MINHAS ANOTAÇÕES

ILUSÃO DE VIDA

Animações ao longo do tempo

Miller Corrêa de Brito

Ideias

Meados do sec. XIX

de Mickey à Branca de Neve

Fantasia Revolucionária

SEGUNDA GUERRA

"Política da Boa Vizinhança"

alô amigos
↳ Donald e Zé Carioca

Education for Death - Herr meets Hare

Bela Adormecida x 101 Dálmatas

TV virou a mesa

Hanna-Barbera: animação limitada

sábado de manhã x horário nobre

Anos 80 era reagan
↳ neoliberalismo e
↳ animações de produtos

Tv a Cabo
↳ liberdade na animação?

"Afetos e Censuras"

Animação e seu potencial

↳Os rabiscos, também conhecidos como "doodles", que estão espalhados pelas próximas páginas foram gerados por Inteligencia Artificial (Google Gemini) à partir de frames, posteres ou montagens de obras, cujas fontes podem ser encontradas no final deste caderno

Ilusão de Vida

Animações ao longo do tempo

Miller Corrêa de Brito



*Fleischer Studios, década de 1930

Enquanto o cinema, em seus primórdios, buscava reproduzir a ideia de movimento, os primeiros inventores a brincar de animação tentavam criar a ilusão de vida. As pesquisadoras Ana Beatriz Bahia e Sophia Bahia, em "História da Animação", resgatam as origens desta forma de arte que começou com brinquedos e truques, alguns para se comprar e levar para casa, outros para parques temáticos que mostravam uma bailarina dançando em troca de uma moeda.

As coisas mudaram no início do século XIX, quando o cinema já tinha se estabilizado. Começava a surgir os primeiros estúdios e as técnicas de animação passaram a ser usadas para contar histórias, Animação quadro a quadro, stop motion, de recorte e até misturada com um pouco de live action.

Diversos nomes tiveram papel fundamental nesta época, como Charlotte "Lotte" Reiniger, Max & Dave Fleischer e Otto Messmer, mas um nome que é reconhecido até hoje e que, sem sombra de dúvidas, transformou a animação é Walt Disney. Ele se destaca por unir e aprimorar as técnicas da época, contar histórias que cativam o público até hoje e, o mais importante, financeiramente



rentáveis, pelo menos na maioria dos casos. Disney não é o protagonista ou algo do gênero, mas é impossível contar este recorte da história, animação ocidental mainstream, sem passar pelo seu estúdio.

Antes de um rato se tornar o personagem mais importante das animações ocidentais, um gato já teve este posto*. Vinte anos antes de uma princesa comer uma maçã envenenada, um presidente argentino se encontrou com Júpiter, o deus romano, para livrar Buenos Aires da corrupção*, no primeiro longa-metragem de animação da história.

No momento em que começa de fato esta história, meados da década de 1920, Disney trabalha com animação e já tinha criado a série "Alice", que não tem nada a ver com a do "País das Maravilhas", mas que já trazia um experimentalismo. Alice era uma menina real que interagia com os personagens de desenho animado. Outro personagem que já existia era Oswaldo, o Coelho, uma espécie de meio-irmão, que foi sendo esquecido pouco a pouco, do Mickey. Na verdade, o camundongo foi criado após Walt



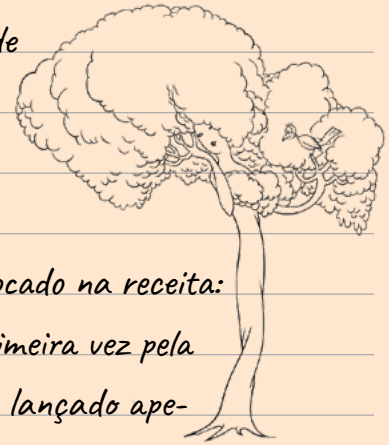
*O primeiro filme animado da história é o argentino "El Apóstol" de Quirino Cristiani, lançado em 1917. O filme se perdeu em um incêndio na década de 1920.

*Paul Wells em "Smarter Than The Average Art Form: Animation in the television era", o professor de animação relata que o Gato Félix era um dos personagens mais populares nas animações na era "pré-Mickey". Seu primeiro curta, "Feline Follies", dirigido por Otto Messmer, é de 1919, enquanto Mickey foi ter sua estreia apenas em 1928, no curta Plane Crazy, de Ub Iwerks e Walt Disney. Félix chegou a ter uma linha de brinquedos e produtos de merchandising, estratégia que foi repetida por outros personagens e que foi vital para a Disney se tornar o império que é hoje.



perder os direitos do seu personagem anterior. Com Mickey, a Disney ganhou destaque. Não que o trabalho anterior do cineasta já não fosse reconhecido, mas "Steamboat Willie" (1928) conseguiu feitos inéditos. Mesmo não sendo a primeira animação com áudio sincronizado, foi um dos que mais receberam reconhecimento pelo feito.

Alguns anos depois foi a vez das cores. Já existiam tecnologias para filmes coloridos desde o início de cinema, mas em "Flores e Árvores" (1932) vemos pela primeira vez uma técnica que mudou a percepção de cores no cinema e definiu a estética da Era de Ouro de Hollywood, o Technicolor. Para ser mais específico, o curta usava três tiras de filme, ciano, amarelo e magenta, ao invés de apenas duas, como ocorria até aquele momento.



Mais um elemento precisa ser colocado na receita: a Câmera Multiplano, usada pela primeira vez pela Disney em "O Velho Moinho" (1937), lançado apenas alguns meses antes da estreia de "A Branca de Neve e os Sete Anões" (1937), filme que levou o produtor ao estrelato.

O primeiro longa animado da empresa não existiria se não fosse por esta combinação de tecnologias somadas a um uso inteligente da rotoscopia, processo por meio do qual o desenho é feito sobre uma gravação live action. Todos estes ingredientes permitiram que o filme da Branca de Neve definisse o formato das animações ocidentais por décadas e que nomes importantes para a construção desta história fossem esquecidos, a exemplo de Lotte Reiniger. Ela foi a inventora da primeira versão de uma câmera multiplano. Seus filmes, que eram animados a partir de sombras, já apresentavam cores, mesmo que de uma forma mais simples. Antes da segunda guerra, o seu trabalho era extremamente reconhecido em seu país de origem,



Alemanha, inclusive produzindo animações publicitárias*. Com o sucesso, outros longas foram lançados, estabelecendo cada vez mais uma fórmula. As animações passaram a ser uma história destinada a toda família. Apenas décadas mais tarde o pensamento sobre o tema começou a mudar.

*Em 1922, a animadora alemã lançou o curta Lotte Reiniger "Das Geheimnis der Marquise" [O Segredo da Marquesa], uma campanha publicitária para a Nivea, marca alemã de produtos para pele.

E assim começa o reinado Disney

Com o lançamento e sucesso de Branca de Neve e os Sete Anões, outros longas foram produzidos: "Pinóquio" (1940), "Fantasia" (1940)*, "Dumbo" (1941) e "Bambi" (1942). Esses compõem a Era de Ouro da Disney. Os filmes desta era, são melhor descritos como "clássicos". A exceção de "Fantasia", todos os filmes se baseiam em livros, o que se tornaria elemento central da fórmula clássica da Disney. Mesmo que a fórmula que surgir neste momento tenha durado por mais algumas décadas, "Fantasia" é o destaque.



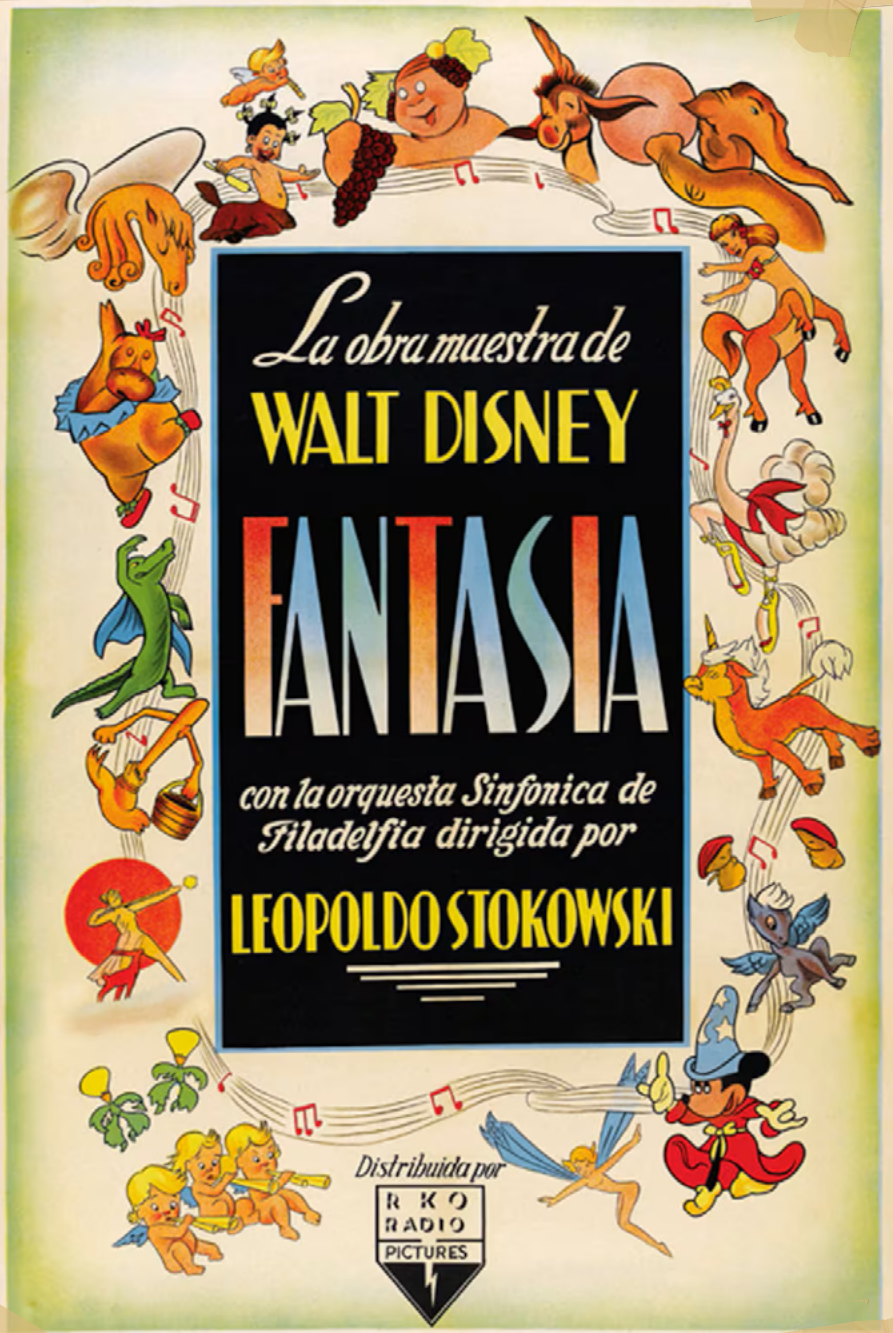
*Por ser um longa composto por curtas teve diversos diretores, o que trouxe estilos diversos para o filme.

