



Centro de Ensino Universitário de Brasília – UNICEUB
Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas – FATECS

KAREN LÚCIA DE PAULA BRASIL

**A SIMPLIFICAÇÃO DO TRAÇADO DOS DESENHOS ANIMADOS:
UMA ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE DUAS GERAÇÕES DE
DESENHOS**

BRASÍLIA
2015

KAREN LÚCIA DE PAULA BRASIL

**A SIMPLIFICAÇÃO DO TRAÇADO DOS DESENHOS ANIMADOS:
UMA ANÁLISE COMPARATIVA DA NOVA GERAÇÃO DE
DESENHOS**

Monografia apresentada como requisito para conclusão do curso de Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda, na Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas – FATECS – do Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

Orientadora: Prof^a Úrsula Betina Diesel.

BRASÍLIA
2015

KAREN LÚCIA DE PAULA BRASIL

**A SIMPLIFICAÇÃO DO TRAÇADO DOS DESENHOS ANIMADOS:
UMA ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE DUAS GERAÇÕES DE
DESENHOS**

Monografia apresentada como requisito para conclusão do curso de Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda, na Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas – FATECS – do Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

Orientadora: Profª Úrsula Betina Diesel.

Brasília, 26 de novembro de 2015.

Banca examinadora:

Profª. Úrsula Betina Diesel
Orientadora

Profª. André Ramos
Examinador

Profª. Bruno Nalon
Examinador

RESUMO

O sucesso dos desenhos animados deve-se não somente ao desenvolvimento das novas técnicas de animação e reprodução do movimento, mas também às características estéticas que desenvolveram ao longo dos anos, aspecto que capta a atenção de públicos de todos os gêneros e idades. O presente trabalho tem como objetivo primordial compreender as características estéticas que os desenhos animados do século XXI possuem e que vêm se tornando comum em desenhos dessa geração. Para chegar a essa compreensão foi realizado um estudo sobre o surgimento dos desenhos animados, enfatizando a forma de criação dessas produções, e uma análise comparativa na busca de verificar as mudanças plásticas ocorridas nos desenhos. O estudo possibilita uma visão estética de desenhos animados que adquiriram *remake*: os novos curtas do *Mickey Mouse*; *My little Pony: A amizade é Mágica*; o Show do Tom e Jerry e o Show dos *Looney Tunes*; e atuais desenho animados: Hora de Aventura (*Adventure Time*), Steven Universo (*Steven Universe*) e Star vs The Forces of Evil (*Star vs The Forces of Evil*).

Palavras-chave: Desenho animado, análise estética, comunicação visual, animação, tecnologia, televisão.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	5
1 CONHECENDO O MUNDO DOS DESENHOS ANIMADOS	8
1.1 O Início da animação.....	8
1.2 O surgimento dos desenhos animados	9
1.3 Walt Disney: A inovação nos desenhos animados	11
1.4 Os desenhos animados na televisão.....	15
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	19
2.1 A comunicação visual.....	19
2.2 A Semiótica.....	20
2.2.1 A análise da imagem.....	21
2.3 Composição Visual - Linhas, Cores, Formas e Textura.....	22
4 A EVOLUÇÃO DO TRAÇADO DOS DESENHOS ANIMADOS	30
4.1 Grandes obras em simples traçados.....	30
4.2 Mickey: A influência dos primeiros traçados	31
4.3 A eterna caça ao rato: O show de Tom e Jerry.....	39
4.4 A volta dos Looney Tunes.....	44
4.4 O Mundo Encantado de <i>My Little Pony</i>	50
5 NASCIDOS NA TECNOLOGIA - A NOVA GERAÇÃO DE DESENHOS	57
5.1 Steven Universo	57
5.2 Hora de aventura	60
5.3 Star Versus as Forças do Mal	62
CONSIDERAÇÕES FINAIS	66
REFERÊNCIA	68

INTRODUÇÃO

Os desenhos animados sempre trouxeram alegria, tanto para crianças de todas as idades como para adultos que, apesar de não admitir, ainda gostam de desenhos. O sucesso desse entretenimento deve-se não somente ao desenvolvimento das novas técnicas de animação, mas também às características estéticas que desenvolveram ao longo dos anos que captam, até os dias de hoje, a atenção de públicos de todos os gêneros e idades.

Durante gerações, os desenhos animados fizeram sucesso com crianças e adultos no mundo todo. Diversas crianças vivenciaram a fase de passar horas em frente à televisão, se divertindo com seus desenhos animados favoritos, tais como: Tom e Jerry, Os Flintstone, Scooby Doo, Os Jetsons, Garfield e seus Amigos, Manda-Chuva, O Marinheiro Popeye etc. Há também a Disney, que foi um grande sucesso desde sua criação, com Mickey Mouse, Pato Donald, Bambi, Mogli, Peter Pan, Toy Store, entre outros. Para cada geração, novos desenhos surgem, com mais heróis, novas formas, mais cores, mais ação e aventura.

Os desenhos animados passaram por mudanças relevantes ao longo dos anos. Comparando os desenhos das décadas passadas com os de hoje em dia, em 2015, são perceptíveis as diversas mudanças nas animações. A mudança no traçado foi drástica em alguns, porém em outros nem tanto, mas a questão é que os desenhos animados de agora sofreram tantas alterações que, apesar da tecnologia presente, estão apresentam características mais simples e traçado que recordam as artes dos antigos desenhos, tais como os em preto e branco.

Os desenhos atuais, do século XX, fazem uso de muitas técnicas que os deixam cada vez melhores, com movimentos mais flexíveis, com cores mais vibrantes e com detalhamento mais elaborado. Os desenhos de antigamente também eram elaborados com cuidado, devido a carência de tecnologia da época. Eram feitos, em sua maioria, a mão livre, com cores primárias de

tonalidade clara, que não cansavam a vista. Alguns dos desenhos atuais, de 2015, ainda seguem esse estilo.

Os personagens dos antigos desenhos animados, do século XX, faziam tanto sucesso com diversos públicos de sua época, que ainda são lembrados por crianças e adultos de diversas idades, inclusive, assistidos por crianças que nasceram no século XXI. Por ainda serem apreciados, atualmente, surgiram *remakes*¹ dos desenhos antigos, porém produzidos mudando completamente o estilo do traçado original, ~~fazendo-os perderem~~ retirando-lhes muito de sua magia inicial, e, por consequência, fazendo a geração que havia assistido inicialmente considerar que o desenho não tem a mesma emoção e magia da época que assistiu.

O estudo tem por objetivo geral identificar as semelhanças estéticas entre alguns desenhos animados, de sucesso, que sofreram *remake* e os que foram produzidos no século XXI, com o intuito de responder as problemáticas: "Por que, mesmo com a vasta tecnologia de hoje, os desenhos estão com uma aparência mais simples?", "Podem os desenhos animados estar sofrendo uma influência do mercado ou do público, para essa padronização do traçados simple?" Para isso, foi feita uma análise comparativa entre o *remake* e uma animação, do mesmo desenho, anterior ao *remake*, focando nos elementos estéticos e plásticos constituintes de cada desenho a ser analisado e foi feita, também, uma análise estética de 3 desenhos produzidos no século XXI.

Quanto à organização deste trabalho, o primeiro capítulo, convida o leitor a se contextualizar sobre o universo que envolve o objeto de estudo, trazendo informações sobre o mundo dos desenhos animados e a história do surgimento dos desenhos e animações. No segundo capítulo, o foco são as teorias e conceitos sobre análise de imagem, semiótica peirceana e elementos visuais que compõe os desenhos animados, como: linhas, cores e formas. O terceiro capítulo refere-se a metodologia do trabalho, que fez uso da pesquisa documental e a pesquisa explicativa. O quarto capítulo refere-se à análise

¹ É o termo em português equivalente ao inglês *remake* (tradução literal: "refazer") e é a designação usada para novas produções e regravações de filmes, telenovelas, jogos, seriados ou outras produções.

comparativa entre os remakes dos desenhos animados, com os traçados atuais, e suas versões anteriores. O quinto capítulo refere-se à análise dos novos desenhos animados que surgiram em 2015.

1 CONHECENDO O MUNDO DOS DESENHOS ANIMADOS

1.1 O Início da animação

A história da animação começa muito antes da utilização dos recursos tecnológicos sequenciadores de imagens. Para se chegar às grandes produções da atualidade, é preciso entender, primeiramente, o papel do desenho na sociedade desde o período Paleolítico, enquanto forma de linguagem e precursor da formação da cultura e relações sociais.

Inicialmente, o desejo do homem pela animação de seus desenhos vinha por uma intenção mágica, de tentar representar, na parede das cavernas, a realidade tal qual observam. Por exemplo, para representar movimento intenso, ilustravam animais pintados apresentando mais membros do que se mostra na realidade, dando a impressão do animal estar se movendo.

A história da animação parte da relação entre técnica e estética na produção visual. Técnica e estética convivem lado a lado, uma acaba por completar a outra, fazendo com que ambas possam evoluir de forma constante, nem sempre de forma harmoniosa, mas no fim é sempre algo positivo em função da arte.

Para o desenho e a pintura, a natureza já oferecia os materiais básicos necessários à produção visual de imagens. A animação, entretanto, como ilusão do movimento através da rápida sucessão de imagens, requeria um elevado grau de desenvolvimento científico e técnico para ser viabilizada enquanto arte - o que só vai acontecer no início do século XX. Para chegar a essa condição, esforços foram despendidos ao longo de três séculos. (LUCENA JÚNIOR, 2001, p. 30).

A palavra animação vem do verbo latim *animare* (dar vida a) e começou a ser utilizada para descrever imagens em movimento. A pintura e o desenho já apresentavam materiais básicos necessários à sua produção visual. Porém, a animação (LUCENA, 2001, p. 29) necessitava de uma tecnologia avançada para dar a ilusão do movimento sequencial por meio de uma rápida sucessão de imagens, o que só foi possível no início do Século XX. Em 1645, surge uma

invenção conhecida por lanterna mágica (*The Great Art of Light and Shadow*) (LUCENA, 2001, p. 30). Ela era uma caixa com fonte de luz interna e um espelho no interior que possibilitava a projeção de imagens, pintadas numa chapa de vidro, na parede. A criação da lanterna possibilitou, em 1908, a primeira animação, *Fantasmagorie*, apresentada ao público.

1.2 O surgimento dos desenhos animados

Foram os quadrinhos a principal influência para o cinema de animação (LUCENA, 2001, p. 46). A possibilidade de dar vida à ilustração levou alguns desenhistas a recorrerem a técnicas primitivas para obtenção da ilusão de movimento. Segundo Alberto Lucena Junior (2002, p. 50), a primeira tentativa de desenho animado, de verdade, pode ser considerada o curta *Fantasmagorie*, de 1908, mencionado acima.

Produzida pelo cartunista Émile Cohl², trata-se de uma simples animação experimental, de aproximadamente 2min, que consistia em uma história surrealista cujo personagem principal, um palhaço de traçados de “palitinhos”, criado por mãos humanas, contracena com diversos objetos, como pessoas e plantas.

Assim, Cohl conseguiu extraordinárias animações em movimento de incrível fluidez, com figuras que não se limitavam às duas dimensões do suporte, mas se permitiam explorar a profundidade virtual do espaço tridimensional, através do tratamento ilusório do escorço³ e do jogo perspectivo. Os elementos do universo artístico, com suas infinitas possibilidades de sintaxe plástica, adentravam verdadeiramente no emergente cinema de animação, dando origem a uma nova arte (LUCENA, 2001, p. 71).

A simplificação do traçado permitia uma maior agilidade na execução dos desenhos e sem perder a expressividade da linha. Emile Cohl, para fazer seu curta, utilizou uma câmera, o cinematógrafo⁴, dos irmãos *Lumière*

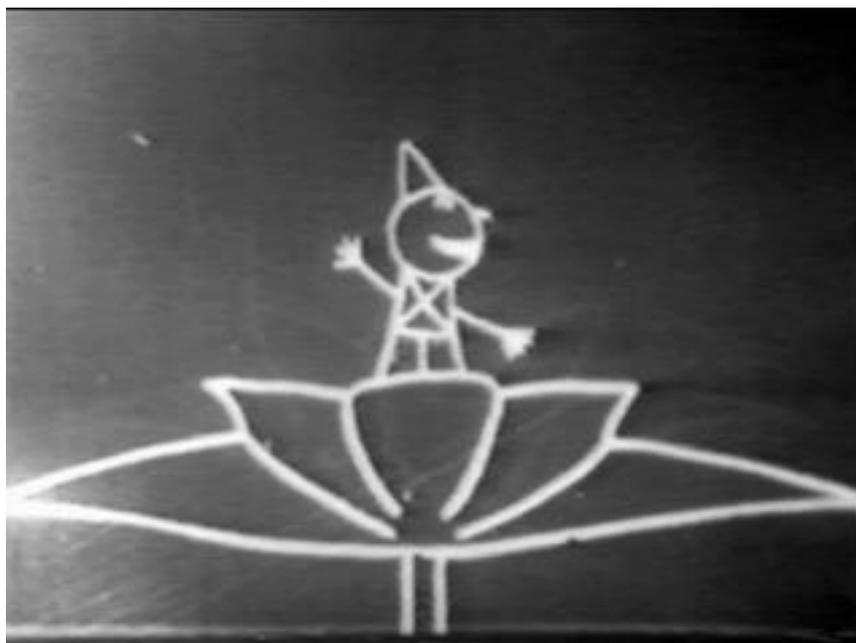
²Primeiro cineasta de animação Francês, ele é considerado o inventor do desenho animado em 1908.

³ art. plást. desenho ou pintura de qualquer objeto que o reproduz de maneira reduzida.

⁴O cinematógrafo caracteriza-se por ser um aparelho híbrido, associando as funções de máquina de filmar, de revelação de película e de projeção.

(PONCET,1966, p.14) para a filmagem dos desenhos, *frame*⁵ a *frame*, e a sua projeção numa tela para os espectadores. No laboratório, o desenho foi produzido com linhas brancas num fundo negro, o que permitiu evitar a descontinuidade dos traços ao sobrepor as folhas de papel.

