



**Pedro Faria Sarmiento**

**A naturalização e a representação visual do gênero infantil:**

*A violência na série Hora de Aventura*

**Dissertação de Mestrado**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação  
em Design da PUC-Rio como requisito parcial para  
obtenção do grau de Mestre em Design.

Orientador: Prof. Nilton Gonçalves Gamba

Rio de Janeiro

Abril de 2014



**Pedro Faria Sarmiento**

**A naturalização e a representação visual do gênero infantil:**

*A violência na série Hora de Aventura*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Design. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

**Prof. Nilton Gonçalves Gamba**

Orientador

Departamento de Artes & Design – PUC-Rio

**Prof<sup>a</sup>. Solange Jobim e Souza**

Departamento de Psicologia – PUC-Rio

**Prof<sup>a</sup>. Raquel Gonçalves Salgado**

Pró-Reitoria de Ensino e Graduação,  
Instituto de Ciências Humanas e Sociais – UFMT

**Profa. Denise Berruezo Portinari**

Coordenadora Setorial do Centro de Teologia e  
Ciências Humanas – PUC-Rio

Rio de Janeiro, 8 de abril de 2014

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, do autor e do orientador.

**Pedro Faria Sarmento**

Graduou-se em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro em 2010. Atuou como escritor e ilustrador de livros infantis, designer gráfico e animador.

Ficha Catalográfica

Sarmento, Pedro Faria

A naturalização e a representação visual do gênero infantil / Pedro Faria Sarmento ; orientador: Nilton Gonçalves Gamba. – 2014.

215 f. : il. (color.) ; 30 cm

Dissertação (mestrado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2014.

Inclui bibliografia

1. Artes e design – Teses. 2. Criança.

CDD: 700

A Irene, Vânia, Luiz e Iami.



## Agradecimentos

Ao meu orientador Professor Nilton Gamba Junior pela entrega total a esta pesquisa, por acreditar no que faz e realiza, pela calma e tranquilidade no seu ritmo de trabalho, pela nossa amizade construída nestes 2 anos, pelo suporte e por estar sempre junto no percurso.

A Irene pelo amor e compreensão, por seu modo de me instigar e por sempre dialogar, inserir novos pontos de vista, trazer suas opiniões e suas experiências de vida.

A Luiz e Vânia por me apoiarem nesta jornada, pelo carinho por mim e pelo trabalho, pelo incentivo e ânimo, por estarem sempre abertos e receptivos, pelo amor incondicional.

A Eliane, Marcelus, Miguel, Cláudia e Humberto pela força e energia contagiante nos encontros do grupo de estudo e pelas estimulantes e proveitosas conversas.

A Solange Jobim e Raquel Salgado, tanto nas conversas do estudo dirigido quanto na leitura de seus trabalhos, por abrirem outros caminhos trazendo novos autores, novas percepções, novas ideias para a pesquisa que ampliaram o estudo do tema.

Ao CNPq pelo auxílio concedido sem o qual este trabalho não poderia ter sido realizado.

## Resumo

Sarmiento, Pedro Faria, Gamba, Nilton Gonçalves Gamba Junior (orientador). **A naturalização e a representação visual do gênero infantil: a violência na série *Hora de Aventura***. Rio de Janeiro, 2014, 215p. Dissertação de mestrado - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

A dissertação tem como objetivo analisar as representações imagéticas voltadas ao público infantil utilizando o conceito de naturalização. Tendo como eixo norteador a análise da representação visual, este trabalho tem como foco os aspectos estéticos, mas também aponta ligações com desdobramentos no âmbito ético, social e político. Para a imersão no contexto imagético, o conceito de naturalização (e desnaturalização) de Pier Paolo Pasolini é a principal base teórica, que o aprofundamos no diálogo com outros autores, tais como Walter Benjamin, E. H. Gombrich, Lyotard, Bourdieu, W. J. T. Mitchel. Para a discussão do tema infância e as produções culturais correlatas, trazemos Philippe Ariès, Nelly Novaes Coelho, Daniel Harris e Neil Postman. Após a fundamentação teórica e o resgate histórico da noção de infância analisamos, como estudo de caso, o desenho animado *Hora de Aventura*. Este programa é um núcleo irradiador que possibilita traçar paralelismos com outras mídias, gêneros e períodos históricos. Aproximando desenhos animados, brinquedos, livros, quadrinhos, filmes, propagandas entre si, percebemos tensões e contradições na compreensão do que é ou não determinado como uma representação do gênero infantil. A partir da classificação indicativa (que determina que conteúdos são apropriados a cada faixa etária), destacamos a temática da violência, que apresenta diversas questões em sua expressão imagética observando que tipos de recursos visuais são permitidos ou não na representação deste tema para a criança.

## Palavras-chave

Criança; Infância; Aventura; Violência; Imagem; Representação; Visual; Naturalização.

## Abstract

Sarmiento, Pedro Faria, Gamba, Nilton Gonçalves Gamba Junior (Advisor). **Naturalization and visual representation of the child genre: violence in the *Adventure Time* series.** Rio de Janeiro, 2014, 215 p. Dissertation - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

The dissertation aims to analyze the imagery representations intended for children using the concept of naturalization. With the analysis of visual representation as its basic line, this paper presents as focus the aesthetics aspects, although it also indicates the connections with developments in ethical, social and political spheres. To enable the immersion into such imagery context, the concept of naturalization (and disnaturalization) from Pier Paolo Pasolini is the main theoretical base, in addition to the strengthening of dialogue with other authors like Walter Benjamin, E. H Gombrich, Lyotard, Bourdieu, W. J. T. Mitchel. Within the discussion of the childhood theme and its related cultural productions, we bring Philippe Ariès, Nelly Novaes Coelho, Daniel Harris and Neil Postman. After the theoretical foundation and historical review of the childhood concept we analyze, as a case study, the animated cartoon *Adventure Time*. This program is a radiating center that makes possible to trace parallels with other media, genres and historical periods. Approaching cartoons, toys, books, comics, movies, advertisements among themselves, we perceive tensions and contradictions in understanding what is and is not determined as a representation of child genre. From the indicative classification (which establishes what contents are suitable for each age group), we highlight the theme of violence and we observe what types of visuals resource are allowed or not in the representation of this topic for a child.

## Keywords

Child; Kid; Childhood; Adventure; Violence; Image; Representation; Visual; Naturalization.

# Sumário

1. Introdução	16
2. A naturalização da linguagem	19
2.1. Pasolini e o conceito de naturalização	19
2.2. Semelhança: coerção e ruptura	25
2.3. Legitimação: mercado e tecnologia	37
3. A infância	44
3.1. A construção da infância	44
3.1.1. A realidade polissêmica no signo "infância"	44
3.1.2. A construção da noção de infância	46
3.1.3. A produção cultural para a criança	49
3.1.4. As condições sociais da infância	55
3.2. A infância contemporânea	57
3.2.1. As transformações do ideal de infância e os agentes envolvidos	57
3.2.2. A classificação indicativa e questões problematizadas	63
4. Análise das representações do gênero infantil	79
4.1. Metodologia de análise	79
4.2. <i>Hora de Aventura</i> e a representação da violência	87
4.2.1. A antropomorfização: o realista e o estilizado	91
4.2.2. O filhote: os bichos de pelúcia	106
4.2.3. A expressão facial: "esquemas" de representação	111
4.2.4. A cicatriz: violência real e fantasiosa	127
4.2.5. A ausência de dentes: o herói e o incapaz	137
4.2.6. Zumbi: a estética <i>cute</i> e <i>anti-cute</i>	141
4.2.7. A aventura: violência, diversão e resolução de conflitos	153
5. Conclusão	160
7. Referências Bibliográficas	164
6. Anexos	167

## Lista de figuras

Figura 1 - Logos *Mother & Child* e *Families* de Herb Lubalin Imagem retirada do site <http://anewgenerationofdesigners.wordpress.com>.

Figura 2 - imagem usada nos “testes de Rorschach”. Imagem retirada do site <http://de.wikipedia.org/wiki/Rorschachtest>.

Figura 3 - Detalhe do quadro *Hilanderas* de Velásquez, 1660.

Figura 4 - Imagem retirada do livro *Arte e Ilusão* de Gombrich, página 6.

Figura 5 - Tabela relacionando os principais conceitos do capítulo 2.

Figura 6 - Representações do *Pinocchio* de 1883, 1940 (da Disney) e 1946.

Imagens retiradas dos sites: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Pinocchio.jpg>,

[http://en.wikipedia.org/wiki/File:Pinocchio\\_1940.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Pinocchio_1940.jpg) e

<http://www.rubylane.com/item/440186-BK1454/1946-1st-Ed-Pinocchio-Lois>.

Figura 7 - Pato Donald, Tio Patinhas e os sobrinhos Huguinho, Zezinho e

Luisinho. Imagens retiradas dos sites:

[http://www.fumettomania2000.com/donald\\_duck\\_end\\_his\\_nephews.htm](http://www.fumettomania2000.com/donald_duck_end_his_nephews.htm) e

<http://www.thinkalytic.com/2013/if-you-remember-this-your-childhood-was-awesome>.

Figura 8 - Zé Carioca. Imagem retirada do site

<http://rafaelbloguinho.blogspot.com.br/2012/08/aniversario-do-ze-carioca.html>.

Figura 9 - Selo de aprovação pelo *Comics Code*. Image retirada do site

<http://www.comicartville.com/comicscode.htm>.

Figura 10 - O Estranho Mundo de Jack, Os Simpsons e Edward Mãos-de-

Tesoura. Imagens retiradas dos sites:

<http://mah206.wordpress.com/2011/09/02/o-estranho-mundo-de-jack>,

<http://sf.funcheap.com/90s-simpsons-trivia-night-watch-party-mission-dist-2> e

<http://juliapetit.com.br/tag/edward-maos-de-tesoura>.

Figura 11 - Alguns agentes que contribuem na formação do signo "infância".

Figura 12 - Sobreposição de 2 agentes.

Figura 13 - Bolinho se despidendo no desenho *Hora de Aventura*, episódio 3 da 1ª temporada.

Figura 14 - Doces, bar e cerveja no desenho *As Trapalhadas de Flapjack*, episódio 2 da 1ª temporada.

Figura 15 - Tabela relacionando os principais termos do capítulo 3.

Figura 16 - Quadro *Les Trahison des Images* de René Magritte.

Figura 17 - Horários de exibição do *Hora de Aventura* no canal Cartoon Network do Brasil.

Figura 18 - Personagens do *Hora de Aventura*. Imagem retirada do site <http://hqwallbase.com/30540-adventure-time-wallpaper-1650x1267>.

Figura 19 - Variadas antropomorfizações na série *Hora de Aventura*. Imagem retirada do site <http://www.hdwallpapers3d.com/adventure-time>.

Figura 20 - Desenho animado *Tom e Jerry*. Imagem retirada do site <http://www.cartoonfaces.net/2009/11/funny-cartoon-face-expression-of-tom.html>.

Figura 21 - Gravuras de Gustave Doré. Imagens retiradas dos sites: <http://www.artsycraftsy.com/dore> e [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:GustaveDore\\_She\\_was\\_astonished\\_to\\_see\\_how\\_her\\_grandmother\\_lookd.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:GustaveDore_She_was_astonished_to_see_how_her_grandmother_lookd.jpg).

Figura 22 - Linha do tempo do Garfield, personagem criado por Jim Davis desde 1978. Imagem retirada do site [http://bearandfox.com/2010/09/19/i-know-im-obsessed-with-garfield-you-dont-have-to-tell-me/garfield\\_timeline\\_1000](http://bearandfox.com/2010/09/19/i-know-im-obsessed-with-garfield-you-dont-have-to-tell-me/garfield_timeline_1000).

Figura 23 - Desenhos animados *Martha Fala* e *Doki*. Imagens retiradas do site <http://discoverykidsbrasil.uol.com.br>.

Figura 24 - Pateta e Pluto. Imagem retirada do site <http://sorisomail.com/partilha/23802.html>.

Figura 25 - Personagens com antropomorfização humanóide. Imagens retiradas dos sites: <http://www.angelfire.com/wizard/gifcity/taz.html>, [http://www.starpulse.com/Television/Cow\\_And\\_Chicken](http://www.starpulse.com/Television/Cow_And_Chicken), <http://www.poke-legendas.net/2013/04/familia-pikachu.html>, <http://clickjogos.uol.com.br/Jogos-do-Bob-Esponja>, <http://www.comicvine.com/forums/off-topic-5/greatest-fictional-character-ever-646294/?page=4> e <http://discoverykidsbrasil.uol.com.br>.

Figura 26 - Personagens com antropomorfizações variadas. Imagens retiradas dos sites: <http://www.disneyboekenclub.nl/media/behangetjes/jungle-junction.jpg>, <http://dibujosyseriestv.blogspot.com.br/2012/05/chuck-y-sus-amigos-wallpapers.html>, <http://discoverykidsbrasil.uol.com.br>, <http://toybook.com/hit-partners-with-new-licensees-for-thomas-friends> e <http://www.fanpop.com/clubs/disney-parents/images/25773780/title/mrs-potts-chip-photo>.

Figura 27 - Jake, o cachorro, e a Montanha Boom Boom, episódio 11 da 1ª temporada do *Hora de Aventura*.

Figura 28 - Princesa Geleca, no centro e embaixo, episódio 5 da 1ª temporada do *Hora de Aventura*.

Figura 29 - *Smiley*. Imagem retirada do site <http://br.freepik.com>.

Figura 30 - Caricatura do rei Luís Filipe. Imagem retirada do site <http://superitch.com>.

Figura 31 - Princesas, episódio 5 da 1ª temporada do *Hora de Aventura*.

Figura 32 - Jake e o quadro *Os Elefantes* de Salvador Dali. Imagem de Jake foi retirada da abertura da série *Hora de Aventura*.

Figura 33 - "Braço mangueira" nas animações dos anos 20 e 30 e no *Hora de Aventura*, episódios 3, 10 e 16 da 1ª temporada. Imagens, acima, retiradas do site [http://johnkstuff.blogspot.com.br/2006/04/2-types-of-cartoonists-origin-of\\_26.html](http://johnkstuff.blogspot.com.br/2006/04/2-types-of-cartoonists-origin-of_26.html).

Figura 34 - Urso de pelúcia e o desenho animado *Ursinhos Carinhosos*. Imagens retiradas dos sites: [http://en.wikipedia.org/wiki/File:Grumpy\\_Bear.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Grumpy_Bear.jpg), [http://en.wikipedia.org/wiki/File:Cheer\\_Bear.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Cheer_Bear.jpg) e [http://pt.wikipedia.org/wiki/Urso\\_de\\_pel%C3%BAcia](http://pt.wikipedia.org/wiki/Urso_de_pel%C3%BAcia).

Figura 35 - Brasões de armas e urso de pelúcia. Imagens retiradas dos sites: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ursídeos> e [http://en.wikipedia.org/wiki/Teddy\\_bear](http://en.wikipedia.org/wiki/Teddy_bear).

Figura 36 - *The Many Adventures of Winnie the Pooh* de 1977. Imagens retiradas do site <http://www.listal.com/movie/the-many-adventures-of-winnie-the-pooh>.

Figura 37 - Séries animadas em 3D formalmente similares aos ursos de pelúcia. Imagens retiradas dos sites: <http://discoverykidsbrasil.uol.com.br>, <http://www.disney.com.br/disneyjunior> e <http://mundogloob.globo.com>.

Figura 38 - Marceline, Rei Gelado, Finn e Princesa Jujuba. Imagem retirada do site <http://www.imagenestop.com/hora/hora-de-aventura-jake-5335.jpg>.

Figura 39 - *Bananas de Pijamas*, primeira versão (à esquerda), versão atual (à direita). Imagens retiradas dos sites: <http://leculentrelesdeuxchaises.wordpress.com/2013/06/17/great-word-pyjamas> e <http://www.channel5.com/shows/bananas-in-pyjamas>.

Figura 40 - Série animada *Thomas & Friends*. Imagens retiradas dos sites: <http://www.jogospuzzle.com/puzzles-de-thomas-e-seus-amigos.html> e <http://discoverykidsbrasil.uol.com.br>.

Figura 41 - Hello Kitty. Imagem retirada do site <http://www.fanpop.com/clubs/hello-kitty/images/19285460/title/hello-kitty-photo?ir=true>.

Figura 42 - Guitarra, avião da Hello Kitty e Hello Kitty Cafe em Hongdae. Imagens retiradas dos sites:

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:How\\_much\\_is\\_that\\_Hello\\_Kitty\\_guitar\\_in\\_the](http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:How_much_is_that_Hello_Kitty_guitar_in_the)

\_window.jpg, <http://f5.folha.uol.com.br/fofices/1018964-taiwan-pinta-aviao-com-hello-kitty.shtml> e [http://en.wikipedia.org/wiki>Hello\\_Kitty](http://en.wikipedia.org/wiki>Hello_Kitty).

Figura 43 - Finn e Hello Kitty. Imagens retiradas dos sites:

[http://risingphoenixart.files.wordpress.com/2012/01/hello\\_kitty001.png](http://risingphoenixart.files.wordpress.com/2012/01/hello_kitty001.png) e

[http://fc05.deviantart.net/fs70/i/2012/316/b/1/finn\\_\\_\\_the\\_human\\_by\\_sbddbzd5ks7oo.png](http://fc05.deviantart.net/fs70/i/2012/316/b/1/finn___the_human_by_sbddbzd5ks7oo.png).

Figura 44 - Partes do olho e representação do olho estilizada por níveis. Imagem fotográfica retirada do site <http://www.groupon.sg/deals/deals-near-me/the-beauty-boutique/715978396>.

Figura 45 - personagens com olho em 2 níveis. Imagens retiradas dos sites:

<http://jass.com/felix.html>, <http://colorscreen.blogspot.com.br/2010/07/dossie-colorscreen-pernalonga-70-anos.html>, <http://superconectado.org/tag/ze-colmeia>

e <http://imagensgratis.com.br/bart-simpson/2>.

Figura 46 - Personagens com olho em 3 níveis. Imagens retiradas dos sites:

<http://torrentbutler.eu/100165-woody-woodpecker>, [http://dessins-animes.com/das/2585/name/nouveau\\_woody\\_woodpecker#http://dessins-animes.com/da/nouveau\\_woody\\_woodpecker/images/woody-19.jpg](http://dessins-animes.com/das/2585/name/nouveau_woody_woodpecker#http://dessins-animes.com/da/nouveau_woody_woodpecker/images/woody-19.jpg) e

<http://ultradownloads.com.br/papeis-de-parede/ranking/bob-esponja/11,515,2.html>.

<http://ultradownloads.com.br/papeis-de-parede/ranking/bob-esponja/11,515,2.html>.

Figura 47 - Personagens com olho em 4 níveis e 2 níveis ressaltando o brilho.

Imagens retiradas dos sites: <http://recadoface.com.br/desenhos/fotos-desenho-animado/2>, <http://ultradownloads.com.br/papel-de-parede/As-Meninas-Super-Poderosas>, <http://mundogloob.globo.com> e [http://pt-br.pokepediabr.wikia.com/wiki/Pikachu\\_de\\_Ash/Galeria](http://pt-br.pokepediabr.wikia.com/wiki/Pikachu_de_Ash/Galeria).

<http://mundogloob.globo.com> e [http://pt-br.pokepediabr.wikia.com/wiki/Pikachu\\_de\\_Ash/Galeria](http://pt-br.pokepediabr.wikia.com/wiki/Pikachu_de_Ash/Galeria).

[http://pt-br.pokepediabr.wikia.com/wiki/Pikachu\\_de\\_Ash/Galeria](http://pt-br.pokepediabr.wikia.com/wiki/Pikachu_de_Ash/Galeria).

Figura 48 - *Meu Querido Pônei* (1ª e 2ª versões) e ilustração de unicórnio de 1658. Imagens retiradas dos sites:

<http://www.skooldays.com/categories/saturday/sa1226.htm>,

<http://feminspire.com/equestria-girls-how-did-my-little-pony-go-so-so-wrong> e

<http://en.wikipedia.org/wiki/File:Oftheunicorn.jpg>.

Figura 49 - Personagens com o brilho a partir de corte na pupila. Imagens

retiradas dos sites: <http://caamfest.com/2013/events/astro-boy-the-60th-anniversary-exhibition>, <http://www.joeydevilla.com/2011/10/08/february-blog-later>,

<http://le-curious.tumblr.com> e <http://mundogloob.globo.com>.

Figura 50 - Brilho trazendo caráter irônico. Imagens retiradas dos sites:

<http://eugostodejogar.wordpress.com/2011/12/09/gato-de-botas-resenha>,

<http://ukracattack.blogspot.com.br/2008/06/cartoon-review-marvelous>



[misadventures.html](http://misadventures.html), [http://flapjack.wikia.com/wiki/Thomas\\_Hatch](http://flapjack.wikia.com/wiki/Thomas_Hatch) e <http://images2.wikia.nocookie.net>.

Figura 51 - Variantes do olho com esclerótica fundida. Imagens retiradas dos sites: <http://www.viajandos.com.br/noticias-turismo/turma-monica-portugal-conheca-novidade-4983>, <http://www.nodeju.com/32140/old-mickey-mouse-poster-worth-us100k.html>, <http://le-curious.tumblr.com> e <http://www.rottentomatoes.com/m/steamboat-willie>.

Figura 52 - Personagens com olho-ponto e contorno aberto indicando sobrancelha. Imagens retiradas dos sites: <http://www.foldedspace.org/comix/lulu/llitch00.jpg>, <http://project-blu.com/review.php?titleid=705>, <http://weheartit.com/tag/patty%20mayonnaise> e <http://distribution.dhxmedia.com/catalogue/animation/dennis-the-menace--the-mitchell%60s-move>.

Figura 53 - Snoopy, personagem com olho-ponto e suas variações. Imagens retiradas dos sites: <http://www.picgifs.com/clip-art/christmas-snoopy>, <http://www.cweden.com/snoopy/snoopy.htm> e <http://crackberry.com/wallpaper-holidays-snoopy-lucy-easter>.

Figura 54 - Variadas feições do personagem Finn. Imagem retirada do site <http://www.fanpop.com/clubs/adventure-time-with-finn-and-jake/images/12984865/title/finn-faces-wallpaper?ir=true>.

Figura 55 - Representação de cicatriz no desenho *Hora de Aventura*, episódio 6 da 1ª temporada.

Figura 56 - Alguns elementos visuais referentes à violência fantasiosa nos quadrinhos. Imagens retiradas dos sites: [http://colescomics.blogspot.com.br/2012\\_03\\_01\\_archive.html](http://colescomics.blogspot.com.br/2012_03_01_archive.html), <http://duckcomicsrevue.blogspot.com.br/2012/02/donald-duck-on-treasure-island.html>, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BigBallOfViolence>, <http://stanleystories.blogspot.com.br>, <http://www.fotolog.com.br/espetakulo/18053743> e <http://poressaspaginas.com/queridinho-do-mes-monica>.

Figura 57 - Alguns elementos visuais referentes à violência nos desenhos animados ocidentais. Imagens retiradas dos sites: <http://rancidpopcorn.com/?tag=tom-and-jerry>, <http://www.sandiegoreader.com/weblogs/big-screen/2012/mar/01/review-emjohn-carter-of-marsem>, [http://www.slate.com/blogs/browbeat/2012/02/02/chuck\\_jones\\_looney\\_tunes\\_hunting\\_trilogy\\_see\\_every\\_time\\_daffy\\_gets\\_shot\\_in\\_the\\_face.html](http://www.slate.com/blogs/browbeat/2012/02/02/chuck_jones_looney_tunes_hunting_trilogy_see_every_time_daffy_gets_shot_in_the_face.html),

<http://gizzardstone.com/bugs-bunny-violence-vs-music>,  
<http://www.cracked.com/funny-3621-cartoon-violence>,  
[http://en.wikipedia.org/wiki/File:The\\_Original\\_Endings\\_to\\_Hare\\_Ribbin%27.PNG](http://en.wikipedia.org/wiki/File:The_Original_Endings_to_Hare_Ribbin%27.PNG)  
 e <http://www.youtube.com/watch?v=yRweawXjhpM>.

Figura 58 - Desenhos animados que satirizam a violência fantasiosa. Imagens retiradas dos sites: <http://www.mondomedia.com/shows/happytreefriends> e <http://www.youtube.com/watch?v=jxxlwVn-Xv0>.

Figura 59 - Alguns elementos visuais referentes à violência nos *animês*. Imagens retiradas dos sites: <http://www.gamespot.com/forums/offtopic-discussion-314159273/which-scene-in-dragonball-z-contained-more-violence-27336485> e [http://www.youtube.com/watch?v=Q6zPMQg\\_F-Y](http://www.youtube.com/watch?v=Q6zPMQg_F-Y).

Figura 60 - Cena da série *Dragon Ball Z* e a mesma cena na série *Dragon Ball Kai*. Imagem retirada do site <http://s17.photobucket.com/user/tanookikuribo/media/Tanooki%202/vlcsnap-2011-01-02-08h56m48s183.png.html>.

Figura 61 - Alguns elementos visuais referentes à violência no *Hora de Aventura*, episódios 1, 6, 11 e 12 da 1ª temporada.

Figura 62 - Manchas vermelhas indicando o rosto ruborizado e não o machucado, episódio 20 da 1ª temporada.

Figura 63 - Ausência de dentes indicando sentidos divergentes, episódio 6 da 1ª temporada e episódio 15 da 2ª temporada.

Figura 64 - Ausência de dentes indicando sentidos divergentes. Imagens retiradas dos sites: <http://courage.wikia.com/wiki/File:Dog.jpg> e <http://encantosdalinda.blogspot.com.br/2013/02/jelly-jamm.html>.

Figura 65 - Zumbi em 2 episódios da série *Hora de Aventura*, episódios 1 e 3 da 1ª temporada.

Figura 66 - *O Gabinete do Doutor Caligari* e *A Noite dos Mortos Vivos*. Imagens retiradas dos sites: <http://orangeshow.org/events/140>, [http://drafhthouse.com/movies/master\\_pancake\\_night\\_of\\_the\\_living\\_dead/austin](http://drafhthouse.com/movies/master_pancake_night_of_the_living_dead/austin) e <http://www.zedwordblog.com/2010/12/night-of-living-dead-1968.html>.

Figura 67 - *Hell of the Living Dead* e *Nightmare City*. Imagens retiradas dos sites: <http://www.zedwordblog.com/2011/03/review-nightmare-city-1980-aka.html> e <http://www.necromaticmedia.com/2005/03/hell-of-the-living-dead-1980>.

Figura 68 - *Shaun of Dead* e *The Walking Dead*. Imagens retiradas dos sites: <http://www.zedwordblog.com/2010/12/shaun-of-dead-review.html>, <http://mundoestranho.abril.com.br/blogs/xistudo-cult/tag/the-walking-dead> e

<http://www.fanpop.com/clubs/zombies/images/32977130/title/zombies-on-walking-dead-photo>.

Figura 69 - Seriado *Família Addams* de 1964. Imagens retiradas dos sites:

<http://www.heroisdopassado.com.br/familia-addams>,

<http://retrophilia.tumblr.com/post/28417633186/today-in-1932-ted-cassidy-best-known-as-lurch-on> e <http://themoonwolff.blogspot.com.br/2010/05/familia-adams.html>.

Figura 70 - Cartoon da *Família Addams* publicado no *The New Yorker*. Imagem retirada do site <Http://www.smh.com.au/photogallery/entertainment/art-and-design/charles-addams-spooky-cartoons-20130305-2fjcx.html>.

Figura 71 - Esqueletos como banda de rock. Cena do filme *Mad Monster Party* produzido por *Rankin/Bass Productions*. Imagem retirada do site <http://www.youtube.com/watch/?v=-5fe7D14Jp8>.

Figura 72 - Modificações estéticas no signo "caveira" atualmente.

Imagens retiradas dos sites:

<http://tempestadedorockcaveira.blogspot.com.br/2011/12/monster-high.html>,

<http://www.caveirinhas.com.br/product/341864/adesivos-de-caveira-17> e

<http://www.bopeoficial.com>.

Figura 73 - Brinquedo *Doctor Dreadful Zombie Lab* da empresa *Tyco*.

Imagem retirada do site <http://dadofdivas-reviews.blogspot.com.br/2011/11/dr-dreadful-zombie-lab-kit-offers-gross.html>.

Figura 74 - Filme *Re-penetrator* produzido pela *Burning Angel Entertainment*. Imagens retiradas do site <http://www.zedwordblog.com/2012/08/re-penetrator-review-discretion-is.html>.

Figura 75 - *Scooby-doo on Zombie Island* e *A Noiva Cadáver*.

Imagens retiradas dos sites:

<http://watchingthedeath.blogspot.com.br/2012/09/scooby-doo-on-zombie-island-review.html> e <http://magriniartes.wordpress.com/2012/12/17>.

Figura 76 - "Zumbis executivos", episódio 1 da 1ª temporada.

Figura 77 - "zumbis doces", episódio 3 da 1ª temporada.

Figura 78 - píer torturante, episódio 1 da 1ª temporada.

Figura 79 - casa da pancadaria, episódio 11 da 1ª temporada.

Figura 80 - Billy, o herói pacifista, e a velhinha indefesa, episódio 20 da 1ª temporada.

## 1 Introdução

A pesquisa surge da hipótese de que há uma definição redutora do gênero infantil na prática do Design. Ao desenvolver uma ilustração, um desenho animado, um brinquedo, ao escolher os elementos gráficos, pode ser complexo o modo como delimitar o que faz e o que não faz parte da representação deste gênero. A partir desta colocação, algumas questões são problematizadas: Quais os fatores que estão por trás da organização de um gênero a partir da linguagem visual? Que mitos e tabus estão presentes na visão do gênero infantil na contemporaneidade? Será que determinados elementos visuais são exclusivos das produções culturais para criança? A influência histórica pode ser identificada nessa relação? E como podemos dar visibilidade a essas questões para a formação do designer?

Essas questões suscitaram a pesquisa da produção cultural voltada à infância tendo como foco a representação visual. Para tanto, trabalhamos com um recorte particular dentro dos estudos da representação da imagem, a obra de Pier Paolo Pasolini. O valor de sua obra se encontra em agregar campos de estudo distintos na investigação. Pasolini constrói sua semiologia não só como elemento de análise da mídia os dos veículos usuais, mas como uma ferramenta de leitura da realidade, do cotidiano, o que ele chama de semiologia da realidade. Provoca um confronto entre diferentes veículos, diferentes períodos históricos, diferentes conteúdos, com o objetivo de se aproximar de um quadro complexo de análise. Outro fator relevante para a escolha das noções encontrado na obra pasoliniana é a percepção das mudanças no tempo e no espaço dos signos visuais. Não temos a intenção de delimitar formalmente o que é infantil e o que não é infantil, visto que esta definição não é unívoca, e se configura de forma diferente em cada contexto específico. Nossa investigação tem a finalidade identificar alguns padrões propostos pelos esquemas de representação visual do gênero reconhecido como infantil dando conta de seus modelos e de suas contradições internas. Assim, o exercício desta identificação nos permitirá apontar a diversidade de questões envolvidas em um sistema que organiza um gênero de representação visual – o infantil, no nosso caso. Então, a reflexão sobre a noção de infantil como gênero, utilizando como referencial

teórico a obra de Pasolini, traz um caráter crítico ao estudo do Design por propor uma metodologia de análise crítica. Neste sentido, as perguntas, propostas acima, não intenciam repostas definitivas, ou mesmo unilaterais. Têm a função, sim, de fomentar indagações e questionamentos no intuito de aprimorar a reflexão teórica e a prática do designer e, assim, dar visibilidade a padrões naturalizados no senso comum do campo do Design.

Para além da interface com a semiologia (análise de signos), este estudo também se aproxima da análise do discurso produzido (análise dos enunciados gerados por um objeto). No entanto, como o foco é análise da representação visual, a produção de sentidos (os discursos que emergem) está subjacente à análise principal. Seria impossível uma análise da imagem que não contemplasse os discursos que emergem e os signos com os quais se relacionam, por isso, o gênero é uma representação complexa. Para dar conta desse universo amplo, temos um enfoque maior nos discursos já vigentes (que contribuem para a construção de do gênero infantil) e na produção de sentidos que as recorrências e as contradições expõem. Temos como objetivo final uma análise detalhada dos elementos visuais utilizados como metodologia possível para o profissional que não só é leitor desses elementos, mas que também é produtor de imagens. Os discursos e sentidos têm a originalidade, neste trabalho, de suscitar um detalhamento das estruturas de representação visual, sendo, assim, a possibilidade de estudar os enunciados pelo viés da observação dos elementos formais que os produzem. Em suma, ver o conteúdo por intermédio da forma, mesmo não sendo esta separação de todo possível.

Pasolini usa o conceito de naturalização (e desnaturalização) que é a diretriz base da nossa pesquisa. Outros autores e conceitos funcionam como complementos a essa referência. No segundo capítulo, de fundamentação teórica, introduzimos a vida e obra de Pasolini e aprofundamos os conceitos de naturalização (e desnaturalização) direcionando os para o campo do Design e o estudo da imagem. Ainda, trazemos outros autores como Walter Benjamin, E. H. Gombrich, Lyotard e Bordieu que expandem o campo teórico no âmbito da linguagem e das relações sociais. No terceiro capítulo, apresentamos um resgate histórico da noção de infância e do infantil. Trazemos autores como Philippe Ariès, Nelly Novaes Coelho e Neil Postman. No final deste capítulo, refletimos sobre as contradições entre as diferentes percepções de infância contemporânea analisando os métodos de classificação das produções culturais no Brasil. No quarto capítulo trazemos autores como W. J. T. Mitchel e, novamente, Walter Benjamin, para compor nossa metodologia de análise

baseada em Pasolini. Analisamos, como estudo de caso, a série de desenho animado *Hora de Aventura*, tendo nesse programa um núcleo irradiador que permite traçar paralelismos com outras mídias, gêneros e períodos históricos. Assim, mencionamos, não só desenhos animados, mas quadrinhos, publicidade, filmes e brinquedos como parte da diversidade de recursos necessários a esse exercício de análise. Dessas aproximações surgem tensões e contradições que propiciam o aprofundamento da análise, sempre tendo como alicerce os conceitos levantados nos capítulos 2 e 3. Terminamos, no último capítulo, trazendo os principais pontos pertinentes da análise. Abordamos, também, a importância dessa prática no campo do Design: uma análise que amplie a leitura de signos, esquemas e sistemas de representação visual. Finalizamos trazendo desdobramentos futuros e possibilidades de expansão da pesquisa.

## 2 A naturalização da linguagem

Este capítulo traz uma reflexão sobre a linguagem como fundamento para a posterior análise visual e pesquisa de campo. O conceito base que utilizamos e que guiará nosso percurso é o conceito da naturalização, cunhado por Pasolini. Deste modo, no primeiro item tratamos sobre o autor, uma imersão em sua vida, suas obras e seus pensamentos, para então discorrer sobre a naturalização propriamente dita. Os itens 2.2 e 2.3 ampliam a questão trazendo outros autores para o diálogo, como Walter Benjamin – que reflete sobre as semelhanças; E. H. Gombrich – que discute as relações de consolidação e ruptura em elementos formais da arte; Jean-François Lyotard – que coloca essas questões em diálogo com as noções de vínculo social, jogos de linguagem e legitimação; e Pierre Bourdieu – que analisa a estrutura de forças simbólicas no contexto social. Todos esses autores colaboram para o conceito de naturalização, e este capítulo tem como objetivo uma grande reflexão sobre este tema como fundamentação para as análises e discussões posteriores.

### 2.1 Pasolini e o conceito de naturalização

Embora mais conhecido por sua produção como cineasta e como poeta, Pier Paolo Pasolini também constrói uma importante produção teórica em paralelo às suas criações ficcionais. Ambos, obra teórica e ficcional, dialogam entre si, transformando-se mutuamente. Seus filmes, seus desenhos, seus poemas, suas peças servem como campo para suscitar (fomentar) suas teorias, assim como sua própria reflexão teórica indica novas questões e novos meios para a produção ficcional. Este aspecto particular da obra de Pasolini se consolida na sua experiência pessoal, na sua história de vida, explicitada constantemente no seu discurso, de modo que, para uma compreensão mais profunda desta produção intelectual, é fundamental a visão do contexto em que Pasolini se inseria e da sua própria biografia.

Pasolini nasce em 1922 na região da Bolonha e morre em 1975 em Roma. Sua vida atravessa grandes mudanças históricas como a ascensão do fascismo de Mussolini, a Segunda Guerra Mundial, a expansão do capitalismo na Itália, a consolidação de movimentos de contracultura e o empobrecimento da cultura

popular camponesa italiana. Neste conjunto de transformações, Pasolini percorre um trajeto dinâmico que se faz a partir de uma crítica constante ao presente, reformulando sua percepção do mundo e de seus próprios valores constantemente. Migrou e experimentou diversas mídias – como o teatro, a poesia no dialeto Friulano, o cinema, o desenho – no intuito de constantemente desnaturalizar sua própria linguagem e reformular seu discurso teórico. A maior parte de sua obra foi produzida entre as décadas de 1950 e 1970, tendo como característica comum a impossibilidade de dissociar sua história pessoal de sua produção intelectual, como já dito, assim como indissociáveis são as suas percepções estéticas da linguagem e seus valores culturais e políticos. Antifascista, fez parte do PCI (Partido Comunista Italiano), se afastando em 1949. Crítico persistente não só do antigo fascismo como também do capitalismo tardio pós Segunda Guerra, entendido pelo autor como um neo-fascismo, o fascismo escondido pelo discurso liberal. Seu olhar atravessa este discurso e revela as condições reais do capitalismo que pode ser tão totalitário quanto o antigo fascismo de Mussolini. Para Pasolini “nenhum homem jamais foi obrigado a ser tão normal e conformista quanto o consumidor (...)” (PASOLINI, Pier Paolo. 1990, p. 87). O hedonismo exacerbado, característica primária na cultura do capitalismo avançado, dissimula esta tirania tornando o homem contemporâneo normatizado e resignado. Tirania que atinge não só as condições materiais, mas se enraíza profundamente na psique do indivíduo, especialmente na do jovem, e na sua cultura;

(...) a idéia de que o pior mal do mundo é a pobreza, e que portanto a cultura das classes pobres deve ser substituída pela cultura da classe dominante. (...) até poucos anos atrás, os subproletários respeitavam a cultura e não se envergonhavam de sua própria ignorância. Pelo contrário, tinham orgulho de seu próprio modelo popular de analfabetos, detentores, todavia, do mistério da realidade. (...) Agora, ao contrário, eles começam a sentir vergonha da própria ignorância: renegam seu modelo cultural (...) e o novo modelo que procuram imitar não prevê nem o analfabetismo nem a rusticidade. (...) Porque quem possui uma cultura própria e se exprime através dela é livre e rico, mesmo se o que ele é e exprime for (em relação à classe que o domina) falta de liberdade e miséria. Cultura e condição econômica são perfeitamente coincidentes.

(PASOLINI, Pier Paolo. 1990, p. 33, 34, 59 e 68)

Deste modo, Pasolini se direciona para a análise da cultura, da estética e da linguagem no intuito de compreender as relações políticas e econômicas, visto que todos esses fatores estão mesclados e se refletem. Importante ressaltar que esta rede de relações é dinâmica. Estar consciente do movimento



desta trama de significados é fundamental na crítica pasoliniana, e é o que interessa em particular à nossa pesquisa.

Ao analisar os jovens e os movimentos de contracultura que ascenderam nos começos dos anos 60, Pasolini observa: antes claramente se definia quem era comunista e quem era de direita por suas opções estéticas e culturais. Após a consolidação da contracultura, esta “subcultura do poder absorveu a subcultura da oposição e a tornou sua: com habilidade diabólica, fez pacientemente dela uma moda (...)” (PASOLINI, Pier Paolo. 1990, p. 42 e 43). Ou seja, uma cultura que era da classe oprimida no passado, no presente se consolida como parte da cultura da classe dominante, tendo como exemplo um símbolo do jovem “hippie”, que se identifica com “coisas”<sup>1</sup> de esquerda e “coisas” de direita, até o ponto em que, para Pasolini, não faz mais sentido explicitarmos estas categorias. Prosseguindo a análise pasoliniana, a própria palavra “desobediência”, neste contexto da contracultura, perde seu valor primário que é o de desvio de um modelo maior de obediência. Segundo o autor, “para todos esses jovens vale a figura ou o ‘modelo’ do ‘desobediente’. Nenhum deles se considera ‘obediente’. Semanticamente, as palavras na verdade se inverteram (...)” (PASOLINI, Pier Paolo. 1990, p. 211). Ampliando a questão, percebemos que a linguagem é camaleônica: os símbolos se aderem aos diversos contextos em que transitam e forçam uma elasticidade de significados possíveis, até mesmo atingindo o significado oposto, como vimos na relação “obediência” e “desobediência”. A crítica pasoliniana se esforça em revelar esta dinâmica a partir de um “tônus crítico”, ou seja, a constante crítica no presente. Desta forma, Pasolini focaliza seu olhar nas áreas menos formalizadas da linguagem que possibilitam visualizar mais claramente como essa dinâmica se constrói:

Existem certos loucos que observam as caras das pessoas e o seu comportamento. (...) Sabem que a cultura produz certos códigos; que os códigos produzem certo comportamento; que o comportamento é uma linguagem; e que num momento histórico em que a linguagem verbal é inteiramente convencional e esterilizada (tecnocratizada) a linguagem do comportamento assume uma importância decisiva.  
(PASOLINI, Pier Paolo. 1990, p. 88)

Pasolini, então, amplia a questão das expressões da linguagem como vetor fundamental que incide na sua crítica ao mundo, assim como na sua crítica a si próprio. No mesmo ano destas reflexões, em 1975, Pasolini publica no jornal *Il Mondo* o texto *Gennariello: a Linguagem Pedagógica das Coisas* em que

---

<sup>1</sup> Palavra utilizada pelo próprio Pasolini.

simula uma carta de um professor (o próprio autor) ao aluno Gennariello (personagem fictício) desenvolvendo uma distinção entre o saber das palavras e das coisas:

A educação que um menino recebe dos objetos, das coisas, da realidade física – em outras palavras, dos fenômenos materiais da sua condição social –, torna-o corporalmente aquilo que é e será por toda a vida. (...) As palavras dos pais, dos primeiros mestres e finalmente dos professores se sobrepõem ao que já ensinaram ao menino as coisas e os atos, cristalizando esse ensinamento.

(PASOLINI, Pier Paolo. 1990, p. 127)

Pasolini revela que essa linguagem material, das coisas, do comportamento, se desenvolve sem uma estrutura de sintaxe, e é, devido a isto, inarticulada, rígida, não formalizada. A compreensão de mundo dessa época (pós Segunda Guerra Mundial), com seus ideais do capitalismo avançado (o neo-fascismo), é para Pasolini atroz, desumano, inconcebível do ponto de vista da cultura humanista em que foi formado. Mas Gennariello, que nasceu neste mundo com padrões capitalistas, os entende como naturais, comuns, pois estes foram seus ensinamentos das coisas. Ensinamentos plasmados pela sua condição material, formatados por opiniões não-verbais e, por isto mesmo, rígidos, com pouca ou nenhuma possibilidade de se rearticular sintaticamente: “posso até ter a força de esquecer, ou de querer esquecer, o que me foi ensinado com as palavras. Mas não posso jamais esquecer o que me foi ensinado com as coisas” (PASOLINI, Pier Paolo. 1990, p. 131). Por isto o abismo entre ele e Gennariello, já que viveram em mundos materiais tão distantes, e a impotência deles frente ao ensinamento das coisas. Pasolini, então, descreve um contexto em que a leitura da materialidade não só é um exercício de salvação como, muitas vezes, de confronto com a impossibilidade.

A crítica pasoliniana, apesar de compreender o imenso poder da linguagem das coisas na percepção do mundo, não se reduz a uma passividade frente à mesma. Pela razão, a crítica estrutural força uma compreensão verbal das formas não-verbais presentes nesta linguagem inarticulada. Dois anos antes de Gennariello, em 1973, Pasolini já desenvolvia este pensamento: no seu texto *Thetis*, fruto de uma palestra sobre erotismo em Bolonha, Pasolini discorre sobre estas relações no campo da narrativa.

As formas de uma narrativa literária não são apenas técnico-linguísticas: nela existem também formas não-verbais e, portanto, não-visíveis no

papel, como por exemplo a curva do desenvolvimento de um personagem, os traços evolutivos de sua psicologia. A crítica estrutural é capaz de tornar igualmente visíveis esses dados internos por meio de esquemas e gráficos; mas trata-se de uma visibilidade abstrata, estatística. (PASOLINI, Pier Paolo. 1990, p. 147)

Este, talvez, seja o pilar fundamental que a semiologia pasoliniana constrói e o tipo de intelectual e de produção de conhecimento que Pasolini propõe. Ao contrário de uma busca por verdades imutáveis ou metadiscursos como modelos de ação no mundo, Pasolini incita a imersão do sujeito no mundo das coisas, na materialidade, como fundamento da própria crítica a esta realidade. Michel Lahud, um dos grandes estudiosos da obra de Pasolini no Brasil, sintetiza de forma interessante este aspecto: “o próprio corpo do decifrador como tela sobre a qual se imprimem os signos da realidade exterior a ser decifrada (...)” (LAHUD, Michel. 1993, p. 51). Deste modo se compreende melhor o porquê da mistura, no texto pasoliniano, da autobiografia do autor, das suas produções artísticas e das reflexões teóricas, cada uma refletindo a outra e se complementando na formação do discurso total.

A partir de todas estas reflexões, a crítica pasoliniana desenvolve a compreensão do que é a atitude de naturalizar e a atitude de desnaturalizar. Podemos definir o conceito de naturalização como o ato de tornar naturais hábitos e comportamentos. No processo de naturalização, o sujeito (ou a sociedade) torna rotineiro certo modo de pensar e agir e, neste sentido, está tão imerso na realidade que não a questiona criticamente. A desnaturalização é compreendida como o oposto: um esforço para tomada de consciência do que é tido como natural, possibilitando uma reflexão crítica sobre o assunto e, assim, uma possível mudança de postura. Para Pasolini, a naturalização e a desnaturalização não são estáticas, mas estão em constante trânsito: o que ontem era tido como um ato de desnaturalização, hoje pode já ter sido naturalizado. Por isto, Pasolini propõe um esforço constante para que o sujeito tenha uma percepção crítica do que é tido como natural, buscando sempre uma revisão, um re-olhar para o objeto, mesmo que para isto necessite abjurar de seus antigos atos, discursos e propostas que no passado serviram como alicerce para desnaturalização, mas que com o passar do tempo foram sendo naturalizados. Uma rede de relações dinâmicas: algo que num momento indique um elemento A, num segundo momento pode indicar o elemento B.

Penso que, *num primeiro momento*, não se deve, em hipótese alguma, temer a instrumentalização por parte do poder e de sua cultura. É preciso se comportar como se essa perigosa eventualidade não existisse. (...) Mas também penso que, *depois*, é preciso saber reconhecer até que ponto, eventualmente, o poder integrador nos instrumentalizou. E então, caso a própria necessidade ou sinceridade tenham sido subjugadas e manipuladas, penso que se deve ter francamente a coragem de abjurá-las. Abjuro a *Trilogia da vida*, embora não me arrependa de tê-la realizado. (PASOLINI, Pier Paolo. 1990, p.199)

A *Trilogia da Vida* citada se refere a três filmes do autor: *O Decameron* (1971), *Os Contos de Canterbury* (1972) e *As Mil e Uma Noites* (1974). Pasolini desenvolveu estes filmes no intuito de problematizar a questão da nudez e do sexo que, na Itália daquela época, eram tratados como tabus. Não só as cenas do ato sexual – como também as relações de adultério, de jogos de sedução, as tramas “ímoras” presentes nas farsas medievais – tinham o propósito de escandalizar o ideal moral daquela sociedade e, assim, propor uma reflexão sobre a sexualidade. Contudo, com o passar do tempo e com a assimilação da liberdade sexual por meio da cultura capitalista, o significado e a mensagem de seus filmes foram adulterados, aproximando-se do que se consideraria simplesmente uma pornografia de entretenimento. Para Pasolini, essa pornografia não tem um caráter inofensivo, mas é, sim, um dispositivo da cultura neofascista que impõe um tipo específico e limitado de relação com a sexualidade. Os grilhões dos jovens – que antes se davam com tolhimento da expressão sexual – hoje se manifestam no oposto: na tirania do consumo exacerbado deste objeto e na perda de lucidez sobre este processo naturalizado. As possibilidades de múltiplas formas de sexualidade e de diversidade nos relacionamentos são esfumaçadas pelo ideal de hedonismo, nesta visão contemporânea, que nada tem de libertário, mas, ao contrário, obriga um só modelo de sexualidade. Por isto se torna imperativo para Pasolini abjurar suas obras, já que se encontram deturpadas pelo poder, mas mesmo assim, não se arrepender de sua criação. Uma compreensão do movimento do mundo e das transformações dos significados e, logo, da necessidade de reformulação do pensamento. Percebemos que muito mais importante que apenas criar um corpo teórico, uma doutrina verdadeira, definir preceitos universais estáticos, para Pasolini a função do semiólogo contemporâneo se consolida na análise dos limites de seu tempo e nas possibilidades de transgredi-los, repensá-los e reformulá-los através da constante crítica e na possibilidade de abjurar. Como diz Lahud:

Ora, um intelectual cujo ofício é lutar contra as formas de poder das quais ele é ao mesmo tempo objeto e instrumento; cuja profunda atenção à atualidade o torna um verdadeiro estrategista, sempre disposto a “se desprender de si mesmo”, a rever suas posições e a mudar de armas, de alvos e de esferas de combate em função do fluxo dos acontecimentos; que, ao invés de sujeito representante da verdade de todos e de sempre, é antes um decifrador dos erros e dos males do presente – erros e males que ele sofre diretamente na pele (...) (LAHUD, Michel. 1993, p. 37)

Partindo da semiologia de Pasolini e de sua ferramenta teórica (o conceito de naturalização), ampliaremos a discussão trazendo outros autores e enriquecendo a reflexão deste conceito.

## 2.2 Semelhança: coerção e ruptura

Para dar continuidade à reflexão sobre naturalização, abordaremos neste item algumas contribuições de outros autores. Para Pasolini, a naturalização implica na perda da lucidez (do “tônus crítico”) sobre certa atitude, certo vício de linguagem ou certo modo de compreensão da realidade, o que os transforma em um padrão inconsciente que tende a ser repetido constantemente. Ao ser naturalizado, este padrão se desenvolve como rotina obscurecida e velada, afastada da percepção e da análise racional do sujeito (ou da sociedade).

Esta primeira reflexão nos sugere alguns questionamentos: sendo uma rotina naturalizada no presente, em algum momento do passado ela, a rotina, foi percebida como não natural? E que mecanismos possibilitariam essa transformação do ato, até então estranho ao homem, em rotina? Em 1933, Walter Benjamin redigiu o texto *A Doutrina das Semelhanças* que nos auxilia a elucidar: as “correspondências naturais somente assumem sua significação decisiva quando levamos em conta que fundamentalmente todas elas estimulam e despertam a faculdade mimética que lhes corresponde no homem.” (BENJAMIN, Walter. 1994, p. 109). Para Benjamin, é exatamente a mimesis (a imitação) que possibilita a criação de semelhanças. Por exemplo, um rosto pode nos surpreender num carro visto de frente (os faróis como os olhos e o pára-choque como a boca), numa casa com duas janelas e uma porta (indicando respectivamente os dois olhos e a boca), ou mesmo no formato das nuvens. Conjuramos similaridades nos mais diversos contextos. Intercambiamos diferentes percepções, imitando umas às outras. Pela nossa capacidade de mimesis e pela repetição da mimesis (pela rotina) é que são reforçados os laços

(as correspondências) de semelhança, e estes estão por trás de alguns padrões naturalizados.

Contudo, Benjamin se aprofunda, não nas semelhanças sensíveis que discorremos há pouco, mas nas semelhanças extra-sensíveis. Ele cita, por exemplo, a astrologia que cria correspondências entre a posição dos astros no momento do nascimento e o destino e caráter de uma pessoa. Semelhança extra-sensível, pois “nossa percepção não mais dispõe do que antes nos permitia falar de uma semelhança entre uma constelação e um ser humano.” (BENJAMIN, Walter. 1994, p. 110). Ou seja, se em algum momento do passado tínhamos como explicitar uma relação sensível entre a configuração do espaço sideral com a vida de um ser humano, na contemporaneidade, segundo o autor, essa capacidade encontra-se culturalmente em decréscimo. Apenas as semelhanças extra-sensíveis permaneceram e se fixaram como um código abstrato: a linguagem. Retomando o conceito pasoliniano, gradativamente naturalizamos as nossas percepções de semelhança até o ponto em que perdemos a lucidez sobre este processo: ao nos depararmos com predições de um horóscopo no jornal, por exemplo, é difícil termos a noção histórica de seu processo de construção simbólica.

