

## O CINEMA EM TELA NA SALA DE AULA

Profa. Doutoranda Eliane Aparecida Galvão Ribeiro Ferreira (UNESP)<sup>1</sup>

**RESUMO:** *Este texto tem por objetivo apresentar uma reflexão, pautada pelos fundamentos teóricos da estética da recepção, acerca da eleição de filmes por adolescentes. Pretende-se neste artigo analisar quais são os elementos fílmicos que propiciam prazer ao jovem, bem como os conceitos prévios que o levam a eleger determinado filme.*

**PALAVRAS-CHAVE:** *estética, recepção, prazer, sala de aula, cinema.*

### Introdução

Durante três anos, atuando como professora de Literatura, desenvolvi uma pesquisa voltada para a formação do leitor no ensino de literatura que resultou em minha dissertação de mestrado (2003). O espaço eleito foi o da escola privada, no qual estudavam jovens provenientes em sua maioria das classes A e B. Escolhi esse espaço, pois há certa mitificação a seu respeito, acredita-se que nele as leituras estão asseguradas e todas as eleições de textos e filmes são críticas.

Durante todo trabalho desenvolvido com 47 alunos de 5ª série, em 1998; 51 de 6ª, em 1999; e 52 de 7ª, em 2000, foram abordados em sala de aula diferentes tipos de texto, tais como contos, histórias em quadrinhos, filmes, minisséries, obras narrativas diversas, poemas etc. Neste artigo pretende-se tratar da eleição de filmes por esses jovens. Para diagnóstico desse tipo de escolha, indaguei os alunos durante todos os anos sobre quais filmes consideravam mais atraentes. Inúmeros foram indicados. Como analisar a todos não é exequível para a consecução deste artigo, optei por tomar como objeto de estudo o filme *Os goonies* (1985) que, assistido pelos entrevistados, em 1999, na “Sessão da tarde”, da Rede Globo, obteve 100% de aprovação. Procurei detectar com esse questionamento quais eram os conceitos prévios desses alunos ao eleger esse filme, seu horizonte de expectativa, bem como o efeito que o filme produziu sobre eles. Assim, objetivava-se neste artigo apresentar uma análise crítica desse filme eleito e dos elementos detectados em sua recepção.

Norteia a análise desse filme, a concepção, em consonância com Regina Zilberman (1984, p. 133-4), de que um texto, por ser uma unidade concomitantemente composicional e dialógica, é portador de um fenômeno, que circula do plano ficcional ao ideológico a partir de sua estrutura, independentemente da sociedade que o produz ou o reflete. Para tanto, procura-se analisar a construção do narrador, enquanto ente ficcional, capaz de exercer um poder sobre a atuação da personagem e das disposições do leitor implícito. Este fato revela o trânsito do âmbito ficcional ao social – da personagem ao leitor implícito –, este que, embora seja uma projeção do texto, ocupa um lugar que vem a ser preenchido por um indivíduo real: o leitor empírico. Portanto, da manipulação do leitor implícito passa-se ao controle sobre um ser humano – o leitor empírico –, nesse caso, o aluno-leitor.

### Em tela: o filme

---

<sup>1</sup> Eliane Aparecida Galvão Ribeiro Ferreira é doutoranda e mestre em Literaturas de Língua Portuguesa pela Universidade Estadual Paulista (UNESP - Campus de Assis); endereço eletrônico: eagrif@femagnet.com.br.

*Os goonies*, com título original *The goonies*, lançado em 1985 e dirigido por Richard Donner, narra as “travessuras” de um grupo de jovens amigos, moradores de um mesmo bairro que, graças ao acaso, ingressam em uma aventura com o objetivo de salvar suas famílias de uma crise financeira. Esses jovens, caso não descubram um antigo tesouro de um lendário pirata que aportara naquela região há pelo menos quatro séculos, perderão suas casas financiadas por um sistema habitacional desumano e terão que mudar de bairro e/ou de cidade, distanciando-se uns dos outros.

Dessa forma, no filme *Os goonies*, o “chamado” da aventura é provocado pelas pressões sociais, entretanto o desenvolvimento da narrativa ocorre devido à existência do imponderável. Esse elemento avulta no texto quando os protagonistas entediados encontram por acaso um mapa no sótão da casa de uma das personagens, onde se reuniram.

