



Walt Disney. Fonte: <http://www.kctv5.com/>

Evolução crítica e representação social das séries de animação

André Luis Porto Macedo¹

Professor dos cursos de Cinema e Audiovisual e Cinema de Animação da UFPel
Mestre em Política Social pela UCPel

Resumo: Este artigo problematiza as mudanças ocorridas nos conteúdos das séries de animação que, não por acaso, tornaram-se representativas, do ponto de vista histórico/evolutivo. É uma abordagem longitudinal composta de informações pontuais para uma melhor compreensão dos diversos aspectos que circundam a produção das séries de animação em relação ao imaginário coletivo, a gêneros discursivos, significação e compreensão dos desenhos animados.

Palavras-chave: Série de animação, evolução crítica, representação social

DADOS HISTÓRICOS

As séries de TV em animação percorreram um caminho obstaculizado pelo preconceito e por dilemas temáticos impostos pelo cumprimento de um papel econômico, típico de uma sociedade de mercado em que tudo é ou deverá ser um produto de consumo.

Embora esta condição tenha, historicamente, condicionado o seu conceito, direcionando-o quase que exclusivamente para um público infantil, há necessidade de um olhar mais abrangente sobre a função das séries de animação na cultura. Elas são, na verdade, um importante fenômeno de percepção social, produção simbólica e relações informais de poder.

Na busca por esclarecer como são estabelecidas as relações de poder concebidas na realidade social ou em um campo social,

¹ andremace@gmail.com

Bourdieu (2001) afirma o compromisso das formas implícitas de dominação de classes nas sociedades capitalistas, defendendo a tese, segundo a qual, a classe dominante não domina completamente e não força seus dominados a se conformarem com a dominação. Esta afirmação indica um caminho a ser considerado como relevante na análise aqui proposta: a de que apesar do esforço de dominação, podem existir mecanismos históricos de produção e reprodução que de alguma forma distanciam de uma perspectiva intrinsecamente massificante. No caso das séries de animação, a massificação estaria relacionada ao idealismo fantástico dos contos de fadas adaptados. E o distanciamento desta referência de conteúdo estaria caracterizado por uma aproximação à realidade dos conflitos reais do espectador, numa espécie de flexibilização do efeito ideológico que as caracterizam.

(...) a cultura que une (intermediário de comunicação) é também a cultura que separa (instrumento de distinção) e que legitima as distinções, compelindo todas as culturas (designadas como subculturas) a definirem-se pela sua distância em relação à cultura dominante. (BOURDIEU, 2001, p.10.)

Bourdieu (1996) afirma a necessidade da existência de universos nos quais as estruturas objetivas estejam capacitadas a multiplicar as estruturas mentais. Não contesta a existência de antagonismos. Para ele, a elaboração das mentalidades ou o seu encadeamento de concepção acarreta aceitar a existência de luta nos campos de poder.

Desta forma, as diferentes classes e frações de classes estão circundadas numa luta representativa para compeli-las a definição do mundo social de acordo com seus interesses, construindo um campo das acomodações sociais (BOURDIEU, 2001).

Em 1940 e 1950, a televisão ainda engatinhava pelo campo da experimentação. O comercial de TV só foi se estabelecer como um formato viável economicamente por volta de 1946. A viabilidade econômica é um fator determinante na definição e na abordagem das séries.

Neste período ainda não existia uma grade programação nos moldes como conhecemos hoje. A exibição de programas era flutuante e imprevisível. Esta irregularidade atrasava o amadurecimento do formato dos produtos, bem como a definição de um sistema de produção eficiente. Por consequência, vias experimentais e alternativas de produção quase não foram apreciadas pela literatura.

Dentre todas as dificuldades, a falta de patrocinadores era o que mais comprometia o projeto. Os anunciantes preferiam investir em veículos tradicionais de mídia, com garantido retorno de audiência, do que arriscar em uma “promessa” que representava a TV naquele momento. Além do que, em 1950, cerca de apenas 9% da população norte-americana possuía televisão. Estas condições afetavam drasticamente o valor dos anúncios, tornando-os muito baixos e, por consequência, afetando a capacidade de investimento das produtoras. Neste cenário tornou-se preferencial o investimento em séries infantis com apresentadores, tanto por serem apontadas como da predileção da audiência, como por serem economicamente menos dispendiosas do que os desenhos animados. As séries com apresentadores, por este motivo também, tiveram a primazia dos anunciantes.