Para Pasolini, esta é a questão fundamental de sua crítica: como a linguagem naturaliza e impõe certo conjunto de semelhanças como legítimas e, assim, retira o poder crítico do sujeito. Por isto, opta em sua obra por uma constante mudança de mídias e de linguagem (o teatro, a poesia, o cinema, o desenho) como dispositivo para a desnaturalização contínua dos códigos e para uma percepção maior sobre como o processo de naturalização se dá e como são construídas as semelhanças. Pasolini discorre sobre sua experiência pessoal na infância. Sua primeira visão de uma cortina branca na janela de seu quarto imprime uma relação intensa com a sua casa: “como algo cósmico. Naquela cortina se resume e toma corpo todo o espírito da casa em que nasci. Era uma casa burguesa em Bolonha.” (PASOLINI, Pier Paolo. 1990, p. 125). A semelhança extra-sensível, desenvolvida por Pasolini, se consolida de tal forma que o laço criado entre os dois elementos (a cortina branca e o contexto burguês de sua família) foi naturalizado e, assim, seus significados se sobrepõem. Obviamente, este tipo relação não se configura na formação de um código coletivo, permanece no âmbito pessoal, mas com possibilidades de vínculos sociais e compartilhamentos culturais. Tendo em vista que esse tipo de associações, até a absorção de um código mais estruturado como o da escrita, contém esse processo quando pensamos em seus mecanismos na infância.

Nesta perspectiva, Alberto Manguel nos mostra, também, sua experiência pessoal na infância:

Aos quatro anos de idade descobri pela primeira vez que podia ler. Eu tinha visto uma infinidade de vezes as letras que sabia (porque tinham me dito) serem os nomes das figuras colocadas sob elas. O menino desenhado em grossas linhas pretas, vestido com calção vermelho e camisa verde (...), era também, de algum modo, eu percebia, as formas pretas e rígidas embaixo dele, como se o corpo do menino tivesse sido desmembrado em três figuras distintas: um braço e um torso, *b*; a cabeça isolada, perfeitamente redonda, *o*; e as pernas bambas e caídas, *y*. Desenhei os olhos e um sorriso no rosto redondo e preenchi o vazio do círculo do torso. Mas havia mais: eu sabia que essas formas não apenas espelhavam o menino acima delas (...). Então, um dia, da janela de um carro (o destino daquela viagem está agora esquecido), vi um cartaz na beira da estrada. A visão pode não ter durado muito; talvez o carro tenha parado por um instante, talvez tenha apenas diminuído a marcha, o suficiente para que eu lesse, grandes, gigantescas, certas formas semelhantes às do meu livro, mas formas que eu nunca vira antes. E, contudo, de repente eu sabia o que eram elas; escutei-as em minha cabeça, elas se metamorfosearam, passando de linhas pretas e espaços brancos a uma realidade sólida, sonora, significativa. Eu tinha feito aquilo tudo sozinho. (...) Como conseguia transformar meras linhas em realidade viva, eu era todo-poderoso. Eu podia ler. (MANGUEL, Alberto. 1997, pg. 17 e 18.)

Manguel discorre sobre dois grandes momentos na sua aprendizagem. Primeiro ele percebe as semelhanças sensíveis do “b”, do “o” e do “y” com a anatomia do desenho de um garoto: um torso e um braço, uma cabeça solta no ar e as pernas bambas. Esta humanização da letra é muito comum no vocabulário da criança. Nas cartilhas de alfabetização o “a” cursivo tem uma “perna” e o acento circunflexo é o “chapeuzinho” do vovô, por exemplo. Além do contexto infantil, em muitas outras áreas percebemos este tipo de abordagem, como nas letras capitulares de manuscritos medievais (que aludem a formas humanas e animais) e até mesmo em muitos logos como o *Mother & Child* e *Families* de Herb Lubalin. O primeiro relacionando o “&” e o “Child” como um bebê dentro do “O” que seria a barriga ou o ventre da mãe. O último indicando os integrantes da família nas letras “ili” de “Families”.



Figura 1: logos *Mother & Child* e *Families* de Herb Lubalin.

Neste primeiro momento de apreensão, são provocadas imitações do aspecto humano na forma visual da letra buscando semelhanças sensíveis. No entanto, Manguel repara que há algo mais, que existem outros tipos de relação entre o desenho do garoto, as letras “boy” e sua sonoridade. Quando vê por uma segunda vez, no cartaz, as mesmas letras “boy”, cria um padrão, uma semelhança direta entre a imagem do garoto, a palavra *boy* e o som de sua fala. Descobre uma semelhança extra-sensível entre estes elementos e, gradativamente, inicia um novo processo de naturalização desse código, dessa linguagem, desse arquivo de semelhanças, durante sua aprendizagem da língua. Ler, nesse sentido, não é um processo automático de decodificação da palavra em ideia. Ler é uma descoberta de semelhanças, ou melhor, uma construção de semelhanças, obviamente, dentro dos padrões deste código coletivo, ou seja, das regras formais e informais da língua. Apesar destas regras se proporem rígidas, elas comportam uma elasticidade de sentido, permitindo, aos poucos, sua própria reestruturação.

Dando continuidade a esta reflexão e retomando os apontamentos de Pasolini: para além da dimensão polissêmica do código textual, Pasolini dá visibilidade a outros códigos criados na própria cultura. Agora, não mais se fala de uma linguagem (textual, imagética ou gestual), mas em uma concepção de códigos mistos, criados pela materialidade da percepção global do fato cultural. Como, por exemplo, pode ser mais facilmente percebido na criação de uma linguagem cinematográfica. Em seu texto *Thetis*<sup>2</sup>, de 1973, discorre que vinte anos antes (1953) uma cena erótica não ultrapassaria o beijo. Todo o ato posterior seria excluído e a próxima cena poderia ser, por exemplo, um homem fumando um cigarro na janela, indicando a consumação do ato, mas de forma branda. Esta posição estética, obviamente, está em sintonia com a moral da época que restringia a linguagem cinematográfica: o ato sexual deveria ser tratado de forma elíptica, implícita. Dez anos depois (1963), já havia uma maior abertura e os cineastas poderiam mostrar outras partes do corpo quase desnudas. No presente momento do texto (1973), a abertura era ainda maior, sendo possível a representação do ato sexual (mesmo que simulado) e o nu frontal, explícito. “Uma escolha estética é sempre uma escolha social.” (PASOLINI, Pier Paolo. 1990, p. 148). E as modificações nas regras da linguagem cinematográfica são reproduzidas em um sistema repetitivo que tanto

---

<sup>2</sup> (PASOLINI, Pier Paolo. 1990, p.147)



satisfaz um contexto moral como cria uma naturalização das semelhanças de sua estrutura.

Assim como na linguagem cinematográfica e na linguagem verbal percebemos o rearranjo de seus padrões e semelhanças, também percebemos isto na naturalização de vários processos de codificação. Manguel propõe a leitura em diversos outros graus<sup>3</sup>: o astrólogo que lê o céu, o coreógrafo que lê os movimentos da dançarina, o caçador que lê as trilhas de um animal, o músico que lê a partitura, o adivinho que lê a borra de café, o jogador que lê as intenções de seu adversário, o pescador que lê as marés, assim como podemos pensar no designer que lê ilustrações. Estas possibilidades de semelhanças são forçadas pelo homem que lhes dá sentido, ou seja, induz a legitimidade do código proposto. Pois só podemos usar a linguagem se aceitamos suas relações de semelhança sensível ou extra-sensível. Se uma pessoa acredita nas regras da astrologia, necessita aceitar seu código como verdadeiro.

Uma obra relevante para a análise da imagem é o livro *Arte e Ilusão*, de E. H. Gombrich, que propõe um apontamento:

A linguagem evolui pela incorporação de vocábulos novos, mas uma linguagem que consistisse apenas em palavras novas e em uma nova sintaxe não poderia ser distinguida de qualquer palavreado inarticulado ou incoerente. (GOMBRICH, E. H.. 2007, p. 274)

Deste modo, o escritor, o cineasta, ou qualquer usuário de uma linguagem aceita a legitimidade de um código, formatado e compreendido coletivamente, para desenvolver seu discurso. Contudo, progressivamente o discurso também modifica o código, reestruturando-o. Explicando esta dinâmica, Gombrich criou o conceito “esquema e correção”. O “esquema” são as categorias pré-estabelecidas anteriormente ao discurso. A partir delas é que classificamos, e posteriormente analisamos, nossa experiência perceptiva. Isto, pois, sem categorizar a experiência, jamais poderíamos refletir racionalmente sobre ela. O “esquema”, neste sentido, é um ponto inicial de estruturação do pensamento em categorias a partir da impressão do mundo. Independentemente de quais categorias são utilizadas neste processo, forçamos uma explicação para a experiência perceptiva. E, exatamente pelas categorias serem parcialmente indefinidas (abertas), que novas relações são possíveis e outras semelhanças

---

<sup>3</sup> (MANGUEL, Alberto. 1997, p.19)

são produzidas. Por exemplo, ao analisar o dicionário, este suposto fixador de significados, Umberto Eco descreve uma estranha definição:

(...) tranças de uma ou mais cordas, vínculos entre duas pessoas, nomes das seções das partes características de um afixo, obstáculos, pontos duplos de uma curva plana na qual as tangentes são reais e distintas, enredos de fatos e acontecimentos, formações circunscritas de consistência diversa daquela dos tecidos circunstantes, doloridos ou não, pontos particularmente essenciais de uma argumentação, grupos de células da blástula, zonas de encontro de dois relevos montanhosos, unidades de medida da velocidade de um navio ou aeronave, cada um dos dois pontos em que a órbita de um planeta corta elipse, inchações tuberosas.  
(ECO, Umberto. 2010, p. 374)

Parece-nos irreal esta estranha palavra que pode, ao mesmo tempo, preencher todos estes significados. Mas de fato, esta é uma definição do dicionário de “todos os possíveis significados da palavra *nodo* [nó].” (UMBERTO, Eco. 2010, p 374.). Ao voltarmos ao texto, conseguimos, agora, refazer todo o percurso semântico, relacionando a semelhança da palavra “nó” a cada contexto: a linguagem do médico, do marinhaio, do geógrafo, do astrônomo, etc. Estes contextos são tão afastados que se torna imprescindível a forma visual da palavra “nó” – ou mesmo o som produzido por esta palavra – para visualizarmos os modelos relacionais específicos, fazermos as conexões de semelhança e produzirmos uma compreensão lógica. Esta margem de indefinição dos signos não necessariamente é negativa. “Na verdade, se o esquema mantém-se elástico e flexível, essa imprecisão inicial pode vir a ser não um obstáculo, mas um trunfo.” (GOMBRICH, E. H.. 2007, p. 76). A vontade do ser humano de classificar uma experiência em certa categoria – de racionalizar a percepção – acaba por transformar a própria categoria, já que esta, aderindo à nova experiência, também se transforma, produzindo novas compreensões. Os “testes de Rorschach”, que utilizam borrões para a análise psicológica do ser humano, exemplificam este fenômeno bilateral.

O que lemos nessas formas casuais depende da nossa capacidade de reconhecer nelas coisas ou imagens que temos armazenadas na mente. Interpretar um borrão de tinta, digamos, como um morcego ou uma borboleta significa um ato de classificação perceptual – no arquivo da mente eu guardo a mancha no escaninho das borboletas que vi ou com que sonhei.  
(GOMBRICH, E. H.. 2007, p. 155).

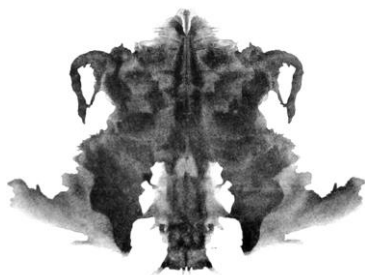


Figura 2: imagem usada nos “testes de Rorschach”.

Retornando à experiência de Pasolini, que relaciona uma cortina branca ao contexto de sua família burguesa, percebemos que também aqui se configura uma produção de semelhança: uma criança que associa seus sentimentos (em relação a sua casa burguesa) a sua visão da cortina branca (experiência perceptiva que perpassa estes sentimentos). Assim, sua compreensão (sua categorização) do que seria o mundo burguês se expande, aderindo à experiência da cortina branca. Podemos fazer uma análise também no relato de Alberto Manguel. Na sua infância – momento em que o pensamento é menos estruturado e menos formalizadas são as categorias pré-estabelecidas – percebemos que seu contato com a forma das letras é bem similar à aplicação dos “testes de Rorschach”: não há uma categoria definida em que Manguel, como descrito antes, possa fixar sua experiência. A ele resta forçar semelhanças formais entre o desenho de um garoto com as letras “boy”. Este desenho já é, para ele, mais definido e relacionado a outras experiências que constroem a grande categoria relacionada ao contexto “garoto” e, assim, lhe permite pensar de maneira mais sistematizada e organizada. No entanto, ao se deparar com o uso do código coletivo (a língua inglesa, no caso), Manguel encaminha seu pensamento a outros tipos de relações mais complexas. Ao longo da aprendizagem da língua na escola, com seus pais ou em qualquer ambiente social, as primeiras relações feitas através da percepção sensível – as semelhanças das letras com as formas do corpo de um garoto – são atenuadas, sendo fortificadas as relações extra-sensíveis: a junção das letras para a formação das sílabas, as possíveis formações sintáticas, a adequação dos verbos a cada pessoa, enfim, todas as regras que delimitam a língua como um código formalizado. Este processo naturaliza-se de tal forma que utilizamos a língua, na maior parte das vezes, sem a lucidez de toda esta estrutura relacional. Não atentamos como o código, o “esquema”, influencia coercitivamente nossa forma de pensar, ou seja, nossa forma de organizar nossas percepções através

das semelhanças. A importância dos estudos de Gombrich, para este trabalho, é a aplicação destas questões no âmbito das artes visuais:

(...) o que nos interessa é que o retrato bem-feito, como mapa útil, seja o produto final, acabado, de um longo caminho que passa pelo esquema e pela correção. Não é o registro fiel de uma experiência visual, mas a construção fiel de um modelo relacional.  
(GOMBRICH, E. H.. 2007, p. 78)

Este modelo relacional de que Gombrich trata pode ser exemplificado por uma passagem de Apolônio que ele mesmo cita<sup>4</sup>. Nela, Apolônio conclui que, mesmo se desenharmos um indiano com giz branco, reconhecemos o tom escuro de sua pele devido às características formais de sua anatomia: o achatamento do nariz e a proeminência do maxilar, por exemplo. Ou seja, a primeira relação sensível que poderia ser feita entre o giz de cor branca e a cor da pele do personagem desenhado é desfeita por um outro tipo de relação mais pertinente: a anatomia do personagem que já indica sua descendência indiana e, logo, seu tom de pele mais escuro. Neste sentido percebemos que a construção racional do discurso guarda em seu cerne um modelo relacional que privilegia certas conexões em detrimento de outras, no intuito de ser logicamente possível. “E aquilo a que chamamos 'interpretar' uma imagem pode ser mais bem descrito como testar as suas potencialidades, para ver qual delas se ajusta.” (GOMBRICH, E. H.. 2007, p. 191). Devido ao pensamento se desenvolver de modo relacional, o “esquema”, o código, pode sofrer alterações ao longo do tempo: as “correções”.

Nas artes plásticas do século XVII, as rodas que estavam em movimento, como as rodas das carroças e as rodas de fiar, eram representadas da mesma forma como se tivessem paradas: os raios desenhados de forma bem definida. Não havia, ainda, elementos formais que indicassem a percepção da velocidade do giro no “esquema” da época. Em sua obra *Hilanderas* de 1660, Velásquez proporá uma “correção” quando desenha uma roda de fiar com os raios indefinidos, borrados, sugerindo, apenas, um “vislumbre incerto”<sup>5</sup>. Esta “correção”, gradativamente, adere ao “esquema”, se torna parte do código: hoje em dia é percebida e utilizada naturalmente por pintores como um repertório comum.

---

<sup>4</sup> (GOMBRICH, E. H.. 2007, p. 189 e 190)

<sup>5</sup> (GOMBRICH, E. H.. 2007, p. 192)



Figura 3: detalhe do quadro *Hilanderas* de Velásquez, 1660.

“Correções” formais como estas, podem, num primeiro momento, parecer ingenuamente afastadas da sociedade e fechadas a um pequeno grupo de pintores e críticos de arte. Contudo, percebemos que o modelo relacional que elas engendram perpassa profundamente o meio social e político. A construção deste quadro de Velásquez, por exemplo, a partir de padrões naturalistas – que buscam uma representação que é fiel à percepção ótica do ser humano de modo quase científico – indica uma compreensão de mundo muito diferente de um artista medieval que utilizará outros padrões formais, provavelmente associados à sua percepção teológica. Os aspectos formais não se resumem ao campo da obra de arte, mas percorrem também o dia a dia. Pasolini propõe, também, uma análise deste aspecto – a “correção” – já em uma manifestação da moda: os cabelos. Em meados dos anos 60, no salão do hotel em que estava hospedado em Praga, entram dois jovens com o cabelo comprido, aspecto de, até então, grande novidade. Nada dizem oralmente, estes jovens, mas Pasolini reflete sobre o discurso produzido por seus cabelos:

Aquilo que substituí a tradicional linguagem verbal, tornando-a supérflua - e encontrando, de resto, um lugar imediato no amplo domínio dos ‘signos’, ou seja, no âmbito da semiologia –, era a *linguagem dos seus cabelos*. (PASOLINI, Pier Paolo. 1990, p. 38).

Numa sociedade que entendia como “esquema” o uso do cabelo curto, a persistência no cabelo comprido pode ser compreendida, em um primeiro

momento, como reação subversiva, um repúdio aos padrões daquele “esquema”, um discurso de crítica a partir de outra configuração formal. Obviamente, com o tempo, esta “correção” se integra ao “esquema” e se torna algo comum: é naturalizado o uso de cabelos compridos e, assim, seu sentido se modifica neste processo, o que se torna praticamente um movimento autofágico do mercado de consumo<sup>6</sup>. Ou seja, o campo semântico (o modelo relacional) do signo “cabelo comprido” se rearranja conectando suas semelhanças a outros contextos e estruturas. Este âmbito elástico da linguagem, dos sentidos dos signos, varia de tal forma e possibilita semelhanças com uma diversidade de outros signos, que se torna extremamente difícil analisar um signo fora de um contexto específico, ou seja, de um modelo relacional restrito. E é interessante destacar para esse estudo o como Pasolini constrói essa análise. A partir de sua própria erudição, sensibilidade e referencial cultural, ele dissectiona um fenômeno visual com suas implicações éticas, políticas e sociais. Aqui, apontamos um modelo de análise que aprofundaremos no estudo de caso.

Gombrich discorre sobre uma experiência neste âmbito. Na sua infância, uma cartilha descreve o processo de desenhar um pão, uma sacola, uma bolsa e um gato no mesmo desenho. Para desenhar um pão, que em sua cidade natal (Viena) era redondo, basta traçar um círculo. Adicionando uma curva se torna uma sacola. Com mais dois triângulos já percebemos uma bolsa e, riscando mais duas curvas, percebemos um gato.

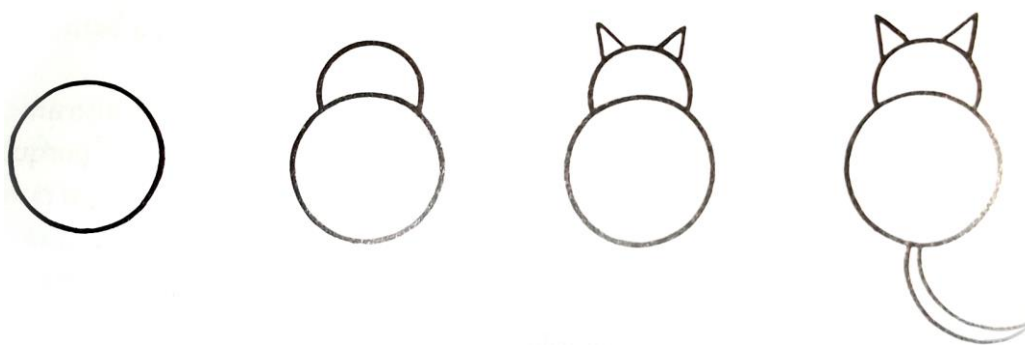


Figura 4: imagem retirada do livro *Arte e Ilusão* de Gombrich, página 6.

<sup>6</sup> Retomamos o neofascismo (capitalismo avançado), de que fala Pasolini, que tem uma força brutal de transformar a estética da rebeldia e da subversão em mercado e, assim, realocar o sentido do signo (cabelo comprido) para sua própria ideologia capitalista de forma inconsciente.

Gombrich percebeu “o poder da metamorfose: a cauda destruía a bolsa e criava o gato; não se podia ver uma coisa sem obliterar a outra.” (GOMBRICH, E. H.. 2007, p. 6). Os signos, tanto na experiência do dicionário de Umberto Eco e do desenho de Gombrich, irradiam possibilidades de sentido e, pela junção de outras relações de sentido específicas de cada contexto – o formato do pão ser redondo na cidade natal de Gombrich é uma delas –, formulam uma interpretação da realidade.

Estas possibilidades de interpretação, esta elasticidade de sentido dos signos é compreendida por Roland Barthes de modo positivo. Pois alivia o poder coercitivo do código que classifica e impõe categorias pré-determinadas: este poder que o código instaura como um modelo relacional único e, assim, um modo de pensar único. O movimento de rearranjo das semelhanças faz refletir no código formalizado uma linguagem viva e mutante que se desenvolve para formular outras possibilidades de semelhanças além: “porque é no interior da língua que a língua deve ser combatida, desviada: não pela mensagem de que ela é instrumento, mas pelo jogo das palavras de que ela é teatro.” (BARTHES, Roland. s/d, p. 17). O caráter dramático da língua, que Barthes discorre, se exprime na compreensão da linguagem, não como um reflexo da realidade, mas como jogo que se constrói a partir de um código (incluindo a linguagem visual), de um “esquema”. Jogar com as possibilidades de desestruturação e reestruturação do código que aos poucos redefinem o próprio código, “uma revolução permanente da linguagem”<sup>7</sup>. Jorge Luís Borges, em *O Idioma Analítico de John Wilkins*, brinca de modo radical com estas possibilidades e desenvolve uma classificação monstruosa, que por sua estranha lógica, pertence somente ao campo da linguagem:

(...) os animais se dividem em: a) pertencentes ao imperador, b) embalsamados, c) domesticados, d) leitões, e) sereias, f) fabulosos, g) cães em liberdade, h) incluídos na presente classificação, i) que se agitam como loucos, j) inumeráveis, k) desenhados com um pincel muito fino de pêlo de camelo, l) et cetera, m) que acabam de quebrar a bilha, n) que de longe parecem moscas.

(FOUCAULT, Michel. 2007, p. IX)

Estas categorias inusitadas – por estarem sobrepostas, indefinidas, dispersas e não se conectarem de modo coeso – ressaltam um teor de ambiguidade e de aleatoriedade presentes nas classificações de modo geral: em

---

<sup>7</sup> (BARTHES, Roland. s/d, p. 16).

maior ou menor grau, as categorias são fruto de escolhas de semelhanças no intuito de configurarem um modelo relacional específico. Esta compreensão do código linguístico, que enfatiza mais seu funcionamento – as conexões advindas dos signos – do que o conteúdo da mensagem, leva Barthes a propor uma semiologia própria:

O semiólogo seria em suma, um artista (...): ele joga com os signos como um logro consciente, cuja fascinação saboreia, quer fazer saborear e compreender.

(BARTHES, Roland. s/d, p. 40)

Não uma hermenêutica estrutural, mas a semiologia atrelada à experiência do real. Neste sentido, a proposta de semiologia de Barthes é similar à proposta de Pasolini: o intelectual inserido na realidade em que vive. Não a criação de estratégias teóricas para uma compreensão de uma estrutura universal, mas uma percepção do presente a partir dos signos e códigos que atuam tanto na sociedade quanto no próprio intelectual.

Nesse sentido é que não se tratava nunca para o semiólogo Pasolini de demonstrar alguma doutrina ou de simplesmente aplicar uma teoria à realidade, mas sempre de constituir uma “experiência existencial, direta, concreta, dramática, *corpórea*” dessa realidade em fundamento último da análise.

(LAHUD, Michel. 1993, p. 51)

Outro autor que analisa o discurso a partir de sua prática concreta e que, também, utiliza o conceito de jogo é Jean-François Lyotard. Os jogos de linguagem – conceito cunhado por Wittgenstein – são determinados por regras específicas que definem como este jogo deve proceder (do mesmo modo como um jogo de xadrez é determinado por certas regras, como o movimento de suas peças), explica Lyotard. Existe um contrato, explícito ou não, entre os jogadores (os que utilizam a linguagem) para que a comunicação aconteça. Um enunciado que não cumpra as regras, não pode ser compreendido, e, logo, não se estabelece o jogo da linguagem. Do mesmo modo, não existindo regras, o jogo também não existe. Um som ou imagem, que não consiga criar nenhum tipo de relação com algum código que os jogadores já conheçam as regras, se torna um elemento fora do jogo. Contudo, como já dito, a linguagem é parcialmente elástica e possibilita que os enunciados (os “lances”, segundo Lyotard) transformem a natureza do jogo: trazem novos vocabulários, apagam antigos pelo desuso, reforçam certas construções sintáticas, ou seja, reestruturam



gradativamente os modelos relacionais, as regras do jogo. Interessante notar que, em alguns aspectos, a teoria de Lyotard é bastante similar ao conceito de “esquema e correção” de Gombrich. Contudo, enquanto Gombrich aprofunda seus conceitos na análise formal da arte, Lyotard se dirige para os vínculos sociais que são produzidos exatamente nos “lances” (nos enunciados) dos jogadores: “os interlocutores lançam mão de todos os meios, mudam de jogo entre um enunciado e outro: a interrogação, a súplica, a asserção, o relato são lançados confusamente na batalha.” (LYOTARD, Jean-François. 2011, p. 31). Além dos arranjos dos jogadores, o discurso sofre uma intervenção do contexto em que é produzido, no sentido de que o poder – diferente em cada situação – impõe filtros à própria linguagem.

Ora, deste ponto de vista, uma instituição difere sempre de uma discussão no que ela requer de pressões suplementares para que os enunciados sejam declarados admissíveis em seu seio. (...) privilegiam certos tipos de enunciados, por vezes um único, cuja predominância caracteriza o discurso da instituição: há coisas que devem ser ditas e maneiras de dizê-las. Assim: os enunciados de comando nas forças armadas, de prece nas igrejas, de denotação nas escolas, de narração nas famílias, de interrogação nas filosofias, de desempenho nas empresas (...) Hoje, sabemos que o limite que a instituição opõe ao potencial da linguagem em “lances” nunca é estabelecido (mesmo quando ele o é formalmente). Ele mesmo é, antes, o resultado provisório e a disputa de estratégias de linguagem travadas dentro e fora da instituição. (LYOTARD, Jean-François. 2011, p. 31 e 32)

O autor amplia a discussão sobre produção do discurso para as esferas da comunidade, trazendo a relação entre a linguagem e a consolidação do poder. Assim, fechamos esta parte do capítulo, ampliando as reflexões sobre naturalização na linguagem para o âmbito social, que serão aprofundadas no próximo item a partir do conceito de legitimação.

### **2.3 Legitimação: mercado e tecnologia**

Analisamos a naturalização pasoliniana da linguagem através do conceito de semelhança sensível e extra-sensível (Benjamin), do conceito de “esquema e correção” (Gombrich) e do conceito dos jogos de linguagem (elaborado por Wittgenstein e aprofundado por Lyotard). Este último amplia nossa reflexão para as diferentes instâncias de poder (a mídia, o ensino, o mercado, etc.). Para Lyotard, a prática dos jogos de linguagem estabelece o vínculo social entre os indivíduos construindo relações de poder entre eles, e assim naturaliza certos aspectos formais da linguagem através da legitimação, ou seja, prescreve certas

condições como norma de discurso. Por exemplo, “um enunciado científico; ele está submetido à regra: um enunciado deve apresentar determinado conjunto de condições para ser reconhecido científico.” (LYOTARD, Jean-François. 2011, p. 13). Caso o enunciado não supra estas condições, ele estará à margem deste contexto e não será legitimado. O saber que não é legitimado se torna incorreto ou irrelevante. E o que é legitimado determina o que é correto ou relevante – o que é justo aprender. Neste sentido, ética e linguagem se misturam: o processo de construção e reestruturação da linguagem define e é definido pelo poder. Ou seja, há uma relação objetiva entre as estruturas da linguagem – que possibilitam os processos de conhecimento – e as forças de poder: “quem decide o que é saber, e quem sabe o que convém decidir? O problema do saber na idade da informática é mais do que nunca o problema do governo.” (LYOTARD, Jean-François. 2011, p. 14)

Para Lyotard, na atualidade, a lógica do mercado, que define o modelo governamental, está pautada pelo paradigma da eficiência, da otimização da performance, no sentido do aumento constante do lucro. Este modelo ordena e naturaliza os limites do saber com base na sua eficiência de duas formas principais: “conhecimento de pagamentos” – que tem a função de ser vendido ou comprado – e “conhecimento de investimento” – que tem a função de otimizar a performance de um programa<sup>8</sup>. Em ambos há uma maior importância na relação eficiente/ineficiente que determina outros tipos de relações: a relação verdadeiro/falso e a relação justo/injusto. Em última análise, um enunciado, um discurso, um tipo de linguagem, um saber é considerado “bom” quando é eficiente, quando, como mercadoria informacional, satisfaz um aumento de performance. Pasolini discorre sobre como a linguagem é afetada neste processo de exaltação à eficiência:

A linguagem da empresa é por definição uma linguagem puramente comunicativa: os “lugares” onde é produzida são aqueles onde a ciência é “aplicada”, isto é, lugares do pragmatismo puro. Os técnicos usam entre si um jargão especializado, é claro, mas numa função estritamente, rigidamente comunicativa. O padrão linguístico que vigora *dentro* da fábrica tende a se expandir também para fora: é claro que aqueles que produzem querem manter com aqueles que consomem uma relação de negócios absolutamente clara.  
(PASOLINI, Pier Paolo. 1990, p. 45)

---

<sup>8</sup> (LYOTARD, Jean-François. 2011, p. 7)

Este tipo de linguagem absolutamente clara, que Pasolini descreve, está tão naturalizada e legitimada como um padrão correto que a expressão de linguagens mais ambíguas e indefinidas – como a poesia – perdem seu valor e podem ser vistas, até, com conotações negativas. A linguagem da era informacional, por mais livre que aparente ser, está subjugada aos padrões de eficiência que a legitimam e a tornam naturais. Este modo de pensar também é refletido na tecnologia, nos instrumentos que utilizamos. Vilém Flusser é um autor que expande esta questão para a relação com os objetos e seu modo operacional:

Sempre se supôs que os instrumentos são modelos de pensamento. O homem os inventa, tendo por modelo seu próprio corpo. Esquece-se depois do modelo, "aliena-se", e vai tomar o instrumento como modelo do mundo, de si próprio e da sociedade.  
(FLUSSER, Vilém. 2011, p.103 e 104)

Flusser inverte a compreensão comum em que percebemos o homem como um programador de aparelhos. Para o autor, os aparelhos induzem no homem uma atitude de constante aperfeiçoamento dos próprios aparelhos criando uma relação bilateral em que um atua sobre o outro. Construídos com a intenção de se tornarem cada vez mais eficientes, os aparelhos reforçam este ideal de eficiência influenciando, também, na prática da linguagem. No campo do Design, isto se torna evidente: o discurso visual produzido, atualmente, tem como base o uso de certas tecnologias de produção (*softwares*) que são consideradas mais eficientes. Como o Design lida com a expressividade, certas noções como a surpresa, a inovação, o inusitado e a busca por novas soluções formais são fundamentais: a eficiência do campo abrange, não só uma eficiência quantitativa, mas também qualitativa. Deste modo, a tecnologia atual (os *softwares*) constantemente oferece novos recursos – seja para simular um padrão estético antigo (como filtros, por exemplo) ou para possibilitar novas experiências estéticas. Do mesmo modo, os designers são estimulados a aprimorar os produtos, a ultrapassar as limitações dos programas, ou seja, expandir seu repertório através de pesquisa, de experimentos, de metodologias, etc. Importante ressaltar que nenhuma destas ações está isenta de um posicionamento ético. O paradigma da eficiência se faz presente no limite dado a cada ação. Por exemplo: um designer pode investir em pesquisa para aprimorar a performance daquele produto ou diminuir seus custos e, assim, ser mais eficiente. Ou, um designer pode desenvolver uma identidade visual, uma

ilustração, um logo que seja mais persuasivo na venda de certo produto ou ideia, e, assim, ser mais eficiente. A eficiência quantitativa e qualitativa regem todo o sistema de produção gerando, constantemente, a pergunta: como produzir mais e melhor em menos tempo?

Esta percepção de mundo se sobrepõe a outros possíveis questionamentos éticos e estéticos que tendem a ficar num segundo plano. Ou – o que talvez seja pior – estes questionamentos tendem a ser vistos pela ótica do pragmatismo quantitativo e, assim, esvaziados de seu real conteúdo se tornando um mero discurso que adorna o modelo de eficiência. Retornando a Pasolini: em seu texto “Aculturação e aculturação” de 1973, ele discorre sobre este tipo de imposição no contexto italiano:

Começou uma obra de padronização destruidora de qualquer autenticidade e concretude. Ou seja, impôs – como eu dizia – os seus modelos: os modelos desejados pela nova industrialização, que não mais se contenta com “um homem que consuma”, mas pretende ainda que se tornem inconcebíveis outras ideologias que não a do consumo. Um hedonismo neolaico, cegamente esquecido de qualquer valor humanista (...)

(PASOLINI, Pier Paolo. 1990, p. 58)

Lyotard reflete como o ideal da eficiência capitalista se dá na pedagogia: “A questão, explícita ou não, apresentada pelo estudante profissionalizante, pelo Estado ou pela instituição de ensino superior não é mais: isto é verdadeiro?, mas: para que serve isto?” (...) isto é vendável? (...) isto é eficaz?” (LYOTARD, Jean-François. 2011, p. 92 e 93). Por mais ingênuas e simples que pareçam estas perguntas, elas indicam o grau de naturalização do modelo capitalista nas instituições de ensino e a importância destas instituições na propagação do paradigma da eficiência. Pierre Bourdieu – outro autor que estuda as relações no ensino – explica que pelas provas, pelos exercícios, pela dinâmica do aprendizado se constrói o modelo: como o indivíduo lida com sua própria cultura. “A ação escolar delimita o espaço cultural indicando o que merece ser visto, admirado, retido, do mesmo modo como os mapas e guias turísticos assinalam os ‘pontos de vista’ (...)” (BOURDIEU, Pierre. 2011, p. 150). Além disto, o modo como é legitimada a transmissão do conhecimento define não apenas os conteúdos que devem ser ensinados, mas também os esquemas de apreensão de conhecimento tidos como verdadeiros. Obviamente, o modo como um garoto francês desenvolve seu conhecimento, e inconscientemente sua forma de obter e aprimorar seu saber, será diferente do modo de um garoto indígena brasileiro,

ou de outro que viva numa tribo na África, por exemplo. Cada cultura legitima sua forma de ver o mundo, seu modo de constituir o saber e, neste sentido, naturaliza padrões exemplares do que é “melhor” e “pior”, “certo” e “errado”, “justo” e “injusto”, etc. Estes valores revelam o processo de distinção social e demarcam os diferentes papéis e funções dos indivíduos, ou seja, refletem a estrutura de relações simbólicas presente na sociedade. Para exemplificar estas relações, Bourdieu explica os bens simbólicos: bens que, ao mesmo tempo, possuem valor de significação e de mercadoria, sendo estes valores “relativamente independentes”<sup>9</sup>. Por exemplo, o livro possui um valor material – sua matéria prima, seu custo de mão de obra na sua produção, a tecnologia envolvida, seus modos de distribuição relativos ao custo material. Porém, seu valor simbólico é relativo a outras instâncias (seu autor, sua editora, seu gênero, etc.) que delimitam sua importância e também a de seu leitor. Ampliando essas relações, visualizamos uma estrutura de forças simbólicas, que Bourdieu exemplifica com enfoque nos agentes escritor e editor:

Os manuscritos que um editor recebe constituem o produto de uma espécie de pré-seleção operada pelos próprios autores em função da representação que possuem do editor, da tendência literária que ele representa e que talvez tenha guiado sua produção, sendo que esta representação constitui ela própria função da relação objetiva entre as posições relativas dos autores no campo. Ademais, o “destino” desses manuscritos também é afetado por uma série de determinações (por exemplo, “interessante mas pouco comercial” ou “pouco comercial mas interessante”) que resultam quase que mecanicamente da relação entre a posição do autor no campo de produção (autor jovem desconhecido, autor consagrado, escritor da editora etc.) e a posição do editor no sistema de produção e circulação (editor “comercial”, consagrado ou de vanguarda). (BOURDIEU, Pierre. 2011, p.162)

Assim, torna-se pertinente que a análise imagética posterior, que pretende um enfoque na área formal, também vislumbre o cenário externo à imagem: o contexto social e as relações simbólicas em que foi produzida. Bourdieu, Lyotard, Flusser, Benjamin, Gombrich e, principalmente, Pasolini indicam essa mescla entre linguagem e cultura – entre estética e ética, entre as relações formais e as relações sociais – e percebemos no conceito de naturalização um dispositivo crítico que contempla essa análise dupla, não excluindo nenhum dos dois elementos. Neste sentido, o conceito de naturalização de Pasolini é a diretriz desta análise e os outros conceitos abordados atuam como base desta

---

<sup>9</sup> (BOURDIEU, Pierre. 2011, p.102)

diretriz. Antes de continuar para o capítulo 3, exponho uma pequena tabela relacionando os principais conceitos deste capítulo como guia:

Conceito	Autor	Descrição
Naturalização	Pasolini	Atitude de tornar rotineiro certo modo de pensar e agir e, neste sentido, tão imerso na realidade que não a questiona criticamente.
Desnaturalização	Pasolini	Um esforço para tomada de consciência do que é tido como natural.

Conceito	Autor	Modos de naturalização
Linguagem pedagógica das coisas	Pasolini	Naturalização de alguma atitude a partir das práticas não verbais: da linguagem material (das coisas, do comportamento) que é inarticulada e rígida (sem uma estrutura de sintaxe).
Semelhança sensível	Benjamin	Naturalização de hábitos e concepções a partir da percepção de semelhanças reconhecidas diretamente pelos sentidos através da mimesis (a imitação).
Semelhança extra-sensível	Benjamin	Naturalização de hábitos e concepções a partir da fixação, pela linguagem, das semelhanças que não são percebidas diretamente pelos sentidos. Mas que, consolidadas pela rotina de seu uso, se tornam um código na cultura.
Esquema	Gombrich	Naturalização de hábitos e concepções a partir da configuração formal (estética) do código da linguagem, do modelo como seus elementos se arranjam (o "esquema").
Correção	Gombrich	Alteração das práticas naturalizadas a partir do uso do discurso que parcialmente e gradativamente modificam o "esquema".
Jogos de linguagem (regras)	Lyotard / Wittgenstein	Naturalização de práticas a partir dos limites (implícitos ou não) estabelecidos na linguagem.

		<p>Todo enunciado tem um conjunto de regras.</p> <p>Um enunciado que não cumpra as regras, não se estabelece no jogo da linguagem.</p>
Jogos de linguagem ("lances")	Lyotard / Wittgenstein	<p>Alteração das práticas naturalizadas a partir do uso do discurso.</p> <p>Os "lances" são os enunciados que transformam a natureza do jogo: reestruturam gradativamente os modelos relacionais, as regras do jogo.</p>
Legitimação	Lyotard	<p>Naturalização de hábitos a partir do que é considerado certo e errado (ética).</p> <p>O que é legitimado determina o que é correto ou relevante – o que é justo aprender.</p>

Figura 5: tabela relacionando os principais conceitos do capítulo 2.

## 3 A infância

Após a discussão sobre a linguagem e os sentidos, aprofundaremos nosso estudo no signo "infância". Este capítulo traz uma reflexão sobre a construção da noção de infância desde o final da idade média até os dias de hoje: os agentes que delimitam o que é ou não próprio para a criança e, assim, as possibilidades de infância. No final, abordaremos a infância na atualidade, seu caráter impreciso, misto e diverso focalizando em alguns aspectos das contradições atuais entre os ideais de infância, da prática da criança e da legislação própria.

### 3.1 A construção da infância

#### 3.1.1 A realidade polissêmica no signo "infância"

Para compreendermos a palavra "infância", e todo conjunto semântico que a rodeia, retomamos o conceito de "jogos de linguagem" desenvolvido por Lyotard e o conceito de "esquema e correção" de Gombrich: em ambos, a prática do uso da linguagem é o motor fundamental para a transformação da compreensão da própria linguagem. Não podemos perceber a palavra com um significado estático e imodificável, mas, sim, como um grande processo de mutação que reflete, e é refletido, pelas transformações de cada época. Como já dito, os "lances" (as "correções") gradativamente remodelam as regras da linguagem (o "esquema") naturalizando diferentes percepções para um mesmo signo. Um outro autor que aprofunda este tipo de pensamento é Bakhtin. Ele focaliza como o encontro (o confronto) dos discursos define o sentido das palavras. Para este autor, o entendimento específico de um sentido só existe no momento, no instante em que o locutor interage com o receptor. Tal qual uma faísca, o sentido se forma como um elo fugaz entre os sujeitos do discurso. Por exemplo, se um indivíduo A diz a palavra "infância" para um indivíduo B, o signo "infância" se molda com um significado específico e momentâneo que depende de uma série de fatores, como o contexto do diálogo, as experiências que cada indivíduo tem com o uso desta palavra, etc. Este significado específico do signo "infância", logo em seguida, se desfaz. Solange Jobim, que estuda a infância a partir dos conceitos de Bakhtin, explica. "A semântica só existe na emergência



momentânea do discurso, cujos elementos, logo após proferidos, recaem na pura língua, são recolhidos na dimensão muda dos signos.” (JOBIM E SOUZA, Solange. 1994, p. 152).

Interessante perceber que, nesta compreensão, as diretrizes da semântica não se encontram na língua em si (na língua pura), mas, sim, nos elementos extralinguísticos, ou seja, no uso social da língua. Invertemos as relações: a língua não delimita a sua prática, mas, sim, o contrário. O que direciona historicamente o sentido de cada signo não se encontra na língua pura, mas nas formulações e tentativas de compreensão de cada sujeito no processo de diálogo: as tensões geradas entre o confronto do ideal formal da língua (presente no dicionário) com as corruptelas em cada meio social, por exemplo, ou as tensões entre modos de falar de gerações diferentes com percepções de mundo diversas, ou mesmo as tensões entre sotaques, cacoetes e intenções afetivas em cada enunciado.

Para Bakhtin, a verdade não se encontra no interior de uma pessoa, mas está no processo de interação dialógica entre pessoas que a procuram coletivamente. Dessa forma, a unidade do mundo está nas múltiplas vozes que participam do diálogo da vida e na história.  
(JOBIM E SOUZA, Solange. 1994, p. 136)

A realidade é polissêmica, um emaranhado de vozes que constroem o sentido. Sentido, este, nem sempre linear, muitas vezes contraditório, mas que explicita a linguagem – não como algo dado, pré-formatado, fechado –, mas como um processo, um jogo: o que Bakhtin cunha como um projeto inacabado. Não existe, assim, enunciado isolado, nem signo completo, mas, sim, um fluxo de comunicação: um sentido mutante que se desdobra e se multiplica em cada signo. Retomamos a palavra “desobediência”, já citada no capítulo anterior, em que Pasolini percebe a transformação radical de seu significado: num momento histórico em que o padrão é ser “desobediente”, o sentido “dicionarizado” desta palavra (desviar-se do modelo padrão) se choca com o sentido fixado pelo seu uso. Os sentidos se invertem, e “desobedecer” naturaliza seu significado como o de “obedecer”, ou seja, o oposto do dicionário. As contradições que surgem deste esmiuçar na linguagem – menos do que um problema, ou uma falta de sincronia lógica – estimulam a consciência crítica no entendimento de mundo que abarque também as incoerências da realidade da língua.

### 3.1.2 A construção da noção de infância

A partir destas reflexões, a compreensão do que é infantil pode ser problematizada. Propomos, agora, um aprofundamento da noção de infância a partir de uma análise de como a semântica desta palavra se construiu e se desenvolveu historicamente e das relações sociais envolvidas neste processo. Philippe Ariès, historiador que tem como tema a família e a construção da infância, discorre sobre esses possíveis sentidos da palavra "criança" no idioma francês:

No início do século XVIII, o dicionário de Furetière precisou o uso do termo “*Enfant* é também um termo de amizade utilizado para saudar ou agradecer alguém ou levá-lo a fazer alguma coisa. Quando se diz a uma pessoa de idade: “adeus, *bonne mère* (boa mãe) (até logo, *grand-mère* (avozinha), na língua da Paris moderna), ela responde “adeus, *mon enfant*” (ou adeus, *mon gars*, ou adeus, *petit*). Ou então ela dirá a um laçao: “*mon enfant*, vá me buscar aquilo”. Um mestre dirá aos trabalhadores, mandando-os trabalhar: “vamos, *enfants*, trabalhem”. Um capitão dirá a seus soldados: “coragem, *enfants*, aguentem firme”. Os soldados da primeira fila, que estavam mais expostos ao perigo, eram chamados de *enfants perdus* (crianças perdidas).”  
(ARIÈS, Philippe. 2011, p. 12)

Percebemos a pluralidade contida nos signos referentes à criança. Não apenas a percepção do sujeito dentro de uma determinada idade cronológica, mas, também, conotações de afeto (quando uma pessoa mais velha diz “adeus, meu filho”) e de ordem (quando um capitão ou um mestre se dirige a um jovem). Analisando, dentro deste recorte, percebemos um fator em comum: a criança é iniciante, irá apreender, ou seja, um sujeito ainda não capaz, mas em via de se completar: ela se tornará mestre, se tornará capitão, enfim, um adulto. Esta percepção pode ser tomada de modo positivo, vislumbrando beleza e afeto na potencialidade deste sujeito em formação, ou de forma pejorativa, indicando uma inabilidade (quando um sujeito se refere a outro como incapaz: “é uma criança mesmo!”). Independentemente, ambas demarcam claramente uma separação de classes: a da criança (em formação) e a do adulto (completo). Ariès nos mostra que esta noção – de certa forma, já bastante desenvolvida no século XVIII – foi construída ao longo do tempo, e muitos hábitos que temos hoje em dia como normais em relação a este campo semântico foram, na verdade, naturalizados. A separação entre a criança e o adulto, o que é infantil do que não é, o que é apropriado para certa idade, os limites do sujeito criança e os limites do sujeito adulto: tudo isto é parte de uma longa história em que as experiências são

categorizadas e delimitadas como infantil ou não, legitimando um modelo ideal de infância e de mundo adulto. No final do século XVI, Heroard (médico da família de Luís XIII) escrevia um diário sobre a vida do jovem nobre:

Luís XIII ainda não tem um ano: “Ele dá gargalhadas quando sua ama lhe sacode o pênis com a ponta dos dedos”. Brincadeiras encantadora, que a criança não demora a dominar. Ele chama um pajem “com um Ei!, e levanta a túnica, mostrando-lhe o pênis.”  
(ARIÈS, Philippe. 2011, p. 75)

Hoje em dia considerada inadmissível, esta cena precisa o quanto era diferente a percepção da criança naquela época e como os limites eram outros. Não apenas no campo da sexualidade, outras atitudes proibidas hoje em dia também eram comuns aos jovens e às crianças: como o hábito de consumir bebidas alcoólicas e jogar jogos de azar. Do mesmo modo, muitos hábitos considerados infantis – como brincadeiras de roda e a utilização de brinquedos – eram comuns aos mais velhos, laços de uma coletividade que aproximava crianças e adultos. Algumas características sobreviveram às influências modernas, como, por exemplo, a boneca: brinquedo infantil, comercializado para este público-alvo, que, ao mesmo tempo, nos remete à boneca do feiticeiro, de uso mágico. Percebemos, então, que esta “cerca” que separa as crianças dos adultos foi “montada” durante um longo processo histórico. Ariès discorre sobre como a igreja, a sociedade, os pais, aos poucos, construíram uma concepção de infância baseada na inocência, através de diversos modos de conduta: evitar que adultos e crianças se deitem na mesma cama, evitar que crianças se toquem ou se beijem, utilizar palavras castas na sua presença, não confiar em apenas um preceptor para cuidá-las, etc<sup>10</sup>. “O sentido da inocência infantil resultou portanto numa dupla atitude moral com relação à infância: preservá-la da sujeira da vida (...); e fortalecê-la, desenvolvendo o caráter e a razão.” (ARIÈS, Philippe. 2011, p. 91). Esta construção se deu de tal forma que, para muitos indivíduos e setores sociais, seria impossível vê-la como construção cultural datada e naturalizada.

Importante lembrar que, segundo Pasolini, a linguagem do comportamento e das coisas molda corporalmente o indivíduo. Muito mais intensa do que a pedagogia das palavras, a vivência das coisas (a assimilação dos comportamentos) se porta como uma linguagem não-verbal: linguagem sem

---

<sup>10</sup> (ARIÈS, Philippe. 2011, p. 81)

sintaxe e, logo, rígida, pois não permite uma reestruturação do discurso material do mesmo modo como a linguagem verbal possibilita. Ou seja, transformar comportamentos, práticas, hábitos (desnaturalizá-los) necessita de um esforço específico de qualidade própria, diferente do esforço de reformular ideias e pensamentos num discurso verbal. Neste sentido, a institucionalização (desenvolvida a partir do final da Idade Média) de hábitos específicos para as crianças impactou profundamente no modo como o homem contemporâneo concebe a vida: isolar a criança de certos comportamentos adultos transformou o agir e o pensar da sociedade.

A brincadeira e o trabalho, por exemplo: Ariès explica que, nas antigas sociedades, o tempo dedicado aos jogos e diversões era bem maior do que o dedicado ao trabalho<sup>11</sup>. Os jogos tinham uma função maior de unificação social, de estreitamento de laços da coletividade (para todas as idades), de modo que o rito da brincadeira se aproxima do rito religioso como partes de um todo social. A separação do que é “próprio” da criança e do que é “próprio” do adulto distinguiu as brincadeiras e certos jogos como infantis, ou seja, apropriados para aqueles com menor conhecimento: “ela [a brincadeira] foi cada vez mais reservada às crianças, cujo repertório de brincadeiras surge então como o repositório de manifestações coletivas abandonadas pela sociedade dos adultos (...)” (ARIÈS, Philippe. 2011, p. 47). Existe neste processo uma doutrinação do corpo, naturalizações de como se portar: de como se sentar, de como falar, etc. Constituiu-se a importância da boa conduta, do que é e do que não é plausível para um adulto. Assim, surge também a noção do que é ou não adequado para uma criança. Ou seja, uma formação de uma “boa criança” que se diferencia de uma criança “má educada”. Os primeiros passos para esta formação é o isolamento do mundo dos adultos, *a priori*, “sujo” e impróprio.

Uma nova noção moral deveria distinguir a criança, ao menos a criança escolar, e separá-la: a noção da criança bem educada. Essa noção praticamente não existia no século XVI, e formou-se no século XVII. Sabemos que se originou das visões reformadoras de uma elite de pensadores e moralistas que ocupavam funções eclesiásticas ou governamentais. A criança bem educada seria preservada das rudezas e da imoralidade, que se tornariam traços específicos das camadas populares e dos moleques.  
(ARIÈS, Philippe. 2011, p. 121)

---

<sup>11</sup> (ARIÈS, Philippe. 2011, p. 51).

### 3.1.3 A produção cultural para a criança

O nascimento da literatura infantil – ou seja, da produção narrativa e estética exclusivamente para criança – é permeado por estes valores, sendo ela muitas vezes um dispositivo de indução e manutenção deste padrão moral. Nelly Novaes Coelho dedica sua obra a este tema. E, da mesma forma que Ariès explica a passagem de um momento histórico, em que as brincadeiras são comuns a toda sociedade, para um outro momento, em que as brincadeiras são naturalizadas como infantis (não pertencendo mais ao mundo adulto), Nelly discorre sobre a transformação das narrativas orais primordiais para o que compreendemos hoje como literatura infantil. As narrativas orais da antiguidade e da idade média tinham um caráter coletivo. Contadas numa roda em volta de uma fogueira, por exemplo, teciam um laço comunitário, um momento para todos. Além disto, a pertinência destas narrativas se dá com o fato de elas terem sido contadas e recontadas diversas vezes, de forma que sua estrutura também se modificou ao longo do tempo: uma obra mutante, fruto do exercício coletivo do contar e do ouvir. Segundo Nelly<sup>12</sup>, estas histórias – através das alegorias, das metáforas, das simbolizações, enfim, de um pensamento mágico e fantástico – traziam em seu cerne a moral e o modo de pensar de uma sociedade, de uma época, de um povo. As condutas, os limites e regras sociais estão presentes, de modo implícito, nas fábulas em que animais simulam e encenam vícios e virtudes humanas, por exemplo. Esta moral presente se dá de modo subliminar e possibilita (até certo ponto) interpretações diversas de uma mesma história. Durante o processo da construção da infância moderna, estas narrativas foram se tornando um dispositivo racionalizado para formação pedagógica das crianças:

A *criança* vista como um “adulto em miniatura”, cujo período de imaturidade (a infância) deve ser encurtado o mais rapidamente possível. Daí a educação rigidamente disciplinadora e punitiva; e a literatura exemplar que procurava levar o pequeno leitor a assumir, precocemente, atitudes consideradas “adultas”.  
(COELHO, Nelly Novaes. 2000, p. 23)

Cria-se, assim, uma restrição da atitude da criança em um determinado tempo, de modo que, quando ela “avança” ou “evolui” para um estágio mais maduro, não são permitidas certas atitudes que seriam incompatíveis com sua

---

<sup>12</sup> (COELHO, Nelly Novaes. 2000, p. 52)

idade. Ariès discorre sobre o Rei Luis XIII, no seu sétimo aniversário, expondo o diário de seu médico: “Não deveis mais brincar com esses brinquedinhos (os brinquedos alemães), nem brincar de carreteiro: agora sois um menino grande, não sois mais criança’.” (ARIÈS, Philippe. 2011, p. 45 e 46). Obviamente que esta passagem – do que antes era naturalizado e legitimado como “para todos” e, então, sendo restringido para o segmento das crianças – acontece de forma não linear, sofrendo muitas vezes reações contrárias. Disciplinar o corpo de um menino – por exemplo, mantê-lo sentado em silêncio numa carteira durante várias horas – é algo que vai contra os hábitos anteriores que evocam uma extrema necessidade do movimento corporal, do correr, do pular, do brincar, do gritar. Para legitimar esta disciplina e, ainda mais, para naturalizá-la como normal, foram necessárias muitas imposições afirmativas a partir de diversos dispositivos. Neste sentido, a literatura infantil se consolida como um modo “divertido” de instruir a criança. O clássico *Pinocchio*, escrito no final do século XIX por Carlo Collodi, exemplifica de modo muito claro esta relação do menino “agressivo” e “selvagem” que precisa ser disciplinado e moralizado. No texto original, *Pinocchio* diversas vezes troca o fazer “certo” (ir para a escola, por exemplo) pela vontade do momento (ir ver uma peça do circo): sempre que faz uma escolha “errada”, *Pinocchio* é punido, mas é lhe dada a chance de fazer o “correto”. O leitor de *Pinocchio*, ao mesmo tempo que se emociona e se diverte com a narrativa, também naturaliza a moral presente no livro. Interessante pensar o quanto esse conteúdo literário gerou de imagens, e mais, o quanto ele mesmo advém de uma imagem símbolo tão forte como o menino/boneco.