O espaço da aventura situa-se no interior de um morro constituído por câmaras no subsolo, lagos e caminhos labirínticos, ele se aproxima ao das narrativas de mistério, de terror, de aventuras e de pirataria. A constituição desse espaço permite a expansão e exploração do imaginário. O espaço se configura por corredores repletos de enigmas, armadilhas mortais, cascatas e cachoeiras; por túneis que desembocam ou em sorvedouros e vórtices, ou em um navio pirata repleto de tesouros guardados por esqueletos e caveiras. Por isso, o espaço é atraente para o leitor. Justifica-se então que os alunos, quando indagados sobre o que tornava o filme atraente, tenham respondido: “é um filme emocionante”, “é de aventura”, “dá um pouco de medo”.

A exploração dos espaços na narrativa se caracteriza pelos pares antitéticos: conhecido/desconhecido; interno/externo; e alto/baixo. Os protagonistas saem do espaço interno conhecido, o domiciliar, e vão para o externo, o da aventura, em busca de um tesouro. Nesse espaço desconhecido, eles encontram uma passagem para o interior de um morro. Essa passagem os conduz ao subsolo, ao espaço da provação, das armadilhas e da prisão. Enquanto os protagonistas estão nesse espaço, as personagens adultas circulam no espaço externo, acima de suas cabeças. Assim, os espaços se dividem entre os dominados pelos adultos – o espaço externo –, situado no alto, e os conquistados pelos jovens – o interno –, situado no baixo. Uma vez dominado e desvendado, o espaço da aventura confere aos protagonistas o poder de regressar e salvar suas casas da demolição.

Pode-se observar que a exploração espacial do filme torna-o atraente ao apresentar para o leitor o entrecruzamento de passagens aparentemente sem saída. Esse entrecruzamento revela o arquétipo que as sustentam: o desejo do ser humano de realizar uma expedição em direção a si mesmo. Nessa expedição tão complexa, os caminhos entrecruzados constituem impasses que só serão resolvidos se o grupo heróico, por meio de uma espécie de viagem de iniciação, atingir o centro do labirinto. Para tanto, esse grupo deve se mostrar competente. O labirinto avulta então na narrativa como estrutura arquetípica. Ele conduz o homem ao interior de si mesmo, ao seu inconsciente. Esse interior só pode ser atingido pela consciência, depois de longos desvios ou de uma intensa concentração, até a intuição final em que tudo se simplifica. Quanto mais difícil a viagem, quanto mais numerosos e árduos os obstáculos, mais os adeptos se transformam e, no curso desta iniciação itinerante, adquirem um novo ser.

Na narrativa, o espaço exerce o papel de isolar os protagonistas do mundo conhecido, do meio social, do “exterior” e levá-los às origens, aos primeiros elementos da paisagem imaginária da infância: a ilha, o barco, a água, a casa, a caverna, que remetem, segundo Jacqueline Held (1980, p. 82), à idéia do redondo, do abrigo, do ninho, do retorno à posição fetal, à mãe. E remetem ainda à idéia da viagem como condição da aventura e do sonho. De acordo com Held (1980, p. 78), a paisagem imaginária tem origem na nostalgia, em nosso lugar de infância real e nos elementos naturais de que tivemos vontade. Assim, ela reúne também os desejos e nostalgias tanto do leitor adulto quanto do jovem. A paisagem afetiva, por possuir a dialética aventura-proteção, perigo-segurança, é atraente.

Segundo Joseph Campbell (2000, p. 26), retomando Arnold J. Toynbee, o renascimento propicia o novo. Dentro do espírito e do organismo social deve haver, quando se pretende obter

uma longa sobrevivência, uma contínua “recorrência de nascimento” destinada a anular as recorrências ininterruptas da morte. Justifica-se, então, a presença do sol no final da narrativa, quando os heróis saem da caverna labiríntica. Ele conota o término da escuridão, representada pela ignorância e pela ameaça de morte, e a chegada da luz. Essa luz, por sua vez, conota a sabedoria adquirida e a felicidade de ter sobrevivido.

O filme *Os goonies* encerra-se com os vitoriosos protagonistas observando o surgimento de um navio pirata que vai desaparecendo no horizonte ensolarado. Assim, eles podem provar aos adultos a origem do tesouro adquirido e a validade de um antigo mapa do tesouro pertencente a um pirata denominado “Willy Caolho”.

