



**Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e
Crítica Literária da PUC-SP**

nº 18 - julho de 2017

<http://dx.doi.org/10.23925/1983-4373.2017i18p112-129>

**Luz, cor e movimento: um estudo introdutório acerca da contribuição
de Willian Hanna e Joseph Barbera para a história do cinema de
animação**

**Lights, color and movement: an introductory study on the contribution
of William Hanna and Joseph Barbera to the history of animated
feature films**

Fernando Teixeira Luiz¹

RESUMO

O presente artigo integra uma investigação científica maior, intitulada *Poéticas do Cinema de Animação*, que tem como meta abordar as propostas estéticas do desenho animado. Na tentativa de se estabelecer uma periodização da temática, observa-se, com base no aporte teórico estudado, que a história do cinema de animação pode ser dividida em quatro etapas, mapeadas como *período de formação, consolidação e legitimação do gênero* (1920 – 1960), *período de desenvolvimento e expansão do mercado* (1960-1980), *período das narrativas híbridas* (1980 – 2000) e *período inovador ou pós-moderno* (2000 – 2015). Tendo em vista a necessidade de recorte do objeto, far-se-á a crítica e discussão do segundo momento, fase em que ganhava força os estúdios da *Hanna-Barbera Produções*. Destacavam-se, aqui, produções que giravam em torno de algumas categorias temáticas: a) o fabulário estilizado; b) os núcleos familiares; c) a narrativa policial; d) a transição de heróis dos *cartoons* para as séries de TV.

PALAVRAS-CHAVE: Desenho animado; Mercado cinematográfico; Estúdio Hanna-Barbera

ABSTRACT

This article integrates a further scientific research entitled *Animated Film Poetics*, which aims to address the aesthetic proposals of the cartoon. In an attempt to establish a periodization of the theme, it is observed, based on the studied theoretical contribution, that the history of animated film can be divided into four stages, mapped as *formation, consolidation and legitimation of the gender period* (1920 - 1960) *development and market expansion period* (1960- 1980), *hybrid narratives period* (1980 - 2000) and

¹ Universidade do Oeste Paulista – UNOESTE. Faculdade de Artes, Ciências, Letras e Educação – Presidente Prudente – SP – Brasil. fer.luigi@hotmail.com



**Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e
Crítica Literária da PUC-SP**

nº 18 - julho de 2017

innovative or post-modern period (2000-2015). Considering the need of a research focus for the subject matter, we will make a review and discussion of the second point - treated here as a period of *market development and expansion* - stage when, parallel to the development of *Disney* and *Warner*, studios such as *Filmation*, *Grantray Lawrence* and particularly *Hanna-Barbera Productions* earned forces. Here productions which revolved around some thematic categories stood out: a) The stylized collection of fables; b) The households; c) The police narrative; d) The transition from the *cartoons* heroes to the TV series.

KEYWORDS: Cartoon; Cinematographic market; Hanna-Barbera Studio

Introdução

O processo de formação de leitores é marcado pela pertinência do signo visual presente em uma diversidade de textos iconográficos que ganham vida e força nos veículos midiáticos inscritos na sociedade contemporânea. Mediados pelo professor ou não, torna-se patente a interação entre o estudante e uma pluralidade de sistemas semióticos, como a ilustração, o livro de imagem, a pintura, a publicidade, a fotografia, os quadrinhos, o videoclipe, o teatro, a telenovela e, em especial, o cinema de animação e o cinema “convencional”. Composto tais propostas, assinala-se ainda o diálogo entre o desenho animado e outras linguagens, evidenciando reendereçamentos, adaptações, releituras, recriações e novas obras em que vigoram poéticas até então inéditas e inaugurais.

Com base nesse painel, as mais recentes vertentes teóricas acentuam a natureza artística, plurissignificativa e interdiscursiva da imagem e dos demais códigos estéticos, aberta à plena participação do leitor e direcionada para o profícuo contato com outras formas audiovisuais. Importa, nesse sentido, preparar leitores competentes para a interação com uma miríade de redes sógnicas que predominam no universo contemporâneo. Corresponde esse a um desafio para as unidades públicas e particulares de ensino, comprometendo-se com um fértil trabalho de mediação desde as séries iniciais de escolarização.

Embora a escola se envolva com a meta de sensibilização humana por meio da leitura e da literatura, e muitas estratégias metodológicas procurem aproximar crianças, livros, jornais, revistas e outros meios de comunicação, observa-se a nítida ausência do desenho animado entre as práticas dos professores. Além disso, expressivos obstáculos ainda vicejam na sala de aula, como a escolarização inadequada, a indisciplina e a visão de aprendizagem assentada em uma concepção monológica de aprendizagem, em que apenas o professor se manifesta e, por conseguinte, desconsidera a participação do aluno.

Considerando essas informações preliminares, o presente artigo ocupa-se em problematizar a especificidade do desenho animado como linguagem polissêmica, revestida de esteticidade e aberta à participação constante do destinatário. Para tanto, abordaremos parte da extensa produção de Willian Hanna (1910 – 2001) e Joseph Barbera (1911 – 2006), assinalando a contribuição deles para a história do cinema de animação entre 1960 e 1980.