Figura 6: representações do *Pinocchio* de 1883, 1940 (da Disney) e 1946.

O valor pedagógico moralizante se encontra no modo como, através da realidade fantástica da história, são induzidos valores corretos, legitimados pela sociedade. Contudo, é importante ressaltar que, até meados do século XX, o

alegórico, o pensamento mágico, a realidade fantástica, os elementos simbólicos são tratados como secundários, como “pano de fundo”, como “adornos”, em relação à moral da história que deve ser incrustada na criança. A ideia de que o livro infantil é um dispositivo, um instrumento para “fazer entrar” uma moral útil na mente da criança. Existe, então, uma clara racionalização do processo de aprendizagem e uma imposição de uma moral sólida, única e bem definida. Em 1695, Charles Perrault, um dos grandes escritores para crianças, já define bem esta posição. Nelly Novaes Coelho traz o discurso de Perrault:

[...] Houve pessoas que perceberam que essas bagatelas não são simples bagatelas, mas que guardam uma *moral útil* e que a narração que as conduz não foi escolhida senão para fazer entrar (tal moral) de maneira mais agradável, e de uma maneira que *instrui e diverte ao mesmo tempo*. (COELHO, Nelly Novaes. 2010, p. 89 e 90)

Neil Postman, um outro autor do mundo infantil, de maneira complementar a Philippe Ariès e a Nelly Novaes Coelho, percebe o nascimento da infância relacionado às mudanças tecnológicas. Na idade média, a passagem ao mundo adulto durava apenas sete anos. Isto porque, nesta idade, as crianças já dominavam as palavras, ou seja, já conseguiam se comunicar plenamente com os adultos, trocar informações e, deste modo, conhecer a própria semântica do mundo maduro.<sup>13</sup> Com o surgimento da prensa de Gutenberg e, assim, da disseminação do texto tipográfico para o povo, a alfabetização se tornou uma questão primordial. Um ser humano completo deve ser capaz de ler, de utilizar este tipo mais complexo de comunicação, e, neste sentido, necessita de uma formação mais prolongada. O contraste entre aqueles que não sabem ler (crianças) e os que sabem (adultos) se torna maior.

Depois da prensa tipográfica, os jovens teriam de se *tornar* adultos e, para isso, teriam de aprender a ler, entrar no mundo da tipografia. E para realizar isso precisariam de educação. Portanto a civilização europeia reinventou as escolas. E, ao fazê-lo, transformou a infância numa necessidade. (POSTMAN, Neil. 2012, p. 50)

Para Neil Postman, esta distinção clara, entre não formados e formados, delimita o que é e o que não é apropriado para cada uma destas classes. Postman discorre sobre os diversos tipos de segredo ocultos das crianças que

---

<sup>13</sup> (POSTMAN, Neil. 2012, p. 28)

não estariam preparadas para essas informações: como se dá a relação sexual, como o adulto sustenta a casa (relações financeiras), como devem ser tratadas a violência, a doença e a morte. O dispositivo que permite aos adultos esconderem estes tipos de relações da criança é a vergonha. A vergonha de falar sobre certos assuntos na frente delas, a vergonha de praticar certos atos em sua presença, a vergonha de mostrar certos tipos de livros para ela<sup>14</sup>. Nesta perspectiva, começa a surgir uma produção cultural própria para a infância, que tem como função objetiva o ato de moralizar e formar a criança e, ao mesmo tempo, de impor limites ao mundo adulto.

No início do século XX, surgiram novos suportes específicos para a criança: a história em quadrinhos e os desenhos animados. Nestas produções culturais percebemos ainda a presença intensa dos padrões morais que exaltam a inocência infantil. Do mesmo modo que a literatura infantil, estas mídias restringem seu público-alvo, ao mesmo tempo em que delimitam certos conteúdos e excluem outros. Os autores do livro *Para Ler o Pato Donald* exemplificam, de modo bem claro, esta imposição moral. A sexualidade, por exemplo, como tema tabu, é camuflada ou omitida nos personagens da Disney: Tio Patinhas, Pato Donald e seus sobrinhos Huguinho, Zezinho e Luizinho, o primo Gastão, os esquilos Tico e Teco, o Pica-pau e seus sobrinhos, etc. Percebemos a ausência dos pais. Apenas, são explicitados tios e sobrinhos. Onde se esconderiam os pais de Luisinho, Huguinho e Zezinho? Porque eles sempre estão com o tio Donald ou com o Tio Patinhas? Os autores do livro revelam o porquê desta conjuntura familiar:

(...) é evidente que a ausência do pai e da mãe não obedece a motivos casuais. Claro que desta maneira chega-se à situação paradoxal de que, para ocultar-se a sexualidade normal às crianças é primordial construir um mundo aberrante que – como se verá posteriormente – para cúmulo transpira segredos, jogos sexuais, em mais de uma ocasião.  
(DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. 1980, p. 27)

---

<sup>14</sup> (POSTMAN, Neil. 2012, p. 62 e 63)





Figura 7: Pato Donald, Tio Patinhas e os sobrinhos Huguinho, Zezinho e Luisinho<sup>15</sup>.

A estrutura familiar dos personagens da Disney demonstra claramente a omissão do tema "sexo", como um tema tabu. Contudo, como dizem os autores, implicitamente, este tema se faz intensamente presente. Trataremos deste assunto posteriormente. Para além da questão sexual, outros elementos são reestruturados dentro do "universo" Disney. Nas diversas viagens da família de patos, são caracterizados os patos de outras nacionalidades de forma humilhante e caricata. Seja em tribos astecas, africanas ou asiáticas – em que o nativo é "pintado" como um ser dócil, um tanto burro e de fácil manipulação –, ou seja, no personagem Zé Carioca, que ressalta a preguiça, a esperteza perversa e a dissimulação como características inerentes ao brasileiro.



Figura 8: Zé Carioca<sup>16</sup>.

Há no contexto, tanto do quadrinho quanto da animação, uma lição de como o mundo deve ser para os pequenos leitores: um mundo estático, sem grandes mudanças e, assim, apolítico.

<sup>15</sup> Os nomes originais são *Donald Duck*, *Uncle Scrooge*, *Huey*, *Dewey* e *Louie*.

<sup>16</sup> O nome original é *Joe Carioca*.

Implica, antes de tudo, que no terreno do entretenimento não deve entrar a política, e menos ainda, tratando-se de crianças de tenra idade. Os jogos infantis assumem suas próprias regras e códigos: é uma esfera autônoma e extra-social (como a família Disneylândia), que se edifica de acordo com as necessidades psicológicas do ser humano que ostenta essa idade privilegiada. Em vista do que a criança, doce, mansa, marginalizada das maldades da existência e dos ódios e rancores dos eleitores, é apolítica e escapa aos ressentimentos ideológicos dos maiores, toda a intenção de politizar esse espaço sagrado terminará por introduzir a perversidade onde agora reinam apenas a felicidade e a fantasia.

(DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. 1980, p. 17)

Assim, a produção cultural direcionada para a criança intenciona um modelo bem claro de como deve ser e pensar a criança. Obviamente, que, conforme os padrões morais se reestruturam socialmente, as representações para a criança se transformam e propõem novos modelos. Há, assim, uma adequação mútua entre moralidade na infância e representação para a criança. Um marco significativo se deu na década de 50 nos EUA. O psiquiatra Frederic Wertham lançou, em 1953, o livro *Seduction of the Innocent*, em que postulava os malefícios dos quadrinhos na vida dos pequenos, ligando a crescente onda de violência juvenil nos EUA às histórias exibidas neste suporte, principalmente as ligadas a super-heróis como Batman, Super-homem, etc. Após o lançamento deste livro, as próprias editoras se reuniram e criaram um código de conduta, ou seja, o que pode ou não ser mostrado nas revistas. As revistas aprovadas recebiam um selo. Citamos algumas normas do código:

1. No comics magazine shall use the word horror or terror in its title. (...) 1. Nudity in any form is prohibited, as is indecent or undue exposure.

2. Suggestive and salacious illustration or suggestive posture is unacceptable. 3. All characters shall be depicted in dress reasonably acceptable to society. (...) 1. Divorce shall not be treated humorously nor represented as desirable. 2. Illicit sex relations are neither to be hinted at or portrayed. Violent love scenes as well as sexual abnormalities are unacceptable. 3. Respect for parents, the moral code, and for honorable behavior shall be fostered. A sympathetic understanding of the problems of love is not a license for moral distortion. 4. The treatment of love-romance stories shall emphasize the value of the home and the sanctity of marriage.

(COMICS MAGAZINE ASSOCIATION OF AMERICA. INC., 1954)



Figura 9: selo de aprovação pelo Comics Code.

Percebemos, então, que – seja um código explícito ou implícito – as produções culturais voltadas para a infância criam normas e padrões do que é ou não correto. A literatura infantil, os quadrinhos, os desenhos animados, todos estes suportes revelam modelos e exemplos do que é permitido e incentivado na criança, ou seja, o que é ou não legitimado como infantil: que conteúdos são permitidos e que elementos visuais podem representá-los na concepção do signo "infância".

### **3.1.4 As condições sociais da infância**

Uma ressalva deve ser feita em relação a esta construção da infância burguesa: ela segue em conjunto com o nascimento da classe burguesa, de modo que os valores aqui tratados têm origem nesta classe social, sendo depois expandidos para classes mais pobres. Além disto, estas transformações não ocorrem de modo absoluto no tempo e no espaço, sendo mais fortes em alguns momentos e lugares e mais tênues em outros, que podem manter resquícios de um mundo pré-moderno.

Na realidade brasileira, uma criança que mora num bairro mais rico provavelmente será instruída a partir de uma formação mais voltada para esta moral burguesa. De outro modo, uma criança nascida numa favela provavelmente conviverá, além destes valores, com padrões sociais similares aos medievais, em que não se tem a clara distinção do lugar específico da criança e do adulto. Podemos pensar a partir de fatores mais óbvios, como o trabalho precoce, que já traz a criança para o dito mundo “adulto”: a industrialização, principalmente na Inglaterra, projetou as crianças como mão de obra barata forçando um trabalho semi-escravo. Obviamente, a formação, consolidação da leitura e dos hábitos morais, é comprometida e, assim, a infância burguesa tem um retrocesso nestes contextos específicos. Hoje em dia, de modo diferente, mas igualmente perverso, o trabalho infantil (seja vendendo balas em sinais, na prostituição, ou mesmo apresentando programas de televisão) continua sendo um vetor contra o conceito clássico de infância.

Já em outros planos, a noção de infância é reforçada: podemos esmiuçar elementos mais subliminares, como configuração das moradias, por exemplo. Ariès discorre sobre como a mudança na estrutura arquitetônica dos espaços dentro de uma mesma casa se relaciona com a ascensão da classe burguesa e a formação da noção de infância. Na idade média, os cômodos não eram separados por funções (quarto, sala, escritório, etc.), mas, sim, exerciam todas

as funções, sendo ocupados de forma caótica: o mesmo lugar em que se dormia (as camas eram desmontáveis) servia para almoço, para trabalhar ou para receber amigos<sup>17</sup>. O isolamento físico se tornava impossível e as atividades eram mescladas entre crianças e adultos, de forma que o público e o privado se confundiam. Com o processo de formação da burguesia, a estrutura migra para uma noção da casa como o lugar do privado, do silêncio e do momento em família, sendo a rua o lugar do público e do trabalho. A casa, então, se estrutura com uma separação dos cômodos para suprir esta necessidade de compartimentação: o quarto do casal, o quarto do filho, o quarto da filha, a sala de estar, a sala de jogos, enfim, uma segmentação que reflete o modo como a sociedade burguesa pensa. O nascimento da literatura infantil se congrega a este hábito de se isolar, a leitura necessita um silêncio introspectivo, um momento privado, diferente do modo como a antiguidade e a idade média estruturavam o contar histórias de modo coletivo, público. Como já dito, estas transformações não são absolutas, percebemos muitos resquícios de um modo antigo de organização na atualidade. Nas favelas, nos antigos cortiços, a estrutura, muitas vezes, sem separação de cômodos próprios, impele um tipo de organização mais coletivo e público, e não propicia o hábito privado comum na leitura, por exemplo.

Deste modo, se criam contradições a respeito da percepção do infantil. As palavras “infância” e “criança” propiciam uma semântica própria aos valores criados pela classe burguesa que vão de encontro à realidade de outras classes sociais. Retomamos o conceito de legitimação de Lyotard: o que é considerado certo, correto, relevante, é o modo como o burguês vê a infância, e outros modos de ser criança são desvalorizados. Os signos que são naturalizados e legitimados com “infantil” não se encaixam na lógica de alguns grupos sociais que, a partir deste olhar, são anacrônicos: são crianças, mas têm atitudes “adultas”, não se portam como crianças. Adrian Forty dedica algumas páginas de seu livro, *Objetos de Desejo*, à infância e traz o comentário de educadores ingleses do século XIX:

(...) “incomodados com a total falta de infantilidade das crianças de rua”, e em uma área de Londres, Bermondsey, organizou-se um Grêmio de Jogos Infantis “para torná-las crianças pequenas de novo e preencher suas mentes com verdadeiros jogos infantis”.  
(FORTY, Adrian. 2007, p. 100 e 101)

---

<sup>17</sup> (ARIÈS, Philippe. 2011, p. 182)

É interessante analisar este relato a partir do conceito de naturalização e legitimação. Já no século XIX, a separação da criança do mundo adulto pela compreensão burguesa está tão intensa que a legitimação de um modelo ideal da infância é tornada natural. Ou seja, se perde o senso crítico. Obviamente, uma criança de rua, pelas suas condições precárias, se constituirá a partir de signos muito diferentes de um menino burguês e, neste sentido, não “infantil”. Contudo, para os educadores citados, é natural para toda criança ser “infantil”, ou seja, utilizar o mesmo campo semântico das crianças burguesas. Assim, para eles, há uma contradição no agir das crianças de rua que necessita ser sanada através de jogos “infantis”. O ponto principal que esta análise instiga é percebermos que foi criado um modelo de infância distante da realidade: modelo que confunde o sentido biológico de infância com o sentido social burguês da infância.

## **3.2 A infância contemporânea**

### **3.2.1 As transformações do ideal de infância e os agentes envolvidos**

Para além da relação entre crianças de diferentes classes sociais, a própria relação dos pais e professores com as crianças sofre influência do ideal de infância. A criação de uma criança bem educada, bem comportada, implica em uma série de hábitos que antes não eram comuns. Como já dito, na idade média, por volta dos 7 anos, a criança já era integrada no meio adulto através de um modelo de aprendizagem do trabalho. Com o desenvolvimento do colégio e, assim, a separação das crianças do mundo adulto, ela passa a ter necessidades especiais para esta formação prolongada e começa a ser vista como alguém a ser cuidada, de certa forma, mais passivamente. Obviamente que a formação escolar trouxe diversas benesses para a constituição de um homem mais instruído (tanto em relação ao conhecimento, quanto eticamente), contudo o que deve chamar atenção ao nosso olhar crítico é em que momento a criança não é vista como um sujeito pleno, mas como um objeto passivo. Ou seja, em que momento são cerceadas suas potencialidades e é imposto um único ideal moral de ser criança.

Daniel Harris, um jornalista de Nova York que desenvolve o tema no âmbito do consumo, cunhou o termo *cute* como este ideal de infância, definido como:

Cuteness is every parent's portable utopia, the rose-colored lenses that color and blur the profound drudgery of child-rearing with soft-focused sentimentality. We use it to allay fears of our failures as parents and to numb us to the irritations of the vigilance we must maintain over creatures who are, despite the anesthetizing ideology of cuteness, often more in control of us than we are of them.

(HARRIS, Daniel. 2001, p. 15)

O *cute* indica um ideal inalcançável: como a criança deve ser e, logo, como os pais devem cuidar de seus filhos. Para Harris, há uma naturalização destes valores utópicos através dos objetos de consumo voltados para a criança. Por exemplo, o plástico (nas bonecas) e a pelúcia (nos bichos) são materiais que permitem que a criança maneje seus brinquedos sem que possa quebrá-los: podem apertar, tacar, bater, etc. As bonecas antigas (feitas de louça, ou até mesmo de papel), por simples descuido, podiam ser quebradas (ou rasgadas), ao contrário das contemporâneas (de plástico) que podem sofrer diversas tensões e ataques físicos. A criança, então, cresce sem assimilar a perda, pois não passa pelo processo de aprendizagem deste tipo de relação: para que algo não quebre, é necessário ter cuidado. A cultura material produzida para a criança a percebe como um ser incapaz de cuidar, mas que precisa de cuidados especiais, de um tratamento específico. Ou seja, menos como um sujeito ativo e mais como um objeto passivo. Neste sentido, é protegida do mundo "real", do mundo adulto (em que há perdas e ganhos, transformações positivas e negativas). Harris explica que a estética voltada para a infância (o "esquema" da infância) traz este caráter de um mundo ideal (cor de rosa, com bichos de pelúcia, sem "atritos") que isola a criança do mundo adulto, a transforma num ser limitado, indefeso, que precisa de proteção trazendo, assim, o sentimento de pena no adulto. Um ideal problemático, pois induz o adulto a estimular a criança a ser dependente e não instiga a criança a lidar com a realidade de maneira concreta.

Harris percebe que, na atualidade, o *cute* não consegue se sustentar exatamente por esta incompatibilidade do mundo ideal infantil com a realidade. Neste sentido, nas últimas décadas, surge um outro tipo de estética que mistura a semântica do infantil e do adulto. Retomando o discurso de Gombrich: surgem "correções" ao "esquema" visual da infância burguesa. O *cute* passa a assimilar qualidades contrárias como o perverso, o sinistro, o irônico formando uma estética contraditória que Harris denomina como *anti-cute*. "*The Simpsons* is the anti-cute show of the 1990s, the 'all-American dysfunctional family,' as they have

been nicknamed.” (HARRIS, Daniel. 2001, p. 18). Em *Os Simpsons* é exposto um tipo de desenho arredondado, com traços grossos e cores vivas, típicos do *cartoon* para crianças, mas com personagens irônicos e problemáticos, roteiros com teor sarcástico, enfim, com características ditas adultas. Outro exemplo audiovisual é a obra do diretor Tim Burton que utiliza uma estética que mistura o infantil clássico com cores mais escuras, elementos do mundo do terror como as mãos do personagem *Edward Mãos-de-tesoura* ou a boca costurada de Jack (do filme *O Estranho Mundo de Jack*). O *anti-cute* se consolida no confronto entre o infantil clássico e as representações do universo adulto.



Figura 10: *O Estranho Mundo de Jack*, *Os Simpsons* e *Edward Mãos-de-Tesoura*<sup>18</sup>.

Podemos compreender estas manifestações contemporâneas a partir do livro de Neil Postman: *O Desaparecimento da Infância*. Para o autor, a infância está em declínio devido à perda da vergonha, ou seja, do poder de ocultar certos temas das crianças. Para a vergonha se sustentar, a informação deve ser controlada e o modo de formação deve ser sequencial, ou seja, não se devem chegar às crianças certos tipos específicos de informação de forma dispersa<sup>19</sup>. Certos modos de falar, certos tipos de conversa, certos tabus específicos, certas atitudes eram escondidas do acesso das crianças no intuito de preservá-las. A vergonha dos adultos em relação a estes conteúdos era o dispositivo que impedia o acesso da criança. As novas tecnologias de comunicação, aos poucos, revelaram um outro mundo para as crianças: com o surgimento das novas mídias, as informações são progressivamente democratizadas e, neste

<sup>18</sup> Da esquerda para a direita, o nome original (e produtora) respectivamente: *The Nightmare Before Christmas* (20th Century Fox Film Corporation), *The Simpsons* (Gracie Films, 20th Century Fox Television, Klasky Csupo e Film Roman) e *Edward Scissorhands* (Skellington Productions Inc., Touchstone Pictures e Walt Disney Pictures).

sentido, expostas de modo não linear e com menos restrições a todos, crianças e adultos. Entramos em um processo de mudanças nos meios tradicionais de formação com o advento das novas formas de comunicação: a obtenção de conhecimento, misturado à diversão ou ao entretenimento, se direciona a outras possibilidades relacionadas aos grandes meios atuais como a televisão.

Sem os fatores primordiais da infância moderna – a vergonha e, ligada a ela, a aprendizagem sequencial e controlada –, para Postman, a infância desaparece. Nesta dissertação, concordaremos com a teoria de Postman, mas faremos uma ressalva: o "desaparecimento" da infância é questionável em muitos pontos. Percebemos que a prática do mercado atua de modo oposto: cria nichos específicos para as crianças e, assim, as distingue. Retomamos o conceito de legitimação de Lyotard e percebemos que as instituições do mercado legitimam a criança de modo muito distinto do adulto, como públicos-alvos diferenciados. Os bens simbólicos, de que trata Bourdieu, são direcionados a faixas etárias bem precisas, mesmo que suas funções práticas sejam similares. Uma caneta rosa com plumas não tem como público-alvo um empresário adulto, da mesma forma que uma caneta tinteiro não tem como público-alvo uma garota pequena. E dentro da própria infância, também, há gradações: um livro pensado para uma criança de 6 anos tem uma configuração diversa daquele pensado para uma de 12 anos. O mercado delimita, claramente, as fases da infância e o contraste com o mundo adulto legitimando ideais dessas fases. Neste sentido, não há um "desaparecimento" da infância como coloca Postman, mas, sim, uma segmentação entre fases da infância e do mundo adulto: novos modelos mais complexos que incluem contradições internas.

Contudo, a prática da criança em consumir (sem a censura da vergonha), não só os conteúdos "próprios" para sua idade, mas, também, conteúdos referentes a outras faixas etárias cria uma dissonância entre o modo como age a criança contemporânea e o modo como ela é "pintada" na mídia. A criança ideal é percebida como um público-alvo específico, com necessidades e objetivos limitados, mas, ao mesmo tempo, as crianças reais "invadem" o espaço adulto consumindo, também, conteúdos "impróprios" para elas. A tensão se dá no confronto entre o ideal de infância e a prática das crianças reais. E, neste sentido, se cria um diálogo tensionado entre as atitudes e a simbolização da criança gerando uma dinâmica que modifica ambos. A infância está em transformação e não em declínio: sempre existirão crianças e, neste sentido,

---

<sup>19</sup> (POSTMAN, Neil. 2012, p. 86)



sempre existirá um tipo de noção desta fase da vida chamada infância. Retomemos as teorias de Bakhtin e de Lyotard. A noção da palavra (infância, no caso) é fruto do choque de vozes: o sentido é formado, não nos sujeitos em si, mas nos diálogos entre os sujeitos. A compreensão do que é a infância se modifica ao longo do tempo histórico, já que outras percepções são propostas e novos sentidos formulados no diálogo: jogos de linguagem em que os lances feitos, as produções de sentido para a criança, aos poucos modificam as próprias regras do jogo, ou seja, modificam a ideia de como deve ser a infância e de como a criança deve se portar no mundo.

Compreendemos que a infância perpassa um momento de esfumaçamento de seus limites e, assim, de muitas possibilidades futuras, mas, ao mesmo tempo, de uma certa incompreensão (ou múltipla compreensão) no presente. Por isto, para fins práticos, definiremos, nesta dissertação, a palavra infância, a partir das três fases históricas que estamos expondo. A infância medieval, que remete ao modo de como a criança lidava com os adultos naquela época: de maneira muito mais próxima ao seu mundo e com poucas distinções. A infância burguesa, ligada à cultura burguesa, em que a criança é vista como um ser extremamente diferenciado do adulto, e, assim, se configura em um campo semântico e representacional específico. Não apenas a classe burguesa, mas outras classes sociais também são submetidas a este modelo de infância sendo que, ainda hoje, esta concepção de infância se fundamenta como um referencial essencial. E a infância contemporânea, que identifica uma nova mescla da infância burguesa com a infância medieval e com o mundo do adulto contemporâneo produzindo percepções mistas: temos uma confusão entre o ideal de infância e a prática da criança. Assim, na infância contemporânea, dizer se isto é infantil ou não acaba por não ser mais a tônica da questão. Importante, sim, é compreender como a produção cultural interage e influencia a criança. Postman se refere à influência do telejornal, por exemplo, que a princípio não é um produto infantil clássico, mas que, atualmente, é consumido por um grande número de crianças<sup>20</sup>.

Raquel Gonçalves Salgado – em sua tese *Ser Criança e Herói no Jogo e na Vida: a Infância Contemporânea, o Brincar e os Desenhos Animados* – pensa na fusão dos valores infantis e adultos e constrói a ideia da criança-herói: a representação da criança que não mais necessita da ajuda, da tutela, do apoio

---

<sup>20</sup> (POSTMAN, Neil. 2012, p. 93 e 94)

do adulto. Ao contrário, a criança se porta como um ser independente, autônomo, poderoso. Percebemos, assim, que

(...) se, na relação com os contos de fadas, as crianças identificam-se com figuras de autoridade, com os desenhos animados da nova geração, elas tomam como referência a imagem de outras crianças que passam a assumir o lugar de autoridade. Os pequenos heróis que hoje habitam o imaginário das crianças já resolveram o paradoxo existencial – tornaram-se tão sábios e poderosos quanto os adultos ou, às vezes, mais sábios e poderosos do que eles.

(SALGADO, Raquel. 2005, p.122)

Importante ressaltar que estes novos tipos de representação da infância a que estamos assistindo trazem aspectos bons para o sujeito-criança, como o estímulo à sua independência, a procura por conteúdo de seu interesse (menos cerceados da escolha adulta) e a possibilidade da criança se sentir mais representada no mundo: aspectos que reformulam a infância burguesa de maneira positiva. Ao mesmo tempo, temos aspectos problemáticos, como a manipulação da criança pelas mensagens subliminares do marketing capitalista, a banalização da violência, do sexo e dos problemas sociais:

(...) crianças exigentes que sabem exatamente o que desejam e quando; consumidoras incessantes que cobram dos pais o pronto atendimento aos seus apelos; crianças autônomas que, desde muito cedo, assumem tarefas domésticas e trabalham, contribuindo muitas vezes para o sustento da família; crianças que tomam iniciativas importantes na vida e driblam os problemas cotidianos, prescindindo da presença adulta; crianças que cumprem obrigações e tarefas diárias, motivadas por aspirações que provêm muito mais dos adultos do que delas próprias, como é o caso daquelas que, ainda muito pequenas, se deparam com agendas lotadas e são levadas a enfrentar o dia-a-dia da concorrência em agências de modelos e atores e até mesmo em escolas, no intento de se tornarem adultos bem-sucedidos e empreendedores no futuro, metas que correspondem aos apelos de visibilidade e competitividade da sociedade de consumo.

(SALGADO, Raquel. 2005, p.197)

Assim, cria-se uma dissonância entre as diferentes percepções de infância – ora como incapaz, ora como herói, ora como aprendiz, ora como autônomo – propiciando desacordos entre representação e realidade. Interessante perceber que os conteúdos propostos para a criança na televisão mesclam todos estes aspectos de forma coesa no campo, não mais da lógica conceitual da pedagogia clássica (verbal), mas da emoção e da percepção (não-verbal), ou seja, da

linguagem das coisas: uma linguagem não articulada, sem sintaxe, rígida e não formalizada.

A educação que um menino recebe dos objetos, das coisas, da realidade física – em outras palavras, dos fenômenos materiais da sua condição social –, torna-o corporalmente aquilo que é e será por toda sua vida. (...) As palavras dos pais, dos primeiros mestres e finalmente dos professores se sobrepõem ao que já ensinaram ao menino as coisas e os atos, cristalizando esse ensinamento.  
(PASOLINI, Pier Paolo. 1990, p. 127)

Neste ponto, a importância do conceito de desnaturalização, de Pasolini, como dispositivo crítico que permite ultrapassar a linguagem das coisas e construir um pensamento reflexivo. Por isto a necessidade do estudo – não apenas da pedagogia escolar, dos métodos de ensino – mas principalmente da realidade concreta em que a criança está inserida: dos comportamentos, das imagens e das ações cotidianas que a influenciam.

### 3.2.2 A classificação indicativa e questões problematizadas

O signo "infância", na atualidade, é construído nas tensões entre diversos agentes (vetores) que definem momentos de intercessão com a percepção adulta ou momentos de isolamento da criança em seu mundo específico. Diferentemente da infância burguesa – em que podíamos recortar mais claramente os agentes que definiam os limites do que é ser criança ou não –, atualmente, estes agentes sobrepõem, mesclam e intercambiam sentidos múltiplos embaçando as fronteiras do gênero infantil.

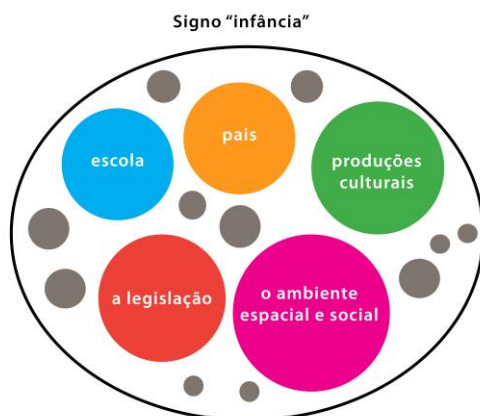


Figura 11: alguns agentes que contribuem na formação do signo "infância".

Com a finalidade pragmática de revelar criticamente as tensões entre adulto e criança, pontuamos alguns agentes que contribuem para a formação do signo "infância": a escola (ainda resistência da infância burguesa), os pais (que têm percepções do que é melhor ou não para a infância de seu filho), o ambiente social e espacial (que reforça certo tipo específico de interação com a criança), produções culturais específicas para crianças (desenhos animados, literatura infantil, peças infantis, etc), produções culturais genéricas ou só para adultos, mas que são acessadas por crianças (telejornal, telenovela, pornografia, etc) e a legislação (os aspectos legais próprios da criança). O infográfico acima, ainda que apresentando de forma isolada os itens, conceitualmente pressupõe a sobreposição entre eles. Apenas indicamos uma separação didática.

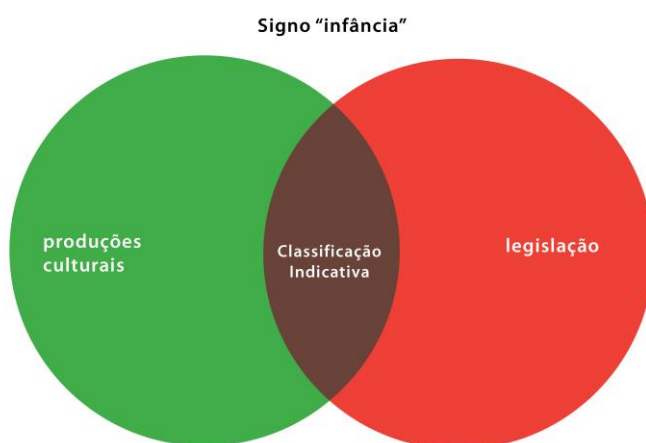


Figura 12: sobreposição de 2 agentes.

Distinguindo esses agentes pontuais, sobrepondo-os, temos mais clareza na análise. Por exemplo: a legislação traz parâmetros objetivos a respeito de situações limites, do que é bom ou não para a criança, ou seja, explícita de forma clara como o governo entende as fronteiras da infância. E, ainda, como entende os limites referentes aos aspectos visuais, o que se revela afim a esse estudo. Infância, neste caso, com sentido mais restrito, já que as leis são comuns a todas as crianças. Em contraposição, as produções culturais expõem tantas e tão diversas formas de se pensar a criança que cogitar um sentido único de infância neste campo se torna impossível. Sobrepondo esses dois agentes (no âmbito nacional), percebemos uma tentativa de mediação das produções culturais por parte da legislação: a classificação indicativa. Independente de sua eficácia como dispositivo regulador, a classificação indicativa (esta interação

entre os dois agentes) revela pontos de tensão entre as possibilidades de infância que são pertinentes à nossa análise e geram questões e reflexões a serem problematizadas. Aqui, veremos a classificação indicativa como um registro de enunciados passíveis de serem observados no âmbito da representação visual.

Analizamos o documento *Guia Prático da Classificação Indicativa* (anexo 1) desenvolvido pela Secretaria Nacional de Justiça. “A Secretaria Nacional de Justiça (SNJ), do Ministério da Justiça, tem como uma de suas competências a atribuição da classificação indicativa a obras audiovisuais (...)” (SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA. 2009, p.3). O guia tem como função orientar os pais em relação ao conteúdo que seus filhos poderão ter acesso, ao mesmo tempo, indicar para os produtores destes conteúdos quais são os critérios de avaliação.

O que é Classificação Indicativa? É a indicação à família sobre a faixa etária para a qual obras audiovisuais (programação de TV, filmes, DVD, jogos eletrônicos e de interpretação – RPG) não se recomendam. A Classificação vincula a faixa horária à etária na televisão. (...) Cada obra é assistida por profissionais de diferentes áreas de atuação. Eles discutem sobre as inadequações, agravantes e atenuantes encontrados e chegam à conclusão da classificação da obra. (...) Os critérios de análise são embasados na quantidade, relevância, contextualização e intensidade das cenas com conteúdos de sexo, drogas e violência apresentados. Antes de lançar a Classificação Indicativa, o analista avalia se a obra apresenta agravantes e atenuantes.

(SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA. 2009, p. 7, 11 e 12)

O guia não se coloca como um agente de censura de conteúdo, mas, sim, como um agente classificador que intermedia as produções culturais e a criança com o “objetivo de informar às famílias brasileiras (...)” (SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA. 2009, p. 8) e não de proibir. Deste modo “a família tem o direito à escolha garantido e as crianças e adolescentes o seu desenvolvimento psicossocial preservado.” (SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA. 2009, p. 8). Para nós, se torna pertinente a análise deste documento procurando os pontos de tensão que surgem nesta relação. Ou seja, em que lugares a concepção de infância que o governo defende entra em choque com as compreensões de infância produzidas na mídia. Mais do que explicitar respostas ou afirmações, nosso intuito, neste momento, é o de levantar questões e de revelar contradições para gerar reflexão.

O documento utiliza uma linguagem objetiva, segmentada e muitas vezes quantitativa: o número de vezes que aparecem cenas de violência, por exemplo.

Ao mesmo tempo, expressa o lado qualitativo quando leva em consideração as transformações culturais: a possibilidade de conteúdos não-categorizados, ou seja, a eventualidade de surgir um “item inadequado que não está catalogado mas merece ser considerado a fim de realizar uma indicação justa (...)” (SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA. 2009, p. 38). O avaliador, neste caso, lida não só com a averiguação dos critérios objetivos, mas também com a reformulação dos critérios em diálogo com as mudanças estéticas e éticas nas produções culturais. O guia tem como estrutura três grandes eixos problemáticos: a violência, o sexo e as drogas. Seguiremos analisando cada um deles.

O ato violento é posto no âmbito da realidade ou da fantasia e, ainda, no plano da violência maniqueísta ou da violência gratuita. Para o guia, a violência real – aquela que apresenta elementos como sangue, contusões, tortura, etc. – é prejudicial às crianças menores. Produções culturais que tenham elementos como “PRESENÇA DE SANGUE (...) AGRESSÃO FÍSICA / LESÃO CORPORAL (...) MORTE NATURAL COM VIOLÊNCIA (...) HOMICÍDIO CULPOSO” (SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA. 2009, p. 21) não são indicadas para menores de 12 anos e não podem ser exibidas antes das 20 horas. Produções que contenham assassinato não podem ser exibidas antes das 21 horas e as que mostrem tortura antes das 22 horas. Ao mesmo tempo em que se mostra claro em suas definições e restrições no campo das produções ficcionais, o guia não interfere nos programas jornalísticos:

Programas jornalísticos e esportivos devem ser classificados?

Não. O Ministério da Justiça não classifica ou monitora programas jornalísticos ou noticiosos, programas esportivos, programas ou propagandas eleitorais e publicidade em geral, incluídas as vinculadas à programação.

(SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA. 2009, p. 13)

Como já analisado por Neil Postman, os noticiários são vistos por um grande número de crianças<sup>21</sup>. Muitas vezes o conteúdo presente nos noticiários expressa, explicitamente ou não, esses elementos da violência real, citados acima. Cria-se uma contradição: porque não restringir a produção jornalística já que ela é assistida por diversas crianças? Ampliando o debate: de que forma a presença de violência real como notícia se diferencia da violência real apresentada nos programas de ficção? E de que modo essa violência é

---

<sup>21</sup> (POSTMAN, Neil. 2012, p. 93 e 94)

prejudicial ou não? O guia sugere uma diferença entre a violência real (negativa) e outros tipos de violência que não seriam danosas ao desenvolvimento infantil: a violência fantasiosa que se mistura à violência caricata e à violência maniqueísta.

Nem sempre a ocorrência de cenas que remetem à violência são prejudiciais ao desenvolvimento psicológico da criança, como os elencados abaixo:

a) VIOLÊNCIA FANTASIOSA

- A tendência é aplicada quando há níveis elementares e fantasiosos de violência, como atos agressivos de desenhos animados destinados ao público infantil, que não apresentam correspondência com a realidade, como lesões corporais;
- Brigas não impactantes de tramas infanto-juvenis maniqueístas, de luta do bem contra o mal, que não apresentam sofrimento, lesões ou sangue;
- Violência caricata inserida no gênero comédia-pastelão (guerra de comida, pancadas que não resultem em dor), ou seja, que são feitas para provocar o riso e não como ato violento.

EXEMPLO: Desenho animado em que personagem animalizado bate com uma bigorna na cabeça de outro, que é amassado e, logo em seguida, volta à sua forma original.

(SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA. 2009, p. 18)

A partir do pensamento pasoliniano, no intuito de revelar aspectos naturalizados nessas percepções estéticas, pontuamos algumas questões: que moral ou paradigma ético é expresso ao tornar fantasiosa a violência? Ou seja, o que os elementos fantásticos – a bigorna que bate na cabeça, mas não mata, o animal antropomorfizado, os super poderes – resignificam na semântica da violência? Como expresso no guia, a violência fantasiosa é indicada livremente, já que é percebida como não prejudicial à criança. Assim, vista como algo inofensivo e/ou sem importância. Já vimos anteriormente que os elementos fantásticos desempenham um papel importante na pedagogia dos livros infanto-juvenis. Podemos lembrar o discurso, citado por Nelly Novaes Coelho, de Charles Perrault em relação aos elementos fantasiosos dos contos infantis clássicos:

[...] Houve pessoas que perceberam que essas bagatelas não são simples bagatelas, mas que guardam uma *moral útil* e que a narração que as conduz não foi escolhida senão para fazer entrar (tal moral) de maneira mais agradável no espírito, e de uma maneira que *instrui e diverte ao mesmo tempo*.

(COELHO, Nelly Novaes. 2010, p. 89 e 90)

Tal como nos contos infantis clássicos, há algum padrão moral implícito nesta concepção de violência dos desenhos animados atuais que, contudo, não se expressa claramente. Para compreendermos como estes elementos fantásticos interagem na infância contemporânea é necessário ampliar o contexto de abordagem: associada à violência fantasiosa dos desenhos animados, a criança também assiste à violência real dos noticiários. Perguntamos então: como a violência fantasiosa se relaciona com a violência real no imaginário infantil? Expandindo a questão: o elemento cômico (caricato) diminui a relevância do teor violento? O efeito retroativo da violência fantasiosa – que não causa dano permanente (personagem que se recupera) – suaviza a violência real ou a torna alienada? Os elementos formais serem fantásticos (personagens não humanos, por exemplo) ou a não demonstração de consequências reais (sem sangue ou contusões) abrandam a violência tornando-a mais palatável para a criança? Independente das respostas a estas indagações, percebemos que as diretrizes do guia apoiam o caráter fantasioso como saudável para o desenvolvimento infantil. Por exemplo, como atenuantes da violência temos os casos em que:

e) A VIOLÊNCIA É APRESENTADA DENTRO DE UM CONTEXTO DE FANTASIA ONDE FICA CLARA A SUA NÃO CORRESPONDÊNCIA COM A REALIDADE

- A tendência é aplicada quando a composição de cena da obra audiovisual é altamente fantasiosa, como violência perpetrada por personagens animalizados de desenhos animados. EXEMPLO: Em desenho animado, rato bate com um martelo na cabeça de um pato.

(SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA. 2009, p. 41)

Outro ponto importante é o propósito da violência: para que fins ela foi praticada. Quando a trama explicita o maniqueísmo (a luta do bem contra o mal), a violência é justificada como plausível. No outro eixo, se não houver motivo aparente, ela é gratuita e vista como prejudicial. As produções que exibem este último tipo de violência são indicadas para maiores de 16 anos e vistas apenas depois das 22 horas.

e) VIOLÊNCIA GRATUITA/BANALIZAÇÃO DA VIOLÊNCIA

- A tendência é aplicada quando são apresentadas cenas de violência sem motivo aparente, por motivo fútil ou que se apresentem reiteradamente, como forma predominante ou única, de resolução de conflitos.

EXEMPLO: Homem encontra outro na rua e esfaqueia suas costas, mas não é apresentada causa ou consequência ao ato.

(SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA. 2009, p. 25)



Da mesma forma, um elogio à violência ou um incentivo a sua prática é percebida pelo guia como não adequado para crianças e adolescentes: a classificação indicativa sobe para os 18 anos e a exibição para após as 23 horas.

**b) ELOGIO, GLAMOURIZAÇÃO E/OU APOLOGIA À VIOLÊNCIA**

- A tendência é aplicada quando são apresentadas cenas que enalteçam e incentivem a prática de violência. Também quando a violência é retratada como se fosse “bonita”, “interessante”, “positiva”, valorizando o ato violento e/ou os agressores.

EXEMPLO: Diálogos com frases como “matar alguém é o sentimento mais prazeroso que um ser humano pode sentir”.

(SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA. 2009, p. 26)

Destes discursos, percebemos mais contradições no entendimento do que seria uma violência plausível ou não para as crianças. Torna-se complexo compreender e separar a “boa” violência e a “má” violência. Perguntamos: porque a violência gratuita (a que não tem motivo) é mais perigosa que a violência maniqueísta (a que tem propósitos de vencer o mal)? A violência maniqueísta também incentiva o ato violento, como sua apologia, do mesmo modo que a violência gratuita? Pinçando estes pontos de contradição e confusão, entendemos como é difícil criarmos limites claros entre o que é nocivo ou não para a criança. A violência (seja mais suavizada ou não) permeia o universo da infância abrindo espaços de aceitação. Enquanto alguns tipos de violência são percebidos como nocivos (como temas tabus), outros são contemplados como inofensivos, sem importância e sem significado. Contudo, ambos os tipos exercem influência na concepção de violência do mundo infantil.

O guia, além de categorizar a influência das diferentes violências, também salienta a importância da resolução de conflitos de outras maneiras, assim como a importância de mostrar a violência como algo ruim. Como atenuantes, por exemplo, temos:

**- APRESENTAÇÃO NEGATIVA DA VIOLÊNCIA**

**c) HÁ CONDENAÇÃO À VIOLÊNCIA**

- A tendência é aplicada quando há diálogos, imagens ou contextos que condenam a violência praticada por algum personagem na obra ou a violência de uma maneira geral.

EXEMPLO: Personagem condena outro que bateu em alguém.

**d) APRESENTAÇÃO DE FORMAS ALTERNATIVAS PARA A RESOLUÇÃO DE CONFLITOS**

- A tendência é aplicada quando há diálogos, imagens e contextos que apresentam formas diferentes para se tomar uma decisão, que não a violência.

EXEMPLO: Personagem, ao invés de matar outro, resolve denunciá-lo para a polícia.

(SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA. 2009, p. 41)

Todos estes questionamentos nos indicam que a questão da violência permeia de forma intensa o universo da infância e, ao mesmo tempo, é posta como um tabu, como algo com que a criança não deva lidar. A violência se expressa multifacetada no imaginário infantil. São congregados mundos distantes: as notícias dos jornais – sobre traficantes presos, tiroteios, assaltos, etc –, o universo fantástico dos desenhos animados – heróis que destroem monstros intergalácticos, pianos que caem em animais sem causar dano, raios laser que explodem casas, etc. O *Guia Prático da Classificação Indicativa* exprime esta complexidade contraditória com critérios que se confundem: ao mesmo tempo que é valorizada a resolução de conflitos sem a violência, é considerada inofensiva a violência fantasiosa e maniqueísta. Ao mesmo tempo em que apoia produções ficcionais que condenem a violência, também apoia a violência justificada pelo paradigma do bem que vence o mal, ou seja, a violência maniqueísta como resolução de conflitos.

Prosseguimos para o próximo tema abordado: o sexo. No caso das expressões sexuais, o guia cria uma tensão entre o erótico e o não-erótico, o estimulante (sedutor) e o não-estimulante. A nudez é considerada livre para todas as idades quando é “exposta de maneira não-erótica, dentro de um contexto científico, artístico ou cultural.” (SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA. 2009, p. 28). Da mesma forma, se os conteúdos apresentarem “cenas com diálogos não estimulantes sobre sexo e que estejam dentro de contexto educativo ou informativo” (SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA. 2009, p. 28) a exibição é livre para qualquer horário. Por outro lado, já indicado para maiores de 14 anos, e com exibição após as 21 horas, são as produções culturais que contenham:

(...) contextos eróticos, sensuais ou sexualmente estimulantes, como *strip-teases*, danças eróticas, diálogos estimulantes, provocações de caráter sexual. EXEMPLO: Homem realiza *strip-tease*; mulher se insinua, fica apenas de biquíni para seduzir outra pessoa.

(SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA. 2009, p. 30)

Diferente do tema da violência, no tema do sexo, o guia não produz muitas contradições na sua diretriz. Expressa claramente o intuito de que o estímulo à erotização e à sedução são fatores que devem ser escondidos das crianças. Contudo, estes fatores não são referentes ao conteúdo em si (a nudez e o ato sexual), mas, sim, ao modo como (à maneira que) é mostrado este conteúdo. A nudez completa, por exemplo, é indicada para maiores de 16 anos. Ao mesmo tempo, se a nudez completa for mostrada num documentário sobre uma tribo indígena tendo um caráter científico e cultural com um conteúdo educativo, pode ser exibida livremente para qualquer idade. A percepção da criança, como ela apreende o conteúdo, é o fator central. E, assim, há intenção de não estimular a sedução e o erotismo e, sim, de estimular o contexto educativo e informativo. Neste ponto, surgem as contradições: porque o erótico não é contemplado como educativo? O que no estímulo ao erótico pode ser prejudicial à criança e o que pode ser benéfico? Se pensarmos que o conteúdo educativo direciona o entendimento da criança para certa compreensão ética da vida, o erótico (afastado deste conteúdo) de que forma se relaciona moralmente com criança? E, assim, em que espaço o erótico se apresenta no imaginário da infância?

Importante salientar que, mesmo sendo o conteúdo erótico visto como inadequado, ele se mostra presente em signos mais brandos. Um caso interessante acontece no desenho *Hora de Aventura (Adventure Time)*<sup>22</sup>. Numa cena, alguns personagens (docinhos e guloseimas humanizados) estão brincando de jogos de desafio e o personagem bolinho é desafiado a retirar sua forminha. Seus amigos docinhos riem da situação embaraçosa, mas ele se despe da sua forminha revelando sua materialidade e um dos docinhos ao lado comenta: “sabia que ele era de chocolate.” O *strip-tease* e as brincadeiras eróticas estão presentes de modo implícito e rodeados de símbolos mais suaves: os docinhos, as balinhas, os pirulitos, as rosquinhas.

---

<sup>22</sup> O desenho *Hora de Aventura* é produzido pela *Frederator Studios* e exibido pela *Cartoon Network* desde 2010. Conta a história de Finn (o humano) e Jake (o cão) que vivem num mundo fantástico com personagens dos mais variados tipos.



Figura 13: bolinho despindo-se no desenho *Hora de Aventura*.

Como a violência, o sexo é um tema tabu que é omitido ou velado na infância. Podemos nos lembrar do nascimento da infância burguesa que Philippe Ariès trata, das vergonhas de falar certos conteúdos “sujos” na frente das crianças, das “imoralidades” escondidas. Contudo, da mesma maneira como a violência, o erótico permeia o mundo infantil criando espaços e buscando símbolos em que se apresente de forma implícita. O ato do bebê lidar com seu próprio corpo já indica que ele percebe o estímulo sexual nele próprio. O erótico já se faz presente na vida da criança deste muito cedo. E, quando ela interage com as produções culturais, símbolos (mais ou menos explícitos) do erótico são produzidos no imaginário, formando concepções morais sobre o tema. A questão que surge é: como a infância projeta estes elementos nos símbolos midiáticos? Em vez de focarmos no paradigma da exibição (se é “bom” ou “ruim” mostrar o ato sexual e a nudez), nos direcionamos para compreender como a criança lida com este conteúdo. Necessitamos da restrição ou da mediação entre o conteúdo erótico e a criança? Se compreendemos que o erótico é, sim, uma faceta da infância, omitir o sexo é apenas ignorá-lo, não tratá-lo como algo importante. Pelo viés da mediação – da discussão dos temas, não como problemas ou tabus, mas como elementos significantes no processo de desenvolvimento – retornamos à pergunta inicial: porque o erótico não é contemplado como educativo? Ou seja, em que ponto no tema sexo, não apenas as questões científicas e informativas, mas o encontro amoroso, a sedução, o flerte podem ser trabalhados pedagogicamente como elementos presentes também na

infância? Do ponto de vista dos produtores culturais: que símbolos do imaginário infantil são associados às questões eróticas? E como abordá-los de modo a construirmos uma infância em que o erótico tenha um papel construtivo e não “sujo”?

Prosseguimos para o próximo tema: as drogas. O guia aborda o tema a partir dos atos mostrados nas produções culturais: discussão sobre drogas, consumo de drogas, apologia ou indução ao uso de drogas, etc. Ainda, o guia separa estes atos em relação às drogas lícitas e às drogas ilícitas, sendo que a presença das últimas eleva a idade indicada e o horário de exibição permitido. O guia demonstra claramente a sua posição em relação às drogas: quanto maior a idade da criança, maior sua capacidade de ver e refletir sobre o tema. Uma concepção de que, quanto mais velha, mais a criança é capaz de discernir e compreender a questão das drogas. Assim, gradativamente, as questões mais “leves” são indicadas para idades mais baixas e as questões mais “pesadas” são indicadas para idades mais avançadas. Por exemplo, se a produção mostrar o “consumo moderado de drogas lícitas em situações sociais, sem que se apresentem efeitos relacionados ao consumo das drogas (embriaguez e abstinência).” (SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA. 2009, p. 33), ela é livre. Já quando aparecem “cenas em que personagem oferece a outro ou o estimula a consumir cigarro de nicotina, bebida alcoólica ou medicamentos de forma irregular (em dose excessiva, por exemplo).” (SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA. 2009, p. 35), a idade indicada é de 12 anos ou mais e a exibição deve ser feita após as 20 horas. E, ainda, quando “se apresenta cena em que criança ou adolescente participa diretamente de algumas das etapas de produção, comercialização, porte ou consumo de qualquer droga lícita.” (SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA. 2009, p. 36), o programa é indicado para maiores de 18 anos, com exibição após as 23 horas.

De modo similar aos dois últimos temas, as contradições do uso de drogas surgem no uso simbólico, ou seja, no modo como a semântica da infância abre espaços e cria elementos que representem o tema tabu de modo implícito, sem ser notado de forma clara. Como exemplo ilustrativo, podemos citar o caso do desenho animado *As Aventuras de Flapjack* (*The Marvelous Misadventures of Flapjack*), produzido e exibido pela *Cartoon Network* a partir de 2008. Um dos cenários recorrentes deste desenho é um bar em que os protagonistas – Flapjack (que é uma criança) e seu amigo pirata – costumam ir. Este bar não vende produtos alcoólicos, mas, sim, doces, como visto na imagem abaixo.



Figura 14: doces, bar e cerveja no desenho *As Trapalhadas de Flapjack*.

