## RESUMO

O diálogo intertextual entre diferentes linguagens artísticas, sejam elas literárias, cinematográficas, televisivas ou musicais têm ganhado destaque à medida que as narrativas audiovisuais foram se expandindo. Tendo em vista a notória ascensão, determinadas correntes teóricas dedicaram-se aos estudos adaptativos tornando-as mais profundas ao comparar as linguagens de diferentes gêneros. A narrativa de animação empenha-se no diálogo intertextual com os outros espectros narrativos, transformando e moldando a linguagem inicial introduzindo sua identidade e resultando em uma nova explanação. Na presente pesquisa consuma-se um estudo que concerne à relação comparativa entre a série animada *Os Simpsons* e produções da literatura, televisão e cinema, objetivando compreender como tal diálogo mantém a série no comando das *sitcons* animadas na esfera televisiva. À luz dos conceitos dos estudos adaptativos, recursos visuais e análise comparativa de Hutcheon, Stam e Samoyalt este estudo investigou a estruturação das paródias que a série animada desenvolve ao trabalhar com suas obras em diálogo.

**Palavras-chave:** *Série Animada; Intertextualidade; Os Simpsons*.

## INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas tem-se observado que a indústria de animação tem ganhado cada vez mais espaço em meio ao mercado de entretenimento audiovisual obtendo reconhecimento ao nível da indústria cinematográfica, que por sua vez, é um dos maiores e mais renomados empreendimentos no ramo artístico.

“Com sua origem no teatro de sombras chinesas, a animação passou por importantes transformações, notadamente naquilo que se refere a seu aparato técnico.” (FOSSATI, p. 2009). Apesar de advir de técnicas desenvolvidas em meados do século XVII, a arte da animação teve sua era de ouro consolidada na década de 1930 quando os estúdios Walt Disney revolucionaram as técnicas de movimentação de desenhos criando um dos maiores monopólios mundiais da atualidade.

O sucesso e renome adquirido pela animação nos últimos tempos, se dá a sua capacidade flexível de elaborar e desenvolver narrativas, que a princípio passam desapercebidas pelo espectador, mas ao se observar mais profundamente, nota-se questionamentos e reflexões relevantes meritório de atenção e ovação.

Para Borges (2019) a animação vai além de apenas uma arte cinematográfica, ou seja, apesar de ter seu surgimento entrelaçado ao gênero cinematográfico a animação moldou sua identidade se tornando algo inovador mesmo sem desprender-se de sua origem e de suas narrativas primárias.

Tendo em vista tais características e outros aspectos excepcionalmente peculiares na animação *Os Simpsons* e observando seu notável sucesso embasado em referências notáveis ao cinema e à literatura, executadas pela sitcom animada, que segue no ar mesmo após 33 anos de sua criação, faz-se necessário o questionamento: como pode uma animação obter tanto sucesso, com base no diálogo intertextual constante entre esta e outras obras de diferentes campos do entretenimento?

Para Herskovic, *Os Simpsons*, em suas sátiras e paródias, está sempre se autocitando no programa e citando a televisão e o impacto da mídia na sociedade ocidental. Analisando esta afirmação pode-se concluir que o diálogo constante da série animada é um dos pilares cruciais para sua constância podendo-se consolidar, assim, que os estilo único desta animação a torna um importante objeto de pesquisa.

Indubitavelmente falando, as animações em geral, desde sua origem até os dias atuais, utilizam-se de releituras feitas a partir de obras literárias ou acontecimentos históricos relevantes, mas poucas destacam-se e perduram por tanto

tempo sem desgastar-se ou degradar assim como *Os Simpsons*. Decerto há pode-se atribuir o sucesso e continuidade dessa série animada não só aos elementos visuais únicos e característicos da sitcom, mas também o modo como essa recapitula as obras tanto literárias quanto audiovisuais com as quais dialoga.

A fim de elucidar o questionamento acerca do triunfo da família amarela, delinearam-se os principais objetivos da presente pesquisa, sendo o objetivo geral analisar e o processo de intertextualidade entre a animação *Os Simpsons* e as obras literárias e audiovisuais em diálogo. Paralelamente para obter uma resposta mais eficaz, traçou-se os seguintes objetivos específicos: analisar os processos narrativos e os simbolismos nos episódios da animação *Os Simpsons;* comparar os aspectos principais do sitcom aos das obras literárias e audiovisuais em diálogo; distinguir os pontos contrastantes entre a animação *Os Simpsons* e as obras literárias e audiovisuais.

