DIEGO LOMBARDI RIBEIRO

KIDULT: REFLEXÕES ACERCA DE RELAÇÕES ENTRE A DESCENTRAÇÃO DA IDADE NAS IDENTIDADES CULTURAIS E A LINGUAGEM DA ANIMAÇÃO EM BOJACK HORSEMAN

FAPCOM

COLEÇÃO E.BOOKS FAPCOM

FILOSOFIA

KIDULT: REFLEXÕES ACERCA DE RELAÇÕES ENTRE A DESCENTRAÇÃO DA IDADE NAS IDENTIDADES CULTURAIS E A LINGUAGEM DA ANIMAÇÃO EM BOJACK HORSEMAN

DIEGO LOMBARDI RIBEIRO

KIDULT: REFLEXÕES ACERCA DE RELAÇÕES ENTRE A DESCENTRAÇÃO DA IDADE NAS IDENTIDADES CULTURAIS E A LINGUAGEM DA ANIMAÇÃO EM BOJACK HORSEMAN

PAULUS

Coleção E.books Fapcom

A Coleção E.books FAPCOM é fruto do trabalho de alunos de graduação da Faculdade Paulus de Tecnologia e Comunicação. Os conteúdos e temas publicados concentram-se em três grandes áreas do saber: filosofia, comunicação e tecnologias. Entendemos que a sociedade contemporânea é transformada em todas as suas dimensões por inovações tecnológicas, consolida-se imersa numa cultura comunicacional, e a filosofia, face a esta conjuntura, nos ocorre como essencial para compreendermos estes fenômenos. A união destas três grandes áreas, portanto, nos prepara para pensar a vida social. A Coleção E.books FAPCOM consolida a produção do saber e a torna pública,a fim de fomentar, nos mais diversos ambientes sociais, a reflexão e a crítica.

Conselho Científico

Alessandra Barros Marassi
Antonio Iraildo Alves de Brito
Tiago Souza Machado Casado
Claudiano Avelino dos Santos
Erivaldo Dantas
Valdir José de Castro

Livros da Coleção E.books FAPCOM

A COMUNICAÇÃO NA IGREJA CATÓLICA LATINO-AMERICANA
Paulinele José Teixeira

ASCENSÃO DIALÉTICA NO BANQUETE
Iorlando Rodrigues Fernandes

COMUNICAÇÃO E AMBIENTE DIGITAL
Cinzia Giancinti

A ONTOLOGIA DA ALMA EM SÃO TOMÁS DE AQUINO
Moacir Ferreira Filho

PARA REFLETIR O QUE A GENTE ESQUECIA:
ANÁLISE DE VIDEOCLIPES DA BANDA O RAPPA
Talita Barauna

NARRATIVAS DA FRONTEIRA:
INTERFACES ENTRE JORNALISMO E LITERATURA NAS
MEMÓRIAS DO CÁRCERE, DE GRACILIANO RAMOS
Marcos Vinícius Lima de Almeida

O CINEMA TRASH E A RECICLAGEM DA INDÚSTRIA CULTURAL
Juliano Ferreira Gonçalves

O TRATADO SOBRE AS DUAS NATUREZAS DE BOÉCIO
ASPECTOS FILOSÓFICOS DA CONTRAPOSIÇÃO
ÀS HERESIAS DE ÊUTIQUES E NESTÓRIO
Gabriel Anderson Barbosa

O PROBLEMA DA FELICIDADE NA FILOSOFIA TRÁGICA DE NIETZSCHE
Gabriel Sanches Gonçalves

PEDRINHAS - A CIDADE E AS SOMBRAS
Guilherme Lazaro Mendes

BRANDING SENSORIAL: POTENCIAL E LIMITES
Amanda Mendes Zerbinatti

UM ESTUDO DO COMPORTAMENTO DO CONSUMIDOR
DE NARRATIVA TRANSMÍDIA BRASILEIRA
Fernanda Gonçalves dos Santos

COLCCI: DO FUNDO DO QUINTAL PARA SPFW- AS RELAÇÕES PÚBLICAS E O
MARKETING INTEGRADOS NO REPOSICIONAMENTO DA MARCA
Ynaia Alexandre Rosa

AS CONSEQUÊNCIAS ANTROPOLÓGICAS DO PECADO ORIGINAL SEGUNDO
SANTO AGOSTINHO
Lucas Rodrigues Dalbom

FILOSOFIA DA NATUREZA EM ARISTÓTELES:
A TEORIA DAS QUATRO CAUSAS E ANECESSIDADE TELEOLÓGICA
Mário Henrique Miguel Pereira

ANÁLISE DO PERFIL JORNALÍSTICO NAS REVISTAS PIAUÍ E VEJA:
DOS PROTAGONISTAS DO COTIDIANO ÀS CELEBRIDADES E FIGURAS PÚBLICAS
Matheus Campos da Silva

APPLE E O COMERCIAL TELEVISIVO “1984”:
ASPECTOS CULTURAIS E SEMIÓTICOS NA FORMAÇÃO DE BRANDING DA MARCA
Thiago Neves

WE LOVE BOOK
Silas Tarso Sales
Ynaia Alexandre Rosa

AS CONSEQUÊNCIAS ANTROPOLÓGICAS DO PECADO ORIGINAL SEGUNDO
SANTO AGOSTINHO
Lucas Rodrigues Dalbom

FILOSOFIA DA NATUREZA EM ARISTÓTELES:
A TEORIA DAS QUATRO CAUSAS E ANECESSIDADE TELEOLÓGICA
Mário Henrique Miguel Pereira

ANÁLISE DO PERFIL JORNALÍSTICO NAS REVISTAS PIAUÍ E VEJA:
DOS PROTAGONISTAS DO COTIDIANO ÀS CELEBRIDADES E FIGURAS PÚBLICAS
Matheus Campos da Silva

APPLE E O COMERCIAL TELEVISIVO “1984”:
ASPECTOS CULTURAIS E SEMIÓTICOS NA FORMAÇÃO DE BRANDING DA MARCA
Thiago Neves

WE LOVE BOOK
Silas Tarso Sales

NO ESCONDERIJO DO VERSO: ANÁLISE DO DISCURSO
RELIGIOSO DO PADRE FÁBIO DE MELO
Marcelo Lopes Staffa

O TEMPO CÍCLICO E A HISTÓRIA LINEAR EM AGOSTINHO
David Brendo Silva

EDUCAÇÃO E DISCIPLINA À LUZ DA MICROFÍSICA DO PODER DE
MICHEL FOUCAULT
Keller Reis Figueiredo

A FORÇA DO PRODUCT PLACEMENT NO YOUTUBE: UM ESTUDO DO CANAL
ACIDEZ FEMININA
Roberta Arello Bello Silva

O ATO DE VONTADE DAS CRIATURAS RACIONAIS EM SANTO AGOSTINHO
DANILO SERVILHA RIZZI

UMA NARRATIVA DE EXPERIÊNCIA COMUNICATIVA: ESTUDO DE CASO SOBRE AS
FORMAS COMUNICATIVAS PRATICADAS PELA COMUNIDADE DE NARCÓTICOS
ANÔNIMOS ATRAVÉS DO GRUPO DA PAZ
TAMIRES GOMES DA SILVA

O MAL COMO PRIVAÇÃO DO BEM:
A REFUTAÇÃO DE SANTO AGOSTINHO AO MANIQUEÍSMO
ELOI BATAGLION

REEXISTÊNCIAS:
AS PUNIÇÕES INSTITUICIONALIZADAS PARA NERGRITUDE FEMININA
THAÍS SOUZA ALMEIDA

A INDÚSTRIA DE CONSUMO A PARTIR DE ESTRATÉGIAS MERCADOLÓGICAS
DA TELENOVELA OS DEZ MANDAMENTOS
MAYSA SIQUEIRA

A RELAÇÃO ENTRE TÉCNICA E ECOLOGIA NA OBRA DE ARTE CONTEMPORÂNEA:
UMA LEITURA A PARTIR DO MARTIN HEIDEGGER
LARISSA CHACON BATISTA

MERCADO DE LUXO: A IDENTIDADE DE GABRIELLE COCO CHANEL COMO
ELEMENTO DE LOVEMARK
NATALIA MENDES ARAUJO

AGOSTINHO E A MÚSICA: UMA RUPTURA?
MÔNICA REGINA AUGUSTO

SEMIFORMAÇÃO E DEFORMAÇÃO DA CONSCIÊNCIA
EM THEODOR ADORNO
LEIDIANE DOS SANTOS CIRQUEIRA

CAMPANHAS DE CONSCIENTIZAÇÃO PÚBLICA SOBRE BULLYING:
INVESTIGAÇÃO DA LINGUAGEM VERBAL E NÃO VERBAL
PAULO VINÍCIUS CAVALCANTE DE ALMEIDA

A CRÍTICA À METAFÍSICA DA SUBSTÂNCIA NA TEORIA DE IDENTIDADE
DE GÊNERO EM JUDITH BUTLER
AMANDA LUZIA RECKE

O DESAFIO DE TORNAR-SE PESSOA:
O FLORESCIMENTO DO HUMANO EM MARTIN BUBER
LEANDRO PEREIRA DE CASTRO

Direção Editorial
Claudiano Avelino dos Santos

Coordenação Editorial
Alessandra Barros Marassi

Produção Editorial
Editora Paulus

Capa
Gledson Zifssak

Diagramação
Lorena Lima

Revisão Gramatical
João Paulo Barbosa

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Angélica Ilacqua CRB-8/7057

Ribeiro, Diego Lombardi

Kidult : reflexões acerca de relações entre a descentração da idade nas identidades culturais e a linguagem da animação em Bojack Horseman [livro eletrônico] / Diego Lombardi Ribeiro. -- São Paulo : Paulus, 2019.

3 Mb (Coleção E.books FAPCOM)

Bibliografia.
ISBN 978-85-349-5101-2 (e-book)

1. Comunicação 2. Identidade e comunicação de massa
3. Bojack Horseman (Programa de televisão) 4. Cultura I. Título II. Série

18-1915 CDD 302.2
CDU 316.77

Índices para catálogo sistemático:

1. Comunicação : Identidade : Cultura

© PAULUS – 2019

Rua Francisco Cruz, 229
04117-091 – São Paulo – (Brasil)
Tel. (11) 5087-3700 – Fax (11) 5579-3627
www.paulus.com.br
editorial@paulus.com.br

ISBN: 978-85-349-5101-2 (e-book)

AGRADECIMENTOS

Gratidão é um sentimento que permeia minha vida. Muita gente me ajudou a ser quem sou, diretamente ou indiretamente, querendo ajudar ou não querendo. E eu tenho o maior orgulho de ser quem eu sou, tanto em nível pessoal quanto em níveis impessoais.

Gratidão, primeiramente, a meus erros. Uns foram mais graves, outros mais leves, mas absolutamente todos eles me ensinaram algo. Foram muitos momentos difíceis que tive que superar, em muitos deles estive sozinho, até que encontrei pessoas que acreditam em mim como eu sou. Esta conquista é também delas.

Ao meu namorado, Gabriel Mondini, agradeço imensamente. Sou grato por cada momento que passamos juntos, simplesmente fazendo nada, olhando para o além. Sou grato por cada descoberta que tivemos juntos, e pelo tanto que aprendemos. Com toda certeza sou uma pessoa melhor por você estar por perto, eu te amo muito, Gabriel. Quero partilhar cada conquista, cada vitória com você. Também as derrotas, desde que seja ao seu lado. Obrigado por estar sempre comigo, por todo o carinho, todo o amor e todo o suporte que você sempre me dá. Te amo imensamente.

Agradeço à minha avó, Isabel de Paula, por nunca ter desistido de mim e ter estado comigo em cada momento difícil. Houve um momento em que minha vida virou de cabeça para baixo e foi você, avó, que me segurou. Sua vida também não é fácil, e, mesmo assim, você encontrou uma maneira de me amar e me proteger. Eu te amo, vó, você é a minha família, sempre foi minha mãezona e teve uma conexão muito especial comigo.

A minha primeira orientadora e minha amiga, Denise Silva, agradeço por ter me mostrado como acontecem os desdobramentos acadêmicos. Você foi quem me encorajou a seguir meus objetivos profissionais, é uma docente incrível, por quem tenho profunda admiração e respeito. Além disto, é uma referência ótima, em que muito me espelho. Se um dia eu for uma parte docente como você, ficarei feliz. Te desejo caminhos iluminados nessa nova jornada. Muito amor para você e para o pequeno Heitor.

A minha irmã do Sul, Bruna de Souza, que por anos me aguentou e soube extrair sempre o melhor de mim. Nós nos divertimos muito, e também brigamos muito, nos aproximamos e agora estamos distantes assim. Você é a pessoa mais dedicada que eu conheço, quando quero me inspirar, sempre penso em você. Sinto muitas saudades, mas sei que estás

bem, então tudo bem. Um Grande beijo no coração, Brubru.

A minha atual orientadora, Marcella Faria, agradeço por aceitar ajudar em um trabalho ao qual dou tanto valor e que é tão importante para mim, este TCC. Marcella, a cada conversa, você se empenhou em fazer meu trabalho melhor. Você ouviu minhas tristezas e minhas felicidades. Obrigado por me mostrar os caminhos, por pesquisar comigo, por estar ali quando eu só queria falar um pouco a respeito do andamento das coisas. Este trabalho é fruto do nosso trabalho em conjunto.

Agradeço a todos os membros da Casinha Rosa do Céu, com os quais vivi muitas aventuras. A todas as pessoas com quem cruzei caminhos durante a estadia em São Borja, que me ensinaram muito sobre meus próprios valores. Agradeço às Vani, por cada um dos muitos devaneios que tivemos juntos. Agradeço aos irmãos e às irmãs ribeirãopirenses, que me fizeram re-aprender como é ter uma amizade e cultivar este tipo de amor. Agradeço à gata Clotilde, mais conhecida como Piu, que, apesar de não entender este agradecimento, vai receber uma comidinha gostosa e um afago mais tarde. Agradeço a todas as pessoas envolvidas em meu nascimento, que foram a semente da minha vida.

Agradeço a tudo e a todas as pessoas que fazem o meu mundo ser como ele é. Às vezes é muito difícil viver, mas são muitos de vocês que fazem da vida um lugar mais leve. Emano amor.

Amém.

RESUMO

A relação entre sujeitos da contemporaneidade e as múltiplas culturas da qual participam é complexa. O paradigma da pós-modernidade é o pensamento que assegura que a identificação de pessoas com o mundo pode se distanciar daquilo que lhe é tradicional, local, e absorver valores e de outras culturas globalizadas. A midiatização da cultura é influente neste sentido, uma vez que as pessoas interagem com as mídias cotidianamente. A mídia as ajuda a criar e absorver conteúdo cultural. Emerge, deste contexto, uma comunidade com muitas características semelhantes: sobretudo no que tange às questões etárias, há grupos de pessoas que não integram valores e comportamento esperados, dos quais suspendemos a identidade cultural kidult na discussão apresentada neste estudo. Pessoas com idade entre dezenove e trinta e cinco anos que vivem um lifestyle jovem, jogam videogames, gostam de animações, usam roupas de personagens de histórias e afins - comportamentos que não condizem com a imagem do adulto padronizado - identificam-se com o kidult. Estas pessoas podem ou não preencher validações sociais que, tradicionalmente, confundem-se com valores de responsabilidades – um casamento, um emprego fixo, filhos –, e costumam ter alto valor aquisitivo. Num esforço de discutir o alargamento da esfera da identidade pelo viés cultural da pós-modernidade, suspendemos a série animada Bojack Horseman, que é uma animação para adultos, com o objetivo de investigar relações entre a identidade cultural kidult e a linguagem de animação de Bojack Horseman. Por meio da Materialidade da Cultura, cuja proposta é investigar a comunicação concreta no produto cultural, refletimos sobre relações entre Bojack Horseman e a identidade cultural kidult. O percurso metodológico consiste na descrição geral da série Bojack Horseman, de onde retiramos algumas situações que nos ajudam a ilustrar e compreender suas características enquanto animação e refletimos sobre como a série se relaciona com características da identidade cultural kidult. Das conexões estabelecidas, esperamos encontrar conhecimento sobre identidades que condizem com a época pós-moderna, com o questionamento da identidade do sujeito moderno e com o impacto na proliferação de novos "estilos de vida" apoiados em identidades fluidas, que podem caracterizar a identidade cultural kidult.

Palavras-Chave: Identidade; Kidult; Animação; Bojack Horseman; Cultura

ABSTRACT

The relation between contemporary subjects and the multiple cultures in which they participate is complex. The paradigm of postmodernity is the thought that ensures the identification of people with the world can distance itself from what is traditional, local, and absorb values and other globalized cultures. The mediatization of culture is influential in this sense, since people interact with the media on a daily basis. The media helps them to create and absorb cultural content. From this context emerges a community with many similar characteristics: especially regard to age issues, there are groups of people that do not integrate expected values and behavior, from which we suspend the kidult cultural identity in the discussion presented in this study. People aged nineteen to thirty-five who live a youthful lifestyle, play video games, enjoy animations, wear comics clothes and the like - behaviors that do not fit the image of the standardized adult - dentify with the kidult. These people may or may not fill in social validations that traditionally confuse themselves with values of responsibilities - a marriage, a fixed job, children - and often have a high purchasing power. In an effort to discuss the widening of the sphere of identity by the cultural bias of postmodernity, we have suspended the animated series Bojack Horseman, which is an animation for adults, with the aim of investigating relations between the kidult cultural identity and the Bojack animation language Horseman. Through the Materiality of Culture, whose proposal is to investigate concrete communication in the cultural product, we reflect on relations between Bojack Horseman and the cultural identity kidult. The methodological path consists of the general description of the Bojack Horseman series, from which we derive some situations that help us to illustrate and understand its characteristics as animation and reflect on how the series relates to characteristics of the kidult cultural identity. From the established connections, we hope to find knowledge about identities that correspond to the postmodern era, with the questioning of the identity of the modern subject and with the impact on the proliferation of new "lifestyles" based on fluid identities that can characterize cultural identity kidult.

Keywords: Identity; Kidult; Animation; Bojack Horseman; Culture

Lista de Figuras

Figura 1 - Phantasmagorie (1908) 18
Figura 2 - Jeff and Mutt (1913) 19
Figura 3 - Oswald, the Lucky Rabbit (1927) 20
Figura 4 - Felix the Cat - Ears Are West (1925) 22
Figura 5 - Betty Boop - Red Hot Mama (1934) 23
Figura 6 - Silly Symphonies - The Skeleton Dance (1929) 25
Figura 7 - Silly Simphonies - Flowers and Trees (1932) 26
Figura 8 - Crusader Rabbit (1950) 30
Figura 9 - Bambi meets Godzilla (1969) 31
Figura 10 - Your Face (1987) 32
Figura 11 - Lupo, o Açougueiro (1987) 32
Figura 12 - Uma Cilada Para Roger Rabbit (1988) 33
Figura 13 - Bojack Horseman - Let's Find Out (2015) 34
Figura 14 - Irmão do Jorel (2014) 37
Figura 15 - Superjail! (2007) 38
Figura 16 - Futurama (1999) 41
Figura 17 - Os 5 episódios mais polêmicos de South Park (2014) 42
Figura 18 - Logo da série 44
Figura 19 - Teaser da quinta temporada 45
Figura 20 - Bojack Horseman 47
Figura 21 - Diane Nguyen 47
Figura 22 - Princess Carolyn 48
Figura 23 - Todd Chavez 48
Figura 24 - Mister Peanutbutter 49
Figura 25 - Beatrice Horseman 49
Figura 26 - Sarah Lynn 50
Figura 27 - Animais em Bojack Horseman 88
Figura 28 - "Disneylândia" de Todd 93
Figura 29 – Dentista - Palhaça, Todd e Palhaço - Dentista 94
Figura 30 - Peça Promocional de Horsin' Around 96
Figura 31- Butterscotch, potro Bojack e Égua Beatrice 98
Figura 32 - Bojack assistindo a Horsin' Around 99
Figura 33 - Videoclipe de Sarah Lynn 103
Figura 34 - Sarah Lynn em crise 105
Figura 35 - Bojack e Todd 107

Sumário

Introdução 16

CAPÍTULO I
1. As Animações E Bojack Horseman 20
1.1 O cinema e os primeiros anos da animação 21
1.2 A era de ouro da animação e os desenhos animados 28
1.3 A chegada à tevê e aos festivais 33
1.4 Sitcoms animadas 45
1.5 Bojack horseman e sua história 49

CAPÍTULO II
2. O Dilema Da Adultez Infantilizada 59
2.1 A questão da identidade 60
2.1.1 O sujeito iluminista - indivíduo soberano 60
2.1.2 O sujeito sociológico - indivíduo social 62
2.1.3 O sujeito pós-moderno - indivíduo descentrado 63
2.2 Articulações entre as identidades e a comunicação 65
2.3 As novas identidades culturais 69
2.4 Sobre ser criança e ser adulto 71
2.5 A descentração da idade na concepção da identidade 77
2.6 Mercado, cultura, sujeito e a identidade kidult 80
2.7 Novas configurações de transformação etária 85
2.8 Afinal, o quê é a identidade cultural kidult? 87

CAPÍTULO III
3 Brincadeira De Gente Grande 90
3.1 A cultura e a materialidade 91
3.2 O animal de bojack horseman 94
3.3 Questionando o adulto padrão com todd chavez 99
3.4 Revisitando o passado: nostalgia 102
3.5 Sarah lynn e o lifestyle jovem 107
3.6 As várias maneiras de se subverter o adulto: bojack e todd 110

Conclusão 114
Referências bibliográficas 118

INTRODUÇÃO

As identificações das pessoas para com o mundo a seu redor são várias. Tal afirmação não fazia sentido se proferida antes dos anos 1980. A partir desse período os estudos da cultura, sociedade e comunicação fortaleceram o pensamento sobre a multiplicação das representações sociais. As identificações das pessoas, junto à subjetividade, ou seja, aquilo que trazem consigo de conceitos e valores interiorizados, e as relações com seus contextos constroem suas identidades. Identifica-se com aquilo que lhe é externo, portanto social.

Cada dispositivo midiático que é desenvolvido é um advento tecnológico que modifica a interação das pessoas para com as outras pessoas, para com a cultura e também para com o universo ao seu redor. A chegada da televisão é distinta, pois ela democratiza a informação para diferentes tipos de públicos. "Foi com a TV que se solidificou a ideia do homem de massa junto com a ideia de mass media" (2003, p. 79). As crianças são particularmente afetadas, pois, diante desta situação social culturalmente midiatizada, a construção do imaginário sobre a criança passa pela relação que este indivíduo tem com esse mundo, com as informações circundantes. A construção do conceito de criança e adulto é também ligado ao acesso às informações que uma pessoa tem (POSTMAN, 1994). Antes da televisão, o acesso às informações era limitado pela habilidade de leitura, algo que caracterizava os adultos. A televisão rompe a fronteira da leitura e dá acesso à informação para crianças (POSTMAN, 1994; MEYROWITZ, 1994). Este é o início de um processo de descentração da idade na construção da identidade cultural dos sujeitos.

Das diversas possibilidades de identidade cultural, observamos o kidult, que, de acordo com Bernardini (2014), é uma nova figura social: um adulto, fruto da pós modernidade, que busca viver uma vida de natureza infantil. Kidult é a representação da figura da criança e/ou do adolescente em uma pessoa adulta, na faixa dos dezenove anos até os trinta e cinco anos. O indivíduo que se enquadra neste grupo tem interesse por temas adultos, como sexo, guerras, drogas, relações de poder e outros, apresentados de formas lúdicas como desenhos animados, jogos eletrônicos, comédia e outras técnicas e formatos que amenizam o impacto do conteúdo. A hiperconexão de sujeitos que se identificam com o kidult ao ambiente virtual que a internet propicia é característica, uma vez que "o ciberespaço representa a possibilidade de um avanço distintivo e definitivo para além da era moderna [...] nele,

o pós-modernismo encontrou finalmente uma face que lhe é própria" (BATCHEN apud SANTAELLA, 2003, p.77).

Para as empresas de comunicação, o kidult é um público de nicho e, assim sendo, há conteúdo produzido específicamente para ele. Essa categoria é pesquisada por diferentes vieses, dentre os quais estão o psicológico, o de mercado, o da cultura, da identidade, o da sociedade, o da própria comunicação, dentre outros. A séries animadas, que nos ajudam a ilustrar a identidade kidult, têm grande contato com o lúdico e possuem grande apelo dentre este público. Produtoras como o Adult Swim (célula especializada em desenhos kidult da Cartoon Network), Fox, Comedy Central, Netflix e outras entregam títulos famosos como The Simpsons (Os Simpsons), Family Guy (Uma Família da Pesada), South Park, Superjail!, Rick and Morty, Bojack Horseman, etc.

Recorrentemente, estas séries apresentam situações que envolvem violências urbanas, erotização e sexualização de indivíduos, morte (suicídio ou homicídio), distúrbios sociais, transtornos e doenças mentais, o uso explícito de drogas lícitas ou ilícitas, famílias tóxicas e outros. São temas frágeis e complexos que, muitas das vezes, aparecem como denúncia e crítica em relação a um convívio social entre comunidades, bem como suas relações de poder.

Apesar da carga nonsense que os produtos audiovisuais podem apresentar numa leitura superficial, quando aprofundada a análise, identificamos temas que estão presentes nas vidas das pessoas e que possuem um estado de velamento social. As de animações para o público kidult interpelam apelos com os quais seu público se identifica. Em Bojack Horseman, Bojack apresenta sintomas que claramente demonstram que ele tem algum, ou mais, tipo de transtorno e/ou doença mental. Isto ocorre na mesma época em que os números de pessoas com depressão são crescentes: de acordo com a Organização Mundial de Saúde[1], entre 2005 e 2015 houve um aumento de 18% no número de pessoas que têm depressão ao redor do mundo.

A curiosidade sobre como tudo isto se sobrepõe nos fez suspender como objeto de pesquisa a série animada Bojack Horseman (2014 - atualmente), produzida e distribuída pela Netflix. A série é dividida em 5 temporadas e um especial de natal (até a concepção deste trabalho), cada uma possui um arco narrativo que conta um momento da vida de Bojack Horseman, um cavalo de meia idade, ator aposentado que vive sob a luz de um programa de sucesso que protagonizou durante

---

[1] Organização Mundial de Saúde - OMS. Disponível em: https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=5385:com-depressao-no-topo-da-lista-de-causas-de-problemas-de-saude-oms-lanca-a-campanha-vamos-conversar&Itemid=839

sua juventude, chamado Horsing Around[2], mas que quer voltar ao estrelato. Conforme a história se desenrola, descobrimos mais sobre a vida de Bojack, de sua infância em uma família disfuncional, somada a diversos abusos sofridos enquanto criança. A relação entre o pai e a mãe de Bojack é agressiva e sua mãe, Beatrice, o culpa de ter estragado sua vida simplesmente por ter nascido. A participação em Horsin' Around, o programa que protagonizou nos na rede ABC de 1987 a 1996, é algo na vida de Bojack que o fez crer em si, algo que nunca teve antes. Ao acreditar em si mesmo e em que estava fazendo algo importante, o cavalo busca conseguir a aceitação de sua mãe, em vão. A velha égua continuou retaliando seu filho, mesmo adulto, com sucesso de público e alto poder aquisitivo. O programa Horsin' Around, ao contrário da vida de Bojack, é a representação de uma família feliz, que vive momentos bons juntos. Em vários momentos Bojack busca conforto de seu sofrimento em Horsin' Around, normalmente acompanhando álcool e/ou outras drogas.

