

As eras do Cartoon Network enquanto objeto de análise de animações seriadas¹

Leonardo José COSTA²
Universidade Federal do Paraná

Resumo:

O contexto de produção tem sido objeto de estudo de diversas pesquisas que levam em conta objetos empíricos televisivos e cinematográficos. Nessa direção, entende-se que o canal de conteúdo animado Cartoon Network passou por diversas transformações de acordo com quem estava na sua presidência em cada “era” da sua história. De tal modo, essa pesquisa realiza um levantamento bibliográfico sobre como se deram essas diferentes eras e como o contexto de produção foi se adequando às regras e diretrizes de cada presidente do canal ao longo das suas mais de três décadas. Entre os resultados, percebeu-se que o canal passou por períodos de melhor desempenho em termos de audiência e popularidade quando manteve-se fiel a exibir apenas animações, e perdeu popularidade em momentos nos quais seus presidentes tinham como objetivo apostar em outros formatos.

Palavras-chave: animação; Cartoon Network; televisão; ficção seriada.

INTRODUÇÃO

A televisão trouxe profundas mudanças na trajetória da animação, que antes dominava as telas de cinema e, a partir do início da década de 1940, volta-se para o público infantil, exigindo na época uma menor complexidade em termos de roteiro e produção. Atualmente, porém, o cenário já é outro e entende-se que a animação seriada televisiva é um objeto de potência, com múltiplos públicos e central para se trazer reflexões sobre diversos temas. Assim, essa pesquisa tem como objetivo apresentar um levantamento bibliográfico e analítico com base na história do canal estadunidense Cartoon Network, apontando seu lugar historiografia televisiva, bem como suas características mutáveis ao longo de mais de trinta anos.

Como mencionado, no início as animações feitas para o formato televisivo eram pensadas e produzidas sob lógicas que se afastaram, inicialmente, das características estéticas de produções cinematográficas. A primeira série animada televisiva, *Crusader Rabbit*, surgiu em 1949 e deu início a produções esteticamente inferiores àquelas cujo

¹ Trabalho apresentado no GP Ficção televisiva e seriada, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Doutorando em Comunicação pela Universidade Federal do Paraná. Bolsista Capes e integrante do grupo de pesquisa Nefics.

cinema consagrou como o que se entendia por animação. Em contraponto, as séries televisivas eram criadas em maior número, devido ao seu baixo orçamento.

No cenário emergente de meados de 1940 os estúdios cinematográficos rapidamente se adaptaram à oportunidade que a TV trouxe. Sob a direção de Bill Hanna e Joe Barbera, a Hanna-Barbera Productions despontou como aquele que melhor apostou no novo formato audiovisual que surgia. Costa (2018, p.189), enfatiza que o acerto dos irmãos estadunidenses foi ter proposto às emissoras de TV que trinta minutos de sua grade fossem preenchidos com títulos de animação. Assim, a partir dos anos 1960, a Hanna-Barbera “se tornaria um fenômeno industrial pelo seu largo volume de desenhos animados produzidos para a televisão”.

O resultado foi o aparecimento de séries como Dom Pixote, Zé Colmeia, Os Flintstones, Os Jetsons e Manda-Chuva, entre o final de 1950 e o início dos anos de 1960. Dom Pixote (1958), segundo Bendazzi (2016) foi assistido por milhões de americanos e logo ganhou repercussão mundial, sendo, por muitos anos, usada como modelo para séries de televisão. Já Lucena Júnior (2001) ressalta que Os Flintstones foi a primeira série animada a ganhar o horário nobre nos EUA, tornando-se parte de um verdadeiro ritual no país todas as noites. Assim, a popularização de canais com programação infantil se tornaria evidente nas décadas seguintes, trazendo nomes que se fixaram no mercado e praticamente monopolizaram o conteúdo das animações até a atualidade. Entre eles, destaque para a Nickelodeon, Disney Television Animation e Cartoon Network, que Castelló (2016) aponta como os três principais dos EUA e com maior incidência de programas exibidos fora do país.

