

## MUDANÇAS ESTÉTICAS NOS DESENHOS ANIMADOS: QUESTÕES DE PADRÃO ARTÍSTICO, AVANÇO TECNOLÓGICO OU MERCADO?

*Amaro Xavier Braga Junior<sup>1</sup>*

*Ana Lorena Nascimento Paiva<sup>2</sup>*

### Resumo

Com foco na análise do perfil das mudanças estéticas nos desenhos animados exibidos no Brasil, nas últimas décadas, este artigo toma como base as questões relacionadas aos padrões artísticos de produção, os avanços tecnológicos e o mercado econômico no qual se envolvem as produções. Teoricamente, foca na estética do nonsense e na sequencialidade para selecionar e avaliar as o papel das mudanças e seus impactos na constituição dos episódios, perfil de caracterização das personagens e tema geral dos desenhos. Avalia a influência do ClassInd – a classificação indicativa – na estética dos desenhos. Metodologicamente, realiza análise de um panorama de desenhos animados, selecionados intencionalmente, a partir de análise de conteúdo. Propõe, de forma ensaística, novos critérios multifacetados para entender o processo de produção das animações.

**Palavras-chave:** *Desenhos animados; Nonsense; Sequencialidade; Narrativa; Classificação Indicativa.*

### INTRODUÇÃO

Os desenhos animados são uma forma de expressão artístico-midiática que se desenvolveu bastante e impacta cultural e economicamente o mundo com suas produções. Desde o fim do século XIX, quando surgiu, junto com as inovações tecnológicas que

---

<sup>1</sup> Doutor e Mestre em Sociologia. Mestre em Antropologia Social. Bacharel e Licenciado em Ciências Sociais. Professor do Instituto de Ciências Sociais. Universidade Federal de Alagoas. E-mail: amaro@ics.ufal.br.

<sup>2</sup> Bacharel em Comunicação Social – Jornalismo. Instituto de Ciências Humanas, Comunicação e Artes. Universidade Federal de Alagoas. E-mail: loorenapaiva@hotmail.com.

impulsionaram a fotografia e a reprodução da ilustração, os desenhos animados vêm produzindo narrativas que encantam, divertem e movimentam a economia do entretenimento em praticamente todas as culturas.

Tradicionalmente, alguns mercados se destacaram tanto na produção, quanto no consumo desta expressão midiática: o Europeu, o estadunidense e o japonês. O Brasil não é um produtor de destaque, apesar de ter grandes nomes que se destacam na concepção, produção e direção de produtos no mercado. E, apesar de já ter uma produção com certa continuidade, ainda é discreto em comparação com outros mercados internacionais.

Apesar de ficar atrás na produção, o Brasil é um mercado potencialmente chamativo para o consumo. Seja por vias da rede pública televisiva – que é expressiva no território e foi responsável pela veiculação de centenas de episódios no mercado, movimentando a economia com propagandas e merchandisings; seja pelas atuais disponibilizações de audiência nas salas de cinema e no consumo de material pelas redes de TV a cabo ou plataformas de *videostream*.

Ao analisar o panorama dessas produções e suas veiculações, particularmente, no mercado brasileiro, é possível notar certa agregação dos tipos de desenho animado produzidos pelas épocas. Esta aproximação, no primeiro momento, nos leva a perceber a produção aos moldes de uma escola ou movimento artístico, que sintetiza determinada linguagem estética e aparência na forma de produzir os materiais. Coloca-se, então, a seguinte questão: é possível, ao analisar as décadas de produção de desenhos animados, perceber momentos técnicos e estéticos específicos?

Com isso em mente, ao analisarmos a produção midiática de desenhos animados, seria possível pensar em movimentos artísticos? (Apesar de não haver uma proposta política, em torno deles, há dimensões estéticas que se sobressaem, sobre um aspecto ou outro). Ou, como muitos pesquisadores têm feito, analisar as mudanças na produção destes desenhos animados pela luz da tecnologia e de suas inovações no processo de produção\veiculação? Ou, no que temos uma tendência a seguir, uma simples dimensão de mercado, derivado de questões econômicas?

Na tentativa de discutir estes três pontos, traçamos um panorama ensaístico sobre alguns processos que envolvem a produção\veiculação de desenhos animados, tomando como base uma um apanhado histórico da produção com certas análises de conteúdo, visando problematizar estes aspectos e analisar o que orienta estas mudanças. Para tanto, começamos com um breve panorama sobre sua constituição histórica.