Trata-se de um filme experimental, antes mesmo de existir tal conceito. São animações que contam uma história a partir de uma música, até "curtas" sinestésicos*. Revolucionário em animação, som e proposta, infelizmente não obteve o sucesso esperado e as sequências que seu produtor desejava fazer foram engavetadas.



O filme de 1940 retomou alguns elementos da musicalidade dos "Silly Symphonies" (1929 – 1939), animações do estúdio sempre com um pé no absurdo, que contavam histórias que não poderiam ser contadas pelo live action, e se tornou um sucesso desde a época do "Rubber Hose", animações no qual os membros dos personagens são flexíveis, sem "estrutura óssea", assim como a "Mangueira de Borracha" que apelidou o estilo. A propósito, esta série de curtas para cinema da Disney obteve um sucesso tão grande que outros estúdios

*Logo no começo do filme, Deems Taylor, crítico musical que introduz os segmentos do longa, explica a proposta de "Fantasia": "Você está prestes a ver desenhos, imagens e histórias que a música inspirou na mente e na imaginação de um grupo de artistas. Melhor dizendo, você não vai ver interpretações de músicos treinados, o que é melhor ainda. Existem três tipos de música no espetáculo "Fantasia". O primeiro é o que conta uma história específica, depois vem aquele que, apesar de não ter uma trama em si, emoldura um série de imagens mais ou menos definidas e por fim o terceiro, o tipo de música que existe simplesmente". Este terceiro é o que seria o sinestésico. São curtas em que o animador, tenta representar por animação, as sensações que a música gera no ouvinte, as imagens que passam por sua mente. "O que você vai ver na tela é um quadro com diversas imagens abstratas que passariam da sua cabeça se você se sentasse num auditório para ouvi-la" como define Taylor.

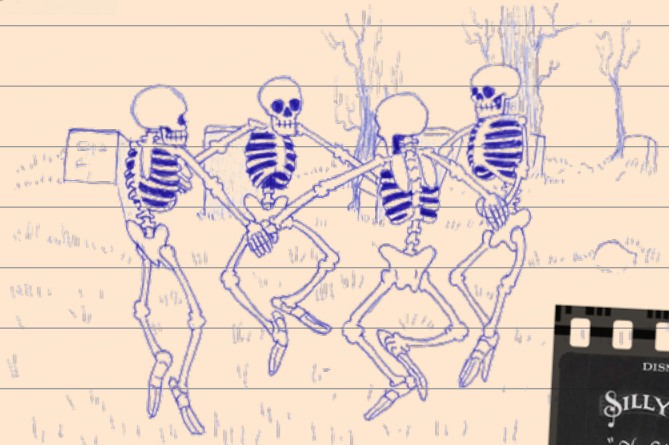


queriam ter a sua própria versão. A Metro-Goldwyn-Mayer, ou MGM, lançou a "Happy Harmonies". A Warner, por sua vez, criou o "Looney Tunes" e o "Merrie Melodies" que trouxeram ao mundo personagens como Pernalonga, Patolino, Gaguinho, Coiote, e muitos outros.

Isso é tudo Pessoal

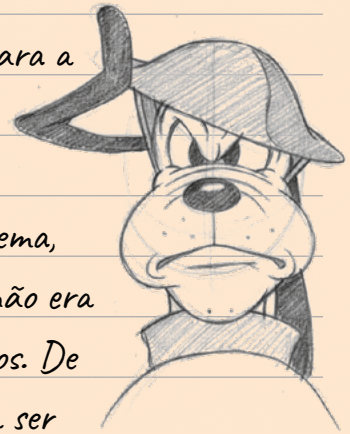
Fantasia sintetiza tudo que a animação pode ser. Inovadora, criativa, sem barreiras ou limites. O único obstáculo de uma animação é o limite da imaginação de seus criadores. O surreal se torna real. O diretor de "Os Incríveis" (2004), Brad Bird, ao receber o Oscar de Melhor Animação, disse que "Animação é sobre criar a ilusão de vida".



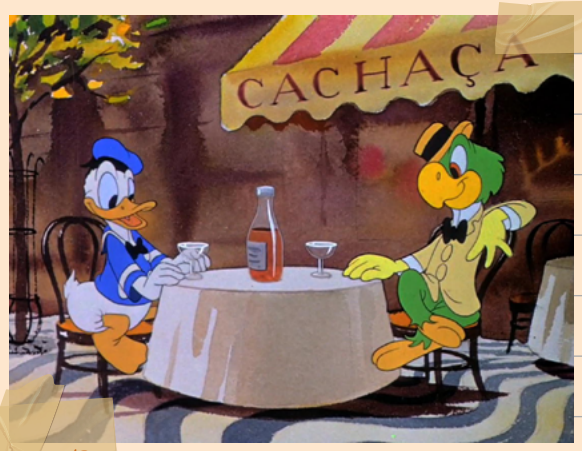




Desenhos no front



Mas nem tudo são flores. Um entrave para a animação, principalmente para os longas, aparecia no horizonte. A Segunda Guerra Mundial tirou as pessoas do cinema, os estúdios perderam público e sem ele não era mais possível fazer grandes investimentos. De 1943 a 1949, o foco do estúdio passou a ser os curtas, e até seus longas se tornaram compilações de histórias. Houve apenas duas exceções em que não havia apenas interesse, mas também recurso e público. "Alô Amigos" (1943) e "Você Já Foi À Bahia?" (1945) não são importantes apenas por estarem entre os primeiros longas do estúdio, mas, principalmente, por terem feito parte da política da boa vizinhança dos Estados Unidos.



*Donald e Zé Carioca momentos antes de beberem cachaça durante a primeira visita do pato ao Brasil em "Alô Amios"

O governo estadunidense sabia que a propaganda seria a melhor forma não só de vencer

a guerra, mas também de "fazer amigos", e rapidamente viu o potencial das animações para isso. Então, foi encomendado um longa que mostrasse a América Latina para os norte-americanos, mas principalmente para os latinos, que passariam a se ver representados por personagens do estúdio que já eram conhecidos por todos.

Walt Disney esteve no Brasil, inclusive, pouco antes de "Alô Amigos" ser produzido, numa espécie de turnê promovida pelo governo do seu país*. Vários famosos viajaram por países estratégicos como peças em um xadrez da indústria cultural, os EUA queriam garantir que os países considerados estratégicos não se tornassem seus inimigos durante a Segunda Guerra Mundial. À época, o produtor chegou a participar da estreia de "Fantasia" no Rio de Janeiro, evento que também contou com a presença de Getúlio Vargas, então presidente do país*. Este não foi o único movimento da Disney durante a Guerra. Os estúdios produziram animações sobre o conflito. Na maioria dos casos, propaganda antinazista. Eles foram feitos para cumprir uma cartilha da estratégia norte-americana, como relata Roberval S. Santiago, professor de história da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), no artigo "Cartoons e propaganda política". As animações se firmaram como um meio político, uma forma lúdica de se transmitir uma ideia.

*Como explicado em "Walt Disney: política e indústria do entretenimento" do professor Sidney Ferreira Leite, a turnê fez parte da Política da Boa Vizinhança, que trocou a força bélica pela reciprocidade e amizade entre os países. "Visando contribuir para o sucesso das estratégias de sua política externa, o governo convocou os artistas de Hollywood para desempenhar um papel tão onírico como o interpretado nas telas de cinemas, o de embaixadores informais, com a missão de viajar pelos países sul-americanos e, desta forma, contribuir para a propagação do "american way of life", estreitando os laços de amizade entre os Estados Unidos e a América Latina", diz o artigo. Vale destacar que está é uma demonstração de soft power do governo estadunidense utilizando a mídia.



* Walt Disney e sua esposa Lillian Bounds Disney durante o lançamento do filme "Fantasia" em 1941 no Rio de Janeiro, ao lado do então Presidente do Brasil Getúlio Vargas e sua esposa Darcy Sarmanho.

"Private Pluto" [Soldado Pluto] (1943), um desses curtas, coloca o cachorro de Mickey Mouse em um campo de guerra com uma missão de soldado: defender um canhão. Durante a vigia, o fiel amigo do camundongo, é "atacado" pelos esquilos que queriam usá-lo para quebrar suas nozes. Um artigo da Disney destaca que essa é a primeira aparição dos esquilos Tico e Teco, ainda sem nomes e com visual um pouco diferente daquele que se conhece hoje. Mas os curtas mais marcantes desta época são "Der Fuehrer's Face" [A Face do Fuehrer] (1943) e "Education for Death: The Making of the Nazi" [Educação para morte: A criação de um nazista] (1943)*.

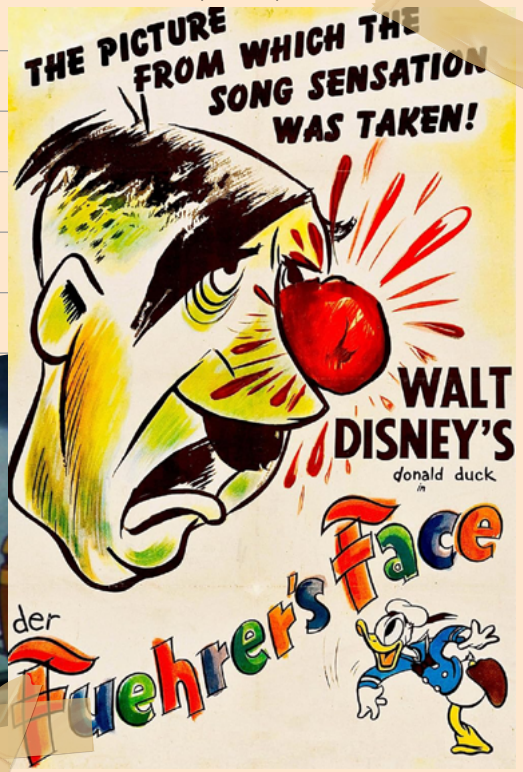
*Não foi apenas a Disney que lançou animações abordando o tema da guerra. A Warner Bros. produziu curtas com Patolino, "O Comando" (1943), e Pernalonga, "O Coelho e os Nazistas" (1945), satirizando o regime fascista, ambos foram dirigidos por Friz Freleng.