Partindo então do pressuposto de que o espectador com o mínimo de conhecimento prévio no que se refere a qualquer obra literária, cinematográfica ou televisiva poderia reconhecer suas referências assim que estas fossem referenciadas em qualquer episódio da animação *Os Simpsons*, notou-se uma necessidade de elaborar um projeto de pesquisa com ênfase na análise mais profunda acerca do diálogo que determinadas obras audiovisuais de animação podem ter com obras literárias e cinematográficas canônicas a nível ocidental.

Tendo em vista uma abordagem de referências expostas em material audiovisual, a presente monografia possui caráter analítico comparativo e utiliza-se do método de análise bibliográfica e audiovisual para chegar à resposta final de sua problematização.

A presente pesquisa apresenta-se dividida em quatro capítulos sendo o primeiro uma breve introdução cuja função é contextualizar o tema, explanar o problema, objetivos, justificativa e metodologia; o segundo capítulo traz o referencial teórico referente à história e desenvolvimento da animação até chegar ao modelo da animação foco deste trabalho: *Os Simpsons*; o terceiro capítulo traz a análise comparativa no referente à série animada *Os Simpsons* e obras literárias e audiovisuais em diálogo e o quinto traz as considerações finais.

## 1 A evolução da animação: da criação ao contexto atual

O princípio da vivência da humanidade foi registrado em cavernas através de desenhos, a primeira forma de comunicação utilizada pelo homem. Tal registro deu o pontapé inicial para aquilo que mais tarde veio a se tornar uma das maiores fontes de entretenimento da atualidade. “Com sua origem no teatro de sombras chinesas, o cinema de animação passou por importantes transformações, notadamente naquilo que se refere a seu aparato técnico” (FOSSATI, 2009)

Com o passar dos séculos, a utilização de desenhos na arte de contar histórias foi se aprimorando, até que, em meados do século XVII o surgimento de técnicas para dar vida e movimento às ilustrações foram sendo desenvolvidas e aprimoradas.

Do *efeito phi*, passando pela *lanterna mágica* (1645), *slides*, *zootroscópio* (1834), *flipbook* (1868) e o *praxinoscópio* (1877) até a mais recente *animação 3D* criada em meados da década de 1990 marcando uma nova fase da “revolução animada”. Apesar de ter sido bastante ambicionada no século XIX após ter técnicas inovadoras desenvolvidas pelos irmãos Lumiére (1895), foi no século XX que a arte da animação conseguiu sua ascenção, revolucionando definitivamente o mercado midiático.

No atual contexto da sociedade pode-se observar a constante busca ao entretenimento e como esta busca se tornou uma prática cultural do mundo ocidental no aspecto geral. Tal busca por entretenimento, principalmente o digital, tem feito com que o mercado cinematográfico, televisivo e, mais recentemente, os *streamings* tenham crescido exponencialmente, tornando as animações ainda mais populares.

### 1.2 Aspectos da evolução da animação

O surgimento do interesse pelo desenho antecede a existência da própria tecnologia responsável pelo funcionamento da animação como se conhece atualmente. Nas mais diversas culturas, o uso de desenhos para retratar lendas, contos, parábolas passadas de geração em geração, fazia-se uso do desenho em suas variações culturais egeográficas.

“Na história da civilização humana há registros visuais que comprovam o desejo do homem em captar o movimento das coisas através do desenho, muito antes do advento da fotografia” (FIALHO, 2005). Tal afirmação feita por Fialho demonstra o significado cultural que o desenho tem difundido no meio social.

De Walt Disney e Hanna Barbera à Pixar animation, o universo de animação passou pelas mais variadas transformações e evoluções técnicas cada vez mais elaboradas e envolventes.

Assim que se tornou um fenômeno nos cinemas, por volta da década de 1940, a animação trazia às telas histórias adaptadas de obras literárias como os contos de fada dos irmãos Grimm, contos populares contados oralmente ou grandes romances mesmo que estes não tivessem seu conteúdo integralmente inseridos no material final da animação, limitada pelo curto tempo de exibição. Assim os roteiros de animação começaram a adaptar-se a narrativas curtas, advindas de outras já existentes, utilizando- se apenas de adequações.