Título no Brasil	Título original	Episódios	Ano	País
Crusader Rabbit		195	1949-1957	USA
Pica-Pau	Woody Woodpecker	196	1941-1972	USA
Tom & Jerry	Tom & Jerry	161	1940-1958	USA
	The Adventures of Pow Wow	52	1949-1950	USA
	Gerald Mcboing-bing		1956	USA
Jambo & Ruivão	The Ruff & Reddy Show	52	1957	USA
	Captain Pugwash	58	1957-1966	Inglaterra
Gato Félix (para TV)	Felix The Cat	126	1958-1961	USA
Ás do Espaço	Uchuu Ace	52	1965	Japão

Dados: Almanaque dos Desenhos Animados e Técnica e Estética Através da História (ver bibliografia)

Em 1950, *Crusader Rabbit*² estreou pela NBC de Los Angeles e entraria para a história como a primeira série de animação produzida especialmente para a TV. Embora algumas abordagens consideradas impróprias para o público infantil, esta animação mantinha o caráter idealista no seu conteúdo, herança das animações para o cinema, herança esta que caracterizaria a maioria das futuras séries de animação (ver tabela na próxima página).

Foi num especial de fim de ano que Walt Disney chegou à TV, em 1951, pela ABC. Ele rendeu-se ao veículo como uma alternativa de ampliar sua base econômica. O crédito nos bancos já se esgotara e a *Disneylândia*³, seu grande investimento na época, exigia um esforço cada vez maior. A partir de 1954, esse esforço materializou-se em um grande número de programas. Um deles, não por acaso, foi intitulado *Disneylândia*. Por ele desfilaram produções variadas de animações, algumas inéditas e outras oriundas das salas de cinema.

A Disney presente na TV não seria menos importante do que fora no cinema. Suas produções agradaram tanto o público quanto os patrocinadores, criando uma estrutura fundamental para o desenvolvimento do segmento. Este impacto fez com que a CBS exibisse, entre 1953 e 1976, o desenho *Barker Bill's Cartoon Show*⁴, com o objetivo de concorrer com o *Disneylândia*. O desenho era baseado em tiras de jornais e produzido por Paul Terry, da Terrytoon.

À medida que a televisão vai se estabelecendo como veículo autônomo de comunicação e de viabilidade econômica, os programas

2 *Crusader Rabbit* - Primeira série de animação produzida especificamente para a televisão. O conceito foi testado no mercado em 1948, enquanto que o episódio inicial - *Crusader contra o Estado do Texas* - foi ao ar na KNBH (agora KNBC), em Los Angeles, Califórnia em agosto, 1950. (en.wikipedia.org/wiki/Crusader_Rabbit)

3 Historicamente, o show é importante por duas razões. Em primeiro lugar, com trinta e quatro estações, é a série mais longa da rede horário nobre na história (sem contar programas de notícias, se alguém fosse contar programas de notícias, 60 Minutos levaria esse título). Em segundo lugar, foi a primeira produção original da televisão por um grande estúdio de Hollywood. (<http://www.tv.com/shows/disneyland/>)

4 Foi a primeira série de desenhos animados na rede de televisão CBS (1953-1955). O show de 15 minutos era transmitido duas vezes por semana, às quartas-feiras e sextas-feiras, embora algumas estações locais mostrassem ambos os episódios como um único show de 30 minutos. (http://en.wikipedia.org/wiki/Barker_Bill's_Cartoon_Show).

de animação vão se multiplicando e gerando uma base de produção cada vez maior. Inicialmente a temática ainda tende a uma abordagem idealista (*Crusader Rabbit*). Conforme a base cresce, os conteúdos vão ganhando temperos de realidade, orientados pelos índices de audiência, esgotamento dos temas habituais e necessidade de estimular o consumo.

Ao considerar, nesta análise, o aspecto do aumento da base produtiva como um fator de influência na abordagem dos conteúdos das séries de animação, é quase impossível não estabelecer uma relação com um pressuposto que é essencial na obra de Walter Benjamin, o da reprodutibilidade técnica.

Com o surgimento da produção cultural de massa caracterizada pela reprodutibilidade da arte, o sentido original da obra, a “aura”, se dilui nas cópias, desfazendo sua acepção canônica que antes a tornava única e individual. Este fenômeno promove uma espécie de desapropriação da criação exclusiva, condicionada a um grupo limitado de “proprietários”. Para Walter Benjamin, a “existência serial” é o sentido e a função da obra de arte na era da reprodutibilidade técnica. Para ele é justamente esta técnica que permite a proximidade e o encontro do objeto com espectador provocando uma consequente atualização de sentido e abordagem.

A produção artística alcança uma condição de proximidade e interação com o povo. Esta mudança é percebida de forma distinta na linguagem cinematográfica, pois é uma característica que produz uma variação de qualidade na relação com o agente espectador/consumidor. Apesar de a sua elaboração conter elementos projetados dos valores do seu criador, o produto cultural já não contém o elemento singular, único e distante que lhe caracteriza a “aura”. Este fenômeno ganha uma amplitude que repercute de forma integral na sociedade.