1 O desenho animado

Inspirado, em princípio, nas técnicas do teatro de sombras, típico da cultura oriental, o *desenho animado* se desenvolveu a partir de produções experimentais. Durante o século XIX, dezenas de profissionais revelaram-se tributários da tese de que uma sequência de desenhos intercalados geraria a ilusão de movimento. Surgiam, então, geringonças como o *taumatrópio*, o *fenaquistiscópio*, o *entroboscópio*, o *zootrópio* e o *praxinoscopio* (DENIS, 2010), todas arquitetadas com o intento de dar vida às formas gráficas não verbais.

Evidentemente só podemos falar de cinema de animação a partir do nascimento real do cinema, em 1891 (*kinetoscópio*) e 1895 (*cinematógrafo*), ou seja, a partir do emprego de uma técnica de reconstituição do movimento através de uma fita perfurada e projetável em público (DENIS, 2010, p. 44).

Para os historiadores do cinema, muito mais salutar que a criação de máquinas alinhadas às inúmeras tentativas de projetar formas imagéticas, foi, sobretudo, o uso racional desse aparato para lançar mão de uma obra coerente, acessível, de enredo definido. Émile Courtet, na França, representaria, assim, a primeira grande contribuição na área. Foram os Estados Unidos, porém, que se tornaram referência no que diz respeito ao apogeu do cinema gráfico. A rigor, tal pioneirismo devia-se aos estúdios *Max e Dave Fleisher*, *Paramount*, *UM&M* e, principalmente, a *Walt Disney Company*, que deram início ao que convencionalmente se designou como *era de ouro da animação*.

As narrativas do período esboçavam um quadro bastante pitoresco e inocente do universo infantil, mesmo que não necessariamente incluíssem personagens-crianças. As façanhas do Gato Félix, do marinheiro Popeye, da sensual Betty Boop, e, mais tarde, do camundongo Mickey, enveredaram por caminhos que priorizavam apenas uma visão unilateral dos fatos. Não havia uma multiplicidade de vozes instauradas, mas a soberania do discurso da protagonista frente a qualquer outra manifestação. Tal proposta se revestia ainda mais de significado nas adaptações promovidas pela *Disney* em torno da literatura infantil e juvenil, dedicando-se tanto ao cânone quando às escrituras periféricas. Exaltava-se a fragilidade feminina, subjacente ao comportamento das princesas; e reiteravam-se os arquétipos masculinos, solidários à ideia de amparo e

proteção. É o que justifica e legitima a incisiva presença de *príncipes, maridos* e, sobretudo, *pais* dominadores, que interferiam nas sequências de degradações e lideravam as investidas de combate ao mal. Além disso, Denis (2010) chama a atenção para o fato de que a *Disney* removia sistematicamente a carga negativa e escatológica dos contos de fadas e lendas europeias, tornando-os objeto de diversão norte-americana.

O debate em torno da adaptação sempre gerou posicionamentos contrários no universo da crítica. Rey (1989), por exemplo, defende a liberdade de recriação na articulação entre a linguagem literária e a cinematográfica. Ainda que o público aguarde um espetáculo fiel ao texto original, Rey aponta que são gêneros diferentes, com especificidades que não podem ser obliteradas. Logo, exigir do filme a obrigatoriedade de traduzir os capítulos de determinado romance em uma sequência de imagens seria inviável e desnecessária. Aproximando-se desse posicionamento, Brito (2006) sublinha que o diálogo entre a literatura e o cinema pode mesclar supressão de cenas, adição de elementos que não constavam no texto original, simplificação de conflitos ou a ampliação da dimensão de um dado. Tais contingências possivelmente impulsionaram a transposição das personagens clássicas para as formas imagéticas da *Disney*, dando margem ao descompasso entre criação e recriação.

A sacralização do matrimônio e a idealização da família igualmente vigoravam como uma ideologia diluída nas entrelinhas do discurso, visto que eram traduzidas como único caminho para a felicidade. Prova disso é que Aurora, Cinderela e Branca de Neve necessitavam da cerimônia de casamento para que encontrassem dias de paz, enquanto Dumbo suportava as agruras da vida graças ao afago da mãe. A releitura do acervo literário em questão ainda preservava os princípios maniqueístas e a crença imbatível na força do destino, como sugeriam os textos rubricados pelos irmãos Grimm.

É, entretanto, no território de revitalização da fábula que a *Disney* acabou impondo uma tradição. Os novos estúdios em ascensão – *Terrytoons, Famous, Columbia e Warner Bros. Cartoons* – não só observaram a proposta, como investiram igualmente em protagonistas astuciosos, mas de caráter duvidoso, destituídos de qualquer vocação heroica. Embrenhando-se na presente diretriz, ecoavam as vozes do Pernalonga, do Patolino e da dupla Faísca e Fumaça, além, é claro, do Pica-pau, cujas proezas estavam a serviço de seus interesses particulares e não da coletividade. O tom maniqueísta era atenuado, ao passo que o *nonsense* e a intertextualidade, com destaque para a citação e a paródia, recebiam tratamento especial.

O processo de representação da infância constitui um caso à parte. Uma porcentagem expressiva de animações do período apresentava as relações entre os pais e seus rebentos a partir dos modelos que Zilberman (1982) problematiza como *eufórico* e *crítico*, ou seja, instaurados perante a sacralização do adulto. Apenas com Peter Pan e Wendy essa realidade ganharia novos contornos, compondo uma narrativa em que crianças e adultos se encontrariam em posições simétricas. O pai, aqui, deixava de lado a sua condição de detentor do saber, aproximando-se da criança, agora concebida como sujeito em constante transformação e aberto ao conhecimento. Por outro lado, pertinente se faz o desempenho da personagem Luluzinha, cujos esforços pela emancipação desafiavam, de modo implacável, as imposições coercitivas de pais, mães e professores que se instalavam em diversos momentos da *diegese*.

