



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
JORNALISMO

**REPRESENTATIVIDADE NOS DESENHOS ANIMADOS E
CENSURA:
UMA ANÁLISE SOBRE AS ANIMAÇÕES “STEVEN
UNIVERSO” E “O LABORATÓRIO DE DEXTER”**

FÁBIO GOMES PESSOA

Rio de Janeiro

2019



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
JORNALISMO

**REPRESENTATIVIDADE NOS DESENHOS ANIMADOS E
CENSURA:
UMA ANÁLISE SOBRE AS ANIMAÇÕES “STEVEN
UNIVERSO” E “O LABORATÓRIO DE DEXTER”**

Monografia submetida à Banca de Graduação
como requisito para obtenção do diploma de
Comunicação Social – Jornalismo.

FÁBIO GOMES PESSOA

Orientador: Prof. Dr. Octavio Carvalho Aragão Júnior

Rio de Janeiro

2019

FICHA CATALOGRÁFICA

PESSOA, Fábio Gomes.

Representatividade nos desenhos animados e Censura: Uma análise sobre as animações “Steven Universo” e “O Laboratório de Dexter”. Rio de Janeiro, 2019.

Monografia (Graduação em Comunicação Social – Jornalismo), Escola de Comunicação – ECO –, Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ.

Orientador: Octavio Carvalho Aragão Júnior

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

TERMO DE APROVAÇÃO

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, avalia a Monografia **Representatividade nos desenhos animados e Censura: Uma análise sobre as animações “Steven Universo” e “O Laboratório de Dexter”**, elaborada por Fábio Gomes Pessoa.

Monografia examinada:

Rio de Janeiro, no dia/...../.....

Comissão Examinadora:

Orientador: Prof. Dr. Octavio Carvalho Aragão Júnior
Doutor em Artes Visuais pela Escola de Belas Artes - UFRJ
Departamento de Expressões e Linguagens (DEL) – UFRJ

Prof. Dr. Mário Feijó Borges Monteiro
Doutor em Letras pela PUC - Rio
Departamento de Expressões e Linguagens (DEL) - UFRJ

Prof. Dr. Gabriel Filipe Santiago Cruz
Doutor em Design pela PUC - Rio
Coordenador dos Cursos de Design Gráfico e Design de Animação - UVA

Rio de Janeiro

2019

*Dedico este trabalho à minha mãe,
por me fornecer instrumentos que
me possibilitaram chegar até aqui.*

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, por me incentivarem a estudar, por todo amor, incentivo, apoio e, principalmente, por segurarem a minha mão durante essa trajetória.

As minhas irmãs, por todo amor, apoio e por me olharem como referência, isso me faz querer, sempre, ser uma pessoa melhor.

Ao Prof. Dr. Octavio Aragão, por toda a paciência, dedicação, esforço em me ajudar e por guiar os caminhos que me trouxeram até aqui.

Aos meus inseparáveis amigos, que me estenderam a mão e não deixaram que eu desistisse.

A esta Universidade e todo seu corpo docente, que me forneceram ensinamentos e perspectivas, muito além das formais disciplinas.

A Deus, por me trazer luz nos momentos em que eu nadava por águas turvas.



*- Por que eu tenho tanta certeza de que prefiro ser isso, a ser quem eu deveria ser? E eu prefiro fazer isso, em vez de fazer tudo o que devia fazer?
Você pode me dizer qual a resposta?
-Nunca mais questione isso. Você é a resposta!
-E qual era a resposta?
-AMOR.*

(Garnet, Rose Quartz e Steven – episódio: A Resposta)

PESSOA, Fábio Gomes. **Representatividade nos desenhos animados e Censura: Uma análise sobre as animações “Steven Universo” e “O Laboratório de Dexter”**.

Orientador: Octavio Carvalho Aragão Júnior.

Monografia (Graduação em Comunicação Social – Jornalismo). Rio de Janeiro: ECO/UFRJ, 2019.

RESUMO

O presente estudo constrói uma relação entre representatividade e censura nos desenhos animados e, ainda, como essas produções influenciam a construção da identidade dos sujeitos. A abordagem se apresenta em três etapas, aos quais descreve o surgimento das animações; como grandes corporações apresentam modelos hegemônicos em suas representações; como o desenho animado cria uma identidade social nos sujeitos; como a censura age de forma protetora dos discursos hegemônicos; a quebra de paradigma das narrativas; o surgimento de discursos contra-hegemônicos. As reflexões contrapõem os discursos presentes em duas animações distintas, veiculadas pelo canal pago *Cartoon Network*, em diferentes décadas; a fim de comprovar que temáticas, até então pertencentes ao mundo adulto, podem ser apresentadas para as crianças. Assim, todo o estudo é baseado nas significantes obras de Stuart Hall, Jacques Lacan, Judith Butler, Roland Barthes e muitos outros teóricos que corroboraram com o resultado final.

Palavras-chave: desenho animado; censura; representatividade; gênero; identidade.

SUMÁRIO

1. Introdução

2. Partindo do princípio: desenhando a arte em forma de entretenimento

- 2.1. Desenhando a sociedade: uma breve história sobre animação
- 2.2. A ilusão da vida: Disney e a vanguarda da animação
- 2.3. A fabricação do imaginário: nasce o desenho animado para a televisão
- 2.4. As cortinas se abrem: desenhando representações

3. Relações de controle: a censura que esconde as representações democráticas

- 3.1. Imagem e poder: desenhando ideologias
- 3.2. As crianças e a mídia sob a ótica dos Estudos Culturais
- 3.3. A censura que se esconde na Classificação Indicativa
- 3.4. Desenhos animados, Educomunicações e Linguagens
- 3.5. Eu tenho a força: gênero e o cenário de Globalização das Culturas
- 3.6. Choque no sistema: que negro é esse?

4. Desconstrução de modelos que perpetuam comportamentos

- 4.1. A importância do desenho animado no processo sociocognitivo da criança
- 4.2. Estereótipos e O Laboratório de Dexter
- 4.3. Assunto de criança: como Steven Universo subverte normas sociais, de gênero e identidade sexual

5. Conclusão

6. Referências Bibliográficas

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Câmera multiplano utilizada nos estúdios Walt Disney. (Fonte: medium.com / Foto Divulgação: Walt Disney Studios)	12
Figura 2 – Abertura do programa “Disneyland”. (Fonte: jacksonupperco.com / Foto Divulgação: ABC Studios)	17
Figura 3 – “The Hucleberry Hound Show” (Dom Pixote; Zé Colmeia e Catatau; Plic e Ploc e Chuvisco). (Fonte: Pinterest / Foto Divulgação: Hanna-Barbera Productions)	19
Figura 4 – “The Flintstones”. (Fonte: Pinterest / Foto Divulgação: Hanna-Barbera Productions)	20
Figura 5 – Popeye e os japoneses. (Fonte: tricurioso.com / Foto Divulgação: Fleischer Studios)	23
Figura 6 – Jerry e sua dona. (Fonte: cinemaparasempre.com.br / Foto Divulgação: Hanna-Barbera Productions)	24
Figura 7 – “Woody Woodpecker” travestido. (Fonte: bcharts.net / Foto Divulgação: Walter Lantz Productions)	26
Figura 8 – “O Pato Donald: a face do Führrer”. (Fonte: cinefacts.it / Foto Divulgação: Walt Disney Studios)	31
Figura 9 – “As meninas Superpoderosas”. (Fonte: jovemnerd.com.br / Foto Divulgação: Hanna-Barbera Productions)	43
Figura 10 – “Super Choque”. (Fonte: nerdsite.com.br / Foto Divulgação: Warner Bros. Entertainment)	46
Figura 11 – Dexter e Dee Dee. (Fonte: YouTube / Foto Divulgação: Hanna-Barbera Productions)	57

Figura 12 – Casamento de Rubi e Safira. (Fonte: Pinterest / Foto Divulgação: Cartoon Network Studios) 60

1. Introdução

Antes de adentrarmos aos formais moldes que competem a essa obra acadêmica, gostaria de ressaltar a importância dos desenhos animados na minha vida. Toda a minha trajetória foi permeada por esse tipo de produção, desde a primeira infância, até a chegada na vida adulta, espero que se estenda por toda a minha existência. As minhas mais sublimes lembranças foram embaladas pelas animações, que até hoje me emocionam, me inspiram, me fazem refletir e retomar o lugar lúdico da infância e, por consequência, me fazem sonhar. Tão logo, penso eu, suas narrativas embalam os adultos mais céticos, fazendo emergir a criança escondida, ao qual nunca deixamos de ser.

Dito isto, a proposta a ser desenvolvida nesse projeto remete a animação, como produto midiático resultante de uma Cultura de Massa, ao cerne da formação identitária dos sujeitos; uma vez que funciona como ferramenta na distribuição de subjetividades, reforçando a formação de uma consciência social. Como veremos, essas produções fundamentam estereótipos, relações de gênero, construções sociais e difundem um ideal capitalista. Todas essas questões serão discutidas sob a luz da Globalização das Culturas, onde se propõem os modelos hegemônicos que cerceiam a voz de grupos excluídos, acrescentando à construção identitária dos sujeitos fora do padrão hegemônico um *status* de marginalidade.

Essas discussões serão abarcadas por fatores históricos que revelarão como a construção do feminino, bem como as relações étnico-raciais, foram subjugadas pela invenção do homem médio, este identificado aos moldes do padrão eurocentrista. Assim, pretende-se fomentar reflexões em torno da invenção da infância, sobre a censura em cima dos discursos representativos e as relações entre imagem e poder. Pretende-se, ainda, ressaltar a construção de discursos contra-hegemônicos que corroborem com a ideia de uma representação democrática, trazendo, assim, um referencial que valide as existências de outros grupos pouco representados na mídia.

Os objetivos dessa análise irão considerar os desenhos animados como principal veículo midiático, que difundem, através de suas representações, uma concepção falaciosa que funciona como instrumento formador de uma consciência multicultural coletiva. Desta forma, as animações perpetuam modelos que negligenciam o processo de socialização, funcionando como aparatos ideológicos que se encarregam de informar e fiscalizar. Assim, uma das principais questões a ser discutida terá o propósito de correlacionar os modelos de

representação democrática com os mecanismos de censura. Desta forma, pretende-se, ainda, perceber a construção de valores, sexualidade e papéis sociais.

De um ponto de vista psicológico, essas construções apresentadas às crianças são fundamentais para o entendimento dos comportamentos dos sujeitos na atualidade. Visto que, as animações apresentam conceitos complexos que são absorvidos e internalizados, principalmente durante a fase de formação da consciência, da percepção e da memória. Sendo assim, as animações funcionam como instrumentos que viabilizam signos através de imagens e sons, que acabam por culminar no desenvolvimento da linguagem. Desta forma, as narrativas presentes nessas produções permeiam a construção do imaginário, colocando ao seu dispor as raízes do desenvolvimento de formas culturais do comportamento.

Tão logo, será construída, de forma cronológica, uma narrativa que mescle a invenção da animação e sua influência na vida dos sujeitos. Assim, começaremos por analisar e discutir como as primeiras animações difundiam representações do cotidiano social, a fim de estimular a reprodução de uma visão comum a um grupo que detém os meios de comunicação. Aqui, o ponto crucial será a diferenciação dos conceitos entre representação e representatividade. Então, será sugerido como os estereótipos segregam certas identidades, impedindo esses sujeitos de construírem, de forma saudável, uma identidade própria, que valide suas existências.

Sob essa ótica, serão introduzidos conceitos que definem a construção narrativa dos arquétipos presentes nas animações, bem como suas representações inverossímeis; e, ainda, as relações miméticas que os pequenos espectadores passam a desenvolver. Então, sob uma ótica mercantilista, será introduzido os interesses capitalistas por trás dessas produções, que acabam por definir os moldes que competem a infância como um nicho de consumidores. Assim, ao ponto que as produções servem a uma demanda que visa a difusão de produtos, sugerindo uma construção social, à medida que fomenta uma falsa ideia de aceitação e inclusão através do consumo.

Logo que as discussões prosseguirem, será sugerido uma percepção de quebra paradigmática. Dentro dessa sugestão, serão introduzidos os conceitos de unificação entre educação e comunicação, em uma tentativa de difundir, de maneira crítica, a reflexão sobre outras construções identitárias. Essa conceituação, será defendida no âmbito da instituição escolar, por intermédio das práticas pedagógicas, com apropriação de elementos narrativos das animações para apresentar e conceituar as diferenças nas construções dos pequenos em

formação. Desta forma, uma nova concepção de entendimento da multiculturalidade poderá ser concebido e disseminado.

Assim, será ressaltado a importância do desenho animado na construção dos processos sociocognitivos da criança. Com propósitos ilustrativos, serão destacadas as animações que dão título a esse projeto de conclusão de curso. Todavia, destaca-se as duas animações por suas similaridades e discrepâncias em seus discursos; uma vez que foram veiculados no canal pago *Cartoon Network*, em décadas distintas. Essas produções, como será apresentado, trazem contraposições de extrema importância para o entendimento das novas construções narrativas que visam romper com os discursos hegemônicos. Sobretudo, ressalta-se a escolha do canal, que veicula as animações supracitadas, por atenderem a certos moldes qualitativos para a pesquisa. O canal, em questão, é o principal canal com conteúdo exclusivamente composto por animações, enquanto seus principais concorrentes apresentam outras variedades de programações em sua grade.

Dentro dessa perspectiva, será adotado o estudo de caso, como principal metodologia, com fim de contrapor os discursos presentes nas duas animações. Porém, não obstante e com fins de corroborar as conclusões, a análise de conteúdo compreenderá as narrativas presentes, com o fim de preencher as lacunas pré-estabelecidas durante o estudo de caso. Ressalta-se, também, em outros momentos do projeto, a pesquisa bibliográfica; sobretudo em relação as primeiras animações e seu escopo até o começo dos anos 2000. Todas as três fases metodológicas estabelecerão contrapontos entre as narrativas presentes em décadas de animação com os novos discursos contra-hegemônicos.

Dito isso, à medida que as reflexões se intensificam, autores pontuais complementarão o referencial teórico corroborando as percepções em torno do poder das narrativas. O projeto atenta-se a criar uma narrativa que compreenda como as diferentes identidades são construídas e, principalmente, percebidas através dos desenhos animados. Por se tratar de uma construção social, alguns autores trarão reflexões pertinentes sobre temáticas específicas como: a construção social do gênero, a formação das percepções no escopo cognitivo, a formação da identidade LGBT sob a ótica da teoria *queer*, e a conceituação da identidade como algo mutável.

A relação entre indivíduo e imagem se apresenta de forma intimista; uma vez que a história dos desenhos se confunde com a própria história da civilização. Como veremos, os sujeitos sempre expressaram seus desejos e histórias através dos desenhos; que, ainda, serviam como forma de registrar o cotidiano, os ritos e os ensinamentos. A proximidade

entre sujeito e desenho culmina em uma associação entre arte e ciência, gerando tecnologias que elevam o desenho a um novo patamar. Assim, a indústria da animação se consolida no mercado; criando, incessantemente, personagens e narrativas que caem no gosto popular e elevam os lucros. Então, surgem ícones que são ressignificados ao *status* de sujeito, com propósitos mercantis de fomentar vendas e firmar acordos com outras superestruturas da engrenagem capitalista.

Inicialmente no cinema, depois na televisão. Os desenhos animados surgem tímidos, marginalizados e com baixo orçamento; atraindo um público, quase que exclusivamente, infantil. Como será apresentado, é neste momento que se percebe esse tipo de produção como um instrumento de educação informal, pois apresentam, de forma sedutora, informações e representações. Surgem, através dessas prerrogativas, a invenção dos papéis sociais como ferramenta de controle de povos multiculturais, restringindo e suprimindo os discursos que representem ações auto-afirmativas. É a partir dessa censura, que veremos, sobretudo nesta década, como os sujeitos estão resistindo e constituindo suas identidades.

Assim, veremos os desenhos animados como mecanismo disseminador de subjetividades que orientam o sujeito e validam pseudoverdades, decretando lugares que podem ser ocupados e vozes que podem ser ouvidas. Além, de funcionar de forma estruturante, que determina previamente os papéis a serem desempenhados. Dentro desses moldes, será introduzido os perigos de uma representação estereotipada, que resulta na popularização de visões preconceituosas; uma vez que esses padrões sociais, por serem apresentados nas animações, estimulam a fixação dessas representações na memória. Por fim, veremos a importância de validar as diversas identidades que cada indivíduo carrega, a fim de fomentar uma plenitude nos sujeitos.

2. Partindo do princípio: desenhando a arte em forma de entretenimento

Os desenhos animados¹, como conhecemos hoje, são obras que abarcam extremo fascínio e intrigam, por sua complexidade, os pesquisadores da área. A relação íntima que os desenhos detêm com os sujeitos, datam dos primórdios das civilizações e percorreram um longo caminho até que adquirissem uma significação de arte. No passo evolutivo do desenho, que sobrepuja e unifica diversos elementos científicos, técnicas e estéticas, a obra passa a ter o sentido ressignificado, sendo entendida como uma linguagem que dispõe de estratégias narrativas para comunicar uma mensagem. Esses processos culminam na animação que, inicialmente, era obtida através de uma simplória ilusão de ótica. É a partir daqui que, historicamente, percebe-se a animação como palco central de discursos que encantam, emocionam e trazem reflexões cruciais para o âmbito teórico da construção dos sujeitos.

Dentro dessa linha evolutiva da animação, este capítulo se atém a destacar os processos técnicos relativos ao realismo e as complexidades dramáticas que arrebatam os sujeitos, condicionando-os através de imagens, narrativas, efeitos sonoros e a magia que dá vida à imaginação. Essa construção narrativa, presente nos desenhos animados, acaba gerando interferências significativas durante os processos de formação da identidade. Inicialmente, essas obras eram lidas como algo direcionado à infância, onde os princípios de formação dos desenvolvimentos da consciência começam a se configurar. Destaca-se, aqui, a consolidação mercadológica de indústrias do entretenimento, bem como a venda de subjetividades através das animações.

Essa relação entre indivíduo e imagem, acaba por construir determinados ícones que influenciam diretamente a conduta dos sujeitos, uma vez que os desenhos animados seduzem e constroem, no campo imaginário, determinadas representações. Esse processo de dar vida às imagens, que será aprofundado durante este capítulo, remonta antigos ritos comuns à natureza humana, gerando no espectador uma perigosa identificação com os personagens e com suas narrativas que resultam na necessidade de validar suas existências; replicando modelos hegemônicos, que ficaram registrados durante a formação da memória.

¹ A conceituação de desenho animado está somente baseada no teórico Sébastien Denis, que aponta: “O desenho animado aparece, tal como o western ou o filme negro [film noir], como um gênero especificamente americano [...] (mesmo que [...] realizadores de outros países tenham imitado esta forma fílmica “explosiva”). É um imaginário gag que se impõe nos anos 1910, e que deve tanto à mitologia e aos contos de origem europeia, quanto aos comic strips da imprensa americana e ao Slapstick de Chaplin, Keaton, Lloyd ou dos irmãos Marx.” (DENIS, 2010, p. 115)

Esse processo cria a necessidade de reproduzir os registros, na tentativa de aceitação social. Esse fenômeno ocorre devido à influência das produtoras midiáticas, uma vez que toda estrutura maior que o indivíduo ajuda, faz, ou pensa a construção do sujeito.

2.1. Desenhando a sociedade: uma breve história sobre animação

Ao longo dos milênios, a representação gráfica faz parte do contexto histórico das diversas civilizações, desde a pré-história. A arte rupestre, como é conhecida, é o conjunto de figuras encontradas em paredes de cavernas e outros abrigos. Barbosa Júnior (2011) afirma que estes desenhos começaram a ser feitos pelos homens há cerca de 40.000 anos. Já nesse período, os homens viviam em grutas e cavernas e, em suas paredes, desenhavam cenas de suas vidas, com o intuito de se comunicar e de registrar histórias do cotidiano, além de transmitir saberes e conhecimentos dos antepassados e da sua cultura. Posteriormente, no Antigo Egito, os desenhos passaram a ser utilizados como um código social, sendo inteiramente ligado à religião, sobretudo com a vida após a morte.

Barbosa Júnior (2011) traça um panorama histórico sobre a animação em seu ensaio intitulado *A arte da Animação: Técnica e Estética através da História*. O autor afirma: “inicialmente com uma intenção mágica (pré-história), mais tarde como código social (antigo Egito), passando pelo reforço da narrativa (Oriente próximo antigo em diante), até atingir o puro desejo formal com a arte moderna”. (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 29). Surgindo, inicialmente, da simbiose entre inovação e experimentação científica, Barbosa Júnior defende que a palavra animação é oriunda da palavra *animare*, que em latim significa “dar vida”, dar movimento a algo. Contudo, por designar imagens em movimento, o termo só pôde ser compreendido a partir da segunda metade do século XIX.