Segundo Benjamin, a era da reprodutibilidade técnica indica um caminho de emancipação da obra de arte, distanciando-a do sentido exclusivo e ritualista que, até então, a delimitava. Para ele, a multiplicação das produções artísticas, proporcionada pela tecnologia, apresentava possibilidades antagônicas: ao mesmo tempo em que devastava o legado da cultura ancestral, permitia que a obra de arte ampliasse as possibilidades de diálogo com a popula-

ção, condição que poderia estabelecer-se como importante fator de insurreição da estrutura social hegemônica, em contraposição à “aura” tradicional da obra. Mais tarde esta visão seria alvo de juízo mesmo por companheiros, como Adorno.

A “aura”, descrita por Benjamin, estaria caracterizada na temática original proposta na obra de Disney, na medida em que o monopólio de produção permitia tanto uma visão de poder idealista, quanto uma abordagem fetichista característica do universo hollywoodiano. Na proporção em que o monopólio se dilui, outras visões e abordagens vão ampliando e flexibilizando o conteúdo das séries, a ponto de aproximar-se de uma reflexão social e, em alguns casos, até de uma crítica contundente.

UM CONTEÚDO BASEADO EM UM CONCEITO

A história da animação está alicerçada em dois pilares básicos: experimentação artística e evolução tecnológica. Até o final da década de 1930, o seu desenvolvimento foi resultado da capacidade e dos esforços de animadores independentes que, a despeito das limitações instrumentais de suas épocas, conseguiram combinar técnica, imaginação e estilo. Ao longo do tempo, e à medida que a evolução tecnológica propiciou, ocorreu um aumento da produção em uma configuração policêntrica das animações.

A abordagem dos conteúdos também sofreu alterações significativas, condicionadas por estas transformações e também pelos perfis regionais e econômicos dos centros de produção que se multiplicaram. A questão econômica dos centros liga a produção a um fator prevalente na sociedade capitalista que é a condição mercadológica do que é produzido. Paradoxalmente, os fatores regionais contrapõem-se a esta lógica, estabelecendo valores específicos de experimentação e distanciamento crítico. Mas é o mercado que vem estabelecer, de forma imperativa, uma ordem de produção que tem por consequência a satisfação da necessidade de aperfeiçoamento técnico. Para tanto, surgem as escolas de animação e o aperfeiçoamento das ferramentas de produção, cada vez mais ágeis e versáteis para atender a uma demanda sem-

pre crescente nas áreas do entretenimento e de incremento de consumo por licenciamento.

Estamos prontas para qualquer missão enfrentar, e vamos encarar/ Mas toda vez que entramos no shopping queremos comprar/ Elegantes, famosas, nas missões desvendamos a trama/ Bem espertas, corajosas, de três espãs conquistamos a fama/ E é pra já, vamos lá agir em nosso programa. Música de abertura do programa *Três Espãs Demais* em 2008 – versão em português

A historiografia tradicional do cinema consegue ligar os períodos de produção a concepções ideológicas, políticas e econômicas. Não é o caso do cinema de animação, o qual ao longo da história esteve submetido a um monopólio de produção que muitas vezes chegou a ser pernicioso para o desenvolvimento da linguagem como força de expressão social.

Este texto exercita um olhar sobre questões que permeiam aspectos conceituais do produto série de animação. A análise aqui realizada não é o recorte de um corpo ontológico ou filosófico, como desejaria e caberia ao rigor científico. Trata-se de uma abordagem resumida e embrionária que pretende fomentar reflexões subsequentes, análises detalhadas e pontuais em relação ao fenômeno em si e aos aspectos contextuais que permeiam sua importância.

Para delinear a linha histórica/evolutiva desta análise foram escolhidas produções audiovisuais de animação que, de alguma forma, caracterizam o período em que foram veiculadas e também, de alguma maneira, tornaram-se referência em sua época. Este é o enfoque principal deste artigo. As obras aqui não são analisadas sob o aspecto delimitador das capacidades ou características de influenciar o pensamento do público espectador. O que aqui é considerado, e isso orientou o critério de seleção das obras, é o quanto representativas ou questionadoras elas são em relação ao pensamento predominante em cada época. Trata-se, portanto, de uma abordagem histórica.

A primeira abordagem refere-se à obra de Walt Disney que, segundo o jornalista Neal Gabler, no livro *O Triunfo da Imaginação Americana*, além do critério representativo referido no parágrafo anterior, não foi apenas uma referência para o cinema de animação da sua época. Talvez como nenhum outro na história do cinema de animação, "... ele ajudou a moldar os valores americanos. E isso é muito maior do que a sua importância na economia"(GABLER p.168). Disney tinha uma visão de mundo que era ao mesmo tempo uma tradução da sociedade norte-americana e era um influenciador, na medida em que contribuiu para que tudo a ela fosse submetido. Isso vai desde o conto mítico contemporâneo, refletindo princípios dos contos de fadas e dos mitos do passado, até o modo de consumo do produto audiovisual de animação destinado preponderantemente ao público infantil.

[...] as formas do conto de fadas e mito estão disponíveis para exprimir, predominantemente, quer a positividade e a aposta nas forças do ser humano, quer a negatividade decorrente dos limites impostos ao ser humano pela vida em sociedade. Isso ocorre desde a infância (SPERBER, 2011, p.23).

