

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
LINHA DE PESQUISA MÍDIAS E PROCESSOS AUDIOVISUAIS
NÍVEL MESTRADO**

AUGUSTO RAMOS BOZZETTI

**O CÓDIGO HE-MAN: NARRATIVAS FORJADAS EM UM BANCO DE DADOS
ANALÓGICO**

São Leopoldo

2019

Augusto Ramos Bozzetti

**O CÓDIGO HE-MAN: NARRATIVAS FORJADAS EM UM BANCO DE DADOS
ANALÓGICO**

Relatório de Dissertação apresentado como
requisito parcial para obtenção do título de
Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em
Ciências da Comunicação da Universidade do
Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Orientador: Prof. Dr. João Damasceno Martins Ladeira

São Leopoldo

2019

B793c

Bozzetti, Augusto Ramos.

O código He-Man: narrativas forjadas em um banco de dados analógico / Augusto Ramos Bozzetti. – 2019.

167 f. : il. color. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, São Leopoldo, 2019.

“Orientador: Prof. Dr. João Damasceno Martins Ladeira.”

1. Desenho animado. 2. Banco de dados. 3. Animação (Cinematografia). 4. Recursos audiovisuais. I. Título.

CDU 791.43

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Bibliotecária: Bruna Sant'Anna – CRB 10/2360)

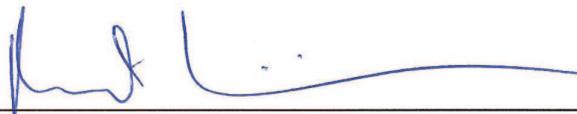
AUGUSTO RAMOS BOZZETTI

**O CÓDIGO HE-MAN: NARRATIVAS FORJADAS EM UM BANCO DE DADOS
ANALÓGICO**

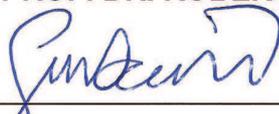
Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS.

APROVADO EM 26 DE MARÇO DE 2019.

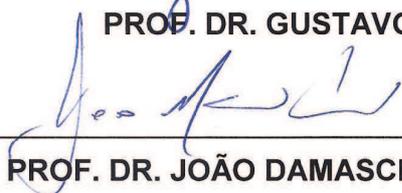
BANCA EXAMINADORA



PROF. DR. ROBERTO TIETZMANN - PUCRS



PROF. DR. GUSTAVO DAUDT FISCHER - UNISINOS



PROF. DR. JOÃO DAMASCENO MARTINS LACERDA - UNISINOS

RESUMO

O presente trabalho se ocupa em investigar a forma através da qual os desenhos animados se organizam como estratégia de sobrevivência no ambiente televisivo, onde uma demanda agressiva por conteúdo, combinada com limitações severas de prazo e orçamento, provocam a emergência de uma espécie de código de programação similar ao que acontece nas mídias digitais, ainda que isso se dê de forma analógica e artesanal. Partindo de movimentos escavatórios que se inserem na metodologia da arqueologia das mídias, procura-se analisar imagens produzidas para a série de animação “He-Man e os Defensores do Universo” no intuito de perceber de que forma esse objeto em particular opera tendo como base a descontinuidade e a modularidade de seus elementos, no sentido de construir suas narrativas a partir de um banco de dados bastante limitado que alimenta um número virtualmente infinito de opções combinatórias para dar origem aos conteúdos. Dessa forma, busca-se compreender a natureza singular do cinema de animação, em oposição ao cinema tradicional feito com atores e cenários reais, conceituando a arte cinematográfica e tensionando os pressupostos teóricos que se debruçam sobre os objetos de mídia que surgem a partir da era da reprodutibilidade técnica, na esteira da Revolução Industrial.

ABSTRACT

This research is concerned with the way in which cartoons are organized as a survival strategy in the television environment, where an aggressive demand for content, combined with severe limitations of budget and deadlines, provoke the emergence of a kind of code of programming similar to what happens in digital media, although this happens in an analogical and handmade way. Based on excavations that are part of the media archeology methodology, we try to analyze images produced for the animation series "He-Man and the Masters of the Universe" in order to understand how this particular object operates based on the discontinuity and modularity of its elements, in the sense of constructing its narratives from a very limited database that feeds a virtually infinite number of combinatorial options to give rise to its contents. That way, we seek to understand the unique nature of animation cinema, as opposed to the traditional cinema made with real actors and locations, conceptualizing the cinematographic art and stressing the theoretical assumptions that are focused on the media objects that emerge from the era of technical reproducibility, following the Industrial Revolution track.

AGRADECIMENTOS

Conjugar a experiência prática com a produção de desenhos animados e de conteúdos audiovisuais em geral com o conhecimento acadêmico mostrou-se um desafio muito maior que o inicialmente imaginado. Apesar da idade razoavelmente avançada em relação à média dos colegas de Pós-Graduação (ou talvez por causa disso, também), o processo de escrita dessa Dissertação talvez tenha sido um dos trabalhos mais difíceis que já realizei e cuja jornada teria sido impossível sem a ajuda de muitas pessoas e instituições que foram determinantes para sua conclusão.

Inicio agradecendo à minha família e, em especial, à minha esposa, Paola, pelo eterno companheirismo e suporte para realizar meus sonhos, que passam a ser nossos sonhos no momento em que estes se inserem no projeto de vida que realizamos juntos. Há muitas formas de superar os obstáculos que surgem ao longo do tempo, mas o amor, certamente, é a ferramenta mais poderosa para manter a energia necessária para enfrenta-los.

Agradeço, em seguida, aos professores e colegas de Pós-Graduação, em especial ao grupo de pesquisa TCAv, onde pude forjar a base para desenvolver este trabalho e a maioria dos principais desdobramentos que a minha ainda curta carreira acadêmica já produziu. Destaque especial para o meu orientador, João Ladeira, que demonstrou uma paciência incrível com a minha falta de traquejo para a pesquisa e para os colegas Carlos Viegas, Julherme Pires, Deicy Yvets, Sheisa Bittencourt, Larissa Becko e Fulgêncio Muchisse, fundamentais na tarefa de dividir as angústias deste processo e discutir as soluções para cada dificuldade que nele surgissem.