Lançado em 1971 como o primeiro canal destinado ao público infantil no mundo, a Nickelodeon se tornou uma empresa especializada em comercialização de conteúdo audiovisual para crianças e adolescentes. Contudo, sua presença como produtora de animações não foi muito expressiva até 1991, quando começou a produzir suas séries originais (Bendazzi, 2016). Lançado em 1983, o Disney Channel³ inicialmente exibia somente animações clássicas do estúdio (Bendazzi, 2016) Durante a década de 1990 o estúdio apostou em animações que traziam personagens consagrados de seus longas para as telinhas.

³ Futuramente o canal seria incorporado ao grupo Disney Television Animation, que produz séries também para o Disney XD e o Disney Júnior. Em 2025 o Disney Channel foi descontinuado.

Assim, o foco desta pesquisa recai sobre o canal Cartoon Network. Assim como seus concorrentes, o CN reflete muito do que culturalmente e politicamente se vive no seu país de origem, aproveitando as tendências e arriscando em abordagens e estéticas fortemente demarcadas e cíclicas. O capítulo seguinte, então, está dedicado a trazer um olhar panorâmico sobre a história do canal estadunidense.

As Eras do Cartoon Network e o contexto de produção

O canal Cartoon Network figura a imaginação de diversas gerações como um espaço voltado para criação e exibição de animações para todos os gêneros e idades. Atualmente, é um subsidiário do grupo Warner Bros. Discovery, do qual também faz parte o serviço de streaming HBO Max, cujo catálogo de animação inclui muitas produções do CN e também alguns programas animados originais, sob o selo Max Original. Algumas destas produções originais são exibidas também no CN, como *Adventure Time: Distant Lands* e *Infinity Train*.

O canal, atualmente, é um subsidiário do grupo Warner Bros. Discovery, do qual também faz parte o serviço de streaming HBO Max, cujo catálogo de animação inclui muitas produções do CN e também alguns programas animados originais, sob o selo Max Original. Algumas destas produções originais são exibidas também no CN, como *Adventure Time: Distant Lands* e *Infinity Train*.

Sendo um dos únicos canais do mundo a atuar durante décadas em territórios que abrangem desde o Pacífico Asiático até a América Latina (Castelló, 2016), o Cartoon Network tem muitas de suas séries ficcionais integralmente desenvolvidas fora dos EUA. Ao longo dos anos, várias animações foram produzidas ou co-produzidas em estúdios de países como Coreia do Sul, Japão e Filipinas, onde há uma forte indústria de animação, diminuindo assim seus custos de produção. Muitos estúdios nesses países trabalham na animação, colorização e outros processos técnicos para séries do CN.

A origem do CN está diretamente ligada ao sucesso das produções dos irmãos Hanna e Barbera, responsáveis por sucessos como Tom e Jerry (1940), Zé Colmeia (1958) e Os Flintstones (1960). Fundado em outubro de 1992, o CN foi o primeiro canal televisivo do mundo a exibir 24h de animação. O estúdio possui uma trajetória fortemente demarcada pelos executivos no comando e as características em comum de

suas séries dentro deste período, gerando então a divisão de sua história que muitos autores analisam sob a ótica de “eras” do canal, como algumas marcadas por Castelló (2016), em seu texto *Épocas de Cartoon Network: Estilo y evolución*.

A fundação oficial do CN foi realizada por Betty Cohen, o que caracteriza a primeira era do canal, a Era Cohen. Sob o comando da empresária, de 1992 a 2001, as animações que preenchiam o canal eram no início, aquelas já conhecidas pelo público por meio do trabalho dos irmãos Hanna e Barbera. Entretanto, Cohen percebeu a necessidade de investir em opções que iam além do que a audiência já havia aprendido a consumir. Assim, em 1994, foi inaugurado o Cartoon Network Studios, no qual começaram a ser desenvolvidos curtas de produções originais do canal que eram exibidos no bloco *What a Cartoon!* a partir de 1995. A partir do sucesso de audiência dos curtas ali exibidos, dava-se início a temporadas inteiras daqueles melhor avaliados.