Neste estudo, nosso objetivo é discutir relações entre a identidade cultural kidult e a linguagem de animação presente em Bojack Horseman. É necessário apontar que é uma pesquisa de caráter qualitativo e tem objetivos exploratórios para expandir o campo de estudos sobre a identidade cultural kidult e o uso de linguagens e técnicas de animação voltada para adultos. Para satisfazer nossos objetivos, utilizamos do método de pesquisa bibliográfica para encontrar autores que tratam sobre animações, pós-modernidade e kidult a fim de saber o que já foi estudado sobre o tema, e o que ainda pode ser explorado.

Para dar conta dos conceitos utilizados na discussão deste trabalho, o primeiro capítulo fala sobre o contexto cultural norteamericano de animações, que provém do cinema, vão para a TV e outras mídias. Neste capítulo estudamos os desenhos animados e as características que adquiriram pela história. O capítulo dois trata das descentrações dos sujeitos em relação aos primórdios da modernidade. Tratamos de como o sujeito cartesiano se transforma em sujeito pós-moderno e, consequentemente, como o sujeito pós-moderno pode se identificar com a identidade cultural kidult em detrimento de um padrão de adultez. Já o terceiro capítulo trata de algumas características da série que foram suspensas e relacionadas com conceitos de animação e kidult, com a finalidade de promover uma discussão sobre como é a abordagem kidult nesta série.

Para encontrar interseções entre identidade, identidade cultural kidult e a série animada Bojack Horseman, buscamos respaldo na obra

2 O nome do programa é uma expressão que quer dizer algo como "se divertindo por aí". É também um trocadilho com o inglês para cavalo (horse).

do autor Gumbrecht (2010) sobre a Materialidade da Cultura, que propõe que existam duas instâncias de cultura: a cultura da presença e a cultura do sentido. A cultura da presença se refere àquilo que só podemos nos apropriar quando estamos diante do acontecimento, compartilhando o mesmo espaço. Já a cultura do sentido se refere às diversas maneiras que temos de nos apropriar culturalmente por meio da interpretação de signos e significados dos produtos culturais. Neste método, o plano da presença e da significação complexificam um ao outro, uma vez que a presença modifica a maneira de se enxergar o sentido e o sentido modifica a maneira de vivenciar a presença. Esta metodologia nos ajudou a ter um ponto de partida no diálogo entre a identidade cultural kidult e a série animada Bojack Horseman, uma vez que a cultura, relacionada à pós-modernidade, abre espaço para novas concepções de identidades culturais, como é o caso do kidult.

A motivação deste trabalho não é tratar dos aspectos do mercado do público kidult, mas de processos psicossociais e culturais de sujeitos identificados com o kidult, e como, com este contexto, a série Bojack Horseman pode contribuir na constituição das identidades culturais destas pessoas. A pergunta norteadora desta pesquisa foi: Como as temáticas apresentadas por intermédio da linguagem lúdica da Série Bojack Horseman contribuem para a construção da identificação do público com o kidult?

CAPÍTULO I

AS ANIMAÇÕES E BOJACK HORSEMAN

As produções audiovisuais são complexas, há variedade de assuntos, conteúdos, conceitos, técnicas e formatos. Para cada necessidade que um filme (destinado à uma audiência pré-concebida) tem, há uma determinada demanda e, por conseguinte, há um tipo diferente de seleção destas características, inclusive quando o produto é uma animação, que, conforme Denis (2010, p. 7) nos explica, "é uma técnica (ou melhor, um conjunto de técnicas), e não um género, como tantas vezes se lê". Entender que a animação é uma técnica - e não um gênero - é fundamental, uma vez que a animação pode executar qualquer tipo de gênero, não apenas os infantis, como se tem noção no senso comum.

A animação se destaca no meio da produção de filmes, pois a própria técnica é a linguagem. "A animação é assim uma ferramenta multiforme e inconstante, em função dos desejos do realizador e do produtor" (Idem). Este conjunto de técnicas é maleável e adaptável àquilo que a produção deseja representar. As formas, as cores, as representações e quaisquer elementos que precisam ser apresentados pelo produto podem

fugir das limitações da realidade por intermédio das técnicas de animação. Inclusive, em filmes capturados por câmeras, quando se há a necessidade de inserção de efeitos especiais, estes efeitos são também técnicas de animação, que sobrepujam o real.

Apesar de as técnicas para a composição de audiovisuais se confundirem com produção de desenhos infantis (este sim é um gênero), as crianças não são o único público de animações. A série Os Simpsons é exibida desde 1989 no horário nobre da emissora FOX e é um sitcom para adultos de comédia (HERSKOVIC, 2005). Os simpsons é a primeira e mais notável animação que não é destinada para adultos, mas não a única. Como Denis (2010, p.8):

> Limitado durante um tempo excessivo ao público infantil, o cinema de imagem a imagem ganhou os seus trunfos também junto do 'grande público', com o surgimento de um desenho animado comercial adulto, e nos meios da cinefilia, do cinema experimental e da arte contemporânea, onde, com outras técnicas e assuntos, ele começa enfim a ser reconhecido como um campo de investigação de corpo inteiro.

O uso das técnicas de animação para a produção de audiovisuais para mais diferentes públicos é algo que está em plena expansão. São diversos os títulos que podemos encontrar em diversas mídias, em eventos e em premiações importantes. Bojack Horseman é exibido apenas pela Netflix e inova na técnica, mas principalmente no conteúdo - personagens animais-humanóides e humanos interagem normalmente neste universo, com situações que parecem fictícias, mas que são baseadas no cotidiano das pessoas reais.

1.1 O CINEMA E OS PRIMEIROS ANOS DA ANIMAÇÃO

As animações audiovisuais foram desenvolvidas para o cinema no começo do século XX. Seu berço é a Nova Iorque nos anos 1910. Antes de existirem de fato os filmes em animação, os cinemas já utilizavam técnicas de animação, porém eram adaptações de outras mídias, como os comics, e publicidade, com traços nada inventivos e muito repetitivos (DENIS, 2010). No princípio, a produção de filmes em animação encontra nas técnicas de animação um limitador: todo o desenvolvimento do filme em animação era artesanal, ou seja, cada novo quadro era feito a mão por seus idealizadores - o chamado retracing method, que consistia em redesenhar integralmente os personagens e os cenários a cada quadro (IDEM).

O primeiro filme animado foi exibido nas telas do cinema em 1908. O filme, Fantasmagorie, é mudo - ainda não existia o cinema sonoro, que viria a se expandir apenas no início da década de 20 (DENIS, 2010) -, e curto, com a duração de pouco mais de um minuto. Seu enredo é bem simples: Os primeiros quadros do filme apresentam a criação da personagem principal pelas mãos de seu autor, Emilè Cohl. Daí por diante, a personagem é colocada em uma sequência de eventos aleatórios até que é partida ao meio. O autor/criador novamente aparece e remenda a personagem, que vai embora a cavalo.

Figura 1 - Phantasmagorie (1908)

Fonte: Youtube

Conforme se somam os estúdios de animação e a produção

começa a aumentar, novas técnicas são desenvolvidas para que a produção possa ser massiva. Para tanto, era necessário que se diminuísse o tempo de produção que as animações consumiam. Em 1913, John Randolph Bray desenvolve os cenários impressos, cuja proposta seria que apenas as personagens fossem renovadas quadro a quadro, diminuindo o tempo necessário para a criação das animações. Em 1914 Bray se une a Earl Hurd, que associa a invenção de Bray ao uso da celulóide transparente. Este método logo foi patenteado, fazendo com que todas as produtoras que quisessem utilizá-lo pagassem uma taxa, que foi cobrada até o ano de 1932. Assim surgem as técnicas de animação para produção em massa, provenientes dos estúdios Bray, os primeiros estúdios de animação a terem uma organização de modelo fabril (DENIS, 2010).

No período da primeira guerra mundial, o governo dos Estados Unidos contratou os estúdios Bray para a produção de animações de instrução e de formação. Na década de 20 o estúdio, que se destaca no mercado de animações, se revoluciona novamente com a produção do primeiro filme em cores, que seria popularizado apenas uma década depois, durante os anos 30.

O primeiro estúdio de produção de filmes em animação registrado data de 1913, sob a administração de Raoul Barré e Bill Nolan. O estúdio possui grande significância para a animação, sendo o produtor da primeira série animada do mundo, Mutt and Jeff (1913). Em 1913, mesmo ano em que se criou o estúdio, Nolan insere a panorâmica em animações: o processo consta em deslizar uma folha com o cenário por debaixo das personagens. Em 1915, para fugir da taxação da patente dos estúdios Bray, Barré inventa a técnica chamada de Slash System, que consiste em utilizar um cenário fixo, modificando apenas o fragmento que deve ser animado por meio de um recorte e reposicionamento sobre o cenário. O estúdio também é responsável pela popularização do estilo de personagens emborrachados, cujos membros das personagens fluidificam-se (IDEM).

Figura 2 - Jeff and Mutt (1913)

Fonte: Youtube

O fim da primeira guerra mundial traz outra dinâmica às animações. Até então elas eram mais focadas na qualidade da animação e no desenvolvimento da técnica. O período do pós-guerra é marcado por um crescente número de estúdios de animação e de artistas trabalhando em animações, que, por sua vez, trouxeram consigo um "sistema de produção eficiente, baseado mais na comédia e na eficácia dos gags[3] do que na qualidade do desenho" (DENIS, 2010, p. 116).

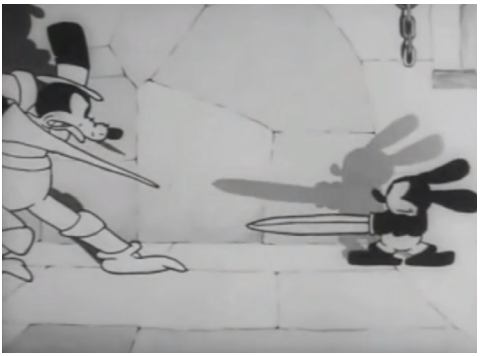
A década de 1920 tem grandes marcos na produção de animações. É nela que surgem, de fato, os desenhos animados. Denis, nas palavras de Langlois (2010, p. 115), nos explica que "embora o cinema de animação não seja um género, o desenho animado é. [...] é uma emanação da sociedade de consumo norte-americana que vai se difundir por todo o mundo". O cinema de animação, pode ter diversos formatos, dentre os quais, estão os desenhos animados, que surgem em um contexto em que os estúdios de animação estão aparelhados pela expansão do cinema sonoro.

O mercado de desenhos animados, na década de 20 nos Estados Unidos, é representado pelos estúdios Bray, com Colonel Heerza Liar; Walter Lantz, com Oswald the Lucky Rabbit; Paul Terry, com Terrytoons e Farmer Al Falfa, dentre outros. O sucesso dos desenhos animados era tanto que os estúdios de cinema gravado interessaram-se neste tipo de produção, como a Paramount, que

3 Não existe tradução no português para a palavra gag. Ela significa algo como 'o momento do humor'. É um estilo de humor baseado no ritmo das piadas, muito presente, por exemplo, nas stand up comedies.

passou a tratar com estúdios de animação e distribuir os filmes.

Figura 3 - Oswald, the Lucky Rabbit (1927)



Fonte: Youtube

É também nesta década que surgem os estúdios que viriam a produzir o primeiro longa-metragem de animação da história: Walt Disney. Os estúdios Disney aparecem contextualizados, entretanto, por um universo já desgastado de animações: as piadas estão gastas e começam a ser repetitivas, as personagens já não possuem a mesma empatia diante do público e os profissionais de animação são rotativos nas empresas, fazendo com que as animações sejam normalizadas. Há algumas tentativas de mudar este quadro: o desenvolvimento de técnicas mistas de animação e filmagem real, encabeçadas por Charles Bowers, mas que, no entanto, não têm muito sucesso (DENIS, 2010).

A partir daí a animação passa a desterritorializar-se de Nova Iorque e outras cidades, como Chicago, recebem novos estúdios que são caracterizados por suas estéticas próprias. É ainda na década de 20 que surge "uma das personagens animadas mais queridas pelo público, o Gato Félix" (DENIS, 2010, p. 117). Este show "desligado da realidade e exaltado pelos surrealistas" (IDEM), foi desenvolvido em 1919 por Otto Messmer e veio ao público em 1920, pelos estúdios Pat Sullivan. As referências utilizadas para a elaboração do programa eram as comédias

corporais de Chaplin integrando se a uma técnica de alta qualidade, cuja intencionalidade era buscar o impossível nas animações e fugir da realidade. O autor buscou revolucionar o que era conhecido nas animações até então com sua personagem e seu programa, que aproveitava da animação para criar "símbolos simples de animais que iriam fazer um uso brilhante da metamorfose - propriedade intrínseca e mágica da animação que a filmagem real é incapaz de reproduzir" (CANEMAKER apud DENIS, 2010, p. 117). Esta personagem, o Gato Félix, é pioneiro na procura em distanciar-se da realidade por meio da animação. Sua reprodução é exclusiva do cinema de animação, tornando-se impossível a reprodução em outras plataformas.

Figura 4 - Felix the Cat - Ears Are West (1925)

Fonte: Youtube

Outro marco no início dos anos 20 é a introdução do estúdio Out of the Inkwell, administrado pelos irmãos Max e Dave Fleischer, ex-funcionários dos estúdios Bray. Suas principais características eram buscar sempre o cinema de vanguarda, trazendo para seus produtos uma mistura de animação clássica, desenho animado e filmagem real. Este estúdio é o responsável pela criação de personagens de grande importância para a animação, como Betty Boop e o palhaço Koko, e pela popularização de outros personagens para o cinema, como Popeye e Superman.

O estúdio dos irmãos Fleischer permaneceu sendo um

dos estúdios que mais produziram animações até o século 30, concorrendo com os estúdios Bray e Disney. Contudo, em 1934, a personagem Betty Boop foi enquadrada no Código Hays, que, de acordo com Nazário (2007, p. 97), era um código de conduta que, por pressão eclesiástica, passou a regulamentar a moral dos cinemas contra "o lado do crime, do erro, do mal e do pecado". O show da Betty Boop contava com a sexualização da personagem, que foi censurada e, por conseguinte, ficou "muito menos surrealista e interessante" (COHEN apud DENIS, 2010, p. 118).

Figura 5 - Betty Boop - Red Hot Mama (1934)

Fonte: Youtube

Os estúdios Fleischer, a partir dos efeitos que a censura teve em seus trabalhos, passa a produzir, a partir de 1933, filmes do personagem Popeye, criado por Elzie Crisler Segar no formato de tirinhas, em 1929. Outro personagem importante adaptado pelos Fleischer foi o Superman, distribuído em 1941. O estúdio é também responsável pela criação do terceiro filme longa-metragem animado criado no mundo, As Viagens de Gulliver, distribuído em 1939 pela Paramount.

O primeiro longa-metragem em animação da história foi A Branca de Neve e os Sete Anões, distribuído em 1937 pelos estúdios Walt Disney. O filme foi muito bem aceito pela crítica e pelo público e ganhou uma versão especial do Oscar: uma estatueta grande e mais sete pequenas, que representam a princesa e os sete homenzinhos.

1.2 A ERA DE OURO DA ANIMAÇÃO E OS DESENHOS ANIMADOS

No fim da década de 20, as animações já não mais possuíam tanta força quanto nas décadas anteriores. O efeito de novidade que possuíam já havia desaparecido (CULHANE apud DENIS, 2010, p. 119). Esta foi mais uma das depressões na história das animações. Foi preciso uma grande renovação para que as animações continuassem a chamar a atenção do público e mantivessem sua audiência. Esta renovação aconteceu com a criação e expansão do cinema sonoro, o que teve o poder para enfatizar aquilo que os filmes em animação tinham a oferecer, como nos mostra Denis (2010, p. 119), ao afirmar que o "verdadeiro responsável pelo sucesso do desenho animado junto do grande público é o cinema sonoro, que transforma filmes agradáveis em poderosas armas de entretenimento".

É com este cenário para as animações que se inicia a década de 30, também conhecida como a idade de ouro do desenho animado (idem) - época que se estende até meados da década de 50, quando surge a televisão. Estes anos possuíam uma dinâmica de produção de conteúdo animado diferente dos anos anteriores: haviam diversos estúdios pequenos que faziam animações de qualidade média e que se limitavam a pequenas modificações de personagens famosos como Mickey Mouse (ibidem); e haviam estúdios que se destacavam e primavam pela alta qualidade de seu produto animado, como os estúdios Walt Disney, que acompanharam a introdução do áudio no cinema, e souberam aproveitá-lo em seu sistema de animação. "Walt Disney é um dos responsáveis [pela era de ouro] (porque teoriza o princípio do layout, fase de preparação minuciosa, de planificação plano a plano, e promove a eficácia visual, do argumento, e sonora)" (DENIS, 2010, p. 119).

Os estúdios de animação dos anos 30 sofrem grande concorrência entre si. Tamanho é seu crescimento, meio a um período de forte depressão econômica enfrentado pelos EUA, que os olhos dos produtores de cinema gravado voltam-se para eles. Em 1927, A Universal Pictures fechou com Walter Lantz para exibir uma segunda série de Oswald the Lucky Rabbit. O Autor fez formação com Bray, Barré e Bowers e aplicou, na nova série, as gags e o timing para as piadas resgatando, desta forma, alguns

dos conceitos das animações clássicas em seu desenho animado. Em 1940, treze anos depois, Lantz lançou o seu maior sucesso, Woody Woodpecker, cuja aparição mais recente nas mídias foi em um filme de longa-metragem, exibido nos cinemas em 2018.

Em 1929, os estúdios Disney trabalharam em uma série de animações chamadas Silly Symphonies. A série possui 75 curtas-metragens e durou 10 anos (foi produzida até 1939). Com formato musical, contribuiu para o desenvolvimento de técnicas com o propósito de implementar o áudio em animações. O primeiro filme desenvolvido foi The Ske leton *Dance* (dirigido por Walt Disney e exibido pela primeira vez em 22 de agosto de 1929).

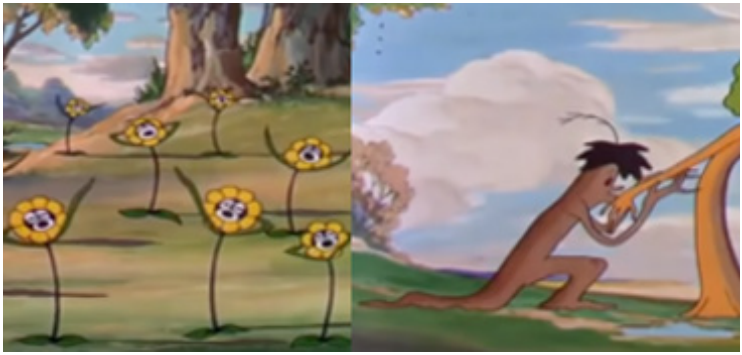
Figura 6 - Silly Symphonies - The Skeleton Dance (1929)

Fonte: Youtube

Os curtas animados desta série foram muito importantes para os estúdios Disney. Além de criar e demonstrar novas técnicas de desenvolvimento de animações para o cinema sonoro, receberam sete premiações no Oscar na categoria melhor curta-metragem animado, criada em 1932. É durante este período que acontece a primeira aparição de uma animação colorida em Technicolor no primeiro filme premiado na nova categoria, Flowers and Trees. A Silly Symphonies é responsável pela criação do personagem Pato Donald, que veio ao ar pela primeira vez no episódio chamado The Wise Little Hen (exibido

em 19 de maio de 1934 e dirigido por Wilfred Jackson)

Figura 7 - Silly Simphonies - Flowers and Trees (1932)



Fonte: Youtube

Ainda em meados dos anos 30, os estúdios Disney alocaram-se na Califórnia e uniram-se a pequenos estúdios da costa leste dos Estados Unidos. Este movimento fez com que vários outros animadores e produtores de animações, incluindo Tex Avery, aluno de Walter Lantz, os seguissem até o estado. Assim, criaram-se os departamentos de animações, dos quais fazem parte Walt Disney, dos estúdios Walt Disney; Charles Mintz, do estúdio Screen Gems (da Columbia Pictures), Leon Schlesinger, da Warner Bros. Pictures; Walter Lantz, da Universal Pictures; Paul Terry, da 20th Century Fox, dentre outros. (DENIS, 2010).

Apesar desta importância que as animações tomam durante a década de 30, os estúdios não investem nelas grandes orçamentos nem sequer profissionais com habilidades específicas para a produção do cinema animado. Denis (2010, p. 120), descreve que "mesmo sendo rentável, a animação não é levada a sério. [...] os diretores dos departamentos de animação não têm geralmente qualquer competência na área, nem, ainda por cima, sentido de humor algum". Isto é subvertido pelas suas equipes de animadores, que enxergam nesta falta de expertise de seus supervisores a possibilidade de criar algo diferente do que se tem no mercado.

A animação novamente sofre uma ruptura em seus

conceitos clássicos. Os produtos dos estúdios Disney, que ditavam as regras do jogo, estavam sendo subvertidos por outros produtores de animação em outros estúdios. "A animação vai, portanto, ultrapassar o simples lado 'mágico' da recriação da vida, como com Disney ou Terry, para criar um mundo paralelo excêntrico e antinaturalista" (RAFFAELLI apud DENIS, 2010, p. 120). É neste período que a empresa fictícia ACME Incorporated começa a suprir os personagens de diferentes filmes da Warner Bros. com os mais variados itens, desde bastões de baseball até bolas de destruição. Sua primeira aparição acontece em 1935, no filme Buddy's Bug Hunt (DENIS, 2010) e a sua aparição torna-se marca registrada nos filmes da Warner Bros.

Com o crescimento exponencial dos filmes de animação, a idade de ouro das animações teve que sofrer adaptações para, de fato, se desenvolver. É no início dos anos 30 que o já citado Código Hays começa a operar. O código é formado por normas auto regulamentadoras do cinema, o que inclui o cinema de animação, já que era destinado a todos os públicos. O Documento é um pedido da Motion Pictures Producers and Distributors Association of América ao político William Hays, com a finalidade de evitar as censuras locais dos estados estadunidenses (DENIS, 2010). Dentre os elementos que o código regulamenta, está a sexualização dos personagens. Este é outro dos elementos que contribuem para que a estética da animação seja subvertida na idade de ouro das animações:

> O Production Code teve efeitos inesperados, por exemplo, enquanto se podia mostrar uma vaca "nua" em 1930, em meados dessa década é necessário que ela esteja vestida para esconder as tetas - e também que seja desenhada, não sobre as quatro patas, mas de pé. O que é válido para as vacas é-o também para muitos outros animais, o que faz com que o desenho animado tenda cada vez mais para o antropomorfismo e o "decoro", obrigando os artistas a contornar as diretivas (DENIS, 2010, p.120).

É com este cenário que importantes personagens da

história da animação, como Gaguinho (1936), Pernalonga (1938), e Patolino (1937), dentre outros, são criados. Isto acontece não apenas pelo antropomorfismo - que aproxima mais os animais dos humanos e do mundo dos humanos - mas também e novamente, pela censura, que passa a arregimentar as gags, que faz com que outros tipos de gags, mais complexos e interessantes, tenham que surgir para contornar a censura. Tom e Jerry (1940), dirigido por Tex Avery, William Hanna e Joseph Barbera, é um show que se destaca ao criar uma nova categoria para o gênero desenho animado, os desenhos animados violentos (DENIS, 2010).

Este novo tipo de cinema investe mais na pluralidade de formas e cores do que na fidelidade com o real. As animações passam a favorecer as "formas ex nihilo. Do nada pode nascer tudo" (DENIS, 2010, p. 32). Os desenhos animados já não mais precisam seguir o modelo Disney. Eles podem assumir outros formatos, apostar em outras estéticas, ter diferentes desenvolvimentos de personagem. "A natureza já não é um casulo protetor como em Disney, e os animais não são forçosamente bons ou maus; são antes de mais nada animais e reagem como tal" (DENIS, 2010, p. 121).

A segunda guerra mundial, que aconteceu entre 1939 e 1945, também incorreu nos ditames do que seria explorado nas animações desta época. Denis (2010) busca, nas palavras do cineasta australiano Philip Brophy, diferenciações entre o período pré-guerra e pós-guerra para as animações. Do ponto de vista estético, o cineasta destaca que o período pré-guerra era orquestrado pelos estúdios Disney, sob uma estética da natureza, com um aspecto de algodão e trazendo os quatro elementos em sua composição. Já o período pós-guerra era orquestrado pela Warner Bros., que apelava para uma estética urbana, com um aspecto humano, real e concreta e trazendo a força como elemento de suas composições.

> De um ponto de vista narrativo e gráfico, ele [Brophy] observa diferenças importantes, como a passagem de uma poética do movimento aos efeitos da velocidade, de uma lógica de transformação à da explosão, da sinfonia à cacofonia, e, em geral, do classicismo à modernidade. (Denis, 2010, p. 122)

Estas mudanças históricas da animação a partir dos fatos históricos ilustram como a animação e a cultura/ e o contexto cultural e histórico da qual faz parte são inter-relacionados. A guerra modificou toda a maneira como as animações que conhecemos foram produzidas, desde seu formato até seu enredo.

É com este novo contexto que outras animações historicamente prestigiadas surgem: Piu-piu e Frajola (1945); Pepe le Pew (1945); Marvin, o Marciano (1948); Papa Léguas e Coiote (1949); Ligeirinho (1953), dentre outros personagens da Warner Bros. Estes personagens e seus shows, dirigidos principalmente por Friz Freleng e Chuck Jones, seguem o modelo de animações do pós-guerra - aparecem em cenários urbanos, muitas vezes em meio a humanos, com muita industrialização, carros, armas, força e outros elementos que fazem parte deste modelo de desenhos animados.

Os desenhos da idade de ouro são também caracterizados pelo excesso de violência que apresentam (apesar da regulamentação do Código Hays). "As interações entre os animais-personagens acentuam-se e dramatizam-se, até se tornarem francamente violentas (fala-se então de hurt gags[4]), e até sádicas" (DENIS, 2010, p. 122). É neste período que foi criado um novo formato de interação das personagens com sua história: o "squash 'n' stretch" (Idem), ou, esmagar e esticar, que é o emborrachamento das personagens dos anos 10 e 20 levado ao extremo.

Este extremismo, de acordo com Denis (2010), também é importante para as animações contornarem os Código Hays. O exagero na realidade é o que afasta as animações da própria realidade. "O interesse dos críticos surrealistas pela animação não é surpreendente, uma vez que esta permite comunicar diretamente o imaginário do criador ao público" (DENIS, 2010, p. 122). O uso da violência, quando exagerado, implica em uma caricatura sobre a realidade, portanto a obra torna-se irreal ou surreal.

1.3 A CHEGADA À TEVÊ E AOS FESTIVAIS

Os desenhos animados e os filmes animados passam por vários altos e baixos. É necessária sempre sua renovação, as vezes na estrutura de sua produção, às vezes em sua

4 Em tradução livre: piadas de dor.

narrativa, outras vezes nas técnicas utilizadas. Isto acontece novamente quando o surgimento da televisão, em meados dos anos 50, toma para si parte do mercado que então era do cinema e, por conseguinte, das animações para cinema.

A televisão foi encarada como um limitador para os produtores de animação, já que afetava sua liberdade para produzir as gags e, sobretudo, afetava a possibilidade do uso da violência nos shows, que era parte fundamental das narrativas de Avery e Jones na Warner Bros. Outra questão era a econômica, já que as produções para televisão recebiam muito menos verba de que as para cinema. William Hanna e Joseph Barbera foram os primeiros produtores de desenhos animados para televisão. Quando atuavam na MGM, recebiam 50 mil dólares para a produção de um curta metragem de sete minutos, já quando foram para a televisão, seu orçamento passou a ser 2,7 mil dólares para o mesmo tipo de filmes (DENIS, 2010). Foram necessárias novas adaptações na produção dos desenhos animados para que se enquadrassem nesta verba, tão reduzida em relação às verbas anteriores: "numa personagem só se desenham os membros que devem mexer, e o corpo é tratado como um objeto fixo" (DENIS, 2010, p. 124).