Com o advento da TV, nos anos de 1950, o painel até o momento configurado sofreria drásticas reformulações. Os desenhos, lentamente, migrariam das salas de projeção para as casas de médio e grande porte. Consequentemente, a produção para a TV exigiria considerável quantidade de fotogramas, pois se planejava a veiculação de mais de uma série semanal. Com o tempo, intensificaram-se os trabalhos na linha de curtas, tendo em vista que os gastos para um longa-metragem não se mostravam nada modestos. Além disso, os novos estúdios concorrentes perceberam que o padrão dos desenhos da *Disney* não poderia ser mantido naquele contexto. A qualidade dos movimentos, o realismo grandioso das formas, as paisagens pitorescas ao fundo e o jogo de luz e sombra excediam qualquer orçamento para a exibição diária de episódios, sem contar que a *Disney* contratava sofisticados artistas em regiões longínquas da Europa para trabalhar na Califórnia. A resposta para o instaurado impasse seria encontrada com os roteiristas Willian Hanna e Joseph Barbera, já famosos, desde 1940, com as personagens *Tom e Jerry*. Para definir o que representou a dupla de entusiastas, são oportunas as palavras de Fossatti (2009):

Ciente da demanda televisiva, a técnica Hanna-Barbera era mais popular e possibilitava o desenvolvimento de novas séries de animação. Tal técnica caracterizava-se pela simplificação, valendo-se de poses-chave demarcadas pelo movimento das extremidades de suas personagens. Assim, esses quadros poderiam ser aproveitados em animações subsequentes, simplificando o trabalho dos animadores, baixando os custos e favorecendo o lançamento contínuo de novas animações para a televisão (p. 10).

Enaltecidos por Denis (2010) como os primeiros animadores que produziram especificamente para a TV, a dupla sentia a necessidade de rever os princípios da animação para reduzir os custos da produção. A solução apontada implicava o desenvolvimento de uma nova estética para o desenho. Substituindo a verve suntuosa da *Disney* pelo traço estilizado, a orientação era que, em uma personagem, só se desenhassem os membros que deveriam se mexer. O corpo, por sua vez, seria tratado como objeto fixo. A técnica possibilitava planos em que se animavam apenas a boca ou o braço da figura, com o mínimo de ação possível, acoplados a cenários repetitivos. Explorando recursos bastante limitados e atendo-se a episódios com duração média de sete minutos, Hanna, Barbera e sua equipe lançaram no mercado uma miríade de títulos e núcleos de personagens, atingindo um público bastante heterogêneo. Tem, então, início uma produção de numerosas séries que traziam como temática a família, a amizade e a aventura, sem o aporte violento que movia as desavenças de *Tom e Jerry*.

Lucena Jr. (2001) aponta que, em meio à revolução plástica instaurada pela dupla *Hanna-Barbera*, ressaltava-se a criação da *United Productions of América* (UPA), responsável por uma vertente expressiva no campo da animação que se mostrava destituída de qualquer influência da *Disney*. Como insiste Lucena Jr., as configurações da UPA apoiavam-se nas mais recentes conquistas estéticas da arte moderna. Tais conquistas emergiram a partir do cubismo, priorizando, basicamente, a geometria e o traçado simples, típico das telas de Picasso, Klee, Matisse e Modigliani, entre outros.

2 A equipe *Hanna-Barbera*

Com a morte de Walt Disney, em 1966, instituiu-se um período não muito profícuo em seus estúdios. Na ocasião, o grupo estava envolvido em um projeto inspirado na obra de Rudyard Kipling, intitulado *Mogli, o Menino Lobo*. O desenho seguia uma leva de filmes divertidos e pouco impactantes, como *Cento e Um Dálmatas* (1961) e *A Espada era a Lei* (1963). *Mogli* foi lançado em 1967, quando o império ainda se fechava em luto pela perda do grande empresário. A partir daquele momento, os estúdios permaneceriam em silêncio, retornando apenas três anos depois, em 1970, com *Aristogatas*, seguido por *Robin Hood* (1970) e *Bernardo e Bianca* (1977).

A trajetória do menino lobo parece ter sido a última grande adaptação de um clássico da literatura juvenil. Talvez porque as narrativas alinhadas a essa modalidade não mais repercutissem com o mesmo impacto das produções de décadas anteriores,

como *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937) e *Cinderela* (1950), ou dada a necessidade de inovar perante as exigências do mercado cinematográfico da época, novas tendências passaram a reger os roteiros da *Disney*. Tentativas de retomar ícones da literatura tradicional também ressurgiram entre um filme e outro, como o caso de *A Espada era a Lei*, dialogando com o universo das Novelas de Cavalaria, ou *Robin Hood*, recuperando a lenda do famoso herói inglês na esteira da fábula moderna. Nota-se, todavia, o crescente interesse por novas narrativas salpicadas de aventura e dinamismo, como *Cento e Um Dálmatas*, *Aristogatas e Bernardo e Bianca*, inspirados, respectivamente, nos textos contemporâneos de Dodie Smith, Tom McGowan e Margery Sharp. No entanto, é necessário acentuar que a fórmula de adaptação do cânone será ainda mantida, especialmente pelo fato de serem produções de alto apelo maniqueísta. Exaltavam, assim, mulheres como Malvina Cruela, *Lady Medusa* e Madame Mim com características físicas e psicológicas não muito diferentes daquelas ostentadas pela feiticeira Malévola, pelo Capitão Gancho ou pelas madrastas impiedosas que povoavam as outras animações.