O cenário remete a um típico bar americano, com o uso, inclusive, de canecas de vidro próprias para cerveja. Contudo, as canecas aparecem cheias de balas. Além do choque de conteúdo (balas e cerveja), a modificação visual das formas e cores também ameniza as referências adultas. Mesmo que não saibamos que são balas, as cores presentes dentro da caneca, por si só, já remetem ao universo infantil. Do mesmo modo, podemos pensar que o traço do garoto e a estética do desenho animado também amenizam o conteúdo adulto expresso na caneca e no bar. Se pensarmos na aplicação do guia de modo rígido, este tipo de produção teria uma classificação livre já que efetivamente não mostra o uso da cerveja, droga lícita. Contudo, se torna óbvio a partir das imagens a associação do doce à cerveja. Sua representação é colocada de modo indireto por símbolos que são referentes ao seu uso: o bar e a caneca de

vidro. Este caso, obviamente mais evidente, nos mostra possibilidades de um mesmo elemento aderir a símbolos mais suaves e, desta forma, não evidentes.

Concluimos a análise do *Guia Prático da Classificação Indicativa* relacionada às produções culturais e alguns caminhos podem ser indicados. Primeiro: os temas tabus, considerados classicamente como impróprios para as crianças, permeiam o universo da infância de forma velada, sendo naturalizados em símbolos “mais brandos”, aceitos moralmente. As linguagens (e também a linguagem visual) são vivas, são camaleônicas, disfarçam seus sentidos, deixam lacunas de indefinição e possibilidades de novos rearranjos semânticos. Segundo: devido à “falta de controle” dos símbolos e ao caráter mutante de seus possíveis significados, regras objetivas – que delimitem quais símbolos e conteúdos são “melhores” ou “piores” para a infância – criam contradições ao longo do tempo. Relembramos os modelos relacionais sobre os quais discorre Gombrich e a experiência do dicionário que propõe Umberto Eco<sup>23</sup>: um mesmo signo varia de forma extrema seu significado dependendo de cada contexto específico e tempo histórico. Analisar e classificar, percebendo o signo com um significado estático, acaba por gerar um distanciamento da realidade da língua, que é polissêmica. Neste sentido, não a omissão, a restrição ou a classificação, mas a mediação construtiva – entre as produções culturais e as crianças (a discussão dos temas, não como problemas ou tabus, mas como elementos significantes no processo de desenvolvimento) – possa ajudar a construir uma infância mais múltipla e mais crítica.

Como imagem representativa deste modo de pensar, relembramos os antigos programas radiofônicos de Walter Benjamin. Entre 1927 e 1933, no, ainda, começo do rádio, Benjamin criava e apresentava um programa radiofônico para crianças. Nele, tratava não apenas de temas classicamente infantis, como os brinquedos, os shows de marionetes, como também introduzia temas mais amplos da sociedade europeia da época: a pobreza, a desigualdade social, as transformações urbanas, os ciganos, etc. Rita Maria Ribes Pereira, intelectual que estuda o trabalho de Benjamin, comenta:

(...) Benjamin desafiou as crianças a nos ensinar: que nada há na realidade social que não afete as crianças, direta ou indiretamente, já que fazem parte ativamente dessa realidade e, portanto, que não há nada da realidade social de que fazem parte que não possa ser dito ou dialogado com as crianças, desde que lhes afete com sinceridade.

---

<sup>23</sup> Conteúdo presente na segunda parte do capítulo 2.

(PEREIRA, Rita Maria Ribes. 2012, p. 50)

Assim, percebemos que não é necessário restringir certos temas à criança, mas, sim, construí-los simbolicamente de forma que não se tornem um trauma e, ao mesmo tempo, abordando-os de forma profunda, de forma não banal. Este, talvez, seja o grande desafio para os educadores e os profissionais que lidam com a infância. Neste cenário, o papel do designer que atua no campo da produção cultural que atinge as crianças é essencial, visto que contribui ativamente na construção dos símbolos que intermediam as crianças e os diversos temas. Como no final capítulo 2, exponho um resumo dos termos abordados como guia:

Termo	Autor	Resumo
Infância medieval	-	Compreensão da infância no período medieval: a criança e seu universo semântico próximo ao mundo adulto. Pouca distinção entre infantil e adulto.
Infância burguesa	-	Compreensão da infância a partir da ascensão da classe burguesa: a criança é vista como um ser extremamente diferenciado do adulto e, assim, se configura em um campo semântico específico.
Infância contemporânea	-	Compreensão da infância atualmente: mescla da infância burguesa com o mundo adulto produzindo percepções mistas, em que temos uma confusão entre o ideal de infância e a prática da criança.
Narrativas orais primordiais	Nelly Novaes Coelho	Narrativas orais da antiguidade e da idade média que tinham um caráter coletivo (para crianças e adultos), que teciam laços comunitários e eram obras mutantes: frutos do exercício coletivo do contar e do ouvir. Estas histórias – através das alegorias, das metáforas, das simbolizações, enfim, de um pensamento mágico e fantástico – traziam em seu cerne a moral e o modo de pensar de



		uma sociedade.
Literatura infantil clássica	Nelly Novaes Coelho	Narrativas orais primordiais racionalizadas como dispositivo pedagógico para a criança. Elementos fantásticos como adornos, panos de fundo para “fazer entrar” uma moral útil.
Inocência infantil	Philippe Ariès	Atitude moral em relação à infância: preservá-la da sujeira da vida (mundo adulto); fortalecê-la, desenvolvendo o caráter e a razão.
Vergonha	Neil Postman	Dispositivo que permite aos adultos esconderem certos tipos de relações e conteúdos da criança.
<i>Cute</i>	Daniel Harris	O ideal inalcançável de como a criança deve ser e, assim, como os pais devem cuidar de seus filhos.
<i>Anti-cute</i>	Daniel Harris	Confronto do infantil clássico com a semântica do adulto: o <i>cute</i> passa a assimilar qualidades contrárias como o perverso, o sinistro, o irônico, formando uma estética contraditória.
Temas tabu	-	Temas classicamente considerados impróprios para a criança, mas que são representados veladamente nas produções culturais.
Violência real	-	Violência que mostra correspondência clara com a realidade. Não há efeito retroativo.
Violência fantasiosa	-	Violência que é apresentada dentro de um contexto de fantasia onde fica clara a sua não correspondência com a realidade. Normalmente, com efeito retroativo.
Efeito retroativo da violência	-	Quando o personagem se recupera de modo fantasioso de um ato violento. Ex: bigorna cai e não mata o personagem.
Violência gratuita	-	Violência sem motivo claro.
Violência maniqueísta	-	Violência realizada com o propósito de derrotar o mal.

Violência caricata	-	Violência com o intuito de provocar o riso.
Nudez ou ato sexual científico / cultural / educativo	-	Nudez ou ato sexual que não estimula o erótico e a sedução.
Nudez ou ato sexual erótico	-	Nudez ou ato sexual que estimula o erótico e a sedução.

Figura 15: tabela relacionando os principais termos do capítulo 3.

## 4 Análise das representações do gênero infantil

Após a discussão sobre a linguagem e a naturalização (capítulo 2) e um aprofundamento na infância (capítulo 3), entraremos na análise das representações imagéticas. Para tanto, na primeira parte (capítulo 4.1) trataremos da metodologia de análise trazendo autores como Pasolini, W. J. T. Mitchell e Walter Benjamin. Na segunda parte (capítulo 4.2), trataremos do estudo de caso (o desenho animado *Hora de Aventura*), comparando-o com outras produções culturais no âmbito da violência, como visto, tema tabu na concepção burguesa de infância.

### 4.1 Metodologia de análise

Para enriquecer nossa análise, vamos abordar o trabalho sobre a cultura visual de W. J. T. Mitchell. Para este autor, a cultura visual não deve ser analisada separadamente de outros fatores culturais, sociais e econômicos. A cultura visual está profundamente embutida nas tecnologias de desejo e dominação presentes na ideologia do capitalismo. Mitchell traz uma interessante definição de ideologia, relacionando o mundo das imagens ao mundo material dos produtos e do consumo:

(...) ideology is the mental activity that projects and imprints itself on the material world of commodities, and commodities are in turn the imprinted material objects that imprint themselves on consciousness. (...) both are emblems of capitalism in action, one at the level of consciousness, the other in the world of objects and social relation.  
(MITCHELL, W. J. T. 1987, p. 162)

Neste sentido, as definições do que compreendemos como esteticamente "melhores" ou "piores" estão conectadas às relações sociais e econômicas, muitas vezes confundindo-se no discurso: uma retórica que repudia certos padrões visuais e honra outros dentro da lógica do poder. A imagem, neste sentido, deve ser analisada, não apenas no seu âmbito interno formal (linhas, formas, cores, etc), mas também na sua amplitude externa. Ou seja, pensar como as imagens se mostram ao mundo: como irradiadoras de sentido e de

emoção, como ídolos, como fetiches, como peças fundamentais na nossa rotina e nos nossos rituais diários, enfim, perceber a imagem na amplitude de sua totalidade cultural <sup>24</sup>.

Relembramos a visão pasoliniana. “Uma escolha estética é sempre uma escolha social.” (PASOLINI, Pier Paolo. 1990, p. 148). Assim, a análise visual pela qual optamos nesta pesquisa pretende vislumbrar a imagem sem dissociação do caráter estético dos caracteres ético, social, cultural e econômico. Neste sentido, o processo de crítica da imagem que Pasolini e Mitchell propõem não intenciona a criação de um modelo fixo e rígido que especifique parâmetros fechados, pois, desta forma, ocultaríamos muitas outras facetas da cultura visual que são externas à imagem em si. Além disto, nossa proposta também não pretende uma resposta ou explicação definitiva na análise, pois isto não abarcaria as mudanças semânticas do símbolo que ocorrem com o passar do tempo. Nossa análise crítica é proposta, não como algo superior à imagem, mas em um mesmo nível: a linguagem verbal que dialoga com a linguagem imagética questionando padrões naturalizados e possibilitando novas reflexões. Neste sentido, Mitchell problematiza a análise tradicional das imagens como objetos de estudo a serem decifrados e compreendidos. As imagens não devem ser dissecadas por uma teoria “verdadeira” e vistas como objetos passivos a serem explicados.<sup>25</sup> Ao contrário, as imagens e a análise crítica, estando no mesmo nível, são textos que se complementam dialeticamente.

Retomamos a semiologia de Pasolini, que se aproxima desta percepção. Relembramos que, ao contrário de uma busca por verdades imutáveis ou meta-discursos com modelos de ação no mundo, Pasolini incita a imersão do sujeito no mundo das coisas, na materialidade, como fundamento da própria crítica a esta realidade. Deste modo, percebemos que, da mesma forma que é influenciado pela força da imagem (não-verbal), o semiólogo pasoliniano, pela análise crítica (verbal), busca brechas que permitam a reflexão. Assim, a crítica se constrói na tensão da linguagem não-verbal (imagem) e da linguagem verbal (análise) compreendendo que esta tensão gera muitas possibilidades, verdades mutáveis. Rita Ribes, pesquisadora que estuda Walter Benjamin, mostra uma interessante compreensão da “verdade” por este autor:

---

<sup>24</sup> (MITCHELL, W. J. T. 1995, p. 57)

<sup>25</sup> (MITCHELL, W. J. T. 1995, p. 82).

Para Benjamin a verdade é mais do que uma busca do que uma posse (...) a verdade não figura como produto a ser enclausurado em forma de resposta definitiva, mas ao contrário, tem por compromisso a fertilização das questões que a fomentam.  
(PEREIRA, Rita Maria Ribes. 2012, p. 35)

A verdade, para Benjamin, não compreende o momento de conclusão, de parar a reflexão sobre certo assunto. Não uma posse de algo, mas, pelo contrário, a fertilização, a busca, o movimento. Neste sentido, o processo crítico que intencionamos também segue este rumo. Walter Benjamin explora a análise por dois movimentos em relação ao signo. Movimentos primários, e por isto mesmo, fundamentais ao nosso olhar. O primeiro é a imersão no sentido do signo, ou seja, o aprofundamento ao máximo no conteúdo em si da imagem, aquilo que ela é, suas características. A imersão, no nosso caso, está relacionada à análise visual da forma, seus detalhes e os pormenores específicos. O segundo movimento é a montagem. Nesta etapa, vemos o signo como um fragmento. O que nos interessa é sua capacidade relacional, as semelhanças que são produzidas com os outros signos no todo. "A montagem, por sua vez, busca o que esse conteúdo material reverbera no todo plástico que pretende compor." (PEREIRA, Rita Maria Ribes. 2012, p. 36). Imersão e montagem são duas facetas que constroem nossa análise crítica.

Estes dois movimentos se correlacionam com o conceito de mônada criado por Leibniz e aprofundado por Benjamin. Mônada é uma característica do signo (ou do fenômeno) que, ao mesmo tempo que expressa sua individualidade particular, também se conecta ao todo como fragmento que o representa<sup>26</sup>. São dois polos (o todo e o particular) que se mesclam na configuração do signo. Este é percebido, então, no aspecto particular e, ao mesmo tempo, nas dimensões sociais que o transcendem. Assim, para Benjamin, refletimos o espírito de uma época, suas grandes transformações e paradigmas, através de um pequeno fragmento. Garimpando os estilhaços da realidade podemos analisar o mundo por um outro ponto de vista. Rita Ribes exemplifica trazendo a ideia de que, dentro de uma simples ilustração de livro infantil, congrega-se todo um projeto educativo e, para além, a complexidade dos processos econômicos e sociais<sup>27</sup>. Para Benjamin, este olhar no detalhe, no fragmento, nos estilhaços, no que ele chama de cacos da história nos mostra pontos de vista diferentes, não

---

<sup>26</sup> (PEREIRA, Rita Maria Ribes. 2012, p. 31)

<sup>27</sup> (PEREIRA, Rita Maria Ribes. 2012, p. 27)

perceptíveis quando visualizamos apenas o todo. Trata-se de contrariar o movimento comum em que estudamos as forças políticas, econômicas e sociais no panorama macro para, então, explicar o micro. Intenciona, sim, fortalecer o olhar para o detalhe. Pois é nele que se escondem as contradições, as ideologias, os significados, enfim, a complexidade do todo.

A compreensão de mundo, o entendimento das coisas, para Benjamin, é fruto dos arranjos destes estilhaços: o modo como juntamos os fragmentos dando forma ao todo. Neste movimento, produzimos semelhanças entre os diferentes signos formando sentido entre as coisas. Criamos relações e explicações provisórias e arbitrárias que, ao longo do tempo, se rearranjam, criam novas semelhanças e novas configurações modificando nossa compreensão do mundo constantemente<sup>28</sup>. Lembramos que, para Benjamin, o cerne desta configuração e reconfiguração de semelhanças é a linguagem, tanto a verbal como a não-verbal. Ao trazermos esta linha de pensamento para a análise visual, perceberemos o processo crítico de modo diferente do habitual. A crítica não como explicação ou tradução de uma imagem, mas, sim, um processo dialético de criação de sentido: produção de semelhanças entre elementos verbais (análise) e não-verbais (imagem).



Figura 16: quadro *Les Trahison des Images* de René Magritte.

<sup>28</sup> (PEREIRA, Rita Maria Ribes. 2012, p. 35)

A relação possível entre texto e imagem gera infinitas possibilidades, visto que não podemos criar uma relação direta entre um e outro. Mitchell, analisando o clássico *Les Trahison des Images* de René Magritte, reflete sobre o paradigma da afirmação "isto não é um cachimbo" e a representação imagética do cachimbo: "'this is not a pipe' literally true, but figuratively false" (MITCHELL, W. J. T. 1995, p. 66). Ou seja, são criados dois campos distintos, o da palavra e o da imagem, o literal e o figurativo: campos que se correlacionam. Não se trata apenas de não ser um cachimbo "real" e, sim, sua representação. Para Mitchell, a grande questão que Magritte traz é revelar o espaço em branco, a fissura entre as palavras e as imagens. Magritte questiona como podemos criar um espaço comum entre a imagem de um cachimbo (real ou não) e a palavra "cachimbo"<sup>29</sup>. Esta relação é criada no mesmo sentido que Benjamin expõe a criação de semelhanças da linguagem: de forma arbitrária e provisória. Não há nada que ontologicamente relacione a imagem à palavra. Há apenas convenções culturais, processos sociais, configurações geográficas. Neste sentido, as possibilidades de produção de semelhança entre texto e imagem são infinitas. Assim, a análise crítica, na tensão entre linguagem verbal e linguagem não-verbal, depara-se com uma vertigem de sentidos e uma diversidade de rumos.

A impossibilidade de listar, de enumerar, de contabilizar muitas vezes pode ser um empecilho para a análise acadêmica: há uma necessidade do recorte com limites claros e definidos no intuito de construir uma conclusão precisa. Obviamente que, para se delimitar um caminho linear ou um recorte limitado, o incomensurável se mostra ineficaz. Pois impossibilita "fecharmos" o recorte, ou seja, analisar todos as possíveis relações que seriam inumeráveis. Contudo, podemos pensar o contrário: em que sentido o incomensurável pode ser proveitoso à análise? Para uma construção de nexos abrangentes, num universo amplo – que pretenda uma exposição das redes múltiplas entre os signos, do diverso, do muito, do excesso –, o incomensurável se torna positivo. A vertigem de sentidos e de possibilidades deixa de ser um problema quando o próprio incomensurável é o que se deseja demonstrar. O incomensurável, nesta perspectiva, é um trunfo. Neste tipo de análise – em que a amostragem é abrangente e diversa – o recorte, ou o foco, acontece no modo relacional percebido entre os diversos elementos: são pinçados elementos que se relacionam de modo distinto e que criam contraste com o resto. Então, se num modelo tradicional pode-se optar por escolher uma determinada faixa temporal

---

<sup>29</sup> (MITCHELL, W. J. T. 1995, p. 69).

(de 1930 a 1940, por exemplo) ou uma faixa territorial (no Rio de Janeiro, por exemplo), na análise proposta por nós o processo se dará de outra forma: a partir de um signo, observamos as diversas possibilidades comparativas com outros signos que se apresentem de forma relacional ao tema e sem limites extrínsecos às próprias relações. Destas relações, perceberemos alguns contrastes devido às próprias relações serem contraditórias, absurdas, inusitadas, problemáticas, etc. Analisamos, então, estes diálogos contrastantes. Ou seja, a seleção acontece, não no objeto (ou signo), mas, sim, no modelo relacional do signo. A vertigem de possibilidades permite compararmos elementos muito distantes: vertigem que emerge da distância entre dois objetos, ou aspectos, que, na sua proximidade, pode simular desconfortos ao invés de apaziguamentos. Neste sentido, os desconfortos são propícios ao tipo de análise que pretendemos. Próprio deste tipo de metodologia é o fato de não se extinguirem o objeto e a reflexão. Novos pontos de vista, novas conexões e novos diálogos vão gerar mais recursos de desnaturalização. A análise não é finda em si mesma, mas, pelo contrário, oferece-se necessariamente como disparador de outros processos.

Pasolini aponta ações que estruturam a análise. No processo de desnaturalização, indica três movimentos possíveis. Primeiro, a relativização histórica: observamos o sentido de um mesmo signo (ou similar) nos tempos atuais confrontando com seus significados em outros períodos históricos. Relembramos o sentido da palavra "desobediência". Pasolini analisa seu sentido antes dos movimentos de contracultura e depois destes movimentos. O significado primário (o de desvio de um modelo maior de obediência) é alterado no processo histórico. "Pois bem, para todos esses jovens [da contracultura] vale a figura ou o 'modelo' do 'desobediente'. Nenhum deles se considera 'obediente'. Semanticamente, as palavras se inverteram (...)" (PASOLINI, Pier Paolo. 1990, p. 211). Ou seja, o mesmo signo (a palavra "desobediência") metamorfoseia seu sentido ao longo do tempo deixando rastros propícios à crítica. O presente, deste modo, camufla o sentido histórico e, assim, naturaliza os significados como se fossem eternos. Devido a isto, é necessário forçar uma compreensão histórica – através de contradições semânticas e representacionais – na intenção de desnaturalizarmos os signos de forma crítica. Pasolini explicita a diferença de gerações na compreensão e entendimento dos signos:

(...) minha cultura (com seus esteticismos) me coloca numa postura crítica em relação às "coisas" modernas entendidas como signos linguísticos. A



tua cultura, ao contrário, te faz aceitar essas coisas modernas como naturais e acolher o seu ensinamento como absoluto.  
(PASOLINI, Pier Paolo. 1990, p. 131)

O segundo movimento se refere à diferença do suporte. Ao deslocar um mesmo signo de seu veículo original para uma nova mídia, este signo revelará outros sentidos. Isto, pois cada suporte já supõe certa compreensão estética e, culturalmente, estabelece padrões próprios. O padrão técnico referente a cada meio de comunicação específico induz certos tipo de relação com a ferramenta. Podemos exemplificar com as técnicas de animação. A representação de cores em meio-tom na técnica de animação clássica (desenho quadro-a-quadro) dificulta o processo industrial: muito mais simples é a aplicação da cor lisa, "chapada". Deste modo, a tendência é a utilização da estética de cor lisa nas animações tradicionais. Já na animação 3D, o uso de meio-tom é mais facilmente aplicado. Assim, também será uma tendência encontrarmos mais animações 3D utilizando este recurso. Neste sentido, as técnicas e os suportes acabam por suscitar certos padrões estéticos próprios a partir do uso de recursos específicos. Se um mesmo signo (personagem, cenário, tema), que é representado de um modo na animação tradicional, for deslocado para a animação 3D (por exemplo), sua representação formal se transformará. Comparando as duas representações perceberemos, pelo contraste, as diferenças de sentido provocadas pelo suporte.

O terceiro movimento se refere à relativização dos conteúdos e convenções culturais. Relembramos o texto *Thetis*<sup>30</sup> de 1973. Nele Pasolini analisa como a sociedade restringe e libera a cena erótica. De modo diverso, na década de 50, de 60 e 70 o conteúdo da cena poderia apenas suscitar o beijo (ocultando o resto do ato) até mostrar partes do corpo desnudas, como o seio, e, ainda, a simulação do sexo. O ato de confrontar as delimitações e fronteiras do mesmo signo (o ato sexual) permite aprofundarmos a análise do signo no campo social e cultural.

Estes três movimentos podem acontecer simultaneamente, às vezes sobrepondo-se, mas é importante separá-los de forma didática para visualizarmos com clareza o processo analítico. Associado a estes movimentos, trabalharemos considerando os movimentos de imersão e montagem de Benjamin que discorreremos há pouco: em alguns momentos focaremos no signo

---

<sup>30</sup> (PASOLINI, Pier Paolo. 1990, p.147)

e nas suas qualidades singulares e, em outros, o compreenderemos como um fragmento que reflete o todo no seu processo relacional. Além destes movimentos, também utilizaremos o ferramental teórico da linguagem (capítulo 2) e os termos relacionados à infância (capítulo 3) na análise das relações entre os símbolos.

A metodologia da análise, ainda, faz a opção por um recorte em duas grandes vertentes formais: a simplificação visual e a distorção visual. Este recorte se justifica, como veremos adiante, pela relação que estes mecanismos de representação têm com a construção cultural do gênero infantil na contemporaneidade, por um lado, e, por outro, com um conjunto de recursos necessários a algumas técnicas (tais como a animação) usualmente dedicadas ao público infantil. Como constantes na prática da construção de imagens, estas duas vertentes intencionam ou revelam relações de sentido nos signos visuais criados. A representação visual pode ser simplificada ou distorcida por diversas razões, tais como limitações de uma técnica ou veículo, tradições histórico-culturais, geração de *gags* ou de outras formas de humor, redução de conteúdo impróprio tais como, sexualidade, violência ou, ainda, para se adequar a leitores com menos possibilidades de leituras complexas da imagem. Ressaltamos que a simplificação visual não implica a ausência de complexidade semântica, social, psicológica, etc. Explicitamos, apenas, a redução ou estilização de elementos visuais na imagem. Da mesma forma, a distorção visual se refere apenas aos aspectos da representação imagética. A partir destas alterações formais (internas à imagem), vamos introduzir a metodologia para dar visibilidade à complexidade das relações culturais existentes neste processo.

Como já colocado, não intencionamos equacionar respostas ou explicar a imagem. Este não é um texto que busca provas documentais ou testes de recepção. Ao contrário, nosso compromisso é desenvolver uma análise de elementos narrativos que promova apontamentos, através dos tipos de representação imagética, resultando, neste sentido, em uma contribuição para a desnaturalização da sua leitura. Relembramos a concepção de verdade exposta por Benjamin, não como um fim, mas, sim, como possibilidade de fomentar indagações em que reverberam novas ideias. Deste modo, a metodologia vê o estudo de caso como um núcleo irradiador de reflexão. De modo similar ao estudo do *Guia Prático da Classificação Indicativa* no final do capítulo 3, focamos nossa análise nas tensões e contradições percebidas na imagem. Ou seja, relacionaremos o estudo de caso com outras representações visuais pertinentes,

não estritamente do universo infantil, visualizando, no contraste gerado, as incoerências, as discordâncias de sentido, as discrepâncias morais.

## 4.2 *Hora de Aventura* e a representação da violência

Como estudo de caso selecionamos a série animada *Hora de Aventura* por se apresentar como um produto com uma grande complexidade quanto à definição de público-alvo. A série expõe elementos visuais e narrativos que abrangem campos semânticos e representacionais distantes (sem relações claras) ou mesmo campos antagônicos. Nesta mistura, surgem inúmeras questões propícias à pesquisa e à reflexão teórica. O mundo em que se passa a narrativa da série *Hora de Aventura* (*A Terra de Ooo*) é ambientado como uma grande mescla de diversas estéticas. A estética medieval fantástica europeia: reis, rainhas, princesas, guerreiros, deuses mitológicos, lutas de espada, etc. Este tipo de representação é normalmente relacionado ao público juvenil, podendo ser associado a produtos como os livros e os filmes da série *O Senhor dos Anéis* (de J.R. Tolkien), aos jogos de tabuleiro de RPG, que simulam o universo fantástico medieval, como o clássico *Dungeons & Dragons*, e, até mesmo, à série literária recentemente adaptada para a televisão, *O Jogo dos Tronos*. Também relacionados a este campo semântico, percebemos diversos elementos normalmente ligados a um público-alvo mais novo, da primeira infância. Na série *Hora de Aventura*, muitos personagens são antropomorfizados em diversos níveis. Temos personagens que são animais (como Jake, o cão), frutas, bolinhos, docinhos (o povo do *Reino Doce*) e vídeo-game (o personagem BMO). Assim, a antropomorfização – classicamente ligada ao universo dos contos fantásticos para crianças menores – se faz amplamente presente nesta série animada. Existe, ainda, um personagem meio unicórnio e meio arco-íris (Lady Íris), lembrando animações recentemente ligadas à primeira infância, como *Meu Pequeno Pônei* ou *Ursinhos Carinhosos*, que utilizam o arco-íris como elemento visual constante. Além destes dois polos, encontramos também signos referentes à violência, como lança-chamas, armas laser, zumbis, mortos-vivos, vampiros: aspectos ligados à representação do terror e do universo futurista. Assim, a série *Hora de Aventura* se revela como um ambiente em que são tensionados diversos gêneros, estéticas e conceitos através da imagem e da narrativa, fator que gerou o interesse de análise.

Outro fator importante para a escolha da série é a sua inserção no mercado: trata-se de uma grande produção audiovisual que tem veiculação mundial. Ou seja, tem tanto uma influência abrangente quanto a capacidade de gerar e ressignificar a estética infantil em um âmbito global. Focamos nossa análise em produtos com grande expressividade no mercado justamente porque nos interessa identificar marcos culturais mais significativos, em que seja mais fácil reconhecer a rede de inter-relações na representação infantil. Assim, *Hora de Aventura* congrega o fato de ser uma produção animada de grande expressão no mercado e, ao mesmo tempo, misturar signos muito diversos e conflitantes.

Com o nome original *Adventure Time*, a série foi criada pelo animador, roteirista e produtor Pendleton Ward para o canal *Cartoon Network*, veiculada tanto no Estados unidos quanto no Brasil. Com média de onze minutos por episódio, a série conta com um pouco mais de vinte episódios por temporada. Foram desenvolvidas seis temporadas desde 2010. Pendleton Ward também participou da criação do desenho *As Trapalhadas de Flapjack*, que se revela inovador quanto aos signos mais usuais da infância. A série *Hora de Aventura* é exibida em diversos horários na programação do canal *Cartoon Network* no Brasil. Os horários variam, sendo veiculada na parte da manhã, da tarde e da noite. No meio da semana (segunda a sexta), é exibida em diversas horas: das 11:30 às 12:00, às 18:15, às 18:45, às 21:00 e às 22:30, por exemplo<sup>31</sup>. Vejamos a tabela abaixo:

HORÁRIO/ DIA	Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
00:30							X
10:45							
11:30	X	X	X	X	X		
11:45		X	X	X	X		
12:00	X						
12:30		X	X	X	X		
12:45						X	
13:00						X	X
14:00	X						
15:00							X

<sup>31</sup> Informações obtidas no site <http://www.cartoonnetwork.com.br> no dia 18 de janeiro de 2014.

16:00 às 18:00	X						
18:15 às 18:45		X	X	X	X		
18:45						X	
19:15		X	X	X	X		
19:45			X	X	X		
21:00		X					
21:45						X	
22:30		X	X	X	X		X
23:00						X	

Figura 17: horários de exibição do *Hora de Aventura* no canal *Cartoon Network* do Brasil.

Presumimos, assim, que a classificação indicativa referente à série seja livre ou não recomendada a menores de 10 anos. Pois se fosse recomendada a menores de 12 anos seria restringida sua exibição antes das 20 horas segundo os parâmetros do *Guia Prático da Classificação Indicativa*.



Figura 18: personagens do *Hora de Aventura*.

O mundo em que se passa a série (*A Terra de Ooo*) é tido como um ambiente fantástico que, como dito, congrega diversos seres antropomórficos, sendo o único humano o protagonista Finn. Finn tem 12 anos e mora numa "casa da árvore" com seu melhor amigo Jake, um cachorro com 28 anos. Finn é um guerreiro que salva princesas, se mete em aventuras, enfrenta desafios. Sempre com otimismo e entusiasmo. Grande amiga, e protegida de Finn, é a Princesa Jujuba, que comanda o Reino Doce. Jujuba tem dons científicos,

especialmente no ramo da química e da matemática. Outro personagem importante é o vilão atrapalhado Rei Gelado. Como adulto (ou idoso), Rei Gelado é muito carente e demanda uma grande atenção: com problemas de relacionamento social, ele acaba por raptar princesas no intuito de casar com elas. Há um grande número de princesas de variadas configurações formais que, em muitos episódios, são salvas por Finn e Jake como, por exemplo, a Princesa Caroço. Diversos outros personagens aparecem esporadicamente na série: BMO (companheiro e vídeo-game de Jake e Finn), Lady Íris (um ser fantástico chamado *iriscórnio*, que fala coreano), Dona Tromba (uma simpática elefoa que prepara tortas de maçã), Marceline (uma vampira adolescente que gosta de *rock'n'roll*), Senhor Bolinho (habitante do Reino Doce), o Mordomo Menta e muitos outros.

A seguir, então, analisaremos alguns aspectos visuais dos personagens do desenho *Hora de Aventura*, buscando revelar relações não evidentes com outros produtos que influenciam a representação da infância, como animações, brinquedos, quadrinhos, livros infantis, etc. Na pertinência do uso de determinados signos visuais específicos, podemos perceber sínteses representacionais e os significados construídos implicitamente na imagem. Nossa intenção é analisar e separar alguns destes elementos visuais, buscando indícios de sua consolidação. Para isto, como já dito, comparamos estes elementos a partir da alteridade de outros suportes, gêneros e períodos históricos no intuito de colaborar na desnaturalização de sua representação.

Analisaremos a primeira temporada da série tendo em vista o *Hora de Aventura* como ponto de partida para a expansão da análise e como núcleo irradiador da reflexão teórica. Por vezes, a análise se aprofundará intensamente em outras produções culturais infantis (mantendo a série *Hora de Aventura* como ponto de partida). Em outras vezes, a análise se focará na série de maneira exclusiva – alternando assim, referências internas e externas. Em ambos os casos, a análise se guiará pela identificação e exploração das tensões inerentes à imagem e seus sentidos. Como já dito, a escolha da animação *Hora de Aventura* se deu devido à confluência de diversas representações que se conectam a diferentes gêneros e estéticas, possibilitando, assim, pontuar as contradições propícias à análise. Optamos pelo enfoque no modo como as imagens interferem e ressignificam a violência, este tema tabu que é ressaltado dentro do indicador de classificação etária (como visto no final do capítulo 3).

Antes de analisar especificamente a representação da violência, introduziremos uma primeira análise visual da representação dos personagens do *Hora de Aventura* como elementos estruturadores importantes para compreensão do gênero infantil. Questões mais gerais como a antropomorfização, a expressão facial e a proporção corporal são fundamentais para alicerçar a leitura de elementos específicos que vão representar a violência. Dividimos, assim, a análise em 7 partes: a antropomorfização (o realista e o estilizado), o filhote (os bichos de pelúcia), a expressão facial ("esquemas" de representação), a cicatriz (violência real e fantasiosa), a ausência de dentes (o herói e o incapaz), o zumbi (a estética *cute* e *anti-cute*) e a aventura (violência, diversão e resolução de conflitos).

#### 4.2.1 A antropomorfização: o realista e o estilizado

Um aspecto visual notável, na animação *Hora de Aventura*, é o formato extremamente variado do corpo dos personagens. Apenas o protagonista Finn é considerado um ser humano: como o último da nossa espécie. Todos os outros são antropomorfizações, sejam de animais, de doces, de frutas, de amebas, etc.



Figura 19: variadas antropomorfizações na série *Hora de Aventura*.

Este é um recurso visual já consolidado em diversas narrativas da literatura infantil clássica como *Chapeuzinho Vermelho* (lobo antropomorfizado), *Os Três Porquinhos* (porcos antropomorfizados), *O Patinho Feio* (pato antropomorfizado), entre outros. Ainda, antes da literatura infantil, esta forma de representação é significativa em histórias populares não especificamente infantis, como nos antigos contos medievais e nas fábulas gregas de Esopo. No



século XX, a antropomorfização migrou tanto para os quadrinhos, quanto para o desenhos animados. Neste último, a antropomorfização ganhou destaque na grande maioria de personagens clássicos como Mickey Mouse, Pernalonga, Pato Donald, Pateta, Pica-pau, Frajola, etc. Na maioria dos casos, a antropomorfização insinua uma mistura da representação do animal com as qualidades e vícios humanos. Isto se torna evidente em desenhos animados clássicos como *Tom e Jerry*. Enquanto a esperteza e a malandragem são ressaltadas num rato (Jerry), a maldade e a frieza é salientada num gato (Tom) de modo muito similar como as antigas fábulas que trazem a raposa como esperta, o lobo como mau, o cordeiro como inocente.

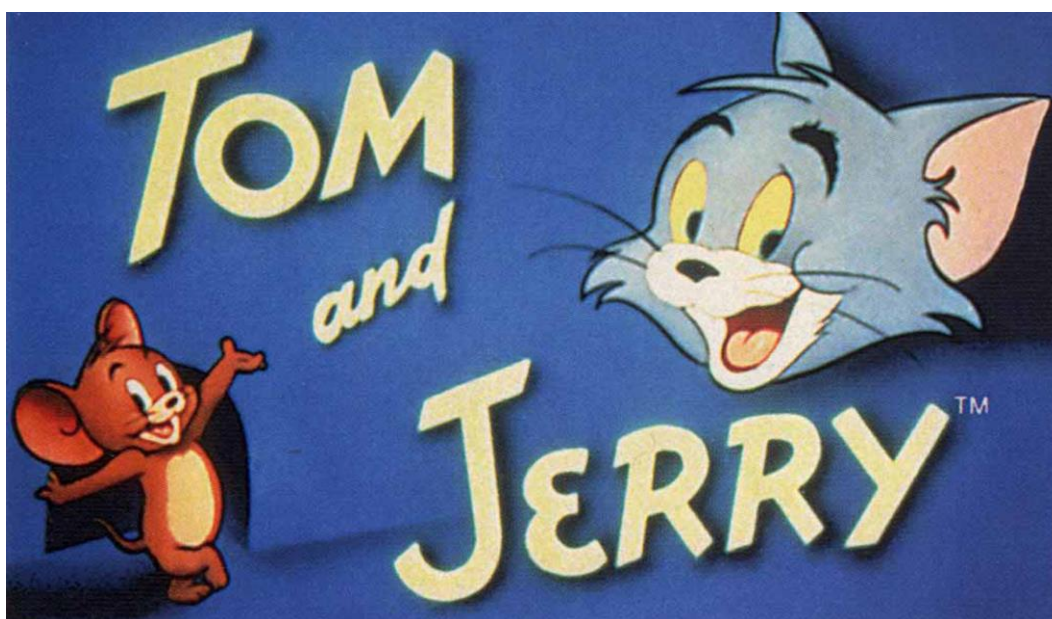


Figura 20: desenho animado *Tom e Jerry*<sup>32</sup>.

Um certo tipo de relação com a natureza é criado nessas representações de humanização. Daniel Harris expõe esta concepção como uma descaracterização da natureza como tal, uma natureza não natural: os animais, as plantas ou quaisquer objetos antropomorfizados como espelhos ou reproduções do padrão humano.

---

<sup>32</sup> Os personagens Tom e Jerry foram criados por William Hanna e Joseph Barbera para a *Metro-Goldwyn-Mayer*. No primeiro curta *Puss Gets the Boot*, de 1940, os personagens Tom e Jerry são apresentados com outros nomes (Jasper e Jinx), mas com a representação formal semelhante à atual.



Multiplying our image a thousand-fold and reverberating like an echo chamber with the familiar sounds of our own voices, the cute vision of the natural world is a world without nature, one that annihilates "otherness," ruthlessly suppresses the non-human, and allows nothing, including our own children, to be separate and distinct from us.  
(HARRIS, Daniel. 2001, p. 12)

Neste sentido, a antropomorfização reúne a imagem dos animais, dos objetos, das plantas no âmbito das características humanas. Para reforçar estas semelhanças (e criar um modelo relacional em que o animal (ou o objeto) é também ser humano), diversos recursos visuais e narrativos são utilizados. Nosso foco é compreender visualmente como esta questão se dá: observando os elementos formais, podemos apontar quais reforçam mais a personalidade humana e como. Didaticamente podemos separar dois grandes polos: o realista e o estilizado. O primeiro se refere à representação do animal do modo mais próximo à nossa percepção ótica: como "realmente" é o animal. Paul Gustave Doré – gravurista do século XIX – é um bom exemplo referente à antropomorfização realista. Dentre suas obras, ilustrou diversas fábulas e contos. Em suas gravuras, os animais são retratados o mais semelhante à sua aparência real. A antropomorfização se dá no campo da narrativa: os personagens falam e demonstram vícios e qualidades humanas.



Figura 21: gravuras de Gustave Doré.

Existem ilustrações deste autor que, embora realistas, tendem a estilizar alguns aspectos. O lobo (do conto *Chapeuzinho Vermelho*) se disfarça de vovó vestindo roupas. Da mesma forma, o personagem Gato de Botas também utiliza trajes humanos e, além disto, possui a coluna ereta, característica humana. O segundo polo, a antropomorfização estilizada, refere-se, então, a uma distorção na representação do animal adicionando, subtraindo ou modificando alguns elementos visuais. Garfield é um exemplo que demonstra esta amplitude visual ao longo do tempo. Os desenvolvedores do site *Bearandfox.com* brincaram com estas possibilidades: desenharam uma linha do tempo demonstrando os diferentes desenhos do personagem de 1940 até 2000 (esta contagem de datas é fictícia). De modo especulativo, continuaram representando como seria a imagem do Garfield em 2040. Extrapolam as distorções já feitas, como se estivessem prevendo as futuras "correções" do "esquema" atual (conceitos explicados no capítulo 2).

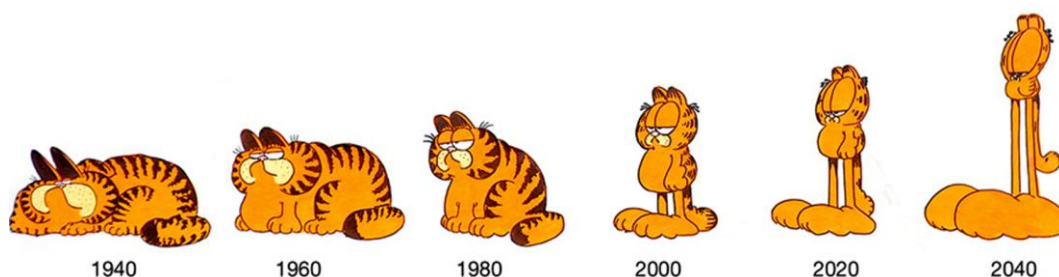


Figura 22: linha do tempo do Garfield, personagem criado por Jim Davis desde 1978.

Nas suas primeiras representações, Garfield apresenta uma anatomia mais realista em relação ao animal gato. Obviamente, já existem simplificações e distorções bem evidentes, como o aumento da orelha e da boca, mas a postura é sobre quatro patas, como num gato real. Já o Garfield de 2000 apresenta a postura ereta, os pés enormes, o olho maior: uma estilização que traz o aspecto humano ao personagem. Estas alterações formais derivam de uma adequação, ao público infantil, de personagens que eram antes destinados ao público adulto. Garfield, neste sentido, é um exemplo de personagem que sai de tirinhas adultas para programas infantis. Importante ressaltar que ambos os polos, o realista e o estilizado, se mantêm presentes atualmente. Dois programas do canal *Discovery Kids* representam o animal cão de ambas as formas: *Martha Fala* (exibido desde 2008) e *Doki* (exibido em 2009).



Figura 23: desenhos animados *Martha Fala* e *Doki*<sup>33</sup>.

Martha é uma cadela que fala a língua humana. Neste sentido, a representação mais realista reforça a ideia da personagem ser efetivamente uma cadela contrastando com a sua capacidade de falar, um aspecto humano. O elemento-chave da antropomorfização, neste caso, está presente na competência da fala, enquanto a representação visual, ao contrário, explicita se tratar de um animal: cria-se, desta forma, um contraste propício à narrativa. Temos um estranhamento, como algo excepcional: "Um cão está falando?!" Somente alguns elementos são distorcidos (como o olho), mas a estrutura, apesar de simplificada, mantém as proporções de um cachorro real. Se o desenho de Martha fosse mais estilizado, ressaltando uma forma humanóide com a coluna ereta, por exemplo, provavelmente este estranhamento se perderia. Já o caso do personagem Doki se aproxima da antropomorfização estilizada: sua coluna está ereta, seus olhos são grandes, as patas se transformam em mãos e pés e, ainda, há o uso de um boné, traje humano. Neste caso, não há um interesse em ressaltar o aspecto canino como vimos na Martha. Doki é um aventureiro otimista e curioso que viaja pelo mundo afora com seus amigos, animais antropomorfizados mais próximos do polo estilizado. Todos os personagens agem dentro do âmbito das relações humanas: o aspecto animal se torna secundário. No caso deste personagem, não é intencionado o estranhamento devido a sua capacidade de fala. Por sua representação formal, já inferimos que o personagem possui a competência da fala. Um outro caso significativo é a relação entre os personagens, da Disney, Pateta e Pluto. Enquanto o Pateta, por vezes, pode até não ser reconhecido com um cachorro – devido à roupa (jaqueta, calça, sapato e chapéu), à fala e à coluna ereta, características humanas –, o Pluto já demonstra uma aproximação total com o aspecto canino não revelando nenhum aspecto humano. Assim, no mesmo

<sup>33</sup> Da esquerda para direita, o nome original (e produtora) respectivamente: *Martha Speaks* (WGBH-TV e Studio B Productions) e *Doki* (Portfolio Entertainment).

desenho, temos um cão "animal" e um cão "humano", sendo explicitada esta diferença a partir de sua representação visual e narrativa.



Figura 24: Pateta e Pluto<sup>34</sup>.

Ao compreendermos estes dois polos, percebemos que há uma extensa gama de variações, que ora são mais realistas e ora são mais estilizadas, dependendo de qual intenção se pretende na concepção do personagem. Estas variações acabam por suavizar ou intensificar o tema da violência. Como já dito, um dos critérios do *Guia Prático da Classificação Indicativa* para a avaliação da violência como realista ou fantasiosa é o personagem ser ou não humano. Neste sentido, se a violência é sofrida ou perpetuada por um personagem animal, a tendência é classificá-la como uma violência fantasiosa.

**e) A VIOLÊNCIA É APRESENTADA DENTRO DE UM CONTEXTO DE FANTASIA ONDE FICA CLARA A SUA NÃO CORRESPONDÊNCIA COM A REALIDADE**

- A tendência é aplicada quando a composição de cena da obra audiovisual é altamente fantasiosa, como violência perpetrada por personagens animalizados de desenhos animados. EXEMPLO: Em desenho animado, rato bate com um martelo na cabeça de um pato. (SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA. 2009, p. 41)

No entanto, muitos personagens clássicos dos desenhos animados mantêm a estrutura estilizada pelo viés humanóide de forma bem fixa: dois braços, duas pernas, dois olhos, nariz, boca e coluna ereta. Ou seja, são animais, contudo mantêm a forma humana. Citamos como exemplos: o Taz, o Bob Esponja, a Vaca (do desenho *A Vaca e o Frango*), o Capitão Caverna e o Pikachu (do desenho *Pokémon*). Ainda há a possibilidade da adição ou omissão de elementos. No desenho *Esquadrão dos Monstros*, por exemplo, são criados personagens com um e três olhos no intuito de acentuar a monstruosidade.

<sup>34</sup> Nomes originais: *Goofy* e *Pluto*.



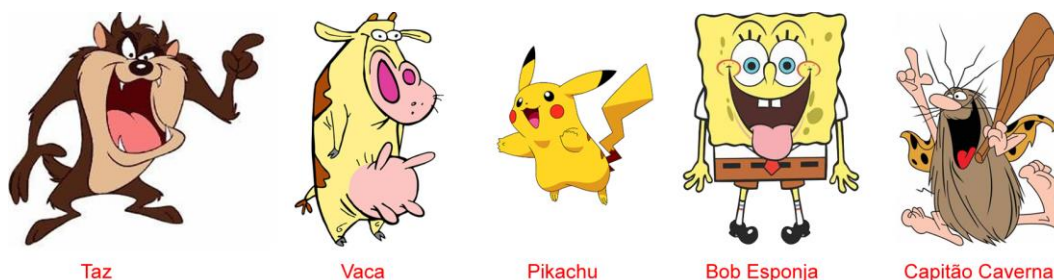


Figura 25: personagens com antropomorfização humanóide<sup>35</sup>.

Muitos outros personagens não são representados nesta perspectiva: são objetos em que são introduzidos apenas os elementos faciais humanos. No desenho *A Bela e a Fera*, alguns personagens são baseados num bule, numa xícara de chá ou num relógio. Podem, em outras animações, serem trens, carros, balões e, até, estações subaquáticas como vemos abaixo. Ainda, podem misturar mais de um elemento não-humano. Por exemplo, no desenho animado *Selva sobre Rodas*, a antropomorfização agrega três elementos: o humano (pela forma do rosto), o animal (pela forma do corpo) e também o automóvel (pelos pneus): uma porquinha que é também uma moto, um elefante que também é um carro, etc...

<sup>35</sup> Da esquerda para direita, o nome original da animação (e produtora), respectivamente: *Taz-mania* (Warner Bros. Animation), *Cow and Chicken* (Hanna-Barbera Cartoons e Cartoon Network Studios), *Pokémon* (OLM, Inc.), *SpongeBob SquarePants* (United Plankton Pictures e Nickelodeon Animation Studios), *Captain Caveman and the Teen Angels* (Hanna-Barbera Productions) e *The Monster Squad* (Halifax Film).



Figura 26: personagens com antropomorfizações variadas<sup>36</sup>.

Existem muitos desenhos que apresentam simultaneamente ambos os polos. No *Hora de Aventura*, os personagens principais ou que mais aparecem (Finn, Jake, Princesa Jujuba e Rei Gelado) seguem a estrutura anatômica humanóide. Entretanto, diversos personagens secundários apresentam aspectos intermediários. Como exemplo, temos um episódio do *Hora de Aventura* em que uma montanha é desenhada com dois olhos, nariz e boca.

<sup>36</sup> Da esquerda para direita, o nome original da animação (e produtora) respectivamente: *Jungle Junction* (Spider Eye Productions), *The Adventures of Chuck and Friends* (Hasbro Studios), *The Octonauts* (Brown Bag Films e Silvergate Media), *Thomas & Friends* (Clearwater Features, The Britt Allcroft Company, Gullane Entertainment e HiT Entertainment) e *Beauty and the Beast* (Walt Disney Feature Animation).





Figura 27: Jake, o cachorro, e a Montanha Boom Boom.

Outro exemplo, é a princesa Geleca que tem a forma de uma gosma (realista) com rosto e coroa, além da ocasional presença de braços (estilização humanóide). Ou seja, se situa no meio-termo entre o antropomorfismo realista e o estilizado. Para nossa pesquisa, a importância em tentar compreender essas circunstâncias é fundamental. Para isto intencionamos buscar um sentido anterior a cada signo que compõe o antropomorfismo.



Figura 28: princesa Geleca, no centro e embaixo.

A Princesa Geleca, por exemplo, pode ser separada em elementos visuais: o rosto (olho em forma de ponto e traço do sorriso), a coroa e a forma de gosma ou ameba do corpo verde. As palavras gosma e ameba trazem consigo conotações negativas nos seus significados. Gosma pode nos lembrar algo sujo, ainda mais se verde como excreções (como catarro ou como meleca) nos remetendo à doença e à imundície: neste sentido, traz implícito a violência através da escatologia. Do mesmo modo, a ideia de ameba lembra também o

vírus, o invasor, a doença. São signos comumente associados a sentidos negativos. Contudo, a representação visual da Princesa Geleca induz a valores clássicos infantis considerados positivos e, assim, suaviza o potencial negativo da gosma e da ameba.

Relembramos o caráter dramático da linguagem de que trata Barthes (capítulo 2), das possibilidades de sentido que são encenadas a partir da reestruturação do signo enquanto jogo: a conotação negativa dos signos "ameba" e "gosma" é transformada em relação ao todo na composição visual. Relembramos, também, a realidade polissêmica (capítulo 3) de que trata Bakhtin. O sentido não fixo, mas, sim, momentâneo, fugaz, como uma faísca que surge no embate da linguagem. Do confronto entre os elementos visuais, os sentidos dos signos "ameba" e "gosma" são transformados momentaneamente neste contexto. O estilo do traço e a cor verde lisa (que simplifica a representação formal) contribuem para atenuar o negativo. Pensemos o contrário: se a Princesa Geleca tivesse uma textura realista que ressaltasse a matéria gosma, provavelmente isto traria mais a noção de nojo e de asco. Como ela é representada por três tons de verde completamente lisos (que nos remetem a uma textura quase plástica), a percepção do nojo é abafada. Ainda, a coroa remete à ideia de realeza, de requinte, de poder, mas, ao mesmo tempo, de um ser indefeso, pois se trata do arquétipo da princesa medieval (passiva) que necessita ser salva por um herói. A combinação destes signos ressignifica o aspecto gosmento e amebóide como uma conotação positiva no contexto infantil.

A expressão facial também ajuda a suavizar o sentido negativo e a intensificar o sentido positivo: o olho em forma de ponto (chamaremos, neste trabalho, de olho-ponto) juntamente com um sorriso simplificado é um "esquema" representacional bastante comum nos *bottons Smiley* (imagem abaixo), que carregam a ideia de felicidade e simpatia.



Figura 29: *Smiley*.

Assim, esta simplificação facial, que reduz imensamente o número de elementos visuais, nos ajuda a interpretar e reconhecer facilmente a imagem do padrão (ou "esquema") do rosto feliz. Sua simplicidade permite que este signo ultrapasse as técnicas comumente usadas para o desenho (como a do lápis ou a



da pintura). Podemos representá-lo até no âmbito da forma tipográfica, ao juntar os "dois pontos" com um "parêntese", formando, então, a face sorrindo " :) ". Ao visualizarmos a história da simplificação da representação do rosto humano, verificamos que há vários indícios do motivo destas simplificações. Podemos exemplificar com o caso da famosa caricatura do rei Luís Filipe, no jornal parisiense *Le Charivari*, em 1834, em que se acentua a semelhança do rosto do rei com uma pêra.

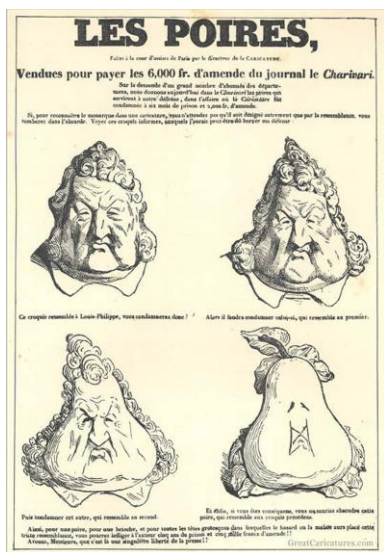


Figura 30: caricatura do rei Luís Filipe.

Os traços mais detalhados (das mechas do cabelo, das rugas na testa, das bochechas, da gola da camisa, das sobrancelhas), a cada passagem de quadro, são simplificados e distorcidos até, no último quadro, vermos a imagem de uma pêra, que em francês (*poire*) também significa imbecil ou tolo. Esta caricatura é comentada por E. H. Gombrich:

Na verdade, sentimos que, a despeito da alteração de cada traço individual, o conjunto parece notavelmente parecido. Aceitamos isso como uma maneira alternativa possível de ver o rosto do rei. (...) Reagimos à pêra com suas linhas entrecruzadas como se fosse a cabeça do rei Luís Filipe.