Lula Borges (2018) defende, em seu artigo intitulado *História da Animação, Técnica e Estética*, que “o desejo mais antigo da humanidade não é necessariamente representar, mas contar histórias e essa se perpassa até os nossos dias e continuará acontecendo” (EISNER apud BORGES, 2018, p. 7). É a partir dessa necessidade que a humanidade começa a criar representações e, então, cria-se a arte. Apesar da imagem trazer uma sensação ao imaginário, não se sabe o contexto da sua representação, muito menos a intenção do criador ao produzir essa imagem; por isso, ao decifrá-la, cada indivíduo cria uma história.

Temos, assim, na antiguidade a representação dos hieróglifos, no Egito, e o teatro de sombras na China; além da Grécia, com as pinturas olímpicas dos vasos, que representavam cenas da mitologia grega, exaltando heróis ou apresentando personagens míticos. Ao chegar na idade média europeia, temos uma grande quantidade de representações feitas para contar a história de Cristo, ou as maldições e tentações humanas. Sobretudo no renascimento, que contam as histórias do fascinante sorriso da Mona Lisa, de Da Vinci, ou Davi, de Michelângelo, que estaria a descansar após matar o gigante, ou estaria se preparando para matar Golias? cada olhada cria no imaginário uma interpretação, começando uma nova história.

Ao chegarmos na idade moderna, com o desenvolvimento da ciência e sua aplicação em novas técnicas artísticas na Europa, vão surgindo novos aparatos que possibilitam a arte em movimento. Antes de tudo, temos a câmara escura de Leonardo Da Vinci sendo usada por diversos artistas europeus, concebendo a fotografia no século XIX. Barbosa Júnior (2011) descreve que a animação dos desenhos surge com a invenção da lanterna mágica, por Athanasius Kircher, em 1645. Ao contrário da câmara escura, o aparelho, que possuía uma fonte de luz e um espelho curvo em seu interior, projetava imagens desenhadas em lâminas de vidro. Cerca de um século após a concepção da lanterna mágica, o cientista holandês Pieter Van Musschenbroek implementa um disco giratório em um aparelho semelhante à lanterna mágica, com imagens sequenciadas, criando a ilusão de movimento. Após introduzir diversas lanternas e imagens mais elaboradas no equipamento, têm-se uma experiência tida como a primeira animação projetada.

Apesar dessa experiência ter sido tratada, historicamente, como algo espantoso, pelos espectadores, a invenção era acertada como “uma novidade, um brinquedo tecnológico sem maiores aspirações artísticas. Se havia alguma arte, esta encontrava-se nas ilustrações dos slides projetados” (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p.31), apenas. No entanto, existem registros do trabalho de Etienne Gaspard Robert, que explorou de forma comercial o potencial da lanterna mágica, com o espetáculo “*Fantasmagorie*”. Um espetáculo macabro, sombrio e assustador que foi sucesso por vários anos em Paris. Nos primeiros anos do século XIX, surge uma corrida científica no que permeia o estudo das imagens em movimento, surgindo novos aparatos que causavam a ilusão de ótica com a sensação da imagem em movimento. Assim, foram criados o taumatoscópio em 1825, o fenaquistoscópio em 1828, por Joseph Plateau, o estroboscópio em 1832, por Simon von

Stamfer, o zootoscópio em 1834, por Willian Horner e o flipbook, ou o livro mágico, em 1864, esse usado ainda hoje por animadores.

Em 1850, Franz von Uchatius proporcionou um pequeno avanço na lanterna mágica ao combiná-la com dois discos giratórios, um com dúzias de imagens pintadas em vidro para criar a sensação de movimento e outro com frestas que atuavam como obturadores. Essa criação é importante, pois é dela que veio a surgir a máquina de projeção do cinema. Até esse momento histórico, os únicos interessados neste método de entretenimento eram os cientistas. Em 1877, com a criação do praxinoscópio, de Emile Reynaud, o futuro da animação toma um novo rumo. Unificando técnica e pensamento artístico, surge o teatro praxinoscópio, uma prévia do que viria a ser as animações como arte de entretenimento. Já no começo do século XX, um artista plástico inglês, chamado James Stuart Blackton, produziu o primeiro desenho animado, intitulado *Humorous Phases of Funny Faces*.

tinham duração de quinze minutos, exigindo a confecção de centenas de desenhos. Coloridos, apresentavam enredo, trilha sonora sincronizada e personagens desenhados de maneira que seus movimentos estivessem rigorosamente adaptados ao cenário. (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 36)

Apesar de alguns estudiosos defenderem que a animação é uma arte que divide a glória com a ciência, pois necessita de um processo mecânico capaz de captar e reproduzir, Barbosa Júnior (2011) refuta essa teoria ao afirmar que a animação só ganhou vida após a inclusão de artistas no desenvolvimento desse processo. “A mais pura conquista da arte sobre a tecnologia que lhe permitia existir. Em outras palavras, ao sujeito que possuía o lápis (a tecnologia) foi oferecido um alfabeto (a arte), para que ele pudesse expressar-se” (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 97). Foi através desse processo unificado entre arte e ciência que os desenhos animados começaram a ganhar uma história e personagens formados, ao mesmo tempo em que se confunde com a própria história do cinema; uma vez que, o cinema, como conhecemos, surge da junção entre a lanterna mágica, o praxinoscópio e a fotografia.

É importante ressaltar a relevância dos estudos de Etienne Marey, com fotos que estudavam os movimentos de seres humanos e animais e Eadweard Muybridge, que criou um sistema com várias câmeras para captar o movimento de cavalos e, posteriormente, de humanos; a emulsão sensível da película flexível de celuloide, criada por Hannibal Goodwin e enrolada em bobina por George Eastman, montada em imagens sequenciais por

Thomas Edson e finalmente projetada pelos Irmãos Lumière no ano de 1895. Culminando na mudança da forma de representar a realidade. É, então, a partir daí que George Méliès, a quem pode-se considerar o primeiro animador, cria o modelo de animação que é utilizado atualmente: “substituição por parada da ação” (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 41) que consiste, basicamente, em filmar uma composição e, dela, retirar ou colocar algum elemento de cena.

Os primeiros animadores eram voltados para os quadrinhos e as charges. Foi, então, que o francês Emile Cohl, que possuía certa influência no mundo das charges e ilustrações, passou a investir e lutar para transformar a animação em uma arte autônoma, que não dependesse dos campos científicos e tivesse a capacidade de criar e inovar. Em 1908, Emile Cohl cria a animação *Fantasmagorie*, usando uma técnica quadro a quadro. Segundo Barbosa Júnior (2011), trata-se de uma animação direto na película, com uma proposta narrativa e muita fluidez. Com essa abertura para a arte e a livre criação, vários artistas criaram formas e estilos próprios para fazer desenho animado; aprimorando não só a técnica, mas o enredo de cada história e a concepção dos personagens.

Inovando com a proposta estética e narrativa, com um traço mais realista, se destaca Winsor MacCay; que começou a produzir animações em 1907, apostando na criação de um mundo fantástico, diferente de tudo que era produzido, até então, e na criação de um personagem com personalidade. Ele se apropriou desse recurso para criar uma identificação do público com o personagem e, conseqüentemente, com o desenho. O personagem era um mosquito e a animação contava a história da sua jornada em busca do jantar.

Um desenho animado, naquela época, foi capaz de levar os espectadores à reflexão sobre a condição humana, tendo como astro um mosquito chupador de sangue! O tratamento aplicado por MacCay colocou o inseto numa dimensão superior do imaginário, no qual ele deixava de ser um monstro ao revelar, com suas ações, fraquezas do caráter humano. Isso distinguia o personagem, estabelecia uma empatia com a platéia que facilmente o compreendia e com ele se identificava. O personagem de animação ganhava personalidade - e abria as portas para o desenvolvimento da indústria do desenho animado. (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 59)

Em termos técnicos, desenho animado em inglês é chamado de *cartoon*, que significa cartão. As primeiras animações eram realmente feitas em grandes cartões, mas aos poucos, por questões financeiras, passaram para o papel e, depois, para o papel de arroz, que era mais transparente, e, por fim, acetato. O acetato é um tipo de filme de

grandes proporções que era perfeito para trabalhar em camadas e fazer apenas o desenho do personagem, dispensando a necessidade de repetir o fundo em cada quadro desenhado; foi considerada uma das invenções mais importantes para a animação, até o uso dos computadores. Com isso, vários estúdios criaram animações que são importantes até hoje, como o Gato Félix, por exemplo, ou o Mickey da Disney. Posteriormente, outras animações, ainda na primeira metade do século XX, foram criadas e são tão populares quanto seus antecessores, como Betty Boop, o marinheiro Popeye, Pica-pau, Pernalonga e muitos outros.

2.2. A ilusão da vida: Disney e a vanguarda da animação

Considerando o rápido crescimento da indústria da animação, a demanda por produção e rapidez no processo aumentava. Com o objetivo de suprir essa necessidade mercadológica, nascem os estúdios de animação. Os primeiros estúdios foram de grande relevância para os avanços da indústria, uma vez que, em sua maioria, eram comandados por artistas autônomos que estavam descobrindo novas formas de realizar e acelerar todo o processo de animação. Barbosa Júnior (2011) defende que o país que mais se destacou na produção em larga escala, desse tipo de produção, foi os Estados Unidos, logo após a Primeira Guerra Mundial. Esse fato garante aos Estados Unidos uma larga vantagem, em relação ao crescimento e fortalecimento, da indústria cinematográfica; uma vez que a concorrência com os produtores europeus deixou de existir durante a Primeira Guerra Mundial, devido à devastação sofrida por esses países.

Em relação aos processos estéticos, a animação elástica emerge como um novo recurso que liberta o artista das aplicações dos limites humanos em seus personagens, que podiam importar as propriedades e potencialidades dos elementos elásticos. Os personagens passam a ser capazes de esticar e encolher, se adaptando a inúmeras formas, sempre atendendo à imaginação do artista. Surge, então, um personagem de grande popularidade junto ao público: O Gato Félix, criado por Otto Messmer. As aplicações das possibilidades nas animações criam diferentes estéticas. Walther Ruttmann envolveu-se com formas geométricas e abstratas, cuja série de animações intitulou-se “Opus”. Oskar Fichinger destacou-se na Alemanha, por ter associado imagens abstratas à sonoridade. Suas criações surrealistas inspiraram o longa-metragem de Walt Disney, “Fantasia”.

Norman McLaren ganhava visibilidade, aprimorando variadas técnicas precursoras das animações em três dimensões.

Com todo o avanço e investimento na indústria da animação, surgem diversas empresas de produção em massa. É nesse período que Walt Disney começa a ganhar destaque mundial, tornando-se um fenômeno; determinando o caminho para o qual a indústria de animação seguiria, estabelecendo importantes conceitos para o gênero - imaginação e fantasia - ainda hoje observados. Surge, assim, o personagem “Oswald - O coelho sortudo”, comercializado pela *Universal Studios*. Oswald foi o personagem precursor de Disney, que produziu aproximadamente 28 curtas-metragens animadas para o estúdio, entre os anos de 1927 e 1928. Ao perder os direitos autorais do personagem Oswald para o *Universal Studios*, Disney retomou seu antigo projeto com o personagem Mickey Mouse. Inicialmente, Mickey Mouse não teve a mesma aceitação pública que Oswald, sendo rejeitado pelos estúdios a quem Disney oferecia a produção. No entanto, em 1928, a animação “Mickey, o navegador”, alcançou notoriedade, ficando reconhecida como a precursora da animação sonora, tamanha a perfeição alcançada.

é essa percepção do potencial e do sentido de uma mídia que fará de Walt Disney um fenômeno no universo da animação. Sua extraordinária sensibilidade artística e a noção precisa de cinema enquanto arte associada à exploração como entretenimento contribuíram para que ele e seus artistas estabelecessem nada menos que os conceitos fundamentais da arte da animação. Acrescente-se sua enorme capacidade empresarial, decisiva para viabilizar produtos que se destinam ao consumo de massa, e temos essa poderosa personalidade tão admirada quanto odiada. (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 97)

Barbosa Júnior (2011) destaca que Disney estava sempre em busca de aperfeiçoar técnicas e desenvolver tecnologias. Com a intenção de criar vida em suas produções, Disney aplica uma singular técnica de sincronização sonora em sua série intitulada *Silly Symphonies*. A partir da animação “Os Três Porquinhos”, os animadores dos estúdios Disney começaram a utilizar a ferramenta *storyboard*, que é caracterizada por uma sequência de desenhos com o propósito de pré-visualizar a animação, funcionando como um roteiro desenhado. O recurso foi aprimorado por Webb Smith, do *Walt Disney Studios*, e ainda hoje é utilizado, pois através desse artifício as sequências das ações-chave do filme e suas legendas eram fixadas a um quadro, permitindo uma antecipação do resultado final ao animador. Outra inovação foi a câmera de múltiplos planos, que viabilizou o

aprimoramento das imagens. Assim, tonalidades, perspectivas e noções de profundidade ofereciam maior realismo aos personagens e à totalidade das cenas.

Em 1937, unificando todas as inovações com as possibilidades da câmera multiplano, consegue-se efeitos tridimensionais que são apresentados na animação “O velho moinho”. Posteriormente, em “Branca de Neve e os sete anões”, é explorada todas as possibilidades dessas ferramentas; sobretudo a técnica com a câmera multiplano, que concebia à animação uma sensação de profundidade e tridimensionalidade que era comparada aos filmes com imagens reais. O processo da câmera multiplano, que era bastante complexo, consistia na captura dos movimentos dos personagens, envolvidos em cena, que deviam ser desenhados em cinco lâminas transparentes, representantes de planos distintos. Na sequência, as lâminas eram sobrepostas, respeitando uma distância máxima de trinta e cinco centímetros entre uma e outra. Assim, as lâminas eram filmadas simultaneamente com uma câmera capaz de abarcar, de uma única vez, os cinco níveis de profundidade.

Figura 1 – Câmera multiplano utilizada nos estúdios Walt Disney



Fonte: [medium.com/Walt Disney Studios](https://medium.com/Walt-Disney-Studios)²

Sendo assim, “Branca de Neve e os sete anões” se consolida como referência para além da arte, através de seus conceitos de animação e estética. Barbosa Júnior (2011)

² Disponível em: <https://miro.medium.com/max/736/1*xoQJf3a4Y4UTeih-ucFBsA.jpeg>
Acesso em: 23/11/2019.

afirma que as inovações não pararam, surgindo em “Fantasia”, com o personagem Mickey Mouse como um aprendiz de feiticeiro, uma combinação de música erudita com desenhos animados; numa sinfonia de cores, formas e sons. Em “Dumbo”, de 1941, os estúdios Disney se apropriam de alguns princípios surrealistas, aplicando uma estética que compreendia variados estilos e, ainda, a influência humorística dos irmãos Fleischer e o estilo UPA (*United Productions of America*). Em seguida, surgem os longas “Cinderela”, de 1950; “Alice no País das Maravilhas”, de 1951; “Peter Pan”, de 1953; concebendo as adaptações de contos e histórias. Em 1955, surge “A Dama e o Vagabundo”, primeira animação a fazer uso do cinemascope; que é uma tecnologia de filmagem e projeção que utilizava lentes anamórficas para a gravação de filmes *widescreen*.

Cada produção Disney marca na história um processo desafiador de inovação. Com “A Bela Adormecida”, de 1959, que foi caracterizado como um dos projetos mais ambiciosos do estúdio, a inovação estava no fato de ser o primeiro longa de desenho animado a ser realizado em setenta milímetros, da mesma maneira que superproduções com atores; caracteriza-se por ser a última película desenhada inteiramente à mão. Já em 1961, com a animação “101 Dálmatas”, surge no processo o uso de fotocopiadoras. É, portanto, em “Aristogatas”, de 1970, que os estúdios Disney encerram uma importante etapa do cinema de animação. Nesse período havia uma grande popularização da televisão, que trouxe novas demandas para os estúdios. A programação televisiva exigia uma grande velocidade entre a produção de uma animação e outra, forçando as produtoras envolvidas com essa nova tecnologia a retomarem estilos estéticos arcaicos.

No entanto, ainda que em menor proporção, os estúdios Walt Disney continuaram investindo em cinema de animação. Destacando-se, no ano de 1989, o longa “A Pequena Sereia”, que marca a retomada do gênero de animação pelos estúdios. O ápice ocorre na década de 90, que apresenta os longas “A Bela e a Fera”, de 1991, e o grande sucesso de 1994, “O Rei Leão”, que são produções que elevaram a beleza estética e a emoção, consolidando o momento como a retomada da era de ouro da animação. Sempre preocupados com inovação e originalidade técnica, sem descuidar de seus conceitos artísticos, surge, em 1995, a animação “Toy Story”. Unindo técnica, estética e a tecnologia desenvolvida pela Pixar, esta produção representa um marco na animação mundial, sendo a primeira produção do gênero totalmente digitalizada.

Foi exatamente o que aconteceu no campo do cinema de animação, especialmente com a entrada em cena de Walt Disney. Foi o cinema de

animação com Disney que melhor encarnou o verdadeiro espírito da arte como representação ilusionista na moderna sociedade industrial. E após o primeiro século de pioneirismo e grandes avanços técnicos e artísticos, com a animação plenamente estabelecida em suas mais variadas manifestações estéticas e estilísticas, se alcança enfim o momento de inaugurar a exploração da forma visual mais realista com o suporte da computação gráfica 3D, podendo equiparar-se ao feito da pintura a partir do Alto Renascimento, quando, dispondo dos recursos recém-descobertos da perspectiva científica e do óleo sobre tela, atingiu não apenas seu pleno reconhecimento artístico, como também passou a ser sinônimo daquilo mesmo que a sociedade entende por arte: a ilusão da vida. (BARBOSA JÚNIOR, 2012, p. 176)

Apesar de toda a contribuição de Walt Disney para a indústria da animação, suas produções, desde o início, transmitiam parâmetros ideológicos impostos pela sociedade - que mudam com o passar do tempo - usando de cadências temporais para representar assuntos que movem a sociedade. Giroux (1995) toma como objeto a animação “A Pequena Sereia”, para exemplificar a cultura machista da época - onde Ariel queria trocar a sua voz por pernas, para ficar com seu amado; ao ponto que Úrsula, a bruxa, afirma que homens não gostam de mulheres que falam. Curiosamente, em “Mulan”, de 1998, há uma retratação, ao tempo em que há uma adequação de pauta, no que permeia a contraposição do machismo - ocorre uma lógica feminista, quando Mulan vai para guerra no lugar de seu pai; descobrindo um mundo onde mulheres não são apenas donas de casa, elas podem ser guerreiras que salvam a China. Outro exemplo de apropriação de pauta temporal, junto com uma crítica social, está em “Os três porquinhos”, que faz alusão à queda da bolsa de valores, em 1929; onde “fugir do lobo mau” pode ser lido como “fugir do desemprego”. Recentemente, ao disponibilizar o serviço de *streaming* Disney +³, algumas produções apresentam uma mensagem na tela informando que os filmes estão sendo exibidos da mesma forma que foram produzidos originalmente e que eles podem conter representações culturais antiquadas.

Walt Disney matinha um processo minucioso na produção de seus longas, onde todo o contexto é relevante: as cores, os cenários, a trilha sonora, agindo como fábricas do imaginário. Giroux (1995) defende que grandes corporações produtoras e criadoras de imagens, como Walt Disney, se apropriam desse recurso (sujeitos imaginários) em seus desenhos animados, funcionando como transmissão de ideologias. Essa lógica insere,

³ Streaming da Disney alerta sobre representações antiquadas em longas. **Folha de S. Paulo**. 2019. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/11/streaming-da-disney-alerta-sobre-representacoes-antiquadas-em-longas.shtml>> Acesso em: 17/11/2019.

ainda, no sujeito uma relação entre mercadoria e desejo; onde a mercadoria conversa com o desejo e não com a necessidade, introduzindo no imaginário do sujeito o objeto. Dentro dessa lógica, Mickey Mouse deixa de ser um mero sujeito, personagem de desenho animado, e transforma-se em um símbolo corporativo, sugerindo a mesma lógica em todas as produções de desenhos animados: fomentar brinquedos e acordos com redes de *fast food*. Além de disseminar o mito básico da mobilidade social no sistema capitalista, o *self-made man*, com a igualdade de oportunidade, democracia absoluta, cada indivíduo parte do zero e acumula o que merece.