Ambos os curtas apresentam ao menos dois elementos comuns: a ridicularização do nazismo e a violência desse regime. Porém, enquanto o primeiro se debruça na comédia, típica dos curtas de animação, o segundo usa das possibilidades visuais do formato para criar uma narrativa chocante, sem a necessidade de ser gráfica, espalhando, assim, a mensagem antinazista a todos os públicos.

Em "Der Fuehrer's Face", Donald é um operário nazista. Trabalha muito para agradar ao Fuehrer, passa fome e tem de estar contente com o fato de estar servindo o seu país. As humilhações sofridas pelo povo alemão feitas pelos poderosos, a crise econômica e a farsa que é o regime são piadas na produção. Aliás, Donald precisa até esconder o grão de café que possui, um luxo, ao que tudo indica, trancado a sete



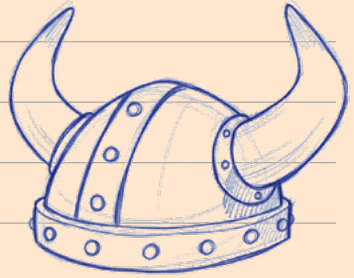


chaves. Tudo isso acontece para que haja a cena final, em que Donald acorda e descobre que a sua vida na Nazilândia não passava de um sonho, e o que aparentava ser uma saudação nazista era apenas uma miniatura da Estátua da Liberdade, que ele beija para, depois, dizer orgulhosamente: "Eu sou feliz por ser um cidadão dos Estados Unidos da América" *.

*Não só os EUA fizeram propaganda em animação. Um caso de grande importância é 桃太郎 海の神兵 [Momotarō: Umi no Shinpei; O Deus dos Soldados do Mar] (1945), segundo o site oficial do festival de Cannes, é o primeiro longa animado japonês e traz em si diversas características do que virá a se tornar o anime. O filme foi feito sob encomenda do Ministério da Marinha Japonês durante a segunda guerra. De acordo com Jonathan Clements e Helen Mccarthy, autores de "The Anime Encyclopedia", a animação abordava como o exercito japonês libertou a Ásia do domínio europeu. Se na animação os japoneses são os libertadores, na História, a invasão da Ásia, foi motivada por uma "Política interna, ideologia e racismo", como pontua o artigo "Japan's Quest for Power and World War II in Asia", do site Asia for Educators. O filme-propaganda é continuação do média-metragem de 1943 桃太郎の海鷲 [Momotarō no Umiwashi; As Águias do Mar de Momotarou].

Já "Education for Death" é uma caricatura do nazismo, mas que consegue ser precisa em diversos momentos. Os soldados nazistas são brutamontes, e a liderança do partido é formada por homens patéticos. O medo, a violência e a ironia que a animação transmite resumem o regime fascista que se impunha contra o mundo civilizado de maneira clara.* Todos os públicos conseguem entender a mensagem da obra. Este é um dos

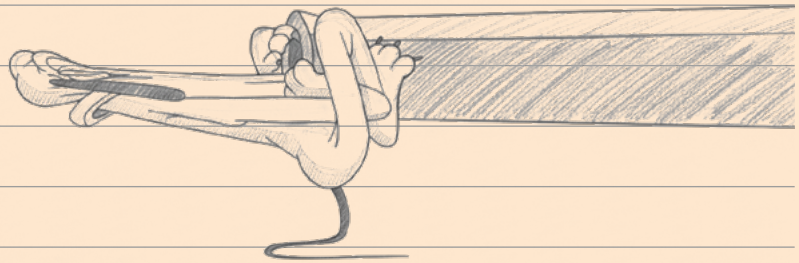




poderes da animação subestimado por muito tempo. Ela era vista como algo infantil* pelos estúdios e audiência, mas, em tempos de guerra, foi utilizada como meio de propagação de ideias pelas autoridades. Este não foi, aliás, o único momento em que as animações foram usadas com um fim ideológico.

Kevin S. Sendler, professor do Programa de Estudos do Cinema e da Mídia na Universidade do Arizona, destaca que a "Disney era muito consciente de que sua iconografia e mitologia devem mudar com o tempo, sempre retrabalhando novos desenvolvimentos políticos, culturais e sociais". Um exemplo são as princesas nos filmes do estúdio que refletem a percepção de feminilidade em diferentes tempos. Porém esta consciência e mudanças "editoriais", vêm acompanhadas de apagamentos. O curta "Der Fuhrer's Face", hoje em dia, só está disponível em DVD em uma edição rara, atualmente fora de catálogo.

*Esse sentimento persiste até os dias de hoje. "A arte do cinema: Uma introdução" dos teóricos do cinema David Bordwell e Kristin Thompson, resgata uma fala de Brad Bird sobre o assunto "Animação não é um gênero, é um meio. E pode expressar qualquer gênero. Acredito que normalmente as pessoas a subestimam: 'Por ser animado, deve ser para crianças'. Não existe outro meio em que as pessoas façam isso".



Desenhos em greve!

Ana Beatriz Bahia e Sophia Bahia, no livro "História da Animação", relembram que as transformações no cenário animação precedeu a Segunda Guerra. Ainda na década de 1930, a lógica produtiva da animação começou a mudar por conta do surgimento de sindicatos dos animadores.

As buscas por direitos não eram fáceis, ainda não existia o "Wagner Act", lei dos EUA de 1935 que tonou ilegal demitir um trabalhador por ele desejar se sindicalizar. A primeira greve dos animadores ocorreu em 1937. Segundo o sindicato dos animadores dos EUA, ela aconteceu após 15 artistas do Max Fleischer Studios reclamarem dos seus empregadores não reconhecerem o sindicato. Este movimento durou cinco meses e só acabou quando o estúdio, por pressão da Paramount, assinar com a organização dos trabalhadores.



*Animadores protestando durante a Greve de 1941

Outro momento mar-

cante foi o "Looney Tune Lockout", que durou apenas seis dias. A paralisação das atividades foi encerrada após este período, pois um produtor da Warner assinou com a guilda.

Por fim, a greve de 1941. Esta ocorreu com os animadores da Disney. Eles foram motivados pelo não pagamento de parte dos lucros de "A Branca de Neve" que havia sido prometido a eles. No documentário "Walt: The Man Behind The Myth" (2001), imagens de arquivo revelam que o cineasta acreditava que a greve foi organizada por comunistas infiltrados. Via o ato como ingratidão. A greve ocorreu no mesmo período de sua "Turnê" pela América Latina. Bahia e Bahia pontuam que "os animadores estavam revoltados com os baixos salários, as longas jornadas de trabalho e a pouca abertura de Walt para experimentar métodos e estilo diferentes daqueles das produções de sucesso de público". A grave só acabou depois de nove semanas e muitas negociações. Muitos animadores voltaram para o estúdio, mas não todos.

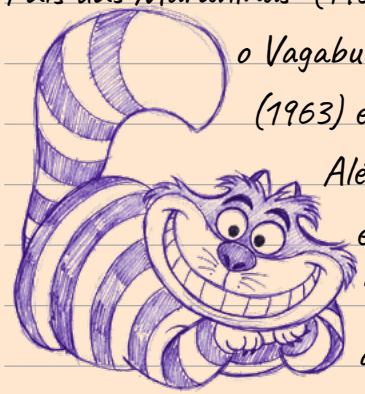


Intermissão



Depois do período conturbado que foi a Segunda Guerra Mundial, a Disney entrou em sua Era de Prata. O grande estúdio de animação dos EUA segue sendo a Disney, já que o estúdio foi o que mais produziu longas. Outras produtoras importantes, como Warner Bros., Fleischer Studios e Universal, seguiam ainda com foco nos curtas, pois o investimento e, principalmente, o risco era menor.

Os longas desta época são "Cinderela" (1950), "Alice no País das Maravilhas" (1951), "Peter Pan" (1953), "A Dama e o Vagabundo" (1955), "A Espada Era a Lei" (1963) e "Mogli - O Menino Lobo" (1967).



Além destes, há outros dois filmes desta era: "A Bela Adormecida" (1959) e "101 Dálmatas" (1961), que merecem destaque especial.

"A Bela Adormecida" teve um orçamento muito maior que os longas anteriores. O documentário "Once Upon a Dream: The Making of Sleeping Beauty" (1997) destaca o fato do filme não ter sido um sucesso comercial em seu lançamento inicial,

mas, mesmo assim, ser o ápice da animação até aquele momento. Feito em widescreen, e além de ser o primeiro filme animado em 70mm.

"'A Bela Adormecida' foi o fim de uma era. Foi o último filme com contornos feitos à mão", destaca Floyd Norman, artista de storyboard da Disney no documentário "Redefinindo um Estilo: Por trás das câmeras de 101 Dálmatas" (2008). Este foi o último longa em que o processo de transferir os desenhos feitos a lápis para a célula de acetato foi feito por pessoas. Por ser manual, era permitido maior detalhamento e mais riqueza de cores. Estas sutilezas só voltaram a existir com a animação digital na década de 1990. No mesmo documentário, Alice Davis, designer de figurinos do estúdio, descreve como era este processo:



"Era muito difícil, e você via estas moças*, elas não podiam colocar as mãos nos desenhos, pois poderiam borrar a tinta. (...) Era maravilhoso vê-las trabalhando. Elas eram formidáveis no que faziam". Com pesar ela adiciona, "Eu acho que era o melhor departamento de traço e pintura que já existiu. E eu chorei quando o fecharam".

*Assim como ressalta Alice Davis, o processo de transferir os desenhos feitos a lápis no papel para as células de animação eram feitos por mulheres. Um vídeo ensaio do British Film Institute (BFI), "More than tracing: The women behind Disney animation" (2023), destacou que na visão da época apenas mulheres conseguiriam fazer o trabalho delicado e preciso de contornar os desenhos que este trabalho repetitivo, entediante e "simples". Originalmente eram chamadas de blackeners, uma vez que o seu trabalho era usar tinta e marcadores pretos para transferir os desenhos. Na Disney, este departamento não só era composto por mulheres, mas também chefiado por mulheres. O ensaio destaca que 24 animadores trabalham em "Branca de Neve", enquanto 66 mulheres transferiram os desenhos para células e 178 pintando os desenhos, ambos os trabalhos esquecidos por muitos. o BFI resgatou uma carta de rejeição que dizia que trabalhos criativos eram restritos a mulheres, assim departamentos de pintura eram os únicos que aceitavam mulheres por muito tempo.