(GOMBRICH, E. H.. 2007, p. 291 e 292)

A simplificação e a distorção possibilitam "esquemas" de representação em que, com menos elementos, são expressos traços notáveis que exacerbam algum tipo de sentimento e emoção no intuito de gerar o humor e a crítica. São inúmeras as razões e os processos pelos quais se deram as simplificações no decorrer da História. Mas, ainda assim, no gênero infantil e nas técnicas de

representação que veremos, é possível identificar alguns processos ainda acessíveis à análise. No nosso caso, ao invés da imagem se tornar de compreensão mais difícil devido à simplificação, o rearranjo mínimo de elementos visuais reforça o conceito pretendido.

Há menos tinta para explicar e confundir. Lembramos a fórmula chinesa: "presentes as ideias, o pincel pode poupar o desempenho" – e, quanto menos houver para contradizer a nossa projeção, mais a ideia estará presente.

(GOMBRICH, E. H.. 2007, p. 280)

O "esquema" utilizado não se dirige a uma representação oticamente fiel da realidade (o que forçaria uma extrema semelhança sensível), mas, sim, a um repertório visual com traços mais simplificados que se ligam a partir de semelhanças extra-sensíveis: semelhanças fundadas na linguagem (conceitos explicados no capítulo 2). Para além dos fatores da linguagem, no caso de nosso exemplo: a *Hora de Aventura* encontra-se dentro da tradição técnica da animação. A animação exige uma enorme reprodução de quadros e, assim, quanto mais simplificado for o desenho do personagem, mais ágil será o animador e menos tempo demandará a conclusão de seu trabalho. Como dito, paralelo a esta associação com a técnica, culturalmente a simplificação e distorção formal (como vemos na caricatura de Luís Filipe) foi sendo associada ao produto infantil. Posteriormente aprofundaremos, com outros exemplos, a reflexão sobre a simplificação.



Figura 31: princesas.

Analisando mais princesas da série, descobrimos outros signos inusitados: desde a noção de fantasma, que é suavizada pela coroa da Princesa Fantasma, até a violência de um caco de vidro perfurando a cabeça da Princesa Trapo sendo atenuada pelo traço do desenho. Certos tipos de relações violentas como esta, pela lógica da infância burguesa, não seriam próprias às crianças. Relembramos a ideia de vergonha do adulto em relação à criança, exposta por Neil Postman. Por meio da vergonha, certos conteúdos, signos e tipos de relações são restringidos ao meio infantil. Como Postman expõe, o adulto expressa o cuidado no que fala e no que mostra à criança, impedindo a ela acesso a certas questões, como a violência.

Contudo, a imagem suavizada da Princesa Trapo ultrapassa (ou camufla) a restrição da vergonha adulta por dois motivos principais. O primeiro é referente à representação formal que se aproxima da violência fantasiosa e se afasta da violência real (termos tratados no final do capítulo 3). Ou seja, expõe um modo de mostrar a violência aceita socialmente: sem sangue, sem contusões, etc. Contudo, podemos pensar que a ideia de um caco de vidro perfurando a cabeça de um personagem, sem nenhum motivo ou explicação aparente, trata-se de uma violência gratuita, segundo os critérios do *Guia Prático da Classificação Indicativa*.

#### e) VIOLÊNCIA GRATUITA/BANALIZAÇÃO DA VIOLÊNCIA

- A tendência é aplicada quando são apresentadas cenas de violência sem motivo aparente, por motivo fútil ou que se apresentem reiteradamente, como forma predominante ou única, de resolução de conflitos.

EXEMPLO: Homem encontra outro na rua e esfaqueia suas costas, mas não é apresentada causa ou consequência ao ato.

(SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA. 2009, p. 25)

O outro motivo para este signo se camuflar, e este é bastante intenso no *Hora de Aventura*, é referente ao excesso de signos discrepantes. Na mesma cena, misturam-se um caco de vidro perfurando a cabeça, um cachorro quente, um fantasma, uma amora, uma gosma e, todos eles, humanizados: os signos e seus sentidos se confundem. No meio deste caldo de significados representacionais, a clareza objetiva do que é ou não violento e do que é bom ou ruim para criança se perde na totalidade múltipla. Esta exacerbação do fantástico, do inusitado, da profusão de sentidos e signos também é uma particularidade marcante no movimento surrealista. A aproximação de elementos contraditórios, díspares, descontextualizados ou de realidades completamente

afastadas – característica primordial nas composições surrealistas – é presença constante na série *Hora de Aventura*. Isto permite que os signos se conectem multiplamente a diferentes contextos. Os sentidos claros e objetivos se difundem, sendo eles (como no caso da Princesa Trapo) camuflados no todo, sem, no entanto, perderem sua força e poder.



Figura 32: Jake e o quadro *Os Elefantes* de Salvador Dali.

Um exemplo de imagem que pode remeter a contextos distantes está presente na abertura da série: uma passagem em que Jake tem os pés extremamente alongados e carrega Finn em suas costas. Podemos interpretar esta imagem percebendo semelhanças com os famosos elefantes de Salvador Dali, principalmente na enorme extensão dos membros e na ideia de caminhar por grandes distâncias. Ao mesmo tempo, podemos remeter a outro contexto estético: a distorção dos braços é um recurso bem específico das animações da década de 20 e 30, o "braço mangueira" (*rubber hose limbs*). Os primeiros animadores criaram este tipo de representação devido a fatores técnicos. Como eram, originariamente, cartunistas, não tinham o treinamento de artes plásticas acadêmico e, assim, a representação de braços sem os cotovelos (com pouca ênfase na anatomia e perspectiva mais complexa) se mostrou uma ótima alternativa na época. Posteriormente, Walt Disney tornará mais complexo o desenho animado ao capacitar seus animadores nas técnicas das artes acadêmicas. John Canemaker, em seu livro *Before Animation Begins*, explicita o fato:

*Walt knew instinctively that the tyranny of the circle and rubber-hose template must be replaced by expressive and complex drawings in order to caricature reality. Most of the experienced animators he was recruiting from the east and newcomers he hired in Los Angeles were clever but limited cartoonists, untrained in academic arts.*

(CANEMAKER, 1996, p.4)



Figura 33: "braço mangueira" nas animações dos anos 20 e 30 e no *Hora de Aventura*<sup>37</sup>.

Na série *Hora de Aventura*, o personagem Jake possui uma habilidade de esticar seu corpo e seus membros gerando representações muito similares à estética do "braço mangueira". Obviamente, não há uma necessidade técnica que induza este tipo de desenho atualmente: é claramente uma escolha artística dos criadores da série que relembra as animações das décadas de 20 e 30 ao utilizar seus recursos técnicos. Além de Jake, outros personagens, em menor escala, também esticam seus braços e pernas, como vemos no protagonista Finn (imagem acima). Compreendemos, assim, que, ao introduzir o "braço mangueira", é criada uma "correção" ao "esquema" tradicional de desenhos animados. Não por um desenvolvimento de uma nova técnica ou conceito, mas, sim, devido ao resgate de uma técnica esquecida.

Em comparação, em outras animações os membros são (ao invés de alongados) encurtados e estufados. Podemos exemplificar com os personagens da série *Ursinhos Carinhosos*, mas muitas outras animações se aproximam deste tipo de representação dos membros. A justificativa, neste caso, não está relacionada à técnica da animação, mas, sim, à imitação da estrutura corporal

<sup>37</sup> Da esquerda para direita, o nome original da animação (e produtora) respectivamente: *Snow White* (Fleischer Studios), animação não identificada, *Swing, you Sinners* (Fleischer Studios) e *Adventure Time* (Frederator's Studios e Cartoon Network Studios).



dos ursos de pelúcia. A "correção" representacional se dá devido a uma migração da estética do bicho de pelúcia para a estética da animação. Exploraremos este tema no próximo tópico.



Figura 34: urso de pelúcia e o desenho animado *Ursinhos Carinhosos*<sup>38</sup>.

#### 4.2.2 O filhote: os bichos de pelúcia

Os bichos de pelúcia apresentam, já consolidados, "esquemas" representacionais bem definidos. Associado à característica do tamanho menor dos membros, muitos dos bichos de pelúcia também compartilham o formato do corpo anatomicamente modificado: a cabeça extremamente grande (em relação ao corpo) e as patas arredondadas omitindo a representação dos dedos (ou garras) dos animais, por exemplo. Adrian Forty, em seu livro *Objetos de Desejo*, explica como este tipo de representação antropomorfizada do animal, desde o século XIX, está relacionado com a ideia de inocência infantil e com o ideal da infância burguesa (termos mencionados no capítulo 3).

Quanto mais as pessoas se convenciam da inocência e virtude da infância - qualidades que de maneira alguma são naturalmente evidentes nas crianças -, mais confiantes se tornavam nos sinais físicos exteriores para corroborar suas crenças; daí, por exemplo, a escolha de animais tais como coelhos e ouriços para distinguir os utensílios infantis. Quando aves e mamíferos aparecem na porcelana para adultos, a associação tendia a ser com a caça, mas os motivos nas porcelanas infantis eram diferentes, pois os animais eram antropomorfizados e as crianças deveriam ter empatia por eles.

(FORTY, Adrian. 2007, p.100)

O mesmo tema (os animais) se expressa graficamente de modo muito distinto na estética infantil e na estética adulta. Este fator se torna extremamente

<sup>38</sup> O nome original é *Care Bears* e seus personagens foram criados pela *American Greetings Corporation* para cartões de boas-festas e de aniversário.

evidente quando refletimos sobre um clássico dos bichos de pelúcia, o ursinho *Teddy* ou *Teddy Bear*, comparando-o com outras representações do urso. A imagem do urso é utilizada pelo viés da heráldica militar, salientando a agressividade, a imponente e a força de tal animal em diversos brasões de armas europeus<sup>39</sup>. Ainda que os desenhos contenham simplificações formais, tendem a acentuar a periculosidade do animal através de enfoques nas garras e nos dentes afiados, na posição levantada de ataque, na abertura da boca (que pode indicar um urro), no olhar de raiva (com as sobrancelhas tensionadas), na adição de armas à composição, etc. Ou seja, no aspecto violento do signo "urso".



Figura 35: brasões de armas e urso de pelúcia.

Este tipo de representação difere radicalmente do urso de pelúcia infantil que, de modo algum, pretende ressaltar a agressividade ou periculosidade, mas, sim, doçura, conforto, aconchego, características próprias para a criança dentro da lógica da inocência infantil. Assim, ao analisarmos um urso de pelúcia

<sup>39</sup> Imagens obtidas no site <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ursídeos> no dia 18 de janeiro de 2014.

clássico (imagem acima) notaremos uma abordagem estética inversa. A boca permanece fechada, não se mostram os dentes (signo de agressividade animal), a postura normalmente é sentada (não há a intenção de ataque) e os braços estão levantados (ainda que remetendo à postura realista do urso), não mais indicando a agressão, mas, sim, o conforto do abraço. Além disto, o olho-ponto indica quase a ausência de agressividade (nenhuma sobancelha está tensionada indicando raiva ou outras emoções), as garras são suavizadas e o material pelúcia torna a experiência do abraçar, apertar, amassar um urso algo reconfortante e gostoso (experiência diversa do contato com um urso real). Toda a composição é distorcida de modo a omitir a agressividade, o perigo, a rudeza (classicamente não infantis) e ressaltar o aspecto *cute* (conceito explicado no capítulo 3). A legitimação do signo "urso" no contexto militar adulto se utiliza de elementos visuais antagônicos ao modo como o mesmo signo "urso" se legitima no contexto dos brinquedos infantis burgueses. Relembramos os bens simbólicos de que trata Bourdieu: para além da composição material, o uso (e, assim, o valor simbólico) do brasão e do urso de pelúcia divergem radicalmente. Este processo (de divergência e consolidação de representações próprias do mesmo signo) perpassa um longo caminho histórico. Daniel Harris expõe, em seu texto sobre o *cute*, esta transformação ou adaptação da forma do urso de pelúcia:

The original designs for the teddy bear, produced during the 1880s, were modeled on actual taxidermic specimens and were relatively naturalistic in appearance, disfigured by scholiastic humps that jutted out of their backs, long, vulpine snouts, and slender, simian arms that hung all the way down to their feet. Over the last few decades, Pooh and Paddington have improved their posture, sprouted fat, dwarfish arms, and, moreover, submitted to a barrage of rhinonoplastic amputations that has turned their crunching mandibles into harmless bulges that protrude only slightly from round, unthreatening faces.

(HARRIS, Daniel. 2001 p. 9 e 10)

A estética *cute* apresenta explicitamente uma relação de cuidado, de carinho, de afeto. Contudo, implicitamente também está ligada ao grotesco, ao disforme, às deficiências físicas, como aponta Harris. Neste aspecto, o urso de pelúcia é "anatomicamente" malformado e, assim, estimula o sentimento de pena como agente de sedução. Para além da visão de Harris, relacionada à deformidade, ressaltamos que a representação formal do urso de pelúcia o aproxima da representação do filhote – que naturalmente tem mais afinidade com a infância e que possui sua ferocidade reduzida. A própria proporção



anatômica do bebê e do filhote revela a cabeça muito grande em relação ao corpo.

Retornando aos desenhos animados, pinçamos um dos clássicos personagens baseados no modelo estético do ursinho de pelúcia: o ursinho Puff. Originalmente, criado para o suporte gráfico (seu primeiro livro, *Winnie-the-Pooh*, data de 1926), foi veiculado pela Companhia Walt Disney, como animação, somente após 1966.



Figura 36: *The Many Adventures of Winnie the Pooh*<sup>40</sup> de 1977.

O comportamento e a representação gráfica deste personagem se conecta a algumas naturalizações do infantil como incapaz, como negativo (aquele que não consegue ter autonomia) e, por outro ângulo, como aprendiz, como positivo (a fase inocente do crescimento e da aprendizagem). Diferente do tipo de herói que se baseia em qualidades como bravura, coragem, valentia, o ursinho Puff realça suas principais características como defeitos ou incapacidades. A simpatia do personagem é construída a partir de seu andar desajeitado e vagaroso (devido à proporção de seu corpo e de sua barriga estufada), de seu jeito teimoso que ocasiona "trapalhadas", da ausência de agressividade (relembrando a omissão dos dentes e das garras), etc. No personagem ursinho Puff, conseguimos visualizar uma desconstrução do signo "urso" como um animal perigoso e violento transformando-o em um tipo inofensivo, atrapalhado, um tanto bobo, resumindo, um ser incapaz e, por isto mesmo, digno de pena. Paralelamente a esta leitura, o personagem é ressaltado, não no viés negativo, mas, ao contrário, ao acentuarem-se suas dificuldades e incapacidades como potencialidades admiráveis. Neste sentido, as qualidades do ursinho Puff estão intensamente ligadas às do filhote ou do bebê que está aprendendo a ser adulto,

<sup>40</sup> A animação foi produzida pela *Walt Disney Productions*.

a crescer. Como já dito, as características visuais do desenho remetem à anatomia desta primeira fase da vida. O ursinho Puff acentua os atributos do aprendiz que é inocente, que é curioso e se atrapalha, que é peralta e arteiro. Ambas as leituras estão presentes de forma conflituosa no personagem. Este signo infantil se apresenta contraditoriamente: tanto como o incapaz, o desqualificado, o incompetente, quanto como o aprendiz, o inocente, o puro. Esta tensão de significados na representação do ursinho Puff pode ser ampliada para diversos outros signos infantis. Importante ressaltar que em nenhuma das duas são acentuados aspectos violentos e agressivos, como vimos na representação dos braços de armas,

Mais ou menos intensamente, esta concepção está presente nos variados bichos de pelúcia contemporâneos e seus aspectos formais característicos continuam a reforçar os valores do *cute* e da inocência infantil. Atualmente, para além dos brinquedos, este tipo de representação formal migrou intensamente para grandes produções animadas. Não tanto para as desenhadas (como no caso do ursinho Puff e dos *Ursinhos Carinhosos*), mas mais para as que utilizam *softwares* 3D, que utilizam *stopmotion* com massas de modelar ou que utilizam bonecos ou fantoches gravados em *liveaction*. Os canais *Discovery Kids*, *Disney Junior* e *Gloob*, que destinam seus programas ao público-alvo da primeira infância, apresentam algumas séries animadas neste contexto.



Figura 37: séries animadas em 3D formalmente similares aos ursos de pelúcia<sup>41</sup>.

<sup>41</sup> Da esquerda para direita, o nome original da animação (e produtora), respectivamente: *Pocoyo* (Zinkia Entertainment, Cosgrove-Hall Films e Granada

Nas séries acima – *Pocoyo*, *Gaspard e Lisa*, *Octonautas*, *Ícônicos*, *Special Agent Oso* e *Hora da Yoga* – percebemos que outros elementos visuais surgem no novo suporte 3D. Relembramos Vilém Flusser (capítulo 2), que explora o como a técnica influencia a linguagem. Flusser inverte a compreensão comum em que percebemos o homem como programador de aparelhos. Para o autor, os aparelhos induzem, no homem, uma atitude de constante aperfeiçoamento dos próprios aparelhos criando uma relação bilateral em que um atua sobre o outro. Construídos com a intenção de se tornarem cada vez mais eficientes, os aparelhos reforçam este ideal de eficiência influenciando também a prática da linguagem.

No caso da passagem do bicho de pelúcia para o 3D: a representação em meio tom (as sombras e luzes) é mais facilmente criada no ambiente 3D, de forma que este elemento se torna pertinente, ao contrário das animações tradicionais. O contorno espesso, por sua vez, é um recurso não inerente (de mais difícil aplicação) aos programas 3D e, assim, se torna obsoleto nesta nova estética. Já outras simplificações formais, características dos bichos de pelúcia clássicos, tendem a manter-se presentes no ambiente 3D: a proporção acentuada da cabeça em relação ao corpo dos personagens (remetendo ao filhote), a omissão de garras e dedos (simplificação da pata), o aspecto suavizado da pele ou do pelo dos animais – seja simulando a pelúcia (nos personagens Gaspard e Lisa) ou utilizando um textura plástica característica dos *softwares* 3D –, a ausência de dentes e a constante presença do olho-ponto. Aprofundaremos a análise desta última característica, o olho-ponto, devido à sua pertinência nos personagens que temos analisado: os bichos de pelúcia, os personagens das animações 3D e os da série *Hora de Aventura*.

#### 4.2.3 A expressão facial: "esquemas" de representação

No desenho *Hora de Aventura*, muitos personagens apresentam o olho-ponto como "esquema" de representação facial. Além de Finn, percebemos que, em outros personagens da série, como Marceline, a Princesa Jujuba e o Rei Gelado, o olho tem um formato de apenas um ponto também.

---

*International*), *Gaspard and Lisa* (*Impossible Television* e *Chorion*), *The Octonauts* (*Brown Bag Films* e *Silvergate Media*), *Iconicles* (*Create Media Ventures* e *Phuuz Entertainment*), *Special Agent Oso* (*Walt Disney Television Animation*) e *Omm-moo* (*4Direcciones*).

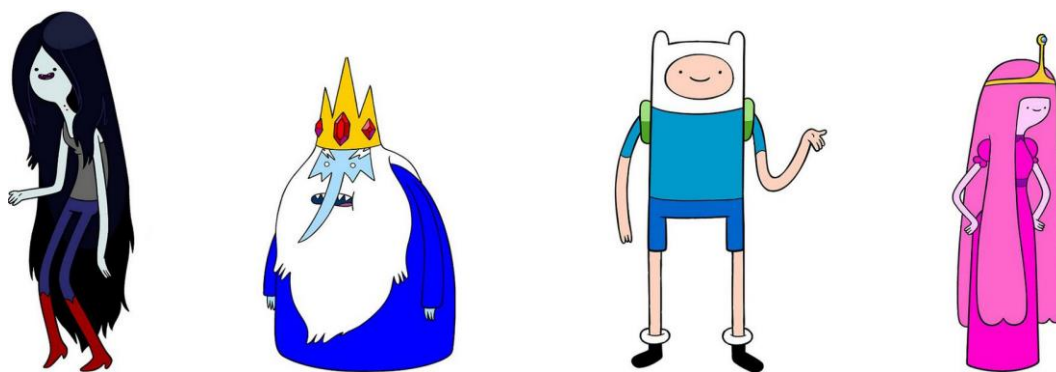


Figura 38: Marceline, Rei Gelado, Finn e Princesa Jujuba.

Este recurso é raramente utilizado em outras animações tradicionais (quadro-a-quadro) como é o caso da série *Hora de Aventura*. Sua pertinência se dá, com já vimos, em animações 3D e também em séries filmadas (*liveaction*) em que o personagem é um fantoche ou está fantasiado. Neste sentido, um importante programa televisivo que nos ajuda a analisar o olho-ponto é a série *Bananas de Pijama*, pois apresenta duas versões a serem comparadas: uma com o olho-ponto e outra sem.

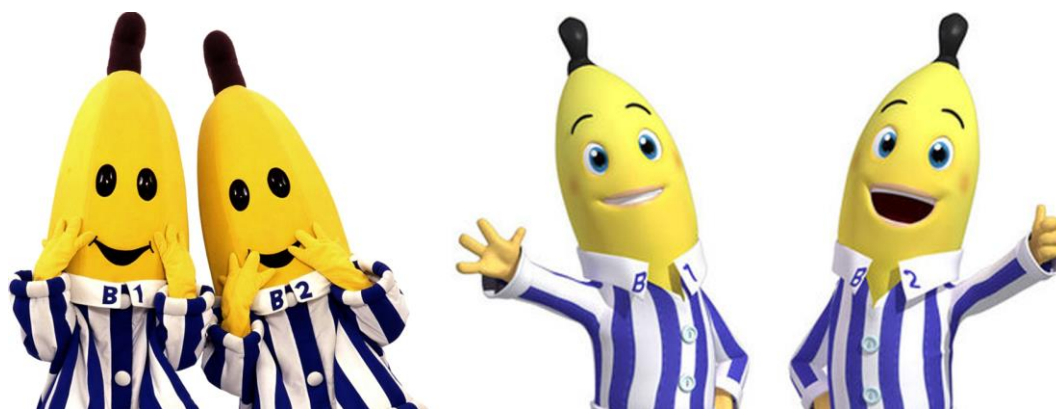


Figura 39: *Bananas de Pijamas*, primeira versão (à esquerda), versão atual (à direita)<sup>42</sup>.

A partir da teoria do "esquema e correção" de Gombrich, podemos analisar a primeira representação como o "esquema" primário e a atual como uma "correção" deste esquema. Neste sentido, percebemos que a estrutura do corpo se mantém muito similar, sendo as mudanças mais radicais na face dos personagens. A primeira versão, de 1992, utiliza a técnica de gravação *liveaction*

<sup>42</sup> O nome original é *Bananas in Pyjamas*. A primeira versão foi produzida pela *Kids Like Us* e a segunda pela *Southern Star Entertainment*.

com atores fantasiados: a face é representada, nos dois protagonistas (B1 e B2), com o olho-ponto, omitindo a sobrancelha e com um sorriso preto fixo. Já, na versão atual (de 2011), os personagens são representados pela técnica da animação 3D, desenvolvendo olhos, bocas e sobrancelhas mais variados (com mais níveis, brilhos mais intensos, profundidade na boca), além do fato de modificarem sua estrutura com o passar do tempo (estes elementos não são fixos, mas, sim, animados).

Contrastando as duas representações, torna-se evidente que a complexidade da versão atual permite um número maior de expressões faciais e, assim, uma maior possibilidade de indicar diferentes sentimentos. A primeira versão do *Bananas de Pijamas*, por outro lado, reforça a mesma representação formal do rosto e, neste sentido, induz a uma constância expressiva e emocional: um ser fixo (um ser mono expressivo), que não varia seus estados emocionais pela fisionomia, tendo que se valer do gestual e da fala. O olho-ponto carrega um tipo de representação visual em que se estabelece a tentativa de um olhar neutro, em que se imprime a ausência de sentimentos extrovertidos, já que nenhum estado emocional é acentuado. Obviamente, outros elementos visuais interferem nesta composição expressiva. O sorriso fixo da primeira versão, juntamente com o olho-ponto, nos remete à ideia de que os personagens B1 e B2 estão sempre felizes. Relembramos o padrão *Smiley*, já citado, que genericamente indica a felicidade. Não a felicidade de um ou de outro indivíduo, que expressaria características próprias, mas um protótipo de felicidade padrão e constante. Nesse estado fixo de felicidade dos personagens B1 e B2, de certa forma, nos é revelado um certo grau de artificialidade. E, como aponta Harris, acentua-se de forma intensa, mesmo que implicitamente, a ideia de anormalidade, de seres deficientes, tanto no sentido físico (o sorriso travado ao longo do tempo), quanto no sentido expressivo e psicológico (alguém que precisa estar sempre sorrindo). Implícita no riso constante está a ideia de que estes personagens nunca estarão tristes, magoados, infelizes. E nem agressivos e violentos: como se estes sentimentos não fossem próprios para o público infantil. Existe, neste sentido, uma tentativa de amenização dos sentimentos historicamente afastados da infância, como a dor e o sofrimento, normalmente relacionados a algum tipo de violência. O tema violência é simplesmente omitido da narrativa e dos elementos visuais. Esta omissão ou afastamento, como vimos, desenvolve-se no processo de construção da infância burguesa e da formação de uma literatura infantil em que os contos de fadas tradicionais são suavizados com signos mais brandos. Contudo, os personagens B1 e B2, apesar



de pertencerem ao contexto da infância burguesa, causam, por outro lado, um grande estranhamento na percepção visual do sorriso constante.

Podemos deduzir que este estranhamento devido ao sorriso constante seja fruto de falta de planejamento na concepção da série *Bananas de Pijama*. A naturalização – a ideia de que as crianças devem sempre estar em um ambiente sem sofrimento – é rompida devido a uma falha na representação formal dos personagens. O que deveria ter o sentido de feliz e alegre é desviado para a ideia da anormalidade, da aberração, do defeituoso, devido ao fato dos personagens estarem sempre sorrindo, como explicado acima. Outro exemplo similar está presente nos personagens da série *Thomas e seus Amigos*.



Figura 40: série animada *Thomas & Friends*<sup>43</sup>.

Neste caso, a mistura de uma locomotiva associada a uma face dentro de uma estética um tanto mais realista (com mais elementos formais) acaba por trazer um ar de monstruosidade ao personagem: o que obviamente não era a intenção inicial. A construção visual da face aproxima outros contextos temáticos que não se relacionam com o ideal burguês de infância e ressignificam, assim, o sentido total: o olho esbugalhado é um signo muito comum no gênero terror indicando a dita monstruosidade. O riso, associado a este olhar, neste sentido, afasta o caráter ingênuo, despretensioso e alegre relacionados à estética *cute* e potencialmente indica a perversidade, o sarcasmo e a maldade – e a violência inerente a tais aspectos. Apesar de, obviamente, a intenção dos criadores da série fosse apresentar um mundo infantil burguês (*cute* e sem agressividades), os personagens corrompem estes sentidos devido à sua representação visual

<sup>43</sup> A série *Thomas & Friends* é produzida por: *Clearwater Features, The Britt Allcroft Company, Gullane Entertainment e HiT Entertainment*.

que indica a monstrosidade. O tema violência retorna como se revelasse uma falha na tentativa de uma representação da ausência total de violência.

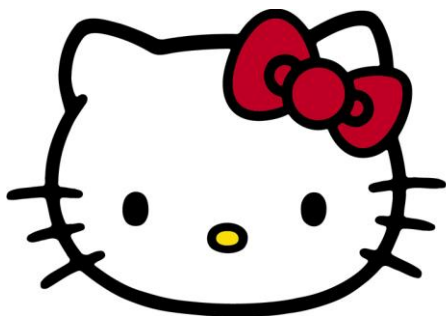


Figura 41: Hello Kitty.

Dentro da ideia do riso, relembramos a face da Hello Kitty<sup>44</sup>. Nela, a simplificação ganha um sentido contrário. A omissão dos elementos visuais referentes à boca e à sobrancelha indica uma ausência de expressividade extrema. Não há um riso indicando felicidade, nem uma boca "murcha" se referindo à tristeza. A obviedade dos polos emocionais (felicidade e tristeza) é revertida num sentimento introspectivo e contemplativo e, neste sentido, aproximando-se mais de uma estética adulta: esta complexidade do personagem, talvez, seja um dos motivos de sua aceitação pelo público adulto atualmente. O laço e a roupa rosa, os traços felinos e o branco do pelo podem nos indicar o teor infantil, *cute* e adocicado do personagem, contudo, sua face permanece, ainda, em enigma. O olho-ponto induz o caráter asséptico da face, um sentido neutro, que pende para uma atenção perplexa, um olhar calmo e tranquilo. Aprofundaremos a análise deste signo.

Originalmente, esta personagem foi criada como um desenho para uma bolsa de vinil pelo designer Yuko Shimizu em 1974. Somente em 1987, a Hello Kitty migrou para a televisão na sua primeira série animada *Hello Kitty's Furry Tale Theater*. Além destas mídias, a imagem da Hello Kitty foi disseminada em uma enorme variedade de produtos como videogames, álbum musical, decoração (cafés, hospitais, guitarras, aviões), adesivos, roupas, acessórios escolares, etc.

---

<sup>44</sup> O nome original é Kitty White, sendo Hello Kitty a designação do grupo de personagens correlatos. Contudo, devido ao constante uso no mercado do nome Hello Kitty para designar a Kitty White, escolhemos neste trabalho seguir esta linha majoritária, optando, então, pelo nome mais popular. Fonte: [http://en.wikipedia.org/wiki/Hello\\_Kitty](http://en.wikipedia.org/wiki/Hello_Kitty)



Figura 42: Guitarra, avião da Hello Kitty e Hello Kitty Cafe em Hongdae.

A expansão comercial destes produtos correlacionados fizeram a imagem da personagem Hello Kitty ser contemplada mundialmente como um símbolo infantil que nos remete à mais tenra infância (próxima ao mundo representacional do bebê). Mas, pela sua sofisticação gráfica e estilização visual através da redução de formas, permitiu também uma associação com o público juvenil e, até, com o público adulto feminino. Hélder Filipe dos Santos Barbosa Ferreira, em sua dissertação de mestrado (*A Gestão da Experiência do Consumidor no Ponto de Venda, O Caso da Hello Kitty em Portugal*), expressa este fato.

A maioria das pessoas associa a Marca Hello Kitty a um público alvo infantil. De facto, segundo Patrícia de Vasconcelos (a administradora entrevistada) o utilizador da marca é principalmente o segmento feminino entre os 4 e os 10 anos, embora quem compre sejam geralmente pessoas mais velhas. Existem pessoas adultas que deixaram de usar, mas compram para as filhas, o que evidencia a força da marca. Segundo a administradora, a marca dirige-se a todo o segmento feminino, desde a criança à adolescente e mulher adulta.

(FERREIRA, Hélder Filipe dos Santos Barbosa. 2010, p.59)

Cria-se, então, uma associação mista entre estética infantil, do jovem e do adulto. Alguns aspectos formais se conectam fortemente às estruturas representacionais da infância e da mulher. Podemos apontar a extrema simplificação dos traços (omitindo diversos elementos, como a sobrancelha), a cor rosa, a flor ou laço na cabeça e a similaridade com o formato do bicho de pelúcia (símbolo clássico da primeira infância). A partir da prática do mercado e da associação a outros suportes não exclusivamente infantis e/ou femininos (a guitarra e a capa de celular, por exemplo), a estética da Hello Kitty difunde seus limites de gênero e público-alvo.



Interessante notar como o personagem principal do *Hora de Aventura* (Finn) compartilha diversos aspectos visuais com a Hello Kitty: carrega em sua imagem muito do mesmo sentido representacional da Hello Kitty juntamente com a associação dúbia entre infância, juventude e idade adulta. Além da simplificação do olho-ponto e da ausência da sobrancelha, percebemos também características comuns como o traço preto de contorno com espessura constante, as cores chapadas e a similaridade da cabeça da Hello Kitty com a touca de Finn (que simula orelhas de gato). Obviamente que o uso do azul na representação das roupas de Finn salienta o caráter masculino, em contraste com o rosa presente na Hello Kitty – comumente usado em representações do feminino.

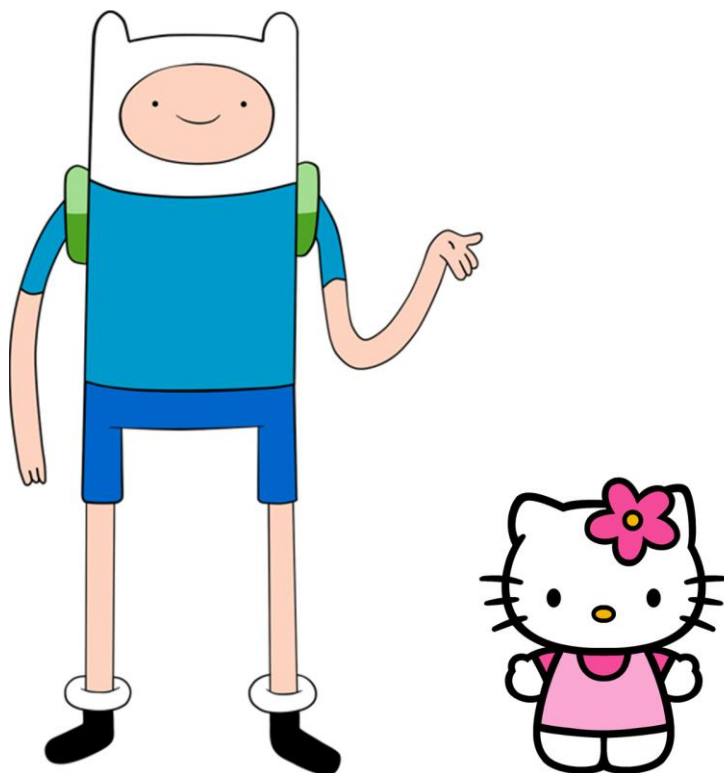


Figura 43: Finn e Hello Kitty

Retomando o "esquema" olho-ponto, constatamos que este tipo de recurso visual é raramente utilizado nas grandes produções de animação tradicional. O "esquema" mais comum é a representação do olho através de dois ou mais círculos (ou ovais). Para compreendermos estes "esquemas" de representação, analisamos uma imagem fotográfica do olho humano – ou seja, a representação mais próxima de como o vemos – no intuito de perceber que elementos são explicitados na simplificação e distorção do olho. Dividimos, então, em alguns

elementos visuais: pupila, íris, esclerótica (parte branca), sobrancelha, pestanas e brilho.

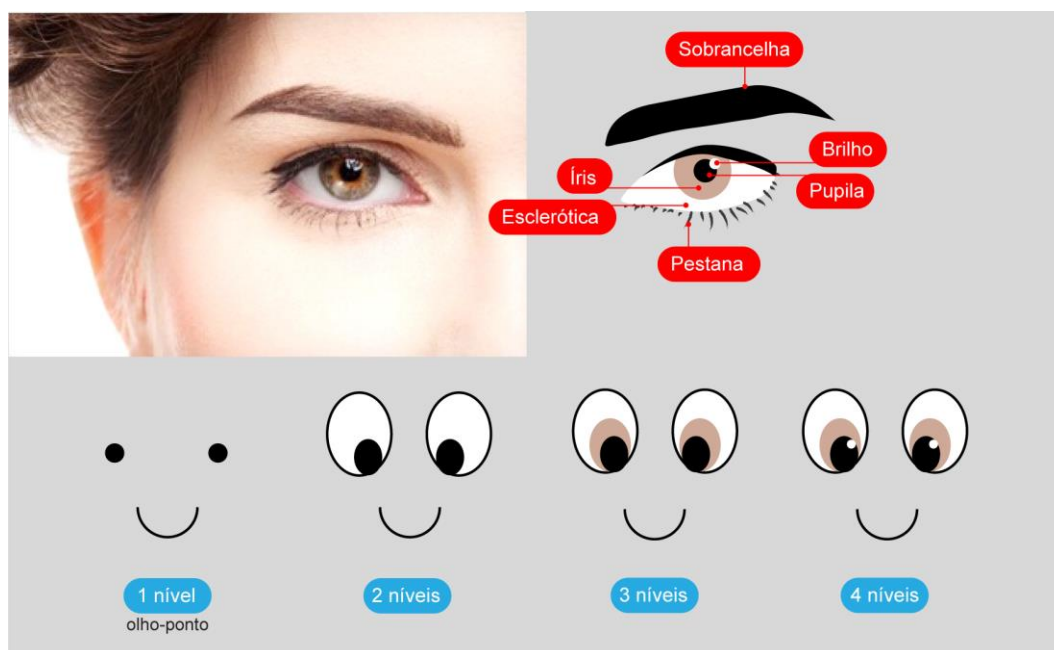


Figura 44: partes do olho e representação do olho estilizada por níveis.

Muito comum é a apresentação em 2 níveis. Por exemplo, em personagens como o Gato Félix (criado em 1919), o Pernalonga (cuja primeira versão foi criada em 1940), o Zé Colméia (criado em 1958) e o Bart Simpson (criado em 1987) o olho é configurado em 2 níveis arredondados: uma simplificação que reduz o olho a dois elementos apenas, a pupila e a esclerótica. Normalmente, o interno, menor e preto, e o externo, branco e maior. Importante ressaltar que este padrão perdura um longo período histórico, como constatamos ao saber do ano de criação destes personagens.



Figura 45: personagens com olho em 2 níveis<sup>45</sup>.

<sup>45</sup> Da esquerda para direita, o nome original dos personagens (e seus criadores), respectivamente: *Felix, the Cat* (Pat Sullivan e Otto Messmer), *Bugs Bunny* (Ben

Muito comum também nas grandes produções animadas são representações do olho com três níveis arredondados em que é explicitada (além da pupila e da esclerótica) a íris: elemento que revela a variação cromática do olho. Participam deste tipo de "esquema" personagens como o Pica-pau (tanto nas suas primeiras aparições em 1941 quanto nas mais recentes em 1999) e o Bob Esponja (exibido pela primeira vez em 1999). Bob Esponja, ainda, apresenta a pestana. Estes desenhos revelam mais elementos de representação do que o primeiro grupo, aproximando-se, assim, mais da imagem fotográfica do olho.

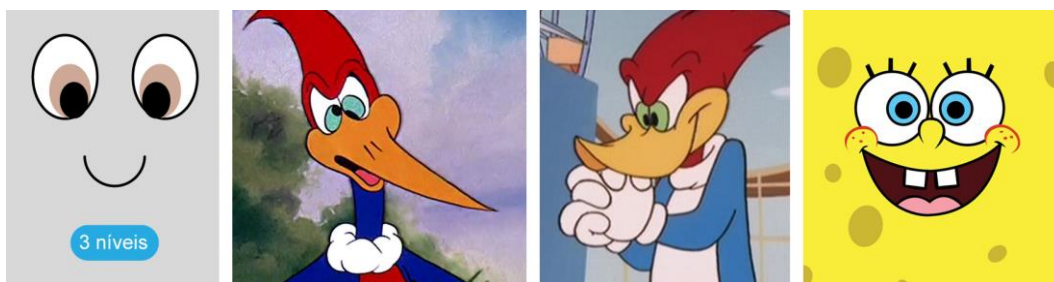


Figura 46: personagens com olho em 3 níveis<sup>46</sup>.

Mais recentemente, a ampliação da pupila e do brilho revelam representações com a configuração de 4 níveis. Temos, como exemplo, o desenho *As Meninas Superpoderosas* (exibido desde 1998) em que o terceiro nível oval (contando de dentro para fora) apresenta a íris (a cor específica do olho de cada uma das personagens) e, internamente, a primeira oval branca representa o brilho do olho. Para salientar e aumentar o tamanho do brilho, os desenhistas ampliaram toda a proporção do olho em comparação a outros elementos do rosto, como a boca. Temos uma grande distorção da anatomia real do corpo humano. A pupila, neste caso, ocupa uma grande área, comportando o círculo branco referente ao brilho. Já no caso do desenho animado *Pokémon* (exibido desde 1997) não há esta distorção: o personagem Pikachu é representado com apenas 2 níveis arredondados. No entanto, em vez da opção

---

Hardaway, Cal Dalton e Tex Avery), *Yogi Bear* (William Hanna, Joseph Barbera e Ed Benedict) e *Bart Simpson* (Matt Groening).

<sup>46</sup> Da esquerda para direita, o nome original das animações (e as produtoras) respectivamente: *Woody Woodpecker* (Walter Lantz Productions), *New Woody Woodpecker Show* (Universal Pictures) e *SpongeBob SquarePants* (United Plankton Pictures e Nickelodeon Animation Studios).

comum – em que são retratadas a pupila e a esclerótica, como visto no primeiro grupo –, neste caso, são selecionados a pupila e o brilho.



Figura 47: personagens com olho em 4 níveis e 2 níveis ressaltando o brilho<sup>47</sup>.

Nestes dois casos, tanto pela relação de proporção quanto pela omissão de partes normalmente representadas (a esclerótica no personagem Pikachu), compreendemos o enfoque no elemento brilho, diferente dos casos anteriores em que este elemento é omitido. A escolha estética, em que se evidencia o brilho, comumente se relaciona com a representação da emoção. Pode induzir a diversas interpretações ligadas ao infantil, indicando que o personagem está muito comovido, entristecido, pasmado, perplexo, dentre outras emoções. De modo geral, a pertinência deste signo agrega ao caráter do personagem aspectos como a doçura, a singeleza, a meiguice, etc. Estes fatores ainda se modificam quando o brilho não é retratado por círculos, mas por diversas outras formas, como estrelas e triângulos. Vejamos os exemplos: *Meu Querido Pônei* (primeira versão de 1986 e versão atual de 2010), *Astroboy* (exibido em 1963), *As Trapalhadas de Flapjack* (criado em 2008) e o filme *O Gato de Botas* (de 2004).

<sup>47</sup> Da esquerda para direita, o nome original das animações (e as produtoras) respectivamente: *The Powerpuff Girls* (Cartoon Network Studios), *Missy Mila Twisted Tales* (Planet Nemo Productions) e *Pokémon* (OLM, Inc.).





Figura 48: *Meu Querido Pônei* (1ª e 2ª versões) e ilustração de unicórnio de 1658<sup>48</sup>.

Na primeira versão do desenho *Meu Querido Pônei*, o brilho se mostrava de forma muito mais tímida do que na versão atual: na relação do tamanho do olho com a cabeça do pônei, o tamanho do brilho se aproxima mais do realismo. Na versão contemporânea, o aumento do olho e do tamanho do brilho reforçam o caráter doce e meigo. Retira o sentido bruto e selvagem que um pônei ou um cavalo possam apresentar. Para evidenciar isto, podemos comparar com uma representação de um unicórnio de 1658. O contraste do chifre maior – indicando a semelhança com a lança (uma arma) –, a acentuação dos músculos e do casco e a pose proeminente relacionam-se com o aspecto agressivo e violento. Já no unicórnio (ou pônei com chifre), representado no desenho animado, a agressividade é anulada por outros elementos: a cor rosa, o olhar meigo, a pose dócil, a representação das pestanas e, principalmente, a ênfase no brilho, que é retratado a partir de duas ou mais ovas.

<sup>48</sup> Da esquerda para direita: *My Little Pony* (produzido por *Marvel Productions* e *Sunbow Productions*), *My Little Pony: Friendship Is Magic* (produzido por *Hasbro Studios*) e ilustração retirada do livro *The History of Four-footed Beasts and Serpents* por Edward Topsell no ano de 1658.

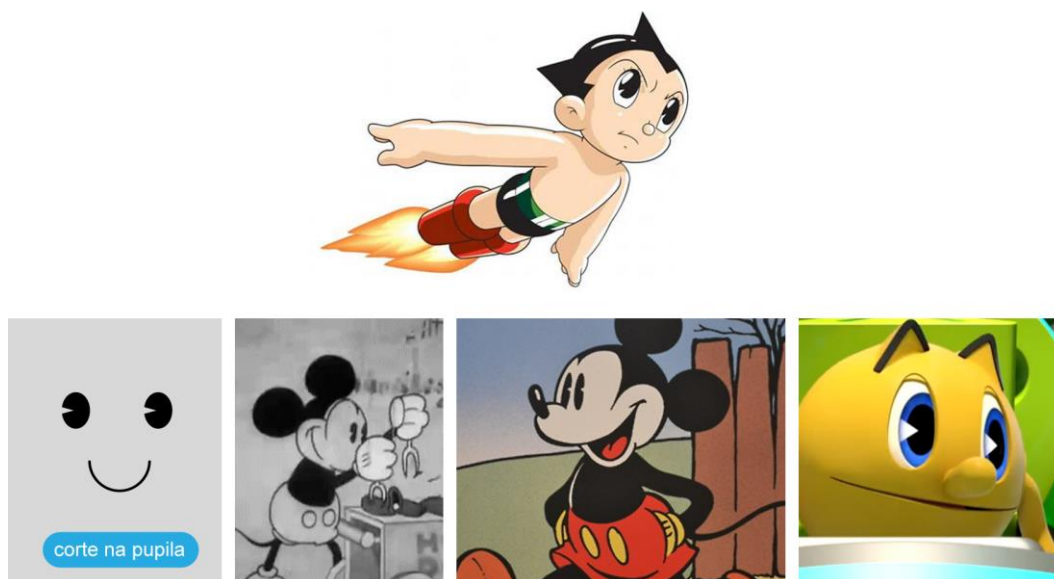


Figura 49: personagens com o brilho a partir de corte na pupila<sup>49</sup>.

Além deste tipo de representação do brilho, outros fatores históricos podem indicar o uso de certo recurso visual em sua composição. Por exemplo, o brilho no desenho *Astro Boy* (*O Menino Biônico*). Seu autor, Osamu Tezuka, menciona sua inspiração nos personagens da Disney das décadas de 20 e 30, como o Mickey Mouse, que trazem traços típicos de uma época, como a representação com um corte na pupila. O brilho do cabelo e a simplificação formal do corpo também têm relações com a estética da Disney. Os recursos visuais, além de explicitarem sua inspiração histórica, também ressaltam, no personagem Astro Boy, valores heróicos como coragem, determinação, ímpeto, etc. Alguns elementos visuais contribuem para isto: a sobrancelha tensionada, a pose, as botas a jato, o cabelo pontiagudo, que assinala uma rispidez, etc. Contudo, o brilho no olho (assim como no corpo) suaviza este elementos agressivos, não retirando sua carga de sentido, mas transformando-a. O Astro Boy mantém a força do herói, do guerreiro, mas associada ao fofo, ao singelo, ao infantil, ao conceito de *cute*. Importante ressaltar que a parte inferior do brilho tem uma forma triangular e pontiaguda, ou seja, se assemelha formalmente ao

<sup>49</sup> Da esquerda para direita, o nome original dos personagens (e seus criadores), respectivamente: *Tetsuwan Atom* (Osamu Tezuka), *Mickey Mouse* (Walt Disney e Ub Iwerks) e *Pakkuman* (Tohru Iwatani). Este último, o conhecido Pac-man, migrou para a animação 3D, *Pac-man and the Ghostly Adventures*, que foi produzida por 41 Entertainment, Arad Productions.inc, Namco Bandai Games, OLM Digital Inc. e Sprite Animation Studios.

desenho do cabelo. Neste sentido, a ideia de pontiagudo, de ríspido, de ângulo agudo é representada também no signo "brilho", comumente associado à representação inversa, ao arredondado, ao macio, ao que não corta, etc.

Recentemente, a animação *Pac-man and the Ghostly Adventures* desenvolveu uma "correção" deste tipo de brilho no suporte da animação 3D. De modo muito similar ao Astro Boy, Pac-man é um herói, um guerreiro, e o brilho, em formato pontiagudo, assim, também ressignifica a concepção do personagem. Percebemos que, dependendo de como é representado, o signo "brilho" pode comportar diversos sentidos para além do tradicional.



Figura 50: brilho trazendo caráter irônico<sup>50</sup>.

No filme *Gato de Botas* – animação 3D criada pelo estúdio *DreamWorks Animation* e exibida originalmente em 2011 nos cinemas – temos um marco, em termos de difusão comercial, em que o brilho é representado trazendo um caráter irônico ao tradicional significado. Como é um personagem trapaceiro que faz artimanhas, o brilho é utilizado como um recurso para seduzir e ludibriar. O brilho, em certos momentos, perde seu caráter completamente associado ao *cute* e passa a ser uma sátira a este conceito: uma "correção" ao "esquema" clássico. Em *As Trapalhadas de Flapjack* e no próprio *Hora de Aventura* (com Jake, o cachorro), muitas vezes são acentuados os brilhos no intuito de salientar um caráter cômico nos personagens por revelar um momento de pânico, de perplexidade, de prostração, etc.

Retornando aos possíveis níveis de representação do olho, notamos, ainda, outras possibilidades formais. Podemos identificar o "esquema" da esclerótica fundida: dois níveis de ovais, contudo, vemos o segundo nível com o contorno aberto, mas o preenchimento fechado. A esclerótica fundida pode ser

<sup>50</sup> Da esquerda para direita, o nome original das animações (e as produtoras), respectivamente: *Puss in Boots* (*DreamWorks Animation*), *The Marvelous Misadventures of Flapjack* (*Cartoon Network Studios*) e *Adventure Time* (*Frederator Studios* e *Cartoon Network Studios*).

percebida na representação da Mônica (do desenho *Turma da Mônica*) e numa versão antiga do Mickey Mouse, impresso no cartaz de propaganda (na figura 51, parte de cima à direita).

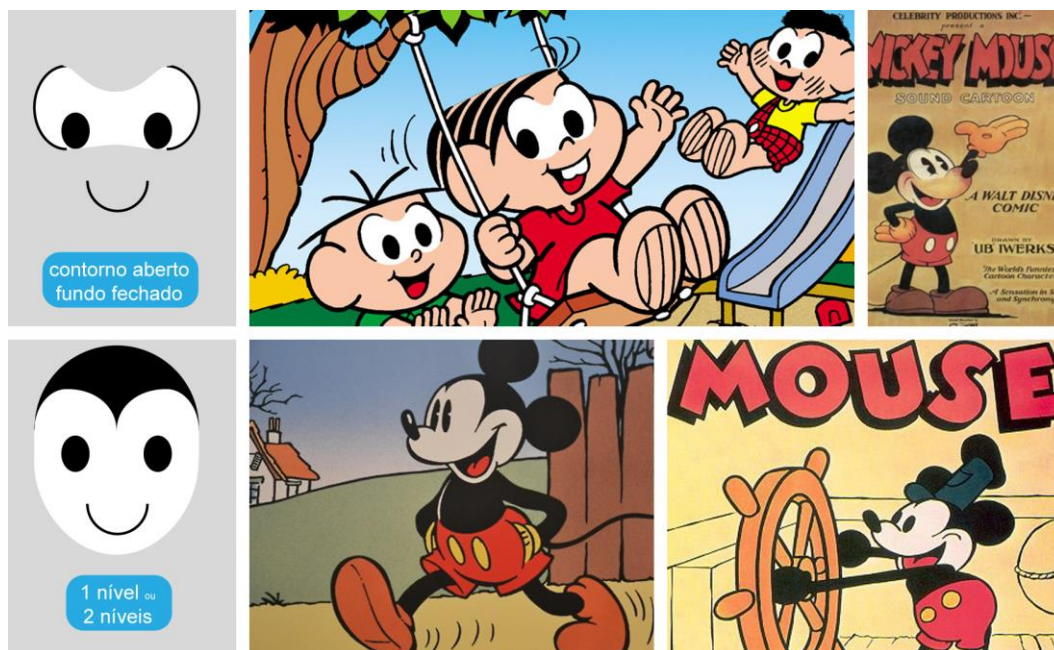


Figura 51: variantes do olho com esclerótica fundida<sup>51</sup>.

Nestes casos há uma distorção. As escleróticas dos olhos esquerdo e direito se juntam como se formando um só olho. O contorno aberto indica o fechamento das pálpebras sem, no entanto, efetivamente fechar. Temos, ainda, outra variante, também no personagem Mickey (figura 51, parte de baixo), em que a segunda oval está aberta, mas a cor interna (no caso, branca) se mistura à pele. O mesmo acontece com a cor externa (no caso, preta), que também se mistura à pele. Este caso situa-se ambigualmente entre a representação do olho com 2 níveis abertos e com 1 só nível, o olho-ponto. O suposto segundo nível pode tanto referir-se à esclerótica quanto à sobrancelha, sendo que, neste último caso, temos a pertinência do olho com 1 nível.

Como já dito, também não muito comum é a representação em desenhos animados do "esquema" olho-ponto, ou seja, o olho representado apenas com um ponto, sem vários níveis de ovais ou círculos. Citamos alguns personagens como Tintin, Luluzinha, Dennis, o pimentinha, e Doug Funnie. Importante frisar

<sup>51</sup> Da esquerda para direita, o nome original dos personagens (e seus criadores), respectivamente: Mônica, Cebolinha e Cascão (Maurício de Sousa) e *Mickey Mouse* (Walt Disney e Ub Iwerks).



que, tanto a Luluzinha como o Tintin e o Denis são personagens originalmente criados para a mídia gráfica dos quadrinhos ou das tirinhas de jornal. Somente depois do sucesso em tal mídia estes personagens foram transplantados para os desenhos animados, contudo mantendo o aspecto formal similar. Doug, apesar de ser veiculado somente como animação, foi desenvolvido originalmente para um livro que nunca foi publicado (*Doug Got a New Pair of Shoes*<sup>52</sup>). Ou seja, sua estética foi pensada, também, dentro da linguagem gráfica.