Agradeço também à amiga e professora Gabriela Almeida, principal responsável em instigar meu lado pesquisador, durante bom tempo mais claro para ela do que para mim mesmo. Sou grato à seus incentivos, generosidade e disponibilidade para a troca de ideias, sempre um suporte fundamental ao longo do trabalho. Da mesma forma, estendo este agradecimento ao amigo, professor da graduação e colega da pós Daniel Petry pelos conselhos e sugestões sempre valiosos.

Agradeço, finalmente, à Unisinos, por acreditar no meu projeto e à CAPES pelo suporte fundamental sem o qual esta pesquisa não teria sido realizada.

“Eu percebi que não tinha apenas uma inclinação artística, mas também um senso muito aguçado e instintivo para a mecânica. Eu gostava de ambos. Uma combinação singular. Para mim, o maquinismo também era uma arte.”

Max Fleischer

SUMÁRIO

1. FILMAR PRIMEIRO, ESCREVER DEPOIS	10
1.1 O Caminho do Pesquisador	13
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	17
2.1 Tecnocultura e Audiovisualidades.....	18
2.2 Manovich: Modularidade, Variabilidade e o Banco de Dados.....	22
2.3 Benjamin: Arte e Técnica	30
2.4 Do outro lado da animação: Bazin e o dispositivo cinematográfico	33
3. PROBLEMATIZAÇÃO	36
3.1 Estado da Arte: O desenho animado no olhar acadêmico	39
3.2 Intuindo o Objeto.....	42
3.3 Da animação cinematográfica para a televisual: o desenho animado no contexto da emergência	43
3.3.1 Animação Cinemática	45
3.3.2 Animação Televisual	49
3.4 Televisão: Excesso, Urgência e Ubiquidade	52
3.4.1 A TV toma conta	61
4. METODOLOGIA	65
4.1 Arqueologia das mídias	65
4.2 Escavação, Dissecação, Matching e Reconstituição	67
4.3 Materiais Empíricos.....	72
4.4 Desconstruindo (e reconstruindo) He-Man	74
5. O CÓDIGO HE-MAN	81
5.1 Pré-Análise	83
5.1.1 Quebrando o Código.....	85
5.2 Os Episódios Decodificados	97
5.2.1 O Banco de Dados Assume a Produção	138
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	161
7. BIBLIOGRAFIA	165

1. FILMAR PRIMEIRO, ESCREVER DEPOIS

A natureza discretizada dos desenhos animados é o que proporciona que eles se organizem de maneira modular, em oposição à linearidade do cinema tradicional feito com atores e cenários reais. Essa modularidade, que opera através da variabilidade dos diversos elementos fragmentários desse objeto, é decisiva para que os desenhos animados possam existir na Televisão, mídia que, por conta de sua enorme vocação para o excesso e demanda de conteúdo praticamente inesgotável, torna as estratégias de produção de alguns conteúdos de animação bastante visível.

Produzir desenhos animados é uma tarefa consideravelmente complexa. Impossibilitada da ação transcodificadora do cinema tradicional, que captura em tempo real uma ação diretamente para as centenas de frames expostos à luz em sequencia, a técnica clássica da animação (sobretudo a analógica) precisa produzir manualmente, quadro após quadro, cada uma das inúmeras imagens que criarão a ilusão do movimento. Um trabalho tão complexo assim gera um custo igualmente excessivo e, para driblar essas condições inóspitas de sobrevivência, as animações desenvolveram estratégias de adaptação que permitiram sua manutenção na selva do entretenimento comercial.

No meio do cinema, e no do audiovisual como um todo, o processo natural para o desenvolvimento de um filme respeita uma lógica básica onde a ideia a ser desenvolvida vem antes da sua execução. Significa dizer que primeiro é preciso organizar um projeto conceitualmente para só então botá-lo em prática, dando forma (em imagens e sons) a um conteúdo que antes existia apenas na imaginação do seu criador (ou dos seus criadores). Essa é a ordem básica que organiza as três etapas de construção desses conteúdos, começando pela pré-produção, onde o roteiro é escrito, cena por cena, do início ao fim da história, passando pela produção, onde os diversos planos que constroem as cenas previstas no roteiro são filmados separadamente, até chegar à pós-produção, onde todos esses diferentes planos são combinados, criando a unidade narrativa imaginada desde o início.

No caso dos desenhos animados, essa lógica nem sempre é seguida, uma vez que a sua técnica de produção quadro-a-quadro obriga a uma linha de montagem que antes de tudo precisa respeitar uma de suas características mais importantes: a dificuldade de produzir a ilusão do movimento, ao construir cada uma das imagens necessárias para isso separadamente. A tarefa de lidar com um volume absurdamente grande de informações, que obriga a um trabalho técnico e artístico igualmente gigantesco, cujas imagens precisam ser criadas praticamente do zero a cada novo frame, sempre foi um contingente importante desde os primeiros filmes animados

produzidos para o cinema. Porém, a chegada da televisão introduziu a velocidade nas linhas de produção dos desenhos animados de forma infinitamente superior, obrigando a estratégias ainda mais radicais na interação homem e máquina que já passava a ser decisiva.