## UM BREVE PANORAMA DO SURGIMENTO DA ANIMAÇÃO

Os desenhos animados surgem como uma nova forma de entretenimento ao dar vida aos desenhos feitos em papel, dando movimento àquilo que antes não poderia sonhar em se mexer. A animação consiste basicamente na ilusão do movimento pela apresentação de imagens em sequência de forma contínua, simulando o movimento que não é real, mas imaginado pela relação mente\olho. Estas percepções adviriam de duas linguagens: a produção de desenho de humor na mídia jornalística, que por um lado se propicia a mão-de-obra. São os desenhistas destes materiais que farão as primeiras animações. Em segundo lugar, as mudanças tecnológicas que são implementadas pelos pesquisadores de artes visuais em torno da fotografia. As tentativas de capturar as imagens e exibi-las, levarão a percepção dos princípios de animação que terminaram por produzir o Cinema e os meios modernos da fotografia.

O primeiro filme longa metragem animado a ser conhecido mundialmente foi *A Branca de Neve*, de *Walt Disney*, feito em 1937. Antes, foram feitos vários curtas e tentativas de animação. É com *Fantasmagorie*, em 1908, que se marca o pioneirismo histórico, criado pelo francês Émilie Cohl. No Brasil, o primeiro curta de animação foi feito em 1917 pelo cartunista Álvaro Marins. Chamava-se *Kaiser e* satirizava o imperador Guilherme II, o último imperador da Alemanha. Depois de um imenso lapso temporal, o Brasil registra, na década de 1940<sup>3</sup>, com a produção da *Sinfonia Amazônica*, de Anélio Latini Filho (A HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO, 2015).

Enquanto o Brasil caminhava no mercado de animação no cinema, a TV inaugurou o seu primeiro programa voltado exclusivamente para o público infantil: *Gurilândia*.

Em 1951 foi ao ar na TV Tupi *Gurilândia*, reconhecido como o primeiro programa para crianças a ser exibido no Brasil. O programa de auditório era apenas uma transposição de um programa de rádio transmitido pela *Rádio Farroupilha* e apostava em talentos infantis cantando sucessos da época. O programa ficou por mais de duas décadas no ar, tendo seu nome alterado em 1955 para *Clube do Guri* (SILVA, 2017, p. 69-70).

Segundo Silva (2017), programas infantis consistiam no formato de auditório e de teleteatro com bases nas radionovelas. Dessa forma, surgiu a primeira versão de *O Sítio do Pica-Pau Amarelo*, adaptação da obra de Monteiro Lobato, que logo conquistou o público e se consagrou ao longo do tempo através de novas versões. Nos anos 1960, os programas

<sup>3</sup> O lançamento mundial foi em 1951, mas começou a ser produzido na década de 1940.

infantis de auditório mesclavam atividades de gincana – criando mais interação e apelo, junto aos desenhos animados, que passaram a ser exibidos entre um quadro e outro.

Foi a partir dessa década que os desenhos animados ganharam espaço na programação diária voltada para as crianças. As décadas de 1970, 1980, 1990 e 2000 foram preenchidas por conteúdo estrangeiro, a maior parte de origem estadunidense. Desenhos como *Pernalonga*, *Os Jetsons*, *Os Flintstones*, *He-man*, *Pepe Legal*, *Space Ghost* e outros, invadiam o cenário nacional juntamente com produções japonesas como *Speed Race*, *Dragon Ball*, *Os Cavaleiros do Zodíaco*, e com os tokusatsu<sup>4</sup> como *Jaspion*. Foram inúmeras produções exibidas nos canais de TV aberta. Muitas vezes apresentados de forma desordenada, sem muita preocupação com a sequencialidade dos episódios. Os desenhos dividiam espaço com os apresentadores dos programas, que traziam atrações musicais e ofereciam prêmios às crianças de auditório, às vezes por envio de cartas, outras, posteriormente, por ligações em tempo real.

Os desenhos animados têm uma relação muito estreita com as histórias em quadrinhos, de modo que é notável a quantidade de adaptações dessas histórias, que perpetuam até os dias atuais. Sua origem, na verdade, é vinculada diretamente à trajetória histórica da imagem desenhada (BRAGA JR, 2015). No entanto, não é apenas do conteúdo dessas publicações que as animações se nutrem. O humor pastelão é um artifício muito presente em animações, principalmente quando há humanização de animais, como no pioneiro *Mickey* (de 1928) ou em *Pernalonga* (de 1940). Também, tem influência do mistério e terror *soft*, ou do gênero aventura, com animações voltadas para temáticas investigativas como *Jonny Quest*, *Scooby-Doo*, e *Coragem: O Cão Covarde*.

As mudanças nos desenhos animados aconteciam em diversos aspectos: da evolução tecnológica, com novos meios de captura fotográfica das cenas e sua justaposição; da colorização (do preto-e-branco ao colorido); da justaposição de sons (que passam de acompanhamento de cenas de fundo, para uma sonoplastia apurada e diálogos sincronizados, possibilitando a dublagem e a tradução); até questões mais estéticas. Os temas dos desenhos animados vão se modificando.