Com o sucesso do cinema gráfico rubricado pela *Disney*, impõem-se no mercado de *cartoons* três novos fabulários que personificavam uma nítida concorrência perante o império do camundongo Mickey: a série protagonizada pelo anti-herói *Pica-pau* (1940), de Walter Lantz, *A Turma do Pernalonga* (1938), da *Warner Bros. Entertainment*, e, mais tarde, as dezenas de animais que passaram a povoar o imaginário infantil graças ao talento da dupla Willian Hanna e Joseph Brabera, cabendo aqui citar o urso *Zé Colmeia*, a *Formiga Atômica*, a *Lula Lelé*, o cavalo *Pepe Legal*, o *Leão da Montanha*, a hiena *Hard Há-Há*, o crocodilo *Wolly*, o gorila *Maguila*, o cachorro *Precioso*, o gato *Manda-Chuva* e a famosa dupla *Tom e Jerry*, entre outros.

O fabulário da *Hanna-Barbera*, bastante estilizado, caracterizava-se por concentrar as narrativas em um ambiente de ironia, diversão, fantasia e comicidade. À primeira vista, distanciar-se-ia da proposta da *Disney*, calcada em um olhar inocente, otimista e pueril para com a vida. Ao contrário de Mickey, Donald e Pateta, os novos desenhos absorviam e devolviam, por meio da intertextualidade, os ícones da cultura *pop*, do cinema e do imaginário estadunidense. Em meio à antropofagia cultural, as personagens pareciam dar continuidade à estética da *Warner*, investindo em heróis bufões e abrindo espaço para a manifestação da paródia. De acordo com Kathe (1980), a paródia se define como um texto que abarca outro texto, do qual ele é “[...] uma negação, uma rejeição ou uma alternativa” (p. 98). Marcada pela duplicidade, contém

em sua estrutura o fragmento reescrito e, ao mesmo tempo, sua negação. Trata-se, assim, de uma contradição, “[...] dando prioridade para a antítese em detrimento da tese proposta pelo texto parodiado” (p. 98).

Tendo em vista esse quadro, cumpre assinalar que o fabulário proposto pela equipe *Hanna-Barbera* deve ser examinado no fluxo de outras produções sincrônicas. Hutcheon (1991), inclusive, acrescenta que os modelos textuais não podem ser considerados como originais e sim como partes de discursos anteriores. Prova disso eram os casos histriônicos desvendados pelo *Esquilo sem Grilo* (1964), revisitando, com humor, as sequências de James Bond na série *007*. Outrossim, relevantes eram as aventuras do simpático espadachim Tartaruga Tuchê, que, em 1962, dialogava com o romance de Alexandre Dumas *Os Três Mosqueteiros* (1844). O trio *Plic, Ploc e Chuvisco* (1958), por sua vez, constituía uma nítida alusão a *Tom e Jerry* (1940). A alusão, como esclarece Kock (2007), compreende uma modalidade intertextual em que “[...] não se convocam literalmente as palavras nem as entidades de um texto, porque se cogita que o coenunciador possa compreender nas entrelinhas o que o enunciador deseja sugerir-lhe sem expressar diretamente” (p. 127). No território da paródia, *Pepe-Legal*, de 1958, reproduzia a forma do gênero *western*, bem como as façanhas do aventureiro Zorro, para negá-los e revesti-los de ludicidade. *A Formiga Atômica*, de 1965, retomava, com exagero caricaturesco, as aventuras do herói *Átomo*, emblemático nos quadrinhos de 1940. *A feiticeira faceira*, de 1965, redimensionava as bruxas inescrupulosas e arrivistas da *Disney*, e, por conseguinte, dos contos de fadas tradicionais, trazendo à baila uma personagem simpática, criativa e adorável que se via em apuros com os próprios truques.

Zé Colmeia (1960), na mesma linha, interagia com a respeitada imagem do urso Smokey, mascote da Guarda Florestal norte-americana. Smokey era o símbolo dos ideais ecológicos da década de 1950. Orientava crianças e adultos que se deslocavam para os acampamentos na mata selvagem, alertando sobre os problemas do lixo, do desmatamento e das queimadas. Tal fato o tornava uma figura exemplar nas escolas dos Estados Unidos. Em 1969, Smokey chegou a ganhar um desenho animado bastante pedagógico, embrenhando-se no combate aos incêndios florestais. Diferente do ilustre urso, *Zé Colmeia* não se exibia como ativista de nenhuma causa ecológica. Sua preocupação restringia-se à própria alimentação. Metido em golpes e sempre negando o bom senso do fiel escudeiro Catatau, o urso trapaceiro se ocupava em lograr o guarda do parque e escapar com uma ou outra guloseima, levando-a para sua gruta. Com o tempo,

a personagem perderá sua essência pícara, especialmente quando se torna representante dos estúdios *Hanna-Barbera* e lidera, em 1972, o famoso iate voador, alusão bíblica à arca de Noé, pelos quatro cantos da América. Face ao êxito de Zé Colmeia e sua trupe, a equipe de *Hanna-Barbera* emplacaria dois longas-metragens de absoluta repercussão voltados ao citado urso, cabendo aqui citar *Oi galera, sou o Zé Colmeia* (1964) e, mais tarde, *O primeiro natal de Zé Colmeia* (1980).