### 1.3 O diálogo intertextual

Segundo Samoyalt (2001) citação, a alusão, o plágio, a referência, todos inscrevem a presença de um texto anterior no texto atual. A afirmativa destaca que as diversas formas de se reescrever uma narrativa se baseiam na conservação ou na alusão ao “original” mesmo após este passar pelo processo da referenciação, ou adaptação. Sendo assim, pode-se observar como o trabalho de diálogo intertextual aprofunda-se além da simples homenagem ou transposição.

Ao analisar uma animação, seja ela cinematográfica ou televisiva, percebe-se que o diálogo brando entre a adaptação e a obra “original” torna a experiência peculiar, pois muitas vezes o telespectador conhece o material primário e ainda assim admira-se com a adaptação.

Para Hutcheon (2011), escrever um roteiro baseado em um grande romance é, acima de tudo, um trabalho de simplificação. Ou seja, para reproduzir o universo literário, demanda-se dos roteiros, sobretudo de animação, uma simplificação do material primário.

Em Samoyalt (2001) tem-se que: “O ato literário fundamental aparenta se, pois, a uma forma de repetição e de redito, que a ação de citar, de retomar as palavras de outrem faz apenas duplicar.”. Sendo assim, pode-se deduzir que por mais que uma dada obra seja ela literária, cinematográfica ou televisiva, por mais adaptada e reescrita que possa ser, ainda assim terá sua identidade composta por seus elementos originais em meio as reproduções.

Ao analisar simultaneamente as visões de Hutcheon e de Samoyalt pode-se chegar a uma breve percepção de que a intertextualidade tem a função primordial de

trazer à tona o originário sem apagar as particularidades da adaptação e/ou paródia, pois ao se adaptar ou referenciar uma obra não se pode apagar por completo sua identidade, ou seja, por mais discreta e breve que seja a referenciação ou a adaptação, não se pode retirar a essência do original.

Ademais, para Amorim (2013) tem-se que: “A intertextualidade e a dialogicidade ajudam a transcender os limites do conceito de fidelidade”. Levando em conta tal afirmação, observa-se que apesar de necessitar de determinado nível de fidelidade, a falta de elementos apresentados na adaptação não significa ou desrespeita a obra original.

Nesse sentido, constata-se que embora uma adaptação possua uma alta carga de elementos originais e característicos de si mesma, o resgate a unidades da obra originária traduz a importância da intertextualidade ao se trabalhar a dialogia entre duas ou mais obras dentro de um único produto.

### 1.4 Transição da animação infantil para a animação juvenil e adulta

A animação é, atualmente, uma das maiores fontes de entretenimento encontrada no meio audiovisual, não somente por crianças, mas também por jovens e adultos. Para Fossati (2009) se, inicialmente, tinha como foco o público infantil, atualmente, observa-sea crescente adesão por parte de um público heterogêneo, estendendo-se do infantil, ao jovem e ao adulto.

Apesar de trazer aspectos predominantemente infantis, as animações atualmente, têm abordado discussões bem mais profundas acerca da vida, sociedade, filosofia, psicologia, entre outras características, além de adaptar e recriar diversas obras oriundas da literatura seja ela contemporânea ou não.

Como a originalidade completa não é possível nem desejável (STAM, 2006), à medida que as técnicas foram evoluindo e a animação foi se tornando cada vez mais popular, saindo das telas do cinema em direção às telas da TV, fez-se necessária a simplificação das narrativas e uma maior dinamicidade no desenvolvimento dos episódios. Com o crescimento do mercado televisivo de animação, passou-se a retirar o foco de grandes produções, e focar-se mais em histórias curtas e facilmente identificáveis com o cotidiano do espectador.

Com o tempo, as animações televisivas, começaram a ter como público-alvo, jovens e adultos, aderindo ao formato de *sitcom* visando uma aproximação maior com esses espectadores. Possuindo episódios com cerca de 26 minutos, diálogos

sérios e críticas sociais e políticas, as *sitcons* animadas foram ganhando espaço nos horários nobres e chamando cada vez mais a atenção do público adulto.

Animações como *Os Jetsons, Os Flinstones, Os Simpsons* e mais recentemente *BoJack Horseman* e *Rick and Morty,* ganharam destaque por abordar temas sensíveis, cotidianos, sociais e políticos de maneira cômica e dinâmica, mudando completamente o cenário da indústria de animação a nível ocidental.