Entre as décadas de produção, restringindo-nos à produção ocidental, temos essencialmente, o mesmo patamar que acompanhará as histórias em quadrinhos: crianças

---

<sup>4</sup> *Tokusatsu* é a abreviação de “tokushu kouka satsuei”, que significa “filme de efeitos especiais”; sua produção consiste em séries *live-action* que mistura artes marciais, mechas, pirotecnia e outros elementos. *Power Rangers* e suas variações se encaixam no gênero apesar de terem sido inteiramente produzidas na América do Norte (MANZ, 2013, p. 4).

sapeças e as situações cômicas de deboche e ridicularização. Esta temática durará até a chegada do gênero aventura e de superaventura (por volta de 1929 e 1938, respectivamente<sup>5</sup>).

O estilo de desenhar e animar se modificaram ao longo do tempo como muitos têm demonstrado, cuja ênfase é especificamente tecnológica (CRUZ, 2006). Passando pelos Estúdios Disney, Hanna-Barbera, Warner ou a UPA<sup>6</sup>, todos mantinham o mesmo padrão temático e estético, com poucas inovações temáticas ou tecnológicas. Entretanto, no decorrer de suas produções, outro mercado desbanca a produção internacional, influenciando todo o mercado e a maneira de desenhar as histórias e de produzir a animação. Nesta trajetória histórica, são as apropriações estéticas que os desenhos animados fazem que queremos chamar a atenção. Entre elas a questão da passagem do tempo ou da interpelação entre os episódios, ao qual discutimos a seguir.

## A SEQUENCIALIDADE NARRATIVA NOS DESENHOS ANIMADOS

A grande maioria das produções de desenhos animados tinha uma característica temporal bem particular. Não havia a incidência da percepção da passagem do tempo entre os episódios. Isto garantia que os episódios pudessem ser assistidos fora da sequência que foram produzidos e sem prejuízo de entendimento. A decisão não era estética ou artística, mas comercial. Facilitava a venda e veiculação do material. Enfim, elas não tinham sequencialidade narrativa. Isto é, o entendimento do enredo do episódio era fechado no próprio episódio. Não era necessário assistir episódios anteriores para conhecer os personagens, seus *plots* ou *storyline*<sup>7</sup>; ou compreender o tema ou sua narrativa. Era raro, porém, encontrar um desenho animado ocidental que mantivesse uma linearidade de acontecimentos, de forma que acontecimentos em episódios passados afetassem o enredo futuro da série, o que não era o caso das animações japonesas.

A grande mudança estética estará a cargo das produções japonesas: os animes. Os animes<sup>8</sup>, mesmo na década de 1970, já contavam com essa sequencialidade de episódios<sup>9</sup>,

---

<sup>5</sup> Moya (1993) e Vianna (2005) explicam quando analisam o cenário das histórias em quadrinhos.

<sup>6</sup> United Productions of America (UPA), fundada por animadores dissidentes dos estúdios Disney com uma estética mais inovadora e particular.

<sup>7</sup> Termo utilizado no campo do audiovisual relacionado ao enredo, um resumo geral da história. O Storyline apresenta a trama e suas desenvolvimentos.

<sup>8</sup> Anime é o termo utilizado no ocidente para qualquer produção animada feita no Japão. No Japão, o termo “anime” caracteriza toda e qualquer animação, seja ela japonesa ou importada. Vem de uma corruptela do inglês “animation”, de animação, animado.

de forma que a experiência ao assistir os episódios de forma aleatória não era a mesma de se *fidelizar* ao anime. Com roteiros mais elaborados, os episódios se desenrolam contando partes de uma grande história, de forma que havia espaço para um sólido desenvolvimento de personagens. Os desenhos de super-heróis já contavam com sequencialidade de acontecimentos desde a década de 1980, por óbvias influências das obras originais e do período pelo qual estas estavam passando.

Porém, a grande mudança ocorrerá a partir de 2005, onde as animações estadunidenses passariam a utilizar melhor esses artifícios, especialmente em *Ben 10*, *Avatar: A Lenda de Aang*<sup>10</sup> e *Flapjack*. Experiências semelhantes já haviam ocorrido antes. Um dos casos de transição é com *Beast Wars: Transformers*, de 1996, que entre as três temporadas, faz pequenas mudanças temporais com efeitos decorrentes. Nada muito explícito, mas seguindo certa continuidade entre os capítulos, particularmente na mudança de lado do *Dinobolt* e da Viúva Negra e a ressuscitação do *Dinobolt* na 3ª temporada. Porém estas iniciativas eram discretas e normalmente, associadas às produções juvenis e adultas. Nada do gênero ocorria para o público infantil. Este, estava sempre preso no limbo infinito dos capítulos sem sequência definida.

Estas produções inauguraram uma forma de episódios que funcionassem de maneira isolada, ou seja, assistidos fora de contexto, mas tinham um enredo continuado. Sendo assim, os canais não tinham que manter uma linha rígida de exibição dessas séries, ainda que a experiência fosse reduzida.