O signo *urso*, que a tradição sempre associou à força e proteção – como sugere o próprio herói Smokey –, submete-se, na estética da *Hanna-Barbera*, ao processo de ressignificação e, em especial, ao travestimento burlesco. O Urso do Cabelo Duro, matreiro por natureza, dedicava seu tempo aos planos mirabolantes de fugir do zoológico. Ostentava cabelos armados em uma nítida referência ao movimento negro do *black power*, que, desde o final dos anos de 1960, enfatizava o orgulho racial. Com Zé Buscapé e sua família, de 1965, os ursos se apropriavam de um repertório lexical que traduzia as peculiaridades do homem interiorano para explorar o estereótipo caipira.

Fato similar acontecia com o *leão*, signo, em princípio, atrelado ao ímpeto destrutivo ou associado a virtudes como a coragem e a destreza. No jogo da transcodificação sígnica (ECO, 1980), *O Mágico de Oz* (1901) já se apropriava de uma nova simbologia e conferia a ela um tratamento cínico e mordaz. O leão, aqui, era inseguro, inquieto, cheio de fraquezas. *Lambert, o leão acanhado* (1952), da *Disney*, dialogava com a dicotomia entre essência e aparência, tão frequentes no romance de Lyman Frank Baum: a fera tinha porte ameaçador, mas, por dentro, revelava-se arredia e sobressaltada. Solidária a tal propósito, a equipe *Hanna-Barbera* investia em uma galeria de personagens com traços que pouco divergiam dessa poética. Lipy (1962), com sua juba majestosa, ainda que gozasse do posto de rei dos animais, não era respeitado na perigosa selva. O Leão da Montanha (1960), por sua vez, não hesitava em se esquivar ora para a direita, ora para a esquerda, sempre que se via acuado. Já Trapaleão (1977), o maior de todos os embusteiros, mostrava-se faceiro, cheio de truques, e ocupava seu dia ajeitando o nada discreto topete.

Os *gatos*, não obstante, também recebiam uma abordagem especial. Manda-Chuva (1961), o implacável felino dos guetos, parecia ter herdado o traço mandrião, engenhoso e perspicaz do Gato Félix, de 1919, que igualmente se declarava astucioso e cheio de malícia. O tom pueril latente nas proezas de Félix, porém, cedia espaço para uma postura mais despojada que o aproximaria de anti-heróis como Pernalonga e Pica-pau.

Análogo ao substrato fabular, desenvolvia-se também, nos estúdios *Hanna-Barbera*, um rol de séries que pode ser dividido em três grupos: *as narrativas de suspense, a multiplicidade de heróis e os modelos familiares*.

As narrativas de suspense retomavam uma fórmula constantemente empregada no gênero policial. A equação era simples. Determinado monstro desestabilizava a harmonia de uma localidade qualquer, afugentando os habitantes e intercalando um mistério a ser desvendado: *quem estaria por trás da estranha criatura?* A linearidade do enredo era alterada na sequência final mediante o recurso do *flashback*, explicitando as causas que motivaram o criminoso a assumir a aterradora identidade. Na maioria das vezes, o elemento desencadeador do conflito era de ordem econômica: o vilão almejava uma herança, alguma propriedade territorial ou um tesouro escondido. A repetição do mistério gerava uma previsibilidade extrema, impossibilitando romper com o horizonte de expectativas do leitor. A narrativa envolvia a cópia, a repetição, a réplica, ou, nas palavras de Eco (1980), *o já dito e já codificado*, lançando mão de um hipersistema de homologias estruturais que se reproduziam e eram visualizadas pelo destinatário. Evocava-se aqui um fenômeno que Eco conceitua como *processo de hipercodificação sígnica*, revelado no uso abundante da mesma teia de ícones, índices ou símbolos em diversos episódios.

A narrativa de suspense encontrava-se possivelmente enraizada no romance de enigmas, subgênero definido por Reimão (1983) como aquele cuja essência que motiva, movimenta e desestabiliza a trama será sempre uma incógnita a ser resolvida. “O enigma atua, então, como desencadeante da narrativa, e a busca de sua solução, a elucidação, o explicar o enigma, o transformar o enigma em não-enigma, o ‘motor’ que impulsiona e mantém a narrativa; quando se esclarece o enigma, se encerra a narrativa” (p. 11).

A primeira animação reverenciada a essa linhagem foi *Scooby Doo* (1969), emplacando as aventuras do apavorado cachorro pastor-alemão e seu dono – igualmente covarde – Salsicha, em meio a vampiros, zumbis, fantasmas, múmias e feiticeiras. A dupla ainda contava com os amigos Fred, Velma e Daphne, que cruzavam vilarejos desconhecidos a bordo da van “Máquina Mistério”.

Sete anos depois surgiria o segundo desenho na esteira do sucesso de *Scooby*. Tratava-se de *Tubarão* (1976), personagem bem mais intrépido que o famoso cãozinho de 1969, e que também dividia momentos de tensão e pânico com o amigo Linguíça, cujos traços físicos se assemelhavam bastante à personagem Salsicha. Com os

companheiros Bife, Leila e Bolha, habitavam as profundezas marítimas e acabavam se envolvendo em conspirações macabras. *Tubarão*, além de se apropriar da receita de *Scooby Doo*, destacava-se também por ser uma referência, bastante parodiada, do filme *Tubarão* (1976), de Steven Spielberg, inspirado no romance homônimo de Peter Benchley e que, na época, popularizava-se com um estrondoso sucesso de bilheteria.