Por causa do desempenho abaixo das expectativas, e com a chegada do método Xerox, idealizado por Ub Iwerks, que reduziu os custos



de produção ao permitir que o desenho a lápis do animador fosse impresso direto na célula de animação*, "101 Dálmatas" foi o longa que abriu caminho não apenas para uma animação mais barata, mas também para a animação em um meio que estava surgindo e ganhando espaço na casa dos norte-americanos, a TV.

*Esse método trouxe vantagens e desvantagens, se por um lado o desenho original do animador passava a ir para a tela, marcas de esboço às vezes acabaram indo para a tela. Um exemplo disso é "Aristogatas" (1970), no qual estes traços se tornam elemento estético em alguns personagens.

Ao fim desta era, o estúdio entrou em crise, a televisão mudou o jogo, mas o que realmente abalou a Disney foi a morte de Walt em 1966, ano anterior ao lançamento de "Mogli", o último filme antes da crise que perdurou até o fim da década de 1980*, com a volta às origens em "A Pequena Sereia" (1989). Grande parte do sucesso atribuído a história de Ariel está ligado ao uso da fórmula consagrada do estúdio, adaptar um conto de fada clássico, adicionar algumas músicas e ter um final feliz.



*

*As décadas de 1970 e 1980 são consideradas um período perdido para a Disney. O estúdio não conseguiu lançar nenhum sucesso neste período. No artigo "Re-Drawing the Bottom Line", o professor de comunicação Allen Larson destaca que a crise era tamanha que existia a chance do departamento de animação da Disney fechar. Departamento que consagrou e consolidou o estúdio. Algumas soluções criativas apareceram, como chamar celebridades para dar voz aos personagens, prática extremamente comum hoje em dia, porém inédita há época. A video-ensaísta Lindsey Elis discute o assunto em "How Aladdin Changed Animation (by Screwing Over Robin Williams)" (2019), abordando a trajetória do personagem Gênio de Aladdin (1992), dublado por Robin Williams no original, e como a Disney usou a sua participação como mercadoria contra a vontade do ator.

*Maquina de xerox sendo usada na produção de "Robin Hood" (1973)



*Arte conceitual de "A Pequena Sereia" por Michael Peraza Jr.

Faça-se a televisão!

Por volta dos anos 60 muita coisa começa a mudar. Com a "crise" na produção das animações, os grandes estúdios começaram a cortar gastos. MGM, um dos maiores da época e o responsável pela produção de desenhos de personagens clássicos como Tom e Jerry, fechou o seu departamento de animação. Em "Smarter Than the Average Art Form: Animation in the television era", o autor relata que este momento causou um temor, uma



sensação de que era o fim das animações. Porém, um novo recomeço criativo surgiu no mercado.



Todo este percurso dentro das animações para o cinema, desde os primórdios das experimentações com ilusões e ilustrações, chega até uma encruzilhada. Mesmo que com múltiplos estilos, as animações seguiam uma forma de produção e consumo muito parecida até meados da década de 1960. Mas, assim como o cinema trouxe uma nova forma de consumo de entretenimento, o mesmo aconteceu com a TV, que conseguiu ser mais popular ainda que seu primo de na tela grande.

Um breve histórico é que isso não começou do nada. Curtas animados produzidos para o cinema nas décadas anteriores

começaram a dar as caras na TV. Num primeiro momento uma nova plataforma de transmissão e monetização destes produtos, e depois uma nova forma de se criar e contar histórias originais, entendendo e se especificando para a produção televisiva.

No estúdio da MGM, trabalhavam dois animadores chamados Willian e Joseph, eles resolveram abrir um estúdio e produzir suas próprias animações. Eles fariam a produção e contariam com o apoio de outras empresas para a distribuição, com um "cara-ou-coroa" decidiram o nome deste novo estúdio, ordenando os seus sobrenomes, Hanna-Barbera, de William Hanna e Joseph Barbera.

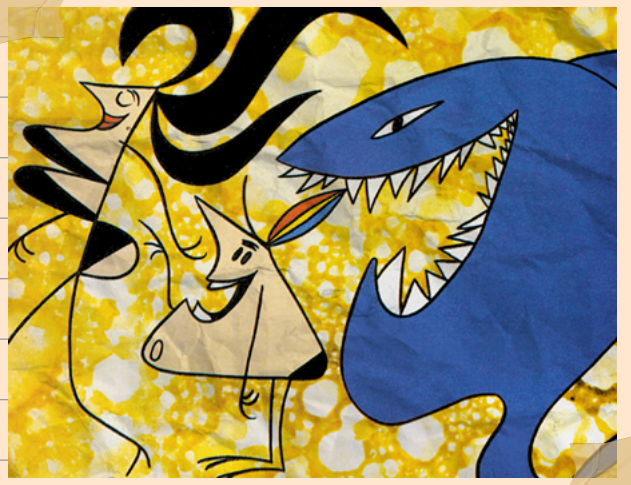
Com este novo estúdio, vieram personagens icônicos como Scooby-doo, Capitão Caverna, todo o elenco de Corrida Maluca e incontáveis outros, além de séries que se espalharam pela programação da TV por todo o mundo. A televisão trouxe novas lógicas produtivas para animação. Com isso, os estúdios viram uma nova demanda: animação de qualidade, mas com prazos muito menores. Assim como os seriados live action, os desenhos animados adentraram a programação semanal. Muito disso se deu pelo método inovador de animação que utilizavam. Os desenhos eram reutilizados

permitindo que fosse desenhado apenas o necessário. Daí veio uma marca do seu estilo: personagens com gola, que permitiam separar a cabeça do resto do corpo na hora de animar os desenhos*.

*Um dos primeiros a trabalhar com a técnica nos EUA, foi a United Productions of America, ou UPA, estúdio fundado por antigos animadores da Disney após a greve dos animadores de 1941.

Esta técnica se chama animação limitada, Ana Beatriz Bahia e Sophia Bahia relatam que desde os anos 1940 já existia uma busca por formas de baratear o custo da animação. "A animação limitada é a junção de estratégias e soluções estéticas não naturalistas que permite produzir animações de forma mais rápida, menos custosa e com um estilo mais moderno"* sintetizam as autoras.

*Os estúdios de Zagrebe, atualmente capital da Croácia, mas nos anos 1970 parte da Iugoslávia, usava este estilo de animação minimalista ou "animação reduzida" como era chamada esta vertente, com fins políticos, tendo uma abordagem simbólica e metafísica. "Se Zagrebe estava preocupada com simbolismos e política, a UPA estava preocupada com uma estética modernista e um desafio cultural específico à Disney, a Hanna-Barbera trouxe de volta a animação, enquanto forma, à narrativa simples, explorando a singularidade de sua linguagem para diferenciar o formato de outros gêneros televisivos", relata Paul Wells.



*"Surogat", ou "O Subistituto" em tradução livre, é uma das animações mais importantes da antiga Iuguslávia. Dirigido e escrito por Dušan Vukotić e Rudolf Sremec e produsito pela Zagreb Film, a obra venceu o Oscar de melhor curta-metragem de animação em 1962.

Que horas vai ao ar?

Desde a sua origem, cabia a animação ser os extras da atração principal no cinema, com exceção dos poucos longas que eram lançados tendo as crianças como público alvo. Quando a televisão se tornou uma plataforma para a distribuição, surgiu a possibilidade e a necessidade de emplacar uma série que agradasse um público mais amplo.



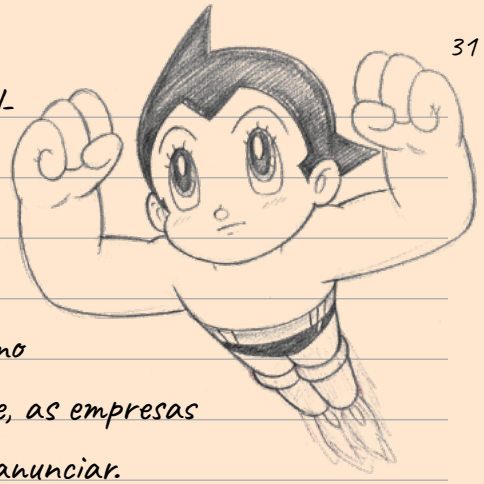
*Comercial dos cigarros Winston dos anos 1960 protagonizado pelos Flintstones

Desde os anos 1950 um formato já despontava como um dos favoritos do público e dos produtores, as Sitcoms. O formato vindo do rádio, ganhou o horário nobre das duas grandes emissoras estadunidenses, CBS e NBC. No início na década de 1960, chegou aos lares estadunidenses a ABC, um terceiro canal de televisão. Ele tentava se destacar dos outros dois. Trazia em sua programação animações clássicas para o cinema da Disney e séries de faroeste. A emissora tomou uma decisão inédita, que se mostrou bem-sucedida, estreou uma animação em horário nobre, "Os Flintstones" (1960 – 1966), produzido

pela Hanna-Barbera, e foi um sucesso absoluto.

Em "The Flintstones to Futurama: Networks and prime time animation", os professores de comunicação Wendy Hilton-Morrow e David T. McMahan destacam que outros canais tentaram a mesma estratégia, porém não se mostrou tão bem-sucedida. As animações que estreavam em horário nobre foram sendo transferidas para o sábado de manhã, horário que se tornou sinônimo de animação até o fim da década de 1980*. Este momento, ainda segundo o artigo, reforçou no ocidente a ideia de animação para crianças*.

Esta segmentação não era a regra no mundo todo. No Japão, por exemplo, o anime "Astro Boy" (1963 – 1966), para Hilton-Morrow e McMahan, "não era apenas para crianças, mas também para adultos". Porém, quando chegou aos Estados Unidos através da NBC, foi direcionado ao público infantil. Os "Saturday Morning Cartoons", literalmente "desenhos de sábado de manhã", criaram uma concentração de espectadores específicos e nichados, crianças. Como a TV aberta vive de publicidade, as empresas viram aí uma oportunidade de anunciar.



*No fim da década de 1980, houve outra tentativa de levar animação para o horário nobre. Neste mesmo artigo, os autores trazem o caso de "Os Simpsons" (1989 –), sucesso a décadas no horário nobre da Fox. O surgimento se deu num contexto similar, uma quarta emissora chega ao mercado e busca se destacar, havia um diferencial, os executivos nesta época foram a primeira geração que cresceu assistindo desenhos na TV. Muitas das animações desta época que estreavam no horário nobre não obtiveram a mesma chance das dos anos 1960 caso não fizessem sucesso, elas eram canceladas, poucas sobreviveram sendo a família amarela a principal. Series como Uma Família da Pesada (1999 – 2002; 2005 –) e Futurama (1999 – 2003; 2008 – 2013; 2023 –), podem estar no ar até hoje, mas chegaram a ser canceladas e voltaram a ter um bom retorno durante as suas exibições nos canais de TV a cabo, ganhando assim, novos episódios.