Ao observarmos o diálogo entre essas animações atuais e os mais diversos acontecimentos históricos, alusões a outras séries e filmes e adaptações de obras literárias, percebemos como mesmo com demasiada sucintez, é possível identificar com facilidade a referenciação empreendida por meio de características peculiares.

### 1.5 *Os Simpsons:* a revolução das *sitcons* animadas

Das séries animadas citadas anteriormente, temos como material base para esta pesquisa a *sitcom Os Simpsons.* Com mais de 30 anos no ar, a série acompanha o desenvolvimento mundial através das gerações sempre se mantendo atual, satirizando governos, grandes personalidades e estruturas sociais inteiras, como destaca Herskovic:

> A série é capaz de estabelecer pontos de vista, críticas ao comportamento e sátiras da sociedade, através do desenvolvimento de uma complexa estrutura narrativa. Ela é capaz de citar a si mesma, sua própria indústria de entretenimento e a fórmula das comédias de situações, utilizando diversos recursos, como a paródia, a sátira, a intertextualidade e a metalinguagem (HERSKOVIC, 2010, p. 110)

Ao se referir à série *Os Simpsons*, Herskovic destaca uma das características mais notáveis da animação, o fato de esta citar a si de maneira que nem mesmo ela escapa de suas críticas ácidas, tendo diversos de seus eventos retomados e reescritos satirizando a si mesmos em diversos momentos.

Visto que nem a própria emissora a qual é exibida a série está livre de suas piadas espera-se também, diversas menções à eventos como a segunda guerra mundial, guerra fria ou o ataque às torres gêmeas (HOBSBOWN,1994), eventos esses que não foram somente observados, mas também vivenciados pela família amarela.

Além de satirizar eventos e a sociedade, a série animada também parodia, com frequência, obras literárias e eventos históricos. Esse elemento característico da *sitcom* animada pode ser percebido em diversos episódios, sendo um deles o episódio 14 da 13ª temporada, intitulado “Histórias de domínio público” onde se faz referência

a três obras da literatura ocidental. Dentre as obras parodiadas, têm-se “A odisseia de Homero”, o qual o protagonista Homer Simpson, encarna Odisseu na aventura épica junto de seus amigos.O episódio conta com uma ressaltante carga de humor ácido, especialidade da série, além de mesclar a narrativa épica com críticas às características da sociedade moderna.

Mas não só de referências a obras literárias e audiovisuais se faz “Os Simpsons”, a série também viaja através dos conhecimentos sociais, históricos e científicos.

> Ao longo de mais de duas décadas de exibição (incluindo diversas temporadas como parte de The Tracy Ulman Show), vários segmentos de Os Simpsons levantaram intrigantes questões sobre o funcionamento da ciência contemporânea. A amplitude dessas questões é surpreendente. (HALPERN, 2007, p. 8)

A afirmação de Halpern reforça como a questão da influência da animação *sitcom Os Simpsons* excede a simples contemplação de seu conteúdo, vai além, chegando ao ato de trazer à tona questões importantes como as evoluções e descobertas científicas, ou recapitulações históricas, marcando eventos importantes da humanidade, como a chegada do homem à lua, a criação da internet e do *smartphone*, além das inúmeras ocorrências de previsões, complexas de se entender e explicar.

A riqueza de conteúdo e experiências presente na animação da família amarela,possibilitam uma infinidade de discussões e reflexões acerca das questões sociais, científicas e políticas com humor.

Analisando os elementos artísticos e culturais presentes na animação clássica *Os Simpsons*, confere-se a profundidade que que um desenho animado tão longa detém ao trabalhar com áreas do conhecimento e outras obras artísticas, similares ou não, trazendo os aspectos originais do elemento realidade e das produções as quais a *sitcom* faz referência e parodia, tornando a experiência do espectador mais do que apenas algo absorto, mas uma inquirição do que o sujeito já possui em sua gnose.

## 2 Os Simpsons *VS* obras em diálogo

Primordialmente, observa-se *Os Simpsons* como das maiores séries animadas da atualidade por esta ter revolucionado as narrativas de animações que antes tinham como foco o público infantil e nos últimos tempos tem cativado o público jovem e adulto.

Com a finalidade de dar início às análises, ver-se-á seguir os aspectos narrativos de episódios da série animada *Os Simpsons* e as conseguintes obras. *Arquivos X* (Série de ficção científica da década de 1993 consagrada na mesma emissora da série animada) e as obras literárias ocidentais: *Joana d'Arc, A odisseia de Homero* (uma das maiores poesias épicas da Grécia antiga) e *Hamlet* (tragédia de Shakespeare).