A terceira empreitada nessa direção foi a animação *As Panterinhas* (1977), baseada na série de TV norte-americana *As Panteras*, de 1976. O propósito era estabelecer, de um lado, a junção entre os elementos da série, protagonizada pelas divas Sabrina, Neli e Gilda e, de outro, as peripécias do desengonçado Capitão Caverna, herói pré-histórico bastante exótico e *clownesco*. Diferente de *Scooby* e na mesma linha de *Tubarão*, o Capitão Caverna não se deixava intimidar pelas adversidades. Ainda que seus episódios fossem nitidamente previsíveis, o herói de *As Panterinhas* tinha, à moda de Lewis Carrol, o *nonsense* a seu favor, o que lhe permitia arrancar de seus pelos os mais variados elementos, como painelas, dinossauros e dragões. Provavelmente foi esse aspecto que possibilitou ao rústico Capitão manter-se no mercado, ainda que apoiado em uma fórmula que já dava sinais de seu desgaste.

Além da narrativa policial e da matéria fabular estilizada, ressaltava-se também a representação da típica família norte-americana, de classe média e plena de aspirações burguesas. Para efetivar a leitura crítica desse grupo, os elementos pragmáticos configurados na articulação entre texto e contexto não poderiam ser desconsiderados. Mediante o conceito bakhtiniano de *ambivalência textual* (BAKHTIN, 1997), o movimento histórico-social de produção do discurso adquire proeminente enfoque, oferecendo ao leitor diversas informações que engrandecem as possibilidades de análise, uma vez que pressupõe que a autoria consiste em uma entidade histórica e a animação encontra-se inscrita em uma situação cultural.

Chamamos também a atenção, nesse momento, para as séries de curtas-metragens intituladas *Os Flintstones* (1960), *Os Jetsons* (1962) e *Os Mussarelas* (1972) que, mesmo concentrando as ações das personagens em períodos distintos, como a Idade da Pedra, a Antiguidade Clássica e o futuro distante, empenhavam-se em exaltar o modelo de sociedade dos anos de 1960 e 1970. Os momentos históricos eram, assim, recriados com base nos costumes e na ideologia norte-americana do século XX. Explorando o humor a partir do anacronismo, era comum, por exemplo, encontrar *Fred Flintstone* morando em uma caverna “modernizada” e recorrendo a rudimentares eletrodomésticos para manter um padrão confortável (e burguês) de vida. O patrono dos

Mussarelas, na mesma linha anacrônica, achava-se imerso em acentuadas relações capitalistas em plena Roma Antiga.

As relações entre a família e a criança eram verticais, permeadas pela manifestação do modelo *eufórico* (ZILBERMAN, 1982), em que os pais introjetavam os perfis de protetores e detentores de um conhecimento inquestionável. As crianças e jovens se posicionavam na condição de total submissão, ocupando os postos de coadjuvantes. As vozes de Pedrita, Bambam, Jocas, Precócia, Judy e Elroy pouco ecoavam frente à autoridade personificada em Fred, Barney, Zecas e George – homens que trabalham fora e eram responsáveis pela prole. As mulheres, ainda que fossem muitas vezes as únicas capazes de livrar os maridos de determinada contenda, ainda reproduziam a retórica das heroínas da *Disney*: faziam-se zelosas, idolatravam a família e se dedicavam à educação dos filhos.

Considerando esse quadro, a história da educação atesta que, entre 1960 e 1980, as escolas incorporaram o discurso comportamentalista, fundamentado nos postulados de Skinner (MIZUKAMI, 1986). A eficácia dos castigos físicos era questionada e a metodologia do professor, até então calcada na exposição dogmática, acabou sendo substituída pelo pressuposto de que a conduta humana poderia ser condicionada a partir dos estímulos adequados. Os *Flintstones*, os *Jetsons* e os *Mussarelas* são partidários desses novos tempos, uma vez que não se colocavam como repressores, mas como figuras exemplares e emblemáticas para os filhos. Mesmo os adolescentes Jocas e Judy, que poderiam internalizar uma atitude mais subversiva e contundente, dificilmente contestavam a postura dos pais. É como se os fatos fossem selecionados, assimilados e apresentados apenas na perspectiva do adulto, do progenitor e do marido.

O espaço que a criança desfrutava dentro do universo ficcional mantido pela empresa *Hanna-Barbera* era restrito, se comparado ao abundante núcleo em que predominavam adultos. Responsáveis por uma galeria de personagens bem maior que a veiculada pelos estúdios *Disney* e pela *Warner*, e ainda dispendo de poucos recursos e baixo orçamento, as criações projetadas por Willian Hanna e Joseph Barbera ainda não gozavam da plena emancipação dos garotos, como ocorria, por exemplo, com a adaptação de *Peter Pan* (1953), da *Disney*. Pedrita e Bambam, na realidade, pouco se destacavam em meio às condições geradas por Fred e Barney, que monopolizam a atenção do espectador. Na mesma linha, Bibó Pai e Bobby Filho, de 1959, constituíam uma família de cachorros que se admiravam reciprocamente. A rigor, o pai insistia em

impressionar o rebento e se vangloriar pela suposta sapiência, frisando que sempre sabia o que era melhor para os dois.