O caso do desenho *Ben 10* (Figura 1) é rico para explicarmos este contexto. *Ben 10* foi uma animação estadunidense de grande alcance comercial. Que assim como todas as produções do gênero, vendiam produtos além do desenho animado e teve duração de apenas três anos. Eles encerraram essa primeira fase, (já a chamando de “temporada”, se apropriando de um termo usado frequentemente na produção de séries televisivas, mas não nos desenhos animados), para realizar um *timeskip*<sup>11</sup> e avançar cinco anos na história. Ben e seus amigos voltam envelhecidos, como adolescentes, tendo que lidar com as adversidades desta fase da vida, ao mesmo tempo em que se preocupavam com o bem-estar do planeta e do universo. Essa fase se dividiu em duas partes (*Ben 10: Força*

<sup>9</sup> Nesse ponto trato apenas dos animes transmitidos no Brasil.

<sup>10</sup> Neste caso, a produção é em parceria com a Coreia do Sul e tem fortes influências estéticas dos animes japoneses.

<sup>11</sup> Um termo usado para quando a narrativa avança no tempo, mostrando uma dada situação que envolve os personagens em um tempo futuro.

*Alienígena e Ben 10: Supremacia Alienígena*) durando quatro anos no total, quando a série se renova mais uma vez, com a terceira fase do herói, intitulada de *Ben 10: Ominiverse*. Era uma continuação direta dos acontecimentos anteriores, mas os produtores abandonaram o modelo de animação limitada<sup>12</sup> para adotar novo design e novos parceiros. A obra também alternava entre o Ben de 13 anos e o Ben de 17 anos, e a série foi encerrada em 2014. Em 2016, o *Cartoon Network* anuncia um remake, desconsiderando as temporadas anteriores e recomeçando a narrativa com o Ben aos 10 anos.

Essa transição evidencia uma busca por fazer os personagens acompanharem o espectador em seus momentos individuais, tal como na transição de criança para adolescente, onde é comum a perda de interesse dos jovens em programas infantilizados.

Figura 1 – Evolução estética do *character desing* de Ben Tennyson, *Ben 10* (2005), *Ben 10 Força Alienígena e Supremacia Alienígena* (2008), *Ben 10 Ominiverse* (2012) e *Ben 10 Remake* (2016).



Fonte: <[https://pml.narvii.com/6292/67945fa6a76b9e04ea63527a146497ee35191f24\\_hq.jpg](https://pml.narvii.com/6292/67945fa6a76b9e04ea63527a146497ee35191f24_hq.jpg)>. Acesso em: 21 Jun. 2020.

## O NONSENSE COMO ELEMENTO DE NARRATIVA NOS DESENHOS ANIMADOS

Os desenhos animados sempre tiveram um público etário bem definido. Em princípio, no ocidente, voltados para crianças e jovens. Na Europa e nos Japão as produções já eram voltadas para outros segmentos sem que houvesse uma confusão ou desvio de seu consumo. Isto é, nestes outros mercados, a produção sempre foi mais diversificada tanto no ponto de vista etário, quanto no social.

Já o mercado estadunidense produzia desenhos segmentados por faixa etária bem específica. Para adultos, para jovens e para crianças. Independente que fossem consumidos

<sup>12</sup> Modelo de animação que evitava redesenhar todos os elementos.

fora da faixa (adultos consumindo os para crianças, p. ex.), as produtoras tinham muito claro qual o público que guiava o conteúdo dos desenhos.

Esta situação se modificará com a introdução do *nonsense* nas produções:

Diz-se nonsense o discurso que inverte, ou mesmo refrange, as coerências lógicas do mundo, como uma espécie de tela em que se projetam os reflexos mais extraviados dos universos oníricos e simbólicos de adultos e crianças, parcelas da nossa experiência que as superfícies da vigília por vezes escondem ou negam, tempos da memória para além da consciência, tempos por nascer, ou tempos nos subliminares espaços da morte. O nonsense liga-se ao excêntrico e ao marginal, assim como se liga à razão imatura da criança e à des-razão céptica ou eufórica do louco e do sábio (VASCONCELLOS, 2004, p. 34).

O *nonsense* fará com que os desenhos animados fiquem híbridos e, ao mesmo tempo, sirvam para diversos públicos. Em 2010, portanto, o *nonsense* se torna a grande aposta das produtoras. O gênero que começava a se popularizar em meados de 2004, eclodiu nas telas dos canais infantis, revelando um potencial latente para a conquista não apenas do público infantil.

O *nonsense* é caracterizado pela apresentação de situações sem sentido aparente, criando mais liberdade e possibilidades para a trama. *Bob Esponja Calça-Quadrada* e *As Trapalhadas de Flapjack* são exemplos do gênero, entretanto são desenhos como *Hora de Aventura* e *O Incrível Mundo de Gumball* que o exploram de maneira mais refinada, mesclando ação e aventura às temáticas sociais e psicológicas, como um pano de fundo mais atrativo para o público adulto.