A aventura no filme, embora não proporcione às personagens uma revelação que permita a aquisição de um novo ser, produz no leitor implícito o prazer. Esse prazer, segundo Jacqueline Held (1980, p. 85), advém da fantasia, do imaginário, da projeção no herói, do partilhar de suas angústias e de seus perigos, que os alunos realizam. Essa projeção e partilhamento, por sua vez, propiciam o medo.

No texto, os heróis, buscando sobreviver, vivem experiências amedrontadoras; logo sentem medo. Justificam-se, então, as afirmações dos alunos, “dá um pouco de medo”, como elemento motivador da eleição desse filme. Esse medo é desejado pelo aluno leitor porque é tranquilizante. Por meio da aprendizagem consciente, ele sabe que os “monstros” do filme e os esqueletos de viajantes e naufragos que morreram por inanição pertencem ao imaginário. Eles são objetos mentais dominados pelo aluno-leitor, com os quais ele pode interagir, quando desejar, por meio da leitura.

Segundo Held (1980, p. 98), o leitor empírico tem necessidade de mitos, de símbolos, de situações imaginárias compensadoras para superar dificuldades transitórias, para atingir um equilíbrio real-imaginário que é particular a cada um e se estabelece, em cada caso, de maneira diferente. O prazer encontrado pelos alunos nesse filme, descrito como “o mais legal”, provém do método catártico. O medo simbólico propicia o enfrentamento de medos não simbólicos existentes nas relações sociais.

O medo produzido pelo filme é proporcionado pela constatação, tanto pelas personagens quanto pelo leitor implícito, do risco de morte. A aventura é marcada pela imprevisibilidade produzida pelo risco, justamente por isso, ela é atraente, rompe com a mesmice, com a rotina, com o dia-a-dia convencional, com a segurança e o tédio.

O leitor implícito é induzido a passar pelo mesmo tipo de experiência vivenciada pelos protagonistas. Ele é levado a avaliar formas e conteúdos diferentes e, baseando-se nessa visão da amplitude e diversidade do mundo e do universo, formar-se e aperfeiçoar-se. Assim, ao lado da autoridade afetuosa, mas rigorosa dos adultos que aparecem como responsáveis pelos jovens, está a necessidade de partir para romper com o *status quo* em busca de aventuras que promovam competência. Essa necessidade advém do desejo dos jovens de romper com o tédio produzido pela dependência com conseqüente submissão aos adultos.

A obtenção de riqueza no regresso da aventura representa a vitória no espaço desconhecido. Desse modo, graças às performances desenvolvidas pelos protagonistas, eles são sancionados positivamente, adquirindo uma competência que antes não possuíam e obtendo, por isso, o desejado equilíbrio e a paz.

Pode-se observar que, ao término do filme, os protagonistas retornam para casa, assim o ponto de chegada coincide com o de partida e a narrativa se constitui por um círculo no centro do qual os heróis são aprisionados em seus lares. Entretanto, esses lares para os quais os heróis regressam não aparecem idealizados. Somente pelas ações desenvolvidas na aventura, os protagonistas podem com seus regressos melhorar as condições financeiras de suas famílias.

As personagens do filme são cômicas, imperfeitas e espontâneas, logo não atuam como modelos de conduta. Entretanto, apresentam comportamentos que destacam uma concepção estereotipada dos adolescentes. Elas se definem psicologicamente como superficiais, desastradas, gulosas, distraídas, tímidas diante do sexo oposto, curiosas, desorganizadas e rebeldes, mas fiéis à