Figura 1 – A primeira animação - Fantasmagorie



Fonte: <<https://operamundi.uol.com.br/conteudo/historia/30647/hoje+na+historia+1908++primeira+animacao+da+historia+fantasmagorie+estreia+no+cinema.shtml#>>

Um passo importante para o desenvolvimento definitivo do desenho animado foi dado pelo norte americano Earl Hurd. No final de 1914, Hurd apresentou ao mundo o uso da folha de celuloide⁶. Essas folhas transparentes permitiam ao artista desenhar os personagens e o fundo em folhas separadas para, em seguida, sobrepô-las. Muito trabalho foi poupado e, a partir daí, os artistas podiam desenhar apenas um cenário para vários fotogramas.

Com a introdução da folha de celuloide, o desenho animado começou a ser produzido em larga escala. Possibilitou, assim, a vinda dos Irmãos *Fleisher* com a personagem Betty Boop (LUCENA, 2001, p. 90), uma menina com uma

⁵ Cada um dos quadros ou imagens fixas de um produto audiovisual.

⁶ s.f e s.m. Química. Substância plástica ou plástico bastante maleável sob o efeito do calor, utilizada com frequência na indústria, embora seja altamente inflamável.

enorme cabeça e grandes olhos redondos, com cara de garota comportada, porém com um vestido curto, não adequado aos padrões da época.

Na década de 30, Walt Disney traz uma inovação com o primeiro desenho animado a cores, o curta-metragem "Flores e Árvores" (LUCENA, 2001, p. 108). Em 1949, a *Hanna-Barbera se juntaram* foi criada com o objetivo de levar os desenhos animados para a televisão e produzir diversos desenhos que, ainda hoje, podem ser assistidos no canal de TV paga *Boomerang*.

Os primeiros desenhos animados, como vemos hoje, começaram a ser produzidos na década de 1910. Esses desenhos foram considerados os primeiros passos de um mercado que parecia não ter limites, e juntamente com a estreia do camundongo Mickey Mouse veio o desenho com efeitos sonoros, outro marco histórico, que tornou o desenho um grande sucesso. Assim como também em 1969, a *Hanna-Barbera Productions*, que trabalhava com a ajuda da tecnologia de computadores. E, em 1995, veio a *Pixar Animation* com a animação, "*Toy Story*", se tornando o primeiro longa-metragem completamente em 3D.

1.3 Walt Disney: A inovação nos desenhos animados

“Esse sucesso se deve, inicialmente, ao enfrentamento dos problemas então existentes para a formulação de uma linguagem que verdadeiramente dotasse a animação de características artísticas próprias - a correta equação envolvendo imagem desenhada e seu movimento no espaço/tempo. A mais pura conquista da arte sobre a tecnologia que lhe permitia existir.” (LUCENA , 2001, p. 97).

Quando se trata de desenhos animados é, sem dúvida alguma, difícil não pensar em Walt Disney. Walt Elias Disney, conhecido no mundo todo, não apenas inventou os desenhos animados como também aprimorou sua própria técnica, criando um estilo Disney reconhecido por todas as idades até os dias atuais. Disney estudou na escola de arte e conhecia as técnicas artísticas de animação, por volta de 1920 (LUCENA, 2001, p. 98). Apesar de não desenhar muito bem, tinha um senso estético apurado, um completo entendimento de estrutura da trama, da narrativa, do tempo.

Sempre otimista, sonhador e perfeccionista, Disney idealizava reproduzir seu universo de fantasias, onde a pureza dos sonhos não tivesse limites. Ele almejava atingir, com as animações, a "ilusão da vida" (LUCENA, 2001, p. 99). Para ele, os personagens de animação tinham de atuar, de representar convincentemente; parecer que pensam, respiram; convencer o público de que eram reais. Para Walt Disney o artista que desenhava deveria ter um cuidado rigoroso nos desenhos e ilustrações que fizesse, chegando o mais parecido possível à realidade da natureza, brilho, sombra e beleza.

Walt Disney começou seus trabalhos com desenhos animados em 1920 e, junto com o irmão mais velho, Roy, e um amigo, resolveu abrir uma pequena produtora que trabalhava, principalmente, criando animações de história de contos de fadas. Nessa época, as personagens apresentavam um movimento pobre, causado pela carência de recursos disponíveis para atender essas produções. Como solução para o pouco movimento de personagens, Disney introduziu um artifício, a *barra de pinos* (LUCENA, 2001, p. 100) e a prancheta de luz para seus artistas, proporcionando o aparecimento de desenhos com movimentos mais fluidos, espontâneos e expressivos. Entre suas principais produções dessa época, estavam: "*Alice Comedy*" (ou *Alice in CartoonLand*) e "Oswald, o coelho sortudo". Oswald - *The Lucky Rabbit*, o esperto coelho, um personagem muito parecido com o Mickey, foi um produto para a distribuidora Universal, que mais tarde viria rescindir o contrato e deixar Walt Disney na mão, sem direito de uso de sua criação. A Universal não conseguiu prosseguir com o sucesso de Oswald, e o personagem foi abandonado.

Figura 2 - Alice Comedies.



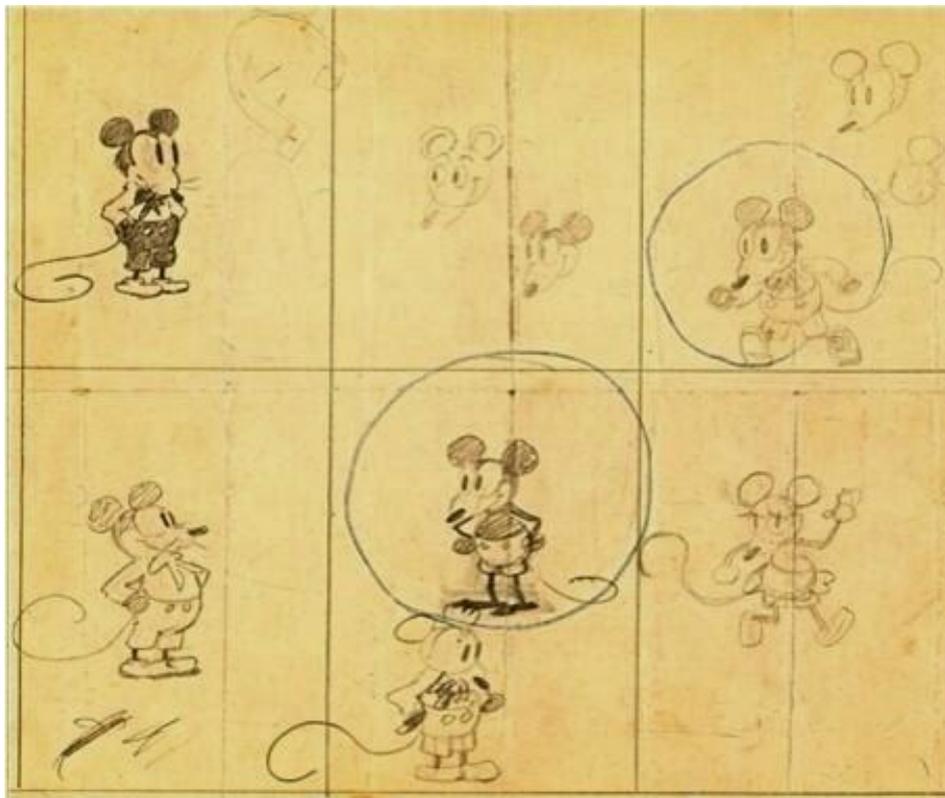
Fonte: < <http://www.cbsnews.com/pictures/obscure-disney-characters/2/>>.

De acordo com Walt Disney:

A animação tinha de ser entendida como arte do entretenimento por excelência. Estou interessado em divertir as pessoas, em dar prazer, particularmente fazê-las sorrir, ao invés de estar preocupado em 'expressar-me' através de obscuras impressões criativas (LUCENA, 2002, p. 98).

Após a perda de Oswald, Walt Disney não desistiu e passou a se dedicar a novas criações. Muitos rascunhos depois, em 1927, criou seu personagem de maior sucesso até os dias atuais, Mickey Mouse, sendo o primeiro desenho animado com efeitos sonoros, tendo a voz do seu próprio criador, Walt Disney, o que foi uma grande revolução para a época, fazendo do personagem um grande sucesso. Seu personagem apresentava a cabeça desenhada como um círculo, dois círculos menores como as orelhas e um nariz arredondado na ponta e outros dois círculos representavam seu tórax e seu abdômen. Apresentava, também, dois braços longos, mãos com três dedos e um polegar, que a partir de 1930 ganharam luvas, fazendo-os aparecer cobertos. Uma cauda fina e duas pernas um pouco mais grossas que os braços e dois pés com grandes botas (PONCET, 1966, p. 43). Foi a partir daí que começou a carreira de um dos personagens mais conhecidos no mundo.

Figura 3 - Primeiro esboço de Mickey Mouse criado em 1927



Fonte: < <http://www.zezumbi.com.br/2014/07/o-primeiro-mickey-mouse-desenhado-por.html/>>

Minnie foi produzida com a mesma base de figuras geométricas utilizadas no traçado de Mickey, porém com algumas alterações que fizeram o traçado mais atraente e feminino. Donald Duck tem a mesma origem de conjuntos de círculos, elipses, triângulos e paralelepípedos (que formariam suas patas). Pluto, o cão de Mickey, já apresenta o traçado um pouco diferente, sua cabeça é inspirada em cabeças de cães de diversos gêneros menos nos de raça e tinha longas orelhas compridas. Pateta ou Goofy foi inspirado em Pluto com algumas modificações.

Walt é o primeiro a espantar o mundo com aquilo que cria, com aquilo que representa: a vida de um mundo imaginário – o seu mundo. Multiplicidade dos cenários, florestas, montanhas, castelos, cabana dos anões, mina de diamantes, laboratório de alquimia, oficina de fantoches (Gepetto), carros de artistas de circo, estomago de baleia, fundos desenhados, moveis, veículos, carruagem, carrosséis uma magia completa. (PONCET, 1966, p.46 - 47)

Durante muitos anos, os estúdios Disney não se importavam em fazer algo diretamente para a televisão. Mesmo assim, tinham forte ligação com essa

mídia desde os anos 50, quando fecharam com a Rede ABC o programa Disneylândia, onde mostravam as novidades para o cinema e novas atrações de seus parques temáticos.

A Disney não foi a precursora do desenho animado sonorizado, porém, quando o fez, apresentou a melhor sonorização entre som e imagem e acabou sendo considerada a precursora. Em 1932, realizou seu primeiro curta-metragem a cores, "*Flowers and Trees*", ganhando o primeiro Oscar de melhor curta. E com isso, Disney não parou até de fazer suas produções. Hoje, além de produzir grandes obras para o cinema, a Disney continua inventando para a TV, não pelo simples fato de produzir por produzir, mas para mostrar que o espírito de Walt Disney continua presente no cinema e na televisão.

1.4 Os desenhos animados na televisão

Houve duas incríveis mentes que mostraram ao mundo uma nova forma de fazer animação. Foram eles William Hanna e Joseph Barbera, duas personalidades e estilos distintos, que conseguiram juntos criar, em 1944 (PEREIRA, 2010, p. 70), uma das maiores produtoras de desenho animado para a televisão, a Hanna-Barbera *Enterprises*, e foram responsáveis por uma vasta lista de desenhos, dentre esses: *Jonny Quest*, *Scooby-Doo*, *Família Addams*, *Formiga Atômica*, *Hong Kong Fu*, *Homem Pássaro*, *Josie* e as *Gatinhas*, *Manda-Chuva*, *O Urso do Cabelo Duro*, *Tutubarão*, *Tom e Jerry*, *Space Ghost*, *Pepe Legal*, *Os Flintstones*, *A Tartaruga Tuchê*, *Os Smurfs*, *Zé Colméia*, *A Corrida Maluca* e muitos outros. Hannah-Barbera conquistou sua história de sucesso, numa época em que a animação para a TV era considerada nada realista e contraproducente (História e Biografia de Hanna Barbera, 2015). Essas duas figuras fizeram sucesso ao unir talentos e sonhos, produzindo o clássico *Tom e Jerry*, que faz sucesso até hoje nas telinhas brasileiras.

Bill Hanna e Joe Barbera desenvolveram uma nova forma de humor que condizia com os menos pacientes e mais bem informados. Suas criações eram rápidas, básicas e sem enfeites, tornando possível a produção semanal de diversos desenhos animados, porém apresentando também as sutilezas da

animação com sátira. Por exemplo, os telespectadores que assistiam ao Pepe Legal reconheciam sua alegre sátira às tramas de faroeste concebidas pelos produtores dos filmes americanos. Também fizeram rir aqueles que assistiam as trapalhadas de George Jetson e sua família num mundo futurístico, cujas vidas, ironicamente, fariam com que eles fossem um reflexo futuro do homem comum do século XX. Após o sucesso dos desenhos Dom Pixote (1958) e Pepe Legal (1959), a empresa HB *Enterprises* se tornou *Hanna-Barbera Productions* (PEREIRA, 2010, p. 70) e já disparava na liderança com produções para a TV em 1960, com um novo desenho, Os Flintstones, também um de seus maiores marcos.

A história de Willian e Joseph, segundo o *site* oficial do estúdio, começou em 1937, quando os dois desenhistas foram chamados para trabalhar no departamento de desenhos animados dos estúdios da *Metro-Goldwyn-Mayer* (MGM). Com o passar do ano, William Hanna e Joseph Barbera trabalharam juntos para produzir a história de um gato (Tom) que perseguia um rato (Jerry). A partir de então, foram quase duas décadas, que renderam a dupla oito *Oscars* de melhor *Cartoon* entre 1943 e 1953, são eles: Oscar de melhor curta de animação nos anos de 1943 (*The YankeeDoodle Mouse*), 1944 (*Mouse Trouble*), 1945 (*QuietPlease!*), 1946 (*The Cat Concerto*), 1948 (*The Little Orphan*), 1951 (*The Two Mouseketeers*) e 1952 (*Johann Mouse*).

Em 1957, a MGM (*Metro-Goldwyn-Mayer*) fechou as portas do seu estúdio de animação e, em 1960, os desenhistas fundaram a *Hanna-Barbera Productions* (PEREIRA, 2010, p. 70), que seria voltada completamente à produção de desenhos. Nesse período a empresa consolidou sua posição como primeiro estúdio de animação em produção para a TV.

Figura 4 - Alguns personagens de *Hanna-Barbera*



Fonte: <<https://brunamarzarotto.wordpress.com/tag/hanna-barbera/>>.