A obra de Disney é introduzida aqui não por tratar-se de uma série de animação ou pelo caráter econômico ou mesmo pelos índices de audiência, mas sim pelo fato de representar um pensamento hegemônico sustentado pelo controle dos modos de produção.

As outras produções que compõem a mostra respondem a questões diretamente ligadas a um contínuo processo de descentralização produtiva. Demonstrado pela proliferação de produtoras, a multiplicação das plataformas de mídia, a expansão dos mercados consumidores e a caracterização de públicos consumidores emergentes, de predominância juvenil e adulta.

Assim, torna-se oportuno questionar o perfil das produções de séries de animação segundo o seu contexto histórico e a sua capacidade de responder, em sendo ferramenta de mídia, a este universo de influências ao qual está subordinada a sua produção. As séries

de animação são representativas da identidade social? Qual o modelo de representação que as caracteriza: crítico ou idealista?

Com exceção da obra de Disney, os critérios de seleção das séries aqui analisadas estão baseados em três itens:

- Associação com os ciclos de expansão econômica e reprodutibilidade técnica.
- O perfil diferenciado e a abordagem do seu conteúdo em relação à maioria das séries produzidas em sua época.
- Alcance de popularidade.

DISNEY E A BELA ADORMECIDA

Para produzir animação de maneira rápida e barata, dentro de prazos e orçamentos limitados, foi preciso organizar a produção, aperfeiçoar as ferramentas de trabalho e criar espaços de formação técnica para os profissionais. Esta mentalidade começa a prevalecer um pouco antes da eclosão da Primeira Guerra Mundial e vai progredindo até 1940. Não por acaso, este período configura-se como muito lucrativo para a indústria americana, dada a necessidade de abastecer a Europa com enorme quantidade de alimentos e armas. A cultura imperialista orientava as ações e as relações internacionais, motivada pela disputa dos territórios afro-asiáticos, gerando tensões que acabariam por originar a Primeira Grande Guerra.

Neste contexto, surgiram os estúdios de animação apoiados em técnicas administrativas e organização empresarial. Dentre eles, o Estúdio Disney foi o grande responsável pela universalização da animação. Tornou-se um modelo, uma referência de conceito de mídia e da produção em escala. Os conteúdos das suas produções atendiam a demanda moralista da época e a capacidade de organização de Disney tornou seu estúdio um monopólio do setor. São justamente estas características que acentuam o caráter fetichista das suas animações.

O fetichismo transforma o filme de animação grandioso, espetacular, único e incomparável. O processo de construção da idolatria é

uma característica de Hollywood e levado ao extremo por Disney. O monopólio contribuiu para isso, abrindo espaço para a cultura ideológica e moralista predominante na época. Num cenário desses é difícil imaginar uma produção de crítica social, mas é possível constatar uma representação social estrategicamente idealizada.

As principais referências dos filmes de Disney são os contos de fadas. É importante salientar que, do ponto de vista do mercado, apostar em signos populares conhecidos é uma forma de aumentar a probabilidade do êxito. Os contos de fada, neste contexto, têm essa importância. Analisemos o décimo sexto longa-metragem de Disney.

Belle au Bois Dormant, o conto original, foi escrito pelo francês Charles Perrault, em 1607. Posteriormente ganhou uma versão dos alemães Grimm (1812), com o nome de *Little Briar-Rose*. Bem antes disso, o italiano Giambattista Basile havia publicado um conto bastante semelhante com o título de *Sun, Moon, and Talia*. Isto aconteceu em 1634 e serviu de inspiração para o conto narrado por Perrault, que na verdade é a versão que conhecemos.

A versão de Basile conta que uma farpa de linho entra sob a unha da princesa Talia e ela rapidamente morre. O rei coloca sua filha em uma cadeira de veludo do palácio, tranca e vai embora para sempre, para apagar a lembrança de sua dor. Algum tempo depois, outro rei estava por ali caçando e encontra Talia. Ele apaixonou-se por sua beleza mas, como não consegue acordá-la, a estupra e vai embora. Nove meses depois, Talia dá à luz gêmeos, Sol e Lua, mas continua adormecida. Um dia um dos bebês não encontra seu seio para mamar e coloca a boca no dedo da mãe e suga. Suga com tanta força, que extrai a farpa e faz despertar.

O rei resolve visitar Talia. A esposa do rei descobre o caso e manda cozinhar as duas crianças e servi-las para o rei. Mas o cozinheiro prepara cabritos no lugar. Depois a rainha manda buscar Talia para lançá-la ao fogo, mas o rei chega e lança a própria esposa no lugar de Talia. Ele casa-se com Talia e vive com ela e seus filhos.