> A animação reduzida, ou animação planificada como um dia lhe chamou William Hanna, era um termo bem-educado para descrever o desenho animado mais barato. A técnica permitia utilizar frequentemente planos em que só as bocas das personagens se mexiam, um mínimo de ação, e uma reutilização máxima de sequências já animadas. Esta animação era considerada herética pelos veteranos da animação cinematográfica (BURKE apud DENIS, 2010, p. 124)

A primeira produção em regime de animação limitada foi Crusader Rabbit, produzido por Alex Anderson em 1948. A partir do fim dos anos 50, até os anos 70, todas as animações eram produzidas em formato limited animation. As animações eram mais rebuscadas que seus antecessores históricos dos anos

10 e 20, e agora apelavam para outras temáticas, principalmente a família e a amizade, e não mais a violência (DENIS, 2010). Neste período, os estúdios Hanna - Barbera dominaram o mercado de animação, criando shows animados, como Zé Colméia (1958), Bibo Pai e Bobby Filho (1959), Os Flintstones (1960), Manda-Chuva (1961), Os Jetsons (1962) Scooby-Doo (1969), Laboratório Submarino 2020 (1979) e outros títulos importantes para a televisão. Este é um período marcado pela ausência de qualidade nos desenhos animados produzidos para a televisão. O próprio Joseph Barbera, como nos demonstra Denis (2010, p. 125), está descontente com a situação: "Se Charles Chaplin, Buster Keaton ou Harold Lloyd tivessem de trabalhar com a NBC, CBS ou ABC, vomitariam de desgosto e demitiriam-se".

Figura 8 - Crusader Rabbit (1950)

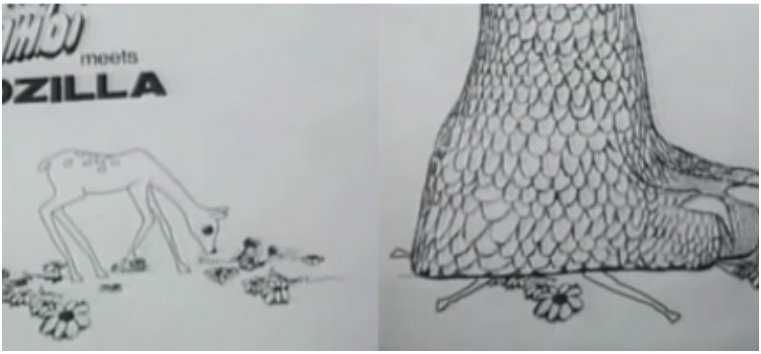
Fonte: Youtube

A má qualidade dos desenhos animados para a televisão é uma realidade que se impõe no mundo inteiro e o gênero acaba tomando para si uma imagem negativa (DENIS, 2010). As séries coloridas no período de ouro dos desenhos animados voltam a ser exibidas, dessa vez pelas emissoras de televisão, e a Disney aumenta o seu foco nas animações de longa-metragem e em seu parque, a Disneylândia.

É neste cenário, em que as animações e, sobretudo, os desenhos animados americanos, estão sofrendo grande depressão por conta da chegada da televisão, que produções

independentes e de contracultura encontram espaço para emergir. "É no underground que o desenho animado vai se revitalizar, através de uma contracultura que busca a destruição violenta dos sistemas audiovisuais" (DENIS, 2010, p. 125). Nos anos 60 e 70, produções retomam para si o exagero, acompanhadas pelas piadas grosseiras e o humor controverso estampado. Este é o início do subgênero "desenho animado para adultos", inaugurado pelo título Bambi meets Godzilla (1969), de Marv Newland.

Figura 9 - Bambi meets Godzilla (1969)



Fonte: Youtube

Este novo subgênero é representado pelo cinema experimental, contém traços básicos e animações pobres, com um foco maior em seu conteúdo de que na técnica utilizada. Este novo modo de fazer animações conta com títulos como Your Face (1987), produzido por Bill Plympton, que brinca com o rosto da personagem, enquanto canta uma música sobre rostos; e Lupo, o Açougueiro (1987), produzido por Danny Antonucci, que inclui violência, palavrões, arrotos e sangue em sua narrativa e inaugura uma nova estética "nojenta" nos filmes em animação (DENIS, 2010).

Figura 10 - Your Face (1987)

Fonte: Youtube

Figura 11 - Lupo, o Açougueiro (1987)

Fonte: Youtube

Em 1988, o longa-metragem Uma Cilada Para Roger Rabbit, dirigido por Robert Zemeckis e distribuído pela Disney, busca novamente uma interação entre o cinema gravado e o cinema animado. Diferentemente de intentos anteriores de técnicas

mistas, como foi o caso de Bowers, Roger Rabbit teve grande sucesso de público e reforçou o cinema e a produção animada para televisão, além de trazer o gênero desenho para adultos dos festivais e do campo experimental para as televisões.

Figura 12 - Uma Cilada Para Roger Rabbit (1988)

Fonte: Youtube

O sucesso do longa aconteceu por diversos motivos: é a primeira (e única) vez que as personagens da Disney e da Warner Bros. encontram-se em uma produção; o roteiro dá conta de animar as crianças e entreter os adultos; é a primeira vez que há uma interação tão forte e fluída entre personagens animados e personagens reais, a ponto de parecer orgânico. Além disto, em Roger Rabbit foi a primeira vez que as personagens animadas se aproximaram estruturalmente do mundo humano em um produto animado. Tais personagens, na narrativa do filme, organizam-se em sociedade (vivendo na cidade dos desenhos, a toontown), têm sentimentos humanos, sentem dores humanas e acabam sendo levados ao mundo humano de fato. Roger Rabbit é o ponto culminante que fez com que espectadores possam crer que os desenhos animados (e as animações, no geral) tenham uma vida dentro de um universo próprio e independente, o que pôde ser aproveitado em diversas outras animações, que aproximam à maneira de ser desenho à maneira de ser humano, inclusive Bojack Horseman.

> de que esmiuçou a complexidade, e revelou-nos toda uma parte da nossa vida cuja existência não suspeitávamos sequer. Os nossos sentidos enriqueceram-se. Que esta visão, estes sons novos façam a sua intrusão triunfal no cinema não desenhado, e estou convencido de que a superação do conteúdo manifesto da vida, a penetração no seu conteúdo latente, ficarão muito facilitadas (KYROU apud DENIS, 2010, p. 129).

Roger Rabbit trouxe as animações para o mundo humano. É um aspecto que se tornou comum que em desenhos adultos, como Os Simpsons (1989), South Park (1997) e outros (dos quais trataremos adiante), o caminho contrário seja explorado: estes shows trazem para si o mundo humano e personalidades do mundo humano. Em Os Simpsons, por exemplo, ocorrem mais de 40 incursões do mundo humano em episódios especiais. Fazem parte deste grupo: a atriz Lucy Lawless; Sir. Elton John; as bandas Blink 182, Green Day, e Coldplay; Mel Gibson, dentre outras personalidades pop[5]. Esta característica também está presente em Bojack Horseman, que, no oitavo episódio da segunda temporada, chamado "Let's Find Out", apresenta o ator Daniel Radcliffe disputando contra Bojack um gameshow no programa de auditório apresentado por Mister Peanuttbutter.

Figura 13 - Bojack Horseman - Let's Find Out (2015)

Fonte: Netflix

5 Lista completa disponível no portal virtual da revista Superinteressante, em <https://super.abril.com.br/galeria/relembre-40-participacoes-especiais-em-os-simpsons/>

Em relação a este tipo de movimento das animações, Denis (2010, p. 131) nos explica que "estas interações entre a vida real e o desenho animado não são anódinas e são conta de uma filosofia da animação prolongada ao mundo dos vivos, permitindo uma proximidade utópica". Isto é um movimento que enriquece estes desenhos com referências do mundo real e faz com que a série se aproxime de seus espectadores por intermédio de apelos que fazem parte de seus universos.

Além disto, a aproximação das personagens para com o mundo humano é caracterizada pela partilha de emoções que possuem com espectadores. Estas personagens fazem parte das vidas das pessoas, que torcem pelo seu sucesso ou seu fracasso e possuem uma relação amistosa com elas. O movimento é explicado por Denis (2010): "Os toons, desde Roger Rabbit, interagem com os humanos e ganharam humanidade: já não se trata de fazer uma gag, mas sim de partilhar emoções". A emoção, o sentimento humano, quando é estimulado nas animações, causa-nos empatia. Nós sentimos que as personagens de fato são pessoas próximas, que fazem parte de nossas intimidades e estão constantemente nos revisitando à medida que acessamos o conteúdo em que estão presentes. Este é um tipo complexo de interação com um produto audiovisual, que Denis (2010, p. 131) ilustra por intermédio das palavras do crítico Serge Daney:

> os toons de Roger Rabbit não são exatamente os mesmos de antigamente. São, com certeza, indestrutíveis e deformáveis até ao infinito [...] mas sua proteção já não é absoluta: um dos seus - disfarçado de humano - encontrou a poção mortífera ('o caldo') que pode destruir os toons, aterrá-los, torturá-los, fazê-los sofrer. Neste sentido os toons deram um passo na direção dos humanos, enquanto os humanos deram um passo na direção dos inumanos. Como podemos compadecer com o sofrimento de um desenho animado?

Esta é, precisamente, outra característica que a série

Bojack Horseman possui: a integração entre o mundo real e o mundo animado. "O génio da animação está precisamente na coabitação possível entre dois mundos que a filmagem real por si não permite" (DENIS, 2010, p. 128). O universo de Bojack Horseman é extremamente parecido com o mundo real: o cenário é a cidade de Hollywood (na série, Hollywoo); as personagens têm carreiras como as do mundo real - escritores, administradores, social media, agentes de atores e atrizes, atores e atrizes, publicitários e relações públicas, popstars, dentre outros-; seus problemas são sensíveis como os do mundo real - famílias tóxicas, exploração do trabalho infantil, abusos manicomiais, infertilidade/aborto, depressão, ansiedade aguda, alcoolismo, uso e abuso de entorpecentes, sobrecarga de trabalho, dentre outros. Bojack Horseman é uma sátira da realidade que pode suspender problemas sociais que enfrentamos, mesmo sendo uma animação. A série tem tantas possibilidades para explorar isto justamente por ser uma animação e contar com elementos como o exagero, a violência, o surrealismo, dentre outros elementos componentes da estética histórica presente na composição das animações.

Complexidade é algo comum em Bojack Horseman. Cada uma das personagens da série, diante de um mesmo acontecimento, sente algo e reage de maneira totalmente diferente das demais personagens. Cada personagem da trama possui uma personalidade e reage de maneira complexa, que vai além das simples concepções de "bem" ou "mal", em diversas situações. O nível de proximidade para com os humanos é muito grande, vai além da caracterização de apenas sentimentos.

Durante a última década do século XX, a televisão volta a dar força às animações. Em 1991, a emissora televisiva Nickelodeon passa a criar e exibir os nicktoons, desenhos animados produzidos e exibidos por ela, dentre os quais estão Doug (1991), Rugrats (1991) e o controverso Ren & Stimpy (1991). Este último faz parte da estética escatológica dos desenhos animados: foi a primeira animação a transmitir flatulência na televisão (fato que só fora visto antes em festivais de animação). A Nickelodeon lança outros títulos de sucesso, como A Vida Moderna de Rocko (1993); Ei Arnold! (1996); Os Thornberrys (1998); Catdog (1998); Rocket Power (1999); Bob Esponja: Calça Quadrada (1999); Os Padrinhos Mágicos (2001); Avatar: A Lenda de Aang (2005) e A Lenda de Korra (2012), dentre outros.

É também em 1991 que surge a emissora de desenhos

infantis Cartoon Network, que começa a exibir seus próprios desenhos animados em 1995. Dentre seus principais títulos estão O Laboratório de Dexter (1996); A Vaca e o Frango (1997); Eu Sou O Máximo (1997); Johnny Bravo (1997); As Meninas Superpoderosas (1998); Coragem, o Cão Covarde (1999); As Terríveis Aventuras de Billy e Mandy (2001); Mal Encarnado (2001); Samurai Jack (2001); A Mansão Foster Para Amigos Imaginários (2004); Ben 10 (2005); Chowder (2007); As Trapalhadas de Flapjack (2008); Hora de Aventura (2010); Titio Avô (2013); Steven Universo (2013) e muitos outros.

Dentre as produções do Cartoon Network, está o brasileiro Irmão do Jorel (2014), que conta histórias sobre a vida de uma família brasileira média, que, diferentemente do apresentado nas produções norte americanas, é composta por avós, animais e outros em seu cerne. Irmão do Jorel é uma produção para crianças, mas que desperta a curiosidade por ser ambientada com elementos que não fazem parte do universo das crianças da atualidade, como orelhões, videocassete, telefone de disco e outros.

Figura 14 - Irmão do Jorel (2014)

Fonte: Google imagens

A outra faceta que adquire a Cartoon Network, durante sua programação da madrugada é chamada de Adult Swim (estilizada como [Adult Swim] ou [AS]). Adult Swim é um bloco especializado em desenhos adultos que divide a programação com o Cartoon

Network e, tal como a CN, também tem suas próprias produções. De acordo com Nowak (2015), a marca registrada do Adult Swim é o apelo pela paródia, pelo cômico absurdo e pela nostalgia.

Dentro das produções do canal, há programas que são absolutamente paródias, como é o caso de Frango Robô (2005), que usa em sua formulação produtos da cultura pop para parodiá-los em curtas-metragens Stop Motion, e Laboratório Submarino 2021 (2000), que é a versão controversa da série Laboratório Submarino 2020, de Hanna-Barbera. Há outros títulos que, apesar de serem ideias originais, são trabalhados com muitos elementos causadores de nostalgia - característica normalmente encontrada em desenhos para adultos-, como Superjail! (2008), que usa cores chapadas e em tons vivos em sua estética, traz referências de A Fantástica Fábrica de Chocolate (1971), além de o notório sadismo em sua narrativa, presente em absolutamente toda a série. O Show retrata uma prisão de segurança máxima, dirigida por The Warden - inspirado em Willy Wonka, é um sujeito megalomaníaco que, definitivamente, não é um bom gestor para um presídio e a cada episódio leva à morte todos os detentos, que voltam à vida apenas para morrer novamente no episódio seguinte. Os presidiários da "Superjail!" morrem de maneira brutal, quer seja pelo sistema da cadeia, por invasões de seres sobrenaturais, egocentrismos e megalomanias de The Warden, ou apenas acidentes descuidados. As cenas das mortes dos presidiários são longas e bem animadas, psicodélicas, sanguinárias e extremamente sádicas. Este sadismo violento é buscado em vários cartoons do século XX, como Tom e Jerry, o Pica-Pau, os desenhos da Warner Bros Television e levado a seu extremo.

Figura 15 - Superjail! (2007)

Fonte: Dailymotion

Em relação ao bloco do Adult Swim, Nowak (2015) relaciona o público que flui pela identidade kidult com a programação adulta que o canal oferece. Para o autor, os shows exibidos são capazes de evocar a nostalgia em seus espectadores, de maneira que suas paródias são o desmembramento da memória afetiva da infância das pessoas que é aproveitado para produzir algo novo, com o qual não tiveram contato anterior. O autor explica que, ao contrário do que possa parecer, estas paródias não são construídas puramente pelo ridículo, mas o contrário, elas reverenciam aquilo que é parodiado e direcionam-se precisamente para um público que vai entendê-las.

O exagero ilógico é frequente nas paródias do Adult Swim. As pessoas não querem ver aquilo que já viram, mas aceitam que hajam suficientes vínculos que façam com que seu sentimento de nostalgia seja explorado. O formato já conhecido é confortável. Mesmo que seja uma paródia, e excepcionalmente por ter algo a ser parodiado, este tipo de programa segue uma estrutura muito semelhante àquilo que as pessoas já conhecem, porém seu conteúdo é alterado livremente.

O sentido de nostalgia é o que move os fãs para o espaço compartilhado que é gerado pelo Adult Swim. O bloco procura trazer para o underground o conteúdo inofensivo que faz parte do mainstream, de maneira mais agressiva e que faz sentido para o seu público e, desta forma, consegue unir a zombaria e a nostalgia sobre um mesmo produto, conceitos que parecem ser opostos. É-nos explicado por Nowak (2015, p. 123) que no bloco de transmissão do [AS] ambos, a nostalgia e a zombaria, estão interligados "in a single gesture of veneration for content particularly reserved for younger audiences, content that grown 'kidults' no longer have appropriate access to because of their adulthood[6]".

Isto ajuda-nos a entender melhor a relação do público kidult com a produção de desenhos para adultos: estas pessoas não sentiam que possuíam um espaço de troca entre elas, não encontravam semelhantes e, talvez, poderiam nem saber que gostavam deste tipo de conteúdo. O Adult Swim, neste sentido, não serviu apenas como um bloco de programação adulta em uma emissora exclusiva de desenhos, mas também como um espaço para que pessoas semelhantes interajam entre si, além de interagir com a programação.

---

[6] Em tradução livre: em um único gesto de veneração por conteúdo especialmente reservado para o público mais jovem, o conteúdo que faz com que os "kidults" crescidos não tenham mais acesso adequado devido à sua vida adulta

O Adult Swim foi o precursor em ter uma programação totalmente voltada para as pessoas que se identificam com o kidult. Sua preocupação era criar um bloco em que estas pessoas, apesar de adultas, pudessem identificar-se com séries envelopadas pelo lúdico que as animações, as paródias e a humor proporcionam e, ainda assim, trabalhar temas e conceitos destinados a adultos. Estar intimamente relacionada ao Cartoon Network é outro ponto importante, uma vez que o público do canal já estava educado a consumir animações.

1.4 SITCOMS ANIMADAS

Outro formato de animações que se popularizou por ter conteúdo adulto foram os sitcoms[7]. O gênero sitcom tem muitos títulos que o representam, como A Feiticeira (1964), Jeannie é um Gênio (1965), Chaves (1971), Três é Demais (1987), Um Maluco no Pedaço (1990), Friends (1994), Sai de Baixo (1996), A Grande Família (2001), Os Normais (2001), Dois Homens e Meio (2003), ICarly (2007), dentre outros. Este é um estilo seriado de produção, com o qual as pessoas têm o contato diário e cotidiano. Os sitcoms citados foram produzidos em diversos países, como Estados Unidos da América, México e Brasil. É um tipo de conteúdo com o qual as pessoas já estão acostumadas. No Brasil, além das sitcoms, há as telenovelas, que aumentam a intimidade do público com produções seriadas.

Ao tratarmos exclusivamente de animações, temos como um dos títulos mais conhecidos Os Simpsons (1989), produzido e dirigido por Matt Groening, é a série que inaugurou o formato sitcom nas animações. A narrativa é inovadora porque retrata o cotidiano de uma família média norte americana e abriga comédia e uma dose de drama nos episódios. O seu humor pode ser acompanhado por crianças, mas é destinado para adultos, que são o público que vai entender suas gags. A série, apesar de ter fatos extraordinários, busca promover semelhança com o seu público a fim de que se identifique com ela.

Do mesmo autor, destacamos a série Futurama (1999)

---

7 Sitcom é um gênero de programa de humor que envolve situações do cotidiano. Vem do termo, em inglês, situation comedy - ou situação de comédia.

que, dez anos após a série anterior, aposta no mesmo formato de sitcom animada. A série explora a narrativa sobre um jovem, norte americano, que é transportado para o futuro por intermédio da criogênese e lá deve viver o resto de sua vida. Apesar do sci-fi, a série procura manter os elementos que possui Os Simpsons: humor com uma dose de drama e busca dos elementos de realidade que promovam a verossimilhança em seus espectadores, ainda que no futuro. Contrapondo Futurama, a série (Des)encanto (2018), do mesmo autor, é um épico que acontece na idade média de comédia e fantasia. A série, apesar de beber da fonte de Os Simpsons e Futurama, já não é um sitcom, porém, assim como as antecessoras, é destinada para adultos.

Figura 16 - Futurama (1999)

Fonte: Youtube

Outro autor importante para as séries sitcoms animadas é Seth MacFarlane, que em 1999 criou a série Uma Família da Pesada. A série, como em Os Simpsons, retrata a vida de uma família média norte americana. Contudo, o tipo de humor que exibe é mais 'ácido', possui grandes doses de conteúdo adulto explícito, como uso de drogas para recreação, violência e uso de armas, sexualização de personagens, questões LGBTQIA+, humor controverso, e outros. Nesta série, ainda que se busque o contato com a realidade, há a possibilidade de a fantasia fazer suas vezes: um dos protagonistas é um cão falante; há um frango gigante mutante que, sem grandes motivos, se envolve em brigas extraordinárias com o protagonista e, juntos, causam grandes

destruições nos mais variados cenários, inclusive no espaço, em cenas extremamente cumpridas, que consomem até 25% do tempo dos episódios; há um bebê genial, que inventa armas, máquinas do tempo, duplicadores, e outros gadgets sensacionais; et cetera. MacFarlane também é responsável por outras séries com formato semelhante, como American Dad! (2005) e The Cleveland Show (2009), sendo esta um spin off[8] de Uma Família da Pesada.

A Série South Park (1997), criada por Trey Parker e Matt Stone, é outro exemplo de sitcoms em animação para adultos. Esta série, porém, possui caráter bastante agressivo. Um de seus protagonistas, Erick Cartman, é uma criança declaradamente antissemita, fala palavrões a todo momento, xinga seus colegas e faz tudo que é possível para agir em benefício próprio, mesmo que isto faça com que passe por cima dos outros. Dentre os conteúdos impactantes que a série proporciona, estão: uma imagem da católica virgem Maria a menstruar no rosto de um cardeal, uma centopéia-humana (uma sequência de três humanos com o sistema digestivo interligado num complexo de costuras boca-ânus, como no filme homônimo) que serve de bateria para um Ipad; um curry feito de carne de um casal humano que é servido para o filho do casal; dentre outros. A série, sempre extrema, tentou exibir uma representação de Maomé no episódio duplo "A Guerra dos Desenhos". O Comedy Central, emissora que exibe o desenho, no entanto, vetou sua participação, uma vez que a religião muçulmana não o permite. Os autores, contudo, fizeram questão de manter a narrativa como foi pensada e aceitaram que apenas a censura da imagem sagrada acontecesse.

---

8 Spin off é uma obra derivada de outra obra. Neste caso, The Cleveland Show é uma série Derivada de Uma Família da Pesada. Cleveland é um personagem que foi apresentado em Uma Família da Pesada e ganhou seu próprio programa.

Figura 17 - Os 5 episódios mais polêmicos de South Park (2014)

Fonte: Youtube - Canal Pipocando

Os Desenhos Animados e o Cinema de Animação aqui exibidos apresentam o pano-de-fundo de Bojack Horseman, que, por trás de si, possui uma longa história da animação no mundo e, principalmente, nos Estados Unidos, que compõe o contexto para a série discutida. Não são estas todas as animações já criadas, sequer são todas as mais impactantes: nosso objetivo é traçar um histórico discorrendo sobre as animações, suas técnicas e suas relações com o contexto em que estão presentes.

É pertinente apresentar que "o desenho animado, anteriormente limitado a um tipo específico de cinema, sofre hoje em dia uma mutação em direções diversas" (DENIS, 2010, p. 128), ou seja, as animações atingem a diversos públicos com diferentes apelos. Quando se elege a linguagem de animação para determinado produto audiovisual, o autor considera as possibilidades que as técnicas de animação o proporcionam e as características que a animação tomou para si conforme o tempo antes mesmo de começar a produção de seus filmes animados.

As animações sofrem diversas modificações através do tempo. Sua primeira aparição foi no cinema, cuja característica é a visitação esporádica. Com o tempo e o advento de novas tecnologias, a animação foi sendo incorporada aos poucos nas grades de programação televisiva. Neste período, as animações sofreram com a falta de orçamento e tiveram que se adaptar à sua nova realidade. A grade da televisão exigia da animação que esta fosse incorporada ao formato televisivo, que conta com

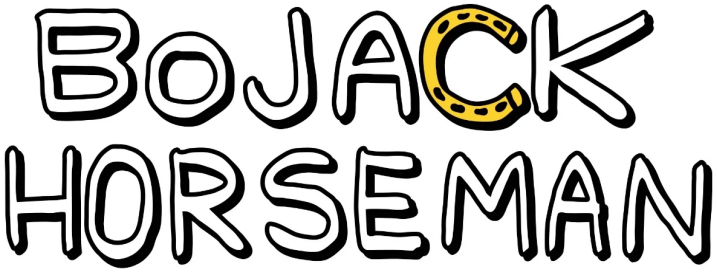
programas que acompanham a vida das pessoas no seu dia a dia e já não mais esporadicamente, como era o caso do cinema.

As animações passaram a apresentar características de série, como as sitcoms animadas, que é gênero de Bojack Horseman. Isto ilustra que, para a animação, é importante ter uma linguagem que seja alinhada com o público a que se destina, caso contrário a pode tornar-se sem graça e fracassar diante do público-alvo, mas também é importante que respeite o suporte em que é exibida, que exige diferentes características a depender de suporte a exibe. Atualmente, as plataformas de streamming, como a Netflix, que produz e distribui Bojack Horseman, misturam produtos para cinema de animação - longas metragens em animação - e para televisão - séries animadas, animes e desenhos animados - em seus catálogos, que podem ser acessados de casa e de acordo com a predileção de quem vê, sem depender de horários ou programações, como era com as plataformas anteriores.

1.5 BOJACK HORSEMAN E SUA HISTÓRIA

Bojack é um personagem egocêntrico. Não é para menos, já que existem duas séries que levam seu nome emprestado. A primeira série, de 2007, chama-se The Bojack Horseman Show, e a segunda série, de 2014, chama-se Bojack Horseman. Apesar de emprestar seu nome para as séries, nos bastidores as coisas se complexificam. A primeira série citada foi lançada em 2007 e você provavelmente não se lembra dela por dois motivos: o primeiro é que o resultado foi muito ruim, não trouxe retorno nem por parte dos fãs, nem por parte dos investimentos da emissora; já o segundo é que ela só existe dentro do universo da outra série citada, Bojack Horseman.

Figura 18 - Logo da série



Fonte: Google Imagens

A série Bojack Horseman estreou na Netflix em 2014 e, atualmente, ainda está em produção. A série foi criada por Raphael Bob-Waksberg, é dirigida por Aaron Long e é produzida por Alex Bulkley, Corey Campodonico, Mehar Sethi, Lisa Hanawalt e Kate Purdy. Sua estética é produzida em animação digital, com pouca gradação de cores e pouca tridimensionalidade e pouco movimento, o que desloca o foco dos acontecimentos para a narrativa.

O tema da série Bojack Horseman é séries - na verdade, cinema, o mundo da produção fílmica e a especulação da vida das superestrelas de Hollywoo[9]. Isto já um indício de uma característica muito importante da série: a metalinguagem, um recurso utilizado na estrutura da série Bojack Horseman, tanto de técnica empregada na construção da linguagem de animação, quanto a nível de elementos de narrativa.

---

[9] No universo de Bojack Horseman, Hollywood perdeu o D após uma confusão entre Mister Peanutbutter e Bojack.