Os desenhos, ainda que sejam regulados para determinada faixa etária, se configuram de forma mais complexa e subjetiva, utilizando de artifícios como piadas e analogias para representação da sociedade, de forma que a obra também se torne pertinente para o público de idade mais elevada.

O conteúdo da maioria dos desenhos animados envolve situações do bem contra o mal, certo vs. errado, e outros aspectos de caráter educativo, que são tidos como adequados para influenciar o desenvolvimento da personalidade da criança que o assiste. (até aí, seguindo o padrão que reina desde o fim do século XX). Além disso, os gêneros muitas vezes se mesclam, mas podemos delinear elementos que são frequentemente usados nas obras, como o excesso de violência, seja ela caracterizada pelo humor-pastelão ou buscando certo nível de realismo dentro do contexto da história. A partir dos anos 1980, desenhos animados voltados para o público infantil feminino começavam a se popularizar,

modificando a forma de utilização desses gêneros para agradar a este público de acordo com as normas sociais vigentes, incluindo em suas histórias personagens mais educados, delicados e meigos, como em *Ursinhos Carinhosos* e *My Little Pony*<sup>13</sup>.

Com o tempo, esses desenhos também ganhavam uma nova característica: as protagonistas tinham idade superior ao público alvo ou características que as distanciam, como é o caso em *O Clube das Winx* e *W.i.t.c.h.*, sempre ressaltando o poder da amizade e união e abusando dos elementos mágicos mais delicados, como fadas e bruxas elementais, que obtinham poderes confiando em sentimentos relacionados ao amor. Nesses desenhos as batalhas geralmente não apresentam contato físico, limitando-se ao lançamento de raios e manipulação de elementos da natureza e energia.

Havia também os casos que se mesclavam, como *As Três Espiãs Demais*, *Hi Puffy AmiYumi*, e *As Meninas Superpoderosas* que eram voltados para o público feminino devido a questões mercadológicas e de roteiro, mas atraíam também crianças do sexo masculino. As duas últimas tinham estilo de animação semelhante, contando com o humor como elemento comum e protagonistas com personalidades diferentes, que causavam conflitos entre si, afetando a resolução de alguns problemas, mas que no final conseguiam colaborar; também dispunham da ação, sendo que em *As Meninas Superpoderosas*, o artifício era mais presente pela temática de super-heroínas. O desenho *As Três Espiãs Demais* trazia a história de três adolescentes que eram espiãs e a trama era claramente inspirada no filme *As Panteras* (que foi baseado na série homônima de 1976), inclusive as meninas tinham cores de cabelos diferentes, assim como as espiãs do filme. Na animação, Sam, Chloe e Alex eram convocadas por Jerry, um agente secreto que lhes dava uma missão e para auxiliá-las, disponibilizava apetrechos tecnológicos disfarçados de cosméticos e acessórios tipicamente femininos. Havia ação por contato físico, as protagonistas sempre lutavam nos episódios para alcançarem seus objetivos e a missão sempre trazia uma resolução com um ensinamento, que as fazia resolver questões de suas vidas pessoais de forma mais madura. A obra conquistou todos os públicos.

## A INFLUÊNCIA DO MERCADO: CLASSIFICAÇÃO, LEGISLAÇÃO E REDE ABERTA

Nos primeiros anos da década de 2010 os programas infantis ainda estavam em alta nos canais de TV aberta, ocupando quase sempre as manhãs das grades de programação

---

<sup>13</sup> “Meu Pequeno Pônei”, em tradução livre.

das emissoras de televisão. Isso configurava o mercado brasileiro com as manhãs quase que por completo, oferecendo uma programação voltada para as crianças, cuja grade de exibição televisiva, era rica em desenhos animados de diversos estúdios. A oferta de novidades constante, garantia a disputa por audiência e por anunciantes. Não obstante, após a publicação de uma resolução que classificava como abusiva quaisquer formas de publicidade e comunicação mercadológica destinada à criança<sup>14</sup>, com a intenção de persuadi-las para o consumo de qualquer produto ou serviço<sup>15</sup>, o mercado para animações infantis, nos canais abertos de televisão, sofreu uma queda expressiva que resultou no cancelamento da maioria dos programas infantis e da exibição de desenhos animados nos canais abertos. .