O ano de 1968 (PEREIRA, 2010, p. 70) foi marcado por um novo tipo de programa, *Os Bananas Split*, que inovaram com personagens principais que eram bonecos interpretados por pessoas de carne e osso fantasiadas. Porém no mesmo ano, também surgiram mais animações tradicionais do estúdio, como *Scooby-doo*, *Josie e as Gatinhas* (1970 - 1972), o *Fantasma Legal* (1971- 1972) e *Tutubarão* (1976 -1977). A versão do *Scooby-Doo* de 1977 proporcionou, dentro de uma única série, a aparição de diversos personagens diferentes de Hanna-Barbera, como: *O Bionicão*, *Capitão Caverna* e as *Panterinhas* e *Ho-Ho-Límpicos*.

A grande jogada dos estúdios Hanna-Barbera foi trabalhar com a produção de desenhos mais simples e ciclos de animação e de *background*. Nessa técnica o personagem mexia apenas um ou 2 membros, o restante do corpo ficava parado e isso se repetia no desenho quando fosse necessário.

Indiscutivelmente, atribui-se à TV a sobrevivência e o sucesso dos desenhos animados até os dias de hoje. Do início das primeiras transmissões

de imagens televisivas ao botão do controle remoto, o mundo foi assistindo a evolução e o desenvolvimento da televisão, um dos mais poderosos meios de comunicação já concebidos pelo homem. Com o advento da TV em cores, as obras de grandes mestres da animação foram ganhando popularidade, não só nos Estados Unidos, mas em todo o mundo, apresentando personagens que conquistaram gerações e ainda hoje fazem parte do imaginário coletivo.

A produtora Hanna-Barbera prosperou até 1991 (História e Biografia de Hanna Barbera, 2015), quando os dois resolveram vender a empresa para a *Turner Entertainment*, e, por volta de 1998 (PEREIRA, 2010, p. 71), o nome Hanna-Barbera já havia desaparecido quase por completo, e as produções mantinham somente o nome dos estúdios *Cartoon Network*, hoje controlada pela *Warnner Bros*.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A comunicação visual

Desde os tempos das cavernas, o homem já desenhava. Na Era da Pedra Lascada, o ser humano pintava nas rochas com o intuito de registrar seu cotidiano, os seres que o rodeavam e seus feitos. O homem das cavernas deixava registros em forma de desenhos para que as gerações pudessem aprender (LUCENA, 2001, p. 20). Estes hábitos foram as primeiras formas de manifestação de comunicação gráfica.

Esses desenhos destinavam-se a comunicar mensagens, e muitos deles constituíram o que se chamou "os precursores da escrita", utilizando processos de descrição-representação que só conservavam um desenvolvimento esquemático de coisas reais. "Petrogramas", se desenhadas ou pintadas, "petroglifos", se gravadas ou talhadas - essas figuras representam os primeiros meios de comunicação humana. São consideradas imagens porque imitam, esquematizam visualmente, as pessoas e os objetos do mundo real (JOLY, 1996, p. 18).

Comunicação refere-se, aqui, ao processo de seres humanos respondendo ao comportamento simbólico de outras pessoas (ADLER, RODMAN, 2003, p. 2). Ou seja, informar, transmitir uma mensagem, analisar algo; qualquer forma de interação envolvendo troca de informações é comunicação. E é por meio da comunicação que os seres humanos compartilham diferentes informações, fazendo da ação de comunicar algo necessário para se viver em sociedade.

É necessário compreender que a comunicação não inclui apenas as mensagens que as pessoas trocam deliberadamente entre si. Além das mensagens trocadas conscientemente, com efeito, muitas outras são trocadas sem querer, numa espécie de paracomunicação ou paralinguagem. O tom das palavras faladas, os movimentos do corpo, a roupa que se veste, os olhares e a maneira de estreitar a mão do interlocutor, tudo tem algum significado, tudo comunica (BORDENAVE, 1997, p. 50).

Todo estímulo visual é capaz de comunicar, e, por esse motivo, tudo aquilo que é capaz de nos "atingir" visualmente pode ser considerado

comunicação visual. A apreensão dessa espécie de comunicação está entre as aptidões fisiológicas de menor esforço por parte do ser humano. As pessoas estão tão habituadas ao apelo visual expresso em todos os ambientes que já não há interesse imediato por tudo o que é visto. A comunicação visual pode ser casual ou intencional.

À nossa volta existe uma infinidade de imagens que se comunicam entre si, tudo o que nos cerca estabelece uma relação com o receptor e dessa forma transmite informações, definidas como comunicação visual. Assim, ela pode-se resumir em praticamente tudo o que os olhos veem: uma árvore, um gato, uma pelúcia, um lago, uma flor (MUNARI, 2001, p. 65). A Comunicação Visual está tão inserida no contexto da sociedade contemporânea que, na maior parte das vezes, não é percebida, justamente por estar presente em elementos comuns do cotidiano, sejam eles: sinalizações que percebemos, as placas de trânsito ou de orientação em shoppings e os elementos indicativos culturais. Todos esses são exemplos de elementos da Comunicação Visual, chamados signos – símbolos que partem de um significante e determinam um significado sem que seja necessariamente utilizado texto verbal.

A mensagem pode ser analisada em dois aspectos: a informação estética e a prática. A informação prática, sem a parte estética, pode ser definida como, por exemplo: desenhos à mão, fotografias, sinais de sinalização. E a estética seria a parte mais técnica e detalhada que observamos, ou seja, as linhas que compõem uma forma, a percepção de volume nas formas, as cores que definem e causam a percepção de sombras nos objetos.

2.2 A Semiótica

A semiótica surgiu há bastante tempo e algumas áreas já fizeram uso da semiótica, como por exemplo a Filosofia, História, Ciências Humanas (JOLY, 1996, p. 30). A nomenclatura provém do termo grego *semeion* (JOLY, 1996, p. 30), que significa signo. Também foi conhecida, na Europa, como semiologia que é o estudo das linguagens, mas foi oficializada com o nome de semiótica

como termo geral para estudos dos signos (JOLY, 1996, p. 30). Seus precursores são: o linguista Ferdinand de Saussure, na Europa, e o cientista Charles Peirce, nos Estados Unidos (JOLY, 1996, p. 30).

O conceito de semiótica é o estudo dos diferentes tipos de signos e suas ações. O signo se refere a tudo aquilo que representa algo para alguém. Os signos podem ser objetos, símbolos, palavras, desenhos, diagramas, fotos, e eles representam e transmitem alguma informação para as pessoas (SANTAELLA, 2002, p. 10).

Estes signos estão presente no trabalho de forma a descrever, tanto os cenários presentes nos desenhos animados, como em alguns elementos que compõem os personagens dos desenhos.

2.2.1 A análise da imagem

Reconhecer este ou aquele motivo nem por isso significa que esteja compreendendo a mensagem da imagem na qual o motivo pode ter uma significação bem particular, vinculado tanto a seu contexto interno quando ao de surgimento, as expectativas e conhecimentos do receptor [...] reconhecer motivos nas mensagens interpretá-los são duas operações mentais complementares (JOLY, 1996, p. 42).

Para se analisar uma imagem é necessário um objetivo de análise para que se passo escolher os métodos para uma melhor eficácia do trabalho (JOLY, 1996, p. 49). Fazer uma análise por si só não tem função e nem gera interesse.

Dissemos que uma boa análise se define, em primeiro lugar, por seus objetivos. Definir o objetivo de uma análise é indispensável para instalar suas próprias ferramentas, lembrando-se que elas determinam grande parte do objeto da análise e suas conclusões. De fato, a análise por si só não se justifica e tampouco tem interesse. Deve servir a um projeto, e é este que vai dar sua mágica (JOLY, 1996, p. 49).

Analisar um trabalho artístico, provoca um desenho de compreender melhor determinada arte, e para isso requer uma desconstrução artificial (quebrar o brinquedo) para se poder observar os diversos mecanismos (ver como funciona) e poder formular uma interpretação fundamentada (JOLY, 1996, p. 47). Isso, pode permitir mostrar que a imagem é composta por

diferentes tipos de signos: linguísticos icônicos, plásticos, que juntos concorrem para a construção de uma significação global e implícita (JOLY, 1996, p. 50). Porém, analisar uma imagem é algo que requer tempo e não pode ser feito espontaneamente e a prática permite captar mais informações (JOLY, 1996, p. 47).

2.3 Composição Visual - Linhas, Cores, Formas e Textura

Neste capítulo será abordada a parte do suporte visual que compõe os desenhos animados. Com ela é possível examinar toda a essência visual dos desenhos animados, tanto do traçado, das formas e do uso de cores. Em 1932, surgiu o primeiro desenho colorido (LUCENA, 2002, p. 109). O acréscimo desse elemento visual implicava novos métodos de animação. As cores foram uma inovação para essa arte, porém, antes era mais simples destacar um personagem contra o fundo branco (LUCENA, 2002, p. 77). Trabalhar com cores ou desenhos é complexo e exige um cuidado maior na caracterização dos elementos que apresentam nos personagens - que devem ser levados em consideração, sempre, o movimento e a variação de cenário entre cenas.

Linhas:

As linhas são o que acompanha a forma do desenho e definem o limite entre a cor do personagem e o plano de fundo. A linha é representada pelo encontro de duas superfícies. A linha gráfica pode ser classificada quanto:

- à forma: reta ou curva;
 - à posição: horizontal, vertical ou inclinada;
 - à espessura: fina, grossa ou carregada.
-
- Reta - É o menor caminho entre 2 pontos. As linhas retas podem ser, também, vertical e horizontal, ambas são linhas que passam a impressão de solidez (RIBEIRO, 2003 p. 152).
 - Curva - É toda aquela que não é reta e apresenta uma forma circular. Essa linha dá sensação de movimento onde é aplicada e

provoca a impressão de graciosidade e instabilidade (RIBEIRO, 2003 p. 152).

- Vertical - linha que segue reta (Figura 5), em oposição às linhas de um caderno pautado. A linha vertical atrai o olhar do espectador para o alto (RIBEIRO, 2003 p. 152);
- Horizontal - linha que segue em oposição à linha vertical (Figura 5). Essa linha provoca a impressão de repouso (RIBEIRO, 2003 p. 152);
- Inclínada - é uma linha intermediária à horizontal e à vertical (Figura 5), não apresentando oposição a nem uma das 2 (RIBEIRO, 2003 p. 152).

Figura 5 - Posição da linha.

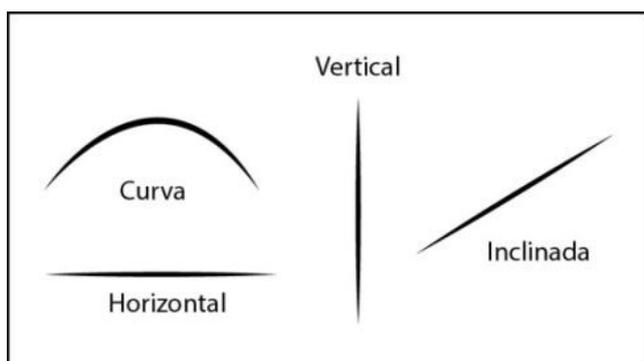
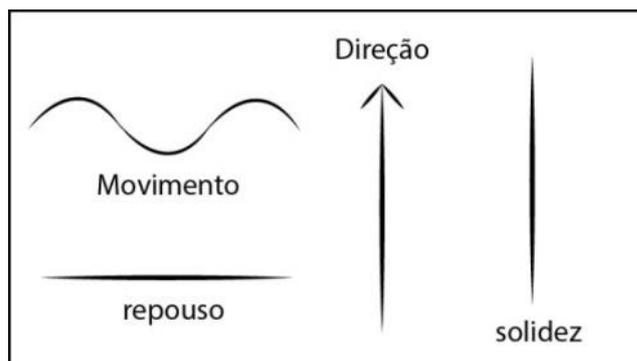


Figura 6 - Sensações das linhas.



Fonte: Próprio autor.

Figura 7 - Modelo em linhas da Elsa.



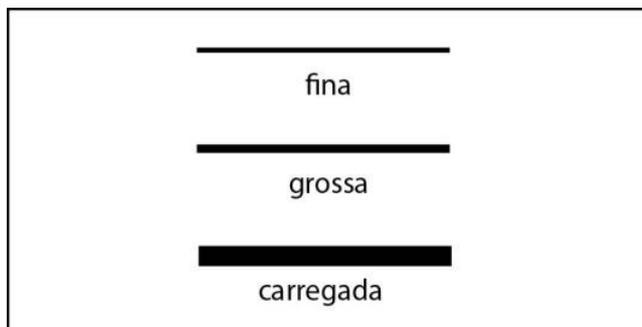
Fonte:

<<http://imgur.com/gallery/g28mX>>.

As linhas carregadas, grossas, finas, compridas e curtas podem passar diferentes percepções quando aplicadas nos desenhos animados (RIBEIRO, 2003 p. 152). Assim, linha:

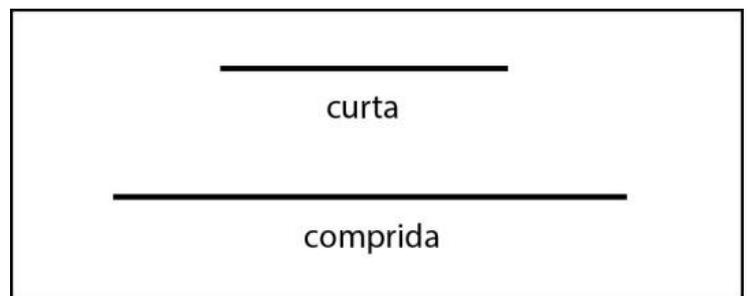
- Fina: produz uma impressão de delicadeza;
- Grossa: produz uma impressão de energia;
- Carregada: produz uma impressão de violência;
- Comprida: dá um sentido de vivacidade;
- Curta: dá um sentido de firmeza.

Figura 8 - Espessuras de linhas.



Fonte: Próprio autor.

Figura 9 - Tamanho das linhas.



Fonte: Próprio autor.

Formas:

O homem considera 2 tipos formas; as geométricas e as orgânicas. Geométricas são todas as formas básicas conhecidas dos livros, exemplo: quadrado, retângulo, triângulo e círculo. As orgânicas representam formas naturais, curvas e traços presentes na natureza (MUNARI, 1997 p. 113). A forma, para os desenhos animados, é o que dá a silhueta ou contorno de seus elementos. A forma é derivada da organização imaginária que damos a um conjunto de linhas dando um sentido de orientação espacial à determinada imagem.

