua situação social, convívio e meio que o rodeia, porém isso não é impedimento para influência de outros valores dentro do discurso dos indivíduos. Os personagens principais possuem uma fala desleixada com uso excessivo de gírias, podendo ser assimilado ao vocabulário da grande massa ou de centros periféricos aos quais eles pertencem.

(Mordecai) – Cara “que” é que ta pegando?

(Rigby) – Qualé?

(Mordecai) – Psssss! (Barulho com a boca)

(Mordecai e Rigby) – OHHHHHHHHH!!!

3.4 Nível da Manifestação:

O nível da manifestação ocorre com a apresentação de planos, trilha sonora personagens, expressões faciais e gestuais.

3.4.1 Planos e Trilha Sonora:

O plano que é utilizado na apresentação da personagem que está vestida com roupas da moda é realizado pegando a personagem de baixo para cima nos mínimos detalhes, começando pelos sapatos e finalizando no rosto. Este plano mostra os detalhes de sua roupa e sua atitude e faz referencia à expressão “olhar dos pés a cabeça”.

Quando os personagens voltam após serem barrados vestindo as imitações de roupas de luxo, o plano é repetido criando o mesmo efeito que ocorreu com a



personagem anterior, exaltando os personagens como se pertencessem a uma cultura de elite que se diferencia das demais pessoas da fila.

O momento em que os personagens são barrados na frente da porta da boate é composto por um ambiente sem trilha sonora. No momento em que a personagem chega à frente da festa em sua limusine inicia a trilha sonora que passa o sentido de poder e superioridade a personagem que chega a festa. A mesma trilha sonora é repetida quando os personagens voltam do lixo e são apresentados com suas roupas novas.



(Figura 2. Título: Reapropriação das roupas do lixo. Fonte: Cartoon Network)

3.4.2 Personagens:

A Apresentação do personagem que se encontra a 11 anos na fila, tentando entrar na festa é uma crítica as empresas de elite que impedem indivíduos que não se adequam a classe social. E que continuam tentando entrar na festa na experiência de demonstrar que realmente aquele indivíduo pode pertencer a classes superiores. Este impedimento ocorre na maioria das vezes pelas roupas que o indivíduo veste, a aparência e o comportamento.



(Figura 3. Título: Barrados na entrada. Fonte: Cartoon Network)

3.4.3 Expressões Faciais e Gestos:

As representações no caso do desenho animado são influentes para a construção de sentido das cenas. Nas cenas em que os personagens reclamam de não poderem entrar na festa, o recepcionista dá de ombros nos seus gestos, e os encara com uma expressão de desprezo dando a entender que não se importa com suas reclamações e o fato de não poderem entrar. Complementando a cena, o recepcionista está com os braços cruzados, gesto que significa que este se fechou e não está sujeito a mudar de idéia. Braços cruzados por si só não indicam que o indivíduo está contrário à situação que está ocorrendo. O que confere veracidade a negativa do porteiro são os seus outros gestos, olhar e expressão facial.

O comportamento da mulher ao entrar na festa sem olhar nem se dirigir ao porteiro e às pessoas que esperam na fila expressa ar de superioridade com os demais. Esta expressão é repetida mais tarde quando os personagens voltam do lixo, vestindo suas novas roupas (imitação das roupas de marca).



(Figura 4. Título: Barrando na entrada. Fonte: Cartoon Network)

4. Considerações Finais

Com este trabalho, tivemos como objetivo demonstrar a distinção que ocorre na sociedade capitalista vigente a partir do valor atribuído à aparência do indivíduo como uma das formas de segmentação das camadas sociais. A animação analisada apesar de ser um programa indicativo para uma faixa etária maior de 10 anos aborda uma questão social dentro do afastamento entre as classes, atribuído à diferenciação imposta pelas roupas como artefato de criação de status de diferenciação. Além disso, a própria animação aborda a questão social atrelada ao status das roupas, como forma de atingir um objetivo, uma premiação.

Entendemos que a animação apresenta uma crítica ao sistema de distinção de classes vigente. Esta apresenta planos, personagens e ações que demonstram o afastamento entre camadas, imposta pela aquisição de bens materiais, capital social, cultural e econômico. A crítica no episódio analisado ocorre especialmente no momento da transformação, momento analisado pelos autores, onde os personagens são provocados a entrarem na festa apenas quando estivessem vestindo algo que se relacione as regras de moda da boate. Neste momento do objeto analisado é discutida a aquisição de valores que funcionam como forma de crítica social a diferenciação de classes populares e de elite.

Referências:



KRISCHKE, Débora; PINHEIRO, Rosana, **O luxo do povo e o povo no luxo:** consumo e valor em diferentes esferas sociais no Brasil,

BARTMANN, Taiza, **Do briefing à fotografia no anúncio:** como as intenções de marca proposta pelos criativos são traduzidas em fotografia de moda, Santa Maria, 2012)

FIORIN, José Luiz, **Elementos do Discurso**, São Paulo: Contexto, 2005)

MAINGUENEAU, Dominique, **Novas tendências em análise do discurso**, Campinas: Pontes/ EDUSC, 1989.