Segundo a tradução de 1993, de Aventinum Nakladatelství, há uma terceira história, onde o final não acontece, com o beijo do príncipe acordando a bela, muito embora essa seja a versão passada nos livros

atuais e no cinema. Nesta narrativa, a princesa acorda com a chegada do príncipe, e não há beijo. Ao contrário, conversam longamente.

É possível concluir que a princesa interagiu, trocou ideias, não ficou passiva. O príncipe, ao contrário das versões mais conhecidas, se mostra um medroso, tendo medo até da própria mãe, uma ogra antropófaga. Somente depois de dois anos ele revela aos pais o seu casamento, já com dois filhos, um menino e uma menina. A princesa se mostra destemida, enfrentando até o cozinheiro real quando este tenta degolá-la para servir sua carne à sogra.

A visão transcrita neste artigo enfoca o cinema de animação como um produto social, portanto, é a visão do que ele retrata que nos importa e não do que ele influencia. Levando em conta que o monopólio cultural caracteriza-se por representar a visão de um em detrimento do coletivo, considera-se aqui analisar o quanto essa visão é representativa ou o quanto ela contribui para mudanças de paradigmas históricos na sociedade.

O modelo “mágico” caracterizado na obra de Disney, consagrada por um paradigma clássico das relações sociais. O poder real concedido por descendência (reis, príncipes e rainhas), o mal como um defeito moral irremediável e inato. O conto de Basile talvez seja o mais crítico, na medida em que cria metáforas, que confrontam paradigmas morais das relações humanas, como o estupro do rei sobre sua filha. Na versão de Disney inspirada nos irmãos Grimm, o texto é higienizado e cercado de ornamentos oníricos, de forma a consagrar o modelo idealizado, sem maiores riscos e metáforas questionadoras das relações sociais. Este modelo é aceito pelo público adulto como ideal para preservar a “pureza” e a magia da infância dos seus filhos. Esse conceito funciona como uma espécie de fuga da realidade, na medida em que as mazelas e contradições do mundo real não estão ali explicitadas: “a cultura dominante deseja fingir, particularmente no que se refere às crianças, que o lado escuro do homem não existe, e professa a crença num aprimoramento otimista”. (BETTELHEIM, 1995, p. 17)

HANNA BARBERA

Por quase três décadas a Hanna-Barbera Productions dominou o mercado de animação para a televisão nos Estados Unidos. Foi fundada em 1957 pelos animadores William Hanna e Joseph Barbera. Após a MGM fechar seu estúdio de animação e terminar a produção de seus curtas-metragens animados (*Tom e Jerry* foi um deles), William e Joseph resolveram empreender por conta própria.

A televisão começava a se popularizar e carecia de conteúdos para a programação. Os estúdios HB criaram um estilo e uma forma econômica de produzir, caracterizada por limitação de movimentos, reaproveitamento de cenários e dos ciclos de animação. Neste período foram produzidas séries, como *Jambo & Ruivão*⁵, *Dom Pixote*⁶, *Plic, Ploc & Chuvisco*⁷, *Zé Colméia*⁸, *Pepe Legal*⁹ e *Loopy Le Beau*¹⁰.

Hanna-Barbera representou nas séries de TV o que Disney representou para o cinema. A maioria de suas criações tinha animais como personagens centrais, metáforas antropomórficas da variedade de perfis psicológicos humanos. Animais capazes de conversar e agir, caminhar em duas patas e vestir roupas e adereços.

⁵ *The Ruff & Reddy Show* ou *Ruff at Reddy* (*Jambo e Ruivão no Brasil*) A primeira exibição foi em Dezembro de 1957 pela NBC. A série foi também a primeira produção para a TV da Hanna-Barbera. Seu sucesso ajudaria a abrir caminho para uma infinidade de novos personagens infantis, que dominaram a programação infantil até meados dos anos 90 (pt.wikipedia.org/wiki/The_Ruff_%26_Reddy_Show)

⁶ *Huckleberry Hound* (br: *Dom Pixote*) é uma série de desenho animado criado pela Hanna-Barbera em 1958. (pt.wikipedia.org/wiki/Dom_Pixote)

⁷ *Pixie and Dixie and Mr. Jinks*. Fazia parte do show do *Dom Pixote*, originariamente exibido de 1958 a 1962. (pt.wikipedia.org/wiki/Plic,_Ploc_%26_Chuvisco)

⁸ *Yogi Bear*. Foi criado em 1958 como um personagem secundário, num dos segmentos do programa de desenho animado *The Huckleberry Hound Show*. (pt.wikipedia.org/wiki/Zé_Colméia)

⁹ *Quick Draw McGraw*. Transmissão original em 29 de Setembro de 1959 contando as aventuras de um cavalo antropomorfo. (pt.wikipedia.org/wiki/Pepe_Legal)

¹⁰ *Loopy De Loop*. *Loopy* é um lobo cavalheiro que fala com sotaque francês. Apareceu pela primeira vez em 1959. (pt.wikipedia.org/wiki/Loopy_Le_Beau)

A abordagem de HB, diferente da Disney, consagra um modelo de retratação de fortes referenciais sociais. Neles se destaca a figura do anti-herói, como o urso Zé Colméia que rouba cestas de piquenique.