Existem 3 formas geométricas primitivas: o círculo, o quadrado e o triângulo equilátero, cada uma com suas características e especificidades,

exercendo no observador diferentes efeitos visuais e impressões quanto aos seus significados (MUNARI, 1997 p. 114). Estes podem ser:

- ao quadrado se associam: enfado, honestidade, retidão e esmero;
- ao triângulo: ação, conflito, tensão;
- ao círculo: infinitude, calidez, proteção.

Figura 10 - Formas geométricas básicas



Fonte: <<http://pachovski.blogspot.com.br/2015/05/a-cor-no-processo-criativo.html>>.

Cores:

A cor é o elemento visual que, com o auxílio da luz refletida nos objetos, provoca, na visão, a aparição de pigmento cor em tudo o que é material. O uso das cores ajuda na comunicação visual causando contrastes cromáticos dando volume e tridimensionalidade às vestimentas e ao corpo dos personagens. A luz é composta de uma mistura de radiações de diferentes ondas, onde cada uma apresenta uma cor distinta. As cores apresentam 2 classificações: a cor-luz e a cor-pigmento. A cor-luz é toda cor formada pela emissão direta de luz, podendo ser encontrada em objetos que emitem luz, como: monitores e televisão; Já a cor-pigmento é a cor refletida por um objeto, isto é, a cor que o olho humano percebe, podendo ser encontrada nas cores de tintas (RIBEIRO, 2003 p. 193 - 196). Os dois extremos das cores são o branco, ausência total de cor, ou seja, luz pura; e o preto, ausência total de luz, o que faz com que não se reflita nenhuma cor. Tanto a cor-luz quanto a cor-pigmento se dividem em:

- Cores primárias - aquelas consideradas puras, que não se fragmentam.
- Cores secundárias - obtidas através da mistura em partes iguais de duas cores primárias.

- Cores terciárias - são obtidas pela mistura de uma primária com uma secundária ou a partir das primárias em proporções desiguais.
- Cores neutras - o preto e o branco, embora sejam consideradas como ausência e totalidade das cores-luz respectivamente, no entendimento das cores pigmento são também conhecidas, juntamente com o cinza, como cores neutras. Não aparecem no círculo cromático.

Além destas características físicas e fisiológicas da cor, ela possui também atributos qualitativos: classificação em cores quentes (vermelho, amarelo e seus derivados), cores frias (azul, violeta, verde e suas variações); e atributos emotivos: viva, morta, alegre, triste, calma, ativa etc

Figura 11 - Círculo de Cores



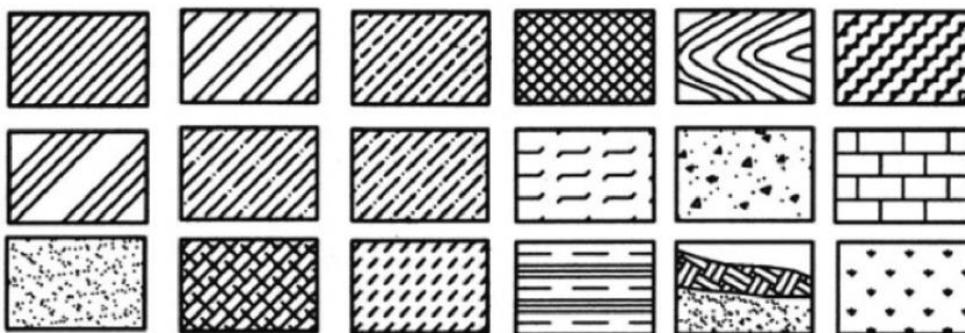
Fonte: <<http://viverdeblog.com/psicologia-das-cores/>>.

- Cores quentes e frias: São consideradas cores quentes, o vermelho, o laranja e o amarelo. São as cores que, associadas ao sol, fogo, causem a sensação de calor. Cores frias são as associadas ao verde-azul da água, que cause a sensação de frio (RIBEIRO, 2003 p. 198).
- Tonalidade: É uma característica das cores que ao adicionar preto ou branco, produz um efeito que suaviza ou escurece a cor tornando-a mais clara ou mais escura (RIBEIRO, 2003 p. 198) e provocando, também o efeito de sombras (RIBEIRO, 2003 p. 198).

Textura:

A visão humana é capaz de perceber um padrão uniforme de linhas na superfície, e, dessa forma, o olho identifica uma textura. Quando se desenha numa folha em branco e se quer chamar atenção dos olhos para a superfície do objeto, procura-se criar uma distinção visual dentro do objeto ou em sua superfície, a fim de criar um maior interesse visual nessa área (MUNARI, 1997, p. 73). A textura é, comumente, utilizada nas vestimentas dos personagens e cenários, enriquecendo a arte, pois dessa forma consegue-se passar, para o espectador, a ideia do material que determinado objeto apresenta.

Figura 12 - Modelo de texturas em desenhos.



Fonte: <<http://cursofantasydesenhos.blogspot.com.br/p/blog-page.html>>.

3 METODOLOGIA

O estudo em questão tem como característica principal verificar as diferenças percebidas entre os desenhos animados que sofreram *remake* e que se adaptaram a moderna estética dos desenhos atuais. Para o desenvolvimento do trabalho foi necessário realizar uma pesquisa explicativa que, de acordo com Antonio Carlos Gil:

[...] tem como preocupação central identificar os fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência dos fenômenos. Esse é o tipo de pesquisa que mais aprofunda o conhecimento da realidade, porque explica a razão, o porquê das coisas [...]. Pode-se dizer que o conhecimento científico está assentado nos resultados oferecidos pelos estudos explicativos. Isso não significa, porém, que as pesquisas exploratórias e descritivas tenham menos valor, porque quase sempre constituem etapa prévia indispensável para que se possa obter explicações científicas (2002, p. 42).

O trabalho foi dividido em duas etapas: a. Pesquisa documental para o levantamento de dados relacionados aos tipos de traçados, formas, cores e elementos estéticos dos desenhos animados e b. Pesquisa explicativa, por meio dos dados obtidos na pesquisa documental, será feita uma análise comparativa, orientada por uma pesquisa explicativa, entre desenhos animados. A pesquisa adota o método dedutivo, que se orienta por conceitos e abordagens gerais, para estudar um caso particular dessas mudanças de traçados dos desenhos.

A partir de levantamento bibliográfico, pretendeu-se chegar a conclusões sobre o tema proposto, relacionando a visão do desenho animado, não só como forma de diversão, mas como as características estéticas atuais são um grande influenciador na produção, de novas animações. Para demonstrar esse processo foi realizada a análise de alguns desses desenhos animados, como: os novos curtas do *Mickey Mouse*; *My little Pony: A amizade é Mágica*; o Show do Tom e Jerry e o Show dos *Looney Tunes*. E para construir o entendimento do tema proposto se fez o uso de documentos e imagens, como mais um recurso para evidenciar a proposta do tema. *Todas as animações* analisadas são produções norte-americanas, o projeto priorizou focar seu estudo nessas animações, pois foi onde se percebeu uma maior aparição de desenhos que seguem o padrão

estudado e as animações asiáticas são produzidas de uma forma diferente do analisado, dessa forma não serão levadas em consideração no desenvolver do trabalho.

4 A EVOLUÇÃO DO TRAÇADO DOS DESENHOS ANIMADOS

4.1 Grandes obras em simples traçados

Este capítulo aborda as várias mudanças que alguns desenhos animados tiveram em seus traçados. Está dividido em 2 partes. Na primeira, são analisados 4 desenhos de sucessos que passaram por um remake. O *remake* será comparado com o desenho produzido anterior a ele. A segunda parte vai contar com uma análise de 3 desenhos animados que foram produzidos na nova geração.

O objetivo do trabalho é mostrar traços em comum que os desenhos vêm adquirindo nessa nova geração de desenhos animados. Características como: traçado, cor, forma e composições de cenários. A frequência com que essas características foram percebidas faziam crer que esses aspectos seriam algo padrão da nova geração de desenhos. Alguns dos desenhos analisados foram inspirados nos traçados das primeiras produções de sua obra e outras, apenas, elaborados com traços mais simplificado em comparação a sua versão anterior.

A seguir, é feita uma comparação entre 4 desenhos animados, são eles: os novos curtas do *Mickey Mouse*, de *Walt Disney*; *My little Pony: A amizade é Mágica*, produzido pela *Hasbro Studios*; o Show do Tom e Jerry, dos *Studios Hanna-Barbera* e o Show dos *Looney Tunes*, dos *Studios Warner Bros*.

As maiores transformações que encontramos nos recentes desenhos animados analisados, de 2010 a 2015, apresentam contornos e cores mais vivas, porém sem brilho e com elementos de cenários sem detalhamento. Hoje, 2015, os *cartoons* são um pouco exagerados e bem expressivos. Antigamente, de 1960 a 1989, os desenhos eram mais simples, com uma paleta de cores mais suave e sem exagero na ilustração. Em 2015, os desenhos apresentam uma mistura de cores e, em alguns, as cores são bem “vibrantes”.

Na segunda parte do trabalho, serão analisados desenhos recém produzidos, como: Hora de Aventura (*Adventure Time*), Steven Universo (*Steven Universe*) e Star vs The Forces of Evil (*Star vs The Forces of Evil*). Ao

final do capítulo serão apresentadas análises das animações das novas gerações citadas anteriormente e as características que os desenhos possuíam, respondendo à pergunta do estudo sobre a tecnologia utilizada desenhos animados.

4.2 Mickey: A influência dos primeiros traçados

Mickey Mouse surgiu em 1928, e com o tempo ele passou por algumas modificações, chegando a estrelar, também, em 2001, com uma versão 3D, na série “Casa do Mickey”. Apesar de Mickey sempre ter sido um personagem de grande destaque em suas animações, desde 2001, com a série *House of Mouse* (PEREIRA, Paulo Gustavo, 2010, p. 224) o desenho animado não ganhava uma versão repaginada. O *Point* do Mickey, de 2001, é uma das versões do camundongo, sendo a última animação produzida sem o uso da tecnologia 3D. A história desse desenho é baseada em um pub, *Ink PaintClub*, do filme “*Uma Cilada para Roger Rabbit*”, lugar que todos os desenhos animados se encontravam para se divertir de noite.

Figura 13 - Mickey (1930).

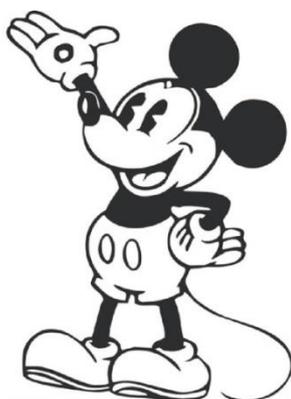
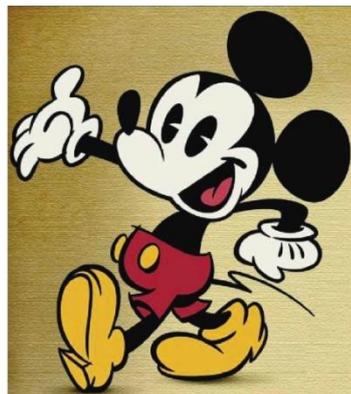


Figura 14 - Mickey (2001).



Figura 15 - Mickey (2013).

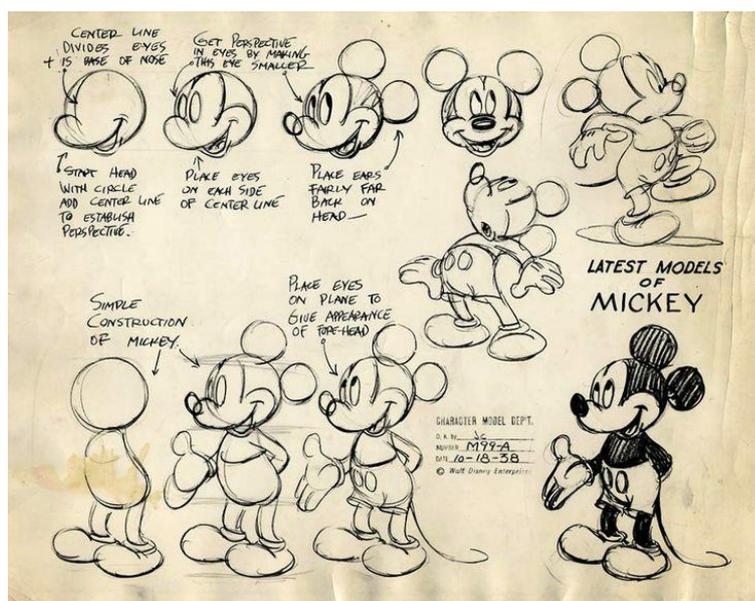


Fonte: < <http://pdxretro.com/2012/01/comic-strip-debuted-on-this-day-in-1930-2/>; <<http://ellitedesign.blogspot.com.br/2013/04/render-do-mickey.html/>>; <[http://disney.wikia.com/wiki/Mickey_Mouse_\(TV_series\)](http://disney.wikia.com/wiki/Mickey_Mouse_(TV_series))>.

O outro desenho são os novos curtas do *Mickey Mouse*, é uma animação americana em formato de série de TV criado pelo artista Paul Rudish, mesmo criador de *As Meninas Super poderosas*, *O Laboratório de Dexter*, *Samurai Jack* e *Star Wars: A Guerra dos Clones* (Amorim, Franklin, Croissant

de Triomphe – Mickey Mouse estreia novo curta da Disney) (CAFÉ E TV, 2015). Para fazer o *remake* de Mickey, foi resgatado o design dos primeiros traçados de Walt Disney, de 1920 e 1930 (Paulo Mendes, Marcos, Curta da Semana: Mickey Mouse Shorts, 2015) (ANIMATION INFO, 2015), e aplicado um toque de modernidade à arte do camundongo.