Figura 19 - Teaser da quinta temporada

Fonte: Google Imagens

A série pretende que nós, espectadores, a vejamos como parte da nossa realidade. Para tanto, faz incursões no "nosso mundo": o ano que Bojack estreou na televisão como ator foi 1987, com o sitcom Horsin' Around, distribuído pela emissora ABC. Horsin' Around conta a história de quatro jovens que se encontraram, formaram uma família e foram viver confusões cotidianas numa casa cheia de amor. É em 1987, que uma das sitcons marcantes dos anos 90 vai ao ar pela primeira vez, distribuída pela emissora ABC: Três é Demais. Horsin' Around foi construída para ser uma sitcom "irmã" de Três é Demais. Apesar de não estarem no mesmo universo - uma acontece apenas em Bojack Horseman e outra, apenas em nosso mundo -, estas sitcons dos anos 90 estão presentes na mesma ambientação midiática.

O recurso é moldar uma versão de nosso mundo a partir daquilo que faz parte da cultura pop que vigora e inserir Bojack Horseman nesta construção, para simular que a série possa, de fato, ter acontecido no nosso universo. De volta a 2007, a série nos entrega isto ao encher a cidade de empreendimentos que fazem alusão à cultura pop do ano, como o salão de cabeleireiros que se chama "Britney Shears", a loja de guarda-chuvas que se chama "Umbrella Ella Ella's", ou ainda o depósito de tiras para joysticks chamada "Wii".

Encaixar Bojack Horseman em nosso universo no passado é uma estratégia que a série utiliza para aproximar de si o mundo do espectador, porém, para fazer o mesmo com o "presente" da

série, outros recursos são utilizados. Principalmente, é a própria narrativa que apresenta os elementos do presente da série, visto que ela se desenvolve no presente. Entretanto, há elementos que fazem com que nos tornemos mais íntimos da narrativa. Um destes elementos é a importação coisas do nosso mundo para o mundo da série - Wiz Khalifa e Daniel Radcliffe já apareceram na série, Rihanna e Avril Lavigne já foram citadas -, e outro elemento é o uso de animais para a construção das personagens. Melhor dizendo, muitas das personagens de Bojack Horseman são animais antropomorfizados, ou seja, que ganharam características humanas, e convivem naturalmente em sociedade. Os animais são muito próximos dos humanos (nós e eles convivemos nos mesmos espaços), isto traz intimidade da série ao espectador. É o uso das técnicas de animação que possibilita características que são íntimas à identidade da série: animais e humanos que convivem em sociedade, a extrapolação da função dos ambientes em que as personagens se encontram, a criação de estruturas que não seriam sustentáveis em nosso mundo, dentre outras.

A série conta a história do cavalo Bojack Horseman, que foi a estrela do programa Horsin' Around (1987 - 1996) e, desde então, não conseguiu emplacar nenhum projeto que desse certo enquanto ator. Nos primeiros episódios da série, o cavalo não é sequer reconhecido nas ruas, mas quer voltar ao estrelato de qualquer forma. Bojack Horseman é dividida em cinco temporadas, que seguem ordem cronológica de acontecimentos, num formato de acontecimentos seriados, e um especial de natal.

A primeira temporada da série conta como é que o Bojack volta para o estrelato, vindo de uma série que foi um sucesso, mas é muito antiga e outra que é relativamente atual, mas que foi mal aceita. Para resolver seu anonimato, Bojack escreve um livro. Na verdade, a trama nos apresenta que Princesa Carolyn, a agente gata de Bojack, que é também sua ex-namorada, contrata Diane, a escritora fantasma por trás do livro de Bojack. O livro de Bojack é publicado e ele percebe que não é uma boa pessoa. Estar com o espírito abalado dá para o protagonista a oportunidade de interpretar seu ídolo nos cinemas: O cavalo Secretariat. É na primeira temporada que conhecemos outras personagens da série: Todd, o único amigo de Bojack, é um humano que dorme no sofá do cavalo; Mister Peanutbutter, um ator rival de Bojack, que é mais novo e tem mais visibilidade na mídia - é um cão Labrador amarelo; Sarah Lynn, é a humana que interpretou Sabrina no seriado Horsin' Around, em 2007 Sarah Lynn era uma

das grandes popstar do universo da série de Bojack Horseman, o que se mantém até os dias de hoje; e Beatrice Horseman, a mãe do garanhão, que nunca conseguiu tratar bem a seu filho.

Figura 20 - Bojack Horseman

Fonte: Google Imagens

Figura 21 - Diane Nguyen

Fonte: Google Images

Figura 22 - Princess Carolyn

Fonte: Google Imagens

Figura 23 - Todd Chavez

Fonte: Google Imagens

Figura 24 - Mister Peanutbutter

Fonte: Google ImageNs

Figura 25 - Beatrice Horseman

Fonte: Google ImageNs

Figura 26 - Sarah Lynn

Fonte: Google Imagens

O arco narrativo da segunda temporada começa com Bojack sendo um ator já reformado, que está fazendo parte da produção de um grande filme de longa-metragem sobre a vida de Secretariat. Secretariat é um cavalo corredor - que existiu em nosso universo de verdade e detém os maiores recordes de corrida de todos os tempos -, que, em seu passado, usava dopping para correr, mas que se redimiu e virou um vencedor sem precisar se dopar. Secretariat tinha uma série que Bojack assistia enquanto criança e que o retirava de sua realidade caótica, de família tóxica. Quando vai interpretar o corredor, o protagonista não entrega a atuação que é dele esperada. Frustrado, Bojack viaja para a casa de uma namorada de infância, a veada Charlotte Moore, para tentar um romance com ela, mas quase se envolve com sua filha menor de idade, a veada Penny Carson, e é expulso da casa. Quando retorna para Hollywood, o filme em que atuava já estava pronto - usaram uma versão digitalizada de Bojack para cumprir com o filme.

A terceira temporada apresenta os desdobramentos do filme Secretariat - primeiro ele é lançado numa estreia exclusiva, depois nos cinemas abertos ao público, passa por pequenas premiações até chegar ao Oscar. Bojack se sente frustrado por não ter atuado no filme, mas faz a divulgação como se fosse ele quem atuou. O cavalo vai a festivais ao redor do mundo, inclusive no fundo do oceano pacífico - a Pacific Ocean City -

para divulgar seu filme. Nesta temporada, Todd encontra com sua namorada do colégio, Emily e, juntos, apresentam para Mister Peanutbutter um projeto de aplicativo de caronas compartilhadas que é um espaço seguro para mulheres, o Cabracadabra. É também nesta temporada que o cão compra todo o seu dinheiro em escorredores de macarrão, mas se esquece do porquê.

Conforme a terceira temporada da série se desenrola, Mister Peanutbutter é escolhido para anunciar o Oscar, mas perde o envelope e indica atores que ele e Todd escolheram, nos bastidores, para a categoria "Melhor Ator". Bojack está entre os indicados do labrador, mas não nos indicados reais. O cavalo dá uma festa que começa cheia, mas quando recebe a notícia do engano, ninguém está ao seu lado, pois ele afastou todos os amigos. Em meio à sua crise, Bojack liga para Sarah Lynn para se drogarem, e ficam se drogando por semanas a fio. Depois de muito tempo, já exaustos, Bojack e Sarah Lynn recebem a notícia de que Sarah Lynn tinha sido premiada no Oscar, mas não estava lá. A humana tem uma crise de auto-imagem e morre, provavelmente de overdose. Bojack se sente devastado com a situação e tenta bater seu carro em uma autoestrada para suicidar-se, mas perde a coragem. No último momento, encontra com cavalos corredores, que parecem ser uma promessa para a redenção do protagonista.

A terceira temporada encerra o grande arco narrativo, que se estende desde a primeira temporada: Bojack retornou ao estrelato, como queria. Isto dá espaço para a narrativa enfocar outras questões, como a família do cavalo, que sempre foi apresentada como um peso em sua vida. Esta temporada começa com uma égua, Hollyhock Manheim - Mannheim - Guerrero - Robinson - Zilberschlag - Hsung- Fonzerelli - McQuack[10], procurando por Bojack, confiando que ele é seu pai biológico. Hollyhock não é muito ressentida com seu pai, a busca por Bojack é para encontrar a sua mãe. Nesta temporada, Bojack convive com sua filha e com sua mãe, Beatrice, que leva para morar consigo. Beatrice está delirando, não reconhece seu filho (a quem chama de Henrieta) e droga Hollyhock com pílulas para emagrecimento. A pequena égua é internada e oito seus pais proíbem Bojack de ter contato com a égua. Bojack descobre que, na verdade, Hollyhock é sua irmã. Seu pai, Butterscotch, traiu à Beatrice com uma empregada que trabalhava

---

[10] Hollyhock foi adotada por um grupo poliamoroso formado por 8 homens gays

em sua casa, Henrieta. Hollyhock é consequência dessa traição.

A quinta e até então última temporada de Bojack Horseman é uma temporada que se usa muito da metalinguagem, isto porque o enredo conta a história do seriado Philbert, protagonizado por Bojack e Gina. Bojack decidiu que não mais iria usar drogas, mas toda vez que sente uma dor, seja física ou emocional, usa inúmeras pílulas de analgésico juntas. O ator perde o sentido de realidade e se confunde com o personagem que está interpretando, Philbert. Em um surto de imagem, Bojack enforca Gina de verdade durante as filmagens, a humana não o denuncia para não atrapalhar o seu estrelato que está em ascensão.

Bojack Horseman é uma série que, a todo momento, busca apresentar elementos com os quais já estamos familiarizados para dar-nos a sensação de intimidade com a série. Isto acontece tanto com questões culturais da cultura pop quanto com questões culturais contemporâneas, que envolvem a pós-modernidade e o sujeito pós-moderno (conceito que exploramos no capítulo seguinte). A familiaridade também acontece por intermédio de características históricas da animação, que traz em sua estrutura.

O objetivo deste capítulo sobre a série de animação Bojack Horseman é apresentar que, enquanto animação, Bojack Horseman possui um contexto, sobretudo das produções norte americanas, para sua execução e, para além disso, aproveita de características que já são cristalizadas dentro da história da animação, como o nonsense e o apelo para a nostalgia.

CAPÍTULO II

O DILEMA DA ADULTEZ INFANTILIZADA

Para as pessoas nativas do século XX, é comum identificar que tenhamos papéis rígidos dentro da sociedade. Para estas pessoas, adultos são adultos e crianças são crianças, homens são homens e mulheres são mulheres e devem apaixonar-se e constituir família com o sexo oposto. Crianças e um emprego estável também são essenciais, além do casamento.

Já para as pessoas nativas da última década do século XX e deste século já não possuem esta noção. As crianças voltimeia vestem-se, falam, agem e interagem como adultas e adultos como as crianças. O relacionamento homoafetivo é uma realidade e deve ser respeitado, existem diversas categorias de gênero, que não mais se confunde com sexo.

Mas o que é que aconteceu para que estas diferenças se evidenciassem?

É sobre isto que tratamos neste capítulo, sobretudo no que tange a idade das pessoas e seus comportamentos em relação a ela.

2.1 A Questão da Identidade

2.1.1 O Sujeito Iluminista - Indivíduo Soberano

O pensamento da modernidade previa que as pessoas tinham as identidades "plenamente unificadas e coerentes" (HALL, 2005, p. 17) e que cada pessoa era um agente social dotado da capacidade de exercer um papel significativo no constructo social. Esta estrutura de organização social tinha, num primeiro momento, a ideia de que os os indivíduos são soberanos sobre si próprios. A esta concepção sobre os sujeitos, datada do princípio da modernidade, adotamos o nome de "sujeito do Iluminismo" (HALL, 2005, p. 10). Este sujeito é tido como "totalmente centrado, unificado, dotado das capacidades da razão, da consciência e de ação" (IDEM). O sujeito do iluminismo é aquele que detém as capacidades para movimentar e transformar o ambiente ao seu redor. A ação destas pessoas está totalmente dissociada de qualquer conduta psicossocial e/ou histórica, ou seja, para o sujeito do iluminismo, qualquer movimento é fruto de sua própria força, e não há influência da psicologia, da cultura, da história, ou da sociedade que tenham relevância para suas ações.

A concepção do sujeito do iluminismo dita que ele é centrado em si mesmo, seu "'centro' consistia num núcleo interior, que emergia pela primeira vez quando nascia e com ele se desenvolvia, ainda que permanecendo o mesmo - contínuo ou 'idêntico' a ele - ao longo da existência do indivíduo" (IBIDEM). Para o sujeito do iluminismo, sua própria identidade é reside no seu centro, de maneira individual. A identidade é constante e imutável: nasce com a pessoa e morre com a pessoa sem qualquer modificação durante a vida toda. Para este tipo de identidade, centrada no núcleo de si próprio, não há influências externas que a desloquem ou a fragmentem. É um modelo simples de identidade, que imputa apenas no sujeito a sua maneira de viver e o insere em um sistema social que preconiza que, se ele agir conforme o esperado, fará parte do sistema moderno, que é

composto por vários sujeitos que trabalham, cada um da forma como lhe compete, para atingir uma sociedade plena, livre de defeitos.

A concepção de indivíduo soberano, um dos primeiros postulados do sujeito do iluminismo, nasceu quando os conceitos que acompanharam a humanidade durante a idade média e, bem como o modo de se viver desta época, foram suspensos. Hall (2005) explica que as noções desta nova concepção de identidade do sujeito moderno foram influenciadas por movimentos importantes para a liberdade de pensamento e de cultura vigentes: a reforma protestante, que deslocou o papel do clero como intermediário de Deus; o humanismo renascentista e as reformas científicas, que deram à humanidade uma perspectiva antropocêntrica sobre si em relação ao mundo e a possibilidade de modificar o mundo a seu favor; e o iluminismo, que implica na humanidade a dimensão de senhores da razão, aparelhados pela racionalidade científica para dominar a história humana.

Partindo deste contexto, a concepção do sujeito moderno (ou seja, fruto da modernidade) foi dada por René Descartes que, em meio a questionamentos metafísicos, colocou Deus como primeira força de criação do mundo e, diante deste acontecimento, toda a movimentação vindoura estaria a cargo da humanidade (HALL, 2005). É também de autoria de Descartes o postulado que separa o corpo humano (físico, material) da mente humana (intangível, imaterial). Diante deste dualismo entre o material e o imaterial, Descartes acomodou o sujeito individual dentro da mente (imaterial), uma vez que, em sua concepção, o que torna o humano, humano, é sua capacidade de pensar e raciocinar. "'Cogito, ergo, sum' eram as palavras de ordem de Descartes: 'Penso, logo existo'" (HALL, 2005, p.19). A esta concepção do sujeito racional, pensante, detentor e dominador do conhecimento, foi dado o nome de Sujeito Cartesiano.

Nas palavras de John Locke, que nos ajuda a entender quem é o sujeito moderno e racional, Hall (2005, p.19) nos explica que outra característica que tal concepção de sujeito possui é de que "a identidade da pessoa alcança a exata extensão em que sua consciência pode ir para trás, para qualquer ação ou pensamento do passado". Isto significa que esta concepção do sujeito encara que não se adquirem diferenças de um mesmo sujeito a redor do tempo, ele é 'exatamente' o mesmo, quer seja no passado ou mesmo no futuro. O sujeito moderno, que é um indivíduo soberano, já nasceu com todas as características que o colocariam no centro da modernidade: racional e capaz de reorganizar o ambiente ao seu redor de acordo com sua própria vontade e racionalidade, que é abrigada em si, como um sujeito cartesiano. Assim sendo, o sujeito não está apenas na dimensão da concepção de si próprio como sujeito dotado de conhecimento, mas também na dimensão de quem está sujeito às práticas de si próprio e de outros sujeitos. "Sujeito" tornou-se uma categoria relacional, que se relaciona consigo próprio e com demais sujeitos.

Este modelo, que até então era entusiasta do sujeito como soberano, individual e transformador do seu ambiente, começou a enfrentar dificuldades quando "as teorias clássicas liberais de governos, baseadas nos direitos e consentimento individuais, foram obrigadas a dar conta das estruturas do Estado-nação e das grandes massas que fazem uma democracia moderna" (HALL, 2005, p. 20). O pensamento que alentava o indivíduo soberano - o sujeito do iluminismo - dava lugar a uma concepção de que o sujeito é social e está envolvido nas estruturas na estrutura social - e industrial - que os estados tomavam. Este é o primeiro movimento para criar o que viria a ser uma nova concepção de sujeito, o "sujeito sociológico" (HALL, 2005, p. 10).

2.1.2 O Sujeito Sociológico - Indivíduo Social

Hall (2005) situa que são dois os eventos que contribuíram na articulação da nova concepção de sujeito, o sujeito sociológico: (1) A biologia Darwiniana, que incitou a noção de que o "sujeito humano foi biologizado - a razão tinha uma base na natureza e, a mente, um 'fundamento' no desenvolvimento físico do cérebro humano" (HALL, 2005, p. 20); (2) o surgimento das ciências sociais. Estas inovações científicas implicaram em novas configurações para o novo modelo de sujeito: o sujeito soberano permaneceu centralizado nas políticas institucionais, na legislação e na economia moderna; o estudo do indivíduo e de seus processos mentais tornou-se exclusivo da psicologia; as ciências sociais localizaram os indivíduos em processos coletivos e em normas de grupos.

As ciências sociais perceberam que o indivíduo é, essencialmente, social. Há trocas entre o seu mundo interior e o contexto que o circunda, o que rivaliza com a noção de soberania do sujeito, uma vez que ele não é mais visto como senhor de si, de seu mundo e de suas atitudes, mas que faz parte de um grande complexo de atitudes e pensamentos nos quais os demais indivíduos também estão inseridos. "Essa 'internalização' do exterior do sujeito, e essa 'externalização' do interior, através da ação no mundo social [...] constituem a descrição sociológica do sujeito moderno e estão compreendidas na teoria da socialização" (HALL, 2005, p. 21). Este é um modelo que integra a sociedade e o individual dos sujeitos. É a partir deste momento histórico, que data da primeira metade do século XX, que o individual e o coletivo começam a ser observados numa perspectiva associativa na formação das identidades do sujeito.

Nesta concepção de sujeito, a identidade é "formada da

'interação' entre o 'eu' e a sociedade. O sujeito ainda tem um núcleo ou essência interior que é o 'eu real', mas esse é formado e modificado num diálogo contínuo com mundos culturais" (HALL, 2005, p. 11). O sujeito ainda é soberano, mas não é o mesmo desde que nasceu até o momento de sua morte. Há incidências do mundo exterior que podem modificá-lo (contrariando a noção de sujeito do iluminismo). De igual forma, este sujeito modifica o seu exterior a partir daquilo que possui em seu 'eu real'. A acepção do mundo torna-se distinta. É aqui que começa a noção de identidade e identificação, ou seja, a noção de que o mundo e o sujeito estão conectados parte deste pensamento.

2.1.3 O Sujeito Pós-Moderno - Indivíduo Descentrado

O modelo de sociedade vigente, a modernidade, começou a enfrentar crises em seu paradigma. As instituições de um período tardio da modernidade entraram em descrédito. Esta nova concepção da estrutura social modificou não apenas a sociedade como também a maneira de o sujeito se enxergar a si mesmo e ao mundo ao seu redor. A instabilidade social trouxe consigo a concepção de Sujeito Pós-Moderno (HALL, 2005), que é fruto de uma série de descentrações teóricas, sociais e culturais que aconteceram na segunda metade do século XX.

Hall afirma que "o sujeito, previamente vivido como tendo uma identidade unificada e estável, está se tornando fragmentado; composto não de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias ou não resolvidas" (HALL, 2005, p. 10). A sobreposição de identidades faz com que os sujeitos não vivam apenas uma identidade, mas várias identidades ao mesmo tempo. O sujeito pode se identificar com a comunidade LGBTQIA+ e com a comunidade Geek e viver aquilo que o representa em ambas as comunidades sem deixar de lado a sua subjetividade. Os sujeitos pós-modernos sabem que existe rigidez social, mas não a veem como obrigações, e sim como planos ideais, que podem subverter a fim de estabelecerem suas identidades.

Há estudiosos sobre o tema que afirmam que o sujeito moderno não foi desagregado, mas deslocado (HALL, 2005) isto porque o mundo em que vive sofreu mudanças substanciais nos discursos sobre o conhecimento moderno. De acordo com Hall

(2005), foram cinco as principais rupturas com o conhecimento moderno: (1) os estudos de Karl Marx sobre a estrutura da sociedade e das classes sociais, que dão ao sujeito à dimensão de que ele participa de uma camada da sociedade e que sua influência dificilmente cruzará para outras camadas enquanto agente social; (2) a descoberta do inconsciente, por Freud, que vai de encontro com os conceitos de indivíduo soberano e sujeito cartesiano, uma vez que o inconsciente é uma parte inacessível da mente humana, portanto, não dominado pelo sujeito. Este descentramento dá suporte ao pensamento que afirma que a identidade está sempre em processo de construção e não é algo fixo, "embora o sujeito esteja sempre partido ou dividido, ele vivencia sua própria identidade como se ela estivesse 'resolvida', ou unificada" (HALL, 2005, p. 24), isto porque temos uma ideia sobre quem somos que parte do espelho, que nos sugere uma imagem unificada de si próprio, mas que é apenas uma projeção irreal;

(3) O linguista Ferdinand de Saussure concebe que não estamos nunca dissociados de nosso contexto. Usando a estrutura linguística como objeto de estudo, Saussure percebe que a língua sempre sofre influência do contexto em que se insere. Nenhuma palavra acontece dissociada daquilo que é o contexto linguístico da qual faz parte, o mesmo acontece com as pessoas: nenhuma identidade acontece dissociada daquilo que é o contexto social da qual parte. O sistema linguístico, para Hall (2005), é uma analogia ao sistema cultural, ambos têm significações próprias de si que não permitem isolamento quando há comunicação (seja por meio da língua ou da identidade);

(4) a concepção de Foucault de que o poder é algo microfísico, ou seja, as relações de poder não funcionam apenas a partir de uma estrutura, em direção aos sujeitos, mas também entre sujeito e sujeito. Isto significa que o sujeito se tornou social e não mais individual, como era o sujeito cartesiano (HALL, 2005), o que implica que as atitudes dos sujeitos atingem diretamente a outros sujeitos. Toda atitude e todo discurso, portanto, assumem caráter político, o que abre espaço para falarmos sobre a última descentração;

(5) o grande marco da modernidade tardia foi o impacto do movimento feminista, como movimento social. De acordo com Hall (2005) o movimento feminista fez várias incursões positivas para a assumpção da identidade dos sujeitos, como o movimento em prol da política de identidade - que dava a cada movimento a sua identidade. O feminismo estabeleceu contribuições diretas o com os conceitos de sujeito cartesiano e sujeito sociológico, vez que questionou as noções de "dentro" e "fora" dos sujeitos, o individual se tornou social

- a família e a vida doméstica tornaram-se políticos. As questões de gênero, que nos mostram que as identidades são mais diversas do que propõe a modernidade, são também fruto do pensamento feminista que se debruça sobre dinâmica de gênero proposta pela modernidade. Outras diversidades sociais, como a etária, da qual aqui tratamos, só é possível por conta dos novos estudos sobre identidade, que começaram com os pensamentos feministas.

2.2 Articulações Entre As Identidades e a Comunicação - Novos Ambientes de Interação

A identidade é algo que é construído no sujeito por intermédio de sua comunicação para com o mundo. O contrário também é verdadeiro, os sujeitos usam da comunicação para disseminar a própria identidade. Este movimento é importante para podermos vislumbrar a identidade com o olhar da comunicação, para que se entenda que esta e aquela estão intimamente ligadas: a identidade é um fenômeno comunicacional. A comunicação e os veículos de comunicação são partes componentes das identidades e identificações das pessoas para com o mundo, para com grupos com os quais se identificam e para consigo próprias. Por outro lado, tendo como fundamento a cultura, a comunicação é um suporte para que a identidade seja compartilhada com outras pessoas.

Além disso, as mídias e a crescente facilidade do acesso de produtos midiáticos são outros elementos que se articulam com a identidade das pessoas. As pessoas podem se agrupar por interesses em comum - gosto por séries televisivas, telenovelas brasileiras ou mexicanas, futebol, animações (como é o caso de Bojack Horseman), filmes, dentre outros -, que fazem parte do imaginário social disposto pela mídia. O contrário, como já abordado no capítulo anterior, também acontece: as mídias se adequam àquilo que as pessoas e os grupos pautam para criar conteúdo específico. A alimentação é tanto no sentido da mídia para o público quanto do público para a mídia.

A identidade das pessoas é algo fluido, ou seja, não é fixo. É um processo em que sempre está se construindo, desconstruindo e reconstruindo o discurso daquilo que se é, ou seja, a identidade, e daquilo com o quê se comunica no mundo, a identificação. Há uma diferença entre o que de fato somos e aquilo que pretendemos ser. A cada grupo em que estamos presentes os critérios mudam, bem como nossas atitudes diante de cada grupo. A maneira de se comunicar com

cada grupo é distinta, cada grupo exige uma narrativa, uma linguagem, uma estética e um comportamento. Nós somos responsáveis por criar a nossa imagem pretendida diante destes grupos e não só, nossa imagem pretendida individual, nossa própria.

Nossos gostos, nossas experiências, nossa cultura e nossa história modificam nosso discurso sobre nós mesmos, conforme as palavras de Martino (2010, p. 14) "Esse discurso sobre nós mesmos não foi construído da noite para o dia. É o resultado de nossas experiências significativas transformadoras em parte de nossa memória". Estes elementos fazem parte das nossas trocas para com o mundo, com a sociedade e com as comunidades das quais fazemos parte. Isto nos une a pessoas, a produtos, a situações e criam novas experiências e comunicação.

Por ser a identidade uma maneira individual e/ou coletiva de indicar quem se é, "em muitos aspectos, identidade e identificação são questões fundamentalmente comunicativas" (SCOTT apud MARTINO, 2010, p. 13). É a comunicação que nos insere e nos exclui de grupos. Tudo aquilo que temos a agregar e o que recebemos dos grupos é mediado pela comunicação, pois

> é através da comunicação com outros que expressamos nosso sentido de vínculo, pertencimento (ou falta dele) em relação às várias coletividades. É também pela comunicação que temos acesso à imagem dessas coletividades, que as identidades podem ser conhecidas por nós, e que as vantagens e desvantagens de se ter uma identidade são reveladas (SCOTT apud MARTINO, 2010, p. 13).

Enquanto processo comunicacional, a identidade tem que se fazer compreensível para todas as pessoas envolvidas. Ou seja, devem haver elementos em comum que as pessoas partilhem em suas mensagens para que a questão da identidade seja significada entre elas. A cultura das pessoas serve como pano-de-fundo para a comunicação da identidade. Se não partilharem da mesma cultura, a comunicação da identidade perde uma parcela de seu apelo, pois os membros deste processo comunicacional não se entendem entre si.

Mediando as discussões deste processo, Di Felice (2008), nas palavras de Appadurai, nos explica que existem espaços

desterritorializados e midiatizados que fomentam a cultura, chamados de mediascape. Estes espaços, obviamente, não existem de maneira real em nosso mundo, apenas virtual, numa estrutura metageográfica da realidade. Os mediascape são "espaços midiático-informativos no interior dos quais se realiza o processo cognitivo de desenvolvimento das identidades" (DI FELICE, 2008, p. 25). A virtualidade deste tipo de espaço facilita com que seja compartilhado por diferentes pessoas de diferentes lugares. Existe um estreitamento no conceito de espaço em detrimento de um alargamento cultural promovido pela midiatização da cultura.

A cultura é a linguagem em comum das identidades das pessoas, ela é que media a comunicação e a mensagem de maneira que seja codificada e decodificada pelas pessoas que nela estão ambientadas. A identidade e a identificação podem ser entendidas como comunicação, para tanto, a mensagem tem que ter pontos em comum para seus integrantes. Pessoas de culturas diferentes não comungam sua comunicação, logo, a comunicação entre as partes é dificultada. Acontece que, mediada pela globalização, a cultura diferente pode estar na porta ao lado. A proximidade de culturas diferentes pode causar choques, uma vez que não há entendimento entre elas.