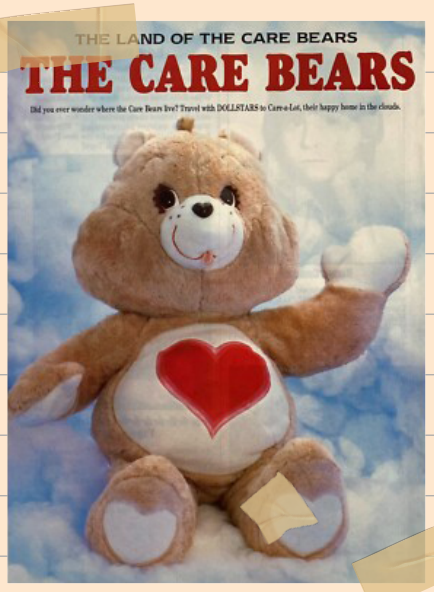
*Fora do mainstream, foram produzidas animações para o público adulto. Exemplo disto é Heavy Metal - Universo em fantasia (1981), baseado da revista em quadrinhos de mesmo nome, lançada no brasil como "Metal Pesado" e "Métal Hurlant".

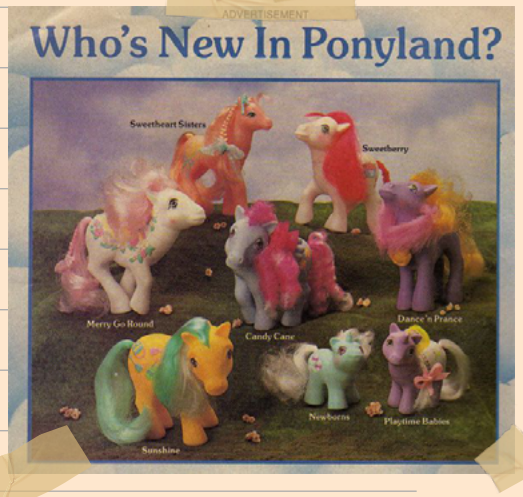
Bonecos de desenhos e desenhos para vender bonecos

"Vocês já assistiram algum desses desenhos?", pergunta Ian Neves à sua audiência durante um episódio da sua série "Por que odiamos?"*, enquanto mostra pôsteres de diversas animações: "He-Man" (1983 – 1985), "Thundercats" (1985 – 1989), "Comandos em Ação" (1983 – 1986), "Meu querido Pônei" 1984 – 1987), "Ursinhos Carinhosos" (1983 – 1988) e "Transformers" (1984 – 1987). O professor de história e youtuber continua:

"A minha geração pegou pouco, a geração antes da minha que pegou muito. Gente, quando vocês estavam assistindo a

*Por que odiamos? Ep. 5: Ronald Reagan (Ian Neves - História Pública)


THE LAND OF THE CARE BEARS
THE CARE BEARS
Did you ever wonder where the Care Bears live? Travel with DOLLSTARS to Care-a-Lot, their happy home in the clouds.


ADVERTISEMENT
Who's New In Ponyland?
Sweetheart Sisters
Sweetberry
Merry Go Round
Candy Cane
Dance 'n Prance
Newborns
Playtime Babies
Sunshine

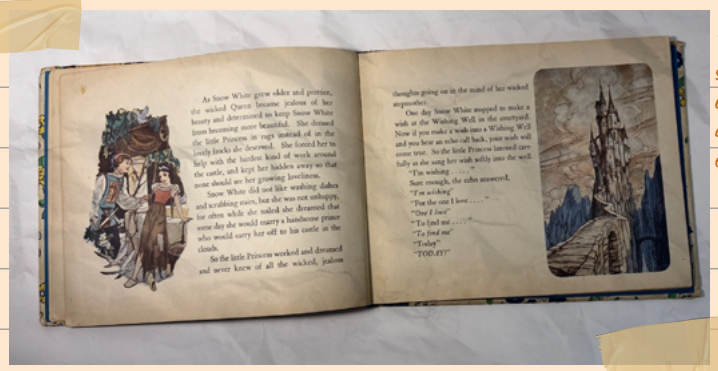

CD BOTS
GoBot® Command Centre 23.68
Revolving head with LED eyes, alarm sound system, 5 work stations, elevator. Doubles as a portable storage case. One 9-v. batt., not incl.
749-747 •Consumers Price Only $23.88
Deception planes
Thundercracker 749-812
Starscream 749-820
Your choice 12.88 each
Autobot car Sideswipe 749-804
Autobot car Prowl 749-796
Autobot car Trailbreaker 749-788
Autobot car Jazz 749-770
Your choice 11.47 each
Road Ranger Friendly GoBot® 749-671
Royal-T Friendly GoBot 749-754
Blaster Friendly GoBot® 749-721
Screw Head Enemy GoBot 749-713
Tank Enemy GoBot 749-689
Cybill Enemy GoBot® 729-760
Pathfinder Friendly GoBot® 749-762
Your choice 4.88 each
Figures not incl.
GoBot® Zod® monster 17.88
All good GoBots® fear the wrath of Zod®—the motorized monster with a ferocious, hinged jaw and vulnerable nerve centre. 3 'C' batt., not incl.
749-739 •Consumers Price Only
208 •Consumers
Zeemon Friendly Super GoBot® 749-
Psycho Enemy Super GoBot® 749-097
Baruh van Joy Friendly Super GoBot® 749-705
Convertible robots 7.7
3-pack of robot men/auto
707-315 •CD Price or
Your choice 8.99 each


My Little Pony
NEWBORN PONY
Playful newborns to love and cuddle. Each comes with baby bottle and comb.
Sale Price 3.99


WALKIE TALKIE SET
galoob
nasta
DIVERSIFIED
Values up to 15.50
$10
Choose from a variety of styles. Batteries required, not included.


Give your child all the fun in the Universe.
He-Man® Orko™ Castle Grayskull™ Skeletor® Beast Man™ Snake Mountain™ Battle Cat®
What is this stuff?
This is the stuff of being a child. You know—that short period of life you left too soon.
And this is the stuff of Masters of the Universe®.
Millions of boys have discovered this limitless playground. It's filled with fun and excitement. With heroes and valor. And with colorful action toys that last as long as their imagination.
Here your child can be a hero, too. He can be brave and just. He can be anything he wants to be. But most of all, he'll be having fun.
While he's still a child.
MASTERS OF THE UNIVERSE

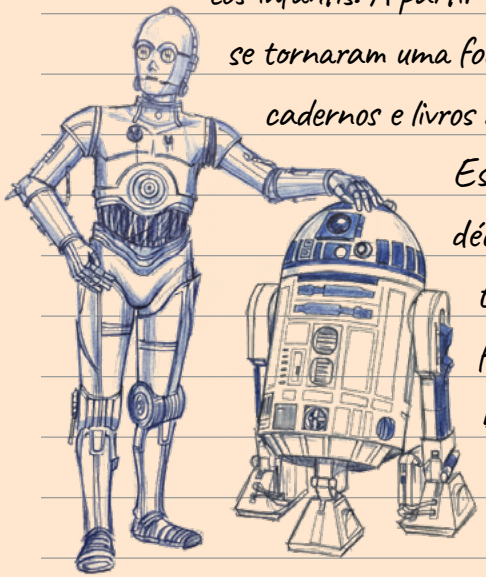




*Livro com a versão da Disney do conto da Branca de Neve publicado em 1938

estes programas na televisão, vocês estavam assistindo propagandas de brinquedos. Todos estes programas foram feitos a partir de brinquedos, e não ao contrário."

A relação entre animação e brinquedos sempre foi próxima. Antes mesmo de ter lançado "Branca de Neve", a Disney já tinha uma divisão de licenciamento de marcas. Ainda no fim da década de 1920, o estúdio licenciou a imagem do Mickey para produtos infantis. A partir de então as animações de sucesso se tornaram uma fonte de produtos licenciados. De cadernos e livros ao mais importante: brinquedos.



Esta tendência ganhou força na década de 1970 com o lançamento de Star Wars, e aqui vale fazer alguns parênteses. Como bem detalhado pelo jornalista Scott Beggs na Vanity Fair na reportagem "How Star

Wars Began: As an indie film no studio wanted to make", George Lucas, após "Loucuras de Verão" (1973) se tornar um sucesso de público e crítica, incluindo cinco indicações ao Oscar, sendo uma delas melhor diretor, foi encorajado a renegociar o seu contrato, para o seu próximo filme, "Guerra nas Estrelas" (1977).



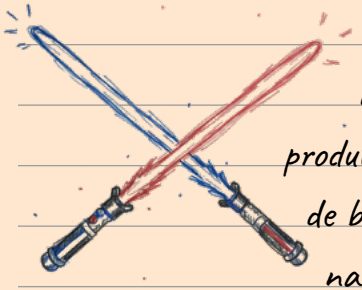
O diretor ao invés de pedir um aumento, por confiar no seu filme, fez o seguinte acordo, mesmo com todo sucesso do filme anterior, ele faria seu próximo projeto pelo cachê acordado, porém ele ficaria com os direitos de merchandising e de possíveis sequências. Isto se provou um acerto. Em entrevista para Jean Vallely em 1980 na Rolling Stones, época em que estava lançado "O Império Contra Ataca" (1980), o diretor disse: "Quando eu estava escrevendo ["Guerra nas Estrelas"] eu consegui visualizar canecas e robozinhos de corda do R2-D2, mas eu pensei que seria só isso. Eu pedi pelos direitos de merchandising

porque era uma das poucas coisas que ainda não havia discutido com o estúdio".

Todos os personagens, lugares e adereços se tornaram brinquedos, incluindo um personagem secundário que aparece no segmento animado do especial de fim de ano de Star Wars (1978), Boba Fett. Depois disso se tornou boneco, se tornou sucesso de vendas e hoje é um dos personagens mais conhecidos dos filmes.

O artigo sobre animação e a indústria de brinquedos "Toy Industry As a Mainstream Business Idea In Animation Industry", destaca que tanto crianças quanto adultos queriam todos os personagens e objetos dos filmes de Star Wars. Começando com action figures, bonecos(as), pôsteres, pistolas, sabres de luz, máscaras e naves espaciais, todas as propriedades dos filmes podiam ser encontradas em formas de produtos.