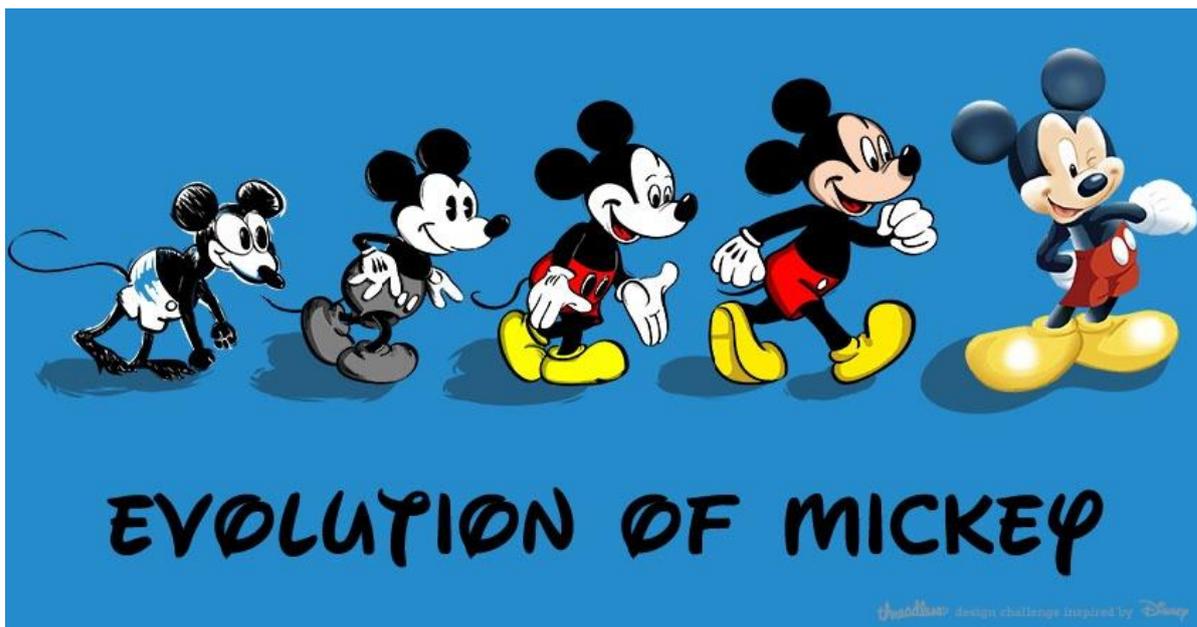
Figura 16 - Modelo de desenho do Mickey (1930).



Fonte: <<https://www.pinterest.com/pin/310115124313102878/>>.

No desenho, *Point do Mickey* (2001), o camundongo apresenta um visual moderno, porém, se manteve o uso da paleta de cores padrão do desenho clássico, que são as cores primárias vermelho e amarelo, que aparecem no short e grandes sapatos, e as neutras, sendo a cor preta do seu corpo e a branca de suas luvas. No geral, os personagens apresentam o mesmo padrão de cores que varia na utilização de cores primárias, secundárias e neutras, mas a tonalidade dessas cores é mais suave. As cores frias aparecem com uma maior frequência nas diversas cenas dos episódios do *Point do Mickey*. A animação apresenta, também, um certo cuidado com o uso do luz e sombra, pois em diferentes ambientes, se apresenta mostrando a forma, cada personagem e os objetos que os rodeiam, no chão na presença de luz.

Figura 17 - Evolução do Mickey.



Fonte: <<http://www.recantododragao.com.br/2013/11/28/mickey-mouse-completou-85-anos/>>.

As linhas não têm grande destaque tanto nos personagens quanto no cenário, pois ela se apresenta fina, passando uma sensação de delicadeza e cuidado ao desenho. Nesse caso, as cores acabam recebendo uma atenção maior que os contornos e silhuetas. Os traçados predominantes são as linhas curvas e compridas, o que provoca um movimento suave na animação. As formas das personagens foram outra coisa que se manteve do clássico, de 1930, a presença das geométricas básicas, como: o círculo e o quadrado; aparecem nas bases de desenho do Mickey Mouse. As texturas do desenho aparecem de forma suave. A textura dos elementos como tecidos ou vegetação do cenário são definidas pela variação de tonalidade de uma cor para a outra.

Figura 18 - Cenário de *Point* do Mickey (2001).



Fonte: < http://disney.wikia.com/wiki/Snow_Day?file=House_of_Mouse_Snow_Day.jpg>.

Os novos curtas do Mickey, de 2013, foram produzidos em animação 2D e utilizaram as mesmas técnicas de produção com que foram feitas as primeiras animações do Mickey, de 1930, no período em que a Disney começou a fazer sucesso produzindo desenho de traçado mais simples. Diferente do Mickey atual, de 2013, em suas primeiras aparições, o Mickey antigo, de 1930, era excessivamente travesso. Nessa nova animação, de 2013, Mickey passa por uma variedade de situações modernas com pequenas complicações do dia a dia, tendo como cenário de fundo lugares conhecidos, como: Holanda, Índia, Espanha, Paris, Tóquio, Londres, os Alpes suíços, Nova York, entre outros. Colocar variados locais conhecidos por muitas pessoas acabou se tornando uma característica, apenas, dos novos curtas produzidos em 2013. Diferente do outro Mickey, de 2001, em que as cores chamam mais atenção nos cenários que as linhas de textura, o plano de fundo do novo Mickey, de 2013, apresenta uma sequência de linhas grossas, de cor mais escura que o plano em que foi aplicada, dando a impressão da superfície, de determinado objeto, ter um material aplicado.

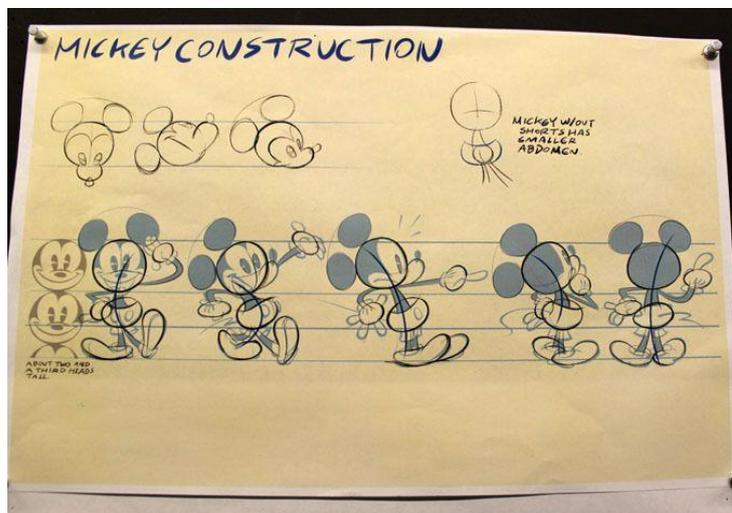
Figura 19 - Cenário dos Alpes suíços (2013).



Fonte: <<http://iconpublicita.blogspot.com.br/2013/06/fotos-da-nova-serie-de-curtas-do-mickey.html>>.

Os curtas do Mickey Mouse trazem influências dos anos 30, mas sem deixar de ter um toque contemporâneo. O elenco do desenho conta, também, com Minnie Mouse, Pato Donald, Pateta, Pluto e Margarida, que fazem parte das aventuras do camundongo, mas o destaque maior é focado em Mickey e sua namorada Minnie. O Mickey, na sua nova versão, apresentava as mesmas formas geométricas básicas que o Mickey de 2001 e o de 1930. A cabeça é desenhada na forma de um círculo (figura 20), outros dois círculos menores e deformados, que formam as orelhas, um nariz arredondado e pontudo na parte inferior e na ponta, e seu tórax passou a ter uma forma lisa. Porém, apesar de apresentar formas parecidas, as mesmas são mais deformadas e esticadas, dando uma impressão de ser a nova animação, de 2013, mais caricaturada em comparação com a anterior, de 2001. Outro elemento em comum que o Mickey, de 2013, herdou de seu antecessor clássico, de 1930, foram os olhos em forma de elipse com um pequeno corte no meio, dando a impressão de ser o brilho, que o Mickey, de 2011, apresenta.

Figura 20 - Modelo de arte do novo Mickey Mouse (2013).



Fonte: :< <https://www.pinterest.com/pin/394909461051839720/>>.

As linhas são algo que destacam no novo desenho, de 2013, principalmente nos personagens, pois ela se apresenta grossa, passando uma sensação de energia para animação, isso, por sua vez, se reflete no comportamento desse Mickey, que é mais agitado em comparação ao Mickey de 2001. Os traçados predominantes são as linhas curvas, o que provoca um sentido de firmeza no traçado, além do destaque que a linha grossa.

Figura 21 - Cenário dos curtas do Mickey do Mouse (2013).



Fonte:< <http://disneyexaminer.com/2014/09/11/modern-twist-on-classic-mickey-mouse-cartoon-shorts/>>.

Assim como no Mickey anterior, de 2001, se manteve o uso da paleta de cores padrão do desenho clássico, as cores primárias vermelho e amarelo que

aparecem no short e grandes sapatos, e as neutras, sendo a cor preta do seu corpo e a branca de suas luvas. Porém, diferente do Mickey de 2001, os personagens apresentam as mesmas cores, mas variam na tonalidade, que se apresenta mais escura. As cores quentes aparecem com uma maior frequência na maioria das cenas dos episódios do novo Mickey, de 2013.

Abaixo, na tabela , uma esquematização das mudanças citadas. Como as personagens do desenho seguem uma mudança padrão, foi analisado somente o personagem principal, Mickey. Depois, as tabelas seguintes apresentam a mudança expondo imagens de outros personagens do desenho.

Figura 22 - Tabela análise dos personagens.

	Antes	Depois
		
	Mickey Mouse (2001)	Mickey Mouse (2013)
Cor	Cores primárias , secundárias e neutras, cores quentes com tonalidade suave	Cores primárias , secundárias e neutras, cores quentes com tonalidade escura
Linha	Linhas finas Linhas compridas Linhas curvas Linhas pretas	Linhas grossas Linhas curtas Linhas curvas e retas Linhas pretas
Forma	Formas geométricas definidas: quadrado e círculo	Formas geométricas não definidas: quadrado e círculo

Fonte:<https://en.wikipedia.org/wiki/Mickey_Mouse>.

Figura 23 - Personagens Disney (2001)

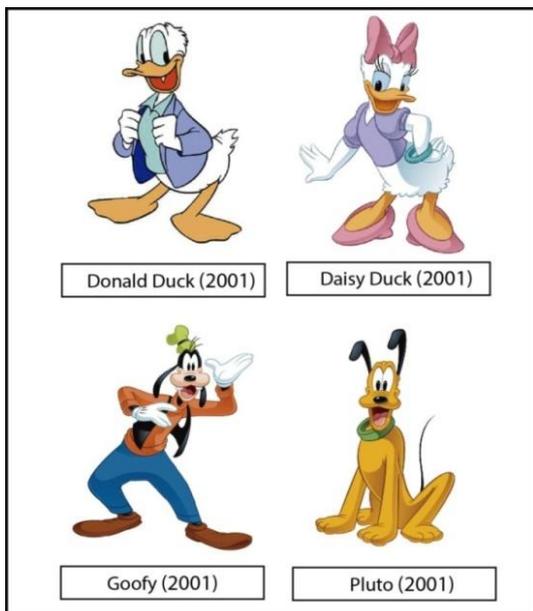
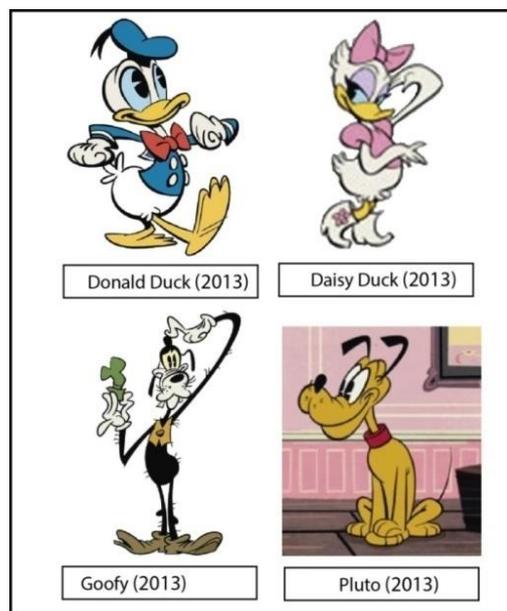


Figura 24 - Personagens Disney (2014)



Fonte: Donald (2001) disponível em:

<http://disneyhouseofmouse.wikia.com/wiki/Donald_Duck>; Daisy (2001) disponível em:

<<http://wondersofdisney.webs.com/pals/daisy/daisy.htm>>; Goofy (2001) disponível em:< <http://the-mystery-case-files.wikia.com/wiki/Goofy>>; Pluto (2001) disponível em:<

<http://stargazerslounge.com/topic/200291-rain-drives-outdoor-outreach-indoors-successfully/>>;

Donald (2013) disponível em:< http://sv.kalleankasverige.wikia.com/wiki/Kalle_Anka>; Daisy

(2013) disponível em: <<http://www.online-disney-shop.com/2014/11/daisy-duck-3-incipio-watson-iphone-6.html>>; Goofy (2013) disponível em:

<[http://disney.wikia.com/wiki/Mickey_Mouse_\(TV_series\)](http://disney.wikia.com/wiki/Mickey_Mouse_(TV_series))>; Pluto (2013) disponível em:<

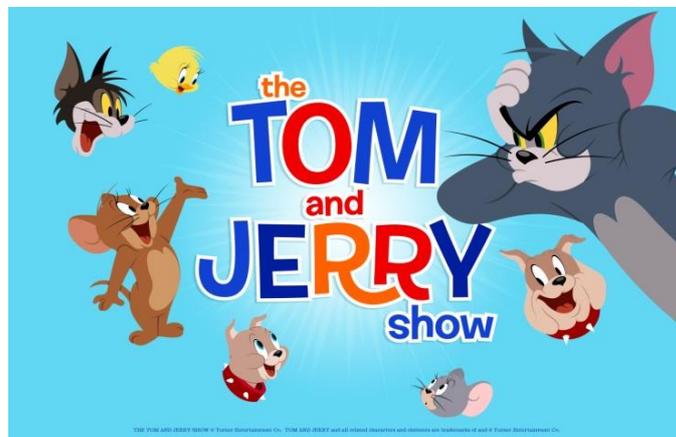
<http://wondersofdisney.webs.com/dischannel/mickeyshorts/mickeyshorts.htm>>.

4.3 A eterna caça ao rato: O show de Tom e Jerry.

Figura 25 - *Tom e Jerry Tales* (2008).



Figura 26 - *Tom e Jerry Show* (2014).



Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/Tom_and_Jerry_Tales>;
<<http://logos.wikia.com/wiki/File:The-Tom-and-Jerry-Show-Large-600x388.jpg>>.