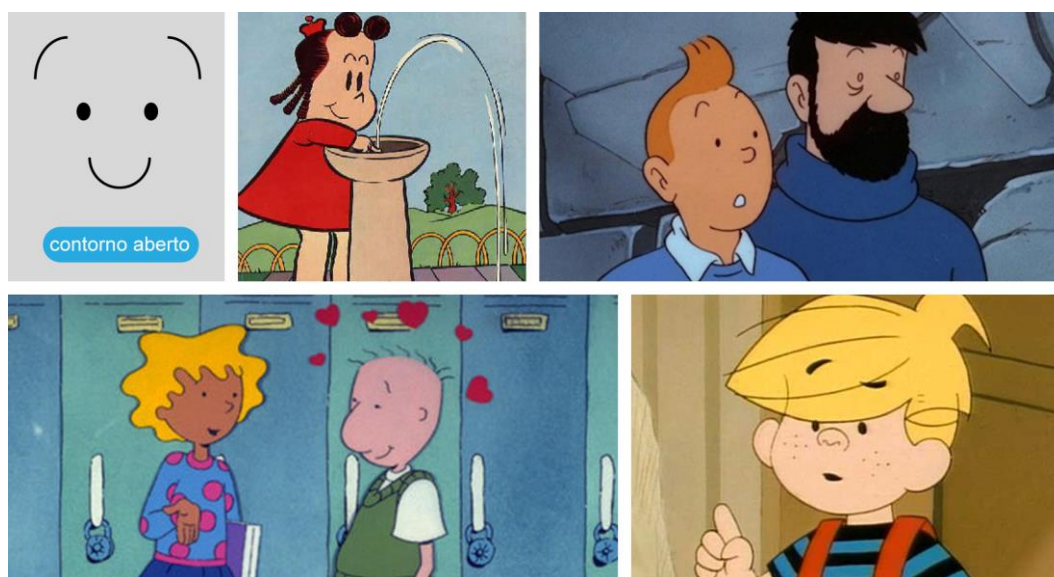


Figura 52: personagens com olho-ponto e contorno aberto indicando sobrancelha<sup>53</sup>.

Notamos, também, que todos estes personagens, além do olho-ponto, dispõem da representação da sobrancelha como traço arqueado. A disposição do olho-ponto em relação ao traço, que representa a sobrancelha, pode indicar diferentes expressividades dos personagens. Como exemplo, na imagem do Tintin (acima), a grande distância do olho-ponto à sobrancelha, associada ao formato da boca, indica que possivelmente ele está assustado ou surpreso com algo. Como o olho-ponto tende a manter um formato constante, são os outros elementos visuais que compõem o rosto: reforçam determinada expressão e, assim, a emoção destes personagens ao longo do tempo. Importante ressaltar

<sup>52</sup> fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Doug>

<sup>53</sup> Da esquerda para direita, o nome original dos personagens (e seus criadores), respectivamente: *Lulu Moppett/Little Lulu* (Marjorie Henderson Buell), *Tintin* e *Capitaine Haddock* (Hergé), *Doug Funnie* e *Patti Mayonnaise* (Jim Jinkins) e *Dennis* (Hank Ketcham).

que, no desenho de Denis – em que o cabelo loiro realisticamente deveria cobrir quase toda a testa –, a sobrancelha é destacada como se o cabelo fosse transparente. Evidente a importância deste elemento visual na expressividade do personagem que é representado com o olho-ponto. Outros exemplos de personagens originados nos quadrinhos que foram transplantados para uma série animada são o Snoopy e a sua turma. Salientamos outra diferença: nestes personagens, a representação da sobrancelha é presente em alguns momentos e ausente em outros. Apenas quando uma expressão mais específica se mostra necessária, o recurso da sobrancelha é representado sendo omitido em outras circunstâncias.



Figura 53: Snoopy, personagem com olho-ponto e suas variações<sup>54</sup>.

Observando a figura 53, vemos o Snoopy representado com o recurso do olho-ponto (à esquerda). O olho também pode ser representado com um traço indicando a junção das pálpebras: seu olho está parcial ou totalmente fechado (ao centro). Ainda temos a possibilidade de, em alguns momentos, a sobrancelha ser representada, também, a partir de um traço arqueado (à direita). De modo similar (contudo com muito mais elementos visuais), o olho-ponto na série *Hora de Aventura* pode adquirir outras formas em momentos pontuais, em que se deseja enfatizar alguma ação ou emoção específica, incluindo aspectos de violência e dor, como é o caso da representação da cicatriz. Este tópico será aprofundado no próximo item.

<sup>54</sup> Snoopy é um personagem criado por Charles M. Schulz.

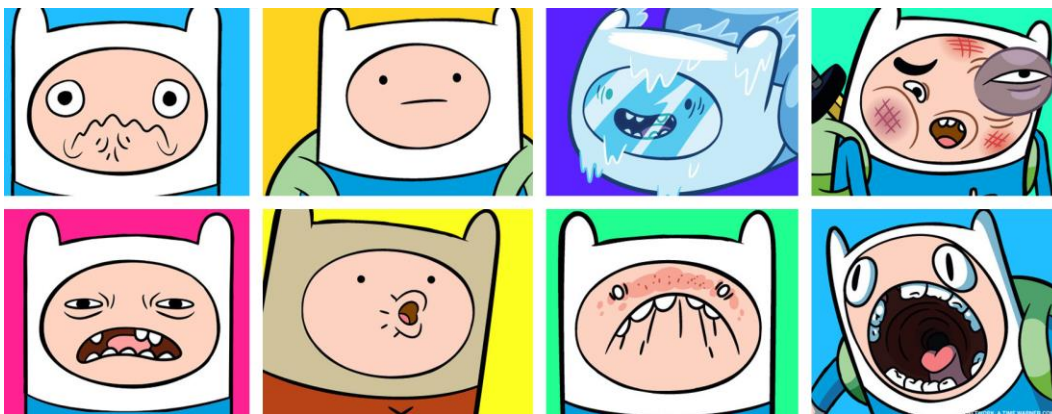


Figura 54: variadas feições do personagem Finn.

#### 4.2.4 A cicatriz: violência real e fantasiosa

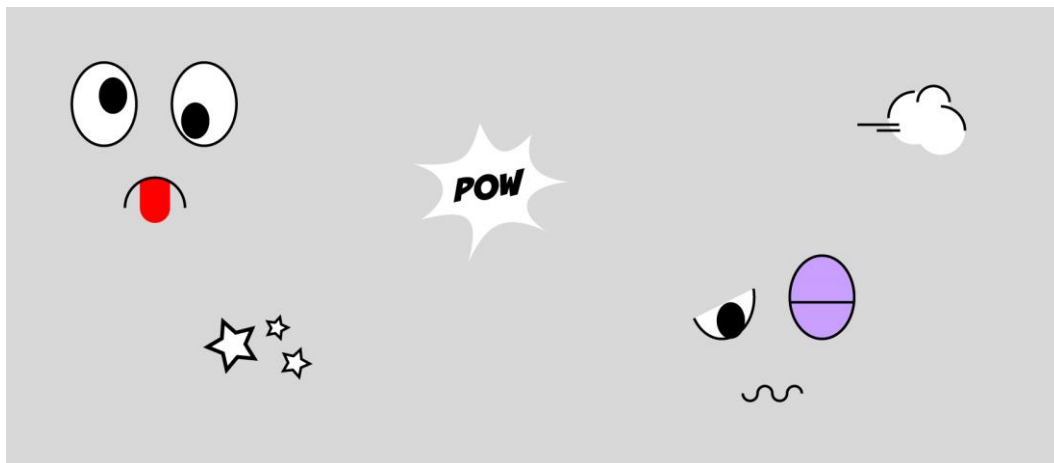


Figura 55: representação de cicatriz no desenho *Hora de Aventura*.

A representação visual da cicatriz no desenho *Hora de Aventura* se coloca de uma maneira única, sendo difícil igualar sua estética de violência à estética de algum outro desenho animado. Contudo, separando os elementos formais individualmente, percebemos que a representação da cicatriz nos remete a três grandes "esquemas" visuais: nos quadrinhos e nas produções animadas. Esta última, separamos em ocidentais e em orientais, EUA e Japão, mais especificamente.

Antes, relembremos o conceito de semelhança extra-sensível (explicado no capítulo 2), em que Benjamin expõe como, no processo da rotina, relacionamos certos símbolos, ao formar códigos em que a semelhança não é diretamente percebida pelos sentidos. Consolidados na continuação do uso, estes símbolos se estruturam como linguagem. Ocorre, neste sentido, uma naturalização das formas de representação. Por exemplo, nos quadrinhos, a

injúria física pode ser representada por estrelas ou passarinhos acima da cabeça: não há uma relação direta sensível entre o machucado e a ideia de "ver estrelas" ou "passarinhos". Os balões em forma de "estouro", do mesmo modo, não se relacionam sensivelmente com a cicatriz ou com um o ato violento, como um soco ou um chute. Estes signos foram consolidados no processo da rotina de tal forma que, atualmente, não conseguimos criar mais relações sensíveis. Estes signos propõem semelhanças extra-sensíveis que formam um repertório que representa situações violentas. Por outro lado, outros elementos, podem ser sensivelmente reconhecidos, como o olho roxo, o olho caído, ondulações na boca e no olho (indicando deformação). Ainda existem aqueles que demonstram nuances, tendo relações distantes com a violência. Um exemplo é o caso da poeira, que não é diretamente ligada à cicatriz. Contudo, indiretamente pode sugerir o fato de o personagem estar empoeirado porque ele caiu, participou de uma briga ou, ainda, indicar o estouro do disparo de uma arma, por exemplo. Neste sentido, estes signos, dos quais tratamos (que apresentam semelhanças sensíveis ou extra-sensíveis), foram naturalizados como repertório de uma forma de representar a violência permitida e legitimada no suporte quadrinhos. E, desta maneira, uma violência permitida à criança configurando-se como violência fantasiosa.





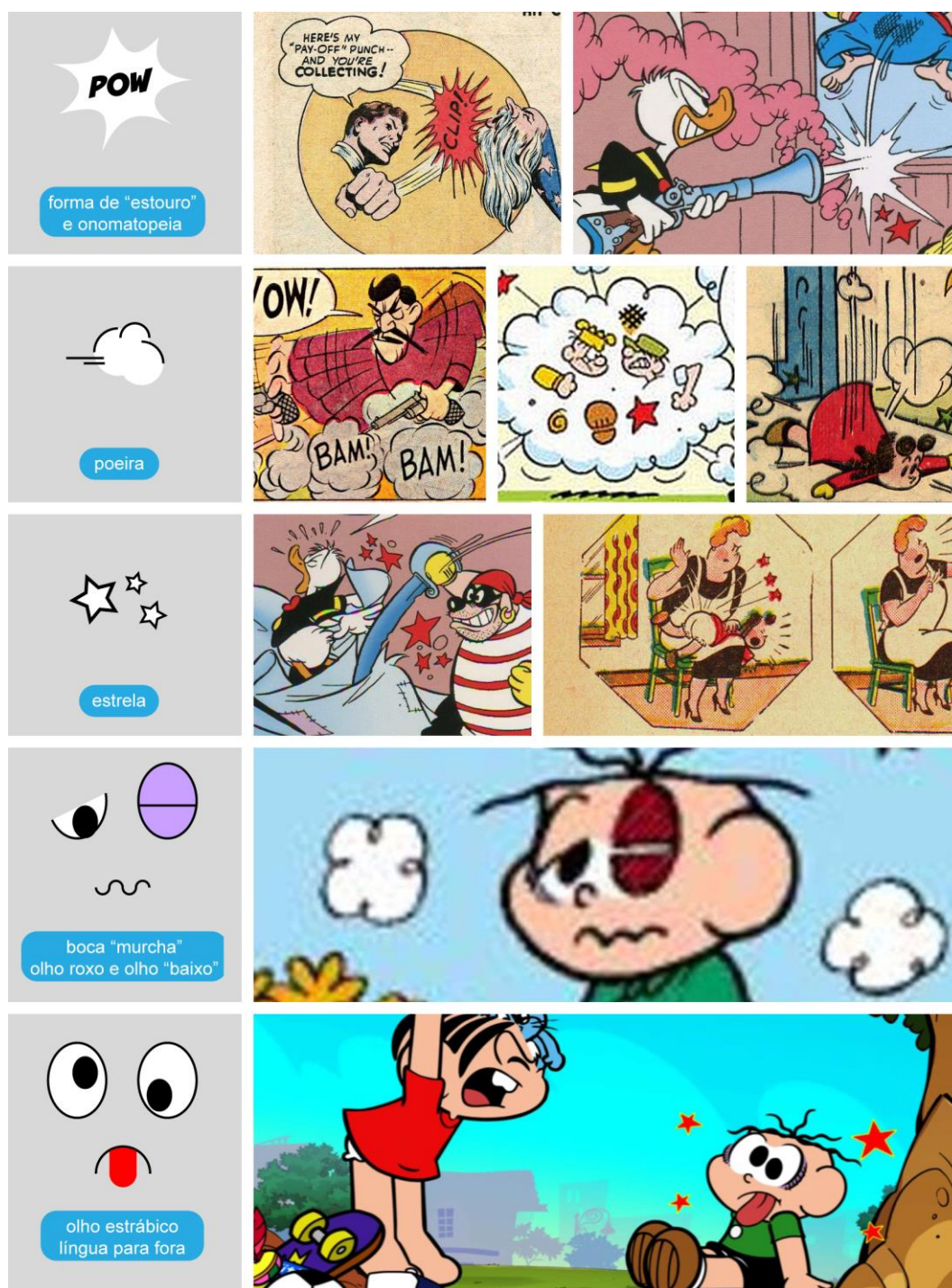
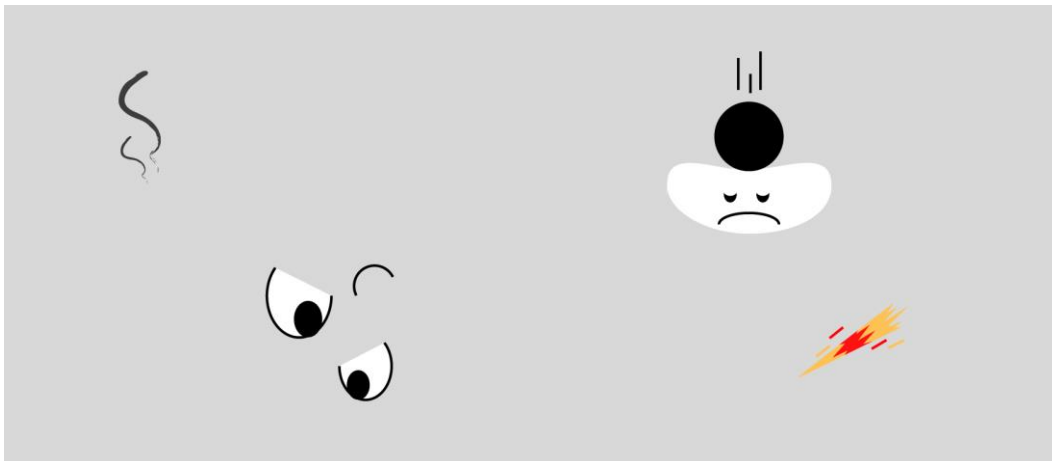


Figura 56: alguns elementos visuais referentes à violência fantasiosa nos quadrinhos<sup>55</sup>.

<sup>55</sup> Da esquerda para direita, o nome original dos personagens (e seus criadores), respectivamente: *Kid Eternity* (Otto Binder e Sheldon Moldoff), *Donald Duck* (Walt Disney), personagem desconhecido do quadrinho *Heckle and Jeckle* (Paul Terry, Beetle Bailey e Orville P. Snorkel (Mort Walker)), *Lulu Moppett/Little Lulu* (Marjorie Henderson Buell) e *Mônica e Cebolinha* (Maurício de Sousa).

Ao analisarmos os desenhos animados, percebemos que outros "esquemas" surgem. A questão técnica (como é exibida a animação), de forma muito diferente dos quadrinhos, permite distorções plásticas ao longo do tempo. Forma-se, assim, outro repertório visual no quesito violência, raramente se utilizando dos mesmo elementos formais dos quadrinhos. Nos clássicos *cartoons* norte-americanos – por exemplo, *Tom e Jerry*, *Pica-pau*, *Looney Tunes* – algumas características formais são mais notáveis como as modificações anatômicas irreais: achatamentos, alongamentos (como vemos no Tom e Jerry) e trocas de parte do corpo (no bico do personagem Patolino que "sobe" para o alto da cabeça). Percebemos, também, que a poeira não mais tende a representar o disparo de uma arma, mas, sim, a de uma rajada, como vemos no personagem Pica-pau (abaixo). A fumaça é outro recurso visual bastante utilizado para representar a injúria de quem levou um tiro: a ideia de calor no ponto atingido e no cano da arma da qual foi efetivado o disparo (Patolino, abaixo). Interessante notar que este recurso é muitas vezes utilizado para representar um alimento saboroso: o mesmo signo indica sentidos extremamente diferentes. Importante ressaltar, também, que o efeito retroativo da violência é instantâneo, ou seja, o dano ou injúria não permanece: desaparece no momento seguinte.



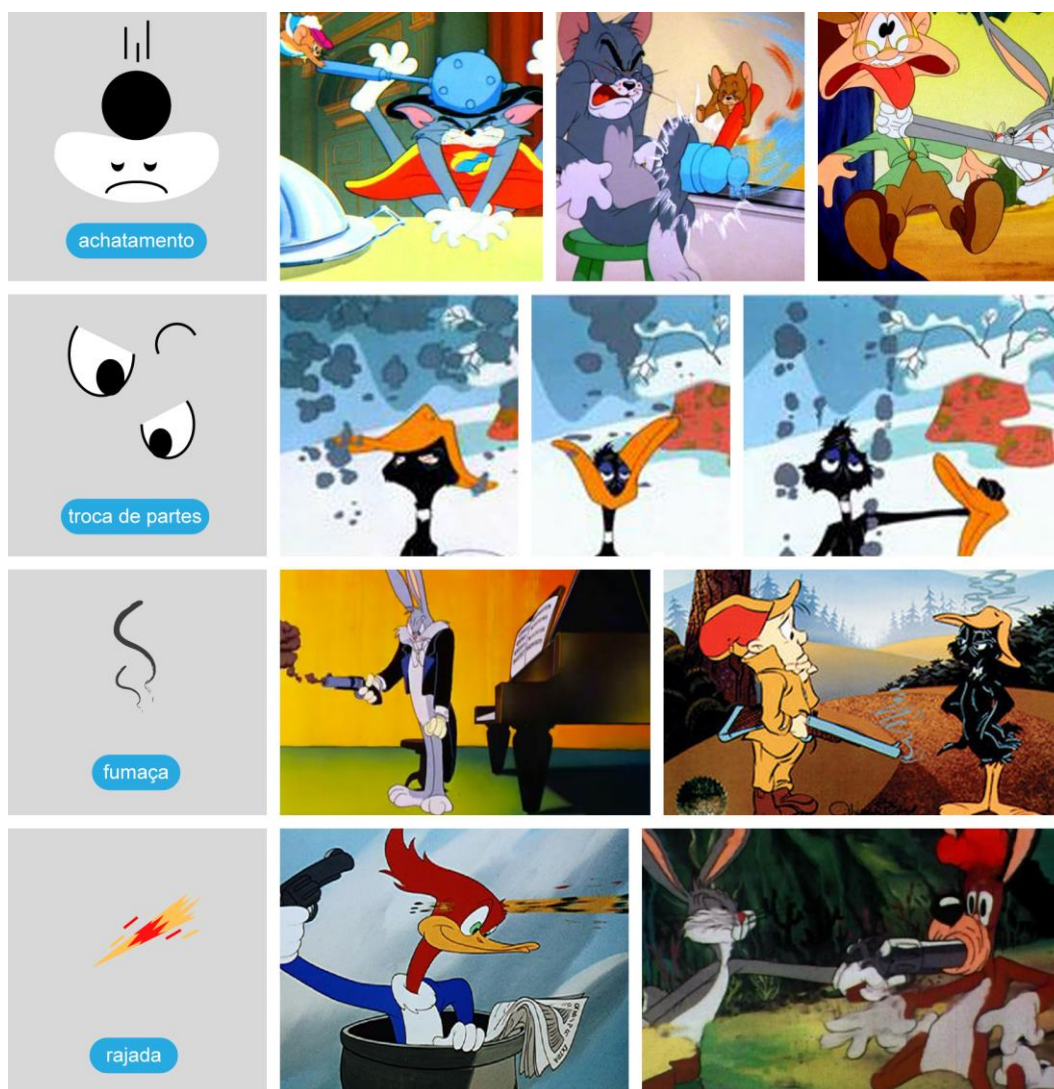


Figura 57: alguns elementos visuais referentes à violência nos desenhos animados ocidentais<sup>56</sup>.

Estas configurações formais encaixam-se perfeitamente na percepção da violência fantasiosa e caricata, como visto no *Guia Prático da Classificação Indicativa*. Este tipo de violência, comumente legitimada como inofensiva à criança, torna-se, então, um elemento pertinente na estética infantil. A contradição clara na legitimação deste tipo de violência em detrimento de outros já foi exposta no capítulo 3. Contudo, é importante salientar que o próprio discurso do mercado já a identifica e cria sátiras a seu respeito. O programa

<sup>56</sup> Da esquerda para direita, o nome original dos personagens (e seus criadores), respectivamente: *Tom e Jerry* (William Hanna e Joseph Barbera), *Bugs Bunny* (Ben Hardaway, Cal Dalton e Tex Avery), *Daffy Duck* (Tex Avery), *Porky Pig* (Friz Freleng e Bob Clampett) e *Woody Woodpecker* (Ben Hardaway, Walter Lantz e Alex Lovy).



*Comichão e Coçadinha* (sátira focada nos personagens Tom e Jerry)<sup>57</sup> e a série *Happy Tree Friends*<sup>58</sup> apresentam os personagens de forma muito semelhante aos *cartoons* clássicos. Contudo, representam a violência a partir de elementos visuais tabus como sangue, contusões, vísceras, membros decepados, etc.



Figura 58: desenhos animados que satirizam a violência fantasiosa.

Nestas produções culturais chocam-se duas estéticas conflitantes. A primeira, referente à estética do filhote (como já explicado no item 4.2.2) que se conecta à inocência infantil e à infância burguesa através da proporção da cabeça em relação ao corpo, da representação de animais "fofos", das cores saturadas e lisas ("chapadas"), etc. A segunda refere-se à escatologia que se faz presente ao explicitar vísceras e órgãos, remetendo-se a uma cena realista de violência. Deste modo, a crítica dá-se a partir da deturpação dos elementos clássicos da violência fantasiosa: intenciona revelar a própria violência fantasiosa, não como inofensiva, mas, sim, como tão agressiva quanto a presente nas sátiras. Esta união de elementos referentes à infância burguesa

<sup>57</sup> *Comichão e Coçadinha* (*Itchy & Scratchy*) é um programa que a família Simpsons assiste na sala de estar de sua casa, funcionando, assim, como um programa interno da série *The Simpsons*.

<sup>58</sup> Série criada em 1999 pela *Mondo Mini Shows*.



Já os *animês* japoneses seguem outra estrutura estética. Além dos personagens serem majoritariamente humanos e não animais, as narrativas tendem a se apresentar de forma mais extensa. Diferente dos episódios dos *cartoons* (com tramas simples e sem continuidade), os *animês* exibem uma mesma linha narrativa perpassando diversos episódios. Neste sentido, o efeito retroativo da violência, normalmente, não acontece de forma instantânea. A cicatriz, a lesão, a injúria podem perdurar em muitos episódios até serem sanadas. Temos situações no *animê Dragon Ball Z*, por exemplo, em que o personagem é hospitalizado durante um longo período. Contudo, no final, a tendência é sempre o personagem recuperar-se por completo, como no *cartoon* norte-americano: não se expõe o dano permanente. A estética da cicatriz varia em alguns pontos de *animê* para *animê*. No entanto, apresenta características formais muito similares: traços ou hachuras no rosto (indicando cansaço, sujeira, arranhões), brilhos ou energias luminosas em *neon* como raios ou indicadores do percurso de armas (como a espada, por exemplo), o desgaste das roupas, das armaduras e (em alguns apenas) a presença de sangue e de membros decepados.

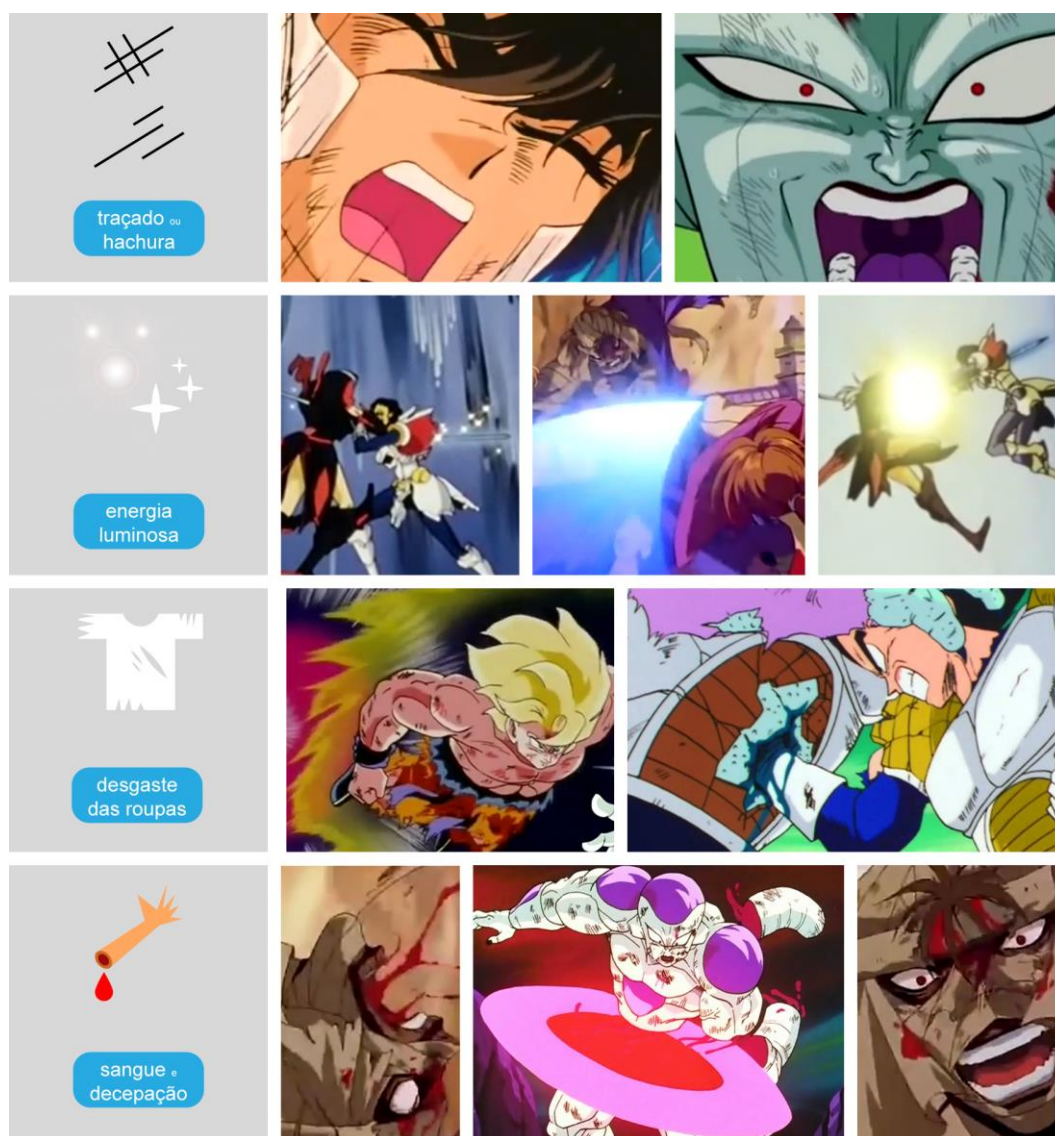


Figura 59: alguns elementos visuais referentes à violência nos *animês*<sup>59</sup>.

Um caso interessante para mostrar a tensão entre a estética da violência ocidental e oriental é a série *Dragon Ball*. Advinda do *mangá* *Dragon Ball*, foi dividida em 3 *animês* quando migrou para televisão: *Dragon Ball*, *Dragon Ball Z* e *Dragon Ball GT*. A segunda parte, *Dragon Ball Z*, foi produzida na década de 80 e sua trama contém muitas cenas de lutas com lesões corporais intensas, como visto acima. Caracteriza-se, então, dentro da lógica da violência real, não apropriada para as crianças (como explicado no capítulo 3). Em 2009, a série sofreu uma revisão radical de conteúdo para adequar-se ao público ocidental e

<sup>59</sup> Da esquerda para direita, o nome em inglês das animações (e as produtoras) respectivamente: *Saint Seiya* (Toei Animation), *Dragon Ball Z* (Toei Animation e Bird Studio), *Tenkū Senki Shurato* (Tatsunoko Productions) e *Samurai X* (Studio Gallop e Studio Deen).

quase metade da narrativa foi retirada. O *remake* da série recebeu o nome *Dragon Ball Kai* havendo diversas mudanças no texto original, assim como, também, na estrutura visual. Um dos aspectos mais impactantes é a omissão do sangue. Para atenuar a violência real, digitalmente se transformou o vermelho deste elemento em laranja, como vemos abaixo.



Figura 60: cena da série *Dragon Ball Z* (à esquerda) e a mesma cena na série *Dragon Ball Kai* (à direita)<sup>60</sup>.

Apenas a pequena mudança no matiz deste elemento visual é capaz de transformar radicalmente o sentido conotativo da violência. Enquanto o vermelho explicita a presença do sangue, o laranja retira o contraste com a pele e transforma a interpretação deste signo: visualizamos uma baba, suor ou, até mesmo, manchas na pele. Migramos da violência real (com sangue) para a violência fantasiosa (sem sangue) a partir de uma mínima transformação cromática. Isto revela a importância de tratarmos a imagem, não como algo dado ou fixo, mas, sim, como um elemento mutante e extremamente adaptável a sentidos opostos e diversos, dependendo do contexto. A restrição pontual (com ou sem sangue, por exemplo) revela falhas na sua ação no momento em que o mesmo conteúdo imagético considerado violento, apresentando mínimas mudanças, é qualificado como não-violento e apropriado ao consumo infantil.

<sup>60</sup> *Dragon Ball Kai* também é produzido pela *Toei Animation*.

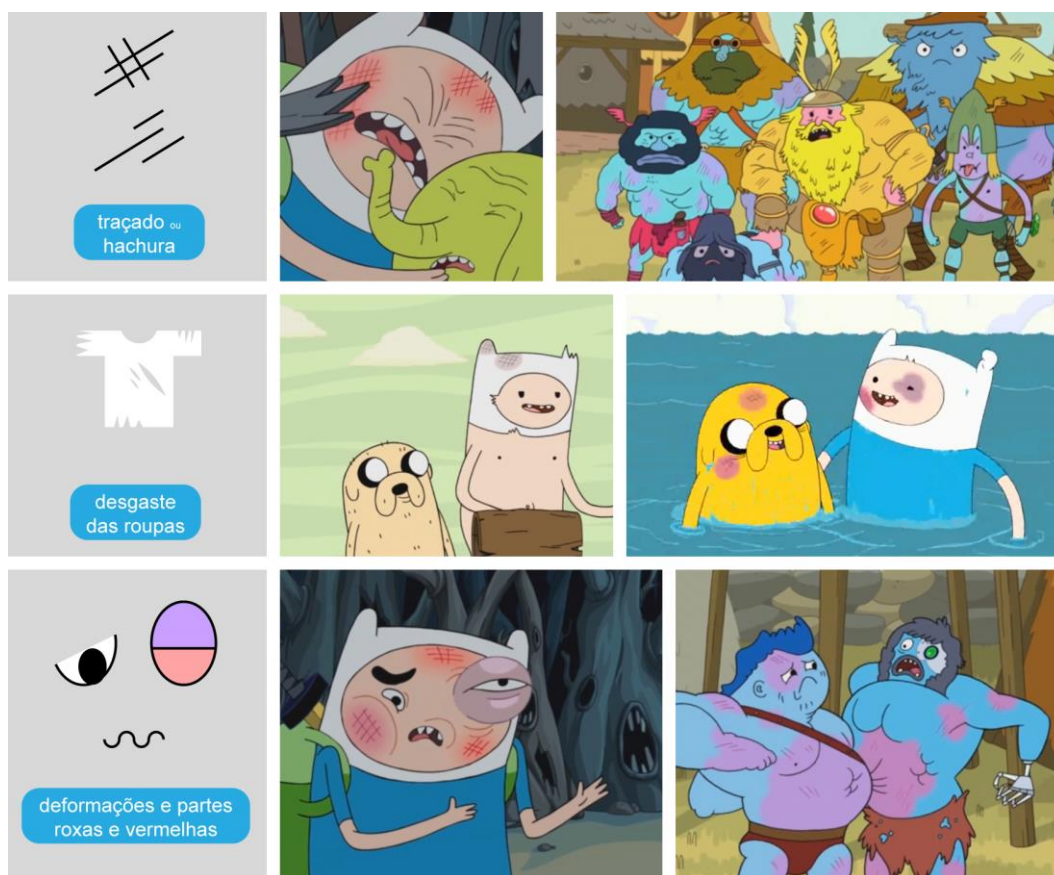


Figura 61: alguns elementos visuais referentes à violência no *Hora de Aventura*.

Retornando ao *Hora de Aventura*, percebemos uma fusão de elementos ocidentais e orientais na representação das cicatrizes. As cores chapadas e o traço com espessura constante indicam as origens no quadrinho e no desenho animado norte-americano. Agregam-se a esta estética partes do corpo roxas, as ondulações na boca, bochecha e sobrancelha (que identificam deformações), as manchas vermelhas – o que indica similaridades com a representação dos quadrinhos, como já visto. Por último, as hachuras, os traços no rosto e no corpo e o desgaste (ou perda) da roupa relacionam-se com a estética das lutas clássicas do *animê*. Neste sentido, a estética da série *Hora de Aventura* congrega similitudes com as grandes produções ocidentais e orientais, desenvolvendo uma nova forma de representar a violência. Independente de ser positiva ou negativa, o importante em nossa análise é a compreensão de que a produção cultural produz novos signos referentes ao tema da violência forjando novos sentidos, novas dinâmicas e novas relações. O senso comum naturaliza certos signos como violentos e outros como não, identificando valores e mensagens como se pertencessem intrinsecamente ao signo. Nossa crítica visual intenciona a análise destes signos como elementos da linguagem



salientando seu caráter mutante, ou seja, a possibilidade de se referir a muitos sentidos: o signo como um camaleão. Podemos citar, como exemplo, as manchas vermelhas e as hachuras (vermelho mais escuro), que – dependendo do contexto – podem indicar lesões e cicatrizes como, também, o rosto ruborizado (vergonha, felicidade, prazer, aspecto meigo).



Figura 62: manchas vermelhas indicando o rosto ruborizado e não o machucado.

Assim, finalizamos esta parte enfatizando a importância da análise abrangente dos elementos visuais relacionados: no caso, o olhar e a boca indicando o riso transformam o sentido das manchas vermelhas positivamente. Para além disto, ao ampliar e comparar com outras produções, conseguimos enxergar uma junção de sentidos e origens que nos faz compreender melhor a representação e os significados destas imagens. Outro elemento visual que ramifica os sentidos de forma divergente é a ausência dos dentes. Aprofundaremos este aspecto no próximo item.

#### 4.2.5 A ausência de dentes: o herói e o incapaz

Um signo visual bastante contraditório na série é a representação formal da boca do protagonista Finn: a ausência de dentes. Antes, é importante relembrar o conceito de Benjamin de semelhança sensível (exposto no capítulo 2). Este conceito se refere às naturalizações que criamos a partir de relações diretas com os sentidos. Assim, a ausência de dentes pode ser interpretada por dois grandes modelos de semelhança com a experiência real. O primeiro é referente à cicatriz, ou seja, à perda dos dentes por acidente, luta, doença ou qualquer violência sofrida. O segundo se refere à etapa da vida da criança quando seus dentes de leite estão sendo trocados pelos dentes definitivos. Neste segundo, não há violência intencional no processo, sendo visto como uma fase natural da vida. Embora o signo permaneça similar, os sentidos possíveis

em cada um destes modelos são díspares e contrastantes. O episódio piloto da série explicita que o personagem Finn tem 12 anos de idade, ou seja, já estaria em uma fase da vida quando os dentes definitivos teriam nascido. Apesar disto, diversos elementos visuais indicam uma estética infantil que se aproxima da primeira infância e do bebê ao mesmo tempo.



Figura 63: ausência de dentes indicando sentidos divergentes.

Os dois momentos acima indicam diferentes interpretações: outros elementos visuais, que se relacionam com a ausência de dentes, podem sugerir a percepção deste signo como uma cicatriz derivada da violência, ou como uma simples perda dos dentes de leite. Na imagem da esquerda: o olho roxo, os arranhões vermelhos e a deformação da bochecha, como cicatrizes de uma luta, indicam a ausência de dentes como tal. O olho roxo é expandido como se fosse deslocado da face, salientando a contusão. Além disto, aproxima-se de uma imagem mais realista, já que representa o olho a partir do formato fusiforme (o formato de amêndoa), mais próximo de como o olho humano é percebido na imagem fotográfica. Importante ressaltar, também, que o brilho utilizado no roxo do olho destaca o caráter violento, ainda que de uma maneira plástica. O outro olho é distorcido para um formato similar a uma gota, indicando que a contusão na bochecha invade o espaço ocular. O desenho opta por representar uma das sobrancelhas no formato abaulado indicando o sofrimento. Por fim, toda a composição assimétrica potencializa, ainda mais, o aspecto grotesco da cicatriz. Na imagem da direita: as manchas vermelhas e as mãos na bochecha relacionam-se com a ideia de vergonha infantil em que a criança fica corada, sentido positivo que acentua o caráter meigo e doce. Neste aspecto, a ausência de dentes (de leite, no caso) enfatiza, também, a aparência meiga e doce, característica comumente associada ao bebê e à criança menor. Interessante notar que o signo "espada", que poderia insinuar a violência, é atenuado pela pertinência dos outros. Estes diferentes conceitos podem ser percebidos em outras animações.



Figura 64: ausência de dentes indicando sentidos divergentes<sup>61</sup>.

Na imagem acima, no personagem Coragem, o furo do dente se relaciona a outro tipo de violência, ligado à doença: o interpretamos como uma cicatriz causada pela cárie. Ressalta, deste modo, a origem campesina ou "caipira" do personagem, em que fica evidente um contexto mais precário com pouca higienização. Já no caso do personagem Bello (vermelho), os elementos visuais – o aspecto plástico da pele, a simplificação do corpo e a postura feliz e ativa – indicam uma ideia de infância mais tenra e, assim, do dente de leite. Ressaltamos, ainda, alguns aspectos que se conectam à estética dos bichos de pelúcia, como a proporção da cabeça em relação ao corpo. A representação formal (com os dois dentes centralizados) de Goomo (roxo) indica uma terceira possibilidade: a de dentes proeminentes (o "dentuço") – mesmo não estando presentes visualmente, os outros dentes se fazem implícitos na imagem deste personagem. Tanto no personagem Finn, como no Coragem, no Bello e no Goomo, a boca induz ao inverso do que percebemos anteriormente na imagem da Hello Kitty. Ao invés de uma olhar introspectivo e enigmático da gatinha Hello Kitty, são explicitados os sentimentos e emoções do personagem de forma clara e objetiva.

Retornando ao *Hora de Aventura*, concluímos que o signo contraditório (ausência de dentes) indica duas percepções de infância. A cicatriz relaciona-se a uma infância independente (similar ao adulto) em que a própria criança é o herói e não necessita de proteção. Esta visão se aproxima da noção de infância

<sup>61</sup> Da esquerda para direita, o nome original das animações (e as produtoras) respectivamente: *Courage, the Cowardly Dog* (Cartoon Network) e *Jelly Jamm* (Vodka Capital e 737SHAKER).

medieval (explicada no capítulo 3) e remete à criança autossuficiente. De fato, na narrativa não existem pais ou adultos que protejam o Finn (criança de 12 anos). Como companheiro de mesmo nível hierárquico, Jake, o cachorro, ajuda Finn a solucionar todos os conflitos e desafios do mundo. Ainda mais, Finn não apenas resolve seus próprios problemas como também os dos outros seres que não conseguem solucionar seus próprios. Relembramos a ideia de criança-herói (exposta no capítulo 3) de Raquel Salgado. A representação da criança autônoma e independente do adulto que constrói sua própria trajetória, enfim, a criança como sujeito poderoso: "(...) a façanha do menino-herói é superar a si próprio, como criança indefesa e dependente, fazendo valer uma experiência da infância bem distante da tutela adulta." (SALGADO, Raquel. 2005, p. 102).

No episódio 11 da primeira temporada, Jake pergunta a Finn o porquê dele ajudar a todos, sem distinção. Finn responde explicando que, quando ainda era um bebê, ele se machucou (caindo no chão) e ninguém o ajudou. Desde então, jurou ajudar quem precisasse sem medir esforços. Nesta narrativa, percebemos claramente a ausência dos pais. Isto não é explicado em momento algum: como se o fato de não existirem pais para ajudar um bebê fosse algo natural. De fato, os poucos personagens adultos na história não são acolhedores, tendem a ser vilões. Por exemplo, o Rei Gelado: vilão por ser carente, dramático e com dificuldade de relacionamento e, assim, tem o hábito de constantemente raptar princesas. E o pai de Marceline: rei vampiro que governa o inferno. Neste sentido, não existe o conceito do adulto como um protetor da criança. A solução de Finn deixa evidente a ideia de uma criança totalmente autossuficiente que, no final, não necessita de um pai, de um conselheiro, de um guia.

De modo contrário, a noção presente no signo pelo viés do dente de leite relaciona-se com os padrões da infância burguesa na estética *cute*. O bebê e a criança menor, nesta lógica, necessitam de cuidados especiais, já que são indivíduos diferentes do adulto. Existe, nesta perspectiva, a ideia de incapacidade: contrariamente ao herói, a criança menor e o bebê não são capazes de resolver os conflitos e problemas do mundo. O personagem Finn exibe esta tensão entre a infância medieval e a infância burguesa. Relembramos sua semelhança com a personagem Hello Kitty (o olho-ponto, a touca em formato de gato), que ressalta o caráter da inocência e da pureza. Sua espada e sua mochila, por outro lado, relacionam-se com a luta, com a aventura, com o perigo, com a superação de desafios, com o ato destemido. Para além de Finn, toda a série se desenvolve contrastando estes polos. Jake e Finn são representados como heróis que têm a capacidade de solucionar todos os



problemas. Por outro lado, muitos personagens se mostram completamente incapazes de resolver alguma situação. Ou seja, aproximam-se da estética *cute* da infância burguesa. Um dos casos mais extremos acontece no capítulo 3, em que zumbis invadem o Reino Doce. A grande população (de pirulitos, abacaxis, bolinhos e outros doces) não pode saber do ocorrido, pois, quando estressados ou assustados, eles explodem. São personagens completamente incapazes de lidar com os conflitos, desafios e adversidades do mundo, não podendo nem saber que existem tais problemas. Por isto necessitam de Finn e Jake como heróis que resolvem tudo.

Observando estes dois polos, percebemos a ausência do lugar da aprendizagem. Não há meio-termo ou momento de transição do personagem incapaz para o herói. Assim, evidenciando os opostos (aqueles que tudo resolvem e aqueles que nada resolvem), é revelado um tipo de infância que abafa a transformação do indivíduo enquanto sujeito que pretende estar apto a lidar com os conflitos do mundo. A série mostra de forma mais intensa a estratificação em personagens fixos: com ou sem a capacidade de serem autônomos.

#### 4.2.6 Zumbi: a estética *cute* e *anti-cute*



Figura 65: zumbi em 2 episódios da série *Hora de Aventura*.

Outro signo pertinente, normalmente relacionado à violência e ao gênero de terror, é o zumbi, que aparece em 2 episódios da série *Hora de Aventura*. Este signo, assim como outros, afasta os ideais de inocência infantil presentes na concepção de infância burguesa, remodelando a estética *cute*. Relembramos Daniel Harris, que indica uma extrema saturação da estética *cute* na contemporaneidade e, assim, a assimilação de elementos não classicamente infantis como o perverso, o irônico, o sádico, o sinistro, formando uma estética contraditória, o *anti-cute* (estes termos são explicados no capítulo 3). A violência,

como tema tabu da infância burguesa, é tensionada nesta estética através de variados elementos gráficos. Analisaremos o signo "zumbi" na série *Hora de Aventura* nos dois episódios a que referimos. Antes, no entanto, fazemos um retrospecto da representação cultural deste signo e de seus componentes visuais.

O termo zumbi advém da cultura religiosa haitiana (*voodoo*), indicando um morto-vivo que está encantado por um feiticeiro e, assim, privado de vontade própria, perambula de forma lenta e estranha. A cultura *pop* assimilou este signo regional transformando-o num estereótipo presente em filmes de terror. Podemos regressar até 1920, quando foi realizado o filme *O Gabinete do Doutor Caligari*. Este não é propriamente um filme de zumbi, contudo o personagem morto-vivo já demonstra claramente os mesmos aspectos visuais dos posteriores filmes clássicos de zumbi como *A Noite dos Mortos Vivos* (de 1968).



Figura 66: *O Gabinete do Doutor Caligari* (acima) e *A Noite dos Mortos Vivos* (abaixo)<sup>62</sup>.

Em ambos os filmes percebemos configurações formais similares nos personagens: pele pálida, olheiras profundas e negras, atitude prostrada, olhar aberto e intenso, corpo esguio, etc. Estes elementos formais se relacionam com os conteúdos do medo, do pânico, do susto e com o gênero terror no cinema.

<sup>62</sup> Da esquerda para direita, o nome original dos filmes (e as produtoras) respectivamente: *Das Cabinet des Dr. Caligari* (Rudolf Meinert e Erich Pommer) e *Night of the Living Dead* (Russell Streiner e Karl Hardman).

Recentemente, na década de 80, são acrescentadas outras características no aspecto visual dos filmes de zumbi como a presença de sangue e a deformação na pele a partir de manchas verdes, gosmas ou contusões. Estes aspectos se encaixam na concepção da violência real como explicitado no documento *Guia Prático da Classificação Indicativa* (explicado no capítulo 3) e, assim, não seriam recomendáveis às crianças mais jovens dentro da lógica da infância burguesa.



Figura 67: *Hell of the Living Dead* (acima) e *Nightmare City* (abaixo)<sup>63</sup>.

Atualmente os filmes de zumbi agregaram a tecnologia dos *softwares* 3D e muito da representação formal está sendo reformulada. Podemos apontar (para além dos aspectos mencionados anteriormente) outros elementos novos, como a pele em decomposição, os cortes também na pele, a possibilidade do olho ser totalmente branco (sem íris e pupila), os dentes quebrados, ossos visíveis no rosto, no tórax e em outras partes do corpo.

<sup>63</sup> Da esquerda para direita, o nome original dos filmes (e as produtoras), respectivamente: *Virus* (Isabel Mulá) e *Incubo sulla Città Contaminata* (desconhecido).



Figura 68: *Shaun of Dead* (acima) e *The Walking Dead* (abaixo)<sup>64</sup>.

Dentro da teoria de "esquema e correção" de Gombrich, estes três períodos históricos da estética zumbi podem ser compreendidos como uma sucessão de "correções" que se estabelecem como "esquemas" no decorrer do tempo. É importante ressaltar que o teor do terror (assim como o da violência) está correlacionado a estas mudanças estéticas. Relembramos o conceito de legitimação explicado por Lyotard (capítulo 2). O que é legitimado é considerado correto e justo em determinado contexto ou linguagem e o que não é legitimado é posto à margem. A partir da configuração do que é ou não legitimado, são construídas barreiras do que pode ou não ser acessível à criança. No entanto, estas delimitações mudam ao longo do tempo. O que antes não era legítimo pode vir a ser legitimado no futuro. Por exemplo, o que era legitimado como gênero de terror (e, possivelmente, impróprio à criança) na década de 1920, hoje em dia pode ser considerado inofensivo ao público infantil. Os aspectos formais (pele pálida, olheiras profundas, atitude prostrada) não se consolidam mais como algo violento ou aterrorizante em comparação à representação formal da estética zumbi contemporânea. Não se trata da forma atual ser mais realista que as anteriores, mas, sim, de uma atualização constante do que é legitimado como terror no âmbito visual.

<sup>64</sup> Da esquerda para direita, o nome original do filme e da série (e as produtoras), respectivamente: *Shaun of Dead* (StudioCanal, Working Title e Big Talk Productions) e *The Walking Dead* (AMC Studios, Circle of Confusion, Darkwood Productions e Valhalla Motion Pictures).

Contudo, para alguns, até mesmo a estética zumbi atual não está completamente associada ao terror e à violência, pelo contrário, revela o tosco, o cômico, o ridículo. Isto se desenvolve devido a uma outra faceta específica deste signo: as sátiras produzidas ridicularizando esta estética acabaram por associá-lo ao gênero comédia. Relembramos os jogos de linguagem de que trata Lyotard (exposto no capítulo 2): na prática do discurso, os "lances" transformam os sentidos e modelos relacionais do signo. Neste pensamento, talvez um dos marcos da mudança de sentido no signo zumbi esteja em 1964, quando é criada a série televisada *Família Addams*. Nesta circunstância, esta série pode ser considerada um "lance" oposto ao padrão: o signo zumbi é subvertido, designando um personagem cômico e não aterrorizante (o mordomo). Ressaltamos que as características formais (independentemente do gênero) permanecem extremamente similares: olheiras, pele pálida, atitude prostrada, corpo esguio, etc. Ou seja, a mesma representação visual pode induzir a sentidos opostos, fazendo parte do gênero terror e comédia ao mesmo tempo.



Figura 69: Seriado *Família Addams* de 1964<sup>65</sup>.

A série *Família Addams* da televisão deriva de outro suporte, o *cartoon* para revistas. De 1938 até 1988, Charles Addams (cartunista e criador da série) publicava *cartoons* para a revista *The New Yorker* satirizando a clássica família americana. Num de seus *cartoons*, a esposa Morticia fala para seu marido Gomez: *Suddenly, I have this dreadful urge to be merry.*

<sup>65</sup> O nome original é *The Addams Family* e foi produzida por *Filmways*.



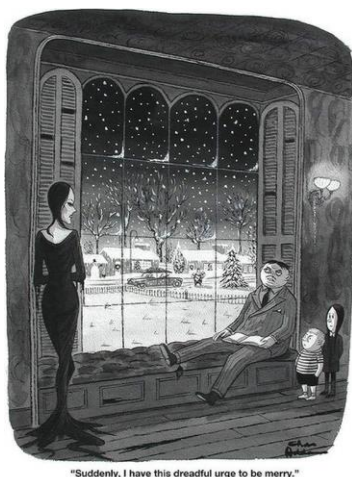


Figura 70: cartoon da *Família Addams* publicado no *The New Yorker*.

No texto escrito há uma junção do cômico relacionado à representação do terror. A palavra *dreadful* (terrível, em português) é utilizada não no sentido literal, mas como sátira através da ironia. Juntamente, a imagem traz a ideia do macabro, do terror – através do vestido de Morticia, do olhar de Gomez, do ambiente sombrio da casa –, contudo, num contexto do deboche, tipicamente relacionado ao suporte *cartoon*. Importante ressaltar como os elementos típicos do terror no âmbito cinematográfico, ao serem aplicados no suporte *cartoon*, tendem a se adequar à representação do humor. Diversas produções culturais seguiram este caminho. A animação *A Festa do Monstro Maluco* (de 1967) une diversos personagens clássicos do terror (como o Drácula, o Lobisomem, Dr. Jeekyll & Mr. Hyde) representados como bonecos dentro da estética da animação em *stopmotion* e do gênero cômico. Associa, também, o signo "esqueleto" a uma banda de rock: um começo da expansão dos signos referentes ao terror para diversos outros campos de sentido e gênero.



Figura 71: esqueletos como banda de rock. Cena do filme *Mad Monster Party* produzido por Rankin/Bass Productions.

O signo "caveira" normalmente é relacionado ao gênero terror e a contextos que acentuem a violência, como podemos ver no logo do *Batalhão de Operações Especiais*, que agrega também o signo "pistola" e o signo "faca": contexto definitivamente afastado do modelo burguês de infância. Contudo, atualmente, o mesmo signo migrou para suportes como bolsas e adesivos, associado, agora, a elementos mais suaves referentes ao ideal *cute*: o laço, a cor rosa, os corações, as estrelas, etc. Este tipo de representação se assemelha muito à estética da personagem Hello Kitty, como vimos anteriormente. A série de bonecas *Monster High* (criada em 2010 pela empresa Mattel) exhibe um logo que congrega a caveira associada ao laço rosa e ao universo da *highschool* americana, que podemos comparar ao ensino médio no Brasil, signo relacionado ao adolescente. Assim, o logo contém elementos tipicamente do gênero terror (a caveira), das representações para a primeira infância (o laço e a cor rosa) e do universo estético adolescente (o brasão da *highschool*). Há um atravessamento de estéticas e gêneros variados.



Figura 72: modificações estéticas no signo "caveira" atualmente<sup>66</sup>.

Não apenas a caveira, mas o signo "zumbi" também se difundiu em diferentes gêneros e suportes. Hoje em dia, o signo zumbi é utilizado nos contextos e suportes mais diversos possíveis: de brinquedos e animações até filmes pornô.