## 2.1 Arquivo Springfield & Arquivos X

Em meados da década de 1990 a rede *Fox broadcasting company* lançava a mais nova sensação das séries de ficção científica da TV americana, o seriado *The X files (Arquivos X)*. Protagonizada pelos personagens Dana Scully e Fox Mulder, agentes especiais do FBI designados a resolver casos extraordinários em cidades americanas remotas acerca de acontecimentos sobrenaturais e/ou inexplicáveis racionalmente segundo a ciência convencional, a série traz uma sequência de mistérios envolvendo criaturas mitológicas, folclóricas e principalmente alienígenas.

Possuindo 11 temporadas e perdurando por mais de duas décadas no ar, a série também deu origem a dois filmes paralelos e interligados à sua trama principal que, em suma, conduz-se a uma teoria da conspiração envolvendo o governo dos Estados Unidos e uma raça alienígena hostil que visa dominar a humanidade.

O triunfo foi notável, chamando a atenção não só do público como também de outros produtores do ramo televisivo, foi então que em janeiro de 1997 ao notar o crescente sucesso da ficção, *Os Simpsons* parodiaram a série em um episódio nomeado de Arquivo Spingfield. Sendo esse o décimo episódio da oitava temporada e contando com a as participações especiais de Leonard Nimoy (conhecido por seu papel na série *Star Trek)*, Gillian Anderson (Dana Scully) e David Duchovny (Fox Mulder) os diretores e animadores se utilizam do humor clássico presente na animação para desenvolver a narrativa.

Os simbolismos e analogias à série de ficção científica têm início logo na abertura do episódio da série animada. Em meio a apresentação típica da cidade de Springfield, ao exibir a mordaça do quadro negro, nota-se que Bart Simpson escreve a frase "The truth is not out there" (A verdade não está lá fora). A mordaça brinca com o principal bordão da série Arquivos X que diz "The truth is out there" (A verdade está lá fora) usada para explanar a temática principal da série, que seria a busca pelo desconhecido fora da terra, ou seja, no espaço.

O episódio se inicia com Leonard Nimoy apresentando um quadro de programa de TV sobre encontros imediatos com alienígenas, ambientando a cidade de Springfield a qual reside a família Simpson. Tendo como foco de sua apresentação o caso de contato imediato de Homer Simpson, Nimoy dá início a sua história mostrando o chefe da família amarela confabulando com seus parceiros de trabalho Lenny e Carl. Homer propõe a seus amigos, sair mais cedo do trabalho e ir ao do Moe, pois era uma sexta-feira. Após beber demasiadamente e denunciar quantidade excessiva de álcool no bafômetro, Homer decide ir para sua casa a pé. Atravessando um caminho tenebroso e desconhecido, com as funções cognitivas prejudicadas, Sr. Simpson depara-se com uma clareira no meio da mata, repentinamente ouve um estranho som e uma luz esverdeada sair em meio às árvores, percebendo logo em seguida se tratar de uma criatura semelhante ao que se entende por Alien.

O primeiro ato do episódio em questão traz todas as características e alusões à série Arquivos X, sendo essas: ambientação em uma cidade pacata no interior dos Estados Unidos; o indivíduo envolvido ou em contato com o elemento paranormal possui características corriqueiras de uma pessoa entendida como comum; a situação ou o contato ocorrem em um momento em que o indivíduo se encontra desacompanhando, tornando a veracidade de sua experiência questionável para os demais personagens que margeiam a trama.

Munida de seu humor característico, a série animada transforma a tensão que predomina nos episódios da série Arquivo X em um grande alívio cômico. Tal aspecto, demonstra a peculiaridade e criatividade da animação, que por mais que mantenha a identidade do material o qual parodia mescla sua identidade formando um material completamente novo sem que se perca o olhar primário da obra original.

Após manter contato com a criatura, Homer tenta sem sucesso convencer sua família e seus amigos de que sua história é verdadeira, nem mesmo o relato às autoridades policiais obteve êxito. Sendo ridicularizado até mesmo por seus filhos, mais fortemente por Lisa, que se baseia na revista nomeada como “Jovens céticos” para refutar a crença de seu pai ter visto de fato um alienígena.