O personagem central, Manda-Chuva - chamado de M.C. por amigos próximos - é o líder de uma gangue de Nova Iorque de gatos de rua: Bacana, Espeto, Batatinha, Gênio e Chu-Chu. Manda-Chuva e sua gangue foram inspirados por personagens da comédia popular *You'll Never Get Rich*¹¹. O enredo gira em torno do policial local, Guarda Belo, e suas tentativas ineficazes de expulsar a gangue do beco. A única razão para ele querer se livrar deles era que Manda-Chuva e sua gangue estavam constantemente tentando ganhar dinheiro rápido - normalmente através de algum golpe. A aparência de Belo foi modelada em Allen Jenkins, que fez sua voz. Dibble (o nome original de Guarda Belo), anteriormente sendo apenas para a ferramenta de fazer buracos para plantar sementes, adquiriu um segundo significado no vernáculo, como gíria de policiais.

O Manda-Chuva é líder de uma gangue de rua, que vive a ludibriar a autoridade policial. Essa relação constitui uma emblemática metáfora do conflito socioeconômico. O alijado economicamente pela sociedade tem que usar de astúcia para sobreviver. O Guarda Belo é o guardião desta estrutura, esforça-se para manter as coisas como estão e impedir que a turma do Manda-Chuva atrapalhe uma ordem estabelecida.

A economia dos EUA viveu um período de relativa estabilidade entre o fim da década de 1940 e o início dos anos 1960. A partir de então, com os gastos com a Guerra do Vietnã (1965-1975), o país passou a sofrer com ciclos de recessões e expansões, ambos sempre acentuados, com uma intensificação do efeito “montanha russa” a partir da década de 1970, quando os choques do petróleo atingiram o país.

Vários países ocidentais deram uma guinada à esquerda no início da década, com a vitória de John F. Kennedy nas eleições de 1960 nos EUA, da coalizão de centro-esquerda na Itália em 1963 e dos trabalhis-

¹¹ *You'll Never Get Rich*. *You'll Never Get Rich* (br: *Ao compasso do amor* - pt: *Nunca Serás Rico*) é uma comédia musical de Hollywood do ano de 1941. (pt.wikipedia.org/wiki/You%27ll_Never_Get_Rich)

tas no Reino Unido em 1964. Também em 1969, uma sonda dos EUA alcançou Marte e, meses depois, a URSS descia um robô em Vênus.

Na década de 1960, os estudiosos da época criavam suas teorias sobre os avanços científicos e tecnológicos (*Jetsons* na versão HB). Foi inventado o primeiro computador gráfico, na Alemanha. Em 1965 surgiram os primeiros trabalhos de arte computacional. O desenvolvimento tecnológico capitaneado pela televisão propicia um crescimento do mercado de animação, aparecendo como alternativa ao esgotamento do modelo cinematográfico.

SIMPSONS

Criada por Matt Groening, *Os Simpsons*¹² é uma paródia do modo de vida da classe média norte-americana. Os personagens são: Homer Jay Simpson, Marjorie “Marge” (Bouvier) Simpson, Bartholomew “Bart” Simpson, Elisabeth “Lisa” Marie Simpson e Margaret “Maggie” Simpson. As aventuras se passam na cidade fictícia de Springfield e exploram tabus, situações clássicas de violência social e múltiplos aspectos da condição humana.

Estreou em 17 de dezembro de 1989. Seu formato narrativo atende ao padrão sitcom, no entanto, por pertencer à categoria de animação, seu universo narrativo se expande além dos limites do que seria uma típica família de classe média vivendo em uma típica cidade americana. Essa característica permite ao autor explorar e abordar problemas enfrentados pela sociedade contemporânea. O exemplo disso é o fato de Homer trabalhar em uma usina nuclear. Questões ligadas à educação também são discutidas nas relações de Bart e Lisa, na escola Elementar de Springfield. Outra questão frequentemente abordada é a crítica à programação de TV, satirizando a indústria do entretenimento, o que não deixa de ser uma autocrítica.

Este viés crítico, adotado pelos argumentistas da série, motiva acusações de que a mesma adota uma visão esquerdista da socieda-

¹² *The Simpsons* (no Brasil, *Os Simpsons*; em Portugal, *Os Simpson*)¹ é uma sitcom de animação norte-americana criada por Matt Groening para a Fox Broadcasting Company. (pt.wikipedia.org/wiki/Os_Simpsons)

de. Al Jan, um dos argumentistas, confirma tendência esquerdista norte-americana. A série representa o governo e as grandes corporações como entidades autoritárias, dominadoras e exploradoras da ingenuidade do trabalhador médio. Os políticos são corruptos, os religiosos são insensíveis e a autoridade policial é incompetente.