Quanto à multiplicidade de heróis, é prudente salientar que esta constitui uma seção à parte no presente estudo. A partir da década de 1930, depreendiam-se uma heterogeneidade de personagens lendários que lideravam exorbitante número de vendagens no mercado de revistas em quadrinhos. O êxito da adaptação de *Superman* para a técnica de animação apontava para uma nova tendência na segunda metade do século XX. Atentos ao novo filão que se legitimava na indústria cultural, a equipe *Hanna-Barbera* lançou, em 1973, o desenho *Super-Amigos*, que reunia uma plêiade já consagrada na nona arte: *Superman*, *Acquaman*, *Mulher-Maravilha* e a dupla dinâmica *Batman e Robin*. Anos antes, os citados estúdios, também inspirados nos perfis das personagens dos quadrinhos e nas imagens figurativistas em evidência, mostravam-se abertos a esse novo campo até então pouco explorado pelas animações. Apostavam, assim, em desenhos caudatários dessa mesma linguagem, como *Space Ghost* (1966), *Galax Trio* (1967) e *Os Herculoides* (1967).

Jonny Quest (1964) estava entre as primeiras produções do gênero. A série, assinada por Alex Toth e protagonizada pelo Dr. Benton Quest, o piloto Roger Race, o menino Jonny, o indiano Hadji e o buldogue Bandit, abordava, à moda de Júlio Verne, tópicos como mistério, espionagem e viagens extraordinárias. Morelli (2010), não obstante, assegura que a mediana audiência da série acabou não atendendo às expectativas dos produtores, o que repercutiu na veiculação de uma única temporada com vinte e seis episódios.

Space Ghost (1966), dos mesmos roteiristas de *Jonny Quest*, surgia na esteira dos heróis da *Marvel*, assinalando os aspectos maniqueístas da série. O novo desenho da *Hanna-Barbera* incorporava o visual de *Batman*, ícone dos *cartoons*, mantendo a capa, a máscara e os artificios imprevisíveis do justiceiro de *Gothan City*. Particularmente sombrio, fixava a *diegese* em uma atmosfera estelar, em que o herói defendia a galáxia de inusitados alienígenas e mercenários de outras dimensões. O substrato futurista seria mantido em *Os Herculoides* (1967), curtas que se concentravam no planeta Quasar, onde vivia o desbravador Zandor, sua família e um grupo de criaturas exóticas – Igoo, Zok, Tundro e Glup e Glip –, os quais, por sinal, garantiram o sucesso da animação.

Tendo em vista a tipologia de animação que mais agradava crianças e jovens, os integrantes da equipe *Hanna-Barbera* dedicaram todos os esforços às narrativas inscritas no gênero *ficção científica*, fazendo frente a novos núcleos de personagens.

Logo, cabe citar uma leva de séries orientadas por essa proposta, como *Os Quatro Fantásticos* (1967), inspirado nos quadrinhos epônimos de Stan Lee, bem como *Galaxy Trio* (1967) e, principalmente, *Os Super-Amigos* (1973), recuperando os principais heróis da revista *DC Comics*.

Paralelamente ao desenvolvimento dos fabulários, das narrativas de suspense, da representação de famílias e da tendência de animação figurativista, inspirada nos quadrinhos, assinalamos, outrossim, determinadas séries que, em razão da ampla aceitação entre espectadores, projetaram suas personagens para outras animações. A esse respeito, é oportuno lembrar a *Corrida Maluca* (1968), cujo impacto positivo rendeu Penélope Chamosa, Dick Vigarista e Muttley o posto de protagonistas em desenhos específicos. Convém ainda recuperar outras produções bastante inovadoras para a época, responsáveis pela proposta de intercalar personagens de diferentes animações. É o que acontece em *A Corrida Espacial* (1978), aventura que, recriando os cenários coloridos das discotecas e dialogando com o clássico *Guerra nas Estrelas* (1977), reunia Dom Pixote, Tutubarão e o célebre Zé Colmeia, entre outras pertinentes participações. Filiando-se à mesma fórmula empregada n'*A Corrida Maluca*, o desenho apresentava como antagonistas as personagens Falsão e Trambique, referências explícitas aos vilões caricatos Dick Vigarista e Muttley.

Considerações finais

Recuperar vinte anos de intensa produção cinematográfica exigiu, além do rigor metodológico, um recorte para que o debate se tornasse acessível e viável. A heterogeneidade de séries e a raridade de alguns episódios, bem como as dificuldades para encontrá-los, rendeu, em princípio, um painel enriquecedor e, ao mesmo tempo, caótico e complexo. Por outro lado, levou-nos à constituição de um *corpus* bastante eclético para consulta e posterior problematização. O *corpus* em questão foi composto por um quadro de inúmeras animações que giravam em torno do substrato fabular, dos núcleos familiares, da ficção de suspense e da trajetória de heróis afinados aos arquétipos dos mitos gregos. A expansão do mercado evidenciou nichos em outros polos fora do eixo norte-americano, possibilitando, mais tarde, a criação de estúdios em novas realidades, como a Itália, a França e o Japão.

Em suma, as produções pertencentes a esse período filiar-se-iam a algumas tendências definidas por Coelho (2000), no âmbito da teoria literária, como *realismo*

mágico, maravilhoso científico, maravilhoso popular, maravilhoso fabular e a intriga detetivesca.