A Fox abriu mão dos direitos de produtos licenciados pois não era uma prática muito lucrativa. A Disney lucrava com merchandising pelo apelo ao público infantil. Mas, agora tudo pode ser produto. Isso abriu os olhos da indústria de brinquedos. Este movimento aconteceu na mesma época em que Ronald Reagan, uma das cabeças por trás do neoliberalismo, acabou com as



regras que limitavam conteúdo publicitário em produtos infantis para a televisão, com a justificativa de que as redes se autorregulariam. O que obviamente não aconteceu e levou a uma explosão de séries animada com o fim publicitário de vender brinquedos e comida de baixa qualidade nutricional.

Na esteira desses fatos, foram criadas animações como as já citadas. Elas seguiam formato episódico já tradicional desde as animações dos anos 1960, com um diferencial, o aparecimento constante de novos personagens, pois assim como Star Wars, tudo pode e vai virar um produto novo.

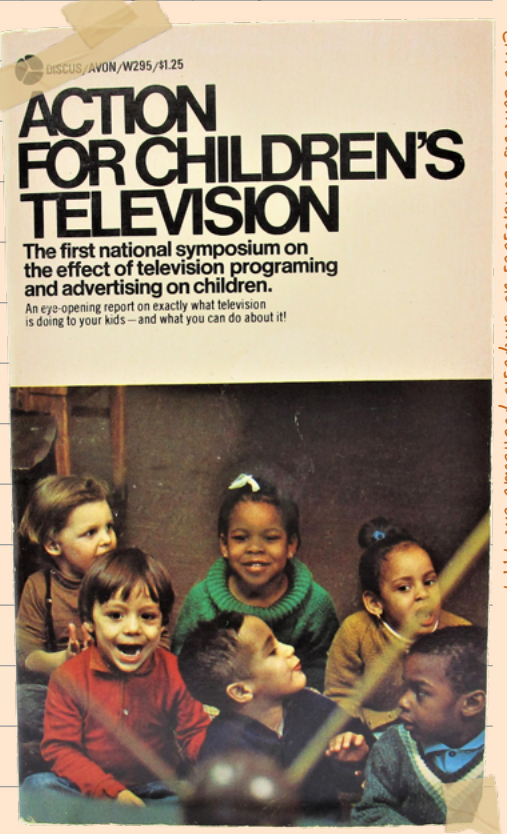


Mas por que criar uma animação? Rachman reitera que o processo de caracterização, da personalidade aos bonecos, para que o público alvo crie um vínculo. "Sem a narrativa, o brinquedo é apenas um pedaço de plástico sem significado para as crianças", completa o autor.

Bahia e Bahia destacam que estas animações eram uma

espécie de "comercial longo" de produtos para crianças. "Essa via de produção de animações acirrou a 'má fama' que a animação infantil, e a própria TV, vinham ganhando, culminando em críticas que a sociedade passou a tecer sobre a relação TV e criança no início dos anos 1980, condenando as estratégias de incitação ao consumismo nos programas, não apenas nos intervalos comerciais", completam as autoras.

Voltando ao vídeo do Ian Neves, a publicidade era um negócio extremamente lucrativo, e sempre houve publicidade com foco em crianças. O movimento "Action for Children's Television", de 1971, tentou gerar uma mobilização para a regulamentação da publicidade e dos conteúdos televisivos voltados à infância. A Comissão Federal de Comércio (FCC) regulamentou produtos infantis para a TV sob o argumento de que crianças pequenas não são cognitivamente capazes



*Livro com as conclusões do simpósio publicado em 1971

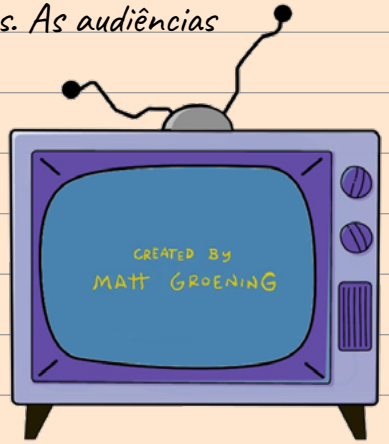
de compreender a intenção de venda dos anúncios. A regulamentação aprovada pelo senado americano impunha regras a produtos com mais de 16 minutos, o que inclui a maioria das animações para TV.

Neves destaca que o que foi aprovado não refletia exatamente o que propôs a FCC, "poder econômico e poder político andam de mão dadas". A produção de animações a partir de brinquedos só foi possível por conta da desregulamentação do Reagan. Em 1985, 40 programas eram vinculados a brinquedos, destaca o youtuber. Muitos dizem que o ex-presidente estadunidense moldou a infância de gerações, Ian rebate dizendo que Reagan "Manipulou as crianças para comprarem brinquedos a partir da TV".



TV a cabo e novas possibilidades

Séries como "Os Simpsons" e "O Rei do Pedaço" (1997 – 2012; 2025 –), duas animações de sucesso, precisavam atrair o maior número de telespectadores. As audiências eram constantes, mas não muito altas se a análise for do público geral. Elas se destacavam por ter uma grande audiência com o segmento do público de homens jovens, o que gerava um apelo publicitário específico, afirmam Hilton-Morrow e McMahan.



Este foco em um público específico, com a chegada da TV por assinatura, levou o surgimento de canais que davam cada vez mais espaço para a animação. Para o público jovem e adulto havia o Comedy Central, para crianças Nickelodeon e Cartoon Network. Kevin S. Sandler faz um panorama das estratégias dos três canais em "Synergy Nirvana: Brand equity, television animation, and Cartoon Network".

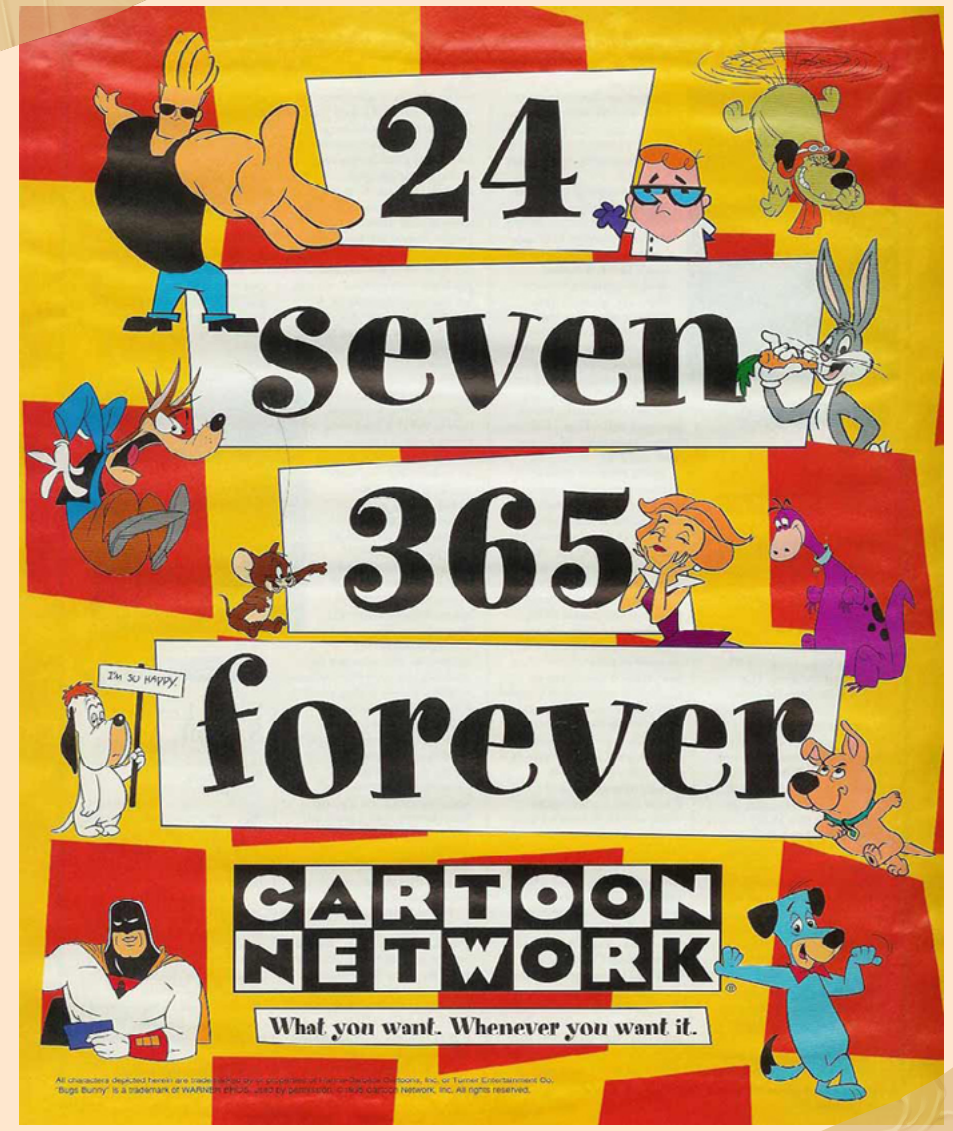




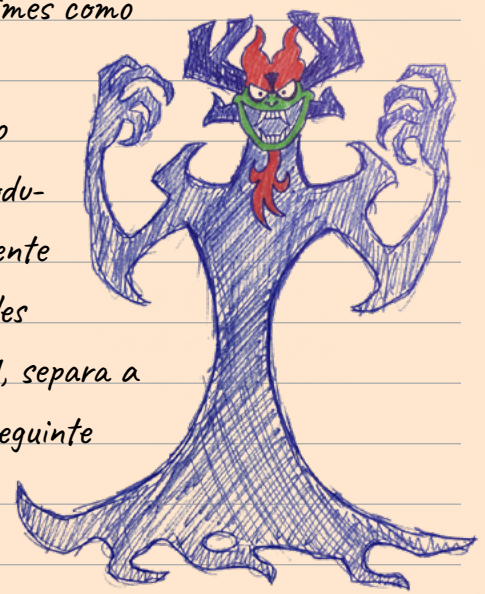
O Comedy Central, tinha um espaço maior para reprise das animações de horário nobre que eram canceladas, com algumas produções próprias, a mais popular sendo "South Park" (1997 -). A Nick era a república das crianças, uma anarquia para todo o público infantil, sem produções com recortes de gênero, tanto em seus live actions quanto nas animações, produzidas pelo seu estúdio próprio, o Nicktoons.