> O olhar que teremos sobre uma imagem, uma pessoa ou um objeto está ligado à nossa cultura, isto é, em termos simples, ao conjunto de conhecimentos anteriores que temos para identificar a pessoa ou o objeto quando olhamos para ele. Portanto, a atribuição da identidade está ligada à cultura de cada indivíduo. Essa cultura permite-lhe construir uma identidade, isto é, montar uma mensagem dizendo 'este sou eu' para as outras pessoas, e, ao mesmo tempo, ler as outras pessoas, decodificar as mensagens que elas enviam em termos de identidade. O conhecimento transformado em relações de comunicação parece ser o início e o fim do longo trabalho de construção da identidade (MARTINO, 2010, p. 15)

A comunicação, bem como a cultura e o uso de uma linguagem em comum fazem parte daquilo que constitui as pessoas em grupos. Cada grupo tem suas instruções: alguns podem ser produtores de

conteúdo e/ou consumidores de conteúdo. Neste sentido, a mídia se faz presente na acepção de grupos. A interação com a mídia é um processo cultural, ou seja, a mídia e a cultura se articulam, bem como a interação entre mídia e comunidades ou grupos. A mídia é uma grande plataforma articuladora de opiniões, de produtos audiovisuais, de pautas, de arte, dentre outras questões que a fazem misturar-se à cultura e às pessoas nela interiorizadas.

A mídia pode promover elementos de culturas distintas àquela a que pertence. Podemos, nós, brasileiros, acompanhar a produção midiática de quase qualquer lugar do mundo. Encontramos aquilo que é impossível presenciar em nosso país, como campeonatos de esqui, cantores e cantoras de enka[11], gastronomia exótica de diferentes países, visitação a ruínas espalhadas pelo globo, entre outras coisas, e isto influencia nossas concepções de identidade. O acesso às diferentes culturas não tem necessidade de ser presencial, bem como as culturas nacional e regional podem se globalizar e incidir na identidade de qualquer pessoa que tenha acesso a mídias, independentemente do lugar em que se localizem no mundo. Neste sentido, Martino (2010, p.16) elucida que "em uma sociedade articulada com a mídia, a construção da identidade passa pela relação entre as pessoas e os meios de comunicação, em diversos graus de articulação entre eles".

Bojack Horseman, enquanto produto midiático, tanto interfere nas vidas das pessoas que são seus públicos quanto é baseado nas vidas dessas próprias pessoas, seus cotidianos, seus comportamentos, etc. Isto acontece por conta da mistura entre o entretenimento, o trabalho, a própria cultura, a mídia e a realidade social em que a série está inserida, e que, assim sendo, articula a série com pessoas e com suas culturas.

Isto é ainda mais evidente quando Bojack e as demais personagens, quer sejam elas animais ou humanas, aproximam-se por intermédio de situações presentes em nosso mundo, apresentam problemas reais que são articulados de maneira descompromissada com a realidade - que é uma particularidade da linguagem de animação e da linguagem das narrativas -, contêm personalidades humanas - de nossa realidade - e agem como qualquer um de nós. Isto tudo é proposital: existe a busca da verossimilhança para que as audiências entendam que o que está sendo exibido é crível, para que haja um relacionamento com as personagens e uma aproximação intuitiva com a série.

As identidades pós-modernas são complexas. Elas são construídas

[11] Estilo tradicional de música japonesa.

por intermédio das articulações que sujeitos têm com sua cultura local, suas tradições e herança cultural, mas também levam em consideração os gostos destes sujeitos e de seus semelhantes, além daquilo que têm acesso por intermédio da mídia. "As identidades contemporâneas passam pela mídia, se articulam com as pessoas e se transformam em novos modelos de compreensão" (MARTINO, 2010, p. 16).

> [sua articulação acontece] como como um processo de mão dupla, uma dialética entre o poder dos meios de comunicação em contraste com as possibilidades de resistência de indivíduos, dos grupos e das comunidades, não apenas recebendo as mensagens da mídia e articulando-as em seu universo social, mas também produzindo sua própria comunicação, em qualquer esfera (Idem).

Todos estes elementos incidem na identidade das pessoas e, mais que isto, na maneira como as pessoas comunicam sua identidade para o mundo. Neste trabalho, procuramos estabelecer como a comunicação é interlocutora da identidade, sustentada por uma cultura comum entre as pessoas. Mais especificamente, procuramos estabelecer relações entre a cultura de um grupo de pessoas que se identifica com um produto audiovisual de animação, a série Bojack Horseman, e como esta série se articula de volta em relação às pessoas deste grupo, o kidult.

2.3 As Novas Identidades Culturais

A segunda metade do século XX é marcada por mudanças significativas para o curso da história do mundo ocidental, sobretudo em relação à maneira de organizar-se em sociedade. Há um processo gradual que concede novos tipos de oportunidades em relação às maneiras de se viver. De acordo com Hall (2005, p. 9), existe uma fragmentação das "paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais". A rigidez social pautada na certeza de uma verdade universal que pode ser encontrada

por intermédio do progresso é uma ideia cada vez mais distante da realidade das pessoas. A sua atuação na sociedade, da qual se espera mesmo nível de rigidez, perde este sentido, que é substituído pela identificação de cada pessoa com o mundo. O agora parece fazer cada vez mais sentindo e não se tem espaço para as promessas de um futuro promissor que a modernidade prenuncia.

A crise no paradigma social da modernidade é um dos fatores de maior relevância neste processo, pois sua transformação proporciona um vazio constitucional nas identidades culturais de sujeitos e "a identidade somente se torna uma questão quando está em crise, quando algo que se supõe como fixo, coerente e estável é deslocado pela experiência da dúvida e da incerteza (MERCER apud HALL, 2005, p. 9).

Apesar de parecer ruim, este vazio é processual. É por intermédio dele que surgem as novas identificações para com mundo - os ditames de atuação social se afrouxam e as expectativas diante dos deveres sociais das pessoas se desintegra. Este fenômeno é tão importante que, por conta dele, as mulheres não mais estão fadadas a serem mães, esposas e donas de casa, e os homens não precisam mais exibir sua masculinidade como um patrimônio sócio emocional ou serem os provedores de suas casas. Aliás, uma pessoa não precisa mais nem sequer se identificar com "ser homem" ou "ser mulher", já que há diversas possibilidades de gênero que fogem a esta dicotomia. Além das questões de gênero, há outras liberdades alcançadas, como a sexual, a religiosa/espiritual, a matrimonial e a etária, da qual trataremos neste trabalho.

Com a progressiva crise da modernidade, é expansiva a quantidade de figurações que podemos tomar para nossa vida. Quase todas as normas são questionáveis e, por conseguinte, nada é intangível. O mercado é muito ávido e entende muito bem este mecanismo, uma vez que é um dos poucos sistemas que parece continuar bastante fixo diante de todas as outras estruturas conhecidas, ainda que muito questionado. Mesmo acompanhado de grupos hegemônicos de uma maneira geral, compreende que há outros tipos de públicos a serem integrados para si, por intermédio de demandas para eles criadas.

É o fim da verticalização hegemônica em detrimento da horizontalização diversa. As pessoas não precisam mais obedecer às rígidas normas sociais e culturais estabelecidas mesmo antes de virem ao mundo. Ainda que haja uma maneira comum a uma maioria de pessoas de se viver, há possibilidades de se transfigurar isto, "o sujeito, previamente vivido como tendo uma identidade unificada e

estável, está se formando fragmentado; composto não de uma única, mas de várias identidades" (HALL, 2005, p. 12) . O modo de vida das pessoas não é mais uma grande estaca que fura ao chão como uma torre verticalizada, alta e grossa, mas várias pequenas estacas que formam linhas horizontais. Há grupos que se orientam a partir de visões distintas daquilo que se espera. A diversidade é um conceito que entra em voga, uma vez que reforça a liberdade de sujeitos de serem como são e não aquilo que deles se espera.

2.4 Sobre Ser Criança E Ser Adulto

Mesmo diante desta diversidade, que por vezes parece ser infinita, há categorizações que tornam as pessoas mais interessantes para serem selecionadas como públicos alvo. Este é o caso do lifestyle jovem. Pessoas adultas que se interessam pelo modo de vida jovem são particularmente interessantes para o mercado, as possibilidades para produção de conteúdos direcionados a jovens é muito mais diversificada do que a adultos, uma vez que "the needs of children and young people are ideally and potentially infinite, while the demand for adult services and goods has proven not to be endless[12]" (DEL VECCHIO Apud BERNARDINI, 2014, p. 42). Bernardini (2014, p. 42) ainda complementa:

> Though the adult can consciously assess the real need for an object, the youth tends to the accumulation of goods which are ephemeral, superfluous, devoid of any practical or utilitarian value; similarly the child evaluates only the playful aspects of the object and does not voluntarily limit the desire for new goods[13].

[12] Em tradução livre: as necessidades de crianças e pessoas jovens são idealmente e potencialmente infinitas, enquanto a demanda para serviços e produtos têm se provado finito.

[13] Em tradução livre: enquanto adultos podem acessar conscientemente a real necessidade de um objeto, jovens tendem a acumular bens que são efêmeros, supérfluos, desprovidos de valores práticos ou utilitaristas; semelhantemente, crianças dão valor apenas aos aspectos lúdicos dos objetos e não limitam voluntariamente o desejo sobre novos bens.

O precursor da visão sobre adultos-jovens é o psicólogo Dan Kiley que, em 1987, apresenta o livro A Síndrome de Peter Pan. O propósito do livro é estabelecer que há pessoas, sobretudo do sexo masculino, que têm medo de enfrentar a vida adulta, portanto, permanecem infantilizadas. Seus apontamentos analisam a psiquê destes homens que procuram, acima de tudo, encontrar e permanecer na "terra-do-nunca". Os objetivos para tal são encontrar uma versão de si que não tenha que lidar com responsabilidades, no entanto, como as responsabilidades fazem parte de um caráter bem definido, renunciá-la é o mesmo que abrir mão de parte de si, a parte adulta. O autor situa esta síndrome em pessoas que cresceram em famílias financeiramente abastadas, cujo propósito enquanto adolescente é encontrar-se com grupos. Sua justificativa é que o valor do trabalho se perde em pessoas com essas características e que a falta da família faz com que haja a necessidade de se aceitarem, coisa que procuram a partir da aceitação por grupos.

Kiley (1987) situa esta síndrome em meninos, pois elucida que as meninas já não possuem rigidez em seu papel social de mulher, enquanto os homens possuem tal rigidez, não podendo, inclusive, chorar ou ser sentimental diante de grupos. Apesar de o ponto do autor ser crível, ele é superado justamente nesse elemento, por dois motivos. O primeiro deles é que as mulheres também podem sentir-se encantadas pelo modo de vida jovem. O segundo é que sentir-se atraído pelo modo de vida jovem já não é mais considerado um problema: as pessoas não são necessariamente irresponsáveis por aderir a tal lifestyle. Na realidade, este tipo de relação mostra-se ineficiente quando os indivíduos não precisam apresentar-se irresponsáveis para viverem suas juventudes tardias: muitas destas pessoas são casadas, têm filhos, possuem uma situação financeira estável e estão em pleno gozo daquilo que a vida os proporciona.

Esta teoria é pioneira no que diz respeito à descentração da idade, entretanto, sua descontextualização deu espaço para que outras surgissem, como é o caso do adult-children[14], presente na obra de Neil Postman (1994), intitulada The disappearance of childhood. Esta obra é dividida em duas partes: A concepção do conceito de infância e o desaparecimento do conceito da infância.

Até a era medieval, não havia qualquer tipo de separação entre o universo adulto e o universo infantil. Todos os assuntos eram pertinentes às crianças, inclusive a sexualidade. Neste período, não

[14] Adulto-crianças

há uma dita infância, não há separações nem preparações para a vida adulta. As crianças vivem entre os adultos e têm o mesmo nível de conversação e responsabilidade que os mais velhos. É uma estrutura social diferente da que possuímos atualmente. A primeira metade da obra de Postman (1994), sobre a concepção da infância, situa-nos na forma como a infância aparece conforme a conhecemos hoje. A questão é que ela é algo construído sob um processo que começou na grécia antiga e tomou força no fim da era medieval.

Na Grécia antiga, construiu-se o conceito de escola: o lugar de livre pensamento, de ócio e aprendizado. De acordo com o autor, este foi o prenúncio da infância como a conhecemos, que só passou a ser de fato moldada na Roma antiga, quando se estabeleceu o conceito de crescimento das pessoas atrelado às diferentes faixas etárias. De acordo com Postman (1994), Roma é que dá início ao pensamento da moral contemporânea, é instaurada e a vergonha é assentida. Assuntos como responsabilidades e sexualidade tornam-se adultos e saem do ciclo das crianças.

Este foi o primeiro passo para a adesão da criança a uma série de cuidados que a prepara para uma vida adulta outrora inexistente. A intervenção da tipografia, no século XVI, foi outro grande passo para esta estrutura de diferenciação etária. As interações sociais que, outrora eram apenas por via oral, a partir deste momento se expandem a novos tipos de plataformas de acesso imediato. A leitura, a princípio, não é comum a todos, há um processo de alfabetização para que as pessoas tenham acesso aos escritos. Em determinado momento, as pessoas são separadas entre as que não sabem ler e as que o sabem. A disseminação das escolas tornou-se uma necessidade e, a partir de então, a condição de leitor é algo pertinente a adultos enquanto a de não leitor é a condição das crianças. Há um processo gradual e etário na transformação de crianças para adultos que envolve, baseado no suposto de que "o sistema [educadional] que separava os estudantes por idade cronológica desenvolveu-se somente com o avanço da alfabetização impressa" (MEYROWITZ, 1994, p.98).

O impacto da tipografia não apenas separou leitores e não leitores, criou um novo tipo de estrutura de pensamento, o pensamento sequencial, presente em livros e em escritos no geral. O adensamento das escolas se fez necessário, o propósito passou a ser não somente alfabetizar como também educar, contextualizar as pessoas com esta nova estrutura de pensamento (e tantas outras que se incidem no mundo das pessoas). Neste momento, a educação se transforma em outro fator determinante que separa os adultos das crianças, objetivando a "ideia

de que cada indivíduo é importante em si mesmo e de que a vida e a mente humana transcendem a comunidade" (MÉLO; IVASHITA; RODRIGUES, 2009, p. 312).

Os esforços da educação para a formação de crianças e preparação para a vida adulta estão relacionados às noções de que "o sistema [educacional] estava baseado no pressuposto de que o conhecimento máximo de uma criança pode estar intimamente correlacionado a sua idade e a sua habilidade de leitura (MEYROWITZ, 1994, p.98).

Outras mudanças acontecem ao longo dos séculos e evidenciam o distanciamento entre adultos e as crianças. A infância tomou forma e atribuições, criou-se a pediatria, a estrutura cronológica de estudos, a literatura infantil, roupas infantis, dentre outros. Até mesmo a maneira de falar tornou-se elemento diferenciador entre crianças e adultos. Enquanto o conceito de criança é construído, constrói-se também uma hierarquia relacional entre a infância e a adultez, em que o adulto é aquele que detém as informações e a criança é o adulto em formação. As pessoas adultas, por sua vez, recebem a atribuição de cuidado para com as crianças, de administração para que se tornem adultos completos e competentes.

Postman (1994) nos mostra que nos últimos 300 anos, o conhecimento sobre as crianças tomou a curiosidade de estudiosos como John Locke e Jean-Jacques Rosseau. Locke, na primeira metade do século XX sugere que as crianças são como a folha em branco - não trazem consigo absolutamente nada e absorvem tudo aquilo que lhes é apresentado. Postman (1994) explica que Locke amplia seus estudos às atribuições dos adultos neste processo, cujas responsabilidades são apresentar às crianças as habilidades das quais irão necessitar para tornarem-se adultos capazes de interagir e conviver socialmente. De mesma maneira, Postman (1994) apresenta o pensamento de Rosseau, que entende a infância como a fase em que a pessoa mais se aproxima do seu verdadeiro eu. A educação, para ele, é aquilo que corrompe o adulto, uma vez que toma as inatas aptidões das crianças em detrimento daquilo que é necessário para se conviver em sociedade. "Em suma, para Locke, a educação consistia em um processo de adição, enquanto que para Rosseau, era um processo de subtração" (MÉLO; IVASHITA; RODRIGUES, 2009, p. 313).

A estrutura adquirida pelo pensamento para produtos escritos é algo que demanda habilidade. Se não se sabe ler, não se tem acesso a este tipo de conteúdo. A leitura, portanto, torna-se fundamental na estrutura social, até que os formatos eletrônicos aparecem. O cinema, o rádio, e, principalmente, a televisão homogenizam a informação, a

cultura e o entretenimento diante de todas as idades. A habilidade de ler já não é mais necessária para se entender um conteúdo produzido e esta facilidade atinge não só aos adultos como também às crianças. A fronteira da informação para de existir e, de acordo com Postman (1994), este é o primeiro passo para o desaparecimento da infância, tema do qual trata na segunda metade de sua obra.

A audiência da televisão é universal. Basta que a ligue e sintonize no canal desejado. A depender do horário, pode-se encontrar uma programação direcionada a crianças ou a adultos. A questão é que a estrutura da mensagem é mais simples e se adequa a diferentes idades. Não é necessário que se tenha uma habilidade específica, como a leitura demanda no caso dos livros e impressos. É apenas assistir: um conjunto de ver, ouvir, interpretar e compreender. Meyrowitz (1994) concorda com Postman (1994) no que diz respeito à maior facilidade que as crianças possuem em acessar o conteúdo televisivo em relação ao conteúdo dos livros. De acordo com Meyrowitz (1994), "as crianças são capazes de ver televisão muito antes de poderem aprender a ler". A estética proposta pela televisão é mais atraente do que a proposta pelos livros. Há diferentes focos, enquadramentos, sons, trilhas sonoras, cores e efeitos presentes na televisão que são inimitáveis na estética de livros, que apresentam apenas letras sequenciadas, quando muito, algumas figuras. Todas as pessoas têm acesso a todos os tipos de programação, ainda que tenham programações que são direcionadas a determinados públicos.

Essa universalização que a televisão promove transgride o mundo das crianças, que até então não tinham conteúdo direcionado a elas. A infância perde um medidor, a leitura, e as crianças ficam cada vez mais parecidas com aquilo que se espera dos adultos.

> O vasto leque de experiências que as crianças agora possuem através de veículos não impressos torna a idade e a habilidade de leitura fatores muito menos decisivos no conhecimento da criança. Muito frequentemente dão aos jovens experiência com tópicos e temas que são não familiares aos seus professores. (MEYROWITZ, 1994, p.99).

Por outro lado, os adultos também se parecem cada vez mais com aquilo que se é esperado das crianças, uma vez que também possuem acesso à nova qualidade de conteúdo produzido para crianças e

identificam-se com este tipo de programação.

Desta maneira, o autor sugere que aquilo que diferencia a infância da adultez, de um ponto de vista do fenômeno sócio-cultural, é a informação. Até o fim da era medieval, não existia informação velada, portanto, não havia limites entre a criança e o adulto. Já a partir do princípio da contemporaneidade, a informação é restrita e direcionada aos adultos. Isso se intensifica com a leitura, que torna a informação segregada, porém, se afrouxa com os meios de comunicação elétricos, que, novamente, democratizam a informação.

Dialogando com a questão da informação, Meyrowitz (1994) alerta que a adesão dos conteúdos midiáticos não é tão simples, uma vez que cada meio de comunicação possui uma estética e uma gramática própria. A maneira como uma criança acompanha um programa de televisão não é a mesma de como um adulto o faz, pois a criança não assimilou elementos da gramática audiovisual que são significativos na síntese daquilo que seus programas representam. A "alfabetização midiática" (MEYROWITZ, 1994, p. 89), em conjunto com a alfabetização cultural, é importante para que a significação da mensagem de variadas mídias seja compreendida conforme a proposta que lhe é inserida no momento da produção.

Postman (1994) expressa seu pensamento em um período em que a internet ainda não tem a força que tem atualmente, portanto, foge de seu escopo. Contudo, seguindo a sua lógica, a hiperconexão entre as pessoas, o acesso instantâneo às informações e o volume de conteúdos que esta ferramenta disponibiliza dissipam de maneira mais intensa os limites entre a infância e a adultez.

No contexto de discussão sobre como a infância e a adultez foram tratadas socialmente, é complementar os estudos atuais de Bernardini (2014) que buscam entender mais sobre as características das pessoas que vivem suas vidas de modo infantilizado, para tanto, o autor traça algumas linhas de discussão que tratam não apenas do sujeito, mas da cultura que o permeia, infantilizada pelos interesses do mercado e pela relação dos sujeitos para com o mundo. Aparentemente, as relações etárias têm um forte vínculo com as responsabilidades. Muitos autores, em um primeiro momento, relacionam a infantilização com a falta de tomada às responsabilidades. A infantilização, ligada à liberdade de escolha sobre si, independência dos modelos padrão de adultez, de acordo com Bernardini (2014), Kiley (1987) e Furedi (2004), faz com que as pessoas deixem de casar-se, de trabalhar, vivam com os pais, assistam a desenhos, dentre outras coisas. As responsabilidades são tomadas como obrigatoriedades de determinadas faixas etárias.

Se um indivíduo não se casou, não se formou no terceiro grau e mora com os pais, por exemplo, ele está três unidades de responsabilidade "atrasado" para a adultez. Não é como se isto fosse uma escolha, não é como se cada indivíduo fosse livre para viver a sua vida como o queira, como uma pena num papel branco, mas é uma imposição, é como um jogo dos pontos que, indefinidamente, formará uma figura que os indivíduos não podem escolher qual é: o adulto hegemônico[15].

2.5 A Descentração Da Idade Na Concepção Da Identidade

A idade não é mais fator determinante na constituição das identidades culturais dos sujeitos, isto porque as pessoas passaram a ser mais influenciadas pelas identificações que têm para com o mundo do que com os conceitos-padrão que a elas era imputado durante o começo da modernidade. A cultura globalizada, as práticas cotidianas, o acesso às mídias e o convívio com migrantes são alguns dos elementos que modificam a dinâmica social que constitui a cultura ocidental e, por conseguinte, modificam a maneira como os sujeitos sentem suas afinidades culturais e sua identificação com elementos presentes no mundo ao passo que constituem sua identidade. Destacamos as questões etárias neste sistema, uma vez que “os paradigmas clássicos sobre a adultez e maturidade são ultrapassados e merecem ser revisados” (BERNARDINI, 2014, p.40).

Há sinais sociais de reconhecimento da maturidade que já não fazem sentido no sistema cultural contemporâneo. O sujeito pós-moderno, apesar de entender os sinais padrão da maturidade, é caracterizado por muitas vezes preferir seguir sua "natureza infantilista" (BERNARDINI, 2014, p. 40). Este sujeito está em uma constante busca pelo lifestyle jovem e também pela sua estética, postergando ou deixando de lado os sinais sociais de maturidade. Estes sinais já

---

[15] Trazemos o termo adulto hegemônico para diferenciar a maneira padronizada de se viver a adultez de outras maneiras. Escolhemos hegemônico pois é o tipo de pensamento que se refere a algo que é fixado, portanto aceito, numa comunhão de diversas pessoas. Com a escolha de hegemônico deixamos transparecer que há uma relação de poder entre esta categoria e as demais categorias da adultez.

não identificam esta pessoa, que "não tem medo de revelar seus reais pensamentos, desejos e necessidades" (BARBOSA, 2012, p. 2). O que sinaliza a adultez pode ir ou não ao encontro com aquilo que as pessoas esperam para si, no tempo e no momento de sua adultez. Toma lugar do agente social que se institui e faz aquilo que dele é esperado o sujeito pós-moderno, que inventa sua maneira de relacionar-se com o mundo, seja o que se espera dele ou não. As pessoas têm liberdade para interiorizar e exteriorizar aquilo com que se identificam. As pessoas têm se identificado com mais coisas, em diferentes níveis de profundidade, inclusive com o modo de vida jovem. Este é um dos fatores da pós-modernidade.

Para além do sujeito pós-moderno, a realidade social que é trazida junto à pós modernidade torna o paradigma clássico da modernidade obsoleto. De acordo com Bernardini (2014, p.40), "infantile attitudes and adolescent life models are constantly promoted by the media and tolerated by institutions[16]". Para além disto, as pessoas devem estar pré-dispostas a compactuar com este estilo de vida, não é toda pessoa que se encaixa neste tipo de vivência. Isto é um encontro entre o sujeito, que não se vê fazendo parte das instituições sociais clássicas, ou, pelo menos, da parte delas que diz respeito à maturidade e do contexto social em que vive, que promove a infantilização como estilo de vida, quer seja por meio do mercado, ou pela ação de grupos formados pelas pessoas que o fazem, que tornam as necessidades individuais de aceitação de si em pautas globais de seus grupos.

Bernardini (2014), Furedi (2004) e Kiley (1983) concordam que o mercado é um grande disseminador da cultura infantil, inclusive para pessoas que já não são crianças ou jovens. Bernardini (2014), porém, tem a leitura de que o mercado incide na criação de produtos com tom infantil e na disseminação destes, mas que, ainda assim, eles fazem parte da construção do contexto cultural a que o sujeito que se identifica com o kidult está inserido. De acordo com o autor, a infantilização dos adultos é propositada e isto traz consigo transformações sociais e culturais para a contemporaneidade, dentre as quais os modos de vida que as pessoas estão inseridas.

Há uma descentração da idade no processo de constituição das identidades das pessoas. As pessoas não precisam mais agir em conformidade com o que se é esperado para as diferentes faixas etárias pelas quais transita. E, de maneira mais ampla, que não existe o que

---

[16] Em tradução livre: Atitudes infantis e modelos de vida adolescentes são constantemente promovidos pela mídia e tolerados pelas instituições.

esperar das pessoas no que diz respeito a sua idade, uma vez que a infância e a adultez são ambas condições que fazem parte de construções sociais (POSTMAN, 1994). A maneira como cada pessoa age está ligada ao grupo em que ela está inserida em cada momento de sua vida. Os conceitos sócio-culturais da infância e da adultez só existem quando relacionadas entre si, ou seja, são categorias relacionais. Postman (1994) indica que, assim como foi constituído com o tempo, o conceito de infância está perdendo elementos e, efetivamente, desaparecendo. Ao não haver conceito de infância, perde-se também o conceito de adultez. Desta forma, os conceitos misturam-se entre si: num primeiro nível, a pessoa adulta age como criança e a criança age como pessoa adulta, pois não há mais elementos sólidos que os distingam, o limiar se liquidificou. Num nível posterior, não havendo elementos que delimitam entre crianças e adultos, bem como o que os distancia, não há em quê situar o comportamento em relação à idade. Ou seja, outras maneiras de identificação com o mundo são necessárias, uma vez que a idade é fator que está em processo de descentração. Já não podemos falar em crianças ou adultos como há 50 anos. Esta carência de solidez viabiliza novos comportamentos sociais, como o kidult e outros tipos de grupos semelhantes. Com isto, temos que:

> The traditional stages of the life cycle, to which the social sciences still refer, were progressively postponed and altered: the age of childhood has been shortened; adolescence today begins way before puberty and for many seems to last forever (Blos, 1979; Arnett, 1998; 2003; Samuelson, 2003); the boundaries of the adulthood seem, by now, indefinable; and seniority, from a phase of the life course, is likely to become an individual concept (BERNARDINI, 2014, p. 41)[17].