Dessa forma, quando os desenhos animados migraram do cinema para a televisão, foi natural que novas maneiras de pensar o seu método de produção fossem criadas, respeitando cada vez mais essa peculiaridade que reside no processo artesanal inerente à animação. A estratégia que interessa aqui, de forma central, é a que subverte a ordem das etapas tradicionais, fazendo com que a filmagem dos planos que vão dar origem às mais diferentes cenas de um filme se dê antes da criação do seu próprio roteiro. Nesse método, é criado o que os estúdios costumam chamar de “bibliotecas”, que consistem de uma série de pequenos trechos animados de diversos gestos dos personagens que serão usados depois, durante a produção. Assim, ações básicas como caminhar, correr, mover a cabeça em diversas direções, piscar e até falar (entre tantas outras possibilidades) não esperam pelo roteiro para serem criadas. Essas bibliotecas, portanto, criam uma espécie de banco de dados que pode ser acessado a qualquer momento para agilizar a produção.

Entre o final dos anos 1970 e início dos anos 1980, o cenário econômico e mercadológico da indústria do entretenimento norte-americana estava em ebulição, em parte pelo fenômeno *Star Wars*, que havia transformado dramaticamente o mercado de licenciamento de produtos derivados de conteúdos audiovisuais (brinquedos em geral, especialmente) e passava a ditar novas regras de consumo e, é claro, de produção desses tipos de bens. Nesse ambiente de economia fortemente aquecida e tendo o mercado internacional como a principal fonte de receita, os desenhos animados da televisão norte-americana passaram a serem produzidos numa escala até então pouco imaginada, com uma demanda de produção praticamente sem precedentes. É nesse período que vai surgir a série de animação “He-Man e os Defensores do Universo”, espécie de conteúdo transmídia encomendado pela empresa fabricante de brinquedos Mattel para acompanhar o mercado de consumo de entretenimento e seus derivados que estava em plena expansão.

Com uma produção de escala e proporções praticamente inéditas na televisão até aquele ponto, “He-Man” fez de suas “bibliotecas” não apenas uma fonte de recursos rápida e barata, mas a maneira pela qual toda a lógica de desenvolvimento do projeto estava baseada. Para isso, boa parte das artes utilizadas nos filmes, assim como uma série bastante considerável de movimentos muito específicos, foi produzida muito antes de qualquer episódio ser escrito, de maneira que o ponto inicial criativo não era mais o roteiro e sim, os diversos trechos de filmes. Os escritores, então, recebiam uma lista de coisas que já estavam prontas e passavam a criar

histórias que pudessem ser contadas – ao menos em parte – com aqueles materiais. Ao invés, portanto, de uma filmagem que segue a um roteiro, o que ocorre em “He-Man” é justamente o contrário, ou seja, um roteiro que obedece a uma filmagem prévia. Sob o ponto de vista da organização de um objeto de mídia, é possível dizer que a operação em curso aqui é a de um código que é escrito a partir de um banco de dados até certo ponto simples e limitado, mas que trabalha no intuito de produzir uma gama muito maior e mais complexa de sentidos que aqueles que cada elemento, separadamente, é capaz de fazer.

Essa inversão na hierarquia criativa das narrativas contidas nessa série é o que a torna um objeto extremamente rico de ser analisado. Uma mudança de posição no jogo de poder entre o homem e a máquina que inspira a procurar numa linguagem mais comum ao ambiente digital, os termos que possam melhor ajudar a definir o processo em curso aqui identificado. Não podendo contar mais apenas com a capacidade humana e a sua lógica linear e contínua para se realizar, os desenhos animados impõem o seu modo de ser como a direção definitiva para criar o seu modo de agir. Uma tomada de poder que advém justamente do fato de o objeto estar constringido à enorme tarefa de produzir uma quantidade excessiva de conteúdo em um prazo extremamente curto demandado pela lógica da televisão, o que obriga ao uso de estratégias radicais de produção no sentido da descontinuidade, da modularidade e da automação (mesmo que artesanal) das artes utilizadas para criar as imagens necessárias à ilusão do movimento.

Assim, o presente trabalho pretende também investigar de que maneira o ambiente televisivo se organizou ao longo do tempo, obrigando os desenhos animados – mais especificamente a série “He-Man e os Defensores do Universo” – a operarem na radicalização de sua modularidade e buscando numa lógica de código e programação a forma pela qual seus conteúdos se originam.

Busca-se entender o funcionamento desse código e perceber suas implicações no desenvolvimento dos conteúdos, no sentido de influenciar as operações que a ele estão atribuídas desde o planejamento até a execução do trabalho e como isso afeta a maneira de organizar os objetos de mídia assim produzidos, seja em episódios isolados, seja no produto seriado final como um todo, dando a ver a relação entre o maquinário pesado e rústico que operacionaliza a técnica da animação e a estratégia para torna-la produtora, respeitando uma espécie de software pré-digital que não só organiza o trabalho, como dita as regras daquilo que pode e que deve ser feito.

Analisando trechos de “He-Man e os Defensores do Universo”, procura-se entender como as narrativas desse conteúdo específico são construídas utilizando uma lógica que pertence mais aos códigos de programação do que ao método tradicional de produção

audiovisual, onde a limitação imposta pela artesanidade da técnica é ao mesmo tempo a forma pela qual ela soluciona de maneira incrivelmente eficaz suas tarefas de produção.

1.1 O Caminho do Pesquisador

Às vezes, acho que os desenhos animados me olham mais do que eu a eles. Desenhar sempre foi uma brincadeira séria na minha casa – mais até do que jogar bola – e a primeira coisa que me lembro de querer ser na vida (assim que a realidade dura dos campinhos do Parque da Redenção deixou claro que eu não seria jogador de futebol) foi desenhista de histórias em quadrinhos, mídia que eu consumi avidamente por toda minha infância e parte da adolescência. Após um breve período de negação, aonde troquei a lapiseira pela guitarra (o que me rendeu uma carreira musical igualmente breve, porém intensa), renovei meu interesse pelo desenho ao ingressar no curso de Artes Plásticas da UFRGS, já no final dos anos 90. Mesmo sem concluir a graduação, a oportunidade de trabalhar em uma editora local fazendo histórias em quadrinhos me pareceu boa o suficiente para tentar iniciar uma carreira, uma vez que, provavelmente com a guitarra (e, certamente, com as chuteiras) não parecia haver um futuro remunerado. O emprego na editora me rendeu um convite para trabalhar em uma produtora de vídeo, e essa nova experiência me abriu as portas para o então recente mundo dos softwares – mais especificamente, o Photoshop e o After Effects –, onde percebi que poderia “mexer” meus desenhos com muito menos esforço que a tradicional técnica da animação demandava (e, por isso mesmo, desde sempre, por mim descartada).