Um dos desenhos que, certamente, pertenceu a infância de todas as crianças foi Tom e Jerry. Considerados um dos desenhos mais clássicos, popularmente conhecidos, eles são a eterna criação de William Hanna e Joseph Barbera. Neste trabalho, Tom e Jerry é o único desenho analisado que não sofreu alteração tanto na personalidade de seus personagens quanto no modo como a história do desenho ocorre. O desenho gira em torno das tentativas frustradas de Tom capturar Jerry e a confusão que acompanha essa ação. Tom, em suas diversas tentativas, raramente consegue capturar o ratinho, Jerry, principalmente por causa da esperteza do ratinho. As perseguições são sempre animadas e variam do cenário, habitual, da casa, para outros na floresta, na praia, na era das cavernas. Em todas as mudanças que Tom e Jerry sofreram, a perseguição se mantinha, com o tempo, ficando mais engraçada que violenta.

Figura 27 - Evolução de *Tom e Jerry Tales*.



Fonte: <<https://www.pinterest.com/pin/393572454913262948/>>.

A animação de 2008 apresenta um visual moderno e manteve, assim como muitos desenhos que adquirem *remakes*, o uso da paleta de cores do desenho clássico, que são as cores cinza no gato Tom e marrom no rato Jerry. No geral, os personagens do desenho, de 2008, também mantiveram suas cores, podendo variar na utilização de cores primárias, secundárias e neutras. As cores quentes aparecem com uma maior frequência nas diversas cenas dos episódios de Tom e Jerry, o que influencia na constante agitação da caçada de gato e rato. Assim como no desenho de 2008, as cores dos personagens continuaram as mesmas, porém são mais exploradas no novo Tom e Jerry, de 2014, pois ele adquiriu uma aparência estética vetorizada, não apresentando contorno restando somente a cor do personagem.

Figura 28 - Cenário *Tom e Jerry Show* (2014).



Fonte: <<http://www.comicvine.com/articles/interview-jay-bastian-talks-the-return-of-the-tom-and-jerry-show/1100-148478/>>.

O Tom e Jerry show, de 2014, não apresenta contorno na silhueta de seus personagens, apenas algumas linhas grossas que definem os objetos, presentes nos cenários, mas que faziam parte de seu contorno. Já no desenho antigo, de 2008, as linhas têm grande destaque, pois compõe a silhueta do personagem e partes do cenário. Elas se apresentam finas, passando uma sensação de delicadeza e cuidado ao desenho. Nesse caso, as cores acabam recebendo menor atenção que os contornos e silhuetas. Os traçados predominantes são as linhas pretas, curvas e compridas, o que provoca uma impressão de movimento suave na animação, sem ser enrijecida como é na animação de 2014.

As formas das personagens foram outra coisa que se manteve do clássico, de 2014, 2008 e os anteriores a ele, a presença das geométricas básicas, como: o círculo e o quadrado - aparecem nas bases de desenho tanto do Tom quanto do Jerry. As texturas do desenho de 2014 aparecem de forma suave, sendo representadas pelas únicas linhas que aparecem na animação, mas a textura dos elementos, como tecidos ou vegetação do cenário, são definidas pela variação de tonalidade de uma cor para outra.

Figura 29 - Modelo de desenho de *Tom e Jerry tales* (2008).



Fonte: <<http://tajvectors.deviantart.com/art/Jerry-Tales-concept-art-510837082>>.

No desenho de 2008 as texturas não são aparentes, apresentando somente alguns detalhes sutis acima do objeto para determinar seu material. A animação de 2008 apresenta, também, um certo cuidado com o uso do luz e sombra, pois era feita de forma mais suave e não parecia ser algo forçado. Ela mostrava, exatamente, a forma do personagem e não era representada como uma suave, mancha, transparente, preta no chão.

Abaixo, na tabela , uma esquematização das mudanças citadas. Como as personagens do desenho seguem uma mudança padrão, foi analisado somente o personagem principal, Tom. Depois, as tabelas seguintes apresentam a mudança expondo imagens de outros personagens do desenho.

Figura 30 - Tabela de análise do personagem

	Antes	Depois
		
	Tom (2008)	Tom (2014)
Cor	Cores primárias , secundárias e neutras, cores quentes com tonalidade clara	Cores primárias , secundárias e neutras, cores quentes com tonalidade escura
Linha	Linhas grossas Linhas compridas Linhas curvas Linhas de pretas	Linhas curtas Linhas curvas Linhas de colorida
Forma	Formas geométricas definidas: quadrado e círculo	Formas geométricas definidas: quadrado e círculo

Fonte: Tom (2008) disponível em: <<http://photoshoppaper.blogspot.com.br/2012/01/imagens-png-tom-and-jerry.html>>; Tom (2014) disponível em: <http://mugen.wikia.com/wiki/File:The_tom_and_jerry_show_2014_tom_vector_by_classicsared-ead-d7hmdo2.png>.

Figura 31 - Tom e Jerry Show (2014)



Figura 32 - Tom e Jerry Tales (2008)



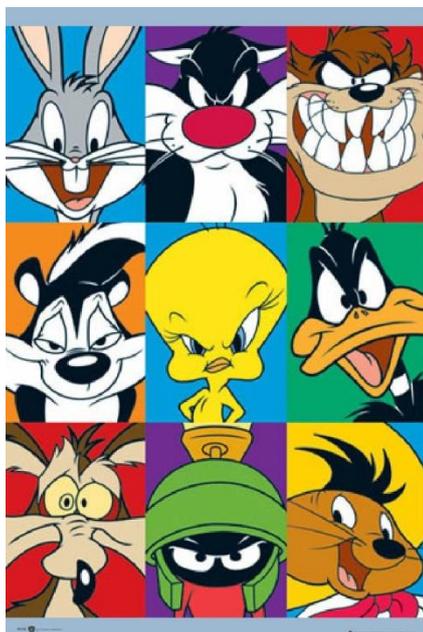
Fonte: Spike and tyke (2014) disponível em: <<http://pixshark.com/tyke-tom-and-jerry.htm>>; Butch (2014) disponível em: <<http://www.cartoonnetwork.com.br/>>; Nibbles (2014) disponível em: <http://tomandjerry.wikia.com/wiki/Nibbles_Mouse>; Quacker (2014) disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Z2a8sJzbX5w>>; Nibbles (2008) disponível em: <<http://vbox7.com/play:b44849e1d8>>; Butch (2008) disponível em: <<http://vbox7.com/play:b44849e1d8>>

em: <http://tomandjerry.wikia.com/wiki/Over_the_River_and_Boo_the_Woods>; Spike and tyke (2008) disponível em: <http://tomandjerry.wikia.com/wiki/Game_Set_Match>.

4.4 A volta dos Looney Tunes.

Os Looney Tunes são uma série de desenhos animados de humor produzidos no período de 1930 a 1969 pelos *studios Warner Bros*. O show do Pernalonga surgiu em 1960. Na animação, o coelho fazia um programa semanal juntamente com outros personagens *Looney Tunes* e astros da Warner Brothers, como Patolino, Gaguinho, Hortelino Troca-Letras, Eufrazino, o Diabo da Tasmânia, Piu-Piu, Frajola, Papa-Léguas, Wile E. Coiote, Pepe Le Pew, Frangolino e Ligeirinho. Cada episódio girava em torno de um tema específico e era apresentado por pelo menos três dos personagens citados, geralmente Pernalonga estava presente na grande maioria deles.

Figura 33 - Show do Pernalonga (1960) **Figura 34** - Show dos Looney Tunes (2011)



Fonte: <<http://www.trash80s.com.br/tag/looney-tunes/page/3/>>; <<http://theltshow.tumblr.com/>>.

A animação antiga, de 1960, apresentava um traçado mais elaborado, mostrando uma preocupação com detalhamento em todo desenho. As linhas do contorno, na maioria dos personagens, eram mais aparentes e escuras, fazendo com que a silhueta do personagem fosse mais definida e possível de

ser claramente distinguida da pigmentação da pele do personagem. O traçado predominante eram linhas curvas, compridas e grossas, que não chegavam a ser carregadas, o que proporciona a sensação de um movimento suave e flexível na animação.

Figura 35 - *Cenário de o Show do Pernalonga* (1960)



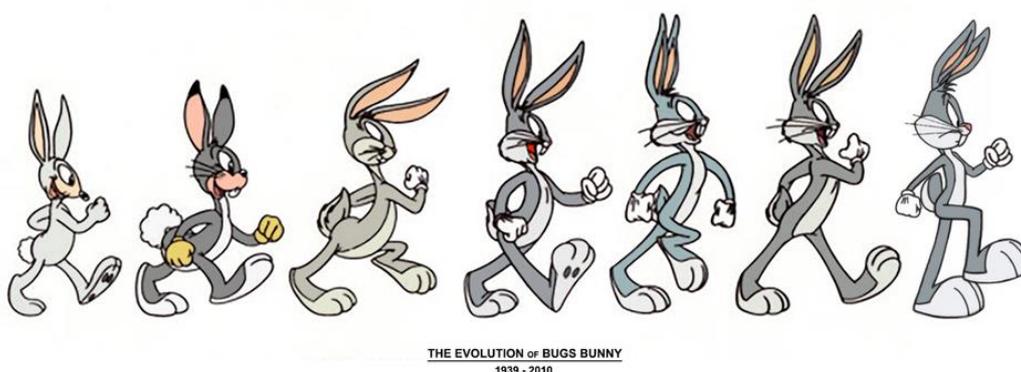
Fonte: <<http://arenagak.blogspot.com.br/2013/03/pernalonga-show-biz-bugs-dublagem-antiga.html>>.

O show do Pernalonga manteve o uso da paleta de cores padrão dos desenhos clássicos antecessores, de 1950, que são as cores cinza, na pele do Pernalonga, preto, nas penas do Patolino, amarelo nas penas do piu-piu, preto, no pelo do Frajola, e as outras características de cada personagem do desenho. No geral, os personagens apresentam o mesmo padrão de cores que varia na utilização de cores primárias, secundárias e neutras, mas a tonalidade dessas cores parece mais suave, o que era uma característica da época - os desenhos terem uma tonalidade mais clara. As cores quentes aparecem com uma maior frequência na parte das cenas dos episódios do desenho. A animação apresenta, também, um certo cuidado com o uso da luz e sombra, pois era feita de forma mais suave e não parecia ser algo forçado, ela mostrava, exatamente, a forma do

personagem e não era representada como uma grande mancha preta no chão. Assim era com os diferentes objetos que compunham os ambientes dos cenários.

As formas das personagens foram outra coisa que se manteve do clássico, de 1950. A presença das geométricas básicas, como: o círculo e o quadrado; aparecem nas bases do desenho do Pernalonga. As texturas do antigo desenho, 1960, não são aparentes, apresentam somente alguns detalhes sutis do objeto para determinar seu material.

Figura 36 - Evolução do Pernalonga



Fonte: <<http://stranglynormal.deviantart.com/art/Evolution-Of-Bugs-Bunny-1939-2010-528315486>>.

Na nova animação, o cenário recebeu uma aparência mais urbana: o Coelho Pernalonga não mora mais numa toca no meio da floresta e nem foge dos tiros de espingarda do caçador Hortelino Troca-Letras. Agora, ele vive numa grande casa, no subúrbio de Los Angeles e dirige seu próprio carro. Patolino, por sua vez, mora junto com ele, porém, apesar de dividirem a casa, nunca o ajuda a rachar o aluguel da habitação. Os novos personagens passaram a enfrentar problemas, como trânsito de cidade grande, vizinhos que incomodam, intrigas no relacionamento a dois e problemas familiares. Se na série original os personagens apareciam em vários cenários e diversas épocas, prezando pela criatividade das situações vividas por eles, o novo desenho possui uma preocupação maior com a cronologia e continuidade das histórias.

O Show dos Looney Tunes, de 2011, foi produzido em animação 2D. Diferentemente do desenho antigo, de 1960, as cores chamam mais atenção, tanto nos cenários como nos personagens do novo desenho, de 2011. As linhas de textura se mantiveram suaves e grossas, as demais texturas dos

objetos passaram a ser representadas por manchas com cores parecidas às do objeto que estaria representando o material, dando a impressão que a textura aplicada parecia um adesivo superficial e não o material do objeto.

Figura 37 - Show dos Looney Tunes (2011)



Fonte: <<http://www.watchcartoononline.com/the-looney-tunes-show-episode-7-casa-de-calma>>.

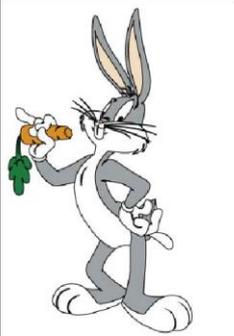
As linhas no desenho de 2011 não chamam tanta atenção como na animação de 1960. Porém a razão disso está nas cores que o contorno apresenta. São cores próximas da pigmentação da pele do personagem, tornando menos aparente. Os traçados predominantes são as linhas curvas, finas e compridas, o que provoca delicadeza no traçado dos personagens e ao mesmo tempo sensação de movimento na animação, apesar da leveza do novo traçado. As formas de base do desenho, se manteve do clássico, de 1950, a presença das geométricas básicas, como: o círculo e o quadrado, que aparecem nas bases de desenho do Pernalonga.

E mesmo com o avanço da tecnologia atual de animação, o desenho foi simplificado: os traços são estilizados, seus cenários apresentam um acabamento mais simples com linhas geométricas, assim como boa parte dos desenhos atuais. A

nova série tentou manter a personalidade básica dos personagens, como o "o que que há, velhinho?", clássica frase do Pernalonga. Porém, com a drástica mudança, no cenário e nos personagens, estes não mantiveram as mesmas atitudes de 1960, refletindo personagens com novas características e comportamentos.