Mediante este novo tipo de maneira de encarar-se a si mesmo e ao contexto social em que se insere é que se tem a liberdade para

---

[17] Em tradução livre: os estágios tradicionais do ciclo de vida, aos quais as ciências sociais ainda se referem, foram progressivamente adiados e alterados: a idade da infância foi diminuída, a adolescência, atualmente, começa muito antes da puberdade e para muitos parece durar para sempre (Blos, 1979; Arnett,1998; 2003; Samuelson, 2003); as fronteiras da adultez parecem, atualmente, indefiníveis; e a idosidade, de uma fase no curso de vida, é provável que se torne um conceito individual.

existirem “pessoas com 25 anos ou mais, que vivem suas vidas com comportamentos infantis” (BARBOSA, 2011, p. 2) e que “colecionam coisas de seu tempo de criança e, até se vestem com acessórios que remetam infantilidade” (idem).

2.6 Mercado, Cultura, Sujeito E A Identidade Kidult

O nome kidult é uma reação da produção científica norte-americana para um nicho composto por pessoas "infantilizadas". O mercado, não só para Bernardini (2014), como também para Furedi (2004), Kinley (1983) e outros autores, é um agente que intensifica o modo infantilizado dos sujeitos, pois identifica nestas pessoas não apenas a vontade de ficar jovem por um período extenso, mas também o medo de se ficar velho. O mercado estende seus braços e oferece produtos de natureza infantil e as pessoas, no outro extremo dessa relação, tomam para si estes produtos oferecidos pelo mercado e com isto sentem-se mais jovens e, por conseguinte, mais completas. Os autores costumam perceber nesta relação uma linha reta, em que o mercado influencia o grupo de consumidores, cuja ação única é aceitar aquilo que o mercado propõe e integrar esta imposição a seu modo de vida. Contudo, é deixada de lado a possibilidade de a relação existir como um diálogo, em que há uma proposição do mercado, mas que há também um tipo de reação de seu público consumidor e que um alimenta culturalmente ao outro.

O mercado pode ser, como certamente é, muito influente na vida das pessoas. É ele que vai oferecer coisas com as quais se vive no dia a dia. São poucos os artigos que são manufaturados e artesanais e realmente diferentes que integram a vida das pessoas. A maioria daquilo que consomem, sejam artigos palpáveis, como revistas, papel higiênico ou videogames, ou artigos impalpáveis, como filmes e plataformas para redes sociais, são pautados pelo mercado. Estes produtos, massivos, não trazem quaisquer exclusividades em relação aos outros e isto dimensiona igualdade nas pessoas.

Contudo, as pessoas não são dimensionáveis por completo. Elas produzem artigos culturais, que seja por meio da linguagem escrita, por memes, pelas artes visuais, cênicas ou pela música. As pessoas estão em constante produção cultural, não só são consumidoras como também

são produtoras e isto é impossível de se dimensionar integralmente. É neste processo dialógico que queremos nos ater e não no processo unidirecional. É este o processo que queremos identificar para entender como uma narrativa de animação como Bojack Horseman pode emergir em um contexto social que leva em consideração tanto o mercado quanto as pessoas que alimentam e são alimentadas por ele.

Existe um público que é infantilizado e sabe-se que há influência do mercado sobre este público, mas por que as pessoas da categoria kidult são importantes nesta relação? A oferta de produtos infantis é algo promissor para o mercado, Bernardini (2014) aponta quatro motivos: O primeiro deles a diferenciação entre os produtos adultos e infantis. Os produtos adultos são limitados, pois dizem respeito à necessidade, que tem finitude. Já o arsenal dos objetos infantis são ilimitados, uma vez que lida com desejos em estado bruto. A integração que uma criança possui com os objetos ao seu redor é pautada na imaginação. Objetos inanimados, que adultos enxergam apenas aquilo que são, para as crianças têm ilimitadas significações, fruto da óptica da imaginação. É este tipo de relação que o mercado procura estabelecer nas pessoas que fazem parte da identidade kidult.

O mercado para adultos com apelo infantil explora estes dois campos: A necessidade de sentir-se aceito por um grupo, de socializar é adulta; já a forma que o produto adquire é imbuído de menor racionalidade, algo mais aproximado do infantil. É uma síntese entre os dois campos em que os kidult estão, o mundo dos adultos e o mundo das crianças. Esta mistura acontece de várias formas, a depender da sugestão do produto. Em Bojack Horseman, a mistura dos mundos infantil e adulto é um processo que resulta no desvelamento de tabus sociais por intermédio de uma linguagem lúdica. Esta série é um desenho animado, um tipo de produto audiovisual que até pouco tempo atrás era destinado a crianças, contudo trata de temas como abuso de álcool e drogas, crises existenciais, niilismo e outras questões filosóficas, lar de criança abusivo, depressão, homicídio, suicídio e outros temas que dizem respeito a um universo que vai além do adulto. São temas que muitas das vezes pairam escondidos por serem tabus e as pessoas não gostarem de trazê-los à tona, apresentados em um formato de desenho animado.

O segundo motivo pelo qual o público kidult é interessante para o mercado, de acordo com Bernardini (2014), é a nostalgia. O efeito nostálgico é algo que todas as pessoas podem acessar. A quantidade de produtos que circularam nas grandes mídias num período de dez, vinte ou até trinta anos atrás é muito grande. Estes produtos fizeram parte ativa da vida das pessoas: elas acompanharam seus filmes favoritos,

suas novelas, suas séries, seus desenhos, e levaram esses produtos para além da plataforma, em conversas com amigos, em momentos especiais, como parte de suas experiências de vida. O efeito nostálgico é o apelo para o sentimento bom que temos ao acessar as memórias boas que temos ao nos relacionarmos com um destes produtos, muitas vezes esquecidos pelo tempo. Para quem foi criança nos anos oitenta e noventa, que estão na faixa dos vinte e trinta anos, os desenhos animados evocam este efeito de nostalgia, não só pelo conteúdo destes anos, mas também pela técnica empregada em desenhos animados, que fazem parte do imaginário infantil, com um acervo constituído desde 1908, com fantasmagorie[18], a primeira animação projetada para os cinemas.

Citamos os anos oitenta e noventa pois é nesta época que os atuais kidults foram crianças. Eles conviveram com o desenho animado em suas manhãs, pela TV aberta, e hoje os revisitam por intermédio do efeito nostalgia em séries como Bojack Horseman, que, apesar de apresentar um conteúdo diferente das séries em animação antigas, como as séries de ação - Dungeons and Dragons, He-man - ou de humor - The Woody Woodpecker Show, Tom e Jerry, Mickey Mouse -, tem algo que é comum a elas: a técnica de animação é o formato escolhido para representar a narrativa.

O personagem Bojack, o protagonista, é a caracterização deste processo diante das óticas da nostalgia e do kidult, ele explora uma metalinguagem uma vez que é um personagem que representa o público alvo de sua série: um adulto (apesar de cavalo e não humano), que tem aproximadamente 30 anos e poder de compra, mas recorrentemente foge de suas responsabilidades. Encontra na série da qual participou no passado o efeito nostalgia, revisitando-a sempre que se sente desconfortável consigo mesmo. Bojack Horseman é um produto destinado ao público Kidult e Bojack é um personagem kidult, representando o público para o qual sua série se destina.

O terceiro motivo apontado por Bernardini (2014) é uma questão geracional e demográfica. O envelhecimento do mundo tem mudado a idade média da de expectativa de vida das pessoas. O autor cita que, nos Estados Unidos, em 1960, o maior número de pessoas tinha em torno de 25 anos. Já em 2012, 38 anos. As pessoas estão envelhecendo e já não é tão prático e rentável produzir artigos para crianças e jovens, quando os adultos é que possuem maior poder de mercado e são a maioria das pessoas.

O último motivo apontado pelo autor é a padronização do modo

---

18 Internet Movie Database - IMDb

de vida jovem. Bernardini (2014, p 43) completa explicando que "the young - both real and presumed - represent the most profitable target since they allow the sale of identical products in necessarily different realities"[19]. Ou seja, há produtos que são essencialmente iguais, mas que são modificados para atrair determinado público, como é o caso das séries de super-heróis, que têm versões em animação com uma gramática bastante infantil e outras versões, com os mesmos personagens, mas com uma gramática adulta. Isto é uma questão que permeia a idade, uma vez que os jovens e os adultos praticam um mesmo tipo de relação para com os objetos, mas podem se diferenciar em relação àquilo que os chama atenção. É uma variável baseada no efeito nostalgia.

A diferenciação dos produtos para adultos e para crianças, como já foi citado, pode ser percebida quando apontamos sua função como critério. Objetos cujo uso está relacionado à necessidade são destinados a adultos enquanto objetos cujo uso está relacionado ao desejo são destinados às crianças (por conseguinte, aos kidult). Há um outro fator determinante neste cenário, a promoção destes produtos. Os objetos para adultos são promovidos de acordo com os benefícios que podem promover para a necessidade que o adulto e sua família possuem. Estes objetos podem modificar a maneira como esses adultos se relacionam com o mundo, porém as características que novos produtos adquirem apenas modificam a forma como esta relação acontece. Peguemos como exemplo um carro, que é um objeto utilitário cujo propósito é o transporte das pessoas. A necessidade de transportar-se pode ser resolvida ao andar, mas os carros o fazem mais depressa, para maiores distâncias e com mais conforto. A depender do modelo, estas características se elevam ou diminuem, mas a função do carro é única: melhorar o deslocamento das pessoas. Promover as necessidades por meio da publicidade é algo limitado.

Já os desejos são auto-replicáveis e auto-publicizáveis. É claro que o mercado ajuda este processo a acontecer de maneira mais rápida e acertada, oferecendo os produtos para as demandas que as pessoas possuem. Os desejos estão na esfera daquilo que pode complementar a vida das pessoas e gerar prazer. O entretenimento, a gastronomia, o sexo, entre outros elementos são parte da esfera do que é desejo.

O apelo para os adultos é a necessidade. Os apelos para as crianças são diversos, têm características lúdicas, que participam das esferas da

---

[19] Em tradução livre: o jovem - ambos, real e suposto - representam o alvo mais rentável desde que eles permitam a venda de produtos idênticos em realidades necessariamente diferentes.

imaginação e da brincadeira. Quando se transfigura a oferta de produtos para os adultos, também se modifica o apelo. Ou seja, os produtos de um lifestyle jovem, quando ofertados a um adulto, permanecem com as características de apelo para as crianças. Quando se pode apelar a qualquer coisa para um público que tem poder aquisitivo, se obtém mais lucro de que quando se apela para as necessidades, uma vez que as necessidades são poucas e básicas. Quando o apelo pode ultrapassar o básico, os produtos podem ser adquiridos pelos mais diferentes motivos e não há limitadores para as compras. Os artigos colecionáveis são um ótimo exemplo para ilustrar isto: há o produto narrativo, que é a mídia principal, e há produtos que são derivados do principal, que aumentam a experiência dos usuários. São cartas, action figures, roupas, jogos, canecas, chaveiros, materiais escolares e papelaria, livros e quadrinhos e outra infinidade de produtos que compõem o acervo derivado do produto principal cuja proposição é fazer com que os consumidores, de fato, consumam.

As crianças, que não têm poder aquisitivo, são limitadas neste sentido. Já os adultos, não. Fica uma aparente inversão, em que as crianças, apesar de terem um universo infinito, recebem o que faz parte de suas necessidades básicas e um pouco daquilo que vai satisfazer suas orientações lúdicas, enquanto o adulto, que deveria se focar em suas necessidades, por ter poder aquisitivo, se enche de materiais lúdicos que satisfaçam os seus desejos.

As motivações lúdicas não devem ser assumidas como falta de olhar para as responsabilidades. Elas são apenas motivações lúdicas. Cada pessoa tem o seu processo de desenvolvimento e relação com o mundo. Furedi (2004) nos explica que a infantilização da sociedade contemporânea é impulsionada por paixões bastante específicas aos nossos tempos. O compreensível desejo de não parecer velho foi substituído pelo cultivo autoconsciente da imaturidade. Há quem dê importância às religiões, há quem dê importância às drogas, sejam lícitas ou não, há quem dê importância ao sexo, há quem dê importância ao entretenimento não lúdico e/ou a diversos outros elementos que são indicadores sociais da maturidade. Há quem dê importância a vários deles, a todos ou a nenhum. Todos estes formatos influenciam na forma como as pessoas encaram sua vida e aquilo que compõe o seu contexto, ou seja, há todo tipo de identificação. O que deve ser questionado não é com o quê cada pessoa se identifica e sim o porquê de isto ser, ou não, considerado normativo.

2.7 Novas Configurações De Transformação Etária

O mercado, contudo, não é a única explicação que Bernardini (2014) apresenta para a contribuição da infantilização das pessoas. Há também questões históricas e geracionais que permeiam a cultura e modificam-na. Nas palavras do autor, "culture of immaturity that has arisen in postmodernity must be connected to historical-generational motivations rather than economic factors"[20] (2014, p. 44).

O autor aponta que o fenômeno da infantilização é próprio das pessoas que estão entre os trinta e quarenta anos, que fazem parte das gerações X e Y, filhos dos Baby Boomers. Estas gerações são caracterizadas pelo contraste entre os valores e comportamentos de seus pais e mães, pessoas que fazem parte das grandes gerações. A geração X é demograficamente e economicamente abastada - de acordo com pesquisa realizada pela Box 1824 (2010), em relação aos baby boomers, o aumento do poder aquisitivo da geração X é de 57% - e, ao mesmo tempo que rejeitam a maneira de viver das gerações anteriores, também procuram exaltar sua própria maneira de viver, seus comportamentos, seus elementos de produção e de consumo de cultura e sua maneira de enxergar e viver a juventude e a maturidade, que leva em consideração a diversão, a liberdade e a nostalgia que os jovens sentem.

Entretanto, a rejeição do modo de vida das gerações passadas, que era fundamentada em autoritarismo, patriarcado e masculinidade hegemônica, sem ter em vista uma nova maneira de se viver deixou uma vaga figuração do crescimento, da maturidade e da adultez. Esta geração é marcada pela falta de um modelo para a maturidade que vá levar a infância à adultez de uma maneira consistente, como era tida a adultez até então, que é atingida quando sujeitos alcançam "a saída da escola, entrada na força de trabalho, saída da família de origem e estabelecimento de uma família" (Modell; Furstenberg Jr.; Hershberg apud Cobo; Sabóia, 2010, p. 4).

A negação do modo de vida das gerações anteriores somado ao foco na individualidade gera, de acordo com Bernardini (2014, p. 46), duas principais consequências:

---

[20] Em tradução livre: A cultura da imaturidade, que surgiu na pós-modernidade, deve estar ligada a motivações histórico-geracionais, e não a fatores econômicos.

> the removal of social and individual attention from the two main canonical indicators of adulthood - work and family - and the abandonment of traditional ideals and models of family, work and community responsibilities, leaving to future generations a significant emptiness of values, especially regarding the concept of maturity itself. [21]

A descentração da idade é algo que não influencia apenas na maneira como as pessoas reagem em relação ao que consomem e produzem na cultura, mas também na maneira como enfrentam o mundo e interagem socialmente. As atuações sociais se dinamizam e modificam não só a vidas das pessoas que participam do kidult, mas também das pessoas que estão ao seu redor.

Diante disto, Bernardini (2014) propõe que é necessário entendermos que há uma nova maneira de se transacionar entre a idade infantil e a idade adulta. Na modernidade, haviam os indicadores sociais da maturidade: Um trabalho estável, relações estáveis, independência e paternidade/maternidade. Conforme preenchidos, estes elementos, estaria preenchido o status de adulto ao qual as pessoas, invariavelmente, passariam.

Estes elementos, além de identificarem as pessoas para com a idade social a qual, teoricamente, pertencem, fazem parte de modelos que garantiam o entendimento sobre si e a confiança em si mesmo. A questão é que se existe um modelo que é aceito socialmente, as pessoas que estão em conformidade com este modelo estão seguras de que estão levando sua vida da maneira adequada. O acúmulo de experiência e habilidades são consequência de uma validação social em relação a um tipo de agente social do qual se espera algo. Isto, de acordo com o autor, não se perdeu com as novas maneiras de se encarar a adultez, contudo, não é algo que é necessário na vida das pessoas. A maneira como a transformação da criança em adulto é marcada tornou-se diversa. A representação da adultez não é mais encarada como um "protótipo de estabilidade" (p. 46), mas como um "plano ideal" (ARNETT apud BERNARDINI, 2014, p.46). Se este plano é seguido pelos sujeitos ou

[21] Em tradução livre: a remoção da atenção social e individual dos dois principais indicadores canônicos da vida adulta - trabalho e família - e o abandono dos ideais e modelos tradicionais de responsabilidades familiares, trabalhistas e comunitárias, deixando para as gerações futuras um vazio significativo de valores, especialmente no conceito de maturidade em si

não, é uma questão de escolha pessoal e/ou comunitária e não mais de uma atuação social rígida.

2.8 Afinal, O Quê É A Identidade Cultural Kidult?

Esta nova figura pode parecer nebulosa, uma vez que não é algo transgeracional, que vem de outras gerações e conserva valores antigos. O kidult é uma figura nova que tem uma posição social bem definida no que diz respeito à sua atuação cultural, social e mercadológica. Entendemos que o kidult surge de dois diferentes pólos, o primeiro são os esforços do mercado, para criar um nicho consumidor para o qual possa entregar sua demanda de maneira mais assertiva. O segundo, o fenômeno social decorrente de uma sociedade que questiona os valores nela imputados - bem como a resistência a esses valores.

A identidade cultural kidult, em suma, é um tipo de identidade cultural, fruto da pós-modernidade, cuja identificação acontece em sujeitos adultos que flertam com um tipo de comportamento infantilizado, cujas características são "immaturity, characterized by apprehension, insecurity, instinct, exploration and the inability to love and work" (BERNARDINI, 2014, p. 48). A identidade kidult promove discussões com diferentes pontos de vista. Bernardini (2014, p. 48), indica que a figura do kidult como “characterized by the predominance - more or less clear - of some indicators of childishness on their antithetical compensations, which are typical of a standard conception of maturity”[22]. A imagem do kidult é caracterizada pela maneira como as pessoas se vêem diante da sociedade, - bem como se relacionam com indicativos sociais padrão - e pelos produtos que consomem. De acordo com Bernardini (2014), a figura do kidult pode dialogar com conceitos que as levem ao encontro da adultez, conforme discutimos acima, neste capítulo, bem como conceitos que as levem ao encontro da infantilidade.

Há diferentes tipos de pensamentos que permeiam a figura do kidult. Kiley (1987) e Furedi (2004) o veem de maneira crítica. Para

[22] Em tradução livre: caracterizada pela predominância - mais ou menos clara - de alguns indicadores em suas compensações antiéticas, o que é típico de uma concepção padrão de maturidade

estes autores, o adulto padrão está se perdendo ao adaptar-se a este novo modelo infantilizado de ser e levando consigo não só a responsabilidade, que é essencial para o adulto, como uma parcela da atuação social na qual inside. Para estes autores, o adulto infantilizado não tem um transtorno, mas tem malefícios que se equiparam a um transtorno. Kiley (1987, p. 7) é enfático ao descrever que

> Obter a aceitação dos outros parece o único meio de eles [os adultos infantilizados] se aceitarem. Seus acessos de mau humor e irritação são disfarçados como afirmação masculina. O amor é algo obviamente a lhes ser dado, e nunca aprendem a dá-lo em troca. Fingem ser adultos; todavia, na verdade, comportam-se como crianças mimadas. Leva tempo para uma criança inteligente e sensível transformar-se num adulto imaturo e zangado.

Para além disto, Kiley (1987) afirma que há outras consequências para este tipo de adulto, como irresponsabilidade, ansiedade, solidão, conflito relativo ao papel social, chauvinismo, narcisismo, que, por sua vez, geram crises de impotência social e desalento conforme envelhecem.

Outros autores, como Postman (1994) e Bernardini (2014), apresentam este fenômeno com uma ótica de neutralidade. Eles percebem no fenômeno da infantilização dos adultos algo que é natural, mediado pelo contexto social, histórico e cultural ao qual pertencem estes adultos. Postman (1994) percebeu que a infância é um conceito que se instaurou em nossa cultura de maneira gradual e que, de mesma maneira, está se perdendo dela. Os elementos sociais que caracterizam crianças e adultos estão misturando-se a tal ponto que já não podemos categorizar uma pessoa em criança ou adulto. Neste contexto, Bernardini (2014) assume que, apesar de algumas diferenças que podem ser prejudiciais para as pessoas, o adulto infantilizado é algo que é comum da contemporaneidade. Para além disto, o autor assume que há vários tipos de intersecção de identidades que descentram as questões clássicas etárias das quais destaca o kidult.

A estética dos produtos destinados ao público que faz parte da identidade kidult está criando forma. É uma categoria de público relativamente nova, então muito do conteúdo produzido pode acabar não sendo muito relevante, na medida que é experimental. Há tantos elementos, no entanto, que já estão bem fundamentados na produção de conteúdos para este público.

A produção audiovisual aproveita das técnicas de animação, caracterizadas no capítulo anterior, para dar alento a um tipo de produto que é direcionado a adultos, mas que, no entanto, tem uma roupagem lúdica. Isto acontece, pois sujeitos que têm identificação para com o kidult, têm laços de nostalgia com sua infância. As animações, até o novo século, eram tidas como desenhos animados e confundiam técnica e público: ao se utilizar das técnicas de animação o audiovisual, sistematicamente, era destinado a crianças.

As novas animações, no entanto, não têm este vínculo com as crianças. A gramática que ela utiliza é outra: apesar de o lúdico estar presente nestas produções, esta é uma característica acessória. Desenhos destinados a crianças possuem, por exemplo, cores fortes, já os desenhos destinados a adultos podem variar neste sentido - usar cores apasteladas, gradações de cores provocativas ou até mesmo não utilizar cor nenhuma, optando por uma escala de cinzas. Ainda que ambos sejam animações, cada uma tem características que fazem chamar a atenção do público ao qual são destinados.

CAPÍTULO III

BRINCADEIRA DE GENTE GRANDE

A série Bojack Horseman trabalha com várias camadas sobrepostas no conteúdo que apresenta. Há muitas questões que a série aborda que nem sempre estão em primeiro plano. Dizer que o show é uma comédia não faz jus àquilo que ela de fato é. Ao passo que chamá-la de drama também parece não satisfazer seu propósito.

Bojack Horseman, enquanto série, é tão confusa quanto o cavalo que a ela empresta seu nome. O programa explora várias implicações de cunho social e político, denuncia questões sobre a vida privada que é pública, sobre abusos, sobre preconceitos e sobre negligência para com o próximo. Ao mesmo tempo, a série entrega humor sem fazer chacota com as fragilidades das personagens, ainda que use suas características, tanto humanas quanto animalescas. Bojack Horseman procura denunciar alguns tipos de comportamentos que são destrutivos nas relações.

Alguns aspectos que estão na estrutura de Bojack Horseman nos

ajudam a refletir sobre aquilo que Bernardini (2010) propõe que sejam as características da identidade cultural kidult: a relação social, cultural e mercadológica entre as pessoas e o lifestyle jovem, os questionamentos sobre o modelo padronizado de adultos como evidência de sucesso, a chacota com os indicativos de maturidade e a diversidade do adultecer. Sua estrutura é fundamentada na ludicidade, mesmo quando o conteúdo abordado é sério. Bojack funciona como uma narrativa que é uma brincadeira para gente grande. Brincadeira, pois é uma animação, portanto usa de cores e imagens imprevisíveis e até impossíveis de atingir no cinema gravado. De gente grande, devido à complexidade dos conteúdos que aborda.

3.1 A Cultura E A Materialidade

Quando os sujeitos encaram um produto cultural, são afetados tanto pela presença que se tem diante dele quanto pela mensagem que se interpreta a partir dos signos que ele possui. A complexidade que uma experiência cultural oferece, para Gumbrecht (2010), está na relação entre a presença e o sentido que se tem diante de "algo do mundo". A presença, contudo, é a única a evocar o sentido quando se está diante de uma experiência, e nunca o contrário, isto porque o que valida uma experiência é compartilhar um espaço com um produto cultural ou alguma coisa do mundo. É a partir deste espaço compartilhado, que nos permite estar diante de algo, que os sujeitos podem evocar suas significações, que dinamizam a leitura deste algo.

É importante atentar que compartilhar um espaço com algo não necessariamente quer dizer estar no mesmo lugar físico. Dividir a presença física com uma produção cultural é o tipo mais primordial de entrar em contato com um produto da cultura, existe desde que há cultura. A nossa estrutura social, bem como o desenvolvimento da tecnologia eletroeletrônica, nos possibilita ambientar outros tipos de espaços que não são espaços físicos, o que é o caso dos Mediscape (DI FELICE apud APPADURAI, 2008), que são ambiências midiáticos (que, portanto, não se desenvolvem em um território físico) em que o espaço é compartilhado entre sujeitos, a cultura, a mídia e a produção cultural midiática.

Este tipo de espaço possibilita a transferência de cultura, de histórias, de informações, de linguagem, de comportamento e até

de valores entre seus habitantes. Quando um sujeito se depara com o exagero na animação, que Denis (2010) explica ser uma das características históricas que pode identificar as animações dentro do Cinema, se sente familiarizado com o exagero como característica de animações. Há algo de concreto dentro da concepção da animação, algo que a identifica, uma estrutura. Esta estrutura é algo que seu público já vivenciou tantas vezes no mediascape que já não é capaz de gerar estranheza e, pelo contrário, gera familiaridade. Isto porque, no espaço do mediascape, existe uma alfabetização cultural (MEYROWITZ, 1994) pela qual as pessoas têm que passar para se adequarem à mensagem proposta em sua produção. Ao assistir televisão pela primeira vez, uma criança identifica uma mensagem que não está em sintonia com a mensagem que a emissora propõe. Isto porque é a criança não possui de antemão o conhecimento das estruturas dos programas de televisão. É necessário que ela seja educada tanto na gramática televisional, quanto na gramática cultural exibida para que se tenha um afinamento maior entre a proposta da mensagem e aquilo que a criança entende da produção cultural nela exibida.

Aquilo que é material, estrutural e concreto dentro de uma produção cultural é aquilo que ela divide com tantos outros títulos de seu gênero. Ver Bojack Horseman evoca no espectador uma série de materialidades estruturais de outras produções do mesmo gênero e que são, de fato, estruturantes para Bojack Horseman. Evocar esta materialidade em uma produção, para Gumbrecht (2010), é evocar a presença, ou seja, é a capacidade que um produto cultural tem de produzir presença, além da óbvia produção de sentido. É por isso que o autor afirma que "alguns 'efeitos especiais' produzidos hoje pelas tecnologias de comunicação mais avançadas podem revelar-se úteis no re-despertar do desejo de presença" (GUMBRECHT, 2010, p. 15).

O que propõe Gumbrecht (2010) é que dos elementos que geram interpretação, há elementos estruturantes na composição dos artefatos culturais que são interpretáveis por não ser este o tipo de atenção que se deve dar para eles. Para o autor, há uma dimensão de comunicação material dentro de toda produção cultural, que é aquilo que é resgatado de títulos outros de seu gênero e no contexto cultural do qual emerge. Esta materialidade é o que se espera que os sujeitos identifiquem de imediato, pois faz parte do postulado do artefato cultural, é sua estrutura, o que é fixado sobre seu gênero, que garantiu - garante - sua repetição ao longo da história, e sua identificação enquanto produto cultural. Ou seja, há uma dimensão de comunicação que é material e,

por ser material, é concreta e objetiva dentro de qualquer produção cultural, ou "'Materialidades da Comunicação' [...] 'são todos os fenômenos e condições que contribuem para a produção de sentido, sem serem, eles mesmos, sentido'" (GUMBRECHT, 2010, p. 28).