Foi com o sucesso de *Space Ghost* (1994) que Cohen percebeu que sua estratégia daria certo e, até o final daquela década, o CN já tinha em sua grade pelo menos cinco produções que conquistaram o público rapidamente e estabeleceram as características da primeira era do canal: *O Laboratório de Dexter* (1995), *Johnny Bravo* (1995) e *Coragem o Cão Covarde* (1996), *A Vaca e o Frango* (1997), e *As Meninas Super-Poderosas* (1998).

Com *As Meninas Superpoderosas* e *O Laboratório de Dexter* o estilo de animação utilizado por Craig McCracken e Genndy Tartakovsky é apontado por Bendazzi (2016, p. 9) como abertamente inspirados pela UPA - United Productions of America (UPA), um estúdio de animação americano ativo entre as décadas de 1940 e 1970. cujos personagens, segundo Bendazzi (2016), eram uma mistura híbrida de “design, animação, quadrinhos, propagandas e arte, representando as novas fronteiras da cultura pop” (Bendazzi, 2016, p.9).

Na era Cohen, então, as animações seriadas eram, em sua maioria, episódicas procedurais, sem uma história maior por trás de cada trama individual. Essas histórias possuíam personagem que foram lembrados por suas ações, que se mesclavam entre agressivas, loucas e engraçadas, despontando com cores primárias e estética vibrante em aventuras cheias de humor ácido, visando o entretenimento sem forte presença direta ou de correlação com temas sociais, como seria percebido em produções futuras.

Como o CN ainda não podia se apoiar apenas em produções originais, em 1996 houve a fusão entre os grupos Turner Broadcasting Studios e Time Warner, a qual resultou em uma programação mais variada que incluiu também a turma dos Looney Tunes e todo o conteúdo animado da DC Comics (Costa, R. 2018). Assim, o público que acompanhava o canal começou a ter uma oferta plural de conceitos e artistas que produziam suas animações. Encerrando a era Cohen, em 2001 Genndy Tartakovsky apostou em uma nova série, *Samurai Jack*. Sobre *Samurai Jack*, Bendazzi (2016) ressalta que visualmente todos os elementos, de personagens a movimentos, são formados por linhas geométricas muito inspiradas em animês, fonte de matéria prima também para o primeiro conteúdo mais maduro da série.

Esta aposta era reflexo da decisão de Cohen em 1997, em lançar o programa Toonami, que concentraria a exibição de animês como Sailor Moon, Dragon Ball Z e Cavaleiros do Zodíaco. Com suas características já definidas pela produção oriental, os animês adentraram o canal naquela década como oferta para um público mais distante do infantil (Costa, 2021).

Em 2002 Betty Cohen sai de cena e dá lugar a um novo presidente do CN: Jim Samples. Segundo Castelló (2016), a era Samples dura até 2007 e é demarcada, em seu início, pelo desejo do novo presidente em equilibrar sua audiência até então amparada por garotos, reforçando a presença feminina em cena. Em seu primeiro ano, Samples investe no primeiro longa animado do canal, *As Meninas Superpoderosas: O Filme*, e também lança *Hi Hi Puffy Amyumi*, série que traz duas cantoras de rock vivendo aventuras colegiais. Em 2004, *Betty Atômica* e, em 2005, *A Vida e as Aventuras de Juniper Lee*, também concentram seus esforços em evidenciar as habilidades de garotas em suas histórias.

Em relação às produções, de um modo geral, a era de Samples começa a distinguir mais precisamente seus animadores e visualmente suas obras não apresentam semelhança tão forte entre si quanto aquelas de Cohen. Seu conteúdo também começa a se desprender de situações cômicas e vem a traduzir seus personagens por meio de reflexões e mensagens educativas (Castelló, 2016).

Na era Samples, as animações passam a ter um caráter mais próximo das vivências de sua audiência, seja por meio de ambientações da vida cotidiana em cena ou da presença de histórias focadas em personagens humanos e não antropomórficos.