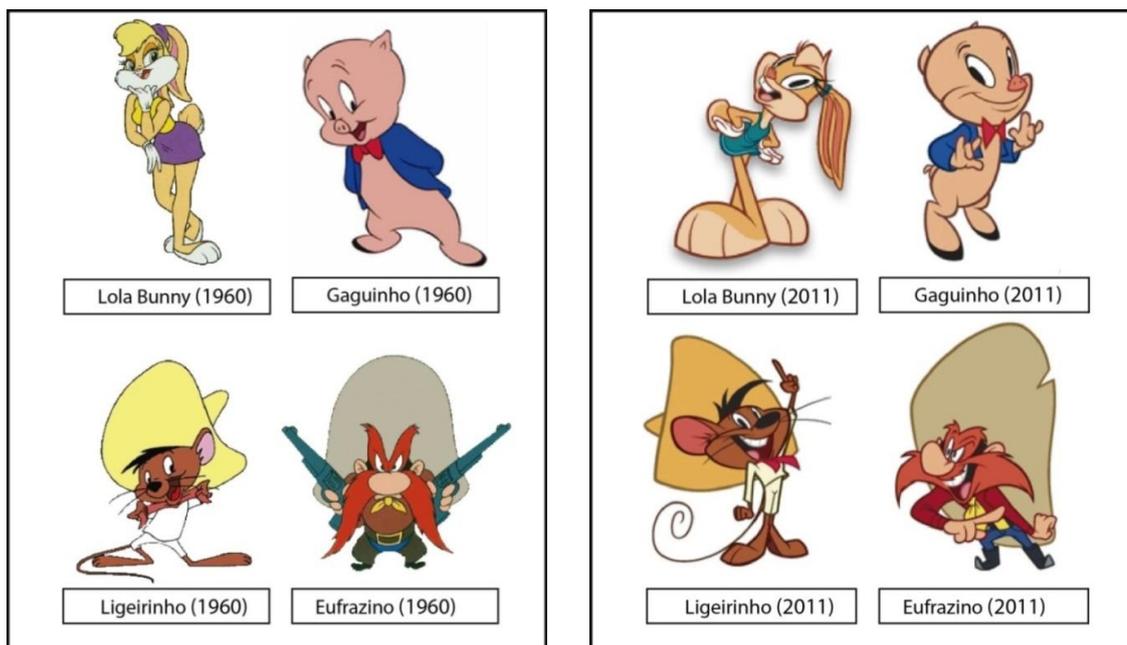
Abaixo, na tabela , uma esquematização das mudanças citadas. Como as personagens do desenho seguem uma mudança padrão, foi analisado somente o personagem principal, Pernalonga. Depois, as tabelas seguintes apresentam a mudança expondo imagens de outros personagens do desenho.

Figura 38 - Tabela de análise dos personagens

	Antes	Depois
		
	Pernalonga (1960)	Pernalonga (2011)
Cor	Cores primárias , secundárias e neutras, cores quentes com tonalidade clara	Cores primárias , secundárias e neutras, cores quentes com tonalidade escura
Linha	Linhas finas Linhas compridas Linhas curvas Linhas pretas	Linhas grossas Linhas curtas Linhas curvas e retas Linhas de coloridas
Forma	Formas geométricas definidas: quadrado e círculo	Formas geométricas não definidas: quadrado e círculo

Fonte: Pernalonga (1960) disponível em:< <http://pt-br.tkoc.wikia.com/wiki/Pernalonga>>;
Pernalonga (2011) disponível em:< <http://www.comicvine.com/profile/voorhees100/>>.

Figura 39 - Show do Pernalonga (1960) **Figura 40** - Show dos Lonney Tunes (2011)



Fonte: Lola (1960) disponível em: <http://sonic-for-real-justice.wikia.com/wiki/File:Lola_bunny_by_ireprincess-d4mzy11.png>; Gaguinho (1960) disponível em: <<http://www.clickgratis.com.br/fotos-imagens/ze-gaguinho/>>; Eufrazino (1960) disponível em: <<http://www.1papacaoio.com.br/modules.php?op=modload&name=Cliparts&file=index&do=showgall&gid=228>>; Ligeirinho (1960) disponível em: <http://www.1papacaoio.com.br/modules/Cliparts/gallery/cliparts_cartoons/cliparts_looney/va-riados/>; Lola (2011) disponível em: <<http://looneytunesshow.blogspot.com.br/2012/04/pernalonga.html>>; Eufrazino (2011) disponível em: <<http://looneytunesshow.blogspot.com.br/2012/04/pernalonga.html>>; Gaguinho (2011) disponível em: <<http://looneytunesshow.blogspot.com.br/2012/04/pernalonga.html>>; Ligeirinho (2011) disponível em: <<http://looneytunesshow.blogspot.com.br/2012/04/pernalonga.html>>.

4.4 O Mundo Encantado de *My Little Pony*

O desenho original era conhecido por meu pequeno pônei (*My little Pony*). Lançada em 1986, a animação conta a história de uma terra chamada Vale do Sonho, um lugar muito colorido e cheio de magias, onde existem pôneis, unicórnios e pegasus. Nessa animação, os pôneis contam com ajuda de humanos em diversas aventuras. Os personagens principais dessa série são: Pinkie Pei, Rainbow Dash, Minty, Star Catcher e Rarity.

A nova animação, *My Little Pony - A amizade é Mágica*, produzido em 2010, por Lauren Faust, uma fã do *My Little Pony* clássico de 1986, veio para resgatar o desenho que se perdeu com o passar do tempo. O *My Little Pony* de 2010 se passa na terra de Equestria, um lugar povoado por pôneis, pegasus e unicórnios, juntamente com outras criaturas mágicas. A história gira em torno da personagem Twilight Sparkle, uma unicórnio enviada para a cidade de Ponyville, por sua mentora para estudar a magia da amizade. Os personagens principais dessa serie eram: Pinkie Pei, Twilight Sparkle, Rainbow Dash, Rarity, Applejack e Fluttershy

Figura 41 - My Little Pony (1986)**Figura 42** - My Little Pony (2010).

Fonte: <<http://www.sideshowcollectors.com/forums/movies-and-tv-show-discussion/98007-little-pony-friendship-magic-46.html>>; <<http://www.misinformation.com.br/2014/01/my-little-pony-a-amizade-e-magica/>>

Na animação *My Little Pony* de 1986 os personagens são bem coloridos para chamar a atenção das crianças, por essa razão, apresentavam uma vasta paleta de cores, fazendo, praticamente, o uso de todos os tipos, seja, amarelo, azul, rosa, violeta, verde, sendo que alguns dos personagens apresentavam 5 ou 6 tipos de cores distintas. No geral, os personagens não possuíam um padrão de cores único que variava na utilização de cores primeiras, secundárias, terciárias e neutras. Apesar do uso de diversas cores, essas tinham um padrão de tonalidade clara em todos os personagens. Como o desenho contém muitas cores, ocorre um equilíbrio entre a presença das cores quentes e frias, variando na sua frequência de episódio para episódio.

Figura 43 - *Personagens de My Little Pony (1986)*.



Fonte: <<http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=434850&page=146>>.

Diferente do destaque das cores, as linhas não chamam tanta atenção no desenho, tornando mais aparente, apenas, na definição do corpo das personagens e em detalhes do cenário. Os traçados predominantes são as linhas, da cor preta, curvas, grossas e compridas, o que provoca destaque no contorno dos pôneis e induz a maior sensação de movimento na animação.

As personagens do *My Little Pony* de 1986 apresentam formas geométricas básicas arredondas, como o círculo, que aparece nas bases do desenho. As texturas do desenho são bem aparente em praticamente, todo o cenário, podendo ser percebida nas superfícies de grama, terra e outras partes que compõe o desenho. O desenho dessa época, 1986, apresentava uma característica que acabou não aparecendo no novo desenho, as pôneis interagiam com humanos, meninos e meninas, para uma maior aproximação com seu público, as crianças. No novo desenho, de 2010, o foco passou a ser, somente, os pôneis.

Figura 44 - Cenário de *My Little Pony* (1986).



Fonte: <http://mlp.wikia.com/wiki/Ponies?file=My_Little_Pony_Theme_Song.png>.

O novo desenho, de 2010, mudou completamente nas mãos dessa artista, Lauren Faust. Os vestígios que ficaram da série passada, de 1984, foram os nomes de algumas pôneis e suas algumas características físicas. Na nova animação, *My Little Pony* de 2010, cada pônei passa a ter uma personalidade única, diferente do anterior, de 1986, que não explorou tanto a personalidade nem o destaque de algum personagem.

Assim como no *My Little Pony* de 1986, o novo desenho, de 2010, por ser bastante colorido, herdou a vasta paleta de cores de seu antecessor. Porém, diferente do antigo, de 1986, o novo desenho, de 2010, explora a personalidade de seus personagens, dando uma identidade única a cada um deles. Um fator interessante, de acordo com a simbologia das cores, a paleta utilizada na animação de 2010 não foi escolhida ao acaso. Cada pônei apresenta suas características e o significado da pigmentação de sua pele parece refletir nas personalidades de cada uma. A cor de cada personagem é mais marcante, podendo-se reconhecê-lo pela cor característica. Ainda, as tonalidades das cores variam do claro para o escuro.

Figura 45 - Personagens de My Little Pony (2010).



Fonte: < http://mlp.wikia.com/wiki/Ponies?file=My_Little_Pony_Theme_Song.png >

Outra coisa que não foi explorada no antigo desenho, de 1986, foram as marcas, conhecidas como as "cutie marks", que os pôneis tinham no corpo. No desenho de 2010, cada personagem apresentava uma marca diferente em seu corpo, que apenas aparecia quando o pônei descobria seu dom, seu talento, se tinham algum talento. A simbologia da marca estava ligada diretamente a personalidade do pônei e sua representação gráfica refletia no jeito de ser e viver da personagem. Poderia ser comparada à significação dos signos do Astrologia, pois representam características pessoais de cada uma.

Figura 46 - As marcas *Cutie Mark*.



Fonte: < <http://rolin11.deviantart.com/art/Cutie-Marks-352704879/> >.

As linhas no desenho de 2010 não chamam tanta atenção, assim como na animação de 1986, porém a razão disso está nas cores que o contorno apresenta.

São cores próximas da pigmentação da pele do personagem, tornando menos aparentes. Os traçados predominantes são as linhas curvas, finas e compridas, o que provoca delicadeza no desenho dos pôneis e, ao mesmo tempo, sensação de movimento na animação. A característica que mais diferencia o *My Little Pony* de 2010 daquele de 1986, além do traço, são os grandes olhos expressivos que os personagens adquiriram, o que ajudou na percepção de presença do pônei, que no desenho anterior, de 1986, retratava pequenos olhos e pouco destaque, podendo-se confundir um pônei com outro.

Figura 47 - Modelo de desenho de My Little Pony (2010).



Fonte: <http://mlp.wikia.com/wiki/Lauren_Faust/Gallery?file=Lauren_Faust_preliminary_sketches_of_Main_6.jpg>.

Na nova animação, de 2010, assim como era no desenho clássico, de 1986, a artista Laurent faz o uso das formas básicas: triângulo, quadrado e círculo na base de seu desenho. Porém, na finalização do traçado, arredondou as formas com pontas. As texturas do novo desenho, de 2010, não são aparentes como as do *My Little Pony* de 1986, apresentando somente alguns detalhes sutis em cima do objeto para determinar seu material.

Abaixo, na tabela, uma esquematização das mudanças citadas. Como as personagens do desenho seguem uma mudança padrão, foi analisado somente o personagem principal, Rarity.

Figura 48 - Tabela de análise dos personagens

	Antes	Depois
		
	My little Pony (1984)	My little Pony (2010)
Cor	Cores primárias , secundárias e neutras, cores quentes com tonalidade clara	Cores primárias , secundárias e neutras, cores quentes com tonalidade escura
Linha	Linhas finas Linhas compridas Linhas curvas Linhas de pretas	Linhas grossas Linhas curtas Linhas curvas e retas Linhas de colorida
Forma	Formas geométricas definidas: quadrado e círculo	Formas geométricas definidas: quadrado e círculo

Fonte: Página internet⁷

F

⁷ Rarity (1984) disponível

em:<http://www.mofolandia.com.br/mofolandia_nova/meu_querido_poney.htm> Acesso em out. 2015.

Rarity (2010) disponível em:< <http://pt-br.mlpfanart.wikia.com/wiki/Rarity>> Acesso em out. 2015.

5 NASCIDOS NA TECNOLOGIA - A NOVA GERAÇÃO DE DESENHOS

5.1 Steven Universo

Figura 49 - Steven Universo (2013)



Fonte: < http://pt.steven-universe.wikia.com/wiki/Wiki_Steven_Universe/>.

Steven Universo foi criado pela artista Rebecca Sugar, que fez parte da equipe de animação de Hora de Aventura. Produzido em 2013, a narrativa se passa na Terra que é protegida do mal pelas *Crystal Gems*, um grupo de heroínas que recebem a energia de pedras mágicas, as *Gems*, que fazem parte de seus corpos.

Steven, o protagonista do desenho, é um garoto entre 13 e 15 anos de idade, que herdou uma pedra preciosa de sua mãe, uma *Crystal Gem* chamada *Rose Quartz*, que abandonou sua forma física para dar à luz a Steven. O jovem é meio humano meio *Gem*, e é criado por um trio de *Gems* chamados *Garnet*, *Amethyst* e *Pearl*. As *Gems* são mulheres representadas por gemas, pedras preciosas, e cada uma tem seu poder e personalidade de acordo com a sua pedra. Steven não tem o domínio dos poderes de sua pedra ainda e enquanto os segredos para usar sua pedra não são revelados, ele passa seus dias na

cidade chamada Beach City Island, fazendo atividades com as outras *Gems*, seja ajudando-as a salvar o universo ou apenas se divertindo.

Figura 50 – Principais personagens de Steven Universo



Fonte: <http://pt.steven-universe.wikia.com/wiki/Wiki_Steven_Universe/>.

O desenho Steven Universo apresenta um traçado elaborado. Em geral, as linhas do desenho são pretas, grossas e compridas, definindo bem a silhueta dos personagens e produzindo um movimento com energia e vivacidade ao desenho.

A paleta de cores do desenho é bem ampla, utilizando cores primeiras, secundárias e neutras. A predominância nos personagens da animação são as cores quentes. Para o cenário, predominam também as cores quentes, porém variam conforme os episódios. A animação apresenta, ainda, um certo cuidado com o uso de luz e sombra, uma vez que varia a tonalidade das cores, provocando sombras bem definidas em diferentes ambientes, nos personagens e nos objetos que os rodeiam. Diferente de outros desenhos, Steven Universo não apresenta cores que refletem a personalidade dos personagens, apesar de que cada um tenha personalidade única.

Figura 51 – Templo das Crystal Gems



Fonte: <http://pt.steven-universe.wikia.com/wiki/Wiki_Steven_Universe/>.

O cenário também apresenta um traçado grosso na definição dos objetos que o compõe. Contudo, a textura não é bem trabalhada, deixando poucos traços finos na superfície dos objetos, mas tornando clara a identificação do material de que são feitos. Os diversos cenários em que as personagens se encontram são produzidos por artistas como Emily Walus, Martin Cendreda, Amanda Winterstein e Jasmin Lai. Apresentam um ambiente conceitual, tropical e fantástico. Muitos dos cenários visitados pelas *Gems* e Steven têm um tom mágico e artístico.