As estruturas culturais do cotidiano dos sujeitos inspiram a materialidade para produzir um produto midiático que tenha a capacidade de conversar com os sujeitos de fato. É este movimento, comunicacional, que atribui a produção de presença não apenas de técnicas de animação em Bojack Horseman, mas também, sendo uma animação para kidult, atribui à série a presença da cultura que é vivenciada pelo seu público-alvo e vai além, se inspira e contribui com esta cultura.

A produção de presença acontece em Bojack Horseman em dois momentos: quando a série propõe utilizar de características já cristalizadas na linguagem animação, o exagero, a nostalgia, a violência, o antropomorfismo e o nonsense, de acordo com os apontamentos de Denis (2010); e quando o viés cultural é evocado na série por meio da imagem do sujeito pós-moderno (HALL, 2005) e de retratos de seu cotidiano. Quem assiste à série recorrentemente é levado a presenciar novamente características que já presenciou em outros momentos, em outras animações, ou em situações de seu cotidiano. Isto instaura à série duas qualidades de gramática: uma de animações e outra de cultura.

O ato de produzir presença só é possível porque existem estas gramáticas. Como Meyrowitz (2001) bem nos recorda, para que a mensagem midiática seja captada, é necessário que o espectador seja alfabetizado em sua gramática. Só é possível entender a personagem de Bojack, que é um cavalo antropomorfizado, pois o antropomorfismo faz parte da história das animações (DENIS, 2010), portanto, de sua gramática. A linguagem de animação disposta em Bojack Horseman carrega consigo toda a herança de todas as animações já produzidas até então.

A gramática e a linguagem da série são fatores tão importantes que é por intermédio delas que se conecta a abordagem cultural à animação. Isto porque não são apenas as características históricas da animação que devem ser aprendidas por seus espectadores como premissa para acompanhar a série, mas também as características culturais. Como Bojack Horseman é um produto da abordagem pós-moderna de cultura, quem assiste à série deve estar íntimo com questões culturais envolvidas por esse paradigma, caso contrário há perdas no sentido captado na narrativa.

A utilização de conceitos como a propagação do lifestyle jovem, por exemplo, se destina a quem participa desta maneira de se viver em seu cotidiano, caso contrário não haveria produção de presença e, por conseguinte, familiarização com este aspecto da série. A produção de presença só é possível porque a série é destinada a um público que possui proximidade com as características do kidult, que quando diante da série, migra até uma presença que aconteceu em algum momento de seu passado e reforça a presença que está diante de si.

Nossa metodologia é fundamentada na concepção das materialidades culturais presentes em Bojack Horseman, uma vez que elas colocam o espectador em contato com o plano da presença, em que estão contidos os conceitos que consolidam a identidade cultural kidult e as características e técnicas que estão cristalizadas na linguagem de animação que abordadas pela série estudada. Para tanto, selecionamos recortes na série que nos ajudam a discutir os conceitos que abordamos neste trabalho, com a finalidade de procurar entender como são executados numa linguagem de animação. A partir destes recortes, que podem ser estruturais ou situacionais, refletimos como é que a série Bojack Horseman aproxima sua linguagem de animação do espectador kidult.

3.2 O Animal De Bojack Horseman

A O ato de dar características dos seres humanos a objetos ou seres não humanos é chamado de antropomorfismo. O animal Bojack Horseman é antropomorfizado, tem as peculiaridades dos animais de nosso mundo, e, ao mesmo tempo, carrega características que, em nosso mundo, só animais possuem. Uma abelha, em Bojack Horseman, é bípede e humanóide, fala e entende a língua humana e interpreta a cultura, mas ainda possui asas funcionais de abelha e a habilidade de voar. Os animais, em Bojack Horseman, são sempre como quimeras entre humanos e outra espécie animal.

Uma característica cristalizada sob a ótica da história das animações é o antropomorfismo, que é um dos principais motes de Bojack Horseman. Há diferentes interpretações (ou seja, sentidos) do que podem representar os animais da série, contudo, o fato de haverem animais com características humanas não é algo interpretável, é algo que está diante dos olhos do espectador e já esteve diante em diversas outras produções em animação. Como Denis (2010) indica, a primeira vez que aconteceu

foi nos anos 20, com a produção de O Gato Félix. Daí por diante, foram várias as aparições de animais tomando as vezes de humanos em produções animadas. Na Disney: Mickey e Minnie Mouse são ratos, Pateta é um cão, Donald e Margarida são patos. Na Universal, Oswald é um coelho, Pica-pau é um pica-pau. Na Warner Bros., há Pernalonga que é um coelho, Gaguinho que é um porco, Patolino que é um pato. Apesar de distante da realidade, o uso de animais é uma proposta que o espectador entende porque já vivenciou antes diversas vezes. Em Bojack Horseman, os animais convivem com os humanos, criando relações entre si e simulando um convívio com diversidade entre as espécies.

Os mais diferentes animais que convivem entre si na série. Há hibridização entre humanos e abelhas, formigas, lesmas, pássaros, lêmures, cães, cavalos, cervos e outros animais, além dos humanos que são apenas humanos. O modelo estrutural de sociedade adotada nesta série é espelhado no nosso mundo e comporta a todos os grupos de animais, que dividem alguns dos espaços que apenas os humanos (por óbvios motivos) ocupam em nosso mundo: são governadores, mecânicos, vendedores, marceneiros, jardineiros, artistas, etc. Toda ocupação que um humano pode exercer em nosso mundo, um humano ou um animal pode exercer em Bojack Horseman.

Figura 27 - Animais em Bojack Horseman

Fonte: Netflix

Bojack Horseman está sempre tentando se aproximar do mundo real, isto é uma característica presente nas animações desde os seus primórdios. Nos anos 30, a Disney usava a Natureza, nos anos 40, a

Warner Bros. representava a urbanidade, nos anos 80, Roger Rabbit foi o pioneiro a espelhar a estrutura social dentro do mundo da animação (DENIS, 2010). Isto é algo que já se cristalizou dentro da linguagem de animação, portanto, produz presença na audiência. Trazer animais diferentes convivendo em uma mesma estrutura social contribui para evidenciar as diferenças que existem nas pessoas do mundo.

Diferentes animais convivem na narrativa da série. Todos eles e cada um deles possui uma personalidade e se diferencia dos demais - há muitos gatos, todos semelhantes (inclusive biologicamente), e há a Princesa Carolyn, que se assemelha a todos os demais gatos, mas é diferente, tanto em aparência quanto em personalidade. Quando nos distanciamos um pouco mais, percebemos que cada animal pertence a um grupo de animais que influencia na determinação de suas ações, seus pensamentos, e suas atitudes - a Princesa Carolyn é uma agente de atores e atrizes, mas é também uma gata e por isso gosta de leite, é adorada no Cairo, gosta de brincar com ratos de brinquedo.

O animal, ou melhor, a sua espécie, dialoga com as aptidões das personagens em Bojack Horseman e com a personalidade que elas possuem. As espécies, são não apenas biológicas, elas carregam consigo traços culturais. Ser um cachorro, em Bojack Horseman, não é apenas um cachorro, é também viver a vida conforme vive a vida um cachorro em sociedade, diante da diversidade que existe em seu contexto social, que dá espaço a cães, a formigas, a vespas, a lesmas, a cavalos, a ratos, e diversos animais e espécies, cada qual com suas raízes, suas crenças particulares, suas tradições e sua cultura. Ser um cachorro transcende a biologia neste universo. Ser cachorro é transformado em cultura. Despir-se um cachorro da imagem do cachorro de Bojack Horseman é o mesmo que despirmo-nos de uma parte de nossa cultura, a parte mais estrutural, de onde viemos, é mudar a nossa leitura e a nossa conversa com o mundo ao nosso redor.

Os animais de Bojack Horseman não são animais por acaso. As características humanas embutidas nos animais antropomorfizados de Bojack Horseman fazem parte da narrativa da série. As interações entre as mais diferentes espécies e de sua cultura são reflexo do nosso próprio convívio social, que tem diferentes comunidades que convivem em comunhão social. Bojack assume que o convívio social exige, a todo momento, interação com o diferente em nossas relações sociais. Ou seja, O antropomorfismo, em Bojack Horseman, tem grande relação com o conceito de diversidade.

A diversidade é um tipo de gramática cultural que faz parte da pós - modernidade. Como, de acordo com este pensamento, os sujeitos são sociais e políticos (HALL, 2005), a diferença é algo que aparece naturalmente entre as comunidades que se formam na estrutura social.

Bojack Horseman usa deste conceito para organizar a sua sociedade com mais integrantes diferentes entre si do que iguais. Usar animais é algo que ilustra a diferença de maneira mais clara, vez que fazer que uma personagem geek e uma LGBTQIA+ interajam é menos efetivo do que fazer com que uma personagem cavalo e gato interajam. A primeira situação é menos efetiva porque menos visual.

A diversidade busca representatividade e visibilidade para os diversos grupos que convivem em nossa sociedade. Isto porque o afrouxamento nas relações sociais determina que haja diferenças entre pessoas e suas maneiras de viver. Há mais espaço para diferentes identificações de si, de ser-se como se é à medida que os conceitos-padrão de agente sociais diminuem. Este é o caso do padrão de adultecer, que caiu em descrédito e deu novas oportunidades de concepção identitária fundamentada em questões etárias aos sujeitos (BERNARDINI, 2014). As pessoas, atribuídas deste pensamento contemporâneo, sabem que em determinado nível são diferentes das outras pessoas, em outro nível, são iguais. A medida desta igualdade e diferença faz com que se unam em grupos, ou melhor, comunidades, compostas de pessoas que veem o mundo de maneira parecida e que tem questões semelhantes. Na comunidade LGBTQIA+, por exemplo, as pessoas unem-se entre si por ter identidades e identificações semelhantes. Não é apenas uma questão de sexo, sexualidade, e afetividade, construção de gênero. É também uma malha cultural que esta comunidade trama. Há produtos culturais específicos que consomem, há produtos que criam, há dialetos e há significações diferentes que só fazem sentido para as pessoas que estão presentes nesta comunidade. A comunidade LGBTQIA+ convive socialmente com outras comunidades - que também se constituem a partir de suas significações para com o mundo e também criam uma malha cultural. As diferentes comunidades frequentam espaços em comum - os parques, as escolas, a internet, o transporte público, as ruas e os comércios das cidades -, estão diante das mesmas situações sociais, e, efetivamente, relacionam-se cotidianamente.

Na série, ser um animal determinado é ter uma cultura tradicional estabelecida desde antes de o nascimento, assim como em nosso mundo. Tal como em Bojack, nós sempre carregamos conosco parte de nossa cultura tradicional. A analogia é a mesma que Hall (2005) busca em Saussure: da mesma maneira que a língua está sempre conectada a seu contexto, nós, os sujeitos, estamos sempre conectados a nossa cultura, estamos sempre em diálogo entre nossos traços culturais tradicionais e a cultura globalizada. O animal de Bojack pode se identificar com a cultura kidult, assim como nós, independentemente de onde venha. Isto não muda que seja um animal, mas certamente constrói sua identidade envolvendo coisas diferentes de que apenas viver como animal. Identidade não é algo

tangível, as vezes é difícil de ilustrar ou de descrever. Ao colocar animais na história, Bojack fala não somente de identidades, como de diversidade e de convívio com comunidades diferentes.

Algumas das relações entre as comunidades podem ser harmoniosas, outras podem ser violentas. As comunidades são, essencialmente, políticas, uma vez que sempre há uma relação de poder entre elas. A diversidade implica que haja equidade nas relações sociais das diferentes comunidades e igualdade em direito entre todas as comunidades e que não haja violência entre elas, uma vez que a diferença é natural. Apesar disto, algumas das características animais dos personagens em Bojack os tornam mais aptos a exercer funções determinadas na sociedade. E isto cria camadas sociais.

Nesta narrativa, dividir o espaço com os animais não é algo que rebaixa socialmente os humanos. Os humanos participam que da história, na verdade, parecem apenas mais uma variação de espécie animal (como na verdade o são). Isto cria um gag[23] que questiona a nossa visão afastada dos animais, quando na verdade também somos animais. Para que isto aconteça de fato, o que nos distancia dos animais é dissolvido em Bojack Horseman, a nossa capacidade única de se relacionar conscientemente com os signos que criamos e que nos guiam em sociedade é emprestada aos animais, que entendem nossa gramática, nossa linguagem e nossa cultura, e, como nós, dialoga com estes elementos.

A criação da gag está intimamente ligada à narrativa da série, que muitas vezes se fia às características dos animais que são emprestadas aos sujeitos animalescos de Bojack Horseman para fazer disto piada. Este tipo de gag faz parte da estética da série, acontece repetidas vezes.

O animal dotado da capacidade de ler os signos a seu redor, posto num contexto urbanizado, não é novo nas animações. Já existe desde as animações do pós-guerra, principalmente nas produções dos estúdios Warner Bros. O patolino já morou antes na cidade e já até interagiu com humanos. Bojack Horseman inova neste sentido por dar aptidões aos animais que os fazem partilhar de um modelo social com os humanos. Enquanto Patolino vive no meio da cidade e se sustenta por intermédio da magia da animação, Mister Peanutbutter tem que trabalhar, comprar sua comida, cozinhá-la em sua própria cozinha para então comer e estar sustentado. Patolino não lida com questões sociais, com estruturas de classe ou com a projeção de si para os outros. É apenas um Patolino jogado ao mundo. Já Mister Peanutbutter, se não se projetar bem diante das mesmas situações, pode perder o seu sustento, uma vez que é uma celebridade.

---

[23] Gag é uma palavra em inglês para troça. É um tipo de piada sutil, que pode até passar despercebida ao olhar desatento.

3.3 Questionando O Adulto Padrão Com Todd Chavez

A O personagem Todd Chavez tem uma construção no mínimo curiosa. Ele entrou na história como um jovem que, por não ter para onde ir, instalou-se no sofá de Bojack e, como o dono da casa nunca reclamou, lá permaneceu por cinco anos. Todd é um humano de vinte e poucos anos que vive sem preocupações e que está sempre fazendo alguma bobagem. O estilo despreocupado de Todd aparece na forma como se veste: um gorro amarelo, uma blusa de moletom vermelho acima de uma camiseta branca, uma calça de moletom e chinelos. A barba de Todd está sempre por fazer, indicativo de que leva a vida de uma maneira leve. Todd se dá bem com todo mundo, é muito calmo e otimista. O humano não é casado - na cronologia da série, sequer tem muitos envolvimentos amorosos-, tem uma vida totalmente instável - passando de emprego em emprego, quando não está desempregado-, e não possui muitos indicativos sociais de maturidade. Muitas das características do jovem contrariam o padrão estabelecido pelo pensamento moderno de como é que deve ser um adulto.

Uma das maneiras de se entender o adulto padrão, cuja formação parte de um pensamento hegemônico, é como aquele que adquire para si diversas responsabilidades (BERNARDINI, 2014; KILEY, 1987; POSTMAN; 1994) que, por sua vez, determinam sua segurança social. Um relacionamento estável, filhos, um trabalho fixo, estudo formal, e, de preferência, muitos bens materiais. Todas estas coisas são parte cultural de um modelo socialmente aceito de ser-se adulto. Todas estas coisas são coisas que o Todd não tem. Mas o humano não sente falta destas coisas. Na verdade, ele preenche a sua vida com coisas que têm real interesse para si. Todd não se enquadra no padrão de ser adulto, não porque não consegue, mas simplesmente porque não o quer, isto porque não orienta a sua vida e a sua identidade a partir dos conceitos padrão sociais de maturidade.

Quem olha com a lupa da modernidade, pode entender que Todd, com seus vinte e poucos anos, já fracassou. Mas a série insiste em nos mostrar que esta é a lupa errada para enxergar esta personagem (e a série em si). Afirmando a sua identidade, o jovem criou vários empreendimentos de sucesso na série: o Cabracadabra, um aplicativo de viagens compartilhadas vem com a proposta de ser um lugar seguro para mulheres - que não só criou, como gerenciou e treinou as motoristas associadas; a sua versão da Disneylândia, que construiu completamente sozinho em cinco anos; uma loja de halloween em janeiro (que só funciona em janeiro); uma trupe de palhaços dentistas e também de dentistas palhaços (cuja proposta é anular

a dor da ida ao dentista com a felicidade que o palhaço proporciona); uma cabeça gigante de si próprio feita de papel machê como um objeto de segurança para a casa; dentre outros. Não apenas Todd é responsável pela criação de empreendimentos, como as vezes acaba envolvido em posições muito importantes: ele já foi governador do estado da Califórnia, nos Estados Unidos, e diretor executivo do site "que horas são agora".

Figura 28 - "Disneylândia" de Todd

Fonte: Netflix

Figura 29 – Dentista - Palhaça, Todd e Palhaço - Dentista

Fonte: Netflix

Na construção de todos estes feitos, é óbvia a incidência do exagero e do nonsense, características cristalizadas na linguagem de animação (DENIS, 2010). Não fosse o exagero, Todd não conseguiria cumprir todas estas funções. É impossível construir sozinho um parque de diversões, mesmo que em cinco anos, assim como é bastante improvável que um jovem com tão pouca idade tenha criado e produzido tantas coisas diferentes em áreas diferentes. A permuta com o exagero é que faz isto ser possível e, não só isso, também o exagero é crítica. O Todd, como um adulto não padronizado, mas que pode fazer tantas coisas que

vários adultos padronizados não podem, propõe uma reflexão sobre a qualidade do padrão de se ser adulto. Questionar o padrão etário é uma característica da identidade cultural kidult (BERNARDINI, 2010), já que os modelos padrão que os sujeitos recebem de atuação social podem não os satisfazer.

Afinal, é impossível dizer que Todd não é uma pessoa de sucesso porque não tem uma casa própria, um casamento, ou um emprego. Diante de todos os seus feitos, até mesmo através da lupa da modernidade esta parece ser uma ideia estranha. Isto porque o humano, mesmo que não tenha um modelo concreto que represente o tipo de adulto que é, mesmo que não tenha um espaço social que o faça sentir-se à vontade, cria. Para criar coisas que parecem vir do nada, Todd subverte os modelos que a ele são apresentados. A sua maneira de viver e relacionar-se com o mundo e com as outras pessoas são guiadas de maneira subjetiva, a partir do que Todd conhece. Dizer isto significa que Todd entende as regras e implicações sociais, e, por conhecê-las bem, brinca com elas. Não é à toa que Todd é um brincalhão.

Bernardini (2014) nos indica que os sujeitos já não enxergam nos padrões clássicos de adultez um objetivo de vida, mas sim um tipo ideal de comportamento social. Isto é uma característica cristalizada na composição da identidade cultural kidult que é trazida na personagem Todd. Ao acompanhar a história de Todd, o sujeito que se identifica com o kidult é levado a produzir presença a partir dos elementos seu convívio social e cultural que a série põe diante de si. Todd é uma personagem com quem podem se identificar os indivíduos kidult. A afinidade do personagem com o espectador é criada pela presença e Todd, por estar localizado no mesmo ambiente cultural que o kidult, pode até desenvolver sentimentos de amizade em seu público.

Todd inventa seus empreendimentos a partir de insights que ele tem em meio a conversas com seus amigos. A partir daí ele se envolve com o projeto até que ele esteja acontecendo de fato. Com a mesma velocidade que Todd cria algo, ele também deixa este algo ir - e volta a perseguir outra ideia maluca. Isto é um reflexo identidade de do sujeito pós-moderno que é atribuída a Todd. Sua identidade é fluida e acontece num processo de construção, desconstrução e reconstrução de sua forma de comunicar-se com o mundo. O Cabracadabra, por exemplo, dura o tempo da terceira temporada - no último episódio, Mister Peanutbutter vende a empresa por 24 milhões de dólares, divididos entre ele próprio, Emily e Todd, 8 milhões para cada. A parcela de Todd, ele oferece acidentalmente como gorjeta em uma lanchonete enquanto conversa com Emily sobre como vão gastar seu dinheiro.

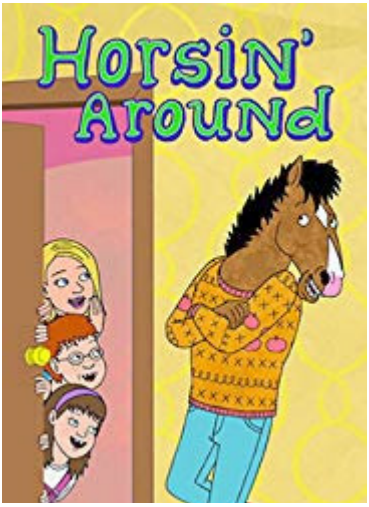
O personagem é um tipo estranho para a cultura de massa. Estar em um programa tão específico como Bojack Horseman o põe a criar

identificação com o público kidult. A história de Todd é surreal em seu todo complexo, porém os acontecimentos diários de sua vida podem gerar identificação com os sujeitos que não veem nos padrões uma alternativa de se viver a própria vida. Isto porque Todd e estes sujeitos compartilham do mesmo pensamento material que desqualifica a rigidez social da estrutura de suas vidas. Todd é um personagem que reflete o sucesso - uma vez que consegue maturar suas ideias e objetivos com excelência -, mas não reflete o adulto. Para os padrões clássicos, os do sujeito cartesiano e do sujeito sociológico (HALL, 2005), isto pode soar estranho, uma vez que, para se ter sucesso, é importante estar de acordo com sua obrigatoriedade social, que, por sua vez, contribui com o sucesso da sociedade - e isto inclui estar nos padrões etários. A construção deste personagem só é possível pois está absorto num contexto social em que os conceitos de pós-modernidade e de sujeito pós-moderno fazem parte do cotidiano dos indivíduos.

3.4 Revisitando O Passado: Nostalgia

Bojack possui grande afeto pela série em que atuou em sua juventude, durante os anos 90, Horsin' Around. Ao se deparar com situações que despertam no garanhão emoções com as quais não sabe lidar bem, ele recorre à série. Isto porque, quando incorporou o "cavalo" (personagem de Bojack em Horsin' Around), entrou em um universo que representava uma família totalmente diferente da qual é natal. A família da série lidava com as dificuldades de seu cotidiano com amor, e amor é algo que Bojack não sentiu em seu ambiente familiar. Respeitando o formato de sitcom dos anos noventa, Horsin' Around passava a sensação de que tudo era sempre bom dentro do ambiente familiar e que qualquer situação acabaria bem.

Figura 30 - Peça Promocional de Horsin' Around



Fonte: Google Imagens

A série em que atuou representava uma situação familiar que, por mais que fosse difícil, era boa para o bem-estar dos integrantes daquela família. Em contraste com esta história, a situação "real" familiar de Bojack sempre foi ruim. Ele cresceu em uma família formada por pessoas que não gostavam da convivência que tinham entre si. Nem a mãe, nem o pai de Bojack alcançaram realizações pessoais ou realizações em conjunto, como família. As situações das famílias de Bojack e aquela que se formou na série em que o cavalo trabalhou são opostas.

A mãe de Bojack, a égua Beatrice, teve a mãe lobotomizada, perdeu o irmão para a guerra e teve um casamento arranjado pelo pai, que não cumpriu. Beatrice preferiu fugir com o sedutor garanhão Butterscotch, com quem engravidou e teve que casar-se, já que o padrão social assim o determinava. A égua, quando jovem, era curiosa, talentosa e inteligente. Mas os diversos eventos traumáticos pelos quais passou feriram profundamente o seu psicológico. Beatrice nunca teve o tratamento adequado para lidar com suas questões. A égua, com o passar dos anos, sentia-se aprisionada em um casamento sem amor. Ao integrante mais fraco da família, o potro Bojack, entregava seu descontentamento com a vida e direcionava sua raiva, sua fúria, sua falta de esperança. Beatrice, durante a série, nunca reconheceu o filho, pelo contrário: já o culpou de estragar seu corpo e falou que o filho era amaldiçoado com o sangue dos Horseman, portanto não seria feliz nunca.

O pai de Bojack, o garanhão Butterscotch, era um espírito indomável. Rebelou-se contra o mundo quando jovem e foi esta rebeldia que chamou a atenção de Beatrice. Quando engravidaram, ainda não estava preparado para ter uma família, não conseguia trabalhar, nem para tirar seu próprio sustento. Por anos, o cavalo tentou ser escritor, mas não o conseguiu. Quando chegaram em uma situação econômica crítica, cedeu a trabalhar na empresa de seu sogro. Butterscotch culpa seu filho e sua família por atrapalharem o seu sonho de ser um escritor, torna-se um familiar omisso, que hostiliza a todos, trai a sua esposa e é sempre violento.

Figura 31- garanhão Butterscotch, potro Bojack e égua Beatrice

Fonte: Netflix

A família de Bojack está absorta em um ambiente péssimo para o desenvolvimento psicossocial de Bojack. Ele demonstra necessidade de aceitação, muitas vezes pela família, outras pelo ciclo social em que está presente. Bojack está sempre buscando preencher o vazio que possui dentro de si, seja com drogas, com comida, ou com sexo. O lar de Bojack é péssimo, assim como os lares de vários sujeitos ao redor do mundo é péssimo. Bojack é um personagem que conversa com as pessoas que tiveram problemas com suas famílias, em suas infâncias. Esta é uma das maneiras como personagem produzir presença, por meio da afinidade que possui com estas pessoas. Ter a história parecida com a história de alguém torna o protagonista mais íntimo da sua audiência, ajuda a promover uma conexão.

O lar de Bojack e o lar do Cavalo (personagem interpretado por Bojack em Horsin' Around) são dois lares completamente diferentes que Bojack vivenciou. Horsin' Around teve nove temporadas, tempo suficiente para Bojack acompanhar o crescimento das crianças com quem dividiu elenco. O cavalo tem memórias muito ruins de seu lar de infância, mas memórias muito boas do lar representado na série em que atuou. Para o protagonista, assistir à série é como ver a antigos vídeos de família, em que todas as

histórias têm desfecho feliz. Horsin' Around desperta a memória afetiva de Bojack e - como Bojack Horseman é uma narrativa metalinguística, ou seja, uma narrativa sobre narrativas - também desperta o sentimento de nostalgia, sentimento importante para o cinema de animação e para as pessoas que se identificam com o kidult (DENIS, 2010; BERNARDINI, 2014; NOWAK, 2015).

O sentimento de nostalgia é um conceito-chave para este trabalho, pois ele é cristalizado tanto na linguagem de animação quanto na identidade kidult, não por acaso, algumas das cenas mais intensas da série estão relacionadas com a nostalgia. Quando vão consumir heroína, Bojack e Sarah Lynn o fazem sobre um DVD de Horsin' Around; quando Sarah Lynn morre, Bojack asssite a Horsin' Around; quando Beatrice, a mãe de Bojack - já no ápice de seu alzheimer, sem reconhecer o filho - assiste a série e ri descontroladamente, e aponta com orgulho para o Cavalo, que é interpretado por seu filho Bojack. Várias são as situações que envolvem Horsin' Around à nostalgia e a um acontecimento que faz com que as personagens se sintam nostálgicas.

Figura 32 - Bojack assistindo a Horsin' Around depois da morte de Sarah Lynn

Fonte: Netflix

A nostalgia aparece tanto na narrativa quanto na estrutura de Bojack Horseman. A intenção, além do característico recurso da série de criar gags a partir da metalinguagem, é também projetar nostalgia no espectador. Induzir um sentimento em um sujeito é algo que mexe com o funcionamento de seu corpo, que mexe com o mais íntimo de sua estrutura. Tem a ver com a ação bioquímica, que parece totalmente dissociada com o produto audiovisual. Gumbrecht (2010, 114) afirma que um dos tipos de apropriação de mundo que têm os sujeitos é por intermédio do "contato corporal e sexualidade, agressão, destruição e

assassinato". Quando um corpo violenta o outro, está a se apropriar dele. Bojack Horseman procura violar os espectadores com o sentimento de nostalgia.