Vinte anos depois, posso dizer que o trabalho com desenho animado, mesmo não tendo sido o que planejei intencionalmente, é ainda a minha principal atividade, ainda que invariavelmente, eu me esforce em desdenhá-la. Em 2012, ingressei no curso de Produção Audiovisual na Ulbra (obviamente, de forma tardia, pois os cursos de graduação em cinema não existiam na época em que eu supostamente deveria ter estudado) não para ter um certificado acadêmico de algo que já fazia no mercado (até porque a animação é pouco considerada no curso), mas principalmente para desenvolver meu interesse em teorizar o cinema (onde o cinema de animação está inserido) e também me qualificar como profissional de *live action*¹. Encarei essa nova graduação, de certa forma, como um recomeço onde estava em pé de igualdade com os demais colegas (apesar da minha idade bastante avançada em relação a eles) e, de fato, me propus a enfrentar os desafios de aprender a produzir filmes com atores, utilizando

¹ O cinema feito com atores e cenários reais.

locações reais e em estúdio – a técnica mais tradicional² do cinema – popularizada desde o final do séc. XIX. Produzimos um longa dessa maneira, como Trabalho de Conclusão de Curso e também fiz parte de um Grupo de Pesquisa sobre Documentários Brasileiros, assunto que tomou meu interesse nesses anos da Faculdade.

Dessa forma, ingressei no Mestrado com a proposta de pesquisar o cinema brasileiro no recorte que diz respeito a obras que estão tensionando as fronteiras entre a ficção e o real, onde filmes documentários se utilizam de clara encenação e filmes ficcionais se utilizam de aspectos do mundo real (pessoas, eventos, etc.) para construir suas respectivas *mise-em-scènes*. No entanto, é preciso admitir que o início dessa nova etapa nos estudos foi bastante complicado. Inicialmente, senti enorme dificuldade em me adaptar aos textos e à linha de pesquisa, ainda mais quando se tratava de localizar o meu trabalho no eixo acadêmico ao qual estava me inserindo. O projeto inicial pouco avançou nos primeiros meses, sofrendo alterações de abordagem sem realmente deslanchar. Foi já perto do final do primeiro semestre, quando precisei produzir um texto para a disciplina de Audiovisualidades nas Mídias que acabei tomando a decisão de trocar meu projeto. Referenciado no texto “*Cinematic and Graphic: Cinegratography*” de Lev Manovich, o trabalho em questão aludia à influência da tecnologia sobre a estética dos desenhos animados ao longo do séc.XX, assunto pelo qual tenho grande interesse (obviamente, pela minha relação com a animação) e cujo mote – a criatividade condicionada a fatores externos ao artista – já havia sido foco de um trabalho que apresentei no congresso Intercom em 2016. Naquela vez, o assunto girava em torno de um roteiro cinematográfico e como sua criação estava ligada a fatores da produção e aspectos limitadores do contexto no qual esta estava inserida. Agora, quase sem me dar conta, estava novamente tentando ver os aspectos que atravessam a criatividade, com o olhar voltado para os desenhos animados, o que soava bastante promissor, uma vez que a animação sempre me pareceu algo que o público, de forma geral, costuma tratar como “mágico”, naturalizando uma ideia a respeito dos “gênios criadores”, dado o alto grau de virtuosismo aparentemente necessário para a tarefa. Reconhecer a participação da máquina e de outros elementos bem menos “mágicos” que condicionam essa arte é também uma maneira de humanizar os artistas, tarefa que julgo extremamente necessária, levando-se em conta a natureza glamourizada do meio audiovisual.

Assim, percebendo o potencial desse trabalho, optei por transformá-lo em meu novo projeto de dissertação (quase que tardiamente). A nova ideia, portanto, era procurar entender

² Para efeitos desse trabalho, vou chamar de “cinema tradicional” aquele feito com atores e cenários reais (técnicamente conhecido como *live-action*, conforme já citado), pois parece ser o que mais comumente é associado ao conceito de “cinema” pelo público em geral.

de que maneira os desenhos animados, em diferentes períodos, são atravessados pela tecnologia à qual estão submetidos e como isso se reflete nas suas estéticas. Após um primeiro movimento escavatório que levantou informações sobre os diversos momentos da história da animação, um movimento de retorno foi feito à Manovich, numa tentativa de confrontar novamente suas ideias com os materiais que agora começavam a aparecer. Convenientemente, outros textos do mesmo autor³ mostraram-se ainda mais proveitosos para o trabalho, movendo a pesquisa em novas e inspiradoras direções. De maneira geral, Manovich está ocupado em entender a natureza das novas mídias, que não são novas pela sua idade, mas por se comportarem de maneira completamente distinta das mídias da era analógica. Na era digital, segundo ele, as mídias embora possam até executar tarefas muitíssimo semelhantes às que as mídias analógicas executam, elas o fazem de uma maneira bastante diferente, operando em uma lógica computacional e matemática.

No entanto, quanto mais se adentra aos conceitos das novas mídias e nas implicações do uso do computador para executar essas tarefas, mais parece que estamos falando sobre os desenhos animados (sobretudo analógicos). Diferente do cinema tradicional, que se vale de um acontecimento no mundo real e o captura em uma série de frames para “recriar” a realidade, o desenho animado concebido ao longo de quase todo o séc. XX era produzido escrevendo-se diretamente no código, construindo artesanalmente um frame após o outro, sem um referencial direto no mundo real. Essa característica de programação é o que faz essa mídia completamente antiga parecer alguma coisa incrivelmente nova, antecipando o funcionamento dos computadores em quase um século e, para usar uma expressão de André Bazin⁴, os imitando por antecipação.