<sup>66</sup> Logo da série de bonecas *Monster High*, adesivos vendidos na *Loja da Caveirinha* ([www.caveirinhas.com.br](http://www.caveirinhas.com.br)) e logo do B.O.P.E.





Figura 73: brinquedo *Doctor Dreadful Zombie Lab* da empresa Tyco.

No brinquedo *Doctor Dreadful Zombie Lab*, a dissecação de um zumbi é tida como uma brincadeira divertida. O contexto originário (haitiano) é substituído pelo laboratório científico. A pele verde enrugada, a cabeça aberta, o olho amarelo com veias vermelhas, os dentes quebrados e as secreções internas, que originalmente seriam signos extremamente negativos (impróprios para as crianças) são ressignificados e suavizados na brincadeira. A propaganda do brinquedo (acima) nos traz duas crianças em momento de prazer e descoberta no ato de uma lobotomia divertida. Na caixa ainda é sinalizada a possibilidade de se comer tudo que é feito na "cabeça do zumbi". A estética *anti-cute* se torna evidente neste brinquedo que assimila conceitos opostos. Secreções gosmentas verdes (comumente relacionadas ao nojo, ao asco e à violência pela escatologia) são associadas à comida gostosa. O ato de retirar partes do corpo (comumente relacionado à dor, ao sofrimento e à tortura) é associado à descoberta e ao prazer. Estas contradições ganham coerência dentro da lógica da infância contemporânea, que subverte os padrões e restrições da infância burguesa, introjetando, nos temas tabus, a diversão.



Figura 74: filme *Re-penetrator* produzido pela *Burning Angel Entertainment*.

Entrando em outro contexto e suporte, podemos encontrar outra estranha associação. A ideia de diversão relacionada ao signo "zumbi" também está presente no filme *Re-penetrator* de 2004, contudo, associada, agora, a um produto tipicamente adulto, o filme pornô. Também são ressignificados o sangue

e a cor verde (originalmente relacionados ao terror) como elementos divertidos no processo do ato sexual. Neste caso, se torna evidente a ânsia do mercado em estimular a produção de novidades, de novos nichos e de novos públicos. Signos extremamente contraditórios são mesclados (recombinados) no intuito da criação de novidades que muitas vezes apresentam diversas falhas de coesão, exatamente por fazerem parte de universos divergentes e contraditórios.

Prosseguindo a análise temporal, notamos uma outra importante mudança nesta estética: a passagem do suporte filme (*liveaction*) para o suporte desenho animado. A estética do desenho animado – que pelo senso comum é percebida como representante do universo infantil – suaviza o teor violento dos personagens. Isto se dá tanto na estética do desenho animado clássico (por exemplo, *Scooby-doo*) como na estética 3D (por exemplo, *A Noiva Cadáver*).



Figura 75: *Scooby-doo on Zombie Island* (acima) e *A Noiva Cadáver* (abaixo)<sup>67</sup>.

Ao pensarmos nos critérios do *Guia Prático da Classificação Indicativa* podemos considerar que a noiva (acima) está inserida no conceito de violência real, já que demonstra uma lesão corporal: todo o seu braço direito é representado em osso puro. Entretanto, isto não se torna chocante para quem assiste ao filme, porque outros elementos visuais, considerados tipicamente infantis, atenuam a intensidade da exposição óssea. Entre eles, citamos a tonalidade azulada, a textura plástica da pele e o tamanho dos olhos. São

<sup>67</sup> Nome do filme (e produtora) respectivamente: *Scooby-doo on Zombie Island* (Warner Bros. Animation) e *Corpse Bride* (Laika Entertainment e Tim Burton Productions).

revisitados, também, aspectos formais característicos das primeiras representações de zumbis como as olheiras, a pele pálida, o corpo esguio e a própria ideia de cemitério. Estas imagens não mais trazem o assustador ou o violento, mas são, sim, amenizadas dentro da lógica *anti-cute*: o que era restrito ao mundo infantil (dentro do fundamento da infância burguesa, da pureza e da inocência) ganha intensidade notável na estética infantil contemporânea sendo, no entanto, atenuado. Neste sentido, percebemos claramente como a imagem legitima um certo tipo de violência permitida ao adulto e outro adequado à criança. No signo "zumbi", vimos esta passagem: elementos visuais similares representam (em diferentes momentos históricos e contextos) desde a violência real até a violência caricata e fantasiosa (conceitos explicados no capítulo 3). Percebemos a legitimação da violência como um elemento flutuante e extremamente intrincado às configurações visuais dos diferentes contextos.

Retornamos ao *Hora de Aventura*. Em dois capítulos, o tema zumbi surge. No episódio 1 da primeira temporada, Finn e Jake se deparam com zumbis (abaixo) que estão congelados em grandes blocos de gelo vindos do mar. Num primeiro momento, esses zumbis aparentam ser perigosos, mas logo se mostram prestativos. Todos estão vestidos de terno e com maletas, indicando que são empresários e executivos. Estes "zumbis executivos" ajudam os heróis da série resolvendo diversos tipos de problemas: desde lutar contra vilões até construir um brinquedo (o pier torturante) e limpar a casa.



Figura 76: "zumbis executivos".

Nesta narrativa se constrói uma conexão entre a atitude prostrada, sem vontade própria, submissa, do zumbi clássico com o arquétipo do executivo proativo e calculista que dedica sua vida ao trabalho com um raciocínio que privilegia o quantitativo e o numérico. O personagem "zumbi executivo" expõe claramente uma crítica aos padrões de eficiência das grandes empresas e o modo como o ser humano se adequa a eles. Relembramos a ideia de otimização de performance que explicita Lyotard (conceito exposto no capítulo 2). Os

personagens "zumbis executivos" (como representações deste modelo) trabalham com dados numéricos, intencionam sempre "perder" menos tempo e aumentar a eficiência de determinada ação ou mecanismo: ressaltamos a estranheza referente a este tema ser tratado em uma produção cultural infantil. O signo "zumbi" (como um ser descontrolado e perigoso) carrega a crítica dos personagens: a extrema eficiência é visualizada com uma conotação negativa. No final do episódio, os "zumbis executivos" prendem alguns habitantes de *A Terra de Ooo* no intuito de protegê-los de qualquer perigo, ou seja, de aumentar a performance da proteção. No entanto, são injustos, pois tiram a liberdade desses seres. Finn e Jake, então, combatem e derrotam os "zumbis executivos", que se tornam vilões. Vilões, exatamente, pois esquecem a relação justo/injusto ao privilegiar a relação eficiente/ineficiente.

No aspecto visual, a estética *anti-cute* se torna um instrumento para a criação destes personagens e, assim, para a possível crítica. O esverdeado, os dentes quebrados, o olhar aberto, intenso e estrábico, as manchas no rosto carregam a estética do zumbi que, como já vimos, integra elementos do terror e do humor. Independentemente desta mescla, o zumbi explicita um personagem anormal, que não se encaixa no mundo, tanto pela periculosidade e pelo o ar monstruoso (gênero terror), quanto pelo andar desajeitado, incapacidade motora, aspecto bobo (gênero comédia). Estes elementos visuais contradizem a imagem do terno e da maleta, que representam o executivo bem sucedido, proativo, independente. A tensão criada entre estas duas vertentes simbólicas constitui a crítica proposta neste episódio.

Já no episódio 3 da primeira temporada, outra percepção do zumbi é construída. A Princesa Jujuba (que é dada ao conhecimento científico) resolve criar uma fórmula que ressuscite os mortos de seu reino, ou seja, o povo doce: balinhas, jujubas, bananas, abacaxis, bolinhos, etc. O experimento acontece de forma errada e, em vez de ressuscitarem, os mortos se tornam zumbis.





Figura 77: "zumbis doces".

A sátira dá-se em alguns pontos. Os zumbis não procuram sangue (como é habitual nos filmes clássicos), mas, sim, o açúcar: signo comumente associado à infância pelo discurso mercadológico da propaganda de doces. Ocorre, no sentido da estética *anti-cute*, uma troca do elemento sangue – normalmente restrito ao universo infantil (lembramos as regras do *Guia Prático da Classificação Indicativa*) – pelo açúcar, elemento aceito e presente de forma intensa nos parâmetros da infância burguesa. Neste caso, não é a forma, mas o objeto a ser representado que é alterado. Importante ressaltar que, longe da carga representacional presente no signo "sangue" estar ausente, ela se faz intensamente presente por uma associação implícita. Ao nos deparamos com os personagens zumbis à procura de açúcar, nos perguntamos: "Por que não o sangue, que é presente na grande maioria de filmes de zumbis?". Torna-se evidente que o sangue (e o tema tabu violência) continua pertinente na narrativa.

Outro ponto importante para a construção da sátira é a constituição original dos personagens. Frutas, doces e bolinhos não são associados ao signo "zumbi" pelo senso comum. Quando o episódio junta estes dois sentidos visualmente, algumas contradições surgem. O dissolver dos personagens pode ser associado tanto à deformação do corpo (e, assim, ao contaminado, à doença, ao infectado) quanto à ideia de derretimento do chocolate e do doce (comumente exposta em propagandas televisivas para acentuar o teor gostoso e saboroso de determinado produto). Contaminado e gostoso são misturados no mesmo signo. O verde *neon* da mutação também ramifica estas duas vertentes de significado: tanto o infectado e o radioativo quanto o delicioso (vários doces como pirulitos e balas são expostos com cores saturadas e vivas como o verde).

#### 4.2.7 A aventura: violência, diversão e resolução de conflitos

Neste trabalho temos o enfoque na linguagem visual, contudo, para uma análise mais ampla, é necessário remetermos também à linguagem textual. Neste sentido, é fundamental ressaltar um eixo de percepção da violência fundado no próprio título da série: *Hora de Aventura*. Desde o episódio piloto (e repetido em vários outros momentos da série), Jake ou Finn, ao se depararem com um problema, se perguntam: "Que horas são?". A resposta é conjunta: "Hora de Aventura!". E ambos vão resolver o problema, bater nos vilões, confrontar os desafios. Há claramente uma mistura entre resolução de conflitos, diversão e violência. A palavra aventura (ou *adventure*, em inglês) traz esta amplitude de significado. A "hora de aventura" pode ser muito bem compreendida como a "hora de diversão" e, também, como a "hora de brigarmos e vencermos os monstros", ou seja, de resolver uma dada situação. A criança-herói se insere em um mundo em que diversão, desafios e conflitos se confundem na estética da violência. Raquel Salgado, na pesquisa e nas entrevistas realizadas durante sua tese, traz este contexto de forma bem interessante:

Fazer coisas radicais, ainda que proibidas na vida real de uma criança de cinco anos, passa a ser totalmente permitido e possível na brincadeira. É nesse universo também que a morte vira comédia, porque *finje que matou, todo mundo acredita, aí quando a pessoa vive, assusta todo mundo* [fala de Iago, criança entrevistada por Raquel]; e a arma, ao invés de matar, diverte, porque ilude e brinca com a seriedade da vida, fazendo com que aquilo que na vida cotidiana é trágico, seja mágico ou *engraçado* [também fala de Iago] na brincadeira.  
(SALGADO, Raquel. 2005, p. 147)

No primeiro episódio da primeira temporada, os "zumbis executivos" constroem um píer torturante para Finn e Jake. Como uma sátira aos brinquedos dos parques de diversões, o píer contém perigo real como rodas de fogo, machados, serras, guilhotinas, etc. Finn e Jake passam pelo "brinquedo" e caem na água. Ambos estão felizes (figura 78), pois vemos um sorriso em suas faces, mas, ao mesmo tempo, estão com arranhões, hematomas, com as roupas rasgadas, etc. Alegria, felicidade, diversão misturam-se a hematomas, dor, perigo.



Figura 78: pier torturante.

Em outro episódio, humanóides com muitos músculos, capacetes de origem *viking* (com asas), roupas e capuzes que lembram o mundo medieval europeu fazem parte da casa da pancadaria. Todos eles, juntamente com Finn e Jake, brigam uns com os outros num momento de grande diversão.



Figura 79: casa da pancadaria.

Estes dois exemplos demonstram nitidamente a percepção da violência como algo natural e que está intrinsecamente ligada aos momentos felizes, ao



brincar. Para além desta animação, grande parte das outras que observamos (os *cartoons* norte-americanos e os *animês*) também estabelecem com a violência uma relação semelhante. Seja pendendo para a violência como resolução de conflitos ou para a simples e pura diversão, a estética das grandes produções animadas enfatiza a importância da violência como fator decisivo na narrativa. Compreendendo que existe uma naturalização nas representações infantis da violência como eixo de diversão e resolução de conflitos, torna-se evidente que alguns tipos de violência sejam permitidos e outros não. A estética de sua representação definirá se este tipo de violência será visto como um tema tabu ou, simplesmente, como uma imagem inofensiva. Surge, neste ponto, uma contradição moral.

Relembramos o conceito de linguagem pedagógica das coisas de Pasolini (explicado no capítulo 2) que se refere ao ensinamento das práticas não verbais: como o comportamento ensina de forma inarticulada (sem uma estrutura de sintaxe) e, assim, rígida. As grandes produções animadas, como modelos de comportamento, têm uma força imensa nesta pedagogia não verbal. Apesar de algumas variações de nuance de sentido, o que podemos interpretar como fundamento moral em relação à violência é claramente sua associação com o prazer (da brincadeira) e como um instrumento de resolução de conflitos. Neste sentido, este tipo de representação oculta o caráter danoso e permanente do ato violento (os personagens, na maioria das vezes, recuperam-se totalmente). Também oculta outras possibilidades de resolução de conflitos, como o diálogo. Estes fatores estão impregnados de modo não verbal nas imagens dos *cartoons* e *animês*.

A contradição é criada no choque do discurso não verbal das imagens em contraposição às estruturas verbais (no caso que analisamos, o *Guia Prático da Classificação Indicativa*). O discurso legal define a violência como um tema tabu e, neste sentido, há uma intensa vergonha de se tratar da violência com a criança. As representações tabus da violência real são consideradas extremamente impróprias às crianças e, a partir deste ponto, criam-se as restrições. Um cruzamento ético em relação ao ato violento fica evidente na sobreposição do nível verbal e do não verbal. Ao mesmo tempo em que a violência é posta como algo divertido e importante pelo discurso da imagem, é também expresso o contrário pelo discurso verbal: a violência é algo ruim, perigoso, que pode trazer muitos males e deve ser afastada. Ao compreendermos esta relação, a imagem do "píer torturante", exibida na série,

ganha sentido: é, sim, uma metáfora destas compreensões contraditórias sobre o mesmo tema.

Lembramos neste ponto a relação entre as narrativas primordiais e a literatura infantil burguesa explicadas por Nelly Novaes Coelho. A relação das narrativas primordiais se davam entre todos (crianças, velhos, adultos), já que eram passadas oralmente e continham uma moral implícita e um caráter universal. Ao nos depararmos com a instrumentalização da moral, através da literatura infantil clássica, ramificam-se os tabus: o próprio para o adulto e o próprio para a criança, radicalmente separados. Contudo, dentro do campo representacional da infância, o que estamos percebendo, na atualidade, é uma discrepância entre a moral verbalizada explícita e a moral não verbal implícita, criadas pelas imagens. As representações na infância contemporânea já atentaram para este atrito e refletiram estas questões na estética *anti-cute* de que fala Daniel Harris.

Em alguns momentos, no desenho *Hora de Aventura*, estas questões emergem de forma incisiva. Este, talvez, seja um dos fatores do tamanho sucesso da série. Pois há um grau de crítica bastante intenso nas imagens, no comportamento dos personagens e na estrutura narrativa. Como exemplo podemos citar o episódio 25 da primeira temporada. Nele, Finn e Jake encontram Billy, o maior herói de *A Terra de Ooo*, que agora está retirado e se tornou um pacifista. Billy explica para eles que não vê mais sentido em usar a violência para salvar as pessoas e derrotar os monstros. Compreende esta forma de resolução de conflitos como inútil já que sempre surgem mais e mais monstros e o trabalho nunca acaba. Prefere, então, o caminho da não violência: ajudar as pessoas na sua comunidade. Finn resolve, assim, não mais derrotar os monstros. Torna-se cozinheiro, sapateiro e cirurgião plástico. Mas, em todas suas profissões, não consegue fazer coisas "não violentas": cria sapatos com dispositivos bélicos, facas e laços, adiciona uma poção mágica na sopa que cozinha e, ao fazer a cirurgia plástica, transforma a sua amiga num robô guerreiro. Insatisfeito com a situação, permanece confuso. Ao se deparar com uma velhinha indefesa sendo atacada por um monstro, acaba por ser novamente violento e salvá-la batendo no monstro. Depois disto, fica triste, pois não conseguiu ser não violento. A velhinha indefesa diz que tudo aquilo era bobagem: "Você nasceu para socar criaturas do mal, assim como eu nasci para ser uma velhinha." Finn retorna ao antigo modo violento de ser (como se fosse sua verdadeira essência) e vive feliz convencendo até o Billy pacifista a ser violento outra vez.



Figura 80: Billy, o herói pacifista, (à esquerda) e a velhinha indefesa (à direita).

Este episódio tensiona questões importantes. Primeiro, a crítica colocada pelo herói Billy insere a violência como elemento infundado e não inteligente de resolução das questões sendo proposto outro modo de lidar com os conflitos: a ajuda comunitária. Esta ação narrativa é incentivada pelo *Guia Prático da Classificação Indicativa* como um atenuante da violência:

- APRESENTAÇÃO NEGATIVA DA VIOLÊNCIA

c) HÁ CONDENAÇÃO À VIOLÊNCIA

- A tendência é aplicada quando há diálogos, imagens ou contextos que condenam a violência praticada por algum personagem na obra ou a violência de uma maneira geral.

EXEMPLO: Personagem condena outro que bateu em alguém.

d) APRESENTAÇÃO DE FORMAS ALTERNATIVAS PARA A RESOLUÇÃO DE CONFLITOS

- A tendência é aplicada quando há diálogos, imagens e contextos que apresentam formas diferentes para se tomar uma decisão, que não a violência.

EXEMPLO: Personagem, ao invés de matar outro, resolve denunciá-lo para a polícia.

(SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA. 2009, p. 41)

No segundo momento, a dificuldade de Finn em não ser violento e a final aceitação de sua essência violenta podem ser interpretadas de várias formas. Proponho duas. A primeira refere-se a uma negação do pacifismo através da exposição de sua incompatibilidade com a realidade. Fortalece, assim, a ideia de violência como caminho único, já que os outros "não dão certo". A segunda: podemos interpretar como uma crítica à tentativa de extinguir a violência da realidade infantil, que é enfatizada na voz da indefesa velhinha: "Não negue sua natureza bruta, paladinos!". Nesta fala é salientada tanto a "missão" violenta de Finn, como herói, quanto a expressividade agressiva das crianças (elemento que se relaciona intensamente com a brincadeira). Temos, ainda, a noção de

personagens fixos (como já dito): o herói (Finn) e o incapaz (a velhinha indefesa), um necessário ao outro. Apesar do desenho finalizar acentuando a violência do herói, o debate do tema violência é exposto intensamente no processo narrativo. A representação da violência real, fantasiosa e caricata, a relação com a diversão e a resolução de conflitos, todos estes fatores aparecem na narrativa que se torna um ponto de tensionamento da discussão.

Faremos o mesmo exercício que Umberto Eco fez em relação à palavra "nó" no dicionário (capítulo 2). O dicionário Aurélio define como aventura: "1. Empresa ou experiência arriscada. 2. Acontecimento imprevisto; peripécia. 3. Ligação amorosa." (FERREIRA, A. B. H. 1993, p. 58). A palavra "aventura", como já dito, ao mesmo tempo congrega a experiência arriscada, os acontecimentos imprevisíveis e a ligação amorosa. Todos estes fatores tendem a estar presentes tanto na brincadeira quanto nas resoluções de conflito e nos atos de violência, excetuando-se, possivelmente, um: a ligação amorosa. Ligação amorosa pode ser entendida no sentido do amor do casal (o que acentua o entendimento de "aventura" como um amor repentino, arriscado, imprevisível), como, também, a relação de amor que uma criança tem ao se aventurar, ao brincar. Finn, no capítulo que estamos analisando, demonstra um imenso amor ao ato de se aventurar: não consegue conviver com sua ausência. Relembramos que, quando tenta ser menos violento (e, no caso da série, podemos entender a violência como inerente à aventura), sente-se mal e acaba por voltar à sua origem aventureira e violenta. Não apenas neste episódio, mas durante toda a série, Finn se porta como um menino muito animado que ama a aventura, que ama derrotar monstros e salvar princesas, que ama arriscar-se no combate violento. No entanto, não existe, *a priori*, uma ligação direta entre a diversão, o brincar e a violência. Percebemos, então, uma naturalização no signo "aventura", que congrega estes elementos de forma espontânea. Como se naturalmente a brincadeira necessitasse da violência. No mundo dos desenhos animados que seguem esta ótica, não há diversão sem violência, assim como não há violência que não é divertida.

Outra palavra acentua a coesão entre violência e diversão. Retirando o "a" de "aventura" teremos a palavra "ventura". Visualmente e sonoramente estas palavras são similares, contudo seu sentido diverge: "**ventura** sf 1. Fortuna boa ou má; destino ou sorte. 2. Boa fortuna, felicidade." (FERREIRA, A. B. H. 1993, p. 562). Relembramos a frase que a velhinha indefesa diz a Finn no intuito de afirmar sua natureza violenta e divertida como seu destino: "Não negue sua natureza bruta, paladinos!". Ora, há uma naturalização evidente do signo

aventura, como se os heróis não pudessem ser de outra maneira: como se não existissem outros meios de resolução de conflito, sem ser violento. Ou, pelo menos, que estes outros modos não seriam divertidos. Assim, o nome da série congrega todas estas contradições na palavra "aventura". Ressalta, ainda, que este modo de agir não deve ser realizado a todo instante, mas tem, sim, seu momento, sua hora. Hora de aventura: como se a série animada fosse o momento das crianças "deixarem o mundo real" – com suas regras, delimitações (o "mundo" em que a diversão não deva ser violenta) – para se aventurarem em um mundo sempre divertido, violento, em que tudo se resolva dentro destes parâmetros.

A importância da consciência sobre estas concepções naturalizadas é, por princípio, um primeiro passo que nos ajuda a desnaturalizá-las, não apenas na análise teórica, mas em nosso cotidiano, nas nossas ações, no nosso campo ético. Relembramos o que diz Lahud, intelectual que estuda o obra pasoliniana:

Ora, um intelectual cujo ofício é lutar contra as formas de poder das quais ele é ao mesmo tempo objeto e instrumento; cuja profunda atenção à atualidade o torna um verdadeiro estrategista, sempre disposto a “se desprender de si mesmo”, a rever suas posições e a mudar de armas, de alvos e de esferas de combate em função do fluxo dos acontecimentos; que, ao invés de sujeito representante da verdade de todos e de sempre, é antes um decifrador dos erros e dos males do presente – erros e males que ele sofre diretamente na pele (...)  
(LAHUD, Michel. 1993, p. 37)

## 5 Conclusão

Após atravessarmos o processo de análise, a conclusão aponta para quatro pontos. Pontos pertinentes e constantes nos signos observados. O primeiro se refere ao caráter multifacetado que a imagem propõe: ao mesmo tempo em que obedece às convenções sociais, também as desobedece. Ao mesmo tempo em que respeita os padrões restritivos, também os transgride. Ao mesmo tempo em que se mostra dentro dos parâmetros, também os ultrapassa. Há uma camuflagem que oculta níveis de linguagem implícitos na imagem. Níveis que, normalmente, não são expostos ou discutidos no nível verbal. Em muitos momentos, nossa análise intencionou distinguir e se aprofundar nos contextos que ressaltavam este caráter multifacetado da imagem. Relembremos alguns exemplos. No desenho *As Trapalhadas de Flapjack* (capítulo 3), em momento algum é evidenciado o signo "cerveja", signo restritivo e socialmente compreendido como não infantil. Contudo, os signos correlatos são evidenciados e se referem ao contexto da cerveja: o bar, as canecas de *chopp* e os tiradores de *chopp* (que tiram balas ao invés de cerveja). Neste sentido, o contexto imagético do desenho respeita as restrições – não aparece o signo "cerveja" – ao mesmo tempo em que desobedece – apresenta implicitamente o signo "cerveja" através de outros signos referentes ao mesmo contexto simbólico. Já no caso do desenho *Dragon Ball Kay* (capítulo 4), apenas a leve mudança cromática (do vermelho para o laranja) no signo "sangue" induz a o interpretarmos como suor. Suaviza-se o signo original através da geração de outras possibilidades interpretativas: continua presente o caráter multifacetado através da ambiguidade de sentido que dialoga com diferentes contextos culturais de recepção. Relembremos também a personagem Princesa Trapo, que exibe um caco de vidro perfurando sua cabeça (capítulo 4). Neste caso, o excesso de signos presentes no mesmo contexto – uma princesa em forma de cachorro-quente, outra em forma de amora, outra em forma de fantasma, além do próprio estilo de traço do desenho – camufla a presença do signo violento transformando-o num detalhe no todo imagético: da mesma forma que tende a obedecer as restrições (o caco de vidro desaparece no todo), também as

transgride (se faz implicitamente presente). Além destes exemplos, diversos outros signos analisados demonstram o caráter multifacetado da imagem.

O segundo ponto pertinente: as contradições presentes nesta múltipla condição da imagem indicam a necessidade de uma leitura ampla dos signos imagéticos. Isto, pois a linguagem não-verbal da imagem possui uma intensa força pedagógica de formação da criança, como explica Pasolini (capítulo 2). Compreender as relações de sentido desencadeadas nas grandes produções culturais (que são acessadas pelas crianças) é essencial para entendermos que tipo de ensinamento e valores são transmitidos e reforçados. Assim, uma leitura fechada da imagem e das regras restritivas – uma leitura sem nuances, isolada e fixa ao longo tempo – mostra-se ineficaz devido ao fato de ignorar outros campos em que o signo se insere. Torna-se, assim, limitada. A leitura ampla – que combina diferentes contextos e campos de estudo, que traça paralelismo entre signos distantes, diversos e conflitantes, que se coloca como processual e dinâmica –, por outro lado, permite amplificar e aprofundar as possíveis relações de sentido. Ou seja, remexer nos significados ocultos da imagem. No que nos aproximamos de uma semiologia, a análise se vale do excesso de signos, do incomensurável, do ilimitado. Da aproximação de signos distantes, de contextos antagônicos e de percepções díspares, aguçamos nosso olhar para outros tipos de relações a que normalmente não estamos atentos. Esta proposta de semiologia – que podemos ensaiar como uma semiologia da vertigem – coloca-se, então, como um mecanismo para a desnaturalização, principalmente no âmbito do Design. Na minha prática como professor (leciono aulas de edição de vídeo no Departamento de Artes & Design da PUC-Rio), percebo alguma dificuldade nos alunos de expressarem claramente algumas escolhas estéticas: há uma tendência de trabalhar mais com a intuição. De fato, não há mal algum em trabalhar no campo intuitivo. Contudo, este tipo de análise que propomos é ótimo recurso para o aluno de designer confrontar racionalmente imagens distintas, campos estéticos antagônicos e enriquecer, expandir e aprimorar sua percepção relacional dos signos visuais. Contribui, assim, para criar-se uma linha de raciocínio durante a criação de qualquer produto imagético e simbólico. Do mesmo modo, também é importante recurso de explicação das escolhas estéticas a pessoas que não são do campo do Design. Além disto, no âmbito pessoal, este processo de análise estimula a possibilidade de rever certas atitudes e modos de agir.

O terceiro ponto conclusivo: a importância da semiologia da vertigem como processo de desconstrução de naturalizações. Ao compararmos períodos



históricos distantes, mídias diferentes ou conteúdos antagônicos relativizamos o estado presente. Para o designer, esta comparação é fundamental no intuito de uma melhor compreensão do signo imagético: tomar consciência da amplitude de sentidos que podem ser expressos em determinados contextos e que concepções são, foram ou podem ser reformuladas. Esta tomada de consciência é um primeiro passo para a mudança de hábitos rotineiros e mecânicos, ou seja, para a desnaturalização. Como um todo processual, não há como separar as relações visuais e formais de outros tipos de relações: o signo, como elemento da linguagem, permeia todos os campos da vida. Neste sentido, nossa análise focaliza no aspecto estético, contudo tangencia também o âmbito político, social e cultural. As restrições do *Guia Prático da Classificação Indicativa*, por exemplo, tratam o signo no nível imagético (as questões formais e visuais) e no nível moral e/ou pedagógico (as questões referentes ao que é próprio ou não à criança). Deste modo, para uma análise mais ampla, é importante que o estudo abarque ambos os aspectos.

O quarto ponto pertinente: com foco no aspecto visual, nossos estudos tangenciam diversos outros campos, gerando possíveis desdobramentos futuros. Assim, podemos cogitar questões ampliadas deste estudo nos níveis pedagógico, legal, psicológico, narrativo: é possível uma pedagogia que contemple as imagens como elementos que fazem parte de uma estrutura não verbal de ensinamento? Como mediar a relação das imagens com as crianças? Modelos restritivos são a melhor solução para esta mediação? Como mostrar temas tabus à criança sem traumatizá-la ou torná-los superficiais? Como os elementos visuais e narrativos podem atuar na compreensão dos temas tabus numa pedagogia construtiva? Como a criança separa a representação dos temas tabus (como a violência) da violência que de fato acontece no mundo real? Um desdobramento possível do trabalho seria em estudos que incluíssem análise da recepção – não só de crianças, mas de adultos também.

Finalizamos a dissertação ressaltando, para além do caráter acadêmico e teórico, a importância da discussão destes temas nos ambientes escolares e familiares, no dia-a-dia, enfim. Pensar a representação para criança nada mais é do que pensar como nós, adultos, entendemos as crianças e como elas mesmas se compreendem. Pensar o que a sociedade pensa da infância – o que contempla como os pais a vêem, como os professores as enxergam, como elas mesmas se representam ou como os profissionais que produzem para elas reproduzem essas visões – inclui imposições arbitrárias e com possibilidade de riscos. Os limites entre o que pode e o que não pode, o limite entre o que sou eu

e o que é outro, o que é ser criança e o que não é começam a ser questionados então. Tudo isso reflete e é refletido no universo da imagem. A imagem como um grande reflexo das relações sociais que também as produz, dialeticamente. Talvez de forma difusa, talvez de forma bem evidente, as contradições e tensões nas representações imagéticas (que vimos ao longo do texto) salientam os acertos e os erros, as concordâncias e as discordâncias, as soluções e os problemas, enfim, todo o caldo de perguntas e respostas sobre a infância. Temos, na imagem, o reflexo da criança.

## 6 Referências bibliográficas

ARIÈS, Philippe. *História social da criança e da família*. Rio de Janeiro: LTC, 2011.

BARTHES, Roland. *Aula*. São Paulo: Cultrix, s.d.

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

BOURDIEU, Pierre. *A economia das trocas simbólicas*. São Paulo: Perspectiva, 2011.

CANEMAKER, John. *Before the animation begins: the art and lives of inspirational sketch artists*. New York: Hyperion, 1996.

COELHO, Nelly Novaes. *Literatura infantil: teoria, análise, didática*. São Paulo: Moderna, 2000.

COELHO, Nelly Novaes. *Panorama histórico da literatura infantil/juvenil: das origens indo-europeias ao Brasil contemporâneo*. Barueri SP: Manole, 2010.

COMICS MAGAZINE ASSOCIATION OF AMERICA. INC., *Code of the Comics Magazine Association of America Inc.*, Disponível em: <http://www.comicartville.com/comicscode.htm>, 1954. Acesso em 9 de janeiro de 2014.

DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. *Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

ECO, Umberto. *A vertigem das listas*. Rio de Janeiro: Record, 2010.

FERREIRA, A. B. H. *Minidicionário da língua portuguesa*. 3. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 1993.

FERREIRA, Hélder Filipe dos Santos Barbosa. *A gestão da experiência do consumidor no ponto de venda: o caso da Hello Kitty em Portugal*. 2010. 135f..

Tese de Mestrado em Marketing - Faculdade de Economia, Universidade do Porto, Porto.

FORTY, Adrian. *Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Annablume, 2011.

GOMBRICH, E. H.. *Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007.

HARRIS, Daniel. *Cute, quaint, hungry and romantic: the aesthetics of consumerism*. Cambridge, Massachusetts: Da Capo Press, 2001.

LAHUD, Michel. *A vida clara: linguagens e realidade segundo Pasolini*. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. Rio de Janeiro: José Olympio, 2011.

JOBIM E SOUZA, Solange. *Infância e linguagem: Bakhtin, Vigotsky e Benjamin*. Campinas SP: Papirus, 1994.

MANGUEL, Alberto. *Uma história da leitura*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

MITCHELL, W. J. T. *Iconology: image, text, ideology*. Chicago e Londres: The University of Chicago Press, 1987.

MITCHELL, W. J. T. *Picture theory: essays on verbal and visual representation*. Chicago e Londres: The University of Chicago Press, 1995.

PASOLINI, Pier Paolo. *Os jovens infelizes: antologia de ensaios corsários*. São Paulo: Editora Brasiliense S.A., 1990.

PEREIRA, Rita Maria Ribes. "Um pequeno mundo próprio inserido num mundo maior" in *Infância em pesquisa*. Rio de Janeiro: Nau Editora, 2012.

POSTMAN, Neil. *O desaparecimento da infância*. Rio de Janeiro: Graphia, 2012.

SALGADO, Raquel. *Ser criança e herói no jogo e na vida: a infância contemporânea, o brincar e os desenhos animados*. 2005. 245 f.. Tese (Doutorado em Psicologia) - Departamento de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA, *Classificação indicativa: guia prático*. Disponível em: <http://portal.mj.gov.br>, 2009. Acesso em 17 de março de 2014.

## 7 Anexos

*Anexo 1: Guia Prático da Classificação Indicativa.*

## CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA: GUIA PRÁTICO





## APRESENTAÇÃO

A Secretaria Nacional de Justiça (SNJ), do Ministério da Justiça, tem como uma de suas competências a atribuição da classificação indicativa a obras audiovisuais (programação de TV, cinema, DVD, jogos eletrônicos e de interpretação – RPG).

Essa competência decorre de previsão constitucional, regulamentada pelo Estatuto da Criança e do Adolescente e disciplinada por Portarias do Ministério da Justiça. A classificação indicativa se encontra consolidada como política pública de Estado. Os seus símbolos são reconhecidos pela maioria das famílias que, segundo pesquisa nacional, os utiliza para escolher a programação televisiva, os filmes e os jogos que suas crianças e adolescentes devem ou não utilizar.

No intuito de fortalecer ainda mais a ideia de co-responsabilidade entre Estado, família e sociedade (na qual se incluem, as empresas de comunicação) é fundamental o pleno conhecimento dos mecanismos que envolvem a classificação indicativa das obras audiovisuais.

A Secretaria Nacional de Justiça tem buscado unificar, objetivar e dar publicidade aos critérios e a interpretação do Manual da Nova Classificação Indicativa. O esforço de tornar cada vez mais clara a classificação indicativa vai ao encontro do propósito efetivo da política pública: fornecer instrumentos confiáveis para a escolha da família e a proteção da criança e do adolescente, contra imagens que lhes possam prejudicar a formação.

Esse esforço já vem surtindo resultados. Com a oficina da classificação indicativa realizada em Brasília, no ano de 2009, com representantes de emissoras de tv, foi possível aproximar as autoclassificações (atribuídas pelas emissoras) das homologações do Ministério da Justiça – o índice de coincidência hoje está próximo a 96%.

Este Guia Prático é um instrumento democrático que visa dar transparência e objetividade à política pública da classificação indicativa e tanto pode servir a emissoras de tv, produtoras e distribuidoras de filmes e jogos, como também, à sociedade em geral, à família e, claro, a crianças e adolescentes.

Boa leitura!

## SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA

A Secretaria Nacional de Justiça (SNJ) é uma das cinco secretarias que fazem parte do Ministério da Justiça e possui vasta área de atuação. É responsabilidade da Secretaria tratar dos assuntos relacionados à nacionalidade e naturalização de estrangeiros, à coordenação da política nacional sobre refugiados e ainda às atividades de cooperação Judicial.

Também está a cargo da SNJ a coordenação das atividades de classificação indicativa de programas de televisão e filmes, diversões públicas, jogos eletrônicos e de interpretação (RPG), a qualificação, o acompanhamento de prestação de contas e a cassação de títulos de entidades de Utilidade Pública Federal (UPF) e de Organizações da Sociedade Civil de Interesse Público (Oscips). As organizações estrangeiras, de direito privado, sem fins lucrativos, precisam da autorização da SNJ para funcionar no País. A orientação e coordenação das ações de combate à lavagem de dinheiro e recuperação de ativos, da política de justiça e das entidades que executam serviços de microfilmagem completam as atividades da Secretaria.

## OBJETIVO

Este guia prático tem como objetivo expor de maneira clara e simplificada, para a sociedade, como o Ministério da Justiça realiza a análise de obras audiovisuais – filmes para cinema, vídeo e DVD ou qualquer produto destinado à televisão e ao cinema – jogos eletrônicos e de interpretação (RPG).

A seguir, serão apresentadas as definições operacionais e técnicas das tendências de indicação e fatores atenuantes e agravantes que constam no Manual da Nova Classificação Indicativa (Portaria SNJ nº 8/2006), evidenciando como a equipe da Secretaria Nacional de Justiça emite os relatórios que instruem os processos administrativos da Coordenação de Classificação Indicativa (COCIND).

O Manual é de 2006. Durante o período de sua utilização como instrumento que norteia toda a análise realizada pela Secretaria Nacional de Justiça sobre o tema Classificação Indicativa, foram identificados alguns pontos sensíveis que passaram por uma adaptação, foram suprimidos ou incluídos, com o objetivo de melhor instruir os processos administrativos, com a intenção maior de proteger crianças e adolescentes de conteúdos inadequados, nocivos ao seu saudável desenvolvimento físico e psíquico, como preconiza o Estatuto da Criança e do Adolescente. Todas as alterações estarão expostas neste instrumento, distribuídas em itens que detalham os conteúdos ao longo das faixas etárias.



## PERGUNTAS FREQUENTES

### Considerações Gerais

#### 01. O que é Classificação Indicativa?

É a indicação à família sobre a faixa etária para a qual obras audiovisuais (programação de TV, filmes, DVD, jogos eletrônicos e de interpretação – RPG) não se recomendam. A Classificação vincula a faixa horária à etária na televisão.

Veja a seguir:

Símbolo	Classificação Indicativa	Características	Horário de exibição
	Livre	Não expõe crianças a conteúdos potencialmente prejudiciais	Exibição em qualquer horário
	Não recomendado para menores de 10 anos	Conteúdo violento ou linguagem inadequada para crianças, mesmo em menor intensidade	Exibição em qualquer horário
	Não recomendado para menores de 12 anos	As cenas podem conter agressão física, consumo de drogas e insinuação sexual	Exibição a partir das 20h
	Não recomendado para menores de 14 anos	Conteúdos mais violentos e/ou de linguagem sexual mais acentuada	Exibição a partir das 21h
	Não recomendado para menores de 16 anos	Conteúdos mais violentos ou com conteúdo sexual mais intenso, com cenas de tortura, suicídio, estupro ou nudez total	Exibição a partir das 22h
	Não recomendado para menores de 18 anos	Conteúdos violentos e sexuais extremos. Cenas de sexo, incesto ou atos repetidos de tortura, mutilação ou abuso sexual.	Exibição a partir das 23h

É aconselhável que os pais assistam e conversem com os filhos sobre os conteúdos e temas abordados.

Na televisão, a Classificação Indicativa também é apresentada na Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS).

**02. Qual o embasamento legal da Classificação Indicativa?**

A Classificação é embasada na Constituição Federal, no Estatuto da Criança e do Adolescente, nas Portarias MJ nº 1.100/2006 e nº 1.220/2007 e no Manual da Nova Classificação Indicativa (Portaria SNJ nº 8/2006). A Portaria MJ nº 1.100/2006 regulamenta a Classificação Indicativa de diversões públicas, especialmente obras audiovisuais destinadas a cinema, vídeo, DVD, jogos eletrônicos e de interpretação (RPG) e as Portarias MJ nº 1.220/2007 e SNJ nº 14/2009 regulamentam as obras audiovisuais destinadas à televisão.

**03. Classificação Indicativa é a mesma coisa que censura?**

Não. Totalmente diferente da censura, a classificação é um processo democrático, dividido entre o Estado, as empresas de entretenimento e a sociedade, com o objetivo de informar às famílias brasileiras a faixa etária para qual não se recomendam as diversões públicas. Assim, a família tem o direito à escolha garantido e as crianças e adolescentes o seu desenvolvimento psicossocial preservado.

O Ministério da Justiça não proíbe a transmissão de programas, a apresentação de espetáculos ou a exibição de filmes. Cabe ao Ministério informar sobre as faixas etárias e horários para as quais os programas não se recomendam. É o que estabelece a Constituição Federal, o Estatuto da Criança e do Adolescente e as Portarias do Ministério da Justiça. Como se pode observar, classificação Indicativa não é censura e não substitui a decisão da família.

**04. Quando o sistema de classificação indicativa da Portaria MJ nº 1.220/2007 entrou em vigor?**

A portaria entrou em vigor no dia 11 de julho de 2007. A partir de abril de 2008, todas as localidades com fuso horário diferente de Brasília tiveram de passar a respeitar a vinculação horária à etária prevista pela Portaria. O horário de verão, quando em vigor, também deve ser observado pelas emissoras de televisão.

**05. Onde apresento o requerimento de classificação ou de autoclassificação?**

O titular, ou representante legal da obra audiovisual, deverá protocolar o requerimento de classificação ou autoclassificação – encaminhando o documento via Correios ou pessoalmente – na Central de Atendimento da Secretaria Nacional de Justiça (ver Contatos Úteis).

**06. Como posso saber a Classificação Indicativa das diversões públicas?**

A decisão sobre a Classificação Indicativa é publicada no Diário Oficial da União. Ela também pode ser acessada em [www.mj.gov.br/classificacao](http://www.mj.gov.br/classificacao)



## Análise Prévia e Autoclassificação

### 07. Qual a diferença entre autoclassificação e análise prévia?

A autoclassificação é adotada pelas emissoras de televisão, que inscrevem o processo no Ministério da Justiça sem a necessidade de enviar a obra audiovisual. Após a estreia do programa, haverá o monitoramento pelo Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação (DEJUS), que terá até 60 dias para confirmar ou indeferir a classificação pretendida pela emissora.

Já a análise prévia se aplica aos mercados de cinema, vídeo/DVD, jogos eletrônicos e RPG. Para este serviço, o requerente deve encaminhar a obra e a classificação pretendida, acompanhadas da ficha de inscrição, para a Coordenação de Classificação Indicativa (COCIND), que analisará e publicará a classificação indicativa atribuída no Diário Oficial da União (DOU). Somente após a publicação, a obra estará apta para exibição.

### 08. Que tipo de obra é passível de classificação indicativa?

Devem solicitar classificação indicativa em **análise prévia**: obras para cinema, DVD, vídeo, jogos eletrônicos e jogos de RPG.

Devem solicitar **autoclassificação** todos os programas exibidos na televisão, exceto os programas jornalísticos, noticiosos, esportivos, a publicidade em geral, programas eleitorais e as obras que já tenham sido classificadas para outro veículo.

São **dispensados de análise prévia** – espetáculos circenses, espetáculos teatrais, shows musicais e outras exposições e apresentações públicas. Essas devem se autoclassificar segundo os critérios do Manual de Classificação Indicativa e deste Guia Prático, mas estão dispensadas de apresentar requerimento ao Ministério da Justiça.

### 09. Quais são os documentos necessários para o requerimento de classificação e autoclassificação?

- Cópia do pagamento da Contribuição para o Desenvolvimento da Indústria Cinematográfica Nacional (CONDECINE), quando devido, ou cópia do registro no órgão regulador da atividade;
- Ficha técnica de classificação e formulário de justificação, disponíveis em [www.mj.gov.br/classificacao](http://www.mj.gov.br/classificacao). O formulário de justificação pode ser substituído por petição fundamentada contendo a descrição das principais características do produto audiovisual e suas finalidades educativas, artísticas, culturais e informativas.

### 10. O que acontece se a emissora/produtor/distribuidor de obras para a televisão não fizer a autoclassificação?

Se o interessado não inscrever processo de autoclassificação no Ministério da Justiça de sua obra destinada ao mercado de televisão, o Ministério da Justiça pode, a qualquer tempo, classificar a obra e, caso seja constatado abuso, será encaminhado

parecer ao Ministério Público Federal, que irá julgar se houve infração ao artigo 254 do Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei 8.069/90).

**11. Quanto tempo demora a resposta para o requerimento de classificação ou de autoclassificação?**

No caso de programas de televisão, após análise dos documentos, a decisão será publicada em [www.mj.gov.br/classificacao](http://www.mj.gov.br/classificacao) em até 20 dias úteis do recebimento, autorizando a emissora a veicular o programa, que terá o seu pedido de autoclassificação deferido ou indeferido em até 60 dias após o início da exibição.

No caso de filmes para cinema, DVD, jogos eletrônicos e jogos de RPG, o Ministério classificará a obra por análise prévia em 20 dias úteis após o recebimento.

Caso haja urgência, o requerente poderá enviar solicitação com argumentos que fundamentem o pedido de redução do prazo legal.

**12. O requerimento de classificação ou de autoclassificação pode ser negado?**

O requerimento só será indeferido (negado) se houver erro, falta de documentos, omissão de dados ou inconsistência no pedido.

**13. A classificação ou autoclassificação pretendida pode ser indeferida após a análise da obra?**

Sim, caso a classificação pretendida não corresponda com os conteúdos exibidos na obra.

**14. Cabe pedido de recurso da decisão de indeferimento?**

Sim. O requerente que tiver seu pedido indeferido pode solicitar reconsideração ao Diretor do Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação. Se a decisão do Diretor for mantida, o requerente poderá recorrer da decisão com um pedido de recurso ao Secretário Nacional de Justiça. Todas as decisões são publicadas no Diário Oficial da União.

**15. Na prática, como é o processo de Classificação Indicativa de obras audiovisuais?**

As obras são analisadas com base nos critérios previstos no Manual da Nova Classificação Indicativa e no presente Guia Prático pelos profissionais da Coordenação de Classificação Indicativa, do Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação, da Secretaria Nacional de Justiça, do Ministério da Justiça.

Cada obra é assistida por profissionais de diferentes áreas de atuação. Eles discutem sobre as inadequações, agravantes e atenuantes encontrados e chegam à conclusão da classificação da obra.

**Classificação de programas de TV** - as emissoras ou produtoras enviam ao Ministério da Justiça a sinopse do programa a ser exibido na televisão com a Classificação Indicativa pretendida. É o que se chama de **autoclassificação**. Após essa etapa, o Ministério da Justiça tem 60 dias para monitorar a obra e verificar se o conteúdo exibido condiz com a Classificação Indicativa pretendida pela emissora. Caso o conteúdo (cenas de sexo, drogas e violência) não esteja de acordo com a autoclassificação, o programa poderá ser reclassificado. As emissoras ainda podem pedir reconsideração da classificação.

O trabalho de monitoramento é contínuo e embasado nos critérios de quantidade, relevância, contextualização e intensidade de cenas que contenham sexo, violência e drogas.

**Obras audiovisuais (cinema e DVD)** – nestes casos, o Ministério da Justiça faz uma análise prévia para classificá-los.

**Jogos eletrônicos e de interpretação** - também são analisados seguindo a metodologia e critérios do Manual da Nova Classificação Indicativa e do presente Guia Prático. No caso de RPG, a análise é feita por requerimento das editoras ou distribuidoras, que devem encaminhar o livro, sinopse e descrição detalhada dos tipos de missões ou encontros esperados durante uma sessão de jogo.

Produtoras e distribuidoras de jogos eletrônicos enviam ao Ministério da Justiça um pedido fundamentado de Classificação Indicativa com o jogo, sinopse e descrição detalhada das tarefas e/ou missões que cabem a cada jogador.

**16. Quais critérios podem ser utilizados para fundamentar o pedido de autoclassificação para programas de televisão?**

O pedido de autoclassificação deve conter a classificação pretendida, ser detalhado e objetivo, com a descrição de temas, conteúdos e de eventuais inadequações.

O responsável pela obra deve observar os princípios estabelecidos pelo art. 221 da Constituição Federal, em especial a preferência a finalidades educativas, artísticas, culturais e informativas e o respeito aos valores éticos e sociais da pessoa e da família.

**17. Quais são as consequências se forem constatadas inadequações que não constavam no pedido de autoclassificação?**

O Ministério da Justiça irá monitorar a obra audiovisual, para televisão, por até 60 dias. O monitoramento irá confirmar ou modificar a autoclassificação pretendida por produtores e emissoras.

O monitoramento é contínuo. Ao constatar que a autoclassificação não condiz com as cenas exibidas, o Ministério da Justiça poderá iniciar processo administrativo para reclassificação e comunicar ao Ministério Público e outros órgãos interessados sobre o ocorrido, para providências cabíveis.

---

**Aplicação da Classificação**


---

**18. A classificação se aplica também a PPV (Pay Per View), VOD (Vídeo on Demand) e a outros canais de distribuição?**

Sim. O sistema é aplicável a qualquer tipo de obra audiovisual destinada à distribuição e exibição em televisão ou similar, seja qual for o formato final de difusão ou distribuição.

**19. Os critérios de análise para filmes, DVD, vídeo, jogos eletrônicos e de interpretação são os mesmos da TV?**

Sim. Os critérios de análise são embasados na quantidade, relevância, contextualização e intensidade das cenas com conteúdos de sexo, drogas e violência apresentados. Antes de lançar a Classificação Indicativa, o analista avalia se a obra apresenta agravantes e atenuantes. São agravantes, por exemplo, a apresentação de violência e ausência de punição ao agressor. A apresentação de comportamentos cooperativos, solidários, de valorização da vida e do ser humano podem ser atenuantes e ajudam a reduzir a Classificação Indicativa das obras analisadas.

**20. Em um canal infantil é necessário mostrar a classificação "Livre" a cada programa exibido?**

Sim. É sempre importante lembrar que a classificação indicativa é para obras audiovisuais específicas, não para toda a programação ou canal.

**21. Programas ao vivo devem ser classificados?**

Programas ao vivo estão dispensados de classificação, mas poderão ser classificados, com base no monitoramento, caso exista a presença reiterada de inadequações. O requerente deverá solicitar autoclassificação quando souber que o programa irá veicular conteúdos com inadequação.

**22. Programas jornalísticos e esportivos devem ser classificados?**

Não. O Ministério da Justiça não classifica ou monitora programas jornalísticos ou noticiosos, programas esportivos, programas ou propagandas eleitorais e publicidade em geral, incluídas as vinculadas à programação.

**23. Programas e vídeos musicais precisam ser classificados?**

Sim. Programas e vídeos musicais devem ser classificados, desde que não sejam parte de obras não sujeitas à classificação, como programas jornalísticos ou noticiosos. Essa regra também é válida para os programas religiosos.

**24. No caso das séries para televisão, como o pedido de autoclassificação pode ser realizado?**

O pedido de autoclassificação poderá ser feito para toda a série, por temporada ou por episódio. Se houver modificações de temática e conteúdo entre temporadas, deve-se classificar individualmente cada uma delas. O importante é a informação clara e objetiva aos pais, às crianças e aos adolescentes.

**25. Os produtos audiovisuais já classificados em outro país também devem ser classificados no Brasil?**

Sim. Para serem exibidos no Brasil, todos os produtos audiovisuais devem ser classificados ou autoclassificados, com exceção dos programas jornalísticos ou noticiosos, esportivos, programas ou propagandas eleitorais e publicidade em geral. Os programas exibidos ao vivo poderão ser classificados com base na atividade de monitoramento.

**26. Curtas-metragens são classificados?**

Sim. Os curtas-metragens são classificados como qualquer obra audiovisual independente de qual seja o seu gênero, duração, formato de captação, difusão ou distribuição.

**27. A classificação de um filme exibido no cinema será a mesma quando for exibida na TV?**

Sim. O sistema matricial utilizado pelo Ministério da Justiça atribui a mesma classificação às obras.

**28. Os documentários estão sujeitos à classificação?**

Sim.

**29. A TV por assinatura está sujeita a vinculação entre faixas etárias e horários?**

A TV por assinatura não segue a vinculação entre faixa etária e horário quando oferece dispositivo de bloqueio como meio efetivo de controle de programação pelos pais. Entretanto, os canais deverão informar a classificação indicativa oficial atribuída a cada programa.



---

**Exibição de classificação**

---

**30. Como será a veiculação, na televisão, da Classificação Indicativa?**

A veiculação do símbolo indicador da Classificação Indicativa de determinada obra, na televisão, deve ser apresentada com o tempo mínimo de cinco segundos, no início de cada programa. O texto deve ser em português e interpretado na Língua Brasileira dos Sinais (Libras) .

O símbolo deverá também ser veiculado na metade do tempo de duração de cada parte do programa, durante cinco segundos, em versão simplificada, correspondente ao símbolo identificador da categoria de classificação.

**31. Como será a veiculação da Classificação Indicativa nos cinemas, nas vídeo-locadoras, nas capas de DVD e nos cartazes de espetáculos?**

A Portaria MJ nº 1.100/2006 determina que os estabelecimentos de exibição, locação e revenda deverão expor os símbolos identificadores da Classificação Indicativa atribuída à obra, nos termos do Manual de Classificação Indicativa.

As informações de classificação indicativa das obras audiovisuais devem ser divulgadas de forma padronizada.