família e aos amigos. Em momentos de tensão, elas reagem com desespero. Têm baixa auto-estima quanto à aparência física ou porque usam aparelhos nos dentes e/ou óculos, ou porque se consideram feias, gordas etc., e são ambíguas, pois ao mesmo tempo em que se imaginam invencíveis, sentem-se acovardadas diante do perigo, embora não o admitam. Também são desprovidas de complexidade psicológica, principalmente porque não lhes é permitido o questionamento. Assim, salvam as suas famílias e todo o bairro da demolição, mas não questionam o porquê de morarem em casas financiadas ou de suas famílias não conseguirem saldar as prestações. Uma vez definidas, não se alteram; apresentam características físicas e psicológicas unidimensionais e caricaturais. Desse modo, compõem o grupo de jovens protagonistas aventureiros e amigos: o gordinho engraçado e mentiroso, Bolão; o garoto aventureiro e asmático, irmão mais novo de Brand, Mikey; o descendente de chineses e inventor desastrado, Data; e o garoto espertalhão e brincalhão, Bocão. Integram ainda esse grupo três adolescentes mais velhos: a bela garota superficial, objeto da paixão de Brand, Andy; a sua melhor amiga, a feia e inteligente, Stef; o rapaz forte, bem-humorado e irmão dedicado, Brand.

O mundo em que as personagens se movem é determinado por uma minoria que detém o poder aquisitivo. Embora as personagens conheçam o seu mundo, ainda não o conquistaram, para tanto precisam ingressar na aventura. Em busca desse ingresso, realizam o percurso da aventura: saem do espaço doméstico, conhecido, adentram o desconhecido, no interior de um morro, e na saída desse espaço, graças à euforia com o modelo familista, correm para os braços de seus pais. Essa euforia levada para o discurso das personagens revela a utilização de uma linguagem trivial constituída por clichês. Pode-se observar na saída do espaço da aventura, quando os protagonistas reencontram suas famílias, o emprego de fórmulas prontas, como as utilizadas pelo protagonista Mikey, que acredita não ter obtido a fortuna necessária para saldar as dívidas da família:

– Desculpe, pai. Tínhamos a salvação nas mãos. Mas largamos para salvar nossas vidas. Desculpe.

E a utilizada pelo seu pai:

– Tudo bem. Está são e salvo comigo e com sua mãe. Somos as pessoas mais afortunadas daqui.

Ainda, o mesmo emprego de fórmulas prontas avulta no diálogo entre o protagonista Data e seu pai. O pai, feliz em rever o filho, tenta utilizar um de seus inventos, uma máquina fotográfica para registrar a família novamente reunida, mas o aparelho fracassa. Diante disso, o protagonista diz: “– Tudo bem, pai. Não pode abraçar uma fotografia.” Ao que o pai responde: “– Você é a minha melhor invenção.”

As personagens, embora sejam determinadas em atingir seus objetivos e se apoiem mutuamente, necessitam de ajuda no espaço da aventura. A ajuda é obtida quando os jovens salvam um dos filhos da senhora Fratelli do porão, onde é mantido acorrentado por ela e seus outros dois filhos. Essa personagem é portadora de deficiências físicas e mentais, e por isso, incompreendida e maltratada pelos seus familiares. Embora grotesca, tida a princípio pelos protagonistas como um “monstro”, essa personagem intitulada Preguiça revela-se uma grande auxiliar e orientadora, capaz de ajudar os jovens a lutarem no espaço da aventura com a família Fratelli e guiá-las, por meio de uma pequena abertura na rocha, para a saída do interior do morro. Assim, pelo seu poder orientador, esse comparsa conota o “fio” de Ariadne. Ecoam nessa personagem outros “monstros” ambíguos conhecidos pelos alunos que, ao mesmo tempo em que fornecem ajuda, também necessitam dela: a Fera, do conto de fadas *A Bela e a Fera*, o corcunda, de *O corcunda de Notre Dame*, de Victor Hugo, e Hagrid, de *Harry Potter e a pedra filosofal*, de J. K. Rowling.

Ao término da narrativa, o valor da personagem Preguiça é reconhecido pelas famílias das jovens personagens. Preguiça serve de justificativa para reforçar o bom caráter e a compreensão delas e de suas famílias. Ainda, ele é adotado por uma dessas famílias. Sua mãe e seus dois irmãos,

graças à ajuda das jovens personagens aos incompetentes policiais, são presos. Essa cena reforça a eficácia das ações dessas jovens personagens e seu bom caráter moldado pelo poder de discernimento e capacidade de julgamento.

A admiração dos alunos pelos “heróis positivos ativos” conota, segundo Maria Alice Faria (1999, p. 47), a pressão moralizante que recebem por parte dos adultos em sua própria educação em casa, na escola e sobretudo nos livros que lhes são dados a ler. Justifica-se, então, o predomínio no filme dessas personagens tão ajuizadas e algumas até sem caráter, mas detentoras de poderes que as capacitam a optar, quando necessário, por ações eficazes que promovam o bem comum e favoreçam a obtenção do objeto de desejo, no espaço da aventura e, no regresso, a alteração de estatuto e reconhecimento.