Por exemplo, Jane Kuenz (1993) e Susan Willis (1993) descrevem como, nos parques da Disney, a intimidade, a imaginação e a espontaneidade são substituídos pelo serviço frio e profissional de guias de aparência bem cuidada, pelos locais onde se tira a foto perfeita e pelos intermináveis espetáculos, nos quais a diversão transforma-se em consumo e a memória é reduzida à compra de *souvenirs*. De forma similar, teóricos como Dorfman e Matellart (1975) descrevem como as produções da Disney servem para reproduzir ideologias sexistas, racistas e coloniais. (GIROUX, 1995, p. 140)

2.3. A fabricação do imaginário: nasce o desenho animado para a televisão

Entre os anos de 1930 e 1940 foi introduzido no mercado um aparelho que revolucionaria a indústria da animação, bem como alteraria toda a estética para adequação ao meio de transmissão. Nesse período, a televisão se encontrava em estágio experimental, sendo estabelecida comercialmente apenas em 1946. Sérgio Nesteriuk (2011), em seu livro denominado *Dramaturgia de série de animação*, determina um apanhado histórico da inserção das séries de desenhos animados na transmissão televisiva. Nesteriuk afirma que os “historiadores da televisão mencionam o fato de que, em 1929, a primeira imagem transmitida à distância sem fios, pelo canal 4 (W2XBS), filial da NBC em Nova Iorque, foi a de um boneco em papel machê do Gato Félix” (NESTERIUK, 2011, p. 72). A escolha do personagem ocorreu devido à sua popularidade na época e ao fácil reconhecimento da imagem do “Gato Félix”, visto que, por ser um mecanismo experimental, a televisão possuía apenas 40 linhas de resolução.

Somente em 1939 ocorreu a transmissão de um desenho animado, no mesmo canal (W2XBS). A primeira animação, que foi produzida exclusivamente para a televisão, foi *Willie the Worm*; que foi idealizada por Chad Grothkopf, animador dos estúdios Disney. No entanto, a animação era uma espécie de curta-metragem baseado em um poema

infantil, sendo exibida de forma isolada e não seriada. Inicialmente, não havia uma produção de animações para a televisão. As produções desse tipo eram reprises de séries ou episódios que já haviam sido exibidos no cinema. A inserção dessas animações dentro da grade da emissora, eram agrupadas e apresentadas dentro de um programa, mediado por um apresentador; formato, esse, reproduzido à exaustão. Nesteriuk (2011) ressalta que esse aproveitamento, pela grade televisiva, das produções para o cinema acontecia devido a três fatores:

Em primeiro lugar, o enorme volume de produção animada acumulado no cinema deu uma falsa impressão de “recurso inesgotável”. Essa visão mais imediatista fez com que muitas emissoras e produtores não julgassem necessário produzir novos conteúdos, apenas escolher entre os já existentes. Em segundo lugar, com o início da crise da exibição das séries de animação no cinema em função da consolidação do longa-metragem, o custo para compra destes episódios caiu drasticamente, tornando assim muito mais vantajoso financeiramente para as emissoras comprar os *theatricals* do que efetivamente produzi-los. Além disso, o valor de uma animação inédita na época podia custar até 16 vezes mais do que o custo de um programa em live action com o mesmo tempo produzido para televisão. Outro fator que podemos apontar para o reaproveitamento dos *theatricals* foi a notória ação da Suprema Corte norte-americana de 1949 contra o “block booking”. Nesta ação do Estado, foi quebrado o monopólio dos principais estúdios de cinema, que praticamente obrigavam as salas de projeção a exibir as suas produções “B” e “C” em troca da cessão de seus melhores filmes (“A”). (NESTERIUK, 2011, p. 73)

Assim, os grandes estúdios começam a expandir seus negócios para a televisão. A eclosão dessa nova tecnologia exigiu mudanças drásticas no processo de animação; apresentação de novas possibilidades estéticas, que deslocaram o antigo formato das animações; exploração de novos potenciais, demarcados pela dinâmica e ação. Retomando as ideias das animações primitivas, com aperfeiçoamento das técnicas de animação limitadas, inicia-se, timidamente, as produções de novas séries animadas específicas para a televisão. As produções, inicialmente, eram transmitidas aos sábados de manhã; esse horário era considerado, pelos anunciantes e pelas próprias emissoras, inexpressivo e de valor comercial muito baixo. “Assim, os desenhos animados foram inicialmente um tipo de produção de baixo orçamento, marginalizada pela crítica, pelos anunciantes e até mesmo pelas próprias emissoras” (NESTERIUK, 2011, p. 74).

O precursor das séries animadas televisivas foi Jerry Fairbanks que produziu o piloto, em 1949, de uma das primeiras séries animadas pensadas exclusivamente para a televisão, *Crusader Rabbit*. Outra animação considerada precursora foi *Tele-Comics*, uma

produção da *Vallee Video* de 1949; consistia em imagens estáticas, ou com ligeiros movimentos, dubladas por atores de rádio. Ainda em 1949, surge, em caráter experimental, *The Adventures of Pow Wow*, sem o uso de fala e com enredos baseados na mitologia e no folclore norte-americano; obteve relativo sucesso entre o público infantil. Nos anos subsequentes apenas duas animações foram produzidas para a televisão: *Jim and Judy in Teleland*, em 1950 e *Winky Dink and You*, em 1953; este último inaugura o licenciamento em animação, uma vez que o programa servia para a venda de um kit (*Wink Dink Kit*).

Em 1951 os estúdios Disney começaram a produzir especiais de Natal para a televisão. Procurando captar recursos para a construção de seu parque temático, Walt Disney faz uma aproximação com a rede televisiva ABC, em 1954, dando origem ao programa “Disneyland”; o próprio Walt Disney apresentava o programa, que exibia o acervo das produções Disney. O programa “Disneyland” fica registrado com o marco histórico de ser a primeira série a promover a animação no horário nobre da televisão. Todavia, a década de 50 fica marcada pela exibição na televisão das animações produzidas para o cinema. Salvaguardado algumas exceções como *The Mighty Mouse*, por exemplo. Entretanto, a migração das animações do cinema para a televisão resultava em um fenômeno singular: enquanto no cinema eram assistidas por um público diverso, mas predominantemente adulto, na televisão, estas mesmas séries passaram a ser assistidas, quase que exclusivamente, pelo público infantil (MITTEL apud NESTERIUK, 2011, p. 72).

Figura 2 – Abertura do programa “Disneyland”



Fonte: jacksonupperco.com/ABC⁴

⁴Disponível em:

<<https://i1.wp.com/jacksonupperco.com/wp-content/uploads/2019/10/maxresdefault-3.jpg?ssl=1>>.

Acesso em: 22/11/2019.

No entanto, os desenhos animados ainda eram vistos como um gênero menor, de audiência específica, sem a percepção da necessidade de novas produções; não justificando, portanto, o gasto de recursos ou investimentos. Percebendo as possibilidades desse horário destinado à programação infantil, uma pequena empresa de brinquedos, conhecida como Mattel, resolve, em uma iniciativa arrojada, investir toda a sua verba publicitária no patrocínio de um ano do programa *The Mickey Mouse Club*, exibido na rede de televisão ABC, em 1955. O sucesso, sem precedentes, fez com que outras emissoras desenvolvessem uma programação similar, para rivalizar com *The Mickey Mouse Club*. A livre competição pelo controle da audiência gerou a demanda por uma produção mais elevada de animações, por um custo menor.

O carro chefe desta ação foram dois brinquedos: a “Mattel’s Burp Gun”, direcionado para os meninos, e a boneca “Barbie”, direcionada para as meninas. O sucesso sem precedentes desta ação fez com que outras empresas de brinquedos e produtos destinados ao público infantil, como cereais matinais, por exemplo, fizessem o mesmo. A partir do interesse das empresas, outras emissoras também abriram sua programação no horário do sábado de manhã para novas séries de desenhos animados. Apesar da audiência deste horário ser menor do que a do horário vespertino durante a semana, o anunciante tinha a oportunidade de atingir diretamente o seu nicho, tornando assim o custo do investimento mais vantajoso. (NESTERIUK, 2011, p. 77)

Devido à alta demanda e por motivos econômicos, as animações começaram a ser simplificadas devido ao grande trabalho que se tem para criar desenho animado; quanto mais simples a arte, o traço ou o preenchimento dos elementos animados, maior a produtividade. Buscando baratear os processos, o estilo UPA serviu às necessidades da televisão, permitindo produções de baixo custo. Porém, derivações deste traçado, marcado pela simplificação, interferiam na qualidade das animações, refletindo-se negativamente no conceito UPA. As primeiras tentativas de integrar o estilo UPA resultaram em animações mais simples e de boa aceitação do público, mas devido à simplicidade dos desenhos “a qualidade gráfica caiu, fazendo a animação, especialmente nos Estados Unidos entrarem em crise, que fora solucionada com a entrada dos animadores William Hanna e Joseph Barbera (final dos anos 1950 e início dos 1960)” (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 136).

Ao final da década de 50, William Hanna e Joseph Barbera, dois exímios animadores, são desvinculados da produtora MGM (*Metro-Goldwyn-Meyer Studios Inc.*). Segundo Nesteriuk (2011), a MGM havia hesitado em entrar no mercado televisivo, fechando, assim, seu departamento para cinema; rompendo ligações com diversos

funcionários, dentre eles Joseph e William que trabalhavam no estúdio desde os anos 30, sendo responsáveis por diversos projetos de sucesso, dentre os quais se destacam as séries *Tom and Jerry* e *Droopy*. William e Joseph, em parceria com a *Columbia Pictures*, fundam a *H-B Entreprises*, renomeada para *Hanna Barbera Productions* em 1959. As primeiras produções do estúdio fizeram muito sucesso, destacando-se a animação *Huckleberry Hound Show*, que trazia como protagonista um cachorro azul com sotaque caipira e que cantarolava constantemente a canção “Oh, Querida Clementina”; inspirado nas aventuras do célebre personagem Tom Sawyer.

Figura 3 – “The Huckleberry Hound Show” (Dom Pixote; Zé Colmeia e Catatau; Plic e Ploc e Chuvisco)



Fonte: Pinterest/Hanna-Barbera Productions⁵

As primeiras animações do estúdio Hanna Barbera são um marco para a história dos desenhos animados produzidos para a televisão, com destaque para o célebre *Huckleberry Hound Show*, que fez grande sucesso e tinha, segundo pesquisas da época, 40% de seu público formado por adultos; inaugurando um novo marco no ramo. Surge, então, “o início da produção de animações com apelo intergeracional, capazes de atingir igualmente crianças e adultos, público designado em língua inglesa pelo termo “*kidult*” (NESTERIUK, 2011, p. 79). Com a popularização dos programas em cores na década de 1960, as produções em preto e branco deixam de ser exibidas na televisão, forçando a

⁵ Disponível em:

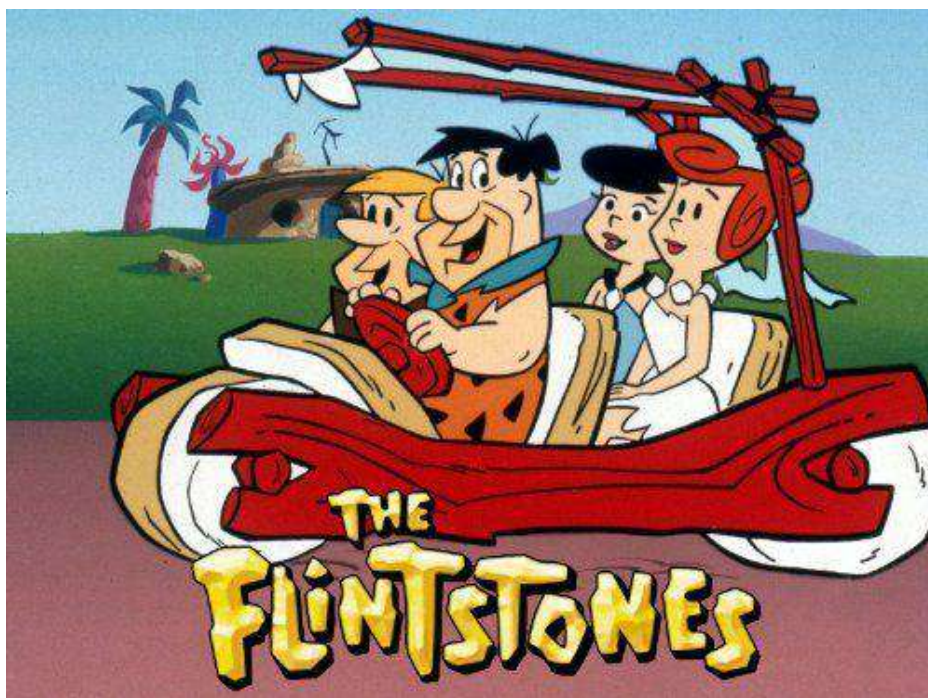
http://3.bp.blogspot.com/-BV4YpPFULK0/TXdVd3fq25I/AAAAAAAAAIyQ/r032w7d_aMk/s1600/HB-HUCKLEBERRY_HOUND_CAST.jpg

Acesso em: 22/11/2019.

produção de novas animações coloridas. Com o grande sucesso, ao final dos anos 50, o estúdio Hanna Barbera amplia sua capacidade produtiva.

No começo da década de 60, Nesteriuk (2011) afirma que, com toda a estrutura, o estúdio Hanna Barbera produz, em 1960, a série de animação de maior sucesso na história da televisão, até então: *The Flintstones*. A série, ambientada na Idade da Pedra, mostrava o cotidiano de duas famílias trabalhadoras, vizinhas em um subúrbio da cidade fictícia de “Bedrock”. A série se destaca por sua inovação ao ser a primeira série de animação “estruturada como uma sitcom, apresentando enredos domésticos, cenários suburbanos, situações artificiais (forçadas), humor óbvio e, até mesmo, a inserção sonora de efeitos de risadas” (NESTERIUK, 2011, p. 82). Com o êxito de *The Flintstones*, o estúdio Hanna Barbera se consolida como uma das maiores produtoras de desenhos animados, fazendo eclodir, logo em seguida, grandes clássicos como: “Mandachuva”, 1961; “Os Jetsons”, 1964; “A Formiga Atômica”, 1965; “Corrida Maluca”, 1968; dentre muitos outros sucessos.

Figura 4 – “The Flintstones”



Fonte: Pinterest/Hanna-Barbera Productions⁶

⁶ Disponível em:

<<https://i.pinimg.com/originals/1d/e1/44/1de1446416c6d0f8b0577da5cc2e7f3d.jpg>>

Acesso em: 22/11/2019.

2.4 As cortinas se abrem: desenhando representações

Inicialmente, com a migração das animações cinematográficas para a televisão, as séries animadas atraíram um público, quase que exclusivamente, infantil. Essa perspectiva se manifestou de maneira tão forte, que ainda hoje é possível encontrar disseminada a falsa noção de que desenho animado é sinônimo de entretenimento infantil; apesar de não haver uma explicação consensual capaz de justificar este fenômeno. Vigotski (2015) em seu ensaio intitulado *A Formação Social da Mente*, ressalta o esforço de muitos intelectuais em estabelecer discontinuidades que separassem seres humanos adultos de seus parentes infantis, visto que o amplo desenvolvimento do sujeito, nos dois casos, obedece a uma lógica correlacionada entre ambiente físico e social. Entretanto, as experiências mais significativas para a formação da personalidade e da individualidade, de um ser humano, acontecem na infância.

Os desenhos animados, ao longo da história, adquiriram uma significação ímpar, uma vez que são recursos audiovisuais que resgatam, de maneira lúdica, a forma de contar histórias utilizadas nos tempos remotos. Giroux (1995) fomenta a discussão crítica em relação a como é atribuído às animações o poder de educação informal, porque induzem comportamentos e informações de forma sedutora, porém nem sempre educativa. Nesse contexto, ressalta-se a importância de repensar o verbete que permeia a conotação do vocábulo representação; sobretudo no contexto das séries animadas, uma vez que as representações inseridas nas produções animadas refletem posições e visões sociais tomadas por seus criadores e produtores. Young (2006) em sua obra *Representação Política, Identidade e Minorias*, define representação como um mecanismo que evidencia, no aspecto visual, uma imagem estereotipada que dissemina uma visão superficial que os organismos influentes, detentores dos meios de comunicação e tomadas de decisão, possuem sobre grupos excluídos.

Diferenças de raça e de classe perpassam o gênero, diferenças de gênero e etnia perpassam a religião e assim por diante. Os membros de um grupo de gênero, racial, etc. têm histórias de vida que os tornam muito diferentes entre si, com diferentes interesses e diferentes posicionamentos ideológicos. Assim, o processo unificador requerido pela representação de grupos buscaria congelar relações fluidas numa identidade unificada, o que pode recriar exclusões opressivas. (YOUNG, 2006, p. 141)

Assim, ao analisar as produções animadas, sob a ótica de uma crítica multiperspectiva, interpretando politicamente objetos midiáticos a partir de diversos pontos, como gênero, discurso e a construção de identidades através dos desenhos animados, percebe-se uma representação deturpada dos modelos sociais; visto que as produtoras seguiam uma lógica mercadológica. Exemplificando, o estúdio Hanna Barbera, ao começo dos anos 1960, estreia em horário nobre a série animada *The Flintstones*, que além de ser pioneira no horário, também foi precursora em mostrar pela primeira vez um casal heterossexual caucasiano como personagens principais em uma animação. Obedecendo ao apelo mercadológico capitalista, a animação foi produzida apenas porque uma empresa de cigarros concordou em financiá-la, em contrapartida, ao final de cada episódio, surgia um comercial com os personagens da animação fumando os cigarros da empresa.

Vigotski (2015) destaca que o desenvolvimento dos processos sociocognitivos nas crianças, a quem essas produções eram destinadas como público-alvo, remontam o desenvolvimento de dois processos básicos: a percepção e a atenção. Sendo assim, “a possibilidade de combinar elementos dos campos visuais em um único campo de atenção leva, por sua vez, à reconstrução básica de uma outra função fundamental, a memória” (VIGOTSKI, 2015, p. 28). Então, conclui-se que os personagens dos desenhos animados influenciam diretamente a formação de processos cognitivos básicos, que serão refletidos em outras percepções da constituição humana, como personalidade e conduta. Desta forma, principalmente neste período temporal inicial das animações na televisão, os desenhos animados apresentavam elementos que fascinavam seu público-alvo, inserindo nos meios sociais figuras como paradigmas a serem reproduzidos, com o propósito de que seus pequenos espectadores fossem levados a consumir produtos e se sentir tal qual seus personagens: fortes, poderosos, populares, idolatrados.

Assim sendo, as infâncias seduzidas pelos desenhos animados se tornam um nicho mercadológico. A indústria se apropriava de artifícios que associavam características de conduta, próprias aos personagens, como fator primordial ao evidenciar que tal modelo era melhor que o outro; porque representava o bem, a força, a coragem. A questão da percepção, entendimento e relacionamento com o personagem envolve fatores muito específicos no campo da psicologia. Jung (2002), em sua obra *Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo*, delimita certos aspectos, cabíveis no âmbito dos estudos midiáticos, que visam o conhecimento do público para o desenvolvimento de roteiros e personagens na

produção de obras cinematográficas singulares; atingindo, assim, o seu espectador de forma específica. Este fenômeno, observado por Jung, é nomeado com a terminologia de arquétipo, designando padrões de personalidades hereditários, compartilhados por todos os seres humanos; definidos por ritos comuns à existência humana, resultando em um inconsciente coletivo. Logo, o arquétipo funciona como principal fator de identificação entre público e personagens.

Sob a ótica das reflexões de Jung, Vogler (2006), em suas críticas na obra *A Jornada do Escritor*, afirma que os arquétipos nas obras audiovisuais, têm duas funções distintas: A função psicológica, que parte da personalidade humana que ele representa; e a função dramática na história. Dentro dessa perspectiva, o arquétipo mais conhecido é o herói. A exemplo da animação “Popeye”, o bom marinheiro, forte, pacifista e gentil, um exemplo a ser seguido, ainda que denotasse nuances de brutalidade e rispidez. Popeye surge “como um antecipador dos super-heróis com superpoderes” (MOYA, 1986, p. 71) inaugurando a concepção de herói nas animações; sobretudo no contexto de Segunda Guerra Mundial, onde o personagem ganhou incrível popularidade. Durante os anos da Segunda Guerra, foram produzidos diversos episódios notavelmente ofensivos em relação aos japoneses. Esse sentimento de aproximação perpassa determinadas atitudes do personagem pois “todos nós, uma vez ou outra na vida, nos sentimos marginais” (VOGLER, 2006, p. 58).