5.2 Hora de aventura

Figura 52 – Hora de Aventura (2010)

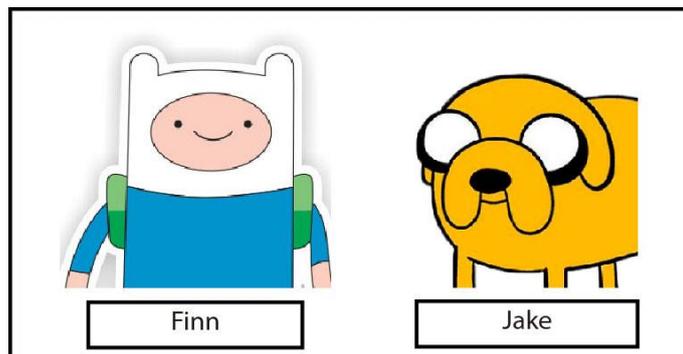


Fonte: <<http://worldhoradeaventura.blogspot.com.br/2013/05/capas-p-facebook.html>>.

Hora de aventura é um desenho criado por Pendleton Ward. Produzido em 2010, a história se passa, na "Terra de Ooo", em um mundo pós-apocalíptico, onde habitam seres estranhos feitos de doces, magos e ninfas. O protagonista do desenho é Finn, um típico herói que combate monstros e salva princesas, acompanhado de Jake, seu fiel ajudante e bichinho de estimação. Juntos moram em uma casa na árvore, onde passam por diversas aventuras. Existem outros personagens que aparecem constantemente ajudando Finn em suas aventuras, são eles: a princesa Jujuba, regente do reino doce; Marceline, uma vampira, o Rei Gelado, BMO, o robô de estimação, o mordomo menta e muitos outros.

No desenvolvimento do desenho quase não existem informações do predomínio humano, a não ser pequenos utensílios encontrados como antigas televisões, bicicletas, computadores, esqueletos e raros destroços de armas e edificações. Praticamente o lugar foi tomado pela vegetação, surgindo florestas, bosques e pântanos, além dos desertos e demais reinos, como o do Fogo e o Gelado, preservando características que dão nome aos reinados, como gelo no Reino Gelado e de doces no Reino Doce.

Figura 53 – Protagonistas de Hora de Aventura



Fonte: <<http://www.kinolatra.com.br/wp-content/uploads/2014/08/>>.

A apresentação dos cenários de Hora da Aventura é composta por cores vibrantes e, em sua maioria, quentes. Os ambientes apresentam um estilo de *background* de fábulas infantis, com figuras delicadas mostradas a cada novo capítulo, principalmente nos cidadãos do Reino Doce, que são guloseimas vivas. As texturas do desenho não são aparentes, apresentando somente alguns detalhes sutis acima do objeto para determinar seu material.

Figura 54 – Castelo do povo Doce



Fonte: <<http://wallbasehq.net/32337-adventure-time-wallpaper-1920x1080/>>.

As cores apresentam um visual moderno, fazendo uso da paleta de cores primárias, secundárias e neutras, mas a tonalidade das cores é suave aos olhos de

quem assiste o desenho. As cores quentes aparecem com uma maior frequência nos cenários em que Finn e Jake passam suas aventuras. A animação apresenta, também, um certo cuidado com o uso do luz e sombra. Porém, apesar desse cuidado, a forma do desenho não é bem definida, aparentando uma grande mancha no chão próxima ao personagem.

As linhas têm um grande destaque tanto nos personagens quanto no cenário. Elas apresentam-se grossas, passando uma sensação de energia para animação, o que se reflete no comportamento de Finn, o protagonista. Nesse caso, as cores não recebem uma atenção menor que os contornos e silhuetas, pois marcam presença tanto quanto os traçados. A predominância de linhas curvas e compridas provoca uma sensação de movimento suave na animação. As personagens apresentam formas geométricas básicas, como: o círculo e o quadrado, que aparecem nas bases do desenho de Hora de Aventura. As texturas do desenho aparecem de forma suave e a textura dos elementos, como tecidos ou vegetação do cenário, é definida pela variação de tonalidade das cores.

Figura 55 – Moradia de Fin e Jake.



Fonte: <<http://adventuretime.wikia.com/wiki/File:Ooo.jpg>>.

5.3 Star Versus as Forças do Mal

Figura 56 – Star vs The Forces of Evil



Fonte: <<http://fyeahstarvstheforcesofevil.tumblr.com/episodes>>.

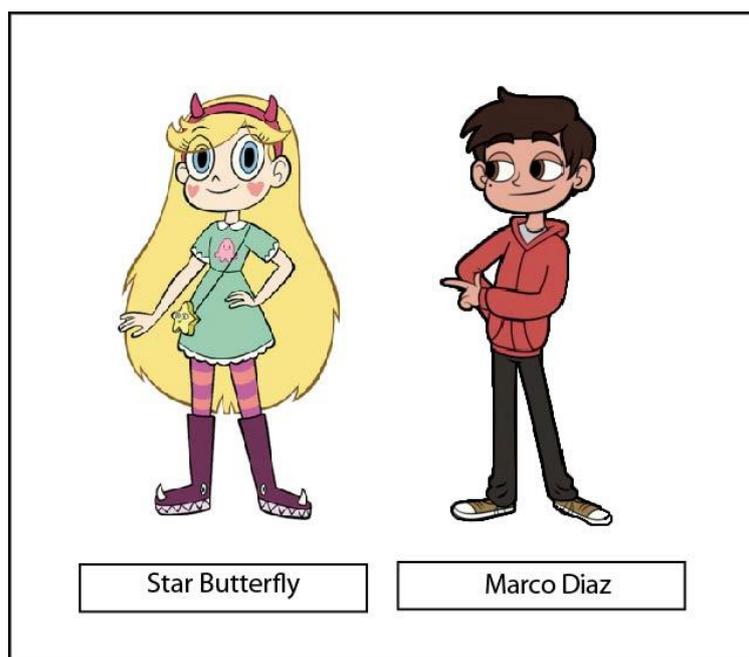
A Princesa Star Butterfly é a protagonista de *Star versus as Forças do Mal*. A série animada conta a história de uma princesa adolescente, de outra dimensão, que é enviada à Terra por seus pais, após herdar a varinha da família, para que possa aprender magia corretamente. Simpática e agitada, Star é um pouco diferente das habituais princesas Disney que, geralmente, são socorridas por príncipes. Ela gosta de combater monstros e domar criaturas selvagens, o que não agrada sua mãe, a Rainha Butterfly, que tenta tolerar as imprudências da filha. Quando vai para a Terra, a princesa conhece Marco Diaz, seu colega de classe e passa a morar com sua família.

Usando sua varinha mágica, a qual ainda está aprendendo a usar, Star vive muitas aventuras ao lado de Marco e ainda trava muitas batalhas contra vilões que querem pegar seu poder mágico. Como os desenhos de hoje, *Star versus as Forças do Mal* não fugiu do padrão de traçado mais simples que tem se tornado comum nas animações do século XX. O desenho é bastante colorido, fazendo uso da paleta de cores primárias, secundárias e neutras. Porém, a protagonista Star apresenta um colorido maior e com uma tonalidade clara, chamando mais atenção que o personagem masculino, Marco, que, por sua vez, possui menos cores e em tonalidades mais escuras.

As linhas têm um grande destaque tanto nos personagens quanto no cenário. Elas se apresentam grossas, curvas e compridas, passando a sensação de energia para animação, característica da personagem principal. Nesse caso,

as cores recebem tanta atenção quanto os contornos e silhuetas, pois marcam presença nas vestimentas da protagonista e no cenário. As personagens apresentam formas geométricas básicas, como o círculo e o quadrado, que aparecem nas bases de desenho.

Figura 57 – Protagonistas Star e Marco



Fonte: <http://starvstheforcesofevil.wikia.com/wiki/File:Star_Butterfly.png>.

A personagem Star Butterfly tem longos cabelos loiros até seus joelhos e desenhos de corações rosa nas bochechas. Geralmente, ela usa uma tiara vermelha, com chifres e um vestido verde-mar com um laço de colarinho branco nas mangas e uma luva roxa desenhada na frente. Ela também usa meias listadas em lilás e laranja, botas em roxo escuro, com um *design* de rinoceronte e uma bolsinha com forma de uma estrela amarela com rosto sorridente.

Marco é um rapaz que apresenta a pele um pouco mais escura que Star, seu cabelo é marrom escuro e ele aparece nos episódios sempre com as mesmas roupas, um casaco vermelho e uma calça jeans preta. Apesar de não ter poderes mágicos como a protagonista, Marco tem um bom poder de

combate corpo a corpo, em virtude de fazer artes marciais, o que compensa nos momentos de lutas que participa com a princesa. Ao longo da série, Star enxerga Marco como um amigo/aliado próximo, e depois ele acaba aceitando a presença dela em sua vida, e a princesa admite que ele é seu melhor amigo.

Figura 58 – Star versus as forças do mal



Fonte: <<http://www.avclub.com/tvclub/star-vs-forces-evil-star-comes-earthparty-pony-214001>>.

A apresentação dos cenários de Star Versus as Forças do Mal é composta por cores vibrantes e, em sua maioria, quentes e de tons claros. Os ambientes apresentam um estilo de *background* de fábulas infantis, castelos encantados e animais fantásticos sendo mostrados a cada novo capítulo. As texturas do desenho não são aparentes, demonstrando somente alguns detalhes sutis acima do objeto para determinar seu material. O cenário não apresenta preocupação com luz e sombra, fazendo com que sejam, apenas, sutis manchas, em forma de elipse, abaixo dos personagens.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os desenhos animados evoluíram e passaram por mudanças relevantes ao longo dos anos. São desenhos que muitos adultos assistiram em sua infância e que hoje, em 2015, apresentam características diversas aos seus antecessores. Embora, os desenhos atuais façam uso de tecnologias melhores em sua produção, apresentam características estéticas mais simples em seu estilo de traçado.

Este estudo buscou identificar as semelhanças estéticas entre alguns desenhos animados de sucesso que sofreram *remake* com aqueles que foram produzidos no século XXI, com a intenção de compreender a razão de os desenhos estarem mudando para uma aparência mais simples, mesmo com o auxílio da tecnologia atual.

A partir das análises dos desenhos animados, foi possível identificar os elementos plásticos que os compõem. Assim, percebe-se que os desenhos estudados, apesar de terem sido produzidos e veiculados em diferentes épocas, apresentam características comuns entre si, onde há uma semelhança padrão no traçado, com a presença de linhas grossas, curtas e coloridas e o uso de diversas cores vibrantes de tonalidades escuras. Essas características proporcionaram uma delicadeza no movimento dos desenhos, uma maior presença, em função das cores utilizadas, e uma aparência mais caricaturada, em consequência do formato das silhuetas dos personagens. E por sua vez, passaram a influenciar, também, no comportamento dos personagens.

Fica claro que existe esse movimento de simplificação estética entre os desenhos da atualidade, do século XXI, porém a explicação, para que esse grupo de animações esteja aderindo a essas características, não se torna explícita. Pesquisa do canal de entretenimento, via internet, Netflix (PRATINI, Vitória, Pesquisa realizada pela Netflix [...], 2015)⁸ mostrou que muitos pais

⁸ Disponível em: < <http://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-113929/> >. Acesso em: 10 nov. 2015.

querem apresentar aos seus filhos os desenhos animados de suas infâncias. Esse fato pode explicar a razão de muitos artistas estarem apostando na modernização de desenhos antigos. Mas, mesmo, em posse desses dados, não se pode explicar, com certeza, as problemáticas deste trabalho.

Uma possibilidade de continuar essa análise seria a realização de estudo mais aprofundado e melhor direcionado, ao comportamento e interesse dos telespectadores por esses novos desenhos, pois, certamente, a mudança no traçado dessas novas animações deve provocar alguma reação em quem o assiste.

Por fim, há que se concordar que os desenhos animados não são meros rabiscos, mas que são planejados e elaborados observando-se as tendências de mercado e preferências do público alvo, sempre com um objetivo em vista: divertir o telespectador com as expressões de seus traçados.

REFERÊNCIA

ANIMATION INFO. *Curta da semana: Mickey Mouse Shorts*. 27 jun. 2015. Disponível em: <<http://www.infoanimation.com.br/2015/06/curta-da-semana-mickey-mouse-shorts.html>>. Acesso: 09 set. 2015.

BARROS, Marcos Paes de. *O que é design?* Disponível em: <<http://www.abra.com.br/artigos/22-o-que-e-design>>. Acesso em: 09 jun. 2015.

BOYNARD, Ana Lúcia Sanguêdo. *Desenho animado e a formação moral: influencias sobre crianças dos 4 aos 8 anos de idade*. Rio de Janeiro, Ago. 2002 Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/boynard-ana-desenho-animado-formação-moral.pdf>>. Acesso em: 22 jul. 2015.

CAFÉ E TV. *Croissant de Triomphe: Mickey Mouse estreia novo curta da Disney*. Disponível em: <<http://www.cafeetv.com.br/croissant-de-triomphe-mickey-mouse-estreia-novo-curta-da-disney.html>>. Acesso em: 9 out. 2015

CARLOS GIL, Antonio. *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas, 2002.

DARGER, Eric P. *A cor na comunicação*. Rio de Janeiro: Fórum, 1973.

FARINA, Modesto. *Psicodinâmica das cores em comunicação*. São Paulo: Edgard Blucher, 1990.

JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. São Paulo: Papyrus, 1996.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. *A arte da animação: técnica e estética através da história*. 2. ed. São Paulo: SENAC, 2001.

MUNARI, Bruno. *Design e comunicação visual*. São Paulo. Martins Fontes, 2001.

PEREIRA, Paulo Gustavo. *Animaq: almanaque dos desenhos animados*. São Paulo. Matrix, 2010.

PONCET, Maie-Therese. *O desenho animado*. São Paulo: Diagramas 59, 1966.

RIBEIRO, Milton. *Planejamento visual gráfico*. Brasília: LGE, 2003.

SANTAELLA, Lucia. *Semiótica aplicada*. São Paulo. Thomson Learning, 2004.

SANTAELLA, Lucia; NOTH, Winfried. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 1999.