O filme é atraente para os alunos, principalmente porque proporciona a sensação de conforto, produzida pela manutenção do horizonte de expectativa do leitor que espera encontrar personagens heróicas. Logo, o filme não objetiva possibilitar ao leitor uma quebra de expectativa. Essa quebra, segundo Hans Robert Jauss (1994, p. 52), é fundamental tanto para o avanço da ciência quanto o da experiência de vida. Somente quando ela ocorre, a leitura possibilita ao leitor expandir novos caminhos para a experiência futura. Justamente, porque as personagens não rompem esse horizonte de expectativa, elas são negativas para o leitor, pois não lhe proporcionam o questionamento e a revisão de valores. Ainda, por não surpreenderem pelas suas ações e serem facilmente compreendidas, essas personagens consolam o leitor, dando-lhe a ilusão de que as domina.

Ao término da aventura, o leitor percebe que foi necessário às personagens percorrer o espaço da aventura, pois as experiências vivenciadas nele foram decisivas. Entretanto, sua permanência no espaço da aventura configura-se como um perigo latente: o de romper com as coordenadas do sistema social em que devem viver. Esse sistema determina que precisam permanecer junto à família.

A narrativa é ainda atraente pela exploração do humor e pela inversão do papel do líder no espaço da aventura. Embora o protagonista Brand seja o “mais velho” e manifeste em seu discurso que deve ser o líder, ele não atinge seu intento, pois as demais personagens ignoram essa afirmação. O líder do grupo é justamente o “mais novo”: o protagonista Mikey. Ele alcança esse estatuto por ser um profundo conhecedor, o que também o torna narrador, da lenda do pirata Willy Caolho. Também, pela sua capacidade de convencimento, o protagonista Mikey atua como manipulador das ações das demais personagens. No início da narrativa, o protagonista Mikey é o único que acredita na existência de um tesouro enterrado próximo às docas *Goon*, que dão nome à região em que habitam e determinam a nomeação das personagens em *goonies*. Essa nomeação é ambígua; ao mesmo tempo em que é motivo de orgulho para os protagonistas, por representar o espaço onde habitam que contém os seus amigos, também os envergonha diante de outros adolescentes provenientes de uma classe social prestigiada que os vê como inferiores.

O filme é marcado pela intenção básica do narrador tradicional de contar uma história interessante. Acrescente-se, ainda, que o tema da aventura no interior de um morro composto por labirintos e galerias faz parte da linha heróico-aventuresca que no transcorrer dos tempos tem encontrado a mais alta ressonância entre leitores diversos. O filme, por meio da técnica da efabulação, aguça a curiosidade do leitor, transportando-o da segurança do seu dia-a-dia para os terrores do escuro e do labirinto. Assim, a narrativa leva-o a participar emocionalmente de todas as peripécias vividas pelos heróis.

No universo paradoxal construído pelos pares antitéticos vida/morte, perigo/segurança, obediência/desobediência estão presentes todos os componentes que atraem o pré-adolescente e o adolescente, como o desconhecido, a liberdade de aventurar-se e o impulso em quebrar a rotina e as regras estabelecidas.

No filme, o papel do narrador é relativizado, graças ao emprego da objetiva que transfere para as personagens o papel do comentário e do discurso didático. Segundo Paulo E. S. Gomes (2000, p. 107), a objetiva leva o narrador a se retrair ao máximo para deixar o campo livre às per-

sonagens e suas ações. A focalização é dada pelo narrador-câmera. A câmera, por meio de seu movimento, exerce uma função nitidamente narrativa. Ela focaliza, comenta, recorta, aproxima, expõe e descreve. Para tanto, utiliza-se dos seguintes recursos: *close-up*, *travelling* e panorâmica.