Essa perspectiva sedutora de comparar desenho animado e computador, aproximando conceitos do ambiente digital a um processo analógico se tornou tão forte no trabalho que acabei organizando toda a pesquisa em torno uma hipótese que, de maneira central, propunha que os desenhos animados produzidos de maneira analógica atualizavam, ainda que por antecipação – e isso era uma das características que mais me atraía para esta visão – o funcionamento das mídias na era digital. Nesse momento, o trabalho de Lev Manovich se tornou central na pesquisa, cujo título passou a ser “Desenho Animado: Antiga Nova Mídia”, talvez um pouco ousado demais por implicar na ideia de possivelmente desacreditar uma teoria bastante

³ Contidos no livro “The Language of New Media”.

⁴ No texto “O mito do cinema total”, Bazin considera que a técnica do *trompe l’oeil* não fez avançar a ótica e a química fotográfica, mas imitou-as por antecipação. É nesse sentido que atualmente passo a perceber também o que os desenhos animados analógicos tem a ver com os bancos de dados dos computadores.

estabelecida (o trabalho de Manovich), considerando também, obviamente, a minha condição de mestrando. Havia, no entanto, outra questão que me faltava resolver a este ponto: meu interesse sempre recaía em investigar a natureza do desenho animado (e aqui há uma grande lição, pois só consegui perceber o que me interessava de fato conforme o andamento da pesquisa foi se aprofundando, revelando como o caminho do pesquisador nem sempre é o de apenas descobrir algo sobre o seu objeto, mas, muitas vezes, sobre si mesmo), essa mídia que se confunde com o cinema, que a precede, mas que pode ser compreendida como um simples derivado seu e que, sob esse ponto de vista, me parecia cada vez mais instigante: O que é afinal o desenho animado? Qual sua real natureza? Qual sua relação com o cinema? Com tantas perguntas desafiadoras a este nível, o risco de uma resposta pronta (é uma nova mídia!) estava dado, de maneira que não parecia mais o melhor caminho.

Durante a banca de qualificação, fui alertado sobre esse problema, o que me fez tomar a decisão de operar mais uma mudança (desta vez, mais sutil, embora suficiente para criar um novo foco) na trajetória dessa pesquisa. Assim, chego até a banca final de mestrado com a proposta de falar sobre a organização codificada da série de animação “He-Man e os Defensores do Universo” (que passou a ser o objeto empírico protagonista), não esquecendo de Manovich, mas colocando-o em um plano de menor relevância (mais como uma inspiração), uma vez que a ideia agora é a de não ter uma resposta definitiva, permitindo-me ainda abrir novas perguntas, cujas respostas possam levar, possivelmente, a outras formas de ver o cinema de animação. Os demais autores aqui trabalhados passam então a ter também outro status, cujas contribuições sejam menos um suporte para uma ideia principal e mais uma peça de igual valor na construção da base teórica que vai sustentar o trabalho.

Walter Benjamin considera o cinema a expressão artística que mais se relaciona com a reprodutibilidade técnica, dada a relação intrínseca do homem com a máquina. Porém, a natureza fragmentada dos desenhos animados é o que pode nos permitir dizer que eles não só são mais nativos da era da reprodutibilidade, como quem sabe, sua principal forma de arte, ou, como sugere o próprio Benjamin, “*o principal agente da refuncionalização da arte*” (1985, p.176) em razão da questão aurática e do valor de culto.

Isso me levou a escavar, a partir de sítios da internet, atrás dos conteúdos de animação que me permitem entender como suas estéticas são contingenciadas pelas respectivas tecnologias. Procurei também por materiais como relatos e documentos de diferentes épocas que me ajudam a enxergar os contextos (sociais, econômicos, políticos, etc.) em que cada produção se organizou e quais ferramentas tinham à disposição para trabalhar. Posteriormente, dissequei as imagens escolhidas e as submeti ao processo de Matching (quando necessário),

utilizando o Photoshop e o Windows Media Player não só para reconhecer o imbricamento entre estética e tecnologia, mas para, logo em seguida, poder relacionar aos conceitos que passam a compor esse trabalho. Em um movimento final, lancei mão de um procedimento que passei a chamar de reconstituição, ao propor reproduzir algumas artes que passaram a fazer parte da análise, numa tentativa de encontrar na materialidade dos objetos, respostas para as questões que se precipitavam.

Posteriormente, como forma de contrapor a organização singular dos desenhos animados ao do cinema de maneira geral, busquei em André Bazin⁵ e no seu conceito de “complexo de múmia”, a ideia de que a imagem fotográfica (e cinematográfica) atua como prova daquilo que revela, pois o objeto representado precisa definitivamente ter existido, tal e qual, em algum momento no tempo e no espaço. Assim, o cinema se vale da tecnologia para recriar a realidade, mas a animação indica fazer justamente o contrário e, por isso, precisa de uma lógica não somente diferente, mas inversa à da praticada nos filmes de *live-action*, ou seja, uma lógica que se vale da sua discretização e modularidade para criar uma unidade final de significação.

Assim, essa pesquisa pretende também entender melhor a dicotomia homem/máquina no desenho animado, investigando o quanto há de máquina na lógica humana e o quanto há de humano na lógica das máquinas. Se os desenhos animados seguem me olhando mesmo quando eu não os quero olhar, a ideia aqui é de, finalmente, procurar entender um pouco o que eles têm a me dizer.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo, procura-se criar uma base teórica para abordar o objeto e conceitua-lo a partir de uma perspectiva substancialmente tecnocultural. A ideia aqui é relacionar diferentes formas de pensar a produção de imagens-movimento através de aparelhos técnicos, percebendo a relação dessas máquinas com as imagens produzidas e suas consequências para a relação entre elas e os artistas e técnicos que as operam.