Com a falta da capitalização de verba proveniente da venda dos espaços publicitários, os programas infantis foram perdendo espaço e diminuindo de tamanho com o tempo, até se extinguirem. Em 2015, a Rede Globo encerrou seu último programa infantil, a *TV Globinho*, que desde 2012 estava sendo exibida apenas aos sábados. A Bandeirantes encerrou suas atividades com os desenhos para criança em 2014, tirando do ar o programa *Band Kids*, passando a exibir *Os Simpsons* no mesmo horário, uma animação com classificação indicativa para maiores de 12 anos. Até 2017, o SBT é o único canal de TV aberta que transmite desenhos animados e programação infantil em sua grade. No período da manhã há o *Mundo Disney*, que exibe além dos desenhos animados da *Walt Disney*, também séries adolescentes, como *Sou Luna*; o programa *Bom Dia & Cia* é reservado para animações de outras produtoras e pela tarde, o SBT transmite telenovelas produzidas pela emissora<sup>16</sup> voltadas para o público infantil, como *Chiquititas*.

Cabe aqui ressaltar o caso do desenho animado *Os Simpsons*, que foi exibido no Brasil com alguns episódios classificados pela ClassInd (Classificação Indicativa) como inapropriado para menores de 12 anos e outros como conteúdo livre. Entretanto, por seu caráter ácido de sátira e criticismo a sociedade, devemos excluir o programa como um desenho animado voltado para o público infantil, mesmo que a ClassInd regule o conteúdo

---

<sup>14</sup> Resolução 163 que considera abusiva toda publicidade direcionada às crianças. Proposta pela CONANDA - Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente e que, posteriormente, foi adotada em parte pelo Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária (Conar).

<sup>15</sup> Ver: <<http://www.brasil.gov.br/cidadania-e-justica/2014/04/resolucao-proibe-propaganda-abusiva-voltada-a-criancas-e-adolescentes>>. Acesso em: 27 Set. 2017.

<sup>16</sup> A novela foi originalmente produzida pela *Telefe*, emissora mexicana, mas devido a problemas internos a produção foi encerrada abruptamente, entrando posteriormente em co-produção com o SBT para as gravações brasileiras da novela *Chiquititas*.

como seguro para todas as idades ou maiores de 12 anos, o que também é um grave equívoco, pois o show apresenta o consumo extremo de bebidas alcoólicas e drogas, violência doméstica, *bullying*, e outros aspectos não adequados para todos os públicos.

Os programas televisivos, assim como produtos para cinema e vídeo, jogos eletrônicos, aplicativos e jogos de interpretação de personagens (RPG) são classificados através do *Guia de Classificação Indicativa*, publicação oficial do governo brasileiro, que destaca em seu *site*<sup>17</sup> (Secretaria Nacional de Justiça, 2012, s./p.):

A ClassInd não substitui o cuidado dos pais - é fundamentalmente uma ferramenta que pode ser usada por eles. Por isso recomendamos que os pais e responsáveis assistam e conversem com os filhos sobre os conteúdos e temas abordados na mídia.

Deixando claro que o guia não é uma ferramenta absoluta e à prova de falhas, necessitando a atenção dos pais para que os filhos não sejam expostos a conteúdos que eles considerem impróprios para o desenvolvimento físico e psicológico; esclarece-se também seu caráter auxiliador, utilizando de selos (Figura 2) de diferentes cores para indicar as faixas etárias no qual o programa é adequado. Esses selos variam seus formatos para se adequarem ao meio em que será empregado. Para os produtos veiculados na televisão, as emissoras devem apresentar sempre ao início do programa uma faixa que indique claramente para qual público a atração foi classificada.

Figura 2 – Selos de classificação indicativa presentes em produtos físicos, as cores não variam



Fonte: Guia de Classificação Indicativa, 2017.

<sup>17</sup> Ver: <<http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao>>. Acesso em: 27 Set. 2019.

O Guia de Classificação Indicativa é dividido em duas partes e a primeira oferece três critérios principais em que as produções devem ser avaliadas, eles são: violência, sexo e nudez, e drogas; além disso, também apresenta um quadro visando instruir sobre atenuantes e agravantes para as situações em contexto que podem elevar a faixa etária recomendada. A segunda parte do guia é voltada para a aplicação dos selos nos produtos, garantindo a divulgação clara e padronizada da ClassInd.

As explicações acerca das diretrizes de classificação são claras, porém é impossível prever todas as situações que podem ocorrer dentro dos programas televisivos, de forma que o Guia trabalha de maneira mais ampla com as temáticas na tentativa de cobrir as mais diversas possibilidades de situações, visando, contudo, conquistar um espaço melhor na grade de programação das emissoras dificultando sua comercialização. Os programas deliberadamente retiram algum elemento da cena/projeto ou o ocultam com jogo de cena (BRAGA JR, 2017), é dessa forma que programas como *Os Simpsons* passam a ser classificados como Livre mesmo contendo situações de ridicularização de personagens e hipersexualização do corpo feminino.