Em *Os goonies*, o papel de narrador das aventuras do pirata Willy Caolho é transferido para a personagem Mikey. Esta personagem não só comenta as aventuras, como também manipula as demais personagens, por meio de seu discurso, para que ingressem na busca ao tesouro. Durante o desenrolar do filme, as ações predominam, as personagens reagem a elas com comentários imediatistas e elucidativos de suas decisões. As personagens, ao elucidarem o porquê de suas tomadas de decisão para as demais, estrategicamente também o elucidam para o leitor, conotando uma concepção de receptor incapaz de realizar deduções. Como as reações das personagens são motivadas pela sucessão de eventos, elas também realizam pouquíssimas deduções, mimetizando o lugar do leitor implícito no relato. A focalização apresentada pela câmera é panorâmica e total, tanto em espaços abertos quanto em fechados. Desse modo, em espaços abertos pode-se ver toda a costa em que as personagens habitam, a amplitude do horizonte e do mar. Uma vez no cenário fechado da aventura, a câmera domina todos os espaços. Ela expõe para o leitor o que os protagonistas e antagonistas podem ou não ver, utilizando como recursos tanto o *travelling* quanto o *close-up*. Dessa forma, ela assume o papel de narrador onisciente diretivo, conduzindo as possíveis interpretações do leitor, impedindo a apresentação de vazios. Conforme Wolfgang Iser (1979, p. 111), a comunicação que um texto estabelece com seu leitor decorre da presença de vazios, quanto maior a quantidade de vazios, maior o número de imagens construídas pelo leitor. No filme, a exclusão da decodificação pelo leitor expõe a intenção do narrador de apresentar um produto pronto, previamente interpretado e facilmente consumível que impede a produtividade do leitor. Ao término da narrativa, o leitor depara-se com um produto previsível de “final feliz”: os heróis saldaram suas dívidas, podem morar no mesmo bairro e continuar a ser amigos.

*Os goonies*, graças à adesão da câmera aos eventos, à sucessão de ações e aos protagonistas, produz no leitor a sensação de imediatismo, de que lê exatamente o que está acontecendo, ou seja, de concomitância entre o tempo da diegese e o tempo da enunciação dada pela apresentação do narrador-câmera. Embora, a linguagem empregada pelas personagens seja a trivial, própria da cultura de massa, há momentos de exploração criativa na caracterização do discurso da personagem Mikey. O discurso desse protagonista consegue produzir efeito de humor e de comoção no leitor quando revela uma personagem que, preocupada com a situação financeira de sua família e irritada com os amigos que não compreendem a gravidade da situação e não acreditam na lenda do pirata caolho, se confunde com a pronúncia de palavras homófonas. Alguns exemplos dessa confusão aparecem nas seguintes frases:

– Meu pai vai devolver para o museu ou ao assistente do *cortador... contador...* [curador] essas coisas... [...] Estava só tentando me *engasgar... engastar...* [enganar].

Essas frases são proferidas respectivamente quando a personagem quer impedir seus amigos de destruírem os objetos, que acusam a existência do pirata Willy, colocados no sótão de sua casa, e quando afirma ao irmão mais velho que está fingindo não se importar com a mudança de bairro. As frases proferidas pelo protagonista Mikey conotam o enfrentamento precoce de problemas que deveriam se restringir ao universo adulto, justamente por isso comovem o leitor.

O filme, embora seja atraente para o leitor, apresenta contenção comunicativa. Essa contenção tem por objetivo expor ao leitor um produto voltado para a facilidade de consumo e para o entretenimento, desprovido, portanto, de situações e/ou de personagens que favoreçam a questionamentos existenciais. O grau de contenção comunicativa desse filme conota a concepção de um jovem leitor desprovido de consciência crítica, que busca na aventura evasão do tédio cotidiano e divertimento. Desse modo, o leitor desse filme quer ser conduzido por um produto que ilusoriamente o entretém e consola, pois o satisfaz pela oferta de um universo organizado e compreensível, enquanto lhe incute a ideologia da classe dominante. Essa ideologia avulta na estrutura profunda desse texto quando se observa que os protagonistas não anseiam pela alteração do *status*

*quo*, ou seja, da sociedade em que vivem, antes, como ela é imutável e “perfeita”, buscam meios que lhes facilitem o ingresso nessa sociedade: o poder aquisitivo. Assim, não é a sociedade a qual as personagens pertencem que possui problemas, elas é que não se enquadram. Pode-se observar que, sob a aparência de diversão dessas narrativas, há a legitimação da estrutura social vigente.