Figura 5 – Popeye e os japoneses



Fonte: [tricurioso.com/Fleischer Studios](http://tricurioso.com/Fleischer%20Studios)⁷

⁷ Disponível em:
<<https://267557-830227-raikfcquaxqncofqfm.stackpathdns.com/wp-content/uploads/2018/07/popeye-japoneses.jpg>>
Acesso em: 22/11/2019.

Há Heróis de vários tipos, incluindo os que querem e não querem ser heróis, os solitários e os solidários, os Anti-Heróis, os Heróis trágicos e os catalisadores. Como todos os outros arquétipos, o conceito de herói é muito flexível, e pode expressar muitos tipos diferentes de energia. Os Heróis podem se combinar com outros arquétipos e produzir híbridos, como o Herói Picaresco, ou podem vestir, provisoriamente, a máscara de outro arquétipo, e assim transformar-se num Camaleão, num Mentor ou em Outros – até mesmo numa Sombra. (VOGLER, 2006, p. 82)

A maior parte dos desenhos animados insere um conflito entre inocência e agressividade em suas representações. Isso ocorre para que haja uma harmonia paradoxal na narrativa animada. Por exemplo, em “Tom & Jerry”, animação que surgiu em 1940, nos estúdios MGM, sob direção de William Hanna e Joseph Barbera, traduz essa associação paradoxal entre inocência e agressividade; onde um gato doméstico tenta capturar um rato, usando de artefatos e de violência extrema para atingir a comicidade. Aqui, cabe analisar a representação da mulher negra que é apresentada como a dona de Tom. Há uma apropriação do arquétipo da *Mammy*, que é defendido por Fabiana Carneiro (2018) como um fenômeno americano que surge como artifício na tentativa de reescrever o histórico escravocrata; ganhando a significação de “a mãe preta”, demarcando com intensidade a racialização e a posição subalterna atribuída à mulher negra.

Figura 6 – Jerry e sua dona



Fonte: [cinemapasempre.com.br/Hanna-Barbera Productions](http://cinemapasempre.com.br/Hanna-Barbera%20Productions)⁸

⁸ Disponível em:

<[https://cinemapasempre.com.br/wp-content/uploads/2017/11/Part Time Pal - Mammy telling Tom.png](https://cinemapasempre.com.br/wp-content/uploads/2017/11/Part-Time-Pal-Mammy-telling-Tom.png)>

Acesso em: 22/11/2019.

Ainda, dentro das construções narrativas enigmáticas que envolvem a animação “Tom & Jerry”, surge uma nova prerrogativa: a invenção do Anti-Herói. Vogler (2006) sugere que esse arquétipo é elaborado de forma poética, já que, geralmente, são sujeitos com honra, cansados das injustiças e da corrupção da sociedade; que fazem justiça com as próprias mãos, denotando um certo instinto vingativo. O Anti-Herói pode ser “um vilão, do ponto de vista da sociedade, mas com quem a plateia se solidariza, basicamente” (VOGLER, 2006, p. 83). Lê-se a premissa de Jerry com uma lógica maniqueísta, que subverte princípios básicos de heróis e vilões. O Anti-Herói possui uma construção singular, misturando nuances do Herói com certa obscuridade do Vilão, resultando em um fenômeno incomum: simpatia; possivelmente devido ao espelhamento sociocultural.

Enquanto o Anti-Herói funciona sob uma lógica maniqueísta, o mesmo não pode ser dito sobre o arquétipo que configura o Herói-Trapaceiro. Queiroz (1991) em suas percepções em torno do *trickster*, o define como astuto, pregador de peças, protagonista de façanhas. A ele tudo é permitido, desde que obedeça a uma lógica cômica. Dentro dessa perspectiva destacam-se, no universo dos desenhos animados, dois personagens emblemáticos: *Woody Woodpecker* e o *Bugs Bunny*. “Vagamente amorais, esses heróis trapaceiam quando necessário para alcançarem um fim, mas mantêm um ar infantil, imaturo e, muitas vezes, ingênuo” (ARAGÃO JÚNIOR, 2002, p. 26). Aqui, sob uma ótica da representação de gênero e construção da identidade *queer*⁹, percebe-se uma representação estereotipada que transgride a construção identitária de grupos excludentes, por interesses cômicos. Tanto o personagem Pica-Pau, quanto o coelho Pernalonga, pressupõe uma representação falaciosa, ao se transvestirem e usarem de artimanhas que seduzem e enganam seus algozes; obedecendo uma lógica hegemônica.

⁹ A teoria *Queer*, aqui tratado sob a ótica da filósofa Judith Butler. Em Problemas de Gênero (2003), Judith Butler define *queer* como A autora refere-se ao gênero como um fenômeno inconstante e contextual, não delimitador de um ser essencial, ou fixo, mas “um ponto relativo de convergência entre conjuntos específicos de relações, cultural e historicamente convergentes.

Figura 7 – “Woody Woodpecker” travestido



Fonte: bcharts.net/Walter Lantz Productions¹⁰

¹⁰ Disponível em:
<<https://pbs.twimg.com/media/DNB5XbAX0AA5Wsj.jpg>>
Acesso em: 22/11/2019.

3. Relações de controle: a censura que esconde as representações democráticas

Sob uma ótica histórica, alguns conceitos sobre a estruturação de uma política hegemônica serão discutidos neste capítulo. Partindo do pressuposto da invenção de papéis sociais, bem como a invenção de um modelo de infância que é utilizada como subterfúgio para cercear assuntos e censurar identidades, surgem reflexões de como a invenção do homem médio inferioriza as demais estruturas que fomentam discursos de inclusão e representação democrática. Assim, veremos sob a perspectiva de Hall (2003), como as estruturas que moldam a sociedade sugerem um modelo de culturas homogêneas que, através da globalização, elevam o multiculturalismo a um status universalizado, sofrendo algumas mutações locais. Desta forma, as visões difundidas pela mídia, bem como os modelos eurocentristas, serão discutidos sob a ótica dos Estudos Culturais.

Como solução da equação, insere-se a conceituação de modelos educacionais que visam a unificação da comunicação com a educação, a fim de romper discursos hegemônicos, disseminando o diálogo e a reflexão em torno do conteúdo apresentado nas produções animadas. Segundo Orozco-Gómez (2002), dessa desconstrução, que tem o educador como agente principal, emerge um discurso contra-hegemônico, promovendo a representatividade de gênero, sexualidade e etnicidade como temáticas pedagógicas, com o intuito de abolir os antigos modelos consolidados. É sob o cenário de globalização das culturas que as reflexões abordadas serão tecidas; com ideias que visam desconstruir as falácias que cerceiam as temáticas que podem ou não podem ser apresentadas para as crianças.

3.1. Imagem e poder: desenhando ideologias

O entendimento da construção do sujeito, bem como suas respectivas identidades sociais, demanda uma certa complexidade; visto que é preciso avaliar o contexto cultural ao qual ele está inserido. Desde o nascimento, o sujeito está submetido a um processo de internalização de informações, que determinará sua individualidade, suas preferências e sua multiplicidade na forma de interação com o meio social, ao qual está inserido. Giddens (2008), em seu livro *Sociologia*, define a formação da identidade social do indivíduo como um complemento heterogêneo de alguns fatores como “o gênero, a orientação sexual, a nacionalidade ou a etnicidade, e a classe social. O nome é um marcador importante da

identidade individual, e dar um nome é também importante do ponto de vista da identidade do grupo” (GIDDENS, 2008, p. 694).

A soma resultante desses fatores, que compõem a identidade social, se relacionam intrinsecamente com as formas representadas nos sistemas culturais. Raymond Williams (1992), em seu ensaio intitulado *Cultura*, defende que a significação de cultura está atribuída a um complexo sistema de significações que, por sua vez, é subordinado a uma dada ordem social que é comunicada, reproduzida, vivenciada e estudada; funcionando como uma dimensão simbólica da vida que se sustenta por meio da comunicação. Corroborando as ideias de Williams, Monclar Valverde (2009) atribui à cultura como todos os procedimentos que compreendem a produção e reprodução simbólica da sociedade; conferindo ao sujeito inclusão; produção de memórias da vida comum; criação de sonhos e fantasias; modelando pensamentos, comportamentos e identidades.

Logo, entende-se que cultura e comunicação estão interligadas por meio de uma dimensão simbólica. Nesse sentido, a cultura é uma estrutura de comunicação, que concebe a existência da sociedade, e a comunicação é a troca de informações possibilitada por códigos. De acordo com Muniz Sodré (1992), em sua obra *A Comunicação do Grotesco*, todo o agrupamento humano só é possível mediante uma coerência interna, que culmina no surgimento de uma cultura de massa; que é viabilizado pelo progresso e a multiplicação dos veículos de comunicação de massa, que formam os principais produtos da indústria cultural. Por estar relacionada exatamente ao progresso tecnológico e a um sistema moderno de transmissão de informação, a cultura de massa é um produto dos meios de comunicação.

Como causas subjacentes necessárias, mencionam-se os fenômenos da urbanização crescente, da formação de públicos de massa e do aumento das necessidades de lazer. Portanto, o que se convencionou chamar de cultura de massa tem como pressuposto, e como suporte tecnológico, a instauração de um sistema moderno de comunicação (os mass media, ou veículos de massa) ajustado a um quadro social propício. (SODRÉ, 1992, p. 13)

A cultura de massa, em sua essência, possui uma relação simbiótica com a Indústria Cultural. Theodor Adorno e Max Horkheimer (2002) defendem, em *Teoria da Cultura de Massa*, que a Indústria Cultural impede a formação de indivíduos autônomos, independentes, capazes de julgar e decidir conscientemente; havendo, assim, uma perda de valores humanos, que são substituídos por interesses econômicos. Dentro dessa

perspectiva, o desenho animado aparece como um formador de significado, na medida em que sugere posturas e comportamentos, desde que o sujeito se insira na narrativa do desenho, em uma relação verossímil entre realidade e narrativa. Assim, as animações assumem o papel de instrumento, que apresenta e exemplifica as atitudes que são corretas ou não na sociedade, atingindo sujeitos com a concepção identitária ainda em formação: as crianças. Assim, Adorno e Horkheimer sugerem que, desde a primeira infância, os sujeitos são preparados a receber, aceitar e seguir como corretos os significados transmitidos pelos desenhos animados.

Os desenhos animados apresentam ações coerentes que só se resolviam nos últimos instantes no ritmo desenfreado das sequências finais. O seu desenvolvimento muito se assemelhava ao velho esquema da slapstick comedy (comédia pastelão). Mas agora as relações de tempo foram deslocadas. Desde a primeira sequência do desenho animado é anunciado o motivo da ação, com base no qual, durante seu curso, possa exercitar-se a destruição: no meio dos aplausos do público, o protagonista é atirado por todas as partes como trapo. Se os desenhos animados têm outro efeito além de habitar os sentidos a um novo ritmo, é o de martelar em todos os cérebros a antiga verdade que o mau trato contínuo, o esfacelamento de toda resistência individual, é a condição de vida nesta sociedade. (ADORNO; HORKHEIMER, 2002, p. 186)

Assim, como um produto da cultura de massa, o desenho reflete a sociedade e seu imaginário na tela da televisão. Pacheco (1985), em sua tese *O Pica-Pau: Herói ou Vilão?* defende que os desenhos podem transmitir violência como objeto de poder e criar valores. Desta forma, essas produções, enquanto resultante da Indústria Cultural, reforçam valores típicos da economia capitalista, construindo no campo do imaginário uma relação entre objeto e desejo, que resulta na circulação de mercadorias. Essa lógica obedece à necessidade de preenchimento do vácuo que a Indústria Cultural submete os sujeitos, criando, a partir do espetáculo, um desejo por mercadorias com o significado de fantasia. Então, esses personagens passam a ilustrar uma série de produtos: capas de caderno, mochilas, camisetas, bonés, brinquedos e uma infinidade de outras mercadorias. Roland Barthes (1995) propõe que “a cultura de massas mistura as ideologias, as superestruturas. Ela induz ao consumo classes que não possuem meios econômicos para consumir produtos de que, muito frequentemente, elas consomem só as imagens” (BARTHES, 1995, p. 109).

Os desenhos acabam por veicular uma reprodução da ideologia dominante. Pacheco (1985) destaca uma preocupação e interesse dos cientistas do comportamento em relação ao conteúdo apresentado nessas produções, como comportamento, atitudes, experiências e

valores das crianças e adolescentes. Assim, a imagem demanda uma certa represália em relação ao comportamento, sugerindo atitudes corretas, correlacionadas com o castigo, no sentido de não seguimento à risca. Exemplificando, se o personagem tem um comportamento irregular, ele, provavelmente, será castigado por isso: seja a inveja do Patolino nos desenhos da Warner; seja o mau humor do Pato Donald na Disney; seja as atitudes irresponsáveis de Homer Simpson, de Matt Groening.

As figuras se relacionam com seus pequenos espectadores em um *status* de brincadeira. Walter Benjamin (1992) destaca que é através dessa relação que as crianças tomam contato e internalizam atitudes da vida social. Para suscitar a emissão de significados que a imagem das animações emana, vale ressaltar a animação “A Face do Führer”, produzido em 1942 pelos estúdios Disney. A animação é estrelada pelo Pato Donald, que trabalha incessantemente na linha de produção de artefatos de guerra. Durante o expediente, caixas de som reproduzem, constantemente, mensagens sobre a superioridade da raça ariana e a honra de trabalhar e servir ao *Führer*; à medida que, ocasionalmente, surgem fotos de Hitler. Nesses momentos, Donald deve interromper o trabalho e fazer uma saudação. Ao final, Donald tem uma crise nervosa e acorda na sua cama, nos Estados Unidos, com um pijama estampado com a bandeira norte-americana e beija uma pequena réplica da estátua da liberdade dizendo: Eu adoro ser cidadão dos Estados Unidos da América! concluindo que foi apenas um pesadelo, com um longo suspiro de alívio; disseminando a idealização do *american dream*.

Pois é a brincadeira, e nada mais, que está na origem de todos os hábitos. Comer, dormir, vestir-se, lavar-se, devem ser inculcados no pequeno ser através de brincadeiras, acompanhados pelo ritmo de versos e canções. É da brincadeira que nasce o hábito, e mesmo em sua forma mais rígida o hábito conserva até o fim alguns resíduos da brincadeira. Os hábitos são formas petrificadas, irreconhecíveis, de nossa primeira felicidade e de nosso primeiro terror. (BENJAMIN, 1992, p. 253)

Figura 8 – “O Pato Donald: a face do Fühlerer”



Fonte: cinefacts.it/Walt Disney Studios¹¹

3.2. As crianças e a mídia sob a ótica dos Estudos Culturais

David Buckingham (2012) defende a ideia de estudos culturais a partir da premissa correlacional entre práticas culturais singulares e processos mais amplos de poder social. Dentro dessa perspectiva, os estudos culturais analisam como os prazeres e significados culturais são produzidos e difundidos dentro da sociedade, como os indivíduos e os grupos sociais usam e interpretam os textos culturais, e o papel das práticas culturais na construção das identidades sociais dos sujeitos. Então, os estudos culturais têm como principal preocupação as dimensões políticas da prática cultural e têm prestado particular atenção às formas em que as relações de poder – “por exemplo, baseadas em classe social, gênero e raça – são reproduzidas, combatidas e negociadas por meio de atos de produção e recepção cultural” (BUCKINGHAM, 2012, p. 95).

Os estudos culturais, têm o principal enfoque nos aparatos midiáticos que influenciam de maneira direta as percepções humanas, bem como as formas de se relacionar e conviver. As pesquisas que são acometidas ao estudo sobre as crianças e a

¹¹ Disponível em:

<https://www.cinefacts.it/foto/h!walt_disney_antisemitism_thru_donald_duck_cinefacts.png>

Acesso em: 22/11/2019.

mídia, particularmente nos Estados Unidos, continuam a ser dominadas por abordagens convencionais extraídas da psicologia do desenvolvimento, da psicologia social e dos estudos de comunicação. Como resultante, essas pesquisas buscam compreender a influência da mídia nas crianças em seus próprios termos, a partir de suas próprias perspectivas, sem que seja feita comparações com padrões encontrados nos adultos. Procura-se explorar as experiências sociais infantis, especialmente na medida em que estas são construídas por meio do funcionamento de outras dimensões de poder social, tais como classe social, gênero e etnia.

Destacando-se a televisão, os estudos culturais revelam a importância dessa ferramenta como transmissor de imagem, comunicação e informação, o que assegura, portanto, um *status* de elemento fundamental da cultura. Dentro dessa perspectiva, os desenhos animados vêm apresentando uma disputa de narrativas de dimensão política, uma vez que apresentam uma faceta cada vez mais corriqueira: o poder que se expressa através da violência. Buckingham (2012) destaca que essa sintomática tem o simples efeito de isentar “que os políticos evitem abordar causas mais fundamentais de crimes violentos, tais como a fácil disponibilidade de armas letais – e que os pesquisadores de efeitos sejam altamente coniventes neste processo” (BUCKINGHAM, 2012, p. 97). Contudo, o propósito final dos estudos culturais não está nos efeitos da mídia sobre o comportamento ou as atitudes, mas nas maneiras como os significados são estabelecidos, negociados e difundidos.

Nesse sentido, a construção da infância perde o caráter desenvolvimentista, caracterizado tão e somente pela idade, para dar ênfase à diversidade das infâncias; especialmente em termos de classe social, gênero e etnia. Sob esta perspectiva, o significado de ser criança não é algo fixo ou dado, mas algo que é socialmente construído e negociado. Assim, a mídia constrói o público infantil dirigindo-se diretamente à criança, funcionando como uma extensão parental e amiga. Essa construção de relação entre a mídia e a criança obedece a preceitos singulares, tais como: as várias formas como se fala com o telespectador; como o telespectador é ou não convidado a se envolver; a função das crianças como atores ou participantes dentro dos programas; como as relações adulto/criança são representadas ou interpretadas; e dispositivos mais formais – como a concepção visual do estúdio, o trabalho das câmeras, as ilustrações e a música implicam pressuposições sobre quem são as crianças e em que elas estão (ou deveriam estar) interessadas. Toda essa construção é submetida ao tópico de adequação ao espectador

infantil, obedecendo à lógica de demarcação ou coincidente com os interesses do público adulto.

Sendo assim, os estudos culturais que têm a criança como objeto de observação consideram que tudo que provém da cultura de massa é absorvido com facilidade pelo receptor, que tende a ter uma relação de afetividade com o que está sendo apresentado; tendo em vista seu grau de envolvimento com o conteúdo. Logo, há uma apropriação da espetacularização para criar modelos padronizados na consciência coletiva. Buckingham (2012) se apropria do programa infantil “Teletubbies” para exemplificar esse fenômeno:

O cenário geral do programa – que exhibe quatro criaturas coloridas semelhantes a bebês em fraldas que vivem em um bunker subterrâneo de ficção científica – é, para dizer o mínimo, um tanto peculiar e surreal. O Teletubbies é uma produção terceirizada independente que tem gerado fortes vendas internacionais e um grande número de merchandising adicional. O programa foi acusado pelos críticos de abandonar a grande tradição de programação educativa e, assim, de idiotizar seu público; de explorar comercialmente as crianças; e (por alguns críticos internacionais) de imperialismo cultural, em termos de pedagogia e representação social. (BUCKINGHAM, 2012, p. 110)

Esses fenômenos que são provenientes da unificação de construções imagéticas, trilha sonora com ritmo de fácil memorização, mesclando a narrativa com a visão do público alvo, culmina em uma popularização instantânea entre o público ao qual é destinado, atraindo, ainda, espectadores distintos (como crianças de outras faixas etárias e adultos). Buckingham (2012) constata que a série “Teletubbies”, com toda a sua popularidade, serviu para demonstrar o comportamento relacional que a criança tem com a mídia, sugerindo uma perceptível construção identitária de cada grupo distinto de crianças que foram expostas ao programa. Essa observação, porém, serviu como precursora em outras pesquisas remetidas à construção identitária, principalmente àquelas relacionadas ao sexo e gênero, que projetaram nos pequenos espectadores um ensaio de futuras identidades sexuais.