O segundo ato dá continuidade à sequência do primeiro, mas trazendo outro elemento que demonstra a preocupação e atenção aos detalhes ao se parodiar a obra original. A revista que Lisa Simpson usa para embasar seus argumentos refutativos é uma clara menção às crenças da personagem Dana Scully, que por sua vez, utiliza argumentos céticos para tentar construir explicações lógicas e científicas a fim de

derrubar as resoluções de casos inexplicáveis executadas por seu parceiro Fox Mulder.

Após ter conhecimento do caso de contato imediato na cidade interiorana, os agentes especiais Mulder e Scully se deslocam até o Springfield a fim de averiguar a situação. Ao chegar no burgo, como de costume Scully desacredita do ocorrido enquanto Mulder confia cegamente que Homer Simpson vivenciou um contato imediato. Após diversos testes e muitas tentativas de recapitular o contato, os agentes decidem desistir do caso deixando Simpson sozinho e desacreditado novamente. Após ver a situação do pai, Bart decide dar apoio a ele e o acompanha na tentativa de fazer contato com a entidade extraterrestre, desta vez obtendo sucesso e capturando provas do avistamento da criatura através de gravações. Bart e Homer enviam as filmagens ao canal de notícias local atiçando assim a curiosidade da população da cidade.

Enquanto boa parte da cidade passa a acreditar em Homer e Bart, Lisa e Marge seguem convictas de que a aparição extraterrestre não passa de um acontecimento com alguma explicação lógica e real. Enquanto ambas seguem o caminho do ceticismo, parte dos residentes de Springfield comparecem ao local onde o famigerado alienígena apareceu anteriormente na expectativa de contemplar pessoalmente sua reaparição. Finalmente chegado o momento esperado por todos os presentes uma grande perplexidade tomou o ambiente, estado esse que durou pouco, pois Lisa Simpson desmascara todo o mistério por trás do Extraterrestre de Springfield. Após clarear a silhueta da criatura revelou-se que se tratava de Montgomery Burns, magnata da cidade dono da Usina Nuclear de Springfield, que alcançava uma forma física e comportamento estranhos após passar por um processo semanal para aumentar a longevidade.

Diferente do que ocorre nos episódios de Arquivos X, a conclusão do episódio feito na série Os Simpsons traz um fim relativamente racional, tendo em vista que a obra em paralelo traz acontecimentos que se revelam reais em seu espectro narrativo, ou seja, enquanto a família amarela encontrou uma explicação para o fenômeno extraterrestre, a série de ficção evidencia a veracidade de aparições sobrenaturais e contatos imediatos. Analisando tal característica nota-se que a animação, apesar de apresentar todo o desenvolvimento calhado na obra em paralelo aplica sua própria identidade sem romper a homogeneidade do diálogo entre ambas.

## 2.2 Os Simpsons e os clássicos da literatura ocidental

Assim como já dito nos capítulos iniciais, não é novidade que os enredos das obras de animação baseiam-se em produções literárias conhecidas e em geral reescritas e relembradas por diversas gerações e com O Simpsons não foi diferente. Em novembro de 2002 fora lançada a 14° temporada da série animada e dentre seus episódios um especificamente parodia três obras disseminadas e consagradas no cânone literário: A Odisseia de Homero; Joana d'Arc e Hamlet.

No episódio 13 da temporada em questão a família amarela faz uma paródia em compilação com as três obras onde os habitantes de Springfield e as personagens principais encarnam as figuras envolvidas nas narrativas adaptadas.

O episódio se inicia com a família Simpson reunida na sala de estar quando Marge surpreende seu marido com uma cobrança de livro da biblioteca da cidade. Homer então vai em busca do livro até que o encontra empoeirado na estante, ao ser questionado sobre o desconhecimento desse livro pelos filhos, o pai alega nunca ter tido a oportunidade de lê-lo, pois sempre ocorria um imprevisto que o impedia, então Lisa pede que o pai inicie a leitura para eles já que nada o interrompia no momento.

O livro intitulado "Contos clássicos para crianças" possui as mais diversas criações do universo literário da cultura ocidental, porém o episódio explana três deles utilizando-se de sua identidade cômica e sarcástica.