Ainda na era Samples, a divisão de públicos começa a se tornar mais marcante. O CN inicia, então, em 2001, um bloco com animações voltadas para jovens-adultos, o *Adult Swim*, que futuramente se tornaria um canal independente, como o Boomerang.

Após a Era Samples, iniciou-se uma fase conhecida como a “era das trevas”⁴, a terceira era do canal, caracterizada pela presença de Stuart Snyder no comando do CN. Este foi um período marcado por troca de conteúdo constante e pouca linearidade na organização de produções novas e consagradas. A partir de 2007, clássicas séries originais foram removidas e as novas opções que vieram não agradaram o público. Entre elas, *Chowder*, *The Marvelous Misadventures of Flapjack* e *The Secret Saturdays* foram tentativas que renderam apenas três temporadas. Além disso, essa época experimental trouxe inclusive tentativas de produzir séries em *live action*, que iam contra a proposta fundadora do CN e resultaram em perdas de audiência gigantescas (Castelló, 2016). Como uma tentativa de corrigir essa instabilidade, sob a produção executiva de Craig McCracken, em 2008, o *Cartoonstitute* foi ao ar pela primeira vez, resgatando a ideia do *What a Cartoon!* de trazer curtas originais de novos artistas, que poderia ser a forma de capitalizar novas produções (Costa, 2021).

Antes dos resultados do *Cartoonstitute* o canal teve poucos momentos positivos. Entre eles, o lançamento de *Ben 10 Alien Force* (2008), que resgatou um dos heróis favoritos do público do canal em uma versão jovem. Uma outra aposta inovadora foi a criação de *Total Drama* (2007), um *reality show* animado que Castelló (2016) comenta ter em sua estrutura narrativa aspectos mais semelhantes a séries *live action* do que animadas, o que poderia ter segurado os fãs das animações do CN por mais tempo.

Com o começo da era Snyder instável, foi apenas em 2009 que o canal voltou a chamar atenção com a estreia de *Apenas um Show* e firmou novamente suas bases artísticas e originais na animação com *Hora de Aventura* (2010). Com nove temporadas e 283 episódios, *Hora de Aventura* foi considerado o ponto de renascimento do canal, cativando crianças, jovens e adultos ao mesmo tempo (Castelló, 2016). Com uma história que se constrói com base na ideia de dupla audiência, a série criada por Pendleton Ward tomou proporções que determinaram duas características que seriam essenciais para a nova fase do canal: as várias leituras possíveis de uma mesma obra e a

⁴ Termo utilizado no vídeo histórico construído para o canal Saberspark, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3qcqdiC6U6U>.

narrativa com episódio não-procedural, que perdura anos a fio segurando a atenção e fidelidade do espectador (Costa, 2021).

Durante os quatro anos seguintes ao sucesso do lançamento de Hora de Aventura, as animações finais da era Snyder pareceram deslanchar efetivamente. O *Incrível Mundo de Gumball* (2008) passou a ter mais evidência na programação, enquanto *Clarêncio o Otimista* (2014) e *Steven Universe* (2013) encerraram este período com popularidade semelhante ao carro-chefe do canal, A Hora da Aventura. O lançamento de *Steven Universe* marca, então, a transição da era Snyder para a era de Christina Miller, considerada aquela com o melhor conteúdo desde a primeira era do canal (Castelló, 2016). A série também marca uma inclusão de temas relacionados à inclusão e diversidade como centrais nas narrativas do canal em diversos programas que viriam. Logo, os episódios de *Steven Universe* acompanhariam A Hora da Aventura até seu final em 2018, e seguiram ainda mais um ano atuando como principal remanescente do período de renascimento do CN.