É nesse contexto que se observa uma singularidade: as crianças estavam extremamente familiarizadas com as definições adultas de adequação. Buckingham (2012) ressalta que esse fenômeno é menos perceptível nas crianças mais velhas, que anseiam a pseudoliberalidade da adolescência. Essa conclusão permite discutir que os efeitos da mídia sobre as crianças constroem distintos papéis a desempenhar em cada faixa etária, sugerindo uma ideia de criação da infância, bem como o que deve ser exposto à criança ou não. Essa ideia sugere que as crianças estão realizando uma espécie de trabalho de identidade,

particularmente por meio das reivindicações sobre sua própria maturidade. “No processo, essas discussões servem principalmente para reforçar definições normativas tanto da infância quanto da identidade de gênero” (BUCKINGHAM, 2012, p. 113). Essas resultantes são cruciais para o entendimento da classificação indicativa e como a mídia cerceia assuntos que incluem outras construções identitárias, com a falácia de não adequação ao público infantil.

nesse sentido, questiona a tendência de igualar atividade à ação ou poder. No caso das crianças, suas relações com a mídia são estruturadas e restringidas por discursos e instituições sociais mais amplos, que (entre outras coisas) procuram definir a infância de formas particulares. O público infantil – ou, pelo menos, as características específicas desse público – é, então, construído por meio de um processo contínuo de negociação social. (BUCKINGHAM, 2012, p. 113)

3.3. A censura que se esconde na Classificação Indicativa

Inicialmente, não havia um órgão regulamentador das atividades prestadas pelos aparelhos sob o espectro da radiodifusão; principalmente com a aparição e popularidade da televisão. Surge, então, em 1934 a FCC (*Federal Communications Commission*), sendo responsável pela regulamentação e classificação do conteúdo veiculado na mídia norte-americana, com atuação marcante a partir da década de 40. Nesteriuk (2011) ressalta que, devido à forte atuação da FCC, diversas animações foram censuradas ou tiveram que ser reformuladas. Qualquer menção à violência, erotismo ou qualquer conteúdo considerado suspeito, era censurado sob a rubrica de proteção às crianças. Destacavam-se, ainda, outros mecanismos de censura que agiam sob a argumentação de liberar os Estados Unidos da ameaça comunista, como a *The House Un-American Activities Committee*, por exemplo.

É interessante observar esse fenômeno sob a ótica de Michel Foucault (1997), onde os dispositivos disciplinares, sob a natureza da vigilância e do controle, das macro e micro políticas, das relações de poder, orientam a opinião pública. Surge, então, o escopo da censura que cerceia e restringe produções artísticas e culturais, sob a falácia da inadequação, que é permitida através de discursos consensuais efetivos nas operações de controle. Essa argumentação ganhou força ao difundir a ideia de ameaça que as produções midiáticas podem apresentar à inocência da criança. Paganotti (2012) ressalta que com toda a potencialidade, os aparelhos midiáticos podem traduzir as tensões sociais de forma privilegiada, sendo arena de disputa por apresentar não só o espaço de representação do

visível, mas também por propor “diferentes formas de apropriação dos mecanismos de produção da representação” (HAMBURGUER apud PAGANOTTI, 2012, p. 132); definindo o campo do visível, as abordagens legítimas e as vozes que devem ser ouvidas.

Gomes (2013) corrobora as ideias que permeiam a censura considerando que podem ser passíveis de agrupamento em quatro categorias: A censura de ordem moral - proibitiva em relação às expressões de baixo calão, cenas ou referências ao ato sexual, infração dos bons costumes; a censura de ordem política - proibição de críticas ao governo ou às nações; a censura de ordem religiosa - proibição de críticas ou ofensas a alguma religião, santos ou representantes; a censura de ordem social - proibição de menção a questões sociais controversas como racismo, discordância entre comunidades. Dentre esses tópicos, o que se destaca é aquele relacionado à sexualidade, bem como suas variáveis; isto porque “nas relações de poder, a sexualidade não é o elemento mais rígido, mas um dos dotados de maior instrumentalidade: utilizável no maior número de manobras, e podendo servir de ponto de apoio, de articulação às mais variadas estratégias” (FOUCAULT, 1997, p. 98). Logo o espetáculo que oferece violência, sexo e drogas para atrair um grande número de audiência, traz, também, abordagens viscerais em relação aos conteúdos expostos aos públicos vulneráveis e em formação.

No plano interno dos Estados Unidos, tratava-se de preservar a saúde moral dos jovens, supostamente incapazes de separar o joio do trigo, impotentes para discriminar o certo e o errado, frágeis em seu aparelho perceptual, sugestionáveis e prontos para cometer os possíveis desatinos e transgressões eventualmente expostos pela ficção televisiva, noticiários e programas de humor. Vale dizer, a questão residia em circundar as novas gerações, vigiando os mediadores de imaginários, símbolos, representações, a fim de que não provocassem desvios de condutas, comportamentos, levando as audiências juvenis a assimilarem valores não condizentes àqueles preconizados pelo *one way of life*. (CITELLI apud PAGANOTTI, 2012, p. 133)

Assim, pelo caráter simbólico de instrumento punitivo e a unificação de todas as características que elevam a significância da censura para um caráter rígido e opressor, que se contrapõe aos ideais de democracia, somados às pseudo-preocupações de qual conteúdo está sendo exibido para qual faixa etária, surge uma suposta antípoda à censura com a terminologia: classificação indicativa. Assim, a classificação indicativa emerge com o propósito de embargar o perigoso contágio audiovisual com sexo, violência e drogas. Sobretudo no Brasil, Paganotti (2012) ressalta que ao final dos anos 1980, quando a censura de filmes e programas televisivos representava um fardo deixado pelo período

autoritário anterior que se pretendia superar, a solução adotada foi a troca da terminologia, “abandonando o termo censura e adotando a supostamente neutra classificação que indicaria, por faixa de idade e não mais simplesmente proibitiva” (SIMÕES apud PAGANOTTI, 2012, p. 143).

Agora, na classificação indicativa, cruzam-se dois movimentos determinantes: um atribui a faixa etária recomendada para um produto cultural, o outro aponta os horários de exibição vinculados às faixas etárias estabelecidas. Gomes (2013) ressalta a importância do entendimento, com clareza, dessas questões construídas culturalmente, para considerar em quais parâmetros se articulam a moral e os bons costumes, que controlam essas ferramentas censuradoras. Alguns aspectos a serem analisados, de como se desenha a família ou a dignidade feminina, atestam o extremo tradicionalismo da formulação, com todos os preconceitos que essa condição implica. “Mas é claro, também, que esses termos fazem supor homogeneidade e estabilidade, até mesmo em nome da tradição, em zonas de conflito e negociações constantes” (GOMES, 2013, p. 135). Esses artifícios implicam uma estratégia educacional reguladora dos modos de viver, de acordo com as normas expressas em determinada época e contexto; difundidos através da televisão, que possui presença constante e imensa penetração.

um senso comum reconstruído pode prestar-se ao serviço de uma “ideologia dominante” por meio de três fases: uma “fase científica”, formulada por estudos e pesquisa em um campo do saber; uma “fase representativa”, em que seus conceitos são difundidos socialmente para além das fronteiras dos especialistas, mas com sua ajuda; e por fim uma “fase ideológica”, em que as representações sociais seriam apropriadas “por um partido, uma escola de pensamento ou um órgão do estado”. (MOSCOVICI apud PAGANOTTI, 2012, p. 142)

3.4. Desenhos animados, Educomunicações e Linguagens

Desde a introdução de novas mídias na cultura de massa, é perceptível que as crianças, desde muito pequenas, entram em contato com essas mídias e com elas interagem. Essa interação advoga, de forma ativa, nas percepções das crianças e em como elas veem, sentem, pensam e agem no mundo. Desta forma, Benjamin (1992) sugere que, na atualidade, as linguagens da mídia audiovisual são fatores que vem contribuindo para o surgimento das novas sensibilidades. Assim, desenhos animados empregam sentidos e fornecem conteúdos, participando na produção cultural das crianças, podendo ser

entendidos como dispositivos pedagógicos da mídia. Então, as práticas pedagógicas devem assumir a responsabilidade de procurar mediar a relação que se estabelece entre as crianças e a mídia.

Portanto, essas novas sensibilidades, propostas por Benjamin (1992), afetam de maneira significativa as estruturas cognitivas e perceptivas, tendo como resultante novas formas de viver, ser, pensar, agir, construindo novas formas de identificação do ser e de interação com o mundo. Essa ideia sugere uma nova compreensão no campo da educação infantil, surgindo a ideia de apropriação do desenho animado em suas práticas pedagógicas. Kamila Souza e Ademilde Sartori (2013) sugerem um diálogo entre o campo da Educação e da Comunicação, para que se discuta questões que são objeto de estudo em ambas as áreas. Logo, sob essa perspectiva, a Educomunicação emerge como inter-relação entre Educação e Comunicação, revelando “possibilidades para (re) pensarmos as questões que desafiam o trabalho pedagógico de professores/as e, assim, buscarmos novas formas de atuação pedagógica desde a Educação Infantil” (SOUZA; SARTORI, 2013, p. 93).

Desta forma, o contexto educacional é invadido pelas referências midiáticas e, com isso, novos desafios se impõem à comunidade escolar. Esse cenário é próprio de uma sociedade multicultural dando significação à Educomunicação como uma ideia de recepção crítica dos meios de comunicação; o sentido foi atribuído ao termo pelo argentino Mário Kaplún, inspirado por Paulo Freire que trabalhava com educação popular, concluindo que todo educador é, também, um comunicador. Souza e Sartori (2013) defendem, ainda, que a metodologia empregada nas práticas educomunicativas não se preocupam apenas em discutir o impacto das mensagens sobre suas audiências, mas o modo como as audiências reagem e se articulavam ao receber e ressignificar os conteúdos midiáticos. Assim, sobretudo no Brasil, destaca-se os meios de comunicação, entre a década de 1950 até o golpe de 1964, como instrumentos que eram muito utilizados para fins educativos, sugerindo “experiências interessantíssimas de como colocar a televisão, o rádio, para fazer educação popular” (CITELLI apud SOUZA; SARTORI, 2013, p. 94).

ainda que no Brasil, ao longo da década de 1990, núcleos de extensão de universidades e ONGs que trabalhavam com o uso da mídia na formação de crianças e jovens, começaram a “entender que o exercício de “produzir comunicação” de forma democrática e participativa, por parte das crianças e jovens, representaria um diferencial em relação às experiências internacionais voltadas exclusivamente para as práticas de “leitura” da mídia.”, sendo esta perspectiva diferenciada o que rege, desde o ano de 1999, o termo Educomunicação usado correntemente pelo Núcleo de

Tão logo, destaca-se a criação do curso de Licenciatura em Educomunicação na USP (Universidade de São Paulo), em 2011, que representa a formação de um profissional que entenda as interfaces da Comunicação e da Educação. Essa concepção emerge em um contexto onde Orozco-Gómez (2002) ressalta que a escola só será capaz de preservar sua função como instituição educativa principal quando for capaz de orientar os diversos aprendizados dos seus estudantes. Desta forma, a televisão funciona como um meio fundamentalmente centrado na linguagem complexa, uma vez que apresenta diferentes signos num mesmo campo de representação, emancipando o olhar. Complementando essas ideias, Souza e Sartori (2013) evidenciam o significado que a mídia tem assumido na configuração do repertório imaginativo das crianças, oferecendo referências simbólicas, narrativas e valores estéticos, que compõem o enredo, as identidades dos personagens e as linguagens que comunicam e significam suas experiências transformadas em textos e imagens.

Assim, Buckingham (2012) ressalta que as crianças podem ser lidas como participantes ativos no processo de construção do significado; como atores sociais competentes, e não como vítimas passivas e incompetentes. Este tipo de argumento oferece um importante questionamento para muitos dos pressupostos que normalmente circulam no debate público; particularmente as discussões sobre a violência, gênero e raça na mídia. Desta forma, os desenhos animados, por reunirem elementos como imagem, movimento, sons e narrativas como elemento central atrativo para as crianças, acabam se integrando à cultura infantil, por apresentar possibilidades de identificação, criação, interação, significação e ressignificação. Uma vez que, assistir à essas produções demandam elementos como ação, movimento, brincadeiras, jogos, indo muito além de uma postura de telespectador.

Isto posto, Souza e Sartori (2013) ressaltam que cada vez menos as crianças vivem suas infâncias em outras instituições além das educacionais, o que configura o espaço como área privilegiada de encontro e socialização. Entendendo que o conteúdo midiático faz parte das práticas sociais e culturais de crianças e adolescentes, há de se considerar que estas trocam, debatem e discutem suas experiências com as mídias dentro dos espaços escolares, o que levanta ao entendimento de que a escola é um local de apropriação da mídia. Esse fenômeno acontece uma vez que o espaço escolar perde a descentralização no

âmbito da construção de conhecimento. Por outro lado, ao entendermos que o fato de as crianças ingressarem nas instituições educacionais trazendo referências e experiências de seu contexto de vida exterior precisam ser valorizados, de modo a promover um diálogo que vise a reflexão, ampliação e a diversificação dos seus repertórios lúdicos e culturais.

Vigotski (2015) defende a importância da relação entre o uso dos instrumentos e a fala, que, por sua vez, afetam várias funções psicológicas; em particular a percepção, as operações sensório-motoras e a atenção, cada uma das quais é parte de um sistema dinâmico de comportamento. Visto isso, Souza e Sartori (2013) orientam que a escola não pode estar alheia à interação com as novas linguagens da sociedade informatizada e tecnológica. “Ela precisa estabelecer pontos de contato com o mundo imagético, promovendo abordagens que aproximem a criança, a escola e os desenhos animados, já que estes últimos são a preferência das crianças dentro da programação televisiva” (SILVA apud SOUZA; SARTORI; KAMERS, 2011, p. 7). Assim sendo, a prática do professor não é neutra e exige tomada de posições, que fomentem a discussão de temas que emergem dos desenhos animados, em suas práticas pedagógicas, como: sexualidade, gênero, papéis sociais, relações de poder, violência, luta do bem contra o mal, consumo, entre outros.

3.5. Eu tenho a força: gênero e o cenário de Globalização das Culturas

O processo de globalização surge como resultante de um processo de modernização. Odininio (2009) refere-se à globalização como um processo que é responsável pelo intenso fluxo de signos de uma cultura que não enxerga limites de espaço e temporalidade, abarcando em si visões de mundo hegemônicas. É atribuído a este fenômeno o poder avassalador de transformar tudo em mercadoria, sugerindo uma expansão dos mercados globais, onde dissimula e impõe uma nova forma de relação entre o sujeito e o objeto, em uma escala sem precedentes. Possui um valor simbólico que configura imagens e mensagens simuladas e amplamente disseminadas; em primeira instância, pelos veículos midiáticos e, num segundo momento, materializadas nos produtos que tematizam.

Dito isso, a mídia, sobretudo no contexto infantil, exerce um papel fundamental na disseminação vertical e horizontal de produtos e imagens de heróis e heroínas de desenho animado, que interfere diretamente na forma como meninos e meninas se relacionam, tanto entre si quanto com essas imagens, em um processo mimético de suas identidades. Assim,

partindo do pressuposto de que o próprio contexto de modernidade se confunde com a expansão de mercados, passa a ser difundindo os “primórdios de conceitos como infância, idade adulta, masculinidade e feminilidade, da maneira como hoje os percebemos nas mídias e no senso comum” (ODINIMO, 2009, p. 8). Nessa contextualização mercadológica, emerge o homem médio, este adulto, masculino e universal como produto consolidado dos discursos midiáticos, em detrimento da categoria infantil e o feminino, que, nesse contexto, são segregadas e marginalizadas sob o ponto de vista do homem masculino.

o homem médio consiste num modelo ideal, abstrato, sincrético e múltiplo, para poder incorporar as características tidas como universais, é um homem criança que é curioso, gosta de jogo, de divertimento, do mito do conto. Isso não elimina o fato de haver alguns atributos referentes aos modelos de masculino, feminino e infantil, entre outras vertentes. O próprio Morin afirma que uma grande produção fílmica, por exemplo, incorpora sentimentalismos, estes associados ao universo feminino, aventura e ação, para o público masculino, e humor, para atrair o público infantil. Embora constitua um perfil a ser seguido, não podemos fazer uma leitura simplista de causa e efeito, pois o fato dos programas serem remetidos às crianças não implica necessariamente que sua audiência seja composta exclusivamente por essa faixa etária. (MORIN apud ODINIMO, 2009, p. 9)

Logo, percebemos que não é de interesse da mídia de grande alcance restringir seus públicos. Eventualmente ocorre determinada restrição, em virtude de pressões e exigências identitárias e diferenciadoras, demandadas pelos anunciantes e consumidores. Assim, Odinimo (2009) conclui que a infância não é um conjunto de características atribuídas a uma suposta natureza, mas sim um estilo. Dentro dessa ótica, a globalização define quem são os sujeitos e se destinam às crianças sob a máscara de personagens de sucesso, que emergem como modismos, convidando-as a fazerem parte de um mundo infantil, imaginário, com o qual se é convidado a ser criança, no seu sentido mais lúdico, em que a alegria, diversão e fantasia aparecem como ideias-chave. Desta forma, sob uma lógica mercantilista, a globalização seduz sob o denominador comum do consumo, sugerindo uma ideologia capitalista com pretensão universal.

As contradições presentes nas produções animadas são definidas pela diversidade de significados que estão presentes no imaginário coletivo, que são filtrados e determinados pelos programadores e patrocinadores. Enfim, embora a cultura voltada para o grande público apresente-se de forma mais ou menos homogênea, “ela é gerada numa arena dosada pela opinião pública, pelos interesses de mercado, por estratégias narrativas,

ou seja, por complexos jogos políticos e interesses diversos” (ODINIMO, 2009, p. 12). Assim, na prática, a mundialização das culturas proporciona uma cultura comum, embora modelada localmente. Esse fator é crucial para o entendimento de como a figura feminina tendeu a ser representada de maneira simplificada e reduzida, uma vez que remonta antigos contos da literatura. O feminino aparecia caracterizado por uma espécie de não-fazer, devido à sua posição de passividade. Nesse sentido, as mulheres, e todo o espectro do gênero feminino, são retratadas como vítimas. Logo, as mulheres que comandam a ação, muitas vezes as vilãs, são punidas, remontando clássicos amplamente conhecidos.

A construção do feminino remete à outras falácias, principalmente a determinante entrada no mundo adulto, que seria através do casamento; normalmente como desfecho dos enredos. Desta forma, o escopo das representações femininas, nos desenhos animados, obedecem à uma visão estereotipada difundida pela mídia, com o apelo à sexualização ou representando modelos de comportamento. Odinimo (2009) aponta para a insuficiência de protagonistas femininas nas produções animadas até os anos 1990, onde, incluindo as que são super-heroínas, restringe-se, inicialmente, ao modelo de sexualidade em “She-ha”; desenvolvida com patrocínio da Mattel, para atrair o público feminino e com o principal objetivo de vender brinquedos. O ponto de virada ocorre ao final dos anos 90, com a introdução de personagens femininos dotados de similaridades com os personagens masculinos. Nesse contexto emerge “As Meninas Super Poderosas”, que ressignifica a posição do feminino portador de responsabilidade social, indo muito além de uma posição reconhecida pela passividade.

Algumas séries norte-americanas exibidas também em nosso país também começaram a sugerir novos agenciamentos femininos. Isso foi verificado em As Panteras, Mulher Maravilha e Xena, exibidas na televisão a partir de fins dos anos 1970. Todas elas foram produzidas voltadas à família e destacaram-se tanto pelos seus agenciamentos heróicos, quanto por seus atrativos físicos com a exaltação das formas femininas. No entanto, esses modelos ainda que munidos de força física e manuseio de equipamentos sofisticados ou armas, antes de uso exclusivo dos heróis masculinos, ainda continuaram trabalhando com antigos referenciais de gênero, como a centralidade da beleza, a exaltação do poder de sedução, a subordinação a um representante masculino, as vestimentas que exaltavam as formas arredondadas do corpo, a presença da sensibilidade e a instabilidade emocional, como principais aspectos psicológicos. (ODINIMO, 2009, p. 69)

Surge, então, através de “As Meninas Superpoderosas” um novo conceito ressignificado da representação feminina. Esse fenômeno surge devido a multiplicidade e a

riqueza das construções narrativas, bem como as formas com que as imagens femininas são retratadas. No caso específico de “As Meninas Superpoderosas”, Odinimo (2009) ressalta as contradições na construção do gênero feminino, ao comparar com uma outra animação da década de 1970: “Os Apuros de Penélope Charmosa”. Enquanto Penélope pode ser definida por seus atributos, comumente associados ao gênero feminino - como beleza, delicadeza, ingenuidade, preocupação excessiva com sua aparência e a cor rosa estampada em tudo aquilo que é de seu domínio - o trio de superpoderosas trazem contradições específicas dessas representações. O que chama a atenção é a profundidade expressada nas heroínas de cinco anos; são meninas pequenas e muito delicadas, porém poderosas e valentes. Destaca-se, justamente, a comicidade que fica nas contradições entre a construção do infantil e todas as suas camadas, como o medo do escuro, insegurança, carência e, ao mesmo tempo, a força e superpoderes, que as responsabilizam de realizarem grandes feitos heróicos.