### 2.2.1 A odisseia de Homer

A primeira história contada é a poesia épica mais importante da Grécia Antiga: A Odisseia de Homero. Ao se iniciar a narrativa, Homer Simpson assume o papel de Odisseu que é o personagem principal da trama. A primeira cena mostra Odisseu entregando o famoso cavalo de madeira ao rei de Tróia, interpretado por Ned Flanders, vizinho de Homer. Dentro do cavalo a tripulação de Odisseu, representada pelos amigos de Homer e transeuntes da cidade de Springfield, esconde-se para atacar os troianos durante a noite e assim o fazem, dizimando completamente a população por trás das muralhas.

Logo de início a abordagem que a série animada traz da Odisseia não se baseia apenas na obra literária, como também em um dos principais filmes inspirados nela. Tal característica particulariza a forma como a paródia se desenrola, pois além do elemento originário e das particularidades da própria série (personagens, elementos visuais, piadas internas) dissemina-se o terceiro elemento, como resultado o que é

entregue ao telespectador é um novo elemento diferente daquilo que já foi escrito e reescrito.

Após essa introdução a trama se desenrola quando, ao preparar-se para voltar à Ítaca, Odisseu recusa-se a oferecer sacrifício aos deuses. Zeus, interpretado pelo prefeito Quimby, fica enfurecido com a arrogância do navegador e pede para seus companheiros do Olimpo, Dionísio e Poseidon, o ajudarem a castigar o mortal. Sem que Zeus perceba, Dionísio pega um de seus raios e o lança em direção ao mar, mas erra a mira e destrói a cidade de Atlantis. Zeus, já sôfrego, pede que Poseidon tire Odisseu e sua tripulação da rota, o Deus dos mares lança, então, uma ventania que manda a navegação de Odisseu até uma ilha habitada por duas sereias, interpretadas pelas cunhadas de Homer, que apesar de possuir um belo canto não agradam visualmente os tripulantes que fogem da ilha e acabam sendo levados à ilha de Circe.

Um dos pontos mais significativos da obra de Homero, sem dúvidas é a presença da mitologia grega, que foi apresentada em Os Simpsons de maneira mais resumida e com poucas figuras míticas, embora tenha evidenciado claramente a identidade da poesia épica. Trazendo as imagens de Zeus, deus grego do trovão, dos céus e dos raios; Dionísio, deus grego da fertilidade, festividade e do vinho; Poseidon, deus dos mares, do vento e dos oceanos; Circe, feiticeira e deusa da feitiçaria e dos venenos, Ítica, ilha natal de Odisseu; Tróia, fortaleza atacada e tomada pelos gregos após o entregarem o famoso cavalo de Tróia; ilha de Circe, local que a feiticeira usa como fortaleza e como espaço de criação de seus venenos e poções; o monte Olimpo, lar dos deuses gregos,  a animação entranha-se na essência da obra literária trazendo ao audiente a entender e identificar que a Odisseia se apresenta em meio àquela apresentação satírica.

Ao chegar à ilha, a tripulação desce da embarcação e depara-se com Circe perto de um caldeirão cheio de uma bebida que é oferecida a eles. Sem questionar, os homens bebem e acabam transformando-se em porcos, logo em seguida Odisseu chega e com fome e sem noção devora os próprios amigos sem atentar-se ao fato de que a feiticeira o avisara várias vezes. Após saciar-se, Odisseu é castigado por Circe que o manda para casa, mas somente após ele atravessar o reino Hades. Odisseu navega pelo reino ao som de “Lady” da banda Synx alegando que aquilo é o inferno. Quando finalmente encerrou sua jornada, ele chega a Ítica e reencontra sua esposa Penélope (Marge) e filho Telêmaco (Bart).

Ao verificar a maneira como a série traz a obra literária, nota-se como mesmo resumindo a obra por inteiro e adicionando sua própria identidade em meio ao material original, é possível identificá-la em meio a forma satirizada como esta é parodiada.

### 2.2.2 Garota quente na batalha

Após concluir a poesia épica, Homer dá início a leitura da história da Santa Joana d'Arc, uma das mais importantes para história e literatura francesa. Joana d'Arc foi uma jovem adolescente francesa responsável por liderar seu exército em diversas batalhas bem-sucedidas na guerra dos 100 anos, que consistiu numa série de conflitos entre França e Inglaterra no final da Idade Média em meados 1337 até 1453.