Dessa forma, há de ser ressaltado que a Classificação Indicativa não deve ser instrumento para medir a programação infantil, ela apenas serve como um sinalizador de conteúdo, destacando apenas uma parcela de conteúdos que podem vir a prejudicar o desenvolvimento da criança, atuando como forma de auxiliar na proteção psicossocial infantil. Entretanto, sua existência e implementação são um atestado de como o conteúdo desses materiais é organizado e editado. Este processo é altamente dependente do mercado e das leis de cada país (são inúmeros os exemplos de desenhos animados que cortam cenas para evitar uma classificação indicativa inapropriada para o público ao qual querem se dirigir, variações que decorrem das próprias especificidades de cada país de veiculação).

Apesar de se tratar de uma expressão de base artística, a produção de desenho animado é uma dimensão midiática e, como tal, completamente dependente do mercado de veiculação e audiência. Ao que parece, há uma tendência crescente deste aspecto mercadológico – que não diminui sua dimensão artística, mas é um elemento propositivo e deliberativo das produções – suplantando os elementos tecnológicos e quaisquer outras dimensões artísticas ou estéticas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao trazer os três cenários na análise dos processos que envolvem os desenhos animados, nos deparamos com mudanças tecnológicas e estéticas decorrentes e a tentativa de perceber, nestas mudanças, um panorama organizado e apurado; tal qual encontramos no campo da arte nos movimentos artísticos.

Entretanto, é justamente a dimensão artística o fator adequado para entender estas mudanças nos desenhos animados. O gênero que envolve os animais antropomórficos circula na produção desde o início (Mickey) até os dias atuais – por mais que os temas tenham variado, as aventuras que envolvem crianças protagonistas ainda são recorrentes. A maneira de desenhar também não segue um certo padrão: o desenho estilizado, com forte influência cartunista no traço das produções reinou do início até a década de 1970. Nas décadas de 1980 e 1990, passou para um realismo naturalista (com forte influência do gênero super-herói, no qual este tipo de traço dominava). A partir dos anos 2000 em diante, voltamos a um traço estilizado, mas distante do cartum. Muito mais semelhante ao estilo psicodélico e underground da arte gráfica dos anos 1960 e 1970.

Ainda assim, quando mapeamos esta trajetória histórica dos desenhos animados, é a questão tecnológica que parece sobrepujar os demais. O uso de 3D (em *Max Steel* ou *Best Wars* e uma infinidade de versões “pobres” das animações Disney). Uma das inovações foi a produção de *Guerra dos Clones*, em capítulos de 22 minutos pelo Cartoon Network, ampliando as chamadas e o horário de propaganda e veiculação entre a exibição. A primeira temporada foi ainda mais inovadora, ao fragmentar os capítulos em pequenas sessões de 5 minutos, exibidas como capítulos interdependentes e com resumos do enredo entre as aparições. A diminuição da duração dos capítulos parece atender uma certa pressão de mercado que começou no cinema (o padrão hoje para os longas é 45 minutos, quando os da Disney, na década de 1990, eram os menores, com 1h30, mais ou menos) e atingiu as veiculações televisivas, que passaram a reduzir a duração dos episódios.

O nonsense pode nos levar a perceber com a temática geral e a estética foram se modificando nos desenhos animados. Não se trata apenas de um tipo diferente. É uma maneira de produção diferenciada. Os enredos, personagens e a própria construção e constituição dos capítulos e episódios se alteraram – existe uma nova maneira de contar as histórias. O nonsense é uma dimensão da criação artística. Uma assinatura tanto narrativa, quanto estética. É desde a concepção da natureza subversiva das personagens, passando pela maneira cartunesca e irregular no qual são concebidos, até às dimensões de

formatação de apresentação dos episódios. Temos, claramente, um certo tipo de padrão artístico reinando, no período atual, entre as produções de desenhos animados ocidentais estadunidenses. Ainda é cedo para falar em “escola”, aos moldes das expressões artísticas, mas trata-se de um movimento facilmente perceptível entre as produções do período.

De outro lado, temos uma interferência de base econômica e mercadológica: o sistema de classificação indicativa. O sistema de classificação interfere na concepção criativa, tanto motivando o consumo como o dificultando. As produtoras forçam a equipe criativa a alterar a estrutura de um desenho para se adequar aos padrões de classificação, com receio de perder audiência ao serem enquadrados em faixa etária superior à idealizada. Sob esse aspecto, as regras do mercado reinam, gerenciando a produção.

Mesmo assim, a estética nonsense tem sido utilizada para mascarar padrões que infligem ou superam os marcos de classificação. São especificações que há anos vêm sendo realizadas pelos produtores e pela equipe criativa. Começou com a ausência de sangue nas cenas de confronto interpessoal entre as personagens, elemento que faria elevar a faixa etária e/ou até vetar a produção para o mercado. Os criadores resolveram isso retirando, literalmente, o sangue das cenas. Não havia diminuição das cenas de confronto ou violência física ou agressão. Apenas retirando a escoação do sangue ou impondo aos personagens uma vida eterna que marcou a estética dos desenhos animados até os dias atuais: os personagens não morrem, por mais violenta que seja a situação (Cf. Pica Pau, Tom e Jerry, etc.).