Apesar de pecar em algumas construções identitárias, “As Meninas Superpoderosas” fomentam uma ideia de representatividade. Young (2006) em suas reflexões em torno da representação democrática, ressalta que apesar dos fatores econômicos e políticos que são responsáveis pelas constituições das relações de poder, e apesar desse controle já se encontrar de modo globalizado e descentralizado, é importante que transpareça as representações de forma profunda e verdadeira. Nesse contexto, as Superpoderosas ressignificam a conjuntura do gênero feminino assumindo o arquétipo do herói. Odinimo (2009) pontua que as primeiras super-heroínas surgiram como uma versão feminina erotizada dos heróis masculinos, endossando suas aventuras sob o ponto de vista primordialmente masculino. Sob a ótica da representatividade, “As Meninas Superpoderosas” passam a povoar, com uma nova construção do feminino, o imaginário das crianças.

Busca-se aqui esclarecer o significado da representação de grupos e oferecer argumentos adicionais à ideia de que tais práticas representativas diferenciadas são um importante instrumento de inclusão política. As dúvidas sobre essas práticas em parte se devem a mal-entendidos sobre a natureza da representação em seu sentido mais geral. Muitos dos discursos sobre a representação assumem implicitamente que a pessoa que representa se põe numa relação de substituição ou identidade com os muitos representados, que ele ou ela está presente por eles em sua ausência. Contrariamente a essa imagem da representação como substituição ou identificação, conceitualizo a representação como um relacionamento diferenciado entre atores políticos engajados num processo que se estende no espaço e no tempo. (YOUNG, 2006, p. 142)

Figura 9 – “As meninas Superpoderosas”



Fonte: [jovemnerd.com.br/Hanna-Barbera Productions](http://jovemnerd.com.br/Hanna-Barbera%20Productions)¹²

Enquanto os primeiros passos das representatividades do gênero feminino deram os sinais ao final dos anos 1990, o mesmo não pode ser defendido em relação ao que tange o espectro da legitimidade das identidades LGBT, aos moldes da teoria *queer*. Ocidentalmente, as primeiras animações que trazem traços dessas identidades são apresentadas através de animações de muito sucesso no oriente, especialmente as animações japonesas. Esse fenômeno ocorre devido ao fato de “os padrões de beleza tradicionais japoneses serem um só, assim o homem tido por belo não é tão diferente de uma mulher” (SATO, 2007, p. 199). Assim emergem os primeiros traços de representatividade comum à cultura *queer*. Surgem animações como “Os Cavaleiros do Zodíaco” e “Sailor Moon”, difundidos no Ocidente, principalmente, pelo canal pago *Cartoon Network*. Essas animações inserem no meio midiático certos traços que são compreendidos como representatividade LGBT. As animações próprias ocidentais, por outro lado, emergem aos poucos animações sob essa contextualização; sobretudo nesta década, ao qual se destaca a animação “Avatar: A Lenda de Korra”, onde a personagem principal demonstra traços da representatividade LGBT. A produção, original do canal pago *Nickelodeon*, segue o estilo de animação japonês e, ao final, ao apresentar a personagem central num conceito homoafetivo, sofre represálias da opinião pública, culminando no cancelamento da produção no meio midiático.

¹² Disponível em:

<<https://uploads.jovemnerd.com.br/wp-content/uploads/2018/03/as-meninas-superpoderosas-1210x540.png>>
Acesso em: 23/11/2019.

3.6. Choque no sistema: que negro é esse?

A representatividade do negro na mídia está sujeita a certos ritos factuais da historicidade da identidade negra. Stuart Hall (2003) ressalta a importância de se discutir a heterogeneidade das várias nações consideradas multiculturais. Sugerindo, assim, a importância de se considerar os fatores econômicos e políticos responsáveis pela constituição das relações de poder. Tensões, já históricas, se reconfiguram desde o período colonial e o controle das minorias, hoje, já se dá de modo globalizado e descentralizado. Sendo assim, o principal traço dessa relação está no fato de ser, historicamente, uma relação de domínio da cultura eurocentrista sobre as demais culturas, as quais foram apropriadas, suprimidas e censuradas. No entanto, Hall afirma que, na atualidade, essas relações são reencenadas internamente, sob novos moldes.

Assim, a dominação e controle de grupos que têm menor representatividade se dá na esfera estrutural das sociedades multiculturais. Hall (2003) define o termo multicultural como algo qualificativo, relacionado a características sociais e problemas de governabilidade em qualquer sociedade na qual convivem diferentes comunidades culturais, enquanto o termo multiculturalismo refere-se a estratégias e políticas adotadas para “governar ou administrar problemas de diversidade e multiculturalidade gerados pelas sociedades multiculturais. É normalmente utilizado no singular significando a filosofia específica ou a doutrina que sustenta estratégias multiculturais” (HALL, 2003, p. 52). Dentro dessa perspectiva, outros fatores cruciais que cerceiam a representatividade do negro devem ser levados em consideração; ressaltando-se a produção midiática no contexto da Indústria Cultural, com a transformação em mercadoria, padronização e massificação.

Logo, os desenhos animados possuem um enquadramento dentro de uma cultura hegemônica e, como destacam Adorno e Horkheimer (2002), trazem à luz a discussão em torno da representatividade, alteridade e preconceito. Ainda que essas obras sejam produtos de massificação cultural, criados sob padrões que os tornam uma forma de entretenimento lucrativa. Sendo assim, muitas vezes a apropriação da diversidade na cultura dominante pode acabar por esvaziar as culturas que a elas acabam sendo subordinadas, tornando-as parte de uma cultura homogeneizada e hegemônica. Sob essa ótica, a construção do arquétipo do herói obedece a uma lógica eurocentrista, com

representações de corpos embranquecidos; restando às outras etnias o cargo de coadjuvantes ou, ainda, inexistentes.

É dentro dessa perspectiva que Neto (2014) ressalta a importância de produtores como Dwayne McDuffie, que possui referência mundial como quadrinista de representação negra, além de ser um importante nome dentro do movimento. Sua atuação marcante fez emergir a representatividade negra no arquétipo de super-herói, onde o negro perde o *status* de coadjuvante e passa a ser o protagonista. Assim, McDuffie, por meio da *DC Comics*, adapta para o formato de desenhos animados o seu principal sucesso nos quadrinhos: “Super Choque”. O personagem pode ser definido como um grande passo na representação da multiculturalidade, ao passo que representa um jovem do subúrbio americano, cercado pela cultura negra da periferia; o que, salienta Neto (2014) sob a ótica de discurso e poder foucaultiana, permite compreender a mídia, não somente como algo manipulador e difusor de discursos, mas como uma via que permite, também, aos espectadores resistirem, constituírem suas identidades em consonância com os discursos midiáticos.

“Super Choque”, alter ego de Virgil Hawkins, é o primeiro super-herói negro protagonista em uma animação e é definido como um jovem negro, que joga basquete na quadra poliesportiva ao lado da sua casa, estuda em uma escola típica dos EUA e sofre *bullying* por ser considerado *nerd*, tem como seu melhor amigo um caucasiano - subvertendo a lógica da representação do coadjuvante, vive apenas com seu pai e sua irmã, rompendo com o paradigma da família tradicional. A descrição sugere a inserção da negritude na mídia, fazendo emergir um discurso contra-hegemônico. O próprio nome do personagem central, Virgil Howkins, é inspirado em um negro estadunidense que, em 1949, teve sua entrada negada pela Universidade da Flórida, para o curso de Direito.

Figura 10 – “Super Choque”



Fonte: nerdsite.com.br/Warner Bros. Entertainment.¹³

O segundo personagem, que é articulado sob o arquétipo do super-herói, construído por McDuffie foi o lanterna verde, John Stewart. Neste caso, destaca-se a lógica do patriotismo associado à ordem militar. John Stewart, que estava em desuso, é o único personagem negro no elenco principal da “Liga da Justiça”, sendo visto como um dos heróis mais honrados e sensatos da trama. Neto (2014) ressalta a importância desse personagem, por ser o primeiro super-herói negro a atingir sucesso mundial. O personagem é descrito como um oficial da marinha americana que, após ter sido escolhido por um membro da Tropa dos Lanterna Verdes para ser seu sucessor, ganhou o anel que concede poderes a todos aqueles que têm um bom coração e vontade de fazer o bem, criando formas e objetos holográficos que são capazes de se materializar e lhe permitem voar; sendo o personagem mais recorrente na série.

Se você cria um personagem negro, feminino, ou asiático, ele não é apenas este personagem. Ele representa aquela raça, ou aquele sexo, e ele pode não ser interessante porque tudo o que faz tem que representar um conjunto de pessoas. Você sabe, Superman não representa todas as pessoas brancas, nem Lex Luthor. Nós sabemos que tínhamos de criar uma equipe de personagens contendo cada grupo étnico, o que significa que não podemos criar somente uma HQ. Precisamos criar uma série de HQ's e temos que presenciar a visão do mundo cuja extensão vem ao que tínhamos visto antes. (MCDUFFIE apud NETO, 2014, p. 3)

¹³ Disponível em:

<https://i1.wp.com/www.nerdsite.com.br/wp-content/uploads/2019/05/super-choque.jpg?w=710&ssl=1>

Acesso em: 23/11/2019.

4. Desconstrução de modelos que perpetuam comportamentos

Partindo do princípio de que desenhos animados não são meros objetos midiáticos para entretenimento infantil, uma vez que a construção de seus personagens e enredo refletem as posições, visões e valores de um determinado grupo social, as análises a seguir corroboram a desconstrução de modelos hegemônicos; democratizando discursos, através de imagens, que são responsáveis por construir o imaginário infantil e moldar as suas ações. As análises consistem, em suma, na interpretação e importância dos instrumentos e signos a partir de diversos pontos, como gênero, discurso e a construção de identidades, através das obras “O Laboratório de Dexter” e “Steven Universo”.

A televisão é um dos principais aparatos que moldam a construção identitária dos sujeitos, funcionando como agente socializador. É através dessa fábrica de subjetividades que são propagadas e legitimadas as ideologias hegemônicas, de forma que, ainda que sutilmente, é apresentado às crianças modelos de socialização, a fim de adequá-las aos diversos costumes de um grupo dominante. Desta forma, as animações são lidas como instrumentos que apresentam valores, papéis de gênero e modelos de interação social; servindo, assim, como palco de disputa dos discursos hegemônicos e contra-hegemônicos. É perceptível que, durante a última década, houve uma ruptura dessas narrativas hegemônicas nas animações para a televisão, emergindo um discurso contra-hegemônico que permeia uma maior democratização dos imaginários, concebendo tramas com maior representatividade.

Dentre os processos que constituem as identidades, a representatividade é de suma importância, uma vez que traz significância para as existências individuais. Jacques Lacan, em sua obra *O Espelho do Estádio* (1998), defende que a construção da identidade é compreendida através das relações de identificação e representação. A metáfora do espelho representa o reflexo do outro em um sujeito, criando uma relação mimética de referencialização a partir dos olhares do mundo e sobre o mundo. Constrói-se, aí, uma relação de identificação, no sentido pleno da palavra, que transforma o sujeito que assume uma imagem. Rompemos esse paradigma no momento em que compreendemos que os processos que configuram as distintas identidades é algo mutável.

Quando as animações reproduzem valores que perpetuam conceitos como “*self-made man*”, “*american dream*” ou “*american way of life*”, os indivíduos tendem a ficar

presos em um paradoxo. Gilles Lipovetsky (2017)¹⁴ afirma que essas práticas evidenciam o mundo do consumo através da mídia, criando nos sujeitos a sensação de leveza e demanda, paradoxalmente; a impressão de prazer e divertimento em virtude de uma obsessão pela performance de produção e reconhecimento social. Em divergência, as narrativas contra-hegemônicas, que algumas animações trazem, criam nos sujeitos uma idealização de imaginário democrático, uma vez que apresentam contextos verossímeis, produzindo uma nova forma de interpretar a realidade e perfazer significados.

As escolhas pelas animações que ilustram esse projeto, seguiram critérios que associassem semelhanças e discrepâncias em suas concepções narrativas; visto que, a proposta é contrapor os pontos de ruptura dentro das animações. A escolha pelo canal pago *Cartoon Network* deu-se por ser um veículo que possui uma programação quase exclusivamente composta por animações. O canal *Cartoon Network*, lançado em 1992, possui, desde então, uma programação composta por desenhos animados inéditos – inicialmente produzidos por Hanna-Barbera Productions e depois, ao se fundir com Time Warner, em 1996, se consolida como uma emissora com um dos maiores acervos de animação mundial. Dentro do canal *Cartoon Network*, a proposta do projeto é contrapor as construções e representações dos personagens, dentro de suas respectivas narrativas, seguindo uma ordem cronológica que estabelecesse, dentro do período de uma década, uma quebra paradigmática nas narrativas hegemônicas, com o surgimento das narrativas contra-hegemônicas. Assim, obedecendo a esses critérios, chegamos aos desenhos animados que dão título ao projeto; sendo analisados todas as temporadas, bem como todos os episódios.

¹⁴ Gilles Lipovetsky: "As pessoas procuram uma forma de aliviar o peso da vida". Gauchazh - **Cultura e Lazer**. 2017.

Disponível em: <<https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/noticia/2017/04/gilles-lipovetsky-as-pessoas-procuram-uma-forma-de-aliviar-o-peso-da-vida-9778078.html>>.

Acesso em: 14/08/2019

Tabela 1

O Laboratório de Dexter		
Temporada	Episódios	Ano
Temporada 1	42 episódios / Direção: Genndy Tartakovsky; Craig McCracken; John McIntyre; Rob Renzetti; Paul Rudish	1996 - 1997
Temporada 2	108 episódios / Direção: Genndy Tartakovsky; Craig McCracken; John McIntyre; Rob Renzetti; Paul Rudish; Robert Alvarez; Rumen Petkov	1997 - 1998
Temporada 3	36 episódios / Direção: Robert Alvarez; Chris Savino; John McIntyre; David Smith	2001 - 2002
Temporada 4	38 episódios / Direção: Don Judge; Chris Savino; Tim Walker; Robert Alvarez; Genndy Tartakovsky	2002 - 2003

Tabela 2

Steven Universo		
Temporada	Episódios	Ano
Temporada 1	53 episódios / Direção: Rebecca Sugar; Joe Johnston; Jeff Liu; Kat Morris; Ian Jones-Quartey; Paul Villeco; Raven M. Molisee; Hilary Florido; Aleth Romanillos; Joe Johnston; Lamar Abrams; Luke Weber; Matt Braly; Hellen Jo; Corvo M. Molisse	2013 - 2015
Temporada 2	26 episódios / Direção: Raven M. Molisee; Paul Villeco; Hilary Florido; Katie Mitroff; Joe Johnston; Jeff Liu; Lamar Abrams; Hellen Jo; Lauren Zuke; Rebecca Sugar	2015 - 2016
Temporada 3	25 episódios / Direção: Joe Johnston; Jeff Liu; Raven M. Molisee; Paul Villeco; Lamar Abrams; Katie Mitroff; Hilary Florido; Lauren Zuke; Colin Howard; Kat Morris; Rebecca Sugar	2016
Temporada 4	25 episódios / Direção: Lamar Abrams; Katie Mitroff; Hilary Florido; Lauren Zuke; Colin Howard; Jeff Liu; Takafumi Hori; Raven M. Molisee; Paul Villeco; Colin Howard; Joe Johnston; Rebecca Sugar	2016 - 2017

Temporada 5	32 episódios / Direção: Lauren Zuke; Paul Villeco; Katie Mitroff; Lamar Abrams; Jeff Liu; Jeff Liu; Madeline Queripel; Amber Cragg; Hilary Florido; Miki Brewster; Joe Johnston; Colin Howard; Miki Brewster; Christine Liu; Tom Herpich; Pen Ward; Adam Muto; Kat Morris; Ian Jones-Quartey; Rebecca Sugar	2017 - 2019
-------------	---	-------------

4.1. A importância do desenho animado no processo sociocognitivo da criança

Considerando os processos de aprendizado, Vigotsky (2015) defende que o mundo dos significados não é outro senão o da linguagem. Nesse sentido, a imagem é de suma importância para a formação da identidade do indivíduo. A imagem nos transmite subjetividades e objetividades, tendo na semiótica¹⁵ um campo apropriado para esta análise, trazendo à luz uma fonte poderosa de disseminação de ideologias. Ao pensarmos sobre a imagem em movimento, percebemos infinitas possibilidades de formações ideológicas no locus cognitivo. Roland Barthes, em seu ensaio intitulado *A Retórica da Imagem* (2009), afirma que os códigos imagéticos são semelhantes aos códigos verbais, uma vez que apresentam uma mensagem linguística (verbal), uma mensagem conotada (simbólica) e uma mensagem denotada (icônica), sobretudo no campo da publicidade.

a significação da imagem é, certamente, intencional: são certos atributos do produto que formam a priori os significados da mensagem publicitária, e estes significados devem ser transmitidos tão claramente quanto possível; se a imagem contém signos, teremos certeza que, em publicidade, esses signos são plenos, formados com vistas a uma melhor leitura: a mensagem publicitária é franca, ou pelo menos enfática. (BATHES, 2009, p. 28)

¹⁵ O termo semiótica é empregado atualmente como a designação mais popular para a ciência dos signos e dos processos de significação e é por este motivo que o adotaremos ao longo do trabalho. No entanto, vale ressaltar que o termo semiologia foi mais utilizado pela tradição francesa, no quadro da lingüística de Ferdinand de Saussure, continuada por Roland Barthes. O termo semiologia permaneceu, durante muito tempo, como o preferido nos países românicos, enquanto o termo semiótica era preferido pelos americanos e alemães.

Desenhos animados funcionam como uma ferramenta disseminadora de conteúdos ideológicos que influenciam a construção identitária social da criança. Segundo Fisher (2002) existem subjetividades que condicionam as crianças por meio dos desenhos animados. Sendo assim, as animações representam o pensamento e a forma de agir da sociedade, apropriando-se de cadências simples e conservadoras como força motriz que trazem à tona assuntos que perpetuam pensamentos enraizados culturalmente. A importância da percepção à qual tipo de estímulo as crianças têm recebido, e como elas lidam com essas experiências, constituem o principal vetor na análise sociocultural da construção da identidade da criança, visto que, esse conjunto de mensagens transmitidas podem ser um agente positivo ou negativo.

Segundo dados do Painel Nacional de Televisão¹⁶, do Ibope Media, que registra a evolução do tempo dedicado à TV (canais abertos e fechados), o tempo médio por dia que crianças e adolescentes passam em frente à televisão tem subido constantemente. Em 10 anos (entre 2004 e 2014) foi registrado um aumento de 52 minutos. A Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República, em seu documento intitulado Pesquisa Brasileira de Mídia 2015, afirma que a televisão continua sendo o meio de comunicação predominante. Em virtude disso, o tempo médio por dia de exposição à TV foi de 4h43 (em 2004), para 5h35 (em 2014) entre crianças e adolescentes com faixa etária entre 4 e 17 anos de todas as classes sociais. A pesquisa conclui que essa quantidade de tempo exposto à televisão chegou a ultrapassar o tempo de permanência na escola¹⁷.

Existem várias maneiras de contar uma história infantil: pode ser a partir de uma lenda, fábula ou conto de fadas. Para cada estilo, existe uma diferença; afinal toda história tem seu cunho moral, instigando o imaginário infantil - desde a renascença, quando a busca pelo entretenimento culmina na criação dos “ finais felizes”. Segundo George Gerbner (1998), em entrevista concedida à *Media Education Foundation*, a maioria das histórias não são contadas pelos pais, nem pela escola, nem pela igreja, nem pela comunidade; são contadas a partir da visão de um grupo relativamente pequeno de empresas que possuem algo para vender. Essa é uma grande transformação na maneira como as crianças são

¹⁶ Kantar Ibope Media. Para cada geração, um interesse. 2014.

Disponível em: <<https://www.kantaribopemedia.com/para-cada-geracao-um-interesse/>>

Acesso em: 03/10/2019.

¹⁷ Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República. Pesquisa brasileira de mídia 2015: hábitos de consumo de mídia da população brasileira. 2015.

Disponível em: <<http://www.secom.gov.br/atuacao/pesquisa/lista-de-pesquisas-quantitativas-e-qualitativas-de-contratos-atuais/pesquisa-brasileira-de-midia-pbm-2015.pdf>>

Acesso em: 03/10/2019.

socializadas, em como as histórias são contadas, na forma em que as crianças crescem e se identificam.