Na década de 1980, o governo Reagan adotou uma política econômica conservadora, visando reverter a estagnação da economia do país - registrada na década anterior. Realizou cortes nos gastos públicos, especialmente nos serviços previdenciários e diminuição de impostos. Liberou as importações, estimuladas pela supervalorização do dólar. Em 1987 acontece a quebra na bolsa de Nova Iorque. 600 milhões de ações são vendidas em um só dia. As perdas são estimadas em 1 trilhão de dólares. As consequências políticas do governo Reagan atingiram a poupança interna, provocando sua queda, com a alta desenfreada do consumo. Adotou altas taxas de juros para atrair investimentos estrangeiros e intensa especulação financeira. A estratégia funcionou razoavelmente, fazendo com que o período fosse considerado de recuperação econômica para os Estados Unidos.

BEAVIS AND BUTT-HEAD, SOUTH PARK E A DÉCADA DE 1990

A MTV exibiu *Beavis and Butt-Head*, de 1993 a 1997. É uma criação de Mike Judge que também assina a série *O Rei do Pedaco*. Os episódios mostram uma dupla de adolescentes em fase de pós-puberdade. Moram e estudam na cidade Highland, ficticiamente localizada em um ponto sul da América do Norte. Os episódios são repletos de cortes onde *Beavis and Butt-Head* veem TV fazendo comentários ácidos sobre o que estão assistindo. A tônica dos episódios girava de divagações relacionadas a música, garotas e besteiras de toda ordem, predominando por toda a década de 1990. Mais recentemente foram incorporados aos argumentos referências atuais, que vão desde virais da internet até programas de TV como *reality shows*.

Seguindo a linha do politicamente incorreto, *Beavis e Butt-Head* caracterizam-se por serem péssimos vizinhos, péssimos alunos e passam boa parte do dia à frente da TV, assistindo videoclipes. Consagrada nos anos 1990, ficou esquecida por um longo tempo até ser

produzida novamente em 2012. O sucesso levou os personagens às telas dos cinemas, no filme *Beavis e Butt-Head Detonam a América*¹³. O título é uma referência direta a crítica proposta pela série.

Mike Judge inspirou-se em jovens delinquentes para elaborar o perfil dos protagonistas, que não por acaso dão exemplos opostos ao que prescreve o *ethos* nacionalista do “modo de vida americano”. Em oposição à autossuficiência, a superficialidade, em oposição à generosidade, o desprezo e a desconsideração. O consumismo e o individualismo são caricaturados e impiedosamente expostos, de forma a criar uma cisão cômica, que pode estimular a catarse ou revoltar o espectador menos crítico.

Seguindo a linha crítica ao *american way of life*, o *sitcom South Park* foi criado para o canal Comedy Central. Sua autoria é assinada por Trey Parker e Matt Stone e é destinado ao público adulto. *South Park* caracteriza-se pela abordagem infame, cruel, surreal e de humor negro. Os episódios contam as aventuras bizarras de quatro crianças - Stan Marsh, Kyle Broflovski, Eric Cartman, e Kenny McCormick.

Parker e Stone desenvolveram a série a partir de dois curtas de animação em 1992 e 1995. O segundo curta tornou-se um viral da internet, o que motivou o convite para o desenvolvimento do programa. Considerado o maior êxito instantâneo de audiência para uma estreia, o programa ao longo do tempo alcançou as maiores audiências da televisão paga nos Estados Unidos. A temática adulta contrasta com o design infantil da concepção gráfica da série, sendo toda produzida em animação de recorte.

A década de 1990 caracterizou-se por um período de crescimento econômico para o Primeiro Mundo e em especial para os Estados Unidos. O desenvolvimento tecnológico permitiu novos avanços para a animação, influenciando e facilitando a produção de séries. A produção mundial iniciou um processo de multipolarização, com países, como a Coreia do Sul, deixando de ser exclusivamente

¹³ *Beavis e Butt-head Do America* (1996) é um filme de animação baseado na série de TV *Beavis e Butt-head*. Foi produzido pela Paramount Pictures em associação com a Geffen Pictures e MTV Films e co-escrito e dirigido pelo criador Mike Judge. (http://en.wikipedia.org/wiki/Beavis_and_Butt-head_Do_America)

fornecedores de mão de obra para tornarem-se produtores. Um exemplo deste fato é a criação do desenho animado Puka, em 1999. Aumentou a produção de séries de animação nos países-países (Estados Unidos, Canadá, França e Japão). De 300 mil computadores conectados em 1990 a internet chegou 16 milhões no final da década. Caiu a Cortina de Ferro, teve fim a Guerra Fria.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As relações sociais e as forças produtivas são indissociáveis. Esta interligação faz com que, adquirindo novas forças produtivas, os homens modifiquem o seu modo de produção e a maneira de sobreviver, e alterem as relações sociais: “O moinho a braço vos dará a sociedade com o suserano; o moinho a vapor, a sociedade com o capitalismo industrial”. (MARX, 1974, p. 78)

O modo de produção material de uma sociedade configura-se como um fator determinante da organização política e das representações intelectuais. Sendo o desenho animado um produto da cultura e, por consequência, um reflexo da representação intelectual do seu tempo, não está ele alienado das relações de influência da infraestrutura e da superestrutura predominantes em cada período histórico.