A ampliação dos elementos de classificação para situações temerárias, sexuais, palavras ou cenas violentas foram se resignificando em situações vexatórias, hilariantes ou embutidas em cenas abstratas ou tão deformadas pelo traço que passam despercebidas pela crítica avaliativa da classificação.

Apesar do sistema de classificação, da duração e dos contratos para produção de merchandising serem elementos diretamente vinculados ao ambiente comercial, ao mercado, não podemos ignorar que estas estratégias burlescas são elementos de um perfil estético-criativo que busca manter os padrões idealizados pelos criadores e adaptá-los à censura prévia, mascarando-os pelo ridículo (nonsense). Até que ponto esta prática se trata de uma dimensão artística aos moldes de um movimento estético? Sem condições de perdurar neste trajeto de entendimento, apenas indicamos a sugestão.

Estamos mais inclinados a considerar não uma destas vertentes, em específico, mas um diálogo intermitente entre desenvolvimento tecnológico, proposta estética do período e

o perfil do mercado para entender estes processos de mudança na produção\veiculação de desenhos animados. Talvez só assim, teríamos um elemento norteador. Esta lógica segue a dimensão de integração conforme colocada por Howard Becker (2010) a analisar o mundo da arte. Assim como ele propõe que entender a arte é levar em consideração o estilo dos artistas, o perfil do público que consome e as pessoas envolvidas na mediação entre o artista e o público (de marchands, galeristas e colecionadores), para entendermos estas mudanças no desenho animado precisamos nos guiar por perspectivas similares, que ora tendem à natureza da mudança tecnológica, ora são instrumentos estéticos de expressão artística e, em outros momentos, processos mercadológicos vinculados às questões econômicas de consumo.

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO. Direção: George ALBERTO. Produção: George Alberto. Documentário, 11'59''. Trabalho de Conclusão de Curso. Faculdade Metropolitana. 28 jan. 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=L-LVI0tjado&t=204s>>. Acesso em: 03 Set. 2017.

BECKER, Howard. **O mundo da arte**. Lisboa: livros horizonte, 2010.

BRAGA JR, Amaro Xavier. **Por uma sociologia da Imagem Desenhada: Reprodução, Estereótipo e Actância nos Quadrinhos de Super-heróis da Marvel Comics**. Tese (Doutorado). Universidade Federal de Pernambuco, 2015.

BRAGA JR, Amaro Xavier. "Representação da violência nos jogos eletrônicos da cultura midiática juvenil de entretenimento". In: BRAGA JR, Amaro Xavier; BATISTA. M. (Orgs.) **Violência: Múltiplos Olhares Sociológicos**. Maceió: Edufal, 2017, p.169-187.

CRUZ, Paula Ribeiro da. **Do desenho animado à computação gráfica: a estética da animação à luz das novas tecnologias**. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade

Federal da Bahia, 2006. Disponível em: <<https://www.facom.ufba.br/portal/wp-content/uploads/2012/10/Paula-Ribeiro-da-Cruz.pdf>>. Acesso em: 15 Dez. 2017.

MANZ, Nordan. **Metáforas políticas no gênero tokusatsu: A metamorfose dos signos na mídia japonesa.** Dissertação (Mestrado). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: <<https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/4562/1/Nordan%20Manz.pdf>>. Acesso em: 11 Out. 2017.

MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos.** 2ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.

SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA. DEPARTAMENTO DE JUSTIÇA, CLASSIFICAÇÃO, TÍTULOS E QUALIFICAÇÃO. **Classificação indicativa: guia prático.** 2ed. Brasília: Ministério da Justiça, 2012. Disponível em: <<http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/guia-pratico/guia-pratico.pdf>>. Acesso em: 10 Out. 2017.

SILVA, Ana Carolina Correia Pinto da. **Querida, encolhi a programação das crianças: fluxos comunicacionais da programação infantil na televisão brasileira.** Dissertação (Mestrado). Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <[http://www.pos.eco.ufrj.br/site/download.php?arquivo=upload/disserta\\_acsilva\\_2017.pdf](http://www.pos.eco.ufrj.br/site/download.php?arquivo=upload/disserta_acsilva_2017.pdf)>. Acesso em: 03 Set. 2017.

VASCONCELOS, Filomena. Nonsense: A lógica do jogo das coisas ilógicas. **Via Panorâmica: Revista de Estudos Anglo-Americanos**, 1, 2004, 2004, p. 33. Disponível em: <<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/8638/2/725.pdf>>. Acesso em: 19 Out. 2017.

VIANA, Nildo. **Heróis e Super-Heróis no Mundo dos Quadrinhos.** Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.