Além disso, deve ser afixada em local de fácil leitura a seguinte informação: “O Ministério da Justiça recomenda: Srs. Pais ou Responsáveis, observem a classificação indicativa atribuída a cada diversão pública. Conversem com as crianças e adolescentes sobre as inadequações indicadas antes de exibir conteúdo impróprio à sua faixa etária”.

Alternativamente à fixação dessa informação, poderá ser fixado nos estabelecimentos de exibição, locação e revenda, os cartazes disponibilizados pelo Ministério da Justiça – que são parte da campanha de classificação indicativa (imagens abaixo). Para receber exemplares dos cartazes, envie um e-mail para [dejus@mj.gov.br](mailto:dejus@mj.gov.br).

Veja as imagens dos cartazes da campanha de classificação indicativa abaixo:



### 32. Qual é o padrão de exibição dos símbolos de classificação indicativa?

Entende-se por padronização, a definição e especificação de tamanho, cor, proporção, tempo e duração da exibição.

Os símbolos e informações padronizadas devem estar visíveis nos rótulos de mídias, livros de jogos de interpretação, *banners* e cartazes de divulgação ou qualquer outro meio que contenha produto classificável.

Quando a veiculação ocorrer em livros, banners, cartazes ou caixas de mídias, o selo informativo deverá ocupar de 15% a 20% do total da área de projeção da imagem, localizado no rodapé ou em local visível.



A fonte utilizada deverá ser do tipo Arial e seguir tamanho 8 em caixas de mídia, invólucros ou livros. *Banners* ou materiais impressos deverão seguir a proporção citada anteriormente.

Todo o tipo de informação escrita referente à classificação indicativa do conteúdo deverá ser apresentada em negrito e em caixa alta (letra maiúscula). As demais informações relativas ao tema e conteúdo serão apresentadas com fontes maiúsculas e minúsculas.

Os símbolos estão disponíveis em [www.mj.gov.br/classificacao](http://www.mj.gov.br/classificacao).

---

#### Responsabilidades e sanções

##### **33. De quem é a responsabilidade de anunciar a Classificação Indicativa nos locais de diversão pública?**

É dos produtores, distribuidores, exibidores ou responsáveis por diversões públicas a responsabilidade de anunciar e afixar, em lugar visível e de fácil acesso, à entrada do estabelecimento, informação destacada sobre a natureza da diversão e a faixa etária para a qual não se recomenda, seguindo os padrões definidos na Portaria MJ nº 1.100/06.

##### **34. Quem é responsável por todo o processo de classificação?**

A responsabilidade de respeitar a classificação indicativa e divulgar os símbolos de classificação é conjunta entre produtoras, emissoras ou responsáveis pelo produto e a Secretaria Nacional de Justiça, do Ministério da Justiça.

##### **35. O MJ poderá aplicar sanções a produtores/emissoras que desrespeitarem as regras?**

Não. Quem pode definir e aplicar sanções é o Poder Judiciário, que será provocado pelo Ministério da Justiça quando forem constatadas irregularidades.

---

#### Contatos úteis

##### **Classificação Indicativa**

Ministério da Justiça  
Secretaria Nacional de Justiça  
Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação  
Esplanada dos Ministérios, Bloco T, Anexo II, Central de Atendimento.  
CEP: 70.064-900 – Brasília, DF  
Tel.: (61) 3429.9115  
[www.mj.gov.br/classificacao](http://www.mj.gov.br/classificacao)

## APLICAÇÃO DOS CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

Como regra geral, à medida que as situações violentas, do universo das drogas e das práticas e discursos sexuais vão ficando mais complexas, mais recorrentes ou mais intensas e impactantes (impressionantes, chocantes ou que causem grande efeito), agrava-se também a tendência de classificação indicativa e, por conseguinte, eleva-se a gradação atribuída à obra. Por isso, quando há duas ou mais tendências de indicação, atribui-se a classificação referente à tendência correspondente à maior faixa etária para se concluir o processo.

Deve-se observar que está previsto no Manual da Nova Classificação Indicativa a influência de indicadores que podem atenuar ou agravar as tendências de indicação presentes na obra audiovisual, em especial, as que versam sobre a relevância do conteúdo inadequado para a compreensão da trama, a frequência de exibição do conteúdo e o modo como a cena foi apresentada (a chamada composição de cena, ou *mise-en-scène*, levando-se em consideração enquadramento, recursos de edição, efeitos especiais, sonorização, comportamento dos personagens, etc.).

É importante ressaltar que a objetivação desses indicadores apresenta-se como um dos grandes avanços da política pública de Classificação Indicativa.

# OS CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

A seguir, estão relacionadas as tendências de indicação e suas respectivas descrições operacionais, divididas por critérios (violência, sexo e drogas), elementos atenuantes e agravantes e sub-divididas por faixas etárias a que não se recomendam.

## CRITÉRIO: VIOLÊNCIA



**CLASSIFICAÇÃO: LIVRE**

São admitidos com essa classificação obras que contenham predominantemente conteúdos positivos e que não tragam elementos com inadequações passíveis de indicação para faixas etárias superiores a 10 anos. Nem sempre a ocorrência de cenas que remetem à violência são prejudiciais ao desenvolvimento psicológico da criança, como os elencados abaixo:

### a) VIOLÊNCIA FANTASIOSA

- A tendência é aplicada quando há níveis elementares e fantasiosos de violência, como atos agressivos de desenhos animados destinados ao público infantil, que não apresentem correspondência com a realidade, como lesões corporais;
- Brigas não impactantes de tramas infanto-juvenis maniqueístas, de luta do bem contra o mal, que não apresentem sofrimento, lesões ou sangue;
- Violência caricata inserida no gênero comédia-pastelão (guerra de comida, pancadas que não resultem em dor), ou seja, que são feitas para provocar o riso e não como ato violento.

EXEMPLO: Desenho animado em que personagem animalizado bate com uma bigorna na cabeça de outro, que é amassado e, logo em seguida, volta à sua forma original.

**b) PRESENÇA DE ARMAS SEM VIOLÊNCIA**

- A tendência é aplicada quando há cenas com presença de armas de qualquer natureza sem que haja motivação evidente de violência.

EXEMPLO: Samurai pega sua espada sobre a mesa e a coloca nas costas.

**c) MORTES NATURAIS SEM VIOLÊNCIA**

- A tendência é aplicada quando há mortes naturais (seja o momento da morte ou a exposição de cadáver) sem envolvimento de dor ou lesões.

EXEMPLO: Senhora idosa morre enquanto dorme.

**d) OSSADAS E ESQUELETOS SEM VIOLÊNCIA**

- A tendência é aplicada quando há presença de ossadas e esqueletos não-resultantes de ato violento.

EXEMPLO: É encontrado fóssil de um homem pré-histórico.



**CLASSIFICAÇÃO: “NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 ANOS”**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

**a) PRESENÇA DE ARMAS COM VIOLÊNCIA**

- A tendência é aplicada quando personagem utiliza uma arma (qualquer artefato utilizado para se cometer ato violento, desde revólver até um objeto doméstico) para ameaçar, defender-se, agredir ou matar, ou apresente intenção de cometer tais atos.

EXEMPLO: Armas de fogo (revólveres, pistolas, metralhadoras e espingardas), armas contundentes (cassetete, porrete) armas brancas (faca, punhal, lima, espada, foice, garfo, tridente), armas explosivas (bombas e granadas), armas biológicas (antraz).

**b) MEDO / ANGÚSTIA**

- A tendência é aplicada quando há enquadramentos, jogos de câmera, iluminação, direção de arte, sonorização, comportamento dos personagens, recursos de edição ou qualquer outro elemento da linguagem audiovisual que crie uma ambientação tensa que pode causar sofrimento psíquico em crianças pequenas;

- Personagem que demonstre medo intenso/sofrimento frente a uma situação tensa;

- Morte de pais (ou parentes de quem dependam, parentes próximos com vínculos fortes)



EXEMPLO: Em uma casa escura, personagem ouve barulhos estranhos e se esconde, com medo.

**c) OSSADAS E ESQUELETOS COM RESQUÍCIOS DE ATO DE VIOLÊNCIA**

- A tendência é aplicada quando há cenas com ossadas e esqueletos resultantes de ato violento.

EXEMPLO: Policiais investigativos encontram uma caveira com um buraco de bala no crânio.

**d) ATOS CRIMINOSOS SEM LESÃO CORPORAL OU CONTRA A VIDA**

- A tendência é aplicada quando qualquer ação que seja crime, contravenção ou infração de acordo com a legislação brasileira, que não esteja vinculada à violência propriamente dita e que não esteja contemplada em outra categoria da lista de tendências de indicação.

EXEMPLO: Roubo, furto, ameaça, sequestro ou corrupção.

**e) LINGUAGEM DEPRECIATIVA**

- A tendência é aplicada quando há apresentação de cenas em que personagens tecem comentários maldosos ou depreciativos a respeito de alguém que não esteja presente.

EXEMPLO: Personagem se refere a outro como preguiçoso.



**CLASSIFICAÇÃO: “NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS”**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

**a) AGRESSÃO FÍSICA / LESÃO CORPORAL**

- A tendência é aplicada quando há rixa ou ato agressivo que atente contra a integridade corporal ou a saúde de outrem, como um soco, ato que cause debilidade temporária ou permanente em alguém, dopagem ou intoxicação.

EXEMPLO: Personagens brigam com socos e chutes, personagem com uma pedrada quebra o nariz de outro, personagem coloca comprimidos tranquilizantes no chá de outro para fazê-lo desmaiar, lançamento de gás de pimenta em um evento público.

**b) PROCEDIMENTOS MÉDICOS COM DANO VISÍVEL**

- A tendência é aplicada quando há cirurgias e tratamentos médicos que apresentem lesões corporais, fraturas, sangue e/ou órgãos internos.

EXEMPLO: Cardiologistas abrem paciente com bisturi. Personagem apresenta fratura exposta.

#### **c) DESCRIÇÃO DE VIOLÊNCIA**

- A tendência é aplicada quando se apresentam cenas em que há narração, cartelas gráficas ou diálogos que narrem detalhadamente atos violentos.

EXEMPLO: Personagem confessa assassinato, revelando que matou a facadas.

#### **d) PRESENÇA DE SANGUE**

- A tendência é aplicada quando se apresentam cenas em que o sangue é oriundo de alguma lesão corporal, seja ela exibida ou não: sangue originado de agressões físicas (como socos e tiros), acidentes (como os automobilísticos e domésticos), procedimentos médicos e lesões internas (como cirurgias, vômitos com sangue) e cenários ou objetos ensanguentados. Pequenos cortes, testes hemopáticos, menstruação e sangramentos nasais não são considerados (salvo quando o enquadramento e as composições de cena valorizem a presença de sangue).

EXEMPLO: Personagem encontra sua cama suja de sangue.

#### **e) MORTE NATURAL COM VIOLÊNCIA**

- A tendência é aplicada quando há mortes naturais ou acidentais (seja o momento da morte ou a exposição de cadáver) com o envolvimento de dores ou lesões.

EXEMPLO: Homem sente as dores de um ataque cardíaco e cai morto na rua.

#### **f) ATO VIOLENTO CONTRA ANIMAIS**

- A tendência é aplicada quando há ato de abuso, maus-tratos e ferimentos contra animais. Também se aplica a tendência quando personagem, intencionalmente, tira a vida de animal, com exceção dos casos de sobrevivência ou consumo.

EXEMPLO: Homem chuta cachorro. Homem esfaqueia gato.

#### **g) HOMICÍDIO CULPOSO**

- A tendência é aplicada quando há cenas em que personagem mata outro sendo que claramente não há a intenção de praticar o crime.

EXEMPLO: Homem esquece de puxar freio de mão, o carro anda e atropela pessoa, que morre.

#### **h) EXPOSIÇÃO AO PERIGO**

- A tendência é aplicada quando existe situação em que o agressor comete ato criminoso contra a vida, porém não resulta em morte;

- Cenas em que se apresente comportamento que seja perigoso, de forma direta e iminente, para a vida ou saúde de outrem;

- Cenas em que se pratique, com o fim de transmitir a outrem, moléstia grave de que está contaminado, ato capaz de produzir o contágio;

- Cenas em que se expõe ao perigo a vida ou a saúde de pessoa sob sua autoridade, guarda ou vigilância, quer privando-a de alimentação ou cuidados indispensáveis,

quer sujeitando-a a trabalho excessivo ou inadequado, quer abusando de meios de correção ou disciplina;

- Cenas em que se promovam atos perigosos para a sociedade ou o meio ambiente, como incêndios, inundações, explosões e desabamentos.

EXEMPLO: Atear fogo a uma casa ou floresta, explodir carro, manter relações sexuais sem proteção sabendo que possui DST.

#### **i) EXPOSIÇÃO DE PESSOAS EM SITUAÇÕES CONSTRANGEDORAS OU DEGRADANTES**

- A tendência é aplicada quando há constrangimento, degradação ou humilhação que pode ser expressa de várias formas, seja verbalmente ou através de imagens e contextos. A predisposição da(s) pessoa(s) a se envolver em uma situação não é atenuante para o conteúdo humilhante, principalmente se ela o faz por inocência ou em troca de outra coisa (dinheiro, por exemplo).

EXEMPLO: Pessoa aceita colocar chapéu de burro em troca de dinheiro, pessoa aceita ser suja com ovos para conseguir participar de um programa de TV.

#### **j) AGRESSÃO VERBAL**

- A tendência é aplicada quando há apresentação de cenas em que haja xingamentos entre personagens.

EXEMPLO: Personagem xinga a outra de vadia preguiçosa.

#### **k) OBSCENIDADE**

- A tendência é aplicada quando ato, palavra, escrito ou gesto, em especial os obscenos, são apresentados com o intuito de ofender ou constranger alguém.

EXEMPLO: No trânsito, homem aponta o dedo médio para outro.

#### **l) BULLYING**

- A tendência é aplicada quando ato de violência psicológica intencional e repetitiva consiste em um indivíduo (*bully* ou "valentão") ou grupo de indivíduos que intimidam outro indivíduo ou grupo incapaz de se defender, a fim de isolá-lo socialmente, através de atos como espalhar comentários, recusar-se em se socializar com a vítima e intimidar outras pessoas que desejam se socializar com a vítima.

EXEMPLOS: Grupo de meninos não permitem que outro jogue futebol com eles e sentenciam: "Não falem com ele".





### CLASSIFICAÇÃO: “NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS”

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

#### a) AGONIA

- A tendência é aplicada quando há vítima de ato violento que está na iminência de morrer. Suas reações podem ser as mais variadas possíveis: de padecimentos físicos a desfalecimentos vagarosos.

EXEMPLO: Vítima que agoniza após ser alvejada por tiro, vítima que sofre ataque cardíaco.

#### b) ASSASSINATO

- A tendência é aplicada quando um personagem mata outro intencionalmente. Inclui-se ainda tentativas de assassinato, exposição de cadáveres de vítimas de assassinato, comportamentos que presumem culpa no caso da morte de outrem (como omissão de socorro ou entorpecimento seguido de condução de veículos).

EXEMPLO: Homem atira em outro.

#### c) ASSÉDIO SEXUAL

- A tendência é aplicada quando há apresentação de crime contra a dignidade sexual, do tipo assédio sexual, ou seja, quando alguém é constrangido sob o intuito de obter vantagem ou favorecimento sexual, prevalecendo-se o agente da sua condição de superior hierárquico ou ascendência inerentes ao exercício de emprego, cargo ou função.

EXEMPLO: Patrão seduz funcionária, insinuando que devem manter relação sexual para que ela seja promovida.

#### d) ESTIGMA / PRECONCEITO

- A tendência é aplicada quando há cenas com diálogos, imagens ou contextos que estereotipam as chamadas minorias ou grupos vulneráveis, fazendo chacota ou depreciando um indivíduo ou grupo por conta de suas particularidades, reiterando sua histórica condição marginal, ridicularizando características ou crenças pessoais (a identidade social), atendo-se a uma característica pessoal para diminuir o indivíduo ou grupo, atribuindo-lhe condição defeituosa. O *bullying* contra as chamadas minorias se enquadra nesta tendência.

EXEMPLO: Programa de humor apresenta negro como empregado, que nunca acerta as tarefas, é chamado de *burro* e é mandado *para o tronco*.



## CLASSIFICAÇÃO: “NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS”

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

### a) CRIMES CONTRA A DIGNIDADE SEXUAL

- A tendência é aplicada quando há cenas de estupro<sup>1</sup>; violação sexual mediante fraude<sup>2</sup>; favorecimento da prostituição ou outra forma de exploração sexual<sup>3</sup>; Tráfico internacional ou interno de pessoa para fim de exploração sexual<sup>4</sup>.

EXEMPLO: Mulher é abusada sexualmente, personagem mantém estabelecimento onde se pratica prostituição, personagem traz mulher de outro país, fazendo com que ela contraia dívida e a pague com parte do que recebe como prostituta.

### b) TORTURA

- A tendência é aplicada quando são apresentadas imagens e sons em que haja violência com intensos e/ou constantes padecimentos físicos ou psicológicos da vítima em troca de algo (como uma informação), ocasionando morte ou não.

EXEMPLO: Homem espanca outro para que ele lhe revele onde está guardada uma quantia de dinheiro.

### c) MUTILAÇÃO

- A tendência é aplicada quando são exibidas cenas tais como atos ou tentativas de desmembrar um personagem, vivo ou não, incluindo escarpelamentos, degolações ou esquartejamentos, ocasionando dor ou não. Contempla-se também a exibição de partes de cadáveres.

EXEMPLO: Homem corta a cabeça de outro.

<sup>1</sup> Constranger alguém, mediante violência ou grave ameaça, a ter conjunção carnal ou a praticar ou permitir que com ele se pratique outro ato libidinoso.(Lei 12015)

<sup>2</sup> Ter conjunção carnal ou praticar outro ato libidinoso com alguém, mediante fraude ou outro meio que impeça ou dificulte a livre manifestação de vontade da vítima.(Lei 12015)

<sup>3</sup> Induzir ou atrair alguém à prostituição ou outra forma de exploração sexual, facilitá-la, impedir ou dificultar que alguém a abandone.(Lei 12015)

<sup>4</sup> Promover ou facilitar a entrada, no território nacional, de alguém que nele venha a exercer a prostituição ou outra forma de exploração sexual, ou a saída de alguém que vá exercê-la no estrangeiro ou o deslocamento de alguém dentro do território nacional para o mesmo fim. (Lei 12015)

**d) SUICÍDIO**

- A tendência é aplicada quando são exibidas cenas com personagem decidido a se matar. Inclui-se não apenas cenas de suicídio, com o *modus operandi*, mas também aquelas que apresentam tentativas de suicídio. Cenas que exibem conflitos em que o personagem cogita tirar a própria vida, também são contempladas nessa tendência.

EXEMPLO: Mulher se joga de prédio, homem consome uma grande dose de medicamentos com intenção de tirar a própria vida etc.

**e) VIOLÊNCIA GRATUITA/BANALIZAÇÃO DA VIOLÊNCIA**

- A tendência é aplicada quando são apresentadas cenas de violência sem motivo aparente, por motivo fútil ou que se apresentem reiteradamente, como forma predominante ou única, de resolução de conflitos.

EXEMPLO: Homem encontra outro na rua e esfaqueia suas costas, mas não é apresentada causa ou consequência ao ato.

**f) ABORTO, PENA DE MORTE, EUTANÁSIA**

- A tendência é aplicada quando são apresentadas cenas com mortes envolvendo as temáticas deste item.

**g) AGRESSÃO NO AMBIENTE DOMÉSTICO OU FAMILIAR**

- A tendência é aplicada quando há cena que apresenta violência doméstica ou familiar:

I - Violência física: conduta que ofenda a integridade ou saúde corporal;

II - Violência psicológica: conduta que cause dano emocional ou qualquer prejuízo à saúde mental e à autodeterminação;

III - Violência sexual: conduta que constranja o personagem a presenciar, manter ou participar de relação sexual não desejada ou que limite ou anule o exercício de seus direitos sexuais e reprodutivos;

IV - Violência moral: conduta que configure injúria, difamação ou calúnia<sup>5</sup>.

EXEMPLO: Mulher é espancada pelo marido. Mulher é coagida a manter relações sexuais com o parceiro.

---

<sup>5</sup> Injúria: desqualificar alguém. Atribuir a determinado indivíduo características negativas, ruins, de forma a ofendê-la intimamente. Difamação: imputar a alguém fato ofensivo à sua reputação. Calúnia: no direito penal brasileiro, corresponde ao ato de atribuir a alguém, falsamente, um crime. Todos eles são definidos como crimes (arts. 138, 139 e 140, Código Penal).



**CLASSIFICAÇÃO: “NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS”**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

**a) REPETIÇÃO OU EXAGERO DE CENAS VIOLENTAS DE FORTE IMPACTO**

- A tendência é aplicada quando há várias cenas ou apenas uma cena de longa duração (imprescindível para a trama), de crimes contra a dignidade sexual, tortura, mutilação e suicídio.

EXEMPLO: Exibição de mais de uma cena de suicídio.

**b) ELOGIO, GLAMOURIZAÇÃO E/OU APOLOGIA À VIOLÊNCIA**

- A tendência é aplicada quando são apresentadas cenas que enalteçam e incentivem a prática de violência. Também quando a violência é retratada como se fosse “bonita”, “interessante”, “positiva”, valorizando o ato violento e/ou os agressores.

EXEMPLO: Diálogos com frases como “matar alguém é o sentimento mais prazeroso que um ser humano pode sentir”.

**c) CRUELDADE**

- A tendência é aplicada quando é apresentada cena realista de violência, de forma sádica, capaz de gerar identificação e tensão, que produza intensos padecimentos psicológicos ou físicos. Também quando há o prolongamento desnecessário do sofrimento ou quando o ato violento for praticado por pessoa de confiança.

EXEMPLO: Homem quer se vingar de outro e o pendura em uma árvore e arranca todos seus dedos e dentes antes de matá-lo.

**d) CRIMES DE ÓDIO**

- A tendência é aplicada quando há cenas com diálogos, imagens ou contextos que discriminam as chamadas minorias, promovendo ataques físicos ou verbais motivados por ódio discriminatório por conta de preconceito de gênero ou identidade de gênero, raça ou etnia, religião ou credo, orientação sexual, pertencimento geográfico, idade, condição física ou social, trejeitos e outras situações em que indivíduos pertençam a grupo discriminado.

EXEMPLO: Grupo antissemita encontra judeu na rua e lhe agride sem qualquer outra motivação que não o ódio por sua cultura/raça /religião.

**e) PEDOFILIA**

- A tendência é aplicada quando são apresentadas cenas com crimes contra a dignidade sexual de vulnerável (menores de até 14 anos).

EXEMPLO: Adulto pratica sexo com criança de 11 anos, independentemente do seu consentimento.

**f) ABUSO SEXUAL – ALEGAR PAIXÃO OU CONSUMO DE DROGAS PARA JUSTIFICAR O ATO**

- A tendência é aplicada quando o agressor justifica seu ato criminoso por paixão ou consumo de drogas e que não haja o discurso claro que a conduta seja criminosa.

EXEMPLO: Personagem justifica (e não há discurso contrário) que estuprou a aluna porque estava apaixonado por ela.

## CRITÉRIO: SEXO E NUDEZ



**CLASSIFICAÇÃO: LIVRE**

São admitidos conteúdos que apresentem:

**a) NUDEZ ARTÍSTICA / CIENTÍFICA / CULTURAL**

- A tendência é aplicada quando há cenas com nudez, de qualquer natureza, exposta de maneira não-erótica, dentro de um contexto científico, artístico ou cultural.

EXEMPLO: Documentário mostra a realidade de uma tribo indígena onde as pessoas estão nuas.



**CLASSIFICAÇÃO: “NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 ANOS”**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

**a) CONTEÚDOS EDUCATIVOS SOBRE SEXO**

- A tendência é aplicada quando há cenas com diálogos não estimulantes sobre sexo e que estejam dentro de contexto educativo ou informativo.

EXEMPLO: Em escola, estudantes aprendem sobre o sistema reprodutor.





## CLASSIFICAÇÃO: “NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS”

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

### a) NUDEZ VELADA

- A tendência é aplicada quando há cenas com nudez sem a apresentação de nus frontais (pênis, vagina), seios e nádegas, ou seja, uma nudez "opaca" ou velada.

EXEMPLO: Em cena com nudez, insere-se tarja ou efeito gráfico sobre seios, nádegas e órgãos genitais.

### b) INSINUAÇÃO SEXUAL

A tendência é aplicada quando é possível deduzir por diálogos, imagens e contextos, que a relação ocorreu, ocorrerá ou está acontecendo, sem que, contudo, seja possível visualizar ato sexual.

EXEMPLO: Casal se beija, começa a tirar a roupa e deita na cama; casal se beija suado sob lençóis.

### c) MASTURBAÇÃO

- A tendência é aplicada quando há cena não explícita de masturbação.

EXEMPLO: Apresenta-se plano médio de homem no banheiro e, pela sua gesticulação (movimento de mão na região pélvica), induz-se que ele se masturba.

### d) LINGUAGEM CHULA

- A tendência é aplicada quando em diálogos, narrações ou cartelas gráficas se apresentem palavras chulas ou palavrões. São expressões ofensivas e vulgares relacionadas a sexo (incluindo órgãos sexuais) e excrementos.

EXEMPLO: M\*rda, c\*, b\*ceta, p\*rra, escr\*to, p\*ta, etc.

### e) LINGUAGEM DE CONTEÚDO SEXUAL

- A tendência é aplicada quando se apresentam diálogos, narrações ou cartelas gráficas sobre sexo, em qualquer contexto, sem que haja apresentação de vulgaridades, detalhamentos ou sem que o diálogo seja erótico ou estimulante.

EXEMPLO: Amigas discutem sobre como seus namorados se comportam durante o sexo.



**f) SIMULAÇÕES DE SEXO**

- A tendência é aplicada quando são apresentadas imagens ou sons de uma cena que tenha uma relação sexual farsesca, sem que haja o ato sexual em si.

EXEMPLO: Garoto pega dois bonecos e simula que eles mantêm relação sexual.



**CLASSIFICAÇÃO: “NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS”**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

**a) NUDEZ DE NÁDEGAS E SEIOS**

- A tendência é aplicada quando é apresentada cena em que sejam exibidos seios e/ou nádegas, mas não sejam exibidos os órgãos genitais.

EXEMPLO: É possível visualizar nádegas de homem quando ele acorda.

**b) EROTIZAÇÃO**

- A tendência é aplicada quando há imagens, diálogos e contextos eróticos, sensuais ou sexualmente estimulantes<sup>6</sup>, como *strip-teases*, danças eróticas, diálogos estimulantes, provocações de caráter sexual.

EXEMPLO: Homem realiza strip-tease; mulher se insinua, fica apenas de biquíni para seduzir outra pessoa.

**c) OBSCENIDADES**

- A tendência é aplicada quando há imagens, diálogos ou contextos que apresentem a sexualidade de maneira vulgar.

EXEMPLO: Pessoa diz frases vulgares para parceiro para convencê-lo a manter relação sexual.

---

<sup>6</sup> Estimulante: que excita, que incita, que anima.



**CLASSIFICAÇÃO: “NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS”**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

**a) NUDEZ COMPLETA**

- A tendência é aplicada quando é possível visualizar pênis ou vagina.

EXEMPLO: Ao tomar banho, é possível visualizar vagina de mulher.

**b) PROSTITUIÇÃO**

- A tendência é aplicada quando é apresentada qualquer etapa do ato da prostituição: sedução/conquista, contratação, prática sexual ou pagamento e que apresente a naturalização, banalização ou enaltecimento da prática da prostituição.

EXEMPLO: Homem pára carro na rua e prostituta se aproxima, revela seu preço e entra no automóvel.

**c) RELAÇÃO SEXUAL NÃO-EXPLÍCITA**

- A tendência é aplicada quando há cena com qualquer modalidade de sexo (vaginal, anal, oral) não explícita.

EXEMPLO: Casal mantém relação sexual, mas não é possível ver penetração.



**CLASSIFICAÇÃO: “NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS”**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

**a) SEXO EXPLÍCITO**

- A tendência é aplicada quando há apresentação de relação sexual explícita, de qualquer natureza, inclusive masturbação, com reações realistas dos personagens

participantes do ato sexual. Necessariamente, são apresentados os órgãos sexuais. Não é utilizado somente em cenas de pornografia.

EXEMPLO: Mulher abre as calças de homem, acaricia seu pênis e o introduz em sua vagina.

**b) SITUAÇÕES SEXUAIS COMPLEXAS**

- A tendência é aplicada quando há cenas de sexo com incesto (apresentação de cenas de sexo ou relações erótico-afetivas entre parentes de primeiro grau ou correlatos, como pai, mãe, irmão, padrasto, enteado etc.), orgias, *swing* e fetiches.

EXEMPLO: Cena com casal que participa de sadomasoquismo.

## CRITÉRIO: DROGAS



CLASSIFICAÇÃO: LIVRE

São admitidos conteúdos que apresentem:

**a) CONSUMO MODERADO DE DROGAS LÍCITAS**

- A tendência é aplicada quando são apresentadas cenas irrelevantes para a trama com consumo moderado de drogas lícitas em situações sociais, sem que se apresentem efeitos relacionados ao consumo das drogas (embriaguez e abstinência).

EXEMPLO: Cigarro em *happy hour*, espumante no ano novo, vinho no jantar etc.

**b) CONSUMO REGULAR DE MEDICAMENTOS**

- A tendência é aplicada quando são apresentadas cenas em que personagem consome medicamentos devidamente receitados.

EXEMPLO: Homem consome remédio para dor e fica claro por diálogos, imagens ou contextos que houve prescrição médica.

**c) CONSUMO INSINUADO DE DROGAS LÍCITAS**

- A tendência é aplicada quando são apresentadas cenas em que as drogas “ambientam” a cena, mas não se mostra consumo explícito.

EXEMPLO: São apresentados bares, ambientes esfumaçados, copos e taças com bebidas que, infere-se, são alcoólicas.

**d) DESCRIÇÕES VERBAIS COMEDIDAS DE DROGAS LÍCITAS**

- A tendência é aplicada quando são apresentadas cenas com diálogos, narrações e cartelas gráficas com descrições superficiais, comedidas e irrelevantes para a trama sobre conteúdo de drogas lícitas.

EXEMPLO: “Estou de ressaca. Bebi muito ontem”.

10

### CLASSIFICAÇÃO: “NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 ANOS”

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

a) **DESCRIÇÕES VERBAIS DO CONSUMO DE DROGAS LÍCITAS**

- A tendência é aplicada quando há diálogos, narrações ou cartelas gráficas com descrição do consumo de drogas lícitas.

EXEMPLO: “Ontem estava calor, abri uma cerveja geladinha e bebi numa golada só. Depois, acendi um cigarro e fumei, enquanto bebia outra cerveja...”

b) **DISCUSSÃO SOBRE O TEMA “TRÁFICO DE DROGAS”**

- A tendência é aplicada quando existe imagens, diálogos ou contextos que apresentem o tema “tráfico de drogas”, com causa, consequência ou soluções pertinentes ao caso, com um discurso equilibrado sobre as questões sociais que o tema engloba.

EXEMPLO: personagens debatem sobre as possíveis penas para traficantes de drogas.

12

### CLASSIFICAÇÃO: “NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS”

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

a) **CONSUMO DE DROGAS LÍCITAS**

- A tendência é aplicada quando há cenas em que sejam exibidos consumos de cigarros de nicotina e bebidas alcoólicas.

EXEMPLO: Personagem chega em casa, acende um cigarro e o consome sentado no sofá.



**b) INDUÇÃO AO USO DE DROGAS LÍCITAS**

- A tendência é aplicada quando há cenas em que personagem oferece a outro ou o estimula a consumir cigarro de nicotina, bebida alcoólica ou medicamentos de forma irregular.

EXEMPLO: Homem dá a outro remédio para controlar um mal, mulher oferece um cigarro.

**c) CONSUMO IRREGULAR DE MEDICAMENTOS / AUTOMEDICAÇÃO**

- A tendência é aplicada quando há cenas em que sejam exibidos consumos de medicamentos sem prescrição médica ou com a receita, mas consumido de forma irregular (em dose excessiva, por exemplo).

EXEMPLO: Personagem consome analgésicos, anfetaminas ou tranqüilizante para sentir-se melhor, mas sem ter consultado médico.

**d) USO MEDICINAL DE DROGAS ILÍCITAS**

- A tendência é aplicada quando há cenas em que personagem consome drogas, consideradas ilícitas no Brasil, como maconha, para fins medicinais, quando for apresentado contexto adequado.

EXEMPLO: Personagem que vive em país onde o consumo de maconha para fins medicinais é lícito, usa a droga para atenuar a dor do câncer.



**CLASSIFICAÇÃO: “NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS”**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

**a) INSINUAÇÃO DO CONSUMO DE DROGAS ILÍCITAS**

- A tendência é aplicada quando se apresenta cena em que, por imagens, diálogos ou contexto, entende-se que houve consumo de drogas ilícitas.

EXEMPLO: Personagem apresentando alucinação.

**b) DESCRIÇÕES VERBAIS DO CONSUMO DE DROGAS ILÍCITAS**

- A tendência é aplicada quando se apresenta cena em que personagem revela que consumiu droga ilícita.

EXEMPLO: “Ontem cheguei em casa e fumei um baseado”.

**c) POSSE OU CONSUMO DE DROGAS LEVES**

- A tendência é aplicada quando se apresenta cena em que personagem consome drogas ilícitas ditas leves, como maconha e haxixe.

EXEMPLO: Homem acende cigarro de maconha e o traga.

**d) DISCUSSÃO SOBRE O TEMA “LIBERAÇÃO DO USO, COMÉRCIO, POSSE OU PRODUÇÃO DE DROGAS ILÍCITAS”**

- A tendência é aplicada quando se apresentam diálogos entre personagens gerando um debate sobre a liberalização de drogas (desde a produção até o consumo), deixando claras as causas, consequências e soluções pertinentes ao caso, com um discurso equilibrado sobre as questões sociais e de saúde que o tema engloba.

EXEMPLO: Dois amigos discutem sobre a liberalização da maconha.



**CLASSIFICAÇÃO: “NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS”**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

**a) PRODUÇÃO E COMERCIALIZAÇÃO DE QUALQUER DROGA ILÍCITA**

- A tendência é aplicada quando se apresenta cena com a produção e/ou comercialização de drogas consideradas ilícitas no Brasil.

EXEMPLO: Apresenta-se a produção de cocaína, uma plantação de maconha ou a compra de haxixe.

**b) POSSE E CONSUMO DE DROGAS PESADAS**

- A tendência é aplicada quando se apresenta cena com porte ou consumo das drogas ditas pesadas, como cocaína, merla, crack e drogas sintéticas.

EXEMPLO: Homem inala cocaína.

**c) CRIANÇA(S) E/OU ADOLESCENTE(S) ENVOLVIDO(S) NA PRODUÇÃO, COMERCIALIZAÇÃO, POSSE OU CONSUMO DE QUALQUER DROGA LÍCITA**

- A tendência é aplicada quando se apresenta cena em que criança ou adolescente participa diretamente de algumas das etapas de produção, comercialização, porte ou consumo de qualquer droga lícita.

EXEMPLO: Criança compra cerveja.





**CLASSIFICAÇÃO: “NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS”**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

**a) APOLOGIA OU INDUÇÃO AO USO DE DROGAS ILÍCITAS**

- A tendência é aplicada quando se apresenta imagem, diálogos ou contextos em que se estimule o consumo de qualquer droga ilícita.

EXEMPLO: Homem oferece a outro cigarro de maconha. Homem discursa sobre os benefícios da cocaína.

**b) CONSUMO EXPLÍCITO E REPETIDO DE DROGAS ILÍCITAS DE QUALQUER NATUREZA**

- A tendência é aplicada quando se apresenta consumo constante e detalhado de drogas ilícitas.

EXEMPLO: Personagem injeta heroína em várias cenas de um filme.

**c) CRIANÇAS OU ADOLESCENTES ENVOLVIDOS NA PRODUÇÃO, COMERCIALIZAÇÃO, POSSE OU CONSUMO DE QUALQUER DROGA ILÍCITA**

- A tendência é aplicada quando se apresenta cena em que criança ou adolescente participa diretamente de etapas citadas no enunciado, de qualquer droga ilícita.

EXEMPLO: Adolescente inala cocaína.

## OUTROS CONTEÚDOS

### a) VALORIZAÇÃO DA BELEZA FÍSICA E/OU DO CORPO COMO CONDIÇÃO IMPRESCINDÍVEL PARA UMA VIDA MAIS FELIZ E/OU PARA A ACEITAÇÃO SOCIAL E/OU PARA ACEITAÇÃO NO GRUPO

- Situações em que modificações no corpo (por exemplo, cirurgias plásticas) ou adoção de comportamentos (por exemplo, dietas) são valorizadas como os únicos ou mais importantes caminhos a serem seguidos para o alcance de uma vida “melhor” e “mais feliz”. Isto sem que, ao mesmo tempo, sejam apresentados riscos inerentes a essas estratégias (como a anorexia, bulimia, falhas nos procedimentos cirúrgicos, dentre outros). Outra situação comum a esse tipo de comportamento é a definição de padrões de beleza e estética corporal muito restritos. Nesses casos, geralmente esses padrões são associados a personagens, possuidores de um biotipo específico, apresentados como modelo a ser seguido por todos.

### b) COMPORTAMENTOS/CONTEÚDOS QUE IDENTIFIQUEM O CONSUMO COMO FORMA DE VALORIZAÇÃO SOCIAL/PESSOAL, DE ALCANCE DA FELICIDADE

- Cenas e/ou diálogos que apresentem a posse de determinado bem e/ou serviço como condição indispensável para o alcance de uma situação de vida superior à atual, seja ela qual for.

### c) CONTEÚDOS NÃO-CATEGORIZADOS

- Desde o lançamento da Manual da Nova Classificação Indicativa, a equipe de análise audiovisual da SNJ tem levantado as possibilidades e reuniu acima as tendências que majoritariamente foram apresentadas nas milhares de obras audiovisuais já analisadas. No entanto, o leque das possibilidades artístico-culturais é infinito: A qualquer momento pode ser lançada outra obra que traga um item inadequado que não está catalogado mas merece ser considerado a fim realizar uma indicação justa para que o serviço de classificação indicativa seja efetivo e para que os pais e responsáveis sejam informados efetivamente sobre os conteúdos apresentados. Desta forma, a partir de um olhar objetivo, a equipe de análise da SNJ irá considerar qualquer conteúdo inadequado que esteja inserido no universo da violência, sexo ou drogas.

# ATENUANTES

## 1. ATENUANTES GERAIS

### - LINGUAGEM AUDIOVISUAL

a) A COMPOSIÇÃO DE CENA ATENUA O CONTEÚDO VIOLENTO / SEXUAL / DE NUDEZ / DE DROGAS

- A tendência é aplicada quando qualquer elemento da linguagem audiovisual (direção, roteiro, fotografia e iluminação, direção de arte, som e edição) atenua o conteúdo inadequado.

EXEMPLO: Um assassinato é exibido em Grande Plano Geral; uma cena de sexo é exibida de forma cômica.

### - RELEVÂNCIA

b) O CONTEÚDO VIOLENTO / SEXUAL / DE NUDEZ / DE DROGAS É IRRELEVANTE (OU POUCO RELEVANTE) PARA A TRAMA

- A tendência é aplicada quando qualquer conteúdo inadequado não é importante / relevante para o desenrolar da trama.

EXEMPLO: Apresenta-se uma cena de insinuação sexual sem importância para o filme.

### - FREQUÊNCIA

c) O CONTEÚDO VIOLENTO / SEXUAL / DE NUDEZ / DE DROGAS NÃO É FREQUENTE NA TRAMA

- A tendência é aplicada quando o conteúdo inadequado é apresentado uma ou poucas vezes na trama.

EXEMPLO: Durante uma novela, apresenta-se um assassinato.

### - CONTEXTO

d) APRESENTA VIOLÊNCIA / SEXO / NUDEZ / DROGAS DENTRO DE UM CONTEXTO HISTÓRICO, ARTÍSTICO, CULTURAL OU CIENTÍFICO.

- A tendência é aplicada quando o conteúdo inadequado é apresentado em um contexto em que fique explicado por imagens, diálogos ou contextos a presença da cena inadequada.

EXEMPLO: Horrores do holocausto.

e) APRESENTA VIOLÊNCIA / SEXO / NUDEZ / DROGAS DENTRO DE UM CONTEXTO IRÔNICO OU CÔMICO/CARICATO

- A tendência é aplicada quando o conteúdo inadequado é apresentado em um contexto que separe a inadequação da sua correspondência com a realidade, através de recurso estético irônico ou cômico/caricato.

EXEMPLO: Programa de humor apresenta relação sexual mal-sucedida de casal em crise, para provocar o riso.

- INSINUAÇÕES/ SIMULAÇÕES

f) A CENA INADEQUADA É APRESENTADA DE FORMA IMPLÍCITA

- A tendência é aplicada quando o conteúdo inadequado não é apresentado de fato, mas infere-se que ocorreu por imagens, diálogos ou contextos.

EXEMPLO: Homem passa a mão pelo nariz e sugere que outro deve ir com ele para consumir cocaína.

- CONTEÚDOS ADEQUADOS

g) ABORDAGEM DE CONTEÚDOS POSITIVOS

- A tendência é aplicada quando se apresentam conteúdos adequados para uma formação saudável de crianças e adolescentes.

EXEMPLO: comportamentos que denotem responsabilidade, que valorizam a honestidade, a amizade, o respeito com os demais, a solidariedade, as habilidades cognitivas da criança, o conhecimento, os cuidados com o corpo e o meio ambiente, as habilidades manuais / motoras ou sociais / emocionais, a diversidade, que promovam uma cultura de paz ou que façam menção aos direitos humanos de forma positiva.

## 2. ATENUANTES ESPECÍFICOS

### 2.1 VIOLÊNCIA / DROGAS

- CONSEQUÊNCIAS

a) APRESENTAÇÃO DE CONSEQUÊNCIAS NEGATIVAS AO AGRESSOR, TRAFICANTE OU CRIMINOSO

- A tendência é aplicada quando alguma consequência negativa para quem perpetra a violência é exibida na obra audiovisual.

EXEMPLO: Homem mata outro e é preso.

b) APRESENTAÇÃO DE CONSEQUÊNCIA NEGATIVA PARA A VÍTIMA DE ATO VIOLENTO OU DO CONSUMIDOR DE DROGAS

- A tendência é aplicada quando são mostradas com clareza as sequelas ou problemas de saúde de vítimas de ato violento ou do consumidor de drogas.

EXEMPLO: Danos permanentes em vítimas de agressão, overdoses, crises de abstinência.

- APRESENTAÇÃO NEGATIVA DA VIOLÊNCIA

c) HÁ CONDENAÇÃO À VIOLÊNCIA

- A tendência é aplicada quando há diálogos, imagens ou contextos que condenam a violência praticada por algum personagem na obra ou a violência de uma maneira geral.

EXEMPLO: Personagem condena outro que bateu em alguém.

d) APRESENTAÇÃO DE FORMAS ALTERNATIVAS PARA A RESOLUÇÃO DE CONFLITOS

- A tendência é aplicada quando há diálogos, imagens e contextos que apresentam formas diferentes para se tomar uma decisão, que não a violência.

EXEMPLO: Personagem, ao invés de matar outro, resolve denunciá-lo para a polícia.

- CONTEXTO ATENUADO DA VIOLÊNCIA

e) A VIOLÊNCIA É APRESENTADA DENTRO DE UM CONTEXTO DE FANTASIA ONDE FICA CLARA A SUA NÃO CORRESPONDÊNCIA COM A REALIDADE

- A tendência é aplicada quando a composição de cena da obra audiovisual é altamente fantasiosa, como violência perpetrada por personagens animalizados de desenhos animados.

EXEMPLO: Em desenho animado, rato bate com um martelo na cabeça de um pato.

f) A VIOLÊNCIA É APRESENTADA EM CONTEXTO ESPORTIVO

- A tendência é aplicada quando são apresentados acidentes dentro da prática esportiva.

EXEMPLO: Jogador chuta outro durante partida de *basebol*.

g) EXCLUSÃO DE ILICITUDE

- A tendência é aplicada quando são apresentados atos violentos na forma culposa ou em legítima defesa ou de forma necessária.

EXEMPLO: Personagem mata homem que invade sua casa. Mulher, que havia sido estuprada, aborta.



**- AGENTES DA VIOLÊNCIA****h) VIOLÊNCIA NÃO REALIZADA OU SOFRIDA POR HUMANOS**

- A tendência é aplicada quando o ato violento não é perpetrado ou sofrido por um ser humano ou ser antropomorfizado, mas por animais, demônios, espíritos, extraterrestres etc.

EXEMPLO: Lobisomem mata homem. Homem mata zumbi.

**2.2 SEXO / NUDEZ****- CONTEXTO****a) APRESENTAÇÃO DE SEXO E NUDEZ COM PREOCUPAÇÃO PARA A SAÚDE**

- A tendência é aplicada quando se apresentam referências à educação sexual (incluindo DSTs), ao uso de preservativos e a métodos anticoncepcionais, além de discussões intra-familiares sobre sexo e discussões sobre gravidez na adolescência.

EXEMPLO: Mãe conversa com a filha sobre DIU.

**b) INTERJEIÇÕES**

- A tendência é aplicada quando a linguagem chula é utilizada como interjeição ou gíria, sem que haja ofensa direta a outro personagem.

EXEMPLO: Car#lho! Ganhei a aposta.

**c) PROSTITUIÇÃO**

A tendência é atenuada caso sejam exibidas as dificuldades da prostituição ou caso se valorize a figura humana do(a) trabalhador(a).

EXEMPLO: Personagem sofre ao ter que ir prostituir-se.

# AGRAVANTES

## 1. AGRAVANTES GERAIS

### - LINGUAGEM AUDIOVISUAL

a) A COMPOSIÇÃO DE CENA AGRAVA O CONTEÚDO VIOLENTO / SEXUAL / DE NUDEZ / DE DROGAS

- A tendência é aplicada quando qualquer elemento da linguagem audiovisual (direção, roteiro, fotografia e iluminação, direção de arte, som e edição) valoriza o conteúdo inadequado, de maneira intensa.

EXEMPLO: Um assassinato é exibido em detalhes. A música sensual valoriza uma cena sexual.

### - RELEVÂNCIA

b) O CONTEÚDO VIOLENTO / SEXUAL / DE NUDEZ / DE DROGAS É IMPRESCINDÍVEL PARA A TRAMA

- A tendência é aplicada quando qualquer conteúdo inadequado seja relevante para se compreender a trama.

EXEMPLO: Apresenta-se um assassinato que é o ponto de partida e é lembrado durante toda a trama.

### - FREQUENCIA

c) O CONTEÚDO VIOLENTO / SEXUAL / DE NUDEZ / DE DROGAS É FREQUENTE NA TRAMA

- A tendência é aplicada quando o conteúdo inadequado é apresentado várias vezes na trama.

EXEMPLO: Durante uma novela, apresenta-se um assassinato a cada dez capítulos.



## 2) AGRAVANTES ESPECÍFICOS

### 2.1 VIOLÊNCIA / DROGAS

#### - CONSEQUÊNCIAS

a) APRESENTAÇÃO DE CONSEQUÊNCIAS POSITIVAS AO AGRESSOR, TRAFICANTE OU CRIMINOSO

- A tendência é aplicada quando há consequência positiva para quem perpetra a violência na obra audiovisual.

EXEMPLO: Ladrão não é preso, traficante recebe recompensa.

#### - APRESENTAÇÃO POSITIVA DA VIOLÊNCIA

b) CONDENAÇÃO E ELOGIO À VIOLÊNCIA DE FORMA AMBÍGUA

- A tendência é aplicada quando há diálogos, imagens ou contextos que não deixam claro se houve condenação ou enaltecimento da violência.

EXEMPLO: Personagem diz: “Tem que matar o assassino”.

c) APRESENTAÇÃO DE VIOLÊNCIA / OU CONSUMO DE DROGAS COMO A ÚNICA FORMA OU FORMA PREDOMINANTE DE RESOLUÇÃO DE CONFLITOS

- A tendência é aplicada quando há diálogos, imagens e contextos que apresentam a violência ou as drogas como a forma principal de se resolver um problema.

EXEMPLO: Personagem é demitido e decide voltar a beber.

#### - CONTEXTO

d) JUSTIÇA COM AS PRÓPRIAS MÃOS

- A tendência é aplicada quando personagem busca vingança ou outra forma de justiça que não seja a regular.

EXEMPLO: Homem mata outro ao invés de denunciá-lo à polícia.

#### - PRATICANTE / VÍTIMA DA VIOLÊNCIA

e) VIOLÊNCIA ENVOLVENDO CRIANÇAS E ADOLESCENTES

A tendência é aplicada quando quem realiza ou sofre a violência é criança ou adolescente. Neste contexto também estão contempladas cenas nas quais a criança ou o adolescente são expectadores do ato violento.

EXEMPLO: Adolescente atira em criança.

## f) IMAGEM VALORIZADA

- A tendência é aplicada quando quem realiza a violência é um personagem de imagem valorizada (protagonista ou pessoa dentro de um padrão de beleza pré-estabelecido).

EXEMPLO: Mocinho, dono de bar, bate nos funcionários.

## g) ESTÍMULO OU AUXÍLIO AO SUICÍDIO

- A tendência é aplicada quando há cenas em que personagem induz ou instiga alguém a cometer suicídio ou presta-lhe auxílio para que o faça.

EXEMPLO: Homem coloca arma sobre mesa e diz: “Vamos, se mate, é a melhor coisa que você faz”.

## 2.2 SEXO

### - EXPECTADOR DA CENA COM CONTEÚDO SEXUAL

## a) VIOLÊNCIA ENVOLVENDO VULNERÁVEL

A tendência é aplicada quando criança ou adolescente de até 14 anos presencia situação de conteúdo sexual.

EXEMPLO: Criança presencia relação sexual de um casal.

## Tabela de critérios por FAIXA ETÁRIA

CRITÉRIO	FAIXA ETÁRIA
Aborto	16 anos
Agonia	14 anos
Agressão física	12 anos
Agressão no ambiente doméstico ou familiar	16 anos
Agressão verbal	12 anos
Abuso sexual - alegar paixão ou consumo de drogas para justificar o ato	18 anos
Angústia	10 anos
Apologia à violência	18 anos
Apologia ou indução ao uso de drogas ilícitas	18 anos
Assassinato	14 anos
Assédio sexual	14 anos
Atos criminosos sem lesão corporal ou contra a vida	10 anos
Ato violento contra animais	12 anos
Automedicação	12 anos
Banalização da violência	16 anos
<i>Bullying</i>	12 anos
Consumo de drogas lícitas	12 anos
Consumo explícito e repetido de drogas ilícitas de qualquer natureza	18 anos
Consumo insinuado de drogas lícitas	Livre
Consumo irregular de medicamentos	12 anos
Consumo moderado de drogas lícitas	Livre
Consumo regular de medicamentos	Livre
Conteúdos educativos sobre sexo	10 anos
Crianças ou adolescentes envolvidos na produção, comercialização, posse ou consumo de qualquer droga lícita	16 anos
Crianças ou adolescentes envolvidos na produção, comercialização, posse ou consumo de qualquer droga ilícita	18 anos
Crimes contra a dignidade sexual	16 anos
Crimes de ódio	18 anos
Crueldade	18 anos
Descrição de violência	12 anos
Descrições verbais comedidas de drogas lícitas	Livre
Descrições verbais do consumo de drogas ilícitas	14 anos

Descrições verbais do consumo de drogas lícitas	10 anos
Discussão sobre o tema “liberação do uso, comércio, posse ou produção de drogas ilícitas”	14 anos
Discussão sobre o tema “tráfico de drogas”	10 anos
Elogio a atos violentos	18 anos
Erotização	14 anos
Estigma	14 anos
Eutanásia	16 anos
Exposição ao perigo	12 anos
Exposição de pessoas em situações constrangedoras ou degradantes	12 anos
Glamourização da violência	18 anos
Homicídio culposo	12 anos
Indução ao uso de drogas lícitas	12 anos
Insinuação do consumo de drogas ilícitas	14 anos
Insinuação sexual	12 anos
Lesão corporal	12 anos
Linguagem chula	12 anos
Linguagem de conteúdo sexual	12 anos
Linguagem depreciativa	10 anos
Masturbação	12 anos
Medo	10 anos
Morte natural sem violência	Livre
Morte natural com violência	12 anos
Mutilação	16 anos
Nudez artística	livre
Nudez científica	livre
Nudez completa	16 anos
Nudez cultural	livre
Nudez de nádegas e seios	14 anos
Nudez velada	12 anos
Obscenidades (sexo)	14 anos
Obscenidades (violência)	12 anos
Ossadas e esqueletos com resquícios de ato de violência	10 anos
Ossadas e esqueletos sem violência	Livre
Pedofilia	18 anos
Pena de morte	16 anos
Posse e consumo de drogas pesadas	16 anos
Posse ou consumo de drogas leves	14 anos
Preconceito	14 anos

Presença de armas com violência	10 anos
Presença de armas sem violência	Livre
Presença de sangue	12 anos
Procedimentos médicos com dano visível	12 anos
Produção e comercialização de qualquer droga ilícita	16 anos
Prostituição	16 anos
Relação sexual não-explicita	16 anos
Repetição ou exagero de cenas violentas de forte impacto	18 anos
Sexo explícito	18 anos
Simulações de sexo	12 anos
Situações sexuais complexas	18 anos
Suicídio	16 anos
Tortura	16 anos
Uso medicinal de drogas ilícitas	12 anos
Violência fantasiosa	Livre
Violência gratuita	16 anos