Já o Cartoon, antes mesmo de abordar a sua produção original única, é preciso destacar seu papel inicial de resgatar a memória da animação em seus anos iniciais, tendência que foi se atualizando com o tempo e com o surgimento de novos canais*. A programadora original, a Turner, hoje parte do grupo Warner Bros. Discovery, detinha o direito de animações clássicas da MGM, Hanna-Barbera e Warner Brothers. O canal exibia desde os clássicos curtas para cinema do Pernalonga e de Tom & Jerry, as séries da Hanna-Barbera, animações

*Este resgate tem seus limites, em uma maratona com todos os curtas para cinema do Pernalonga realizada em 2001, 12 curtas "problemáticos" foram omitidos. Estes curtas traziam representações preconceituosas e violentas. Sandler resgata este caso para abordar a decisão dos donos do canal e destaca que não é exclusiva do Cartoon. A Disney editou o curta "Sinfonia Pastoral" do filme "Fantasia", uma personagem é cortada das novas distribuições do filme a décadas por ser considerada um estereótipo racista. O filme "A Canção do Sul" (1946) também não é disponibilizado pelo mesmo motivo.



do Batman do WB Kids, e animes como Dragon Ball (1986 – 1989).



Junto de todo este conteúdo licenciado, há também as produções originais. Joe Uva, presidente da Turner Entertainment Sales & Marketing de 1996 a 2001, separa a produção dos dois canais da seguinte maneira: "Se a Nickelodeon é sobre dar poder às crianças, o Cartoon Network é sobre a liberdade de ser excêntrico e maluco" *.

*Trecho retirado de Sandler, citado originalmente por Chuck Ross em "Cartoon Network: Cable TV Marketer of the Year" publicado na Advertising Age.

Um grande nome que reforçou esta fama do Cartoon foi Genndy Tartakovsky, responsável por séries como "O Laboratório de Dexter" (1995 – 2003), e "Samurai Jack" (2001 – 2004; 2017), além de dirigir episódios de "As Meninas Superpoderosas" (1998 – 2005). As animações trouxeram muito do estilo das animações limitadas, usando as ditas limitações como forma estética.



Poder ser maluco, mas precisa ser divertido

Ao conquistar um espaço fixo na TV a cabo, a animação não precisava lutar contra séries live action pela audiência, elas passaram a competir entre si, o que possibilitou uma maior ousadia dos animadores. Estes artistas também tinham um diferencial, para eles a animação na televisão não era algo inovador e a animação estrangeira não novidade.

Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko são dois nomes importantes da década de 2000. Eles levaram para a animação estadunidense muito do estilo da animação japonesa no primeiro grande trabalho dos dois "Avatar: A lenda de Aang" (2005 – 2008), produzido nos Estados Unidos, mas animado na Coreia do Sul, prática incomum na época. Outro aspecto importante



vindo das animações japonesas é a presença de um grande arco narrativo. Além da história de cada episódio, há uma trama maior desenvolvida semanalmente. Este elemento passou a ser recorrente em animações mais recentes.



Em entrevista para o Screen Rant, Bryan relata que sua ideia era fazer um desenho que "ficasse na estante" das pessoas, não apenas 22 minutos de entretenimento. "Deixe os personagens crescerem. Vamos ter um arco narrativo, mas nós não criamos uma história longa", fez ressalvas o artista ao comparar sua série com os animes.



Outra animação relevante na história da indústria norte-americana é "Hora de Aventura" (2010 – 2018). Ela se destaca por ser uma obra construída com o passar dos anos, aprendendo e se aprimorando com seu público, um padrão de produções longas. A série criada por Pendleton Ward durou dez temporadas.

O escritor Eric Thurm, em matéria para o The New York Times* Publicado um dia antes da estreia do episódio final do desenho, destaca o quão improvável foi o seu sucesso. Ele ironiza dizendo que as chances apontavam para uma série que seria um clássico cult, com uns 30 episódios e alguns fãs que dariam uma segunda chance para ela online. Mas não, "'Hora de Aventura' superou sua origem de espada e feitiçaria, e se tornou algo surreal é difícil de definir", passando dos 300 episódios e conquistando uma legião de fãs.

Thurm tenta definir a série como "uma série de aventura no qual um dos maiores desafios do herói é superar o seu crush não requisitado; um programa de fantasia no qual os elementos místicos incluem doces; e um desenho para crianças que frequentemente apresenta canibalismo". Uma explosão criativa que usa tudo que seus autores conseguem extrair da mídia animação.

Um dos motivos para isso é o uso do storyboard no processo de criação do roteiro. O desenho não é escrito com um roteiro tradicional, mas sim pensado como animação, as cenas e os takes desde o momento de concepção da história. Algo do tipo não é inédito, mas sur-



*"How 'Adventure Time' Became a Talent Factory for a Generation of Animators"



*Storyboard da primeira abertura da série

preende quando se pensa na escala de uma animação para TV que durou por quase uma década. É o trabalho de uma equipe que se dedica por meses para produzir um único episódio de 11 minutos, como pontuado no livro "Exploring the Land of Ooo", que faz um panorama da produção da série.

O crítico de TV Robert Lloyd no Los Angeles Times, explica

melhor isso: "O programa é guiado pelo storyboard, artistas trabalham a partir de esboços que eles desenvolvem com ação e diálogo, em vez de a partir de roteiros". Neste mesmo texto, Ian Jones-Quartey, supervisor de storyboard em "Hora de Aventura" e criador de "OK K.O.! Vamos Ser Heróis" (2017 – 2019), destaca que os artistas de storyboard comandam todo o conteúdo da série, eles criam desde personagens a ambientes.



Jones-Quartey também faz uma comparação com os primórdios da animação:

"É assim que todos os Looney Tunes foram criados, todos os grandes desenhos da Disney, basicamente todos os desenhos clássicos de Hollywood. Eles eram escritos por artistas ao mesmo tempo que os desenhavam".

Voltando ao texto do NY Times, Nick Jennings, diretor de arte até a sexta temporada do desenho, conta que, antes de entrar para a equipe de "Hora de Aventura", estava sem saber exatamente o que mais teria na animação, qual era o seu futuro, "Então o Pen [Pendleton Ward] fez 'Hora de Aventura' e todo mundo, toda uma geração de pessoas, se levantou e disse: 'É isso, é disso que estamos falando'". O diretor ainda completa

que, a partir deste sentimento, muitos artistas que entraram no programa, saíram inspirados para criar suas próprias animações.



Uma das mais célebres artistas a começar a carreira na animação com "Hora de Aventura" é Rebecca Sugar, criadora de "Steven Universo" (2013 – 2019). Para ela, a série foi um "Cavalo de Troia". Na superfície uma série de animação como qualquer outra, mas por dentro a obra falava de temas como "solidão, ansiedade e às vezes panqueca de bacon"*. Sobre produzir animações, ela revela um ensinamento de Ward, que ele aprendeu com Thurop van Orman, quando trabalhava em "As Trapalhadas de Flapjack" (2008 – 2010) Animação é divertida, e pode ser divertida de se fazer, mas nem sempre é. Porém, o importante é que o resultado final deve sem ser divertido



*Na mesma reportagem, de Nick Jennings, Sugar pontuou que seu real objetivo era fazer quadrinhos independentes, porém ao entrar no mundo da animação percebeu que é possível fazer algo diferente ao inserir os elementos da arte independente em uma produção de grande estúdio.

Afetos e sensibilidades

Na entrevista para a matéria de Lloyd, Rebecca Sugar destaca que desde o começo todo mundo estava tentando entender o que era o desenho: "Eu sempre soube o que era. São as vozes dos artistas da equipe". Ela diz no texto do NY Times, que foi com Finn e Jake que aprendeu escrever de forma pessoal, "escrever de forma mais contida, sobre sentimentos, pode surpreender, mas não é algo que eu fazia [antes de 'Hora de Aventura]".



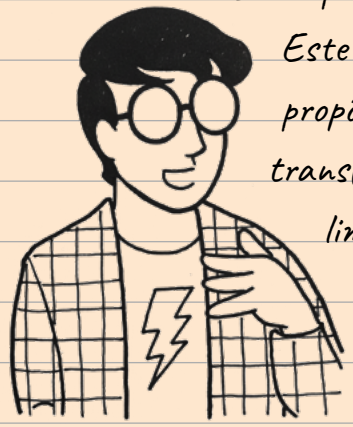
Neste contexto, Sugar começou a adicionar ao desenho certas representatividades que a tocavam, "fui imediatamente incentivada a tornar tudo menor, mais sutil e mais real, a criar algo que tivesse um tom mais fiel à minha vida real"*. Com cada artista colocando um pouco de si, o relacionamento entre Marceline e a Princesa Jujuba, foi sendo desenvolvido, durante muito tempo, no subtexto da série, por exemplo.

*Em entrevista para Robert Lloyd no Los Angeles Times, "As 'Adventure Time' wraps, a look back at how the series broke barriers and changed the genre"

Esta forma de contar histórias acompanhou Sugar em sua série própria, "Steven Universo". Durante toda a animação existem duas constantes, a coragem de lidar com questões emocionais complexas e a presença de afetos e corpos sub-representados no audiovisual mainstream.



Em "A Dimensão Política do Desenho Animado: O entretenimento e o comum em Steven Universe", os pesquisadores Cláudio Coração e Pedro Lavigne, destacam que a animação é atravessada "por várias tensões que permeiam o cotidiano das sociedades midiatizadas contemporâneas: questões sobre gênero, alteridade, amor e materialismo". Os conflitos apresentados são a própria realidade cartunizada.



Este recurso, como Scott McCloud propõe, reduz para amplificar. Ao transformar a realidade em ícones no limite entre o real e o abstrato, a animação cria caminhos para se focalizar e melhor abordar certos temas.

“



”

relata McCloud em “Desvendando os Quadrinhos”.

“Steven Universo” faz exatamente isso, como retrata o trabalho de Coração e Lavigne, o desenho, em certo episódio, conta o passado de Garnet, uma das protagonistas que se revela ser uma fusão. Em certo episódio é contada a história de Rubi e Safira, duas gems que se fundem em uma sociedade no qual apenas gems “iguais” podem se fundir. É mostrado que as duas se complementam mesmo sendo opostas. Para uma



fusão ser estável todas as partes precisam estar confortáveis com a união. Garnet é uma metáfora para um relacionamento saudável. A união de Rubi e Safira se dá pelo amor, colocando Garnet como o resultado de um amor queer.

A série de Rebecca Sugar não é a única. “A Casa Coruja” (2020 – 2023), série do Disney Channel criada por Dana Tarrace, traz uma protagonista nerd, latina e bissexual.* A sexualidade de Luz é abordada no campo dos afetos durante a série. A jornada de “enemies to lovers”, de Luz e Amity é guiada por um carinho construído através dos episódios, e explicitado na série.

*Representação queer não é a única possível neste desenho. O artigo “‘I Love Every Part of You’: Curse as Disability in Disney’s The Owl House”, de Chloe T. Rattray e Katie Ellis, faz uma leitura sobre a maldição da personagem Eda como uma deficiência, interpretando seus desafios como semelhantes aos de uma pessoa com deficiência (PCD).