Em um primeiro momento, busca-se entender a forma fragmentada através da qual os desenhos animados se organizam e como essa condição passa a determinar suas estéticas e também as formas de construir suas narrativas. Além disso, está no entendimento das transformações ocorridas na relação entre o homem e as máquinas a partir da Revolução Industrial a importância de perceber os desenhos animados como um objeto da tecnocultura.

⁵ Basicamente, todos os textos contidos na primeira metade do livro “O que é cinema?”, onde o crítico francês deixa claro suas ideias a respeito do caráter psicológico das imagens em movimento.

Em seguida, especula-se em torno da diferença entre os desenhos animados e o cinema tradicional, onde o primeiro parte da discretização da imagem estática para construir a linearidade do movimento e o segundo opera na razão inversa, levando a linearidade do movimento para o quadro a quadro que o reproduz. Compreender a relação entre essas duas formas de produzir imagens-movimento com o real como sendo de formas absolutamente distintas também ajuda a entender de que forma os desenhos animados se apropriam de um regime de visualidade surgido no séc. XIX que é de outra ordem daquela praticada pelo cinema feito com atores.

Assim, cria-se um ambiente epistemológico capaz de envolver o objeto dessa pesquisa, estabelecendo não apenas a relação entre os conceitos que vão procurar atacá-lo, como o vocabulário que será usado para traduzi-lo.

Para efeitos do que será tratado aqui, a expressão “narrativas” refere-se à diegese dos conteúdos, ou seja, às histórias contadas nos diferentes episódios e filmes dos desenhos animados que serão analisados, sejam os arcos completos de uma trama ou trechos isolados que carreguem significado a partir das ações dos personagens. Importante ressaltar que a escolha dessa pesquisa em debruçar seu interesse sobre essas narrativas surge do entendimento que, se a estrutura de banco de dados pode ser importante para a organização dos desenhos animados, catalogando diferentes artes (personagens e cenários) para reutilização sistemática, ela vai se mostrar ainda mais interessante de ser percebida a partir do momento em que influencia diretamente as histórias contadas com essas artes. Dessa maneira, o banco de dados não age apenas para dar forma às imagens dos filmes e resolver visualmente cada uma das histórias contadas por eles, mas também para indicar quais histórias podem ser contadas e como isso pode (ou deve) ser feito.

Especular sobre como uma atividade artística criativa (contar histórias) pode ser realizada por um sistema técnico ao invés de um artista, permite entender de forma ainda mais clara a natureza dos desenhos animados sob o viés da sua discretização, em oposição ao cinema tradicional e em consonância com os processos de produção catalisados com as mudanças tecnológicas ocorridas entre o final do séc. XIX e o início do séc. XX.

2.1 Tecnocultura e Audiovisualidades

Entender um objeto e sua eventual problematização como um evento tecnocultural, ou seja, tratado sob o viés da tecnocultura, pode ser traduzido como uma ideia onde a tecnologia (ou as tecnologias disponíveis em cada era) trabalha em retroalimentação com os processos humanos, também influenciando-os e não sendo somente influenciados. Dessa forma, não se

separa a cultura de uma época, de uma região geográfica ou de um povo, por exemplo, das ferramentas tecnológicas que estes têm a disposição para produzi-la e perpetuá-la. Citando a obra *New Media: a critical introduction* (LISTER, 2009), Gustavo Fischer busca uma definição sobre o conceito de tecnocultura que a descreve como “geralmente referindo-se a fenômenos culturais em que tecnologias ou forças tecnológicas são um aspecto significante” (LISTER, apud FISCHER, 2013). Esse ponto de vista, ou “*visada tecnocultural*” (2013, p.41) como sugere o autor, será algo que podemos encontrar mais claramente nas ideias de Debra Shaw.

No início do seu livro “*Technoculture – The Key Concepts*”, a autora traz algumas considerações importantes no intuito de nos fazer entender melhor o termo “tecnocultura” e as suas implicações ao trata-lo como um ponto de vista, uma perspectiva sob a qual analisar os eventos que nos interessam.

Shaw inicia o texto fazendo uma provocação sobre a famosa frase do escritor de ficção científica Arthur C. Clarke que diz que “*qualquer tecnologia suficientemente avançada é indistinguível de mágica*” (2008, p. 1). Primeiro ela tenta estabelecer o que é de fato uma tecnologia, referindo-se a “uma série de ferramentas ou técnicas que atendem aos requisitos de qualquer cultura”. Shaw estabelece uma ideia sobre tecnologia onde não há uma hierarquia entre épocas ou lugares mais “avançados” do que outros no sentido de uma evolução constante e aprimoramento tecnológico que caminha sempre em direção ao futuro.

Ao conceito de mágica, a autora destaca nossa relação com os objetos e ferramentas que dispomos hoje e enfatiza como, mesmo tomando nossa tecnologia atual como algo trivial, a maioria de nós, usuários, não tem a menor ideia de como ela funciona, ao que depositamos nossa confiança nos especialistas: engenheiros e programadores que cada vez mais são valorizados pela estrutura social e econômica da nossa cultura. Outra forma de perceber a tecnologia como algo mágico é a ideia de que ela possa constantemente melhorar nossas vidas, acelerando nossa produção, diminuindo nosso trabalho braçal, nos colocando em contato, permitindo nosso acesso ao conhecimento, etc. Aqui, ela cola a idéia do método científico como uma “metanarrativa”, ou seja, um discurso que legitima aquilo que vem a ser aceito como verdade. A ciência, então, entendida como algo inerentemente bom, garante a legitimidade de práticas sempre relacionadas à ideia de melhoria. Os cientistas que participaram do Projeto Manhattan – que culminou nas bombas que destruíram Hiroshima e Nagasaki – no entanto, tiveram uma experiência diferente.

6“...[a]ny sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic”.