Pode-se concluir que o consumo do filme está assegurado por diversos fatores. Esses fatores atendem aos adultos e aos jovens leitores com pouco contato com textos diversos. Ele agrada aos adultos pelo seu caráter ideológico que introduz as normas, no âmbito da infância e da juventude, e as endossam. Agrada aos jovens com pouco hábito de leitura ao apresentar processos formais próprios da cultura de massa; uma história passada em um ambiente natural que associa medo e aventura, contenção comunicativa pela condução interpretativa das ações desenvolvidas na narrativa, sedução ao consumo fácil pela ausência de novidade formal e de questionamentos existenciais. Ainda, por agradar aos adultos, estes o disponibilizam em seus lares. As emissoras, por sua vez, cientes de que o filme tem consumo assegurado, mantêm-no em circulação no mercado. Logo, o consumo não se deve ao fato do filme sintetizar, por meio dos recursos da ficção, uma realidade que tem amplos pontos de contato com o que o leitor vive cotidianamente, nem por se comunicar com esse leitor, falando-lhe de seu mundo, dificuldades e soluções, mas porque é fácil, consumível.

O filme define-se, devido à repetição excessiva das mesmas ações em um único espaço, pelo tédio. Este não é mencionado pelos alunos, antes negado, porque preferido. Graças ao pouco contato dos alunos com textos diversos e à excessiva exposição a produtos da literatura trivial, o filme os conforta, porque atende aos seus anseios, ou seja, ao seu horizonte de expectativa. Ao elegerem esse filme, eles evitam realizar um complexo exercício de raciocínio e interpretação geralmente exigido por textos mais questionadores, mais críticos e provocadores. Assim, esse filme ao não permitir que a produtividade do leitor implícito entre em jogo na leitura, ultrapassa o limite de tolerância quanto à produtividade, pois lhe nega a possibilidade de exercer a sua capacidade. Nele, o narrador diz tudo claramente ao leitor, gerando uma situação-limite que indica o fim da participação do leitor.

*Os goonies*, ao reduzir os vazios, sob a promessa de diversão, apresenta um discurso produzido por um emissor que conhece e prevê com bastante exatidão a enciclopédia, os códigos e volitivas do leitor ideal ou modelo. Esse leitor ideal, construído ou projetado pelo filme, é aquele habituado ao mínimo esforço, que deseja ser conduzido pelo narrador, pela estrutura formal da obra, enfim o que busca entretenimento e consumo fácil. Ao atender a esse leitor, o filme limita o número de vazios, determinando uma menor atividade imaginativa. Por consequência, há no filme um estreitamento de relação projetiva, realizado pelo controle da participação do leitor. Desse modo, o leitor recebe o filme de tal forma pronto, estruturado e fechado à sua interpretação que ele não tem condições de projetar uma nova realidade àquela que lhe é apresentada. Então, guiado pela ótica do narrador, o leitor só pode manifestar uma atitude de aceitação ou rejeição acerca dos valores expressos na narrativa.

O filme ao se subordinar ao horizonte de expectativa de seus leitores e às “necessidades” desses leitores, definidas por pesquisas de mercado voltadas para o *marketing*, objetivou que os leitores também se subordinassem à narrativa. Assim, a atuação do narrador no filme impede que a narrativa tenha uma natureza renovadora e apresente um índice de ruptura quanto ao tratamento do relato. Ao centralizar a interpretação e dirigi-la, o narrador não possibilita ao leitor implícito uma participação no universo ficcional e uma identificação com este universo. Por restringir as modalidades de deciframento de seu produto, o narrador não lhe garante a constante atualização, independente do transcurso do tempo. Ao criar um narrador controlador, o filme opta pela perda da qualidade da narrativa em favor do consumo imediatista. Desse modo, resulta uma assimetria que impossibilita amenizar o contraste entre o poder do narrador e a dominação do leitor implícito, condenando o filme, por não ter uma solução esteticamente convincente para este dilema, a não atingir o estatuto estético.