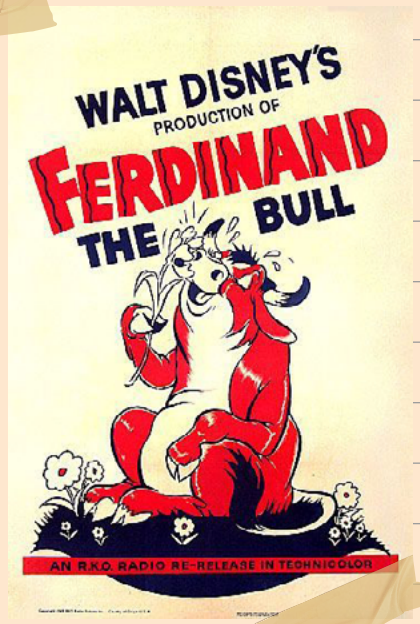
Há uma quebra da lógica do Bullying* normalmente imposta a estes personagens que fogem do padrão. Wagner Dornelles, destaca que personagens LGBTQ+ têm um escopo limitado de



*Coração e Lavigne, definem este processo como “hermesrenatização” do mundo. Para os autores, isto seria uma ironia do desenho, uma vez que está inserido em um canal de TV com uma lógica de mercado que muitas vezes entra em choque com a proposta simbólica da animação.

possibilidades para serem representados, como piada ou pecadores, às vezes os dois.

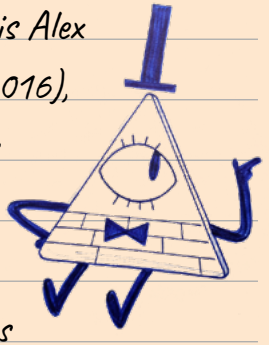
Dornelles trás o exemplo dos vilões dos filmes da Disney dos anos 1990. Ursula, Jaffar, Hades e Scar são considerados por Felipe de Castro Ramalho, em sua tese de doutorado em artes "A Representação Do Diverso No Cinema De Animação", negativas. Nela o pesquisador analisa personagens e animações dos anos 1930 até os dias de hoje, buscando olhar se são representações estereotipadas e/ou difamatórias.



As séries do Cartoon Network e do Disney Channel não são as primeiras a ter uma abordagem positiva ao diverso. Em sua pesquisa, Ramalho traz uma leitura queer de "Ferdinando, o Touro", curta animado da Disney de 1938. O autor, vê o personagem título com uma representação positiva de personagens que não seguem os papéis de gênero.

Voltando para as animações mais recentes, existe um discurso e uma censura com a finalidade de "proteger as crianças" que revelam um pânico moral pulsante dentro da indústria

de animação estadunidense. Nas redes sociais Alex Hirsch, criador de "Gravity Falls" (2012 – 2016), revelou que em uma cena do episódio "O Deus do Amor" (2014), o cupido está lançando poções do amor. Na versão original, um dos novos casais, "vítimas" do cupido, seriam duas velhinhas que estavam sentadas e após o "ataque" do cupido se apaixonariam, assim como outros casais heteronormativos na mesma cena. Porém, está versão não foi aprovada pelo S&P, departamento de "padrões e práticas" da Disney. Assim, uma das idosas foi substituída por um idoso. Em uma entrevista para o portal The Mary Sue, Hirsch narrou a situação:



"Quando uma de nossas artistas de storyboard me apresentou a cena, ela fez um dos casais serem duas senhoras adoráveis. Era meigo e natural, e eu soube instantaneamente que isso se tornaria uma grande briga com a Disney. Então, naturalmente, deixei como estava. O retorno veio imediatamente: 'A cena das duas senhoras se beijando na lanchonete não é apropriada para o nosso público. Por favor, revise.' Eu respondi com uma única pergunta: 'Por quê?' Isso basicamente quebrou





*Storyboard da versão original da cena feito por Sabrina Cotugno



os censores. Eles não conseguiam pensar em uma única forma de responder a essa pergunta, então me fizeram falar por telefone para não deixar nenhum rastro escrito."

Para ele, os censores da Disney não estavam sendo homofóbicos, eles estavam sendo covardes. Tinham medo de receberem reclamações de pais preconceituosos, porém Hirsch destaca a ironia que é uma empresa do tamanho da Disney ter medo de algumas cartas. Ele seguiu discutindo com a empresa, argumentando que "pequenas coisas como essa poderiam significar o mundo para algumas pessoas, e que qualquer um que ficasse

irritado merecia ficar irritado. Mas, apesar de todos os meus esforços, no fim ficou decidido: 'ou você muda a cena ou nós mesmos vamos cortá-la do episódio'".

Uma pesquisa da Universidade de Toronto, mostra a importância da representatividade para jovens LGBTQs*. Para a pesquisa, mesmo com o crescimento de mídias online, que permitem uma maior interação, como as redes sociais, mídias offline como a TV permitem criar um senso de experiência compartilhada e identidade. Muitas vezes são por essas mídias que muitos encontram representações de pessoas iguais a eles, e possibilidades de afeto que são escondidas por intolerância.

*"Media: A Catalyst for Resilience in Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Youth", 2015

Pânico e imaginação

As animações se mostram como um instrumento para a materialização de ideologias vigentes em seu tempo. Como todo produto da indústria cultural, está sujeita às tensões e relações entre os poderes. Ao mesmo tempo que é um espaço para criação, inovação e, principalmente, imaginação, é um instrumento de comunicação eficaz. Entretanto, alguns a consideram até hoje "coisa de criança", mesmo possuindo um grande potencial comunicador.

Voltando ao básico e ao livro "História da Animação", no começo, quando um animador está aprendendo o ofício, um exercício comum é animar um saco de farinha, aplicando a ele os princípios da animação*. "O desafio não se resume a fazer o saco de farinha andar ou pular. Complexo é criar a ilusão de vida por meio desses movimentos, encenando, antecipando, desenvolvendo e encerrando uma ação mediante uma sequência de desenhos", pontuam as autoras.



Levando para outras linguagens, o livro segue pensando sobre como elas também dão vida a algo, porém elas encontram limitações e possibilidades, muitas vezes descobertas no processo de criação.

*O livro "História da Animação", relata que os "12 princípios da animação" são a sistematização das técnicas e estudos da área. Se popularizaram após a publicação do livro "A ilusão da vida", de 1981, escrito por Ollie Johnston e Frank Thomas, animadores que estavam desde o início da Disney passando por períodos de ouro e de crise

*Estudos para animar um saco de farinha por Sophia Bahia em "História da Animação"

"No caso específico da animação, os limites não são impostos pelo corpo, nem pelo ambiente físico", continuam as autoras, para complementar em seguida: "As possibilidades são diversas e expandem-se até o ponto em que esbarram nas insuficiências técnicas e de habilidades do próprio animador, as quais podem ser ampliadas e melhoradas por meio do estudo e da prática". Assim a animação contempla desde o básico da materialidade ao extraordinário da mente humana.



* Técnicos da disney operando a câmera multiplano. Imagem publicada originalmente na edição de setembro de 1944 da revista "Popular Science"

Foram usadas imagens de:

FREEPIK
Google GEMINI
Fundació Joan Miró
As Aventuras do Príncipe Achmed (Lotte Reiniger e Carl Koch, 1926)
Gato Félix (Otto Messmer e Pat Sullivan)
Oswaldo, o Coelho Sortudo (Walt Disney e Ub Iwerks)
Flores e Árvores (Burt Gillett, 1932)
Branca de Neve e os Sete Anões (David Hand, 1937)
Fantasia (Joe Grant e Dick Huemer, 1940)
Os Incríveis (Brad Bird, 2004)
Silly Symphony (Walt Disney , 1929 – 1939)
A Dança dos Esqueletos (Walt Disney, 1929)
Private Pluto (Clyde Geronimi, 1943)
Alô, Amigos (Norman Ferguson, Wilfred Jackson, Jack Kinney,Hamilton Luske e Bill Roberts, 1942)
Hart Preston/Time & Life Pictures/Getty Images
O Coelho e os Nazistas (Friz Freleng, 1945)
Der Fuehrer's Face (Jack Kinney, 1942)
Education for Death: The Making of the Nazi (Clyde Geronimi, 1943)
Vecteezy.com
Los Angeles Times Photographic Collection at the UCLA Library
Image: San Fernando Valley History Digital Library/California State University, Northridge University Library
Cinderela (Clyde Geronimi, Hamilton Luske e Wilfred Jackson, 1950)
Alice no País das Maravilhas (Clyde Geronimi, Hamilton Luske e Wilfred Jackson, 1951)
A Bela Adormecida (Clyde Geronimi, Eric Larson, Wolfgang Reitherman e Les Clark, 1959)
Michael Peraza Jr. / A Pequena Sereia (John Musker e Ron Clements, 1989)
Walt Disney Archives
ann-marie jukic/Pinterest
Os Flintstones/Winston (William Hanna e Joseph Barbera, 1960 – 1966)
Tom & Jerry: Vida Cachorra (William Hanna e Joseph Barbera, 1942)
Motorola TV
Scooby-Doo (Joe Ruby e Ken Spears)
Surogat (Dušan Vukotić, 1961)
Astro Boy (Osamu Tezuka, 1963)
Captain Eddie's Treasures/Ebay
My Little Pony Comic #129 (1990)
tOkKa/Flicker
Transformers (Hasbro, 1984)
Commando Zone
Masters of the Universe (Mattel, 1982)
Guerra nas Estrelas (George Lucas, 1977)
Avalon Collectible/Ebay
Sotheby
Action for Children's Television (Sarson, Evelyn, 1971)
Express/Getty Images
Os Simpsons (Matt Groening, 1989 –)
CatDog (Peter Hannan, 1998 – 2005)
JPox/Flicker
Samurai Jack (Genndy Tartakovsky, 2001 – 2004; 2017)
As Meninas Superpoderosas (Craig McCracken, 1998 – 2005)
Avatar: A Lenda de Aang (Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko, 2005 – 2008)
Hora de Aventura (Pendleton Ward, 2010 – 2018)
As Trapalhadas de Flapjack (Thurop Van Orman, 2008 – 2010)
Steven Universo (Rebecca Sugar, 2013 – 2019)
Desvendando os Quadrinhos (Scott Mccloud, 1995)
A Casa da Coruja (Dana Terrace 2020 – 2023)
Ferdinando, o Touro (Dick Rickard, 1938)
Sabrina Cotugno
Gravity Falls (Alex Hirsch, 2013 – 2016)
Sophia Bahia (História da Animação, 2021)
American Cinematographer