Para a animação, o apelo à nostalgia é algo intrínseco, uma vez que o próprio uso das técnicas de animação já é algo que produz sentido no espectador. Bojack Horseman vai além e apela não só para o uso das técnicas de animação, como num formato que já é bastante relevante no meio de animação para adultos: a sitcom animada. O estilo de animação presente na série é original, porém o uso das técnicas é algo que produz presença no espectador. A série explora a nostalgia em sua narrativa, o que só é possível por intermédio de outra característica das animações: a atribuição de dor às personagens animadas (DENIS, 2010). Isto porque a nostalgia é um sentimento complexo que pode extrapola noções de felicidade e tristeza, ao mesmo tempo que é contaminado com eles. Sentir nostalgia, a depender da situação, pode ser encarado como algo triste ou como ruim e, sendo ruim, só é factível se as personagens sentirem efetivamente dor.

A nostalgia está presente nas produções para adultos (NOWAK, 2015), pois apela para a memória afetiva das pessoas. Isto é uma maneira de apresentar um produto novo e relacioná-lo com os afetos que os sujeitos possuem para com suas vivências. Bojack tenta a todo momento se aproximar da realidade humana, uma de suas ferramentas para isto acontecer são as incursões no passado, em nosso mundo. Para tentar se inserir no passado contido no imaginário dos sujeitos, e, portanto, produzir presença e causar nostalgia, a série ilustra seus momentos de incursão no passado de nosso mundo estampando em sua animação elementos culturais dos anos em que pretende se inserir. Ou seja, quando volta para os anos 90, estampa uma série de estilo clássico dos anos 90. E quando volta para 2007, estampa elementos da cultura pop nos nomes de comércios pela rua.

A série quer que a audiência sinta nostalgia junto ao protagonista, isto porque o sentimento de nostalgia implica em revisitar algum fragmento de sua memória, de maneira que, produzindo presença, os espectadores sentem-se familiarizados com a narrativa. A nostalgia é um recurso em que a série aposta para se ambientar a série no mesmo ambiente que quem se identifica com a identidade cultural kidult. Este sentimento ajuda ao espectador a sentir afinidade para com a série e suas personagens e compartilhar da linguagem utilizada pela série. É só quem sente nostalgia, principalmente com afinidade pelos elementos apontados em Bojack Horseman, pode entender Bojack Horseman com a integridade do produto que é.

3.5 Sarah Lynn E O Lifestyle Jovem

Sarah Himmelfarb é atriz desde seus três anos de idade. Enquanto criança, ela interpretava Sabrina no seriado Horsin' Around. Sarah interpretou a personagem durante nove anos consecutivos. A vida de Sarah e Sabrina, em alguns momentos, aparentam se confundir na cabeça da menina - por vezes, ela demonstra enxergar em Bojack, o ator que interpretou o Cavalo no mesmo seriado, uma figura paterna. Sarah deixou de ser atriz quando a série acabou, mas continuou com carreira solo como cantora. Em 2007, já era uma popstar de sucesso, uma das personagens mais famosas do universo de Bojack Horseman. Sarah interpreta uma cantora e performancer de sucesso, mas, junto com o estrelato, vivência muita pressão e instabilidade em sua vida. Em diversas situações, a humana declara para Bojack, que está no limite, que não aguenta mais. Mas o enfoque raramente está nos problemas sérios que Sarah possui.

Sarah Lynn é o nome artístico de Sarah Himmelfarb. A imagem de Sarah Lynn está no imaginário das pessoas desde os anos noventa, quando ela participou como Sabrina em Horsin' Around. Quando Sarah Lynn deixou Sabrina, já adolescente, tornou-se uma Popstar que bateu os maiores Hits musicais do mundo. Há muita especulação na mídia a respeito de Sarah Lynn, ela traz sucesso para onde quer que passe. Sarah Lynn é a imagem da pessoa jovem: além de ter a aparência física de uma pessoa jovem, ela é festeira, é uma explosão de energia, está sempre alegre, tem muito vigor e apelo sexual, explora o mundo e o mundo das drogas. Sarah Lynn propaga o lifestyle jovem, que, de acordo com Bernardini (2010) é um dos conceitos que compõem a identidade kidult.

Sarah Lynn está na mídia já há 30 anos e, atualmente, no auge do seu sucesso, depois de ter ganhado uma premiação no Oscar, está morta. Pouco se sabe sobre o motivo da morte de Sarah Lynn (a série não nos deixa claro a causa de sua morte), mas é certo que tem a ver com as últimas semanas de sua vida, que passou sob intenso efeito de álcool e outras drogas junto com o cavalo Bojack Horseman, que "bebe como um cavalo"[24]. A personagem Sarah Lynn denuncia os abusos que sofrem alguns artistas. Desde o estrelato infantil até a privação de sua identidade, Sarah sempre esteve em sofrimento, e em algum momento começou a usar drogas para afastar esta face de si.

Este é um tipo de história concreta, que pode ser aproximada a várias popstars do mundo real. Lindsay Lohan[25] passou toda a infância

[24] O corpo dos cavalos é mais resistente a todo tipo de droga que é inserido nele do que o corpo dos humanos. A série se aproveita disto para criar uma gag sobre Bojack e entorpecentes

[25] Disponívelem:http://www.mtv.com/news/1643089/lindsay-lohans-legal-troubles-a-

como modelo e atriz e teve sérios problemas de abuso de drogas quando jovem, em 2007; Britney Spears[26] recorrentemente apresenta problemas psicológicos, ela esteve internada num hospital psiquiátrico em 2019, repetindo a primeira internação, em 2007. A relação com a cultura pop é tão forte que no episódio em que se anuncia a morte de Sarah Lynn há uma cena que acontece neste exato ano, em 2007, nesta cena, na cronologia da série, é a primeira vez que Sarah Lynn confessa que está com sérios problemas psicológicos.

O nome do undécimo episódio da terceira temporada de Bojack Horseman é o mesmo do bordão de Sabrina: "Isto é demais, cara!". A frase "isto é demais" costuma significar algo positivo. É uma gíria jovem, legal e aceita nas televisões dos anos noventa. Quando nos deparamos com a narrativa do episódio, percebemos que a frase provoca um sentido dúbio. Isto porque o episódio tem um ritmo frenético, acontece muita loucura - muito uso de drogas, muita viagem, muito tempo neste estado desconectado com o mundo, muita euforia e muita tristeza. Tudo isto parece demais e realmente o é. Sarah Himmelfarb não aguenta todo este frenesi, e seu corpo perece. Sarah Himmelfarb está morta, mas Sarah Lynn continua viva em sua obra.

Chama atenção a "intensa tristeza" pela qual Sarah estava passando. O episódio provoca nosso foco à atenção em Bojack, deixando os acontecimentos com Sarah Lynn para um segundo plano. Isto acontece por três motivos: (1) já temos familiaridade com a história de Bojack, e a narrativa nos faz focar no problema que ele está passando no momento; (2) nós, enquanto espectadores, acompanhamos os blackouts que Bojack tem durante o episódio - ou melhor, acompanhamos a sua falta de contato com seus sentidos - e, tal como ele, não sabemos o que aconteceu durante o período de "apagão"; (3) É um episódio que comunga com Bojack em sua natureza egocêntrica, mantendo o foco completamente nele.

Sarah Lynn, como uma superstar da cultura pop, dialoga com dois conceitos fundamentais que destacamos na identidade cultural kidult: O lifestyle jovem e o consumo de produtos para adultos com uma roupagem infantilizada. Como uma artista do Pop, não apenas o produto de entretenimento que é produzido por Sarah Lynn é comercializável, como também é a sua vida. Sarah Lynn precisa se manter jovem, tanto pela estética jovem que a atinge enquanto membro de uma cultura infantilista, quanto pela sua participação da cultura como criadora de imagem pública. Faz parte de sua produção ser um modelo de juventude, é isto que as pessoas esperam dela e é isso que ela entrega. Inserir a personagem Sarah

---

timeline/

[26] Disponível em: http://ego.globo.com/famosos/noticia/2017/02/surto-de-britney-spears-em-2007-completa-dez-anos-relembre.html

Lynn faz com que a audiência se reconheça no seu apelo pela juventude, que é concreto. A velhice é algo que se teme, é estereotipada como momento de impotência, de dependência, de aproximação da morte e de fragilidade extrema. Já a juventude é algo que as pessoas buscam a todo momento, pois está associada à beleza, à saudabilidade, à energia, à potência e à sexualidade.

Figura 33 - Videoclipe de Sarah Lynn

Fonte: Netflix

Todas as dimensões da vida de Sarah Lynn são comercializáveis, desde seu nome, que modificou por uma questão de mercado, até sua aparência. Ser a Sarah Lynn, um modelo de juventude fala muito sobre sua personagem, mas também sobre o seu público: há uma concordância na comunicação de Sarah Lynn e do público quanto a aceitação do modo de vida jovem, o que quer dizer que, assim como a artista, outras pessoas podem ser mais velhas e consumirem produtos da juventude. Isto é mais um elemento que nos faz perceber que a organização do universo de Bojack Horseman é reflexo da organização da nossa realidade, que também tem fascínio pela juventude, pelo jovem e pelo modo jovem de se viver a vida. E, neste processo, a morte de Sarah Lynn é muito significativa.

A série critica a mercantilização e publicização extrema pelas quais passou Sarah. O definhamento de Sarah Himmelfarb em razão do florescimento de Sarah Lynn pode ser interpretado como o abrir mão de sua própria subjetividade em razão da aceitação social, que, por sua vez, é mediada pelo mercado. A mercantilização da situação social de si, a busca pela perenidade da juventude e o afastamento da velhice é algo que Sarah Lynn buscou para a vida e conseguiu com êxito. A personagem conseguiu afastar tão bem a sua velhice que nunca sequer passou por ela: morreu antes disto.

Sarah tem problemas emocionais que provêm da confusão entre

Himmelfarb e Lynn. A garota confia nas drogas para afastar-se de seus problemas e viver em uma realidade alternativa, em que Lynn opera. Himmelfarb aparece em alguns momentos isolados de sofrimento. Lynn, para permanecer no estrelato, sabe que tem que se manter aquém da biologia de seu corpo e parecer sempre jovem, se manter afastada do seu próprio estilo, e manter um estilo jovem de uma garota jovem, e se manter como Lynn, negando a sua subjetividade a sua identidade - e causando sua morte pouco a pouco. Durante o último ano de sua vida, que é também o ano que antecede sua conquista do Oscar, assim como aconteceu na vida de Bojack, a vida de Sarah Lynn voltou-se totalmente para a obtenção da premiação, suas dimensões artística, pessoal, psicológica, social e particular voltaram-se à obtenção do prêmio. Sarah Lynn entrou em um intenso processo de venda de sua imagem e ofuscou ainda mais a sua subjetividade, a ponto de não aguentar a pressão.

Figura 34 - Sarah Lynn em crise

Fonte: Netflix

Nos últimos momentos da vida de Sarah, Bojack percebeu que tinha sido tudo sobre ele e decidiu ir com a amiga ao planetário, que era uma vontade que mostrou logo quando se encontraram. Em meio às estrelas do cosmos, a estrela do mundo dos humanos para de responder ao cavalo. No episódio seguinte, o season finale da terceira temporada, a morte de Sarah é anunciada para todas as pessoas, as personagens de Bojack Horseman e a audiência da série, da mesma maneira: por meio de um telejornal. Antes disto, na primeira cena do episódio, a narrativa faz questão de evidenciar como a sua vida enquanto estrela é solitária, associal, cheia de pressão e, sobretudo, triste.

3.6 As Várias Maneiras de se Subverter o Adulto: Bojack e Todd

Bojack é um cavalo amargo, grosseiro, antipático, egocêntrico e insensível. É um tipo de protagonista que foge à estética padrão do bom protagonista, o "mocinho", imbuído de uma excelência, sobretudo, moral. Bojack vive se deparando com dilemas, sobre si, sobre sua relação com outras pessoas, sobre o estrelato e sobre sua família. O retrato que temos do cavalo é quase sempre ruim, mesmo quando tenta fazer coisas boas, ele toma decisões que afetam negativamente às pessoas próximas de si. Bojack tem má formação psicológica, sentimental e familiar. O cavalo é um deslocado. Sua situação psicossocial está sempre instável - sua única estabilidade é a financeira.

Traçar um paralelo com Bojack é arriscado para a imagem da identidade kidult, já que a descentração da idade tem posições que a condenam e a associam a algum tipo de problema estrutural das pessoas que com ele se identificam, sobretudo no que tange o questionamento de ser-se adulto e o que isto implica nas responsabilidades das pessoas adultas. Apesar da personalidade confusa e dramática de Bojack, há muitas características que a personagem possui em comum com o kidult.

Todd é outra personagem que utilizamos para ilustrar o kidult. Ao contrário do cavalo, o humano não é amargo, não tem um "humor de cavalo" e não é uma pessoa frustrada. Todd não se orienta por vários dos padrões sociais mais comuns, ele vive na casa de um amigo, não se interessa por sexo, não faz questão de ser visto como um adulto. Mesmo que, assim como Bojack, Todd possa ser visto com a óptica do kidult, o humano não carrega o peso emocional que o cavalo carrega e nem a sua dor. Todd vive tranquilo na maior parte do tempo e é feliz. Ao observar Bojack e Todd, percebemos elementos que nos auxiliam a entender o que é kidult e quais são as suas facetas.

Figura 35 - Bojack e Todd

Fonte: Netflix

Aproximar Bojack e Todd é importante para entendermos que cada sujeito é diferente, ainda que possuam afinidade com uma mesma identidade cultural, nesse caso, a identidade cultural kidult. A identificação com o kidult é apenas mais uma das diversas características formadoras da identidade dos sujeitos, ainda que seja uma identidade importante, que cria sociabilidade e consumo. Eles podem ser felizes e tranquilos como Todd ou amargos e sofridos como Bojack e não é apenas a sua descentração de idade que vai constituir suas características emocionais e psicossociais, ainda que a hipótese de o sujeito com idade descentrada possa vir a sofrer prejuízos sociais seja especulada, como é feito por alguns estudiosos como Kiley (1987) e Furedi (2004). Na verdade, toda fuga dos padrões estabelecidos pela hegemonia pode trazer prejuízos apenas à forma hegemônica de se viver e acreditar no sucesso.

Os temperamentos e as personas das personagens são diferentes, mas ambos, cavalo e homem, ilustram o mesmo fenômeno: ser adulto não é mais como foi no passado, nas gerações de nossos pais e avós. Os padrões que então existiam, na contemporaneidade são questionados por intermédio do pensamento pós-moderno. Atualmente, falar naquilo que é "de adulto" e "de criança" é algo cada vez mais limitado quando tratamos de produção cultural. Há produtos que são "meio adulto, meio infantil", ou, melhor dizendo, não há uma faixa etária que realmente o delimite. Na produção cultural, temos um paralelo daquilo que Postman (1994) já nos indicava: os conceitos sócio-culturais de criança e de adulto como os conhecemos estão em processo de dissolução - bem como os produtos culturais destinados a estes públicos.

Bojack e Todd fizeram, cada um à sua maneira e com suas particularidades imputadas no processo, seu próprio modelo, personalizado, de adultez para se orientarem em sua personalidade. Para o cavalo, os modelos de adultos que conheceu, seu pai e sua mãe, não serviram como referências, pois o maltrataram durante sua infância e até em uma parcela de sua adultez. Bojack personaliza sua maneira de ser adulto. Todd faz o mesmo e não se limita a personalizar apenas sua maneira de viver a adultez, como também a sua sexualidade, ou, melhor dizendo, sua assexualidade. As personagens não apenas escolhem não se orientar pelo padrão de maturidade, como também parecem dialogar com conceitos de infância - Todd não concluiu seus estudos formais nem se especializou em nada e Bojack é egocêntrico, inseguro e impulsivo.

Bem como as ações dos sujeitos, enquanto agentes sociais, já não segue uma norma de estrutura fixa de como um adulto deve ser, o mesmo acontece com Bojack e Todd. As personagens nos mostram, assim como Bernardini (2014) o afirma, que as diretrizes de como é ser um adulto são nada mais que diretrizes, um modelo ideal a ser seguido - caso seja este o

ideal do sujeito que o segue. Estas diretrizes, por sua vez, ao contrário do que se possa crer no senso comum, não influenciam em quão realizado é o sujeito que decide por segui-las ou não - até porque a realização é uma medida subjetiva, Bojack é financeiramente abastado, mesmo assim não se sente realizado, já Todd não possui nada, mas se sente extremamente realizado.

A identidade cultural kidult, como afirma Bernardini (2014), é desligada do conceito padrão da adultez e da maturidade e, por isto, o sujeito que com ela gera identificação constrói o seu próprio modelo, personalizado, de ser adulto. Bojack e Todd nos ajudam a entender que a maneira de crescer, ou, melhor dizendo, adultecer, estabelecida não funciona para todas as pessoas. As personagens são outsiders do modelo hegemônico da adultez, cada um com suas particularidades e diferenças. Cada sujeito que se identifica com o kidult tem suas histórias e vivências, cada um tem uma personalidade e uma identidade diferentes, ainda que compartilhem de uma mesma identidade cultural concreta. É importante entender que o kidult não condiciona o sujeito, mas que faz parte de sua vida.

CONCLUSÃO

As configurações sociais e culturais de se viver a própria identidade é algo que definitivamente está passando por um processo transformador. Vários padrões que foram estabelecidos durante a modernidade estão sendo repensados, o que leva os conceitos e valores que outrora guiaram aos sujeitos à obsolescência. Os sujeitos têm estímulos diferentes de antes, como a globalização e a internet, ao passo que as estruturas da modernidade estão caindo em descrédito. Este processo descentra a concepção de sujeito, que, ainda que descentrado, tem que constituir sua identidade, que é componente de sua comunicação e socialização.

O espaço de atuação social não é mais limitado ao espaço físico. A interação social é também mediada por ambiências virtuais e midiáticos em que os sujeitos se encontram com outros sujeitos, mas também com marcas, instituições, mídia e outros. Viver a realidade e a virtualidade em sintonia é algo que já faz parte da estrutura de cultura que desenvolvemos e com a qual nos acostumamos. Estas ambiências extrapolam o espaço físico, e criam novas dinâmicas de espaço. O Mediascape é uma dessas ambiências, que põe em contato a mídia e o espectador e os produtos culturais de ambos. Como consequência, a gramática cultural estabelecida nesta ambiência é particular e diferente de outras gramáticas estabelecidas em outros tipos de ambiências.

A gramática de uma ambiência virtual, como o mediascape, é constituída de um tipo de comunicação material, fundamentado em questões concretas para seus integrantes. Quando a série Bojack Horseman trata sobre de questionamentos do padrão de adultez, é porque seus produtores entendem que tal questionamento é algo que faz parte dos sujeitos, de seus cotidianos. Abordar este tema não é simplesmente trazê-lo à tona, mas fazer com que a audiência revisite algo que é concreto em sua comunidade. A produção de presença é um artifício utilizado para criar afinidade entre a audiência e a série.

Bojack Horseman entende que existem gramáticas culturais e produção de presença e as reproduz no conteúdo de sua narrativa. A série age como um nó que une diversos conceitos culturais cristalizados, dos quais destacamos a identidade cultural kidult e a linguagem de animação. A rede de interações culturais que Bojack Horseman constitui procura fazer com que sua audiência se sinta familiarizada com o seu conteúdo. Para causar este efeito, a série aposta em uma linguagem que, em

estética, seja atraente e ao mesmo tempo siga características históricas das animações, e em sua narrativa, traga situações e acontecimentos de cotidianos críveis, ao passo que o conteúdo abordado é complexo, adulto e controverso. Os sujeitos que se ambientam com a série Bojack Horseman são levados a revisitar situações concretas de sua experiência de vida, presentes na estrutura e nas escolhas que a série faz.

Em face destes apontamentos, resgatamos a pergunta norteadora desta pesquisa: Como as temáticas apresentadas por intermédio da linguagem lúdica da Série Bojack Horseman contribuem para a construção da identificação com o kidult?

Bojack Horseman tem intimidade com os conceitos do kidult. Ampliar o foco na série apresentou-nos suporte para dialogar com as características de um produto destinado para pessoas kidult e não só, como também aprofundarmo-nos nos conceitos que constituem o kidult por meio da série e de seus constituintes. Bojack Horseman é uma série que tem como estrutura a metalinguagem - o kidult, que é audiência, também está nos personagens e em suas dinâmicas culturais e de vida.

A linguagem lúdica está ligada às animações: o cinema animado, por si só, é lúdico, brinca com formatos e cores que são impossíveis de se ter através do cinema gravado. Empregar à ludicidade a forma de apresentar temas sérios e de importância social é uma maneira de se criar novas formas de se emitir uma mensagem. O padrão do tema sério é ter uma abordagem séria. Bojack é uma série irônica e lúdica, que mostra absurdos para denunciá-los. Questões como abuso de drogas, que são sensíveis ao mesmo tempo que de importância social, são levadas ao extremo em sua narrativa, sem perder a seriedade necessária para lidar com eles. Trazer temas complexos e delicados de importância social, como o abuso de drogas, não é algo que faça apologia ao seu uso, mas que denuncia o uso inapropriado pelas pessoas.

A linguagem de animação é um artifício que é essencial na construção de Bojack Horseman. Características históricas de animações, como o antropomorfismo e o exagero estão presentes em todos episódios da série. As animações podem explorar todo tipo de criação que a técnica empregada dispor, desta maneira, a gramática de Bojack Horseman dialoga com conceitos do kidult. O primeiro conceito é o formato da série, visto que “desenhos para adultos” é um tipo de produto que já é oferecido nas televisões desde a década 1980, com Os Simpsons. Demais conceitos como questionamento de padrões de adultez, estímulo à juventude, reação aos indicativos de maturidade e nostalgia, tal como a linguagem de animação, também fazem parte da gramática da série, o que quer dizer que quem tem contato com essas questões sente-se mais

afetado pela série do que quem não o tem, pois estão revisitando questões presentes na comunidade kidult.

Os conceitos constituintes do kidult aqui explorados são: a promoção do lifestyle jovem, produtos culturais para adultos kidult, questionamentos sobre o adulto-padrão e sobre a maturidade. Já os conceitos constituintes do cinema de animação aqui explorados são: o antropomorfismo, o exagero, o nonsense, a extrapolação das formas e das cores, a integração entre o mundo real e o mundo animado, e a humanização das animações. Nós aproximamos estes conceitos com o objetivo de entender as redes culturais propostas pela série da perspectiva do kidult e das animações. Um conceito-chave, presente tanto no kidult quanto nas animações, é a nostalgia, sentimento que aparece em diversas situações da série, tanto pelo sentir das personagens quanto a proposição de que a audiência o sinta.

Bojack não se fia apenas à identidade cultural kidult e suas características para envolver a audiência por intermédio da cultura. Outros assuntos de importância social são abordados por meio de outros discursos fundamentados em outras comunidades. O tema "aborto", por exemplo, é abordado durante a terceira temporada da série com a perspectiva do feminismo e o tema "geriatria" é abordado com uma perspectiva humanística. Bojack Horseman faz incursões na realidade para parecer mais crível e se estabelecer no cotidiano das pessoas, como as telenovelas ou as sitcons, das quais faz parte. Bojack Horseman é um produto que contribui com o imaginário coletivo do kidult ao mesmo tempo que ilustra o imaginário coletivo sobre o kidult, o que significa que se aproxima das pessoas que se identificam com esta identidade cultural e ao mesmo tempo é modelo para espelharem suas identidades.

Ao analisarmos o histórico das animações, percebemos que sua disposição está em se voltar para a audiência de uma maneira amistosa, como um amigo próximo, humanizado, complexo e cheio de sentimentos. As animações precisam produzir sentido, que as diferencia umas das outras por intermédio da interpretação dos acontecimentos. Porém, é a produção de presença é que aproxima as linguagens da audiência com a linguagem proposta pela animação. A presença influencia, inclusive, na produção do sentido das animações.

Inserido neste contexto, este trabalho nos ajuda a perceber como duas diferentes identidades culturais - kidult e da animação -, aparentemente distintas, conversam entre si por intermédio de Bojack Horseman. Diante de escassas produções acadêmicas que suspendem a identidade cultural kidult no Brasil, este trabalho inova por visualizá-la pelas óticas social, histórica e cultural - e não somente - mercadológica. Com os

desdobramentos descobertos neste trabalho, é possível, em pesquisas futuras, investigar como as audiências kidult de outras animações, como Superjail! e Irmão do Jorel, se comportam quando entram em contato com estas séries, bem como o porquê de elementos que compõem a infância dos atuais adultos (como orelhões), estão dispostos em um desenho destinado a crianças, que é o caso do segundo citado.

Dialogar sobre as diferentes identidades culturais com as quais os sujeitos identificam-se é importante para entender como é que a sociedade está constituída. Entender estas figuras, o kidult e o adulto descentrado, é compreender melhor o imaginário do sujeito pós-moderno e sua relação para com o mundo ao seu redor. Afinal, é impossível pensar um modelo de sociedade inclusiva que não dê luz às suas diferentes comunidades.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOX1824, **Youth Mode: um estudo sobre a liberdade.** Disponível em: <https://medium.com/@box1824/youth-mode-d0466e1be491> (acesso em 05/18).

BERNARDINI, Jacopo. **The Infantilization of the Postmodern Adult and the Figure of Kidult.** Postmodern Openings, 2014. Disponível em: <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=231872> (Acesso em 03/18).

DENIS, Sébastien. **Cinema de Animação**. Lisboa : Texto & Grafia, 2010.

DI FELICE, Massimo. **Das tecnologias da democracia para as tecnologias da colaboração.** In: DI FELICE, Massimo (org). Do público para as redes: A comunicação digital e as novas formas de participação social. São Caetano do Sul, SP: Difusão, 2008.

ESCUDEIRO, Andreia Perroni. **Adultescência e imagem: o emergir do "puer aeternus" nos meios de comunicação.** Tese (Doutorado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012.

FUREDI, Frank. **The children who won't grow up.** Online, 2004. Disponível em: <http://www.frankfuredi.com/site/article/103/> (Acesso em 05/18).

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de Presença:** o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro : Contraponto, 2010.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** Rio de

Janeiro : DP & A, 2005.

ISSO é demais, cara! (Temporada 3, episódio 11). Bojack Horseman [seriado]. Direção: Aaron Long; Produção: Alex Bulkley, Corey Campodonico, Mehar Sethi, Lisa Hanawalt e Kate Purdy. Produtora: Netflix Distribuição: Netflix

MARTINO, Luis Mauro Sá. **Comunicação & Identidade:** quem você pensa que é?. São Paulo : Paulus, 2010.

MEYROWITZ, Joshua. **As múltiplas alfabetizações midiáticas.** Revista Famecos, Porto Alegre, n. 15, p.88, agosto. 2001

NAZÁRIO, Luiz. **O Outro Cinema**. In: Aletria: Revista de Estudos de Literatura. Belo Horizonte : UFMG, 2007.

NOWAK, Grayson. **Absurd Parody for Nostalgic Night Owls:** Understanding Adult Swim's Offensive Content. Tese (Mestrado em Artes) - Emory University, Atlanta, 2015.

POSTMAN, Neil. **The Disappearance of Childhood.** New York : Vintage Books, 1994. Rotten Tomatoes. Disponível em :<https://www.rottentomatoes.com/> (acesso em 04/18).

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e Artes do Pós-Humano**. São Paulo : Paulus, 2003