Pelas respostas dos alunos, pode-se observar que não há propriamente uma interação entre eles e o texto, uma revitalização do mundo ficcional e uma aquisição de um saber. Essas operações ocorrem quando o leitor implícito, figura que vem a ser preenchida pelo leitor empírico, oferece algo ao texto e recebe em troca um conhecimento. Esse conhecimento propiciado pelo texto posiciona o leitor implícito mais adequadamente em sua circunstância, libertando-o de preconceitos, suplantando a norma vigente, impondo novos padrões, tornando-se, enfim, um saber emancipatório. Esse saber, obtido pela atividade do leitor implícito, concede ao processo de leitura uma legitimação de ordem existencial, segundo Zilberman (1984, p. 79). Entretanto, o que resulta da leitura do filme não é uma liberação de preconceitos, antes um manual de valores aceitos como positivos quando mantêm um compromisso com os ideais da sociedade capitalista.

## Conclusão

Após a análise do filme, pode-se observar que ele conota o anseio dos alunos em obter narrativas que os consolem e confortem. Enfim, que lhes apresentem personagens compreensíveis, heróicas, capazes de realizar ações eficazes, desprovidas de complexidade psicológica e principalmente da capacidade de questionamento. Pode-se concluir que, voluntariamente, os alunos, mesmo os que aparentemente têm acesso a uma boa formação cultural, não elegem textos portadores da literatura clássica européia, da mitologia ou filmes que lhes requer o exercício da dedução. Justifica-se, então, a indicação desses textos e das obras de Monteiro Lobato, em todos os anos em que se desenvolveu a pesquisa, com o objetivo de propiciar aos alunos uma ampliação do seu horizonte de expectativa. As obras de Lobato incorporam um lastro sólido de cultura proveniente das narrativas orais, de cunho local, por meio do aproveitamento de certas personagens: fantásticas, históricas, próprias de relatos populares, da mitologia clássica, da literatura européia e da religião. Além disso, apresentam personagens dotadas da capacidade de questionamento. Suas obras proporcionam também ao leitor, além dos aspectos lingüísticos inovadores e do caráter intertextual, a discussão de temas pertencentes exclusivamente ao mundo adulto. Dessa forma, as obras de Lobato diferem do filme, porque estimulam o leitor a ver a realidade por meio de seus próprios conceitos.

Embora *Os goonies* não seja emancipatório, foi importante conhecê-lo. Ao analisá-lo, pôde-se detectar quais são os conceitos prévios que determinam as eleições de textos pelos jovens leitores. Ainda, o filme proporcionou debates em sala de aula sobre os valores que transmite, bem como a ausência de questionamentos que apresenta. Graças a ele, desenvolveu-se um trabalho articulado às eleições dos alunos que lhes propiciou, por meio da oferta de textos diversos portadores de aspectos formais básicos do texto literário e de filmes emancipatórios, uma ampliação de seu horizonte de expectativa.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. Trad. Adail U. Sobral. 6. ed. São Paulo: Cultrix, 2000.
- FARIA, Maria Alice. *Parâmetros curriculares e literatura: as personagens de que os alunos realmente gostam*. São Paulo: Contexto, 1999.
- FERREIRA, Eliane Aparecida Galvão Ribeiro. *A leitura dialógica e a formação do leitor*. Assis, 2003. 420p. Dissertação (Mestrado em Letras) – Faculdade de Ciências e Letras, Campus de Assis, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”.
- GOMES, Paulo Emílio Salles. A personagem cinematográfica. In: CANDIDO, Antonio et al. *A personagem de ficção*. 10. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000, p. 103-9.



- HELD, Jacqueline. *O imaginário no poder: as crianças e a literatura fantástica*. Trad. Carlos Rizzi, São Paulo: Summus, 1980.
- ISER, Wolfgang. A interação do texto com o leitor. In: JAUSS, Hans Robert et al. *A literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. Trad. Luiz Costa Lima, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979, p. 83-132.
- JAUSS, Hans Robert. *A história da literatura como provocação à teoria literária*. Trad. Sérgio Tellaroli. São Paulo: Ática, 1994.
- THE GOONIES (filme-vídeo). *Os goonies*. Dir. Richard Donner. Estados Unidos da América, 1985. Warner Bros. 115 min, color., son., VHS, v. o. inglês, leg. português.
- ZILBERMAN, Regina. A literatura infantil e o leitor. In: Idem; MAGALHÃES, Lúcia Cadernatori. *Literatura infantil: autoritarismo e emancipação*. 2. ed. São Paulo: Ática, 1984, p. 61-134.