Ao desenvolver a narrativa, a série animada traz Lisa Simpson interpretando a jovem Joana vivendo no campo junto de seus familiares, representados pela família amarela. Durante uma manhã, Joana está em meio a pastagem orando em agradecimento quando Deus fala com ela através de um feixe de luz que irradia do céu. A menina assustada, escuta atentamente enquanto ele solicita que guie o exército francês para a vitória na guerra. Joana então comunica à família que irá liderar o exército e em seguida parte em sua jornada obstinada e devota.

Ao chegar à linha frente do exército francês, que é mostrado utilizando estratégias falhas no conflito, Joana apresenta-se alegando que foi enviada por Deus e entrega táticas mais eficazes de enfrentar os inimigos e com sucesso os derrota.

Após a vitória ela conhece o Rei da França, representado por Milhouse, que promove um grandioso baile em comemoração à conquista da jovem. Depois de comemorar e festejar o triunfo francês segue-se outro conflito, no qual os britânicos conseguem capturar a jovem Joana levando-a para um julgamento. Quando afirma que estava seguindo a vontade de Deus, o soldado Willie revela que ele também foi escolhido por Deus, mas para liderar os exércitos ingleses contra os franceses. A voz de Deus então se desculpa, revelando que os dois nunca deveriam se encontrar. Logo depois de Deus fugir, Joana é acusada de bruxaria e condenada à morte.

Enquanto Homer lê o final em que Joana d'Arc está sendo queimada na fogueira, ainda esperando que Deus a salve, Lisa pergunta, em choque, ao pai se a personagem havia realmente sido queimada até a morte. Marge então interrompe, alegando que Joana d'Arc foi resgatada por Sir Lancelot, e eles se casam e vivem em uma nave espacial. Ela então arranca a última página e a come, comentando que é mais fácil mastigar do que o vídeo do *Bambi*.

### 2.2.3 Bart Hamlet

Após explorar a Grécia Antiga e a Europa na Idade Média, Homer dá início à última história, a própria versão dos *Simpsons* do clássico de William Shakespeare. Ao iniciar a narrativa, Bart é o Príncipe Hamlet e recebe a visita do fantasma de seu pai, que alega ter sido morto por seu irmão Claudius (Moe) por meio de veneno. Claudius tinha o objetivo de casar-se com Gertrude (Marge). O rei retorna ao filho como um fantasma, contando-lhe a traição e pedindo que sua morte seja vingada.

O príncipe Hamlet elabora um plano para comprovar que de fato o tio havia matado seu pai. Certa noite o rei usurpador promove um evento de entretenimento para membros do reino dando a Hamlet o momento ideal para desmascarar o crime de Claudius. Com a ajuda de um ator profissional (Krusty), encena uma peça para fazer Claudius revelar-se culpado, porém a reação de Hamlet leva todos a acreditar que ele é louco, então Ophelia (Lisa) decide "enlouquecê-lo" pulando e cantando uma canção estúpida, eventualmente jogando-se pela janela e no fosso onde ela se afogou.

Por mais desastroso que tenha se desenvolvido o plano do rapaz, Claudius chegou a entregar-se dando ao garoto maior motivação para seguir com a sua vingança. Porque Hamlet sabe o que Claudius fez, é decidido ir atrás dele em um momento de vulnerabilidade, ou seja, no meio da noite, no entanto, acidentalmente Hamlet mata Polonius (Chefe Wiggum), que por sua vez, encontrava-se escondido por trás das cortinas do quarto de Gertrude e Claudius. Polonius implora a seu filho, Laertes (Ralph Wiggum), que vingue sua morte.

Ao saber que Hamlet está a sua procura, Claudius decide montar uma estratégia para matar o garoto antes que ele o mate. É então que ele utiliza a vantagem de ter Laertes com “sede de vingança” por seu pai e o convence a duelar com o jovem príncipe, além de envenenar tudo o que pode para garantir que seu inimigo será eliminado.

Preparado para duelar com Hamlet, Laertes acidentalmente se mata com sua "facada prática", e Hamlet começa a assassinar Claudius. Hamlet se afasta para comemorar, mas ele escorrega em um pouco de sangue e morre. Vendo uma grande bagunça que ela não quer limpar, Gertrude comete suicídio batendo-se na cabeça com uma maça.

E assim se encerra a leitura e Bart demonstra insatisfação, pois acha que *Hamlet* foi chato apesar de todos os personagens serem assassinados, mas

Homer diz a ele que a história se tornou um grande filme chamado *Ghostbusters*, e todos os Simpsons dançam com a música tema do clássico do cinema dos anos 1980.