O desenho animado está sujeito, também, a uma caracterização ideológica formada por forças produtivas (ferramentas, máquinas e tudo que permite a produção), bem como, os interesses dos proprietários nas relações de produção: “Conforme a língua, conforme a época ou os grupos sociais, conforme o contexto presente tal ou qual objetivo específico, vê-se dominar ora uma forma ora outra, ora uma variante ora outra”. (BAKHTIN, 1999, p. 147)

Assim, é possível concluir que o sentido crítico das séries de animação progride na medida em que se consolidam dois princípios históricos: a evolução tecnológica e a descentralização da produção. A identidade social segue o mesmo princípio.

Um exemplo próximo desta afirmação é constatável observando o caminho histórico do cinema *live-action*. É possível estudá-lo e caracterizá-lo pelo quanto foi influenciado pelo contexto econô-

mico e social nos distintos períodos históricos em que fez parte. O Expressionismo alemão e o Realismo italiano estão situados e permeados pela influência que em suas épocas afetou os modos de produção. O cinema *live-action* sempre teve uma base produtiva ampla, bem maior que o cinema de animação, por exemplo, e isso lhe permitiu, com alternâncias, uma abordagem mais próxima da realidade. O cinema de animação, até aqui, tem sido objeto de domínio e controle de poucos, o que, ao longo da história, lhe garantiu um isolamento crítico e uma alienação insistente.

As séries aqui analisadas distanciaram-se do modelo original definido por Disney, acompanhando os ciclos de expansão econômica e do avanço tecnológico da época em que foram produzidas. Quando maior for o monopólio, quanto mais exclusivo for a propriedade dos modos de produção, maior será o caráter de idealização da obra, mais ela será interpretada como fetiche. Quanto mais descentralizada e quanto mais acessível for a produção, maior é a tendência de aproximação dos conteúdos desta realidade.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1999.

BARBOSA Júnior, Alberto Lucena, **Arte da Animação. Técnica e Estética Através da História** - 2ª ed. - São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005

BARTHES, Roland. **Crítica e verdade**. São Paulo: Coleção Signos, 1987.

BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1996

BENJAMIN, W. **A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica**. 1955.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986.

BOURDIEU, P. **As Regras da arte**, São Paulo; Companhia das letras, 1996

BOURDIEU, P. **Razões práticas: sobre a teoria da ação**. Campinas: Papyrus, 1996.

BOURDIEU, P. **O poder simbólico**. 4. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

BOURDIEU, P. **Memória e sociedade: nota de apresentação**. In: **O poder simbólico**. 4. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001b. 322 p.

CHONG, Andrew. **Animação Digital**. Porto Alegre: Bookman, 2011

GABLER, Neal. **Walt Disney - O Triunfo da Imaginação Americana**. Editora: Novo Século, São Paulo, 2013.

MARX, Karl. **Miséria da filosofia: Resposta à Filosofia da Miséria do Senhor Proudhon**. Tradução: J. Silva Dias/ Maria C. Torres. 2ª ed. Porto: Escorpião, 1974

MCCLLOUD, Scott, **Desvendando os quadrinhos**. M. Books do Brasil Editora. São Paulo. 2005

PEREIRA, Paulo Augusto, **Almanaque dos Desenhos Animados**. São Paulo: Matriz, 2010.

SPERBER, Suzi Frankl. **A lenda da flor azul, o mito e o conto de fadas**. In

TEODORO, Mário. <http://pt.scribd.com/doc/106618248/O-estilo-Disney-de-contar-historias>, 2011.

WHITE, Tony, **Animation From Pencils To pixels**, Focal Press/Elsevier: Estados Unidos, 2006

FONTES DA INTERNET

<http://asifa.net/>

[http://pt.wikipedia.org/wiki/lista de series de animação](http://pt.wikipedia.org/wiki/lista_de_series_de_animacao)

<http://it.wikipedia.org/wiki/Pucca>

[http://pt.wikipedia.org/wiki/A_Bela_Adormecida_\(conto\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/A_Bela_Adormecida_(conto))

<http://www1.folha.uol.com.br/foha/mundo...>

<http://aseixas-histriavirtual.blogspot.c...>

<http://almanaque.folha.uol.com.br/cronol...>

[http://veja.abril.com.br/blog/temporadas/televisao/
uma-breve-historia-da-animacao-na-tv/](http://veja.abril.com.br/blog/temporadas/televisao/uma-breve-historia-da-animacao-na-tv/)