O realismo mágico, bastante expressivo, diluía as fronteiras entre a realidade e a imaginação, dando margem a uma terceira realidade, cujas possibilidades vividas se mostravam infinitas. Manifestava-se por intermédio de situações inusitadas que eram assimiladas e vividas com certa naturalidade pelas personagens, como ocorriam nas aventuras dos ratos Bernardo e Bianca, que se comunicavam por meio da linguagem humana e, com intrepidez, salvavam uma criança da ameaça configurada na antagonista Madame Medusa. A família *Flintstone* igualmente se enquadraria nesse modelo, tendo em vista que conviviam, em plena Idade da Pedra, com gigantescos dinossauros devidamente domesticados à luz da sociedade moderna da década de 1960.

O *maravilhoso científico*, por sua vez, englobava narrativas em que a ação transcorria em outros espaços, distantes planetas ou em meio a civilizações perdidas. Destacar-se-iam, nessa linha, a família *Quest* e a série *Os Herculoides*, em que o ato de desbravar regiões desconhecidas estava em primeiro plano.

O *maravilhoso popular*, não obstante, explorava a herança folclórica – mitos e lendas – atualizada no cenário contemporâneo, ao enfatizar os prodígios de heróis emblemáticos e, muitas vezes, ufanistas. Vale citar, aqui, a odisseia de *Space Ghost*. Em outro extremo, situações vivenciadas por personagens animais, revestidas de sentido lúdico ou simbólico, encontravam respaldo na tendência do *maravilhoso fabular*. Exemplos, nesse sentido, ganhavam vida nas inúmeras séries protagonizadas por mamíferos, répteis, peixes, aves e moluscos assinadas pelos roteiristas Willian Hanna e Joseph Barbera. A *intriga detetivesca* ou *policialesca*, cujo eixo de efabulação residia no mistério, abarcava os episódios centrados em *Scooby Doo*, Tutubarão e no astucioso Capitão Caverna.

No geral, havia também no exposto período um apego maior para com os heróis tradicionais, avatares do mito do *Superman*. Tais heróis, em sua maioria homens, brancos e de classe média, firmavam-se partidários de valores como justiça, honra e verdade. Como os heróis gregos, eram aclamados pela coletividade e embrenhavam-se em missões redentoras. Em contrapartida, enquanto o *Super-Mouse*, em 1940, parodiava a ascensão do homem de aço, os heróis excêntricos e anti-heróis da ocasião surgiam na pele de Pepe legal, Manda-Chuva, Capitão Caverna e, de modo ainda mais explícito, no Recruta Zero.

O sexo feminino permanecia em condição subalterna, ainda que alguns ícones feministas emblemáticos – como Mortícia Addans, Mini-Mini (dos estúdios *Filmation*), as Panterinhas e a Mulher Maravilha – dividissem a tribuna dos protagonistas com seus parceiros masculinos. Seria, entretanto, a engenhosa vovó Dulcine que acabava sobressaindo por suas atitudes bastante proeminentes e emancipadas para a tradicional sociedade de 1960, portando-se como uma distinta senhora independente, autônoma e despojada.

Ademais, resta sublinhar que o período de desenvolvimento e expansão do mercado (1960 – 1980) foi caracterizado pela presença exaustiva dos estúdios *Hanna-Barbera*. Das cinquenta e duas animações consultadas, vinte e nove pertenciam a tal grupo, que acabou se consolidando e ocupando um território até então dominado e quase monopolizado pelo império *Disney*.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, M. *Marxismo e Filosofia da Linguagem*. Tradução de M. Lahud e Y. Freteschi Vieira. São Paulo: Hucitec, 1997.

BAUM, L. F. *O Mágico de Oz*. Tradução de Luciane Machado. São Paulo: Ática, 2001.

BRITO, J. B. *Literatura no Cinema*. São Paulo: Unimarco, 2006.

CHEVALIER, J. & GHERBRANT, A. *Dicionário de Símbolos*. Tradução de Vera da Costa e Silva. São Paulo: José Olímpio, 2002.

COELHO, N. N. *Literatura Infantil: teoria, análise e didática*. São Paulo: Moderna, 2000.

DENIS, S. *O Cinema de Animação*. Lisboa: Edições Texto e Gráfica, 2010.

DUMAS, A. *Os Três Mosqueteiros*. Tradução de Fernando Py. São Paulo: Ediouro, 2004.

ECO, U. *Leitura do texto literário: lector in fábula*. Tradução de M. Brito. Lisboa: Editorial Presença, 1980.

FOSSATTI, C. Cinema de Animação: uma trajetória marcada por inovações. *Encontro Nacional de História da Mídia: mídias alternativas e alternativas midiáticas*. Fortaleza, 2009.

HUTCHEON, L. *Poética do pós-modernismo*. Tradução de Ricardo Cruz. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

KATHE, F. Paródia e Cia. In: MONEGA, E. R. et al. *Sobre a Paródia*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1980.

KOCH, I. *Intertextualidade: diálogos possíveis*. São Paulo: Cortez, 2007.

LUCENA JR, A. *Arte da Animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora do Senac, 2001.

MIZUKAMI, M. G. N. *Ensino: as abordagens do processo*. São Paulo: EDUSP, 1986.

MORELLI, A. *Super-Heróis nos Desenhos Animados*. São Paulo: Editora Europa, 2010.

REIMÃO, P. *O que é romance policial*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.

REY, M. *O roteirista profissional*. São Paulo: Ática, 1989.

ZILBERMAN, R. *A Literatura Infantil na Escola*. São Paulo: Global Editora, 1982.

Data de submissão: 23/06/2016

Data de aprovação: 09/12/2016