Ao se opor à ideia de “avanço” ou “progresso” (sempre no sentido de um constante aprimoramento) Shaw destaca que:

“Qualquer um que já tenha visto o programa de TV do Canal 4 Britânico *Time Team* deve estar ciente de como as tentativas de reconstruir tecnologias de um passado distante causam problemas para os engenheiros contemporâneos que não têm mais acesso às habilidades para manipular materiais que há muito já caíram em desuso. E, claro, as tão chamadas “maravilhas” do mundo antigo como Stonehenge e as Pirâmides de Gizé são fantásticas porque o método de suas construções são um mistério para nós; elas também são indistinguíveis de magia”⁷⁴. (SHAW, 2008, p. 2)

A ideia de que as tecnologias, portanto, não são exatamente um produto de uma evolução constante (onde a próxima ferramenta é sempre melhor que a anterior em qualquer abordagem possível), mas algo que tem mais a ver com a lógica de um determinado tipo de cultura (seja de uma época, de um povo, de um espaço singular) e que eventualmente pode desaparecer para dar lugar a outras que melhor expressem outras culturas, é o que ressalta nessas palavras. Entender a tecnologia dentro de um espaço-tempo anacrônico e não-linear é, portanto, fundamental para criar uma visão tecnocultural.

No entanto, embora o uso de ferramentas para moldar a realidade pelo homem aconteça desde a Pré-História, é na era moderna que essa relação humano-tecnologia vai ser mais radical e definitiva. A forma como estabelecemos nossas relações sociais e profissionais atualmente estão tão ligadas à tecnologia que passa a ser definitiva uma abordagem tecnocultural para pensar nossos objetos. A relação do homem com a máquina e as mudanças que isso gerou nos campos sociais, econômicos e políticos definem a Modernidade num período em que a veneração pela máquina e a disputa por superioridade tecnológica a moldaram. É na Pós-Modernidade, porém, que a ambivalência pressentida após a Segunda Guerra a respeito da ciência e das tecnologias e os impactos que isso gera na sociedade se destaca, levantando questões sobre o que significa ser humano, talvez a questão mais importante carregada pelo conceito de tecnocultura.

Esse olhar anacrônico, fundamental nessa pesquisa, também se relaciona com o conceito de audiovisualidades, compreendido no tensionamento entre ser e agir da matéria audiovisual que se atualiza nas máquinas de imagem, assim ancorado numa outra ponta ao bergsonismo (conforme descrito mais à frente, no item sobre a problematização), tornando as mídias uma fonte de fenômenos audiovisuais que estão dados no mundo, mas que melhor dão-se a ver nelas.

⁷⁴“Anyone who has seen the British Channel 4 TV programme *Time Team* will be aware of how attempts to reconstruct technologies from the distant past cause problems for contemporary engineers who no longer have access to the skills to manipulate materials that have long fallen into disuse. And, of course, the so-called ‘wonders’ of the ancient world like Stonehenge or the Pyramids at Giza are wonderful because the method of their construction is a mystery to us; they also are indistinguishable from magic”.

As audiovisualidades, portanto, são esses elementos comunicantes materializados pelas mídias audiovisuais que possibilitam a percepção da matéria audiovisual, concretizada a partir de aparatos técnicos.

Um bom exemplo a respeito da natureza das audiovisualidades é a maneira como EISENSTEIN (2002) se refere à questão da montagem no cinema. Para além da ideia primária dos dois planos justapostos que conferem um terceiro significado, persiste a ideia de que a arte, para lidar com a realidade, precisa desmembrá-la e reagrupá-la de outra maneira, que não a que está dada no mundo. Vale lembrar o exemplo utilizado pelo cineasta russo em suas aulas de direção cinematográfica (citado por José Carlos Avellar na introdução da edição brasileira do livro “A Forma do Filme”), a respeito da invenção do avião. Para Eisenstein, sempre que o homem tentou copiar os pássaros, fracassou na tentativa de voar. Porém, quando percebeu o funcionamento de suas asas, que ora planavam, ora giravam como hélices, dividiu esses movimentos em partes separadas, obtendo o sucesso desejado. Assim procedem as artes, como os versos de um *haikai*⁸, por exemplo, que se valem de uma lógica cinematográfica que já existia antes do surgimento do cinema.

Essa operação de reordenar os elementos da realidade de uma forma completamente avessa é decisiva para o funcionamento dos desenhos animados. Assim, o conceito das audiovisualidades pode permitir um melhor entendimento sobre as relações entre o comportamento analógico dessa mídia que atualiza os conceitos a respeito do banco de dados, procurando na intensidade durante de suas manifestações os objetos de estudo que melhor possam servir. Conforme destaca Suzana Kilpp:

“Há na matéria tensionamento entre ser e agir que a percepção hábito não percebe: eles situam-se nas nebulosas que são ambiência dos feixes brilhantes (os que interessam à ação); estão numa zona de grande opacidade. As montagens audiovisuais significantes que interessam à análise estão localizadas aí.” (2006, p. 1)

Está nesse movimento entre virtualidades e atualidades, portanto, o caminho para embasar as ideias de tecnologias, aparatos e mídias que não se manifestam numa linha evolutiva constante de aprimoramento técnico e consequente melhoria. As audiovisualidades, como “imagicidade das mídias audiovisuais” (KILPP, 2006, p.1) se apresentam sem respeitar a cronologia de um tempo sempre em avanço em direção ao futuro e podem ser estudadas de maneira bastante profícua se analisadas em direções diversas no espaço e no tempo, permitindo-nos enxergar a complexidade dessa matéria audiovisual de novos e interessantes ângulos.

⁸ Poema curto, de origem japonesa, que se vale de uma linguagem sensorial para capturar uma sensação ou imagem.

Assim, não só a tecnocultura se coloca como um elemento produtivo a partir do método intuitivo, como a proposta de agir arqueológico na qual a análise dos objetos desse trabalho está baseado, tornando o conceito de audiovisuais uma espécie de amarra conceitual que se origina dessas outras pontes teóricas, mas também as retroalimenta.