Apesar do processo de construção da identidade não ser estável e envolver uma infinidade de fatores externos, que exigem do indivíduo mudanças de comportamento que são influenciadas pelo desenvolvimento biológico, psicológico e social, a identidade social é influenciada por uma série de eventos que se alternam. O fazer ou o sentir se unificam em um contexto cultural que condicionam o indivíduo a um status de unificação ao conjunto social ao qual ele está inserido. Nesse aspecto, “a identidade cultural aparece com a modalidade de categorização da distinção nós/eles, baseada na diferença cultural” (CUCHE, 199, p. 177).

Sabendo que o processo de aprendizagem constrói a identidade, uma vez que baseia-se na história individual de cada ser e no meio social em que está inserido, as subjetividades criadas nos desenhos animados são relevantes para o desenvolvimento humano. A construção identitária social dá-se por meio da conceituação do eu¹⁸, pois a criança quando inserida na sociedade reproduz segmentos já existentes, tendo de lidar com as emoções e os conflitos, necessitando ser autônomo e coerente, um ser reflexivo. Neste contexto, signos e palavras constituem para as crianças, primeiro e acima de tudo, um meio de contato social com outras pessoas. Vigostki (2015) defende que o uso de signos conduz os seres humanos a uma estrutura específica de comportamento, que se destaca do desenvolvimento biológico e cria novas formas de processos psicológicos enraizados na cultura.

antes que o raciocínio ocorra como uma atividade interna, ele é elaborado, num grupo de crianças, como uma discussão que tem por objetivo provar o ponto de vista de cada uma. Essa discussão em grupo tem como aspecto característico o fato de cada criança começar a perceber e checar as bases de seus pensamentos. Tais observações fizeram com que Piaget concluísse que a comunicação gera a necessidade de checar e confirmar pensamentos, um processo que é característico do pensamento adulto (PIAGET apud VIGOTSKI, 2015, p. 102).

Dentre os principais influenciadores de cultura pode-se citar a mídia e toda a extensão de seus aparatos como fomentador de símbolos, valores e representações através

¹⁸ A conceituação freudiana que configura os processos de constituição do eu dá-se por várias vertentes, sobretudo em *Narcisismo: uma introdução* (1914). Freud defende a teoria do eu como um espaço subjetivo supostamente isento de conflitos e como dispositivo a serviço da realidade, capaz de conter e canalizar o fluxo de energia livre para, então, reconhecer o eu como constituído e determinado na e pela relação com o campo da alteridade. O eu deverá ser concebido como resultado de uma complexa sobredeterminação que envolve não apenas o inconsciente e o Id, mas também o espaço intersubjetivo.

de imagens. No epicentro das programações destinadas às crianças, surgem representações que mesclam a fantasia com a realidade, subvertendo a imaginação infantil à mundos lúdicos, criando na criança um espectro de identificação com os personagens. Essa identificação emerge como porta de entrada, criando na criança o desejo em usar roupas iguais aos dos personagens, ou, ainda, a adquirir objetos que trazem características desses personagens. Roland Barthes, em sua obra *Elementos da Semiologia* (2000), defende que o conjunto de signos influenciam a percepção humana, surgindo como uma linguagem articulada presente em todos os lugares servindo como subterfúgio que envolve o receptor na ação que remete à emoção.

Muitas animações podem atingir, de forma sutil, o mundo dos sonhos e das psiques causando um grande impacto emocional. Em um cenário capitalista, Walter Benjamin defende, em *Magia e Técnica, Arte e Política* (2012), que a imagem em movimento tem grande importância na sociedade e seu contexto cultural, pois abrange as massas mais rapidamente, pelo simples fato de denotar vivências do nosso cotidiano. Segundo Benjamin, as imagens em movimento são explosões terapêuticas do inconsciente e que não passam de apólogos da cultura de massa. Sendo assim, somos suscetíveis a esses estímulos que moldam de maneira significativa a formação da nossa identidade.

Em contrapartida, Adorno e Horkheimer, em seu ensaio intitulado *Dialética do Esclarecimento* (2014), vão contestar essa visão simplista de Walter Benjamin. Ao conceituar indústria cultural como um mecanismo alienador onde o imaginário transcende os parâmetros impostos pela sociedade, Adorno e Horkheimer traçam uma perspectiva onde a indústria cultural, ao trazer informações e entretenimento, funciona como a principal engrenagem do sistema capitalista. Sendo assim, ao funcionar como produtor especialista que gera novas formas de alienação, a indústria cultural condiciona os comportamentos humanos e parece homogeneizar a vida e a visão do mundo das diversas populações. Esse mecanismo funciona de forma tão sutil que induz o consumo em estado de distração, causando no indivíduo uma perda significativa de referências para a formação da sua identidade, uma vez que esse sistema fácil e prazeroso fixa fragmentos da realidade no tempo, fazendo e retratando a história como um arquivo simbólico e real.

A indústria cultural está presente em todos os momentos do desenvolvimento humano. A fabricação de sujeitos sociais produzidos pela cultura de massa condiciona os comportamentos e as formas de expressão que retém influências do imaginário estereotipado. Dentro desta ótica, os desenhos animados interferem de maneira

relativamente significativa no desenvolvimento das capacidades intelectuais, identitárias e comportamentais das crianças. Isso ocorre devido à transmissão de ideologias que transcendem o conceito de ética e moralidade, implementando no íntimo do ser uma visão maniqueísta sobre o comportamento humano e desejos subjetivos.

4.2. Estereótipos e O Laboratório de Dexter

Criado pelo cartunista russo-americano Genndy Tartakovsky, “O Laboratório de Dexter” foi produzido entre os anos de 1996 e 2003 para o canal pago *Cartoon Network*. A série conta as aventuras de Dexter, uma criança superdotada que possui um laboratório secreto conectado ao seu quarto. Ao mesmo tempo que se debruça sobre uma temática ficcional científica, com inúmeros experimentos e invenções, a animação traz uma proposta cômica, sobretudo nas relações entre Dexter e sua irmã Dee Dee, bem como, a relação com seu arqui-inimigo, Mandark, outra criança superdotada.

O personagem protagonista, um garoto de dez anos, apresenta um temperamento nervoso e um entendimento bastante lógico sobre as coisas. Sempre usa um jaleco branco, luvas roxas, botas e óculos grandes. Geralmente se isola das relações sociais em seu laboratório, onde concentra todas as suas atenções. Apesar do foco ser o menino Dexter, os episódios, em sua maioria, exploram a relação conturbada entre ele e sua irmã, Dee Dee, a quem passa a maior parte do tempo dando broncas.

É importante ressaltar que a animação reforça, em suas concepções narrativas, as reproduções de modelos sociais hegemônicos, uma vez que sincretiza representações do modelo “*American way of life*”. “O Laboratório de Dexter” centra, quase que exclusivamente, suas historietas ao cerne familiar, composto por uma família nuclear que traz a representação da vida feliz, desejável e invejável. A família de Dexter é composta por um casal heterossexual, onde os papéis de pai e mãe são delineados nos formais moldes do estereótipo americano, e dois filhos saudáveis e felizes; em uma construção que corrobora o sonho americano: um casamento afetuoso e longo, viagens, tecnologia de ponta, sucesso, civismo e progresso.

Os desenhos animados possuem certa responsabilidade na circulação de discursos que formam e subjetivam os sujeitos, uma vez que são permeados de sugestões, orientações, prescrições e fórmulas de como ser, pensar, comportar-se, vestir-se, relacionar-se, encontrar a felicidade, dentre outras coisas. Com isso, Ignácio (2008)

corroborar que os desenhos animados, assim como outras programações, perpetuam em seus discursos as “verdades” que são adotadas como padrão na sociedade. Esse movimento, ao apontar os sujeitos aceitáveis, ou seja, os que fazem parte do que se pode considerar dentro da norma, demarca, também, os inaceitáveis, e determina os possíveis lugares que devem ou não ser ocupados pelos sujeitos.

A representação dos personagens segue uma padronagem estereotipada aos modelos sociais: a mãe de Dexter possui uma obsessão por limpeza e organização (sempre usa luva de borracha), obedecendo o estereótipo de dona-de-casa, típico dos seriados americanos, é a fonte dos cuidados do lar; o pai de Dexter traz a imagem do homem que se resume a assistir esportes na tv, é patriota, adora golfe, boliche e pescaria, é o estereótipo do pai padronizado ao conceito de ideal na sociedade; Dexter é o típico estereótipo do menino *nerd* que se isola das relações sociais em seu laboratório, obedece ao típico modelo de cientista predominante no senso comum (usa jaleco e óculos); Dee Dee, irmã de Dexter, reproduz o senso ideal que sobrevoa o feminino, usa roupa de bailarina rosa, e possui uma postura intelectual inferiorizada¹⁹, se comparada a Dexter.

Sob essa ótica, Cunha (2017) propõe em sua tese, *American way of life: representações e consumo de um estilo de vida modelar*, que essa construção de estereótipos obedece a uma lógica de relação direta entre indivíduo e sociedade, onde a sociedade apresenta os símbolos e o indivíduo decodifica através de representações e significados, com interpretações e traduções de contexto; corroborando as ideias de Walter Lippmann sobre a disseminação destes significados: “os sinais estão no lugar das ideias, e estas ideias preencherão nosso repertório de imagens” (LIPPMANN apud CUNHA, 2017, p. 28). Sendo assim, o estereótipo representa uma profusão de imagens que reside na lógica do senso comum, ainda que sejam desprovidas de verdade. Embora gênero, papéis sociais e valores, residam na produção de cultura que, necessariamente, obedece a uma lógica ideológica, a produção imagética do estereótipo é absorvida pela sociedade e difundida pela comunicação.

Permanece, portanto, uma relação próxima e íntima entre estereótipos e ideologias, sem que haja prevalência ou relação de superioridade. Ambos caminham juntos e, em determinado momento, participam de construção alheia, sem que se confundam em seus papéis. (CUNHA, 2017, p. 29)

¹⁹ Premissa é evidenciada por Tartakovsky ao longo de todas as temporadas, principalmente no quarto episódio da primeira temporada: “Dumb like Dee Dee”. Exibição: 14/04/1996. Disponível em: <<https://www.bcdb.com/cartoon/10538-Dimwit-Dexter>>. Acesso em: 07/11/2019.

Perpetuando um modelo já consolidado desde a década de 60 entre as animações para a TV, “O Laboratório de Dexter” se apoia nesses estereótipos que envolvem relações sociais e familiares. Essas relações ocorrem de maneira que, durante o episódio, sejam retratadas a relação de convívio e os costumes entre os membros de uma família, onde grande parte do desfecho da história se dá baseado nessa relação. Sendo assim, Dexter expressa genialidade e um elevado grau de racionalidade, enquanto Dee Dee, a personagem feminina, expressa ingenuidade e intuição. Rael (2002) concebe a ideia de que desenhos animados funcionam de maneira pedagógica em relação a muitas coisas, inclusive ao gênero, ensinando às crianças o que é ser homem e mulher e o que cada um dos gêneros pode fazer.

A construção da relação entre gêneros, exposta na animação “O Laboratório de Dexter”, ratifica a construção personificada de superioridade do gênero masculino em detrimento do feminino. O personagem principal denota agressividade, liderança, imposição, gestos imperativos e repressivos, sempre em consonância com o discurso verbal, inferiorizando a irmã, a quem julga como subalterna, sub intelectual e incapaz. Trazendo, assim, um referencial associativo entre inferioridade intelectual e o gênero feminino. A construção de Dexter denota a uma aura de cientista e toda a representação física do personagem consolida essa interpretação, uma vez que a forma física e vestimentas do personagem reafirmam a visão pertencente a um cientista que permeia o senso comum. Essa construção é constatada, de forma acentuada, na versão americana da animação, onde Dexter traz um sotaque alemão que remete ao cientista Albert Einstein.

Figura 11 – Dexter e Dee Dee



Fonte: YouTube/Hanna-Barbera Productions²⁰

²⁰ Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=KaE201w5iXg>>
Acesso em: 23/11/2019.

Em contrapartida, a representação do gênero feminino é abordada aos moldes destacados por Rael (2002), onde o modelo ideal de feminino é construído obedecendo a certos artifícios. Dee Dee reflete o que se convencionou como representação do gênero feminino, se valendo de diversos recursos simbólicos, com ênfase na representação de seu pequeno corpo, braços e pernas longilíneos, cores claras e traços finos e suaves. A personagem traz uma certa visão de como uma menina deve se comportar, remetendo à construção coletiva que define o que é o gênero feminino, como parte de um discurso binário. A aura de Dee Dee é construída sob gestos de dúvida e imaturidade, trazendo uma visão intuitiva, sensível e espontânea. Essa construção é acentuada ao constatar-se a voz aguda e a maneira como Dee Dee anda e se veste; além de, vez ou outra, demonstrar seu gosto por cantar e dançar. Sempre se expressa por frases curtas e incompletas e corrobora a ideia de que a mulher, em oposição ao homem da ciência, só poderia se dedicar à arte.

Neste desenho, [a pequena sereia] além de perceber a importância da linguagem na constituição de uma identidade, observamos como as canções funcionam para ajudar a produzir um ideal de feminilidade. O comportamento feminino é definido e regulado a partir do masculino, isto é, são exemplos ditados pelo masculino que delimitam o modo de agir da mulher. É o masculino quem tem o poder de instituir a representação, de falar sobre o outro, nesse caso específico, de falar sobre a mulher. (RAEL, 2003, p. 165)

A produção de sentido, dentro das animações, depende de estratégias globais de comunicação. Funcionando, assim, como textos sincréticos. Pilar (2005) afirma que um dos primeiros textos sincréticos que a criança tem contato é o desenho animado, uma vez que o acesso à programas de cunho infantil possuem alicerces culturais em determinados horários e a exposição à essa programação extrapola o horário dedicado à escola (conforme falado anteriormente). Toda essa exposição compõe e informa o cotidiano e o imaginário das crianças. É de extrema relevância, para a educação, analisar esses simbolismos, aqui lido como textos sincréticos, para compreender a produção de significados a respeito de si e do mundo.

Por fim, a animação “O Laboratório de Dexter” traz uma visão polarizada sobre os estigmas que sobrevoam as representações das diferentes vertentes do ser. Por vezes, os diálogos entre os personagens apresentam termos ofensivos que visam desqualificar e perpetuar as relações de domínio, que os modelos socioculturais impõem na construção de estereótipos que obedecem a um motor ideológico. O que a animação traz é uma certa sedução, através da imagem em movimento, que sobrepuja a naturalização de ideologias

hegemônicas. Sob essa perspectiva, “pode-se compreender uma imagem como a representação do olhar de um indivíduo sobre um outro ou por sobre algo, tal como a premissa do psicanalista francês Jacques Lacan apontada em sua obra *O Estádio do Espelho*” (CUNHA, 2017, p. 25). Sendo assim, a animação invalida outras existências, uma vez que não assimila a construção identitária do pequeno espectador, sabendo que a construção da identidade é compreendida através das relações de identificação e de representação.

uma cultura veiculada pela mídia cujas imagens, sons e espetáculos ajudam a urdir o tecido da vida cotidiana, dominando o tempo de lazer, modelando opiniões políticas e comportamentos sociais e fornecendo o material com que as pessoas forjam sua identidade. O rádio, a televisão, o cinema e os outros produtos da indústria cultural fornecem os modelos daquilo que significa ser homem ou mulher, bem-sucedido ou fracassado, poderoso ou impotente. (KELLNER apud CUNHA, 2017, p. 26)

4.3. Assunto de criança: como Steven Universo subverte normas sociais, de gênero e identidade sexual

Steven Universo, série animada lançada em maio de 2013 pelo canal pago *Cartoon Network*, concebe um novo referencial para as diretrizes de novas narrativas em animações. Sobretudo em relação às desconstruções do comum no cerne das representatividades individuais. Rebecca Sugar, idealizadora da animação, é a primeira mulher a criar uma série independente na emissora e traz uma narrativa singular e atrativa com diversas nuances do espectro do ser em seus personagens.

O telespectador é, assim, apresentado a Steven, um menino que vive com três figuras maternas para ele, as Crystal Gems: Pérola, Garnet e Ametista - formas humanoides alienígenas que centram suas forças e capacidades em pedras preciosas (Gems). Steven é meio humano e meio Gem e vive aventuras com suas protetoras, unindo forças contra os males que desejam destruir o planeta Terra. Apesar de se referirem a si mesmas com pronomes femininos, as Crystal Gems não têm gênero definido²¹, fluindo entre padrões femininos, masculinos ou não-binários.

²¹Rebecca Sugar afirma no Reddit, que: “Steven é a primeira e única Gem do gênero masculino, porque ele é meio humano! Tecnicamente, não existem Gems do gênero feminino! Existem apenas Gems!”

Disponível em:

[<https://www.reddit.com/r/IAmA/comments/2e4gmx/i_am_rebecca_sugar_creator_of_steven_universe_and/>](https://www.reddit.com/r/IAmA/comments/2e4gmx/i_am_rebecca_sugar_creator_of_steven_universe_and/)

Acesso em: 17/09/2019.

Independentemente de como as Gems são lidas pelo público, agênero ou do gênero feminino, é importante notar que um dos desenhos mais proeminentes da grade de um canal como o *Cartoon Network* apresenta uma maioria de personagens que não são masculinos. Além disso, essas personagens são representadas em formas distintas dos padrões aos quais o grande público está habituado, tanto em sua forma quanto em sua maneira de agir. Em “Steven Universo”, não vemos apenas personagens femininas que são frágeis e indefesas. As personagens são apresentadas com extremo grau de profundidade em suas personalidades e representações físicas, que não necessariamente reproduzem o senso comum do feminino.

A animação traz, dentre uma série de outras abordagens atrativas, o conceito de fusão, quando duas ou mais Gems se unem para criar um ser maior e mais poderoso. A fusão representa o mais alto grau de intimidade entre Gems e pode se dar por uma necessidade lógica ou pelo conceito de afetividade²². Neste subcapítulo, trataremos da fusão que forma Garnet, composta por Rubi e Safira, buscando compreender como a diversidade de gênero e sexualidade é apresentada para o público, subvertendo a ideia de que assuntos dessa complexidade não seriam adequados para crianças.

Figura 12 – Casamento de Rubi e Safira



Fonte: Pinterest/Cartoon Network Studios²³

²² Aqui, lê-se afetividade como um “conjunto de fenômenos psíquicos que se manifestam sob a forma de emoções, sentimentos e paixões, acompanhados sempre de impressão de dor ou prazer, de satisfação ou insatisfação, de agrado ou desagradado, de alegria ou de tristeza” (CODO & GAZZOTTI, 1999, p. 48).

²³ Disponível em:

<https://gifs.com/gif/ruby-and-sapphire-BLJOIN>

Acesso em: 23/11/2019.

O gênero é comumente entendido como algo binário ao nascer e diretamente associado ao sexo biológico, mas, na verdade, é um conceito mais complexo e fluído. A Organização Mundial da Saúde²⁴ define o sexo “como o conjunto de características biológicas e psicológicas, que definem homens e mulheres” (tradução nossa), enquanto gênero “se refere a papéis, comportamentos, atividades e atributos construídos socialmente de acordo com o que uma sociedade considera apropriado para determinado gênero” (tradução nossa)²⁵. Apesar de termos sido ensinados a partir dessa ótica da construção binária em modelos sociais ocidentais, a existência de mais de dois padrões de gêneros não é algo novo em outras culturas; como os *Hijra*²⁶, que são uma comunidade religiosa hinduísta.

Sob o espectro dessas diretrizes que condicionam o ser, é importante ressaltar o surgimento de estudos que abordam a teoria *queer* e feminista. São pesquisas que trazem à tona uma melhor compreensão dos papéis de gênero na sociedade, questionando o binarismo e disseminando conceitos que estão fora de padrões estabelecidos. No livro *Problema de Gênero*, a autora Judith Butler (2003) constrói a ideia de que um sistema binário encerra nossa crença numa relação mimética entre gênero e sexo, onde gênero reflete o sexo, ou é restrito por ele. Quando a construção do gênero é lida como um processo independente do sexo, o gênero se torna um artifício flutuante, onde os conceitos de homem e masculino, e de mulher e feminino, podem significar tanto um corpo feminino como um masculino. A partir dessa hipótese, ela discorre sobre como gênero é mais do que uma construção - é também uma performance e uma identidade construída pelas próprias expressões do indivíduo.