Castelló (2016), afirma que o CN, na era Miller, estava se adaptando a um público cada vez mais moderno e com exigências distintas, o que, consequentemente, reflete em suas produções a preocupação ainda maior com o formato e os elementos transmídia. Em 2015 foi lançado *As Poderosas Magiespadas*, primeira série voltada para a plataforma digital do CN. A série foi desenvolvida em flash, um estilo de animação pensado propriamente para a internet e conta com mini-episódios (sob a forma de curtas) de em média 5 minutos e episódios tradicionais de onze minutos (Costa, 2021).

O momento do CN que se inicia em 2014 também aposta inicialmente em criar novas temporadas para séries de sucesso já encerradas, resgatando o laço emocional do público com certos personagens. São exemplos: *As Meninas Superpoderosas* (2015), *Samurai Jack* (2017) além de *Be cool Scooby-Doo* (2015). Entre as séries novas, *Ursos sem Curso* (2015) e *UniKitty* (2017) ecoam a despreocupação do canal em investir em narrativas mais densas, já que A Hora da Aventura e *Steven Universe* continuavam em produção (Costa, 2021). Os primeiros anos da era Miller também apresentam tendências do canal em apostar em séries fechadas sem continuação, com episódios limitados, como *O Segredo Além do Jardim* (2014). Outro exemplo destes experimentos é *Long Live the Royals* (2015), produzida exclusivamente para a Austrália com apenas quatro

episódios (Costa, 2021) e que resgata uma narrativa e estética utilizadas em clássicos da era Cohen.

Em 2019 Christina Miller encerra seu papel à frente do CN e, em 2020, Tom Ascheim inicia a quinta era do Cartoon Network, marcada por uma outra tentativa de expandir o canal para novos públicos, com o lançamento do Cartoonito e a aprovação de novas séries *live action*. Com pouco tempo à frente do CN, Ascheim talvez seja um dos diretores que menos teve impacto nas produções. Entre as séries da era Ascheim, *We Baby Bears* (2022) pode ter sido a mais significativa, já que aposta em um *spin off* da consagrada *We Bare Bears*. Além disso, o presidente foi responsável por aprovar novas temporadas de séries como *Summer Camp Island* e *Craig of the Creek*.

Vale apontar que a quinta era do CN já vinha sofrendo a perda de audiência constante devido ao sucesso do *streaming*, o que exigia ações menos experimentais e mais direcionadas a um público já cativo, o que leva o canal a manter reprise de diversas de suas animações mais populares e apostar em novas temporadas de séries com ampla audiência. Adentrando o *streaming*, o Cartoon Network, em 2020, vendeu muitas de suas séries ao catálogo do serviço HBO Max, o qual também seria responsável, mais adiante, por criar conteúdo original baseado nos sucessos do CN, como *Adventure Time: Distant Islands*, um coletivo de quatro horas de especiais com novos e antigos heróis do universo de Hora de Aventura.

Em 2022, o CN foi oficialmente comprado pelo grupo Warner Bros Discovery, resultando na migração de Tom Ascheim para a direção do *Adult Swim*. A assimilação do CN pelo grupo WBD dá lugar à era atual do canal, a Era Oweleen. O roteirista de televisão americano é o atual presidente do Cartoon Network, Adult Swim e Boomerang e já havia sido diretor criativo da emissora por um longo tempo, desde 1996. Em 11 de maio de 2022, após a fusão da WarnerMedia com a Discovery para formar a Warner Bros. Discovery no mês anterior, o cargo de Tom Ascheim foi eliminado e o Cartoon Network, o Adult Swim e o Boomerang foram transferidos para a Warner Bros. Discovery Networks nos EUA, com Michael Oweleen assumindo a presidência do Cartoon Network e do Boomerang.

Com o *streaming* em foco, Oweleen resgata Genndy Tartakovsky para a criação de uma série original intitulada *Unicorn: Warriors Eternal* (2022), disponível na Max e exibida no *Adult Swim*. Contudo, outros conteúdos de animação originais do Max já

havam começado a ser produzidos em 2020, mesmo antes da adesão do CN à plataforma. As animações desenvolvidas para o Max e que são exibidas no CN ou no Adult Swim têm algumas características que merecem a menção pois, por vezes, ressignificam séries antigas, alterando classificação indicativa, como acontece na quarta temporada de *Young Justice Phantoms* (2022), etc. Isso se dá pois o conteúdo das Max Originals tem apontado para a tentativa de inserir elementos de cunho mais maduro e violento, com lutas nas quais há maior presença de sangue, como em *Velma* (2023), discussões em torno de questões latentes contemporâneas como o islamismo, entre outras (Ribeiro e Costa, 2024).