Condicionando essa gênese do indivíduo, percebemos que as diferentes formas de identidade de gênero e sexualidade são pontos importantes para a reflexão da sociedade contemporânea. O teórico Stuart Hall (2015) conceitua essa questão identitária em seu livro *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*, afirmando que não devemos falar sobre

²⁴ WORLD HEALTH ORGANIZATION. **What do we mean by “sex” and “gender”?**, 2017 Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20170130022356/http://apps.who.int/gender/whatisgender/en/>> Acesso em: 24/08/2019

²⁵ No original: "Sex" refers to the biological and physiological characteristics that define men and women. "Gender" refers to the socially constructed roles, behaviours, activities, and attributes that a given society considers appropriate for men and women.

²⁶ “Hijra (sem tradução padronizada) é uma palavra urdu-hindustani derivada da raiz árabe semítica hjr em seu sentido de “deixar sua tribo”, que foi emprestado para o híndi e é utilizado no sul da Ásia para se referir a mulheres transgênero (indivíduos transsexuais ou transgêneros masculinos para femininos). [...] em geral as hijras nascem com fisiologia tipicamente masculina [...] apenas algumas nascem com variações intersexuais. Além disso, não são todas as hijras que passam pelo nirwaan, rito de iniciação na comunidade hijra que se refere à remoção do pênis, escroto e testículos” (ALVES; STERN, 2017, p. 2).

nossa identidade como algo acabado e definido, e sim como um processo. Em essência, o argumento é o seguinte: aspectos de nossas identidades que surgem de nossos pertencimentos a culturas étnicas, raciais, linguísticas, religiosas e, acima de tudo, nacionais estão sendo “descentradas, fragmentadas ou deslocadas, mudando de forma significativa as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade” (HALL, 2015, p. 9). Buscamos nossa identidade a partir de diferentes partes de nossos “eus” divididos numa unidade, motivados pela necessidade de recapturar esse prazer fantasiado de plenitude.

as velhas identidades, que por tanto tempo estabilizaram o mundo social, estão em declínio, fazendo surgir novas identidades e fragmentando o indivíduo moderno, até aqui visto como sujeito unificado. Assim a chamada “crise de identidade” é vista como parte de um processo mais amplo de mudança, que está deslocando as estruturas centrais das sociedades modernas e abalando os quadros de referências que davam aos indivíduos uma ancoragem estável no mundo social. (HALL, 2015, p. 9)

Analisando esse conceito, percebemos que quando um grupo, seja ele definido por raça, gênero, sexualidade ou classe social, é representado na mídia apenas através de estereótipos, ou sequer é apresentado, podemos analisar duas situações: primeiro, a criação de um preconceito ou medo do outro, aquele que é apresentado como “diferente” ou considerado “fora dos padrões”; e segundo, a ausência de uma definição positiva naqueles que fazem parte dos grupos de minorias, colocando-os cada vez mais à margem do mídia *mainstream*. Se um grupo é estereotipado ou invisível para a mídia, ele acaba por ser estereotipado e invisível, também, para o grande público. Cada indivíduo possui inúmeras identidades, mas se essas identidades não são representadas adequadamente, elas não poderão ser identificadas e desenvolvidas de forma saudável. Não apenas para adultos – crianças desses diferentes grupos também existem, e elas não podem crescer sem saber que sua existência é válida.

Desenhos animados, para a televisão, são um meio que permite explorar narrativas que vão além do convencional. Apesar disso, concentram suas narrativas na reprodução de estereótipos pré-estabelecidos em modelos binários. Sendo assim, as representações se concentravam na reprodução de personagens masculinos, em sua maioria, que se destacavam por sua força ou poder - enquanto as poucas personagens femininas, apesar de apresentar características como inteligência, por exemplo, são exploradas com um viés de fragilidade e representadas de forma atraente e sexualizada. Em contrapartida, “Steven

Universo” se destaca pelos contornos dissidentes em que apresenta às crianças assuntos relevantes que condicionam gêneros, sexualidades, construções sociais e aspectos físicos ao cerne do comum, se distanciando dos modelos apresentados.

Performando suas individualidades no que tange ao gênero, as personas apresentadas na animação se destacam dos padrões conceituais de heteronormatividade e apresentam críticas a esses modelos pré-estabelecidos culturalmente. O próprio conceito de fusão é aceito pela sociedade Gem com naturalidade, desde que as partes da fusão sejam do mesmo tipo e tenham um fundamento lógico e prático: resultar uma Gem igual às suas partes, maior e mais forte. Gems de tipos distintos também são capazes de executar a fusão; contudo, a sociedade Gem vê essa prática como uma aberração por não ser o resultado de uma solução lógica, e sim de um vínculo emocional. As fusões são formas de relacionamentos representadas na animação, podem ser românticas, platônicas, entre amigos e até fusões forçadas ou não-consensuais.

É importante notar que, na série, gênero não é apresentado como algo a ser questionado. Assim como as Gems são apenas Gems, os personagens humanos da série apenas são humanos. Isso não significa que todos são não-binários ou agênero, e sim que os papéis tradicionais de gênero não são necessariamente reforçados na narrativa de “Steven Universo”. A performidade de gênero se dá de diferentes formas durante o desenvolvimento da narrativa, de maneira que permanece sempre aberta à interpretação, auxiliando na identificação do público com as personagens. O próprio Steven, que é definido como gênero masculino, apresenta características comumente associadas ao gênero feminino (nesse tipo de produção), como sensibilidade, afetuosidade e franqueza. Enquanto Connie, do gênero feminino, apresenta características convencionalmente associadas ao gênero oposto, como força, habilidade em lutas com espada e determinação. A soma das suas partes por meio da fusão, denominada Stevonnie, é uma personagem não-binária que vaga entre o masculino e o feminino.

Apesar desse viés que desconstrói os papéis sociais que o gênero define na sociedade moderna, “Steven Universo” apresenta outras temáticas que nutrem representatividades. A própria construção do conceito de núcleo familiar na animação remonta a distintas nuances do espectro familiar da modernidade. As construções familiares trazem formas representativas distintas do conceito perpetuado de família nuclear – composta por um pai que é o provedor e a mãe que é a fonte de cuidados do lar. Somos apresentados, então, a mães solteiras, famílias adotivas, pais solteiros e a própria

construção familiar do personagem Steven, que traz como premissa o conceito de três mães.

É importante ressaltar a importância de instrumentos e símbolos no desenvolvimento da criança, como fator de desconstrução das convenções sociais perpetuadas e trazendo à luz diversas identidades que contemplem os inúmeros eus, que até então eram deixados à margem das representações midiáticas. Animações como Steven Universo mostram que é possível abordar narrativas diversas e personagens considerados fora do padrão de forma natural, com humor e sensibilidade. Em *A Formação Social da Mente*, Vigotski (2015) contempla que as propriedades das funções intelectuais do adulto são resultado unicamente do processo de maturação, ou seja, estão de alguma maneira pré-formadas na criança, esperando simplesmente a oportunidade de se manifestarem. A partir do momento de ruptura desses padrões sociais definidos por gêneros e comportamentos, criaremos uma nova convenção social, desta vez mais inclusiva. Talvez o caminho esteja na abordagem da construção identitária explorada no *mainstream*.

5. Conclusão

Sob a ótica das análises apresentadas, conclui-se que durante décadas os discursos hegemônicos cercearam o pleno desenvolvimento das demais identidades; sobretudo durante as formações do comportamento social, ainda na infância. Ao contrapormos as respectivas significações das terminologias representação e representatividade, surgiu um fenômeno curioso que abarca as conceituações pejorativas e estereotipadas, em relação à representação; já no caso da representatividade, constata-se uma ressignificação, com determinado grau de aprofundamento na representação identitária. Essas conclusões são importantes, à medida que se cria um novo modelo nas narrativas dos desenhos animados.

Outro ponto importante foi o fomento de aparelhos censuradores ao longo das diversas décadas como forma de cercear e marginalizar grupos que se diferenciam dos modelos eurocentristas. Sob esse aspecto, destaca-se, ainda, a lógica mercantilista que produziu um sujeito ideal, como forma de subjugar as demais identidades sociais; sujeito, esse, que representa um modelo de homem mediano, caucasiano, cisgênero e heterossexual. A partir da criação dessa identidade, define-se as demais, bem como os papéis sociais que cada identidade deve desempenhar. Sob essa ótica, emergem as relações de gênero, as teorias *queer*, a invenção da infância e o papel que cada gênero deve desempenhar nas relações.

Ainda, dentro da invenção da infância, constata-se um outro fenômeno: a ressignificação da terminologia censura. Essa, por se contrapor aos ideais democráticos, recebe uma nova nomenclatura: classificação indicativa. Conclui-se, ainda, que a nova referência, mascara suas reais intenções e causa uma comoção, que permeia o senso comum, sob a falácia de proteção da inocência das crianças. Ainda, assim, a classificação indicativa, funciona sob os mesmos moldes da censura; sugerindo um discurso hegemônico, que tem, por finalidade, controlar e cercear os discursos de grupos excludentes.

Logo, como forma de quebrar esses moldes, já perpetuados, o objetivo central deste projeto conclui que é através da educação, fomentada através dos agentes educadores, dentro das instituições onde a criança leva a discussão de elementos midiáticos, difundidas de forma reflexiva e crítica, que serão construídos novas formas de narrativa que agreguem à todas as identidades o *status* de igualdade. Os ditos discursos contra-hegemônicos, apesar de darem os primeiros passos, já emergem como uma esperança de igualdade entre os

sujeitos que compõem as multiculturas. Visto isso, atribui-se a educação unificada com a comunicação, como principal fator de significação às diversas identidades; uma vez que, a existência individual só é validada no momento em que há representatividades do espectro do ser.

Assim, como sugestão conclusiva dessa análise, os mecanismos pedagógicos devem se apropriar de instrumentos fornecidos pelas produções midiáticas a favor da educação e contato com a multipluralidade. Desta forma, surgem animações com narrativas tão inclusivas e surpreendentes que as produtoras estão repensando suas produções. Destaca-se, então, as releituras de clássicos como “She-ra”, “Carmen Sandiego”, que trazem as representatividades do gênero feminino num espectro abrangente; a formulação da compreensão do modelo familiar presente em “O incrível mundo de Gumball”, que traz a representatividade de uma família disfuncional; no cenário brasileiro, surge uma crítica aos modelos midiáticas através da animação “O irmão do Jorel”, também veiculado pelo canal pago Cartoon Network.

Como objeto da Indústria Cultural, as animações, apesar de estarem no caminho para narrativas mais inclusivas, continuam com a finalidade de fomentar vendas. Uma vez que, seus interesses perpassam as individualidades. Assim, a criação e popularização de novos personagens que trazem a proposta de inclusão, agrega ainda mais valor à receita. Dentro dessa ótica, há uma grande reestruturação no mercado do entretenimento. Exemplificando, jogos que traziam extrema sexualização, como *Mortal Kombat*, foram reformulados sob a proposta de não adequação aos tempos modernos e, ainda, valorização e condição igualitária entre os gêneros. As ações afirmativas dos grupos minoritários lutaram, ao extremo, para essa ressignificação de valores da indústria do entretenimento. Entretanto, surge uma nova inquietação: essas reformulações narrativas têm o propósito inclusivo ou seria uma visão simplesmente capitalista.

Ainda sim, dentro dessa reformulação das narrativas no entretenimento, várias franquias, já consagradas, estão dando relevância e incluindo em suas produções construções identitárias nunca vistas. Ao exemplo da franquia de animação japonesa *Dragon Ball*, que em seus mais de trinta anos de exibição trouxe, no arco “Torneio do poder”, uma abrangente equipe de personagens com diferentes construções identitárias, atendendo a premissa de inclusão. O fato foi um marco para a franquia, que sempre teve uma perspectiva machista, de sexualização e objetificação do gênero feminino. As

mudanças são necessárias para que todos possam ter suas individualidades em consonância com a pluralidade do ser e, ainda, para que todas as vozes sejam ouvidas.

Por fim, vale ressaltar que animações como “Steven Universo” mostram que é possível abordar temáticas delicadas de forma sensível, justa e inclusiva. Derrubando a falácia de que determinados assuntos não devem ser apresentados as crianças. Cada sujeito, dentro da sua respectiva individualidade, desempenha inúmeras identidades, transitando entre todos os padrões de gênero. As novas narrativas, dentro das animações, surgem para validar e normalizar todas as apropriações das diferentes formas de existir, desconstruindo todas as convenções sociais estabelecidas a priori. Assim como “Hora de Aventura” subverte o arquétipo da princesa, chega o momento em que as representações trazem a mensagem de inclusão e respeito.

6. Referências Bibliográficas

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. A Indústria cultural: o esclarecimento como mistificação da massa. In: _____. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro, Rj: Zahar, 2014.

_____. A Indústria cultural: o esclarecimento como mistificação da massa. In: LIMA, Luiz Costa. **Teoria da cultura de massa**. São Paulo: Paz e. Terra, 2002.

ALVES, S. ; STERN, F. L. Corpo na religião das Hijra do sul da Índia. Anais de Seminário Internacional Fazendo Gênero 11 – Transformações, conexões, deslocamentos. 2017.

Disponível em:

<http://www.en.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/1499458532_ARQUIVO_Texto_completo_MM_FG_Final.pdf>. Acesso em: 12/10/2019.

ARAGÃO JÚNIOR, O. C. **A Óptica Sócio-Política da Arte Sequencial de Angelo Agostini em Algumas das Página de O Cabrião e da Revista Ilustrada**. Dissertação de Mestrado (Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais – EBA/UFRJ). Rio de Janeiro, 2002.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da Animação Técnica e Estética através da História**. 2 ed. São Paulo: Editora SENAC SP, 2011.

_____. **Hipercinema: elementos para uma teoria formalista do cinema de animação hiper-realista**. São Paulo, 2012.

BARTHES, Roland. **Elementos de semiologia**. 13. ed. São Paulo, SP: Cultrix, 2000.

_____. A retórica da imagem. In: _____. **O óbvio e o obtuso**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

_____. **O grão da voz**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1995.

BENJAMIN, W. A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica. In: _____. **Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política**. Antropos, 1992.

BORGES, Luiz Antônio. **História da Animação, Técnica e Estética**. 2018.

BUCKINGHAM, David. As crianças e a mídia: uma abordagem sob a ótica dos Estudos Culturais. In: **Matrizes**, ano 5 – nº 2, jan./jun. p. 93 – 121, São Paulo, 2012.

BUTLER, Judith. **Problema de gênero**. Editora Civilização Brasileira, 2003.

CODO, W. ; GAZZOTTI, A. A. Trabalho e Afetividade. In: _____. **Educação, Carinho e Trabalho**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

CUNHA, Paulo Roberto Ferreira. *American way of life: representação e consumo de um estilo de vida modelar no cinema norte-americano dos anos 1950*. Tese de Doutorado (Programa de Doutorado em Comunicação e Práticas de Consumo – ESPM). São Paulo, 2017.

DENIS, Sébastien. *O Cinema de Animação*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.

DEXTER, O Laboratório [Série animada]. Criação: Genndy Tartakovsky. Hanna-Barbera Productions. 1996 – 2003. Col. Série exibida pelo Cartoon Network.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. O dispositivo pedagógico da mídia: modos de educar na (e pela) TV. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, vol. 28, n. 1, p. 151-162, jan/jun. 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-97022002000100011>. Acesso em: 20/07/2019.

FOUCAULT, Michel. *História da sexualidade*. Vol. I: a vontade de saber. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1997.

GERBNER, G. *The Electronic Storyteller: Television & the Cultivation of Values*. 1997. Disponível em: <<https://www.mediaed.org/transcripts/The-Electronic-Storyteller-Transcript.pdf>>. Acesso em: 23/07/2019.

GIDDENS, Anthony. *Sociologia*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 6ª edição, 2008.

GIROUX, Henry A. Memória e Pedagogia no Maravilhoso Mundo Disney. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Alienígenas na sala de aula: uma introdução aos estudos culturais em educação*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

GOMES, L.C.G. *A utilização de personagens e mascotes nas embalagens e sua representação simbólica no ponto-de-venda*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 28, 2005. Rio de Janeiro. Anais... São Paulo: Intercom, 2005.

GOMES, Mayra Rodrigues. Sobre supervisão e controle: um exercício em torno da classificação indicativa. In: *Matrizes*, ano 7 – nº 1 jan./jun. p. 127 – 147, São Paulo, 2013.

HALL, Stuart. *Da Diáspora: Identidades e Mediações Culturais*. Belo Horizonte/Brasília: Ed.UFMG/ UNESCO, 2003.

_____. *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*. DP&A Editora, 2015.

IGNÁCIO, P. Três Espiãs Demais ensinando um jeito de ser jovem menina. *Anais de Fazendo Gênero 8 - Corpo, Violência e Poder*. 2008. Disponível em: <http://www.fazendogenero.ufsc.br/8/sts/ST44/Patricia_Ignacio_44.pdf>. Acesso em: 27/07/2019.

JUNG, C. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. 2 Ed. Tradução Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva - Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

LACAN, Jacques. *Escritos*. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

LIPOVETSKY, Gilles. **A Sociedade Pós-Moralista: o crepúsculo do dever e a ética indolor dos novos tempos democráticos**. Trad. Armano Braio Ara Barueri, São Paulo: Manole, 2005.

MORAN, José Manuel. **Como ver televisão: Leitura crítica dos meios de comunicação**. São Paulo: Ed. Paulinas, 1991.

MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. Porto Alegre: L & PM, 1986.

NESTERIUK, Sergio. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo: Sergio Nesteriuk, 2011.

NETO, Mario Marcello. **Que negro é esse nas animações? uma análise da representação do negro em desenhos animados do século XXI**. 2014. Disponível em: <https://www.academia.edu/29722171/Que_negro_%C3%A9_esse_nas_anim%C3%A7%C3%B5es_estadunidenses> Acesso em: 02/11/2019.

ODININO, Juliane. **Imaginário Infantil e Desenho Animado no Cenário da Mundialização das Culturas**. Dissertação de Mestrado (Instituto de Filosofia e Ciências Humanas – Universidade Estadual de Campinas). Campinas/SP: Unicamp, 2004.

OROZCO-GÓMEZ, G. Comunicação, Educação e Novas Tecnologias: Tríade do século XXI. In: **Revista Comunicação & Educação**, São Paulo, 2002.

PACHECO, Elza Dias. **O Pica-pau: herói ou vilão? Representação social da criança e reprodução da ideologia dominante**. São Paulo: Loyola, 1985.

PAGANOTTI, Ivan. O tabu da censura: análise de uma campanha para que você não se engane sobre a classificação indicativa. In: **Rumores**, ed. 12, ano 6 - nº 2, jul./dez. p. 124 – 145, São Paulo, 2012.

PILLAR, A. D. Sincretismo em desenhos animados da TV: O Laboratório de Dexter. **Revista Educação e Realidade**, v.30, n. 2, p 123-142, 2005. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/12419/7349>>. Acesso em: 07/06/2019.

QUEIROZ, Renato da Silva. O herói trapaceiro: Reflexões sobre a figura do trickster. **Tempo social; Rev. Sociol. USP**, S. Paulo, 1991.

RAEL, C. C. **A mocinha mudou para melhor? Gênero e Sexualidade nos desenhos da Disney**. Dissertação de Mestrado (Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul). Porto Alegre, 2002.

SARTORI, A. S. ; SOUZA, K. R. ; KAMERS, N. **Desenho Animado, Tv e YouTube: Reflexões Sobre Educomunicação e Linguagens**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2 – 6 de set. 2011. Recife. Intercom, 2011.

_____. Educomunicação e desenhos animados: reflexões sobre a construção do conceito de prática pedagógica educacional desde a educação infantil. In: **Revista Humanitaris**, v. 1, nº 1, p. 92 – 109, PUCRS, Rio Grande do Sul, 2013.

SATO, Cristiane. **Japop: o poder da cultura pop japonesa**. São Paulo: Nsp-Hakkosha, 2007.

SILVA, Fabiana Carneiro. **Maternidade negra em um defeito de cor: a representação literária como ruptura do nacionalismo**. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/elbc/n54/2316-4018-elbc-54-245.pdf>>. Acesso em: 09/09/19.

SODRÉ, Muniz. **A comunicação do grotesco**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1992.

STEVEN Universo [Série animada]. Criação: Rebecca Sugar. Cartoon Network Studios, 2013 - 2019. col. Série exibida pelo Cartoon Network.

VALVERDE, Monclar Eduardo. A transformação midiática dos modos de significação. In: **Texto de cultura e comunicação**, n. 28. Salvador: Facom – UFBA, 2009.

VIGOTSKI, L.S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

VOGLER, C. **A jornada do escritor – Estruturas míticas para escritores**. 2. Ed. Rio de Janeiro, RJ: Nova Fronteira, 2006.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

YOUNG, Iris M. **Representação política, identidade e minorias**. Lua Nova, São Paulo, 2006.