De tal modo, o momento atual do CN parece trabalhar ainda com dois públicos e produções que coabitam o *streaming* e a televisão tradicional. Dentro desse cenário, mesclam-se produções *spin offs* de clássicos que, décadas depois, ainda têm apelo televisivo, como os *Looney Tunes*, *Teen Titans* e *We Baby Bears* ao mesmo tempo em que o CN cria séries ficcionais cada vez mais segmentadas e alinhadas com demandas por diversidade, como a série *Iyanu*, uma série de fantasia de super-heróis de inspiração africana.

Considerações finais

Ao observar as diferentes “eras” e as perspectivas teóricas referentes a cada uma, percebe-se na era Cohen, o estilo de animação predominante apresentava cores vibrantes, estética simplificada e estava diretamente relacionado ao barateamento da produção, o que também resultava em narrativas mais simples e cômicas no início, mas que se tornaram mais sagazes com as séries originais, mantendo como centrais ironia e humor. A era de Samples herda muitas características da estética do animê, inclusive pelo sucesso das produções estrangeiras que adentraram o canal no final da era Cohen. É marcada também pelo crescimento do protagonismo feminino e pela pluralidade estética relacionada a cada diretor ou animador de cada projeto, deixando para trás uma homogeneidade estética.

Adentrando a era Snyder, as experimentações com outros formatos apontaram para uma resistência do público, acostumado apenas com animações e levaram o canal a voltar à produção de conteúdo animado como fórmula primária das produções. Essa era marca a presença de uma audiência mais ampla que exige narrativas dinâmicas e

histórias não-procedurais, prendendo a audiência por anos a fio. O final da era Snyder também é marcado pela adesão a temas relacionados à inclusão e diversidade.

Na era Miller as mudanças mais marcantes dizem respeito ao formato. Herda-se muitas séries consagradas, apostando ainda *reboots* da era Cohen, experimentações em séries limitadas inéditas, *webséries*, produções para o *streaming*, algumas antologias e *spin-offs*. A era Acheim adentra de vez a hibridização entre *streaming* e canal televisivo tradicional. Aqui, temáticas menos infantis ou cômicas começam a aparecer em séries para o público de 14 anos ou mais, o que atravessa também a era de Ouweleen. Nesta última, o conteúdo traz novas narrativas com maior índice de violência estética, além de histórias mais maduras.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENDAZZI, Giannalberto. **Animation A World History I: Foundations - The Golden Age**. Boca Raton: CRC Press, 2016.

_____. **Animation A World History II: The Birth of a Style - The Three Markets**. Boca Raton: CRC Press, 2016.

_____. **Animation A World History III: The Birth of a Style - Contemporary Times**. Boca Raton: CRC Press, 2016.

CASTELLÓ, Cèlia Pons. **Épocas de Cartoon Network: Estilo y evolución**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Audiovisual) Universidad Politecnica de Valencia, 2016.

COSTA, Leonardo José. **Seja o Steven que você quer ver no mundo**. Animação como materialidade para a produção de sentidos sobre masculinidades na série Steven Universe. Dissertação. (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2021.

COSTA, Rodrigo Adauto. **Animação, a 8ª arte: hibridação e especificidade de uma arte independente**. Curitiba: Edição do autor, 2018.

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

RIBEIRO, Regiane Regina; COSTA, Leonardo. **O destino da heroína refugiada: Animação e instrumentalização da violência e morte em corpos migrantes**. Revista Comunicação Midiática, Bauru, SP, v. 18, n. 2, p. 129–148, 2024.