2.2 Manovich: Modularidade, Variabilidade e o Banco de Dados

Embora os objetos de mídia analisados por este trabalho tenham sido produzidos muito antes do uso do computador, utilizando-se de procedimentos inerentes ao comportamento analógico das mídias, as características singulares de organização dos desenhos animados inspiram a procurar na lógica digital os argumentos que ajudem a explicar (ou a melhor pensar) a descontinuidade na qual os eles estão baseados. Assim, há na teoria das novas mídias um campo que se tem mostrado bastante fértil para oxigenar as investigações que são feitas em torno das antigas.

Dessa forma, inúmeros estudos e teorias a respeito do funcionamento dos computadores e da lógica do mundo digital poderiam servir de base para pensar a organização modular e descontínua dos desenhos animados, conforme o objetivo deste trabalho. No entanto, não apenas por uma questão de fôlego, mas, principalmente por ajudar a objetivar o paralelo analógico/digital de maneira mais clara, essa pesquisa opta por centrar seus argumentos no trabalho de MANOVICH (2001) a respeito das novas mídias. Mesmo reconhecendo a importância de autores para esta área como, por exemplo, MITCHELL (1992) e suas ideias sobre a era pós-fotográfica, que, apropriadamente discorre sobre as diferenciações implicadas na produção das imagens a partir da pintura, da fotografia e da digitalização e, obviamente, FLUSSER (1985, 2004), com os conceitos de zerodimensionalidade, a “nova imaginação” dos cálculos matemáticos dos computadores e o funcionamento da “caixa preta”, a ideia aqui é pensar menos na relação entre o homem e os aparelhos (hardwares ou softwares) e mais no comportamento e na organização dos objetos de mídia que funcionam de forma descontínua, onde analógico e digital coalescem de maneira curiosamente imprevista.

Neste sentido, Manovich parece ser mais útil pela sua capacidade em sistematizar a lógica computacional, o que permite a este trabalho aproximar-se do funcionamento daquilo que é modular, programável e infinitamente rearranjável (e reutilizável), fornecendo categorias de análise que submetem a investigação aqui em curso a tensionamentos ainda pouco experimentados e que, objetivamente, precipitam não só melhores respostas como, principalmente, novas e melhores perguntas.

Assim, os estudos de Lev Manovich sobre as novas mídias se tornam interessantes não apenas porque um objeto de estudo que se debruce sobre as técnicas de animação obrigatoriamente precisa contemplar a era digital como um período de extrema radicalização destas técnicas, mas porque podemos traçar paralelos entre alguns aspectos identificados pelo autor como sendo característicos das novas mídias, mas que de alguma forma, já começavam a ser esboçados pelos desenhos animados de outros períodos.

As mídias modernas como a fotografia, o cinema, o rádio e a televisão, que surgiram a partir do final do séc. XIX, na esteira da Revolução Industrial, de fato já apontavam diversos caminhos que seriam seguidos pelas novas mídias. De alguma forma, no entanto, o desenho animado parece ter sido a mídia que mais se aproximou de alguns conceitos que vemos em Manovich. No texto intitulado “Princípios das Novas Mídias”, o autor traz à tona as características intrínsecas às novas mídias, ou seja, seu jeito de ser e agir que as diferenciam das mídias tradicionais⁹. Ele destaca cinco tópicos em ordem hierárquica, onde os dois primeiros (Representação Numérica e Modularidade) condicionam os outros três (Automação, Variabilidade e Transcodificação).

Vale ressaltar uma observação feita por Manovich que pode nos ajudar a entender as relações desses princípios com a animação, quando ele diz:

“Nem todos os objetos das novas mídias obedecem à esses princípios. Eles devem ser considerados não como leis absolutas e mais como uma tendência geral de uma cultura que está sendo informatizada. Com a informatização afetando camadas cada vez mais profundas da cultura, essas tendências se manifestarão ainda mais¹⁰.”
(MANOVICH, 2001, p.27)

Essa característica destacada pelo autor a partir das suas observações demonstra aquilo que podemos perceber a respeito da arteficialidade dos desenhos animados e a sua semelhança em relação ao funcionamento das novas mídias, ou seja, a forma descontínua que pressupõe à informatização (em oposição à linearidade das mídias tradicionais) e a sua tendência de se dar a ver a partir da radicalização dessa descontinuidade. Sendo os desenhos animados uma das mídias modernas que menos linearidade possui (as técnicas mais tradicionais, utilizadas para conteúdos comerciais ao longo do séc. XX se baseiam numa construção a partir do zero, sem referencial no mundo real, como fazem o rádio, o cinema e a televisão), podemos entender o

⁹ A opção pelo termo “tradicionais” é uma estratégia para evitar o termo “mídias antigas” (old media) mais usada por Manovich, mas que, em português, talvez acentue mais o sentido de “superadas” e menos o de “precedentes”, que é ao que nos referimos.

¹⁰ “Not every new media object obeys these principles. They should be considered not as absolute laws but rather as general tendencies of a culture undergoing computerization. As computerization affects deeper and deeper layers of culture, these tendencies will increasingly manifest themselves.”

seu processo (principalmente no ambiente analógico) como algo que possui certo grau de parentesco com alguns processos digitais.

Assim, analisando as ideias de Manovich como forma de inspirar o olhar sobre os desenhos animados, será tomado emprestado do autor os conceitos da Modularidade, da Variabilidade e do Banco de Dados. Os dois primeiros dizem respeito ao princípio das novas mídias, ou seja, a maneira pela qual estas se organizam a partir da lógica das unidades discretas (os zeros e uns) inerente ao ambiente digital. O terceiro e último conceito fala sobre a possibilidade de reagrupamento que as informações armazenadas de forma descontínua possuem no sentido de produzir novas e diferentes informações através das diversas combinações que podem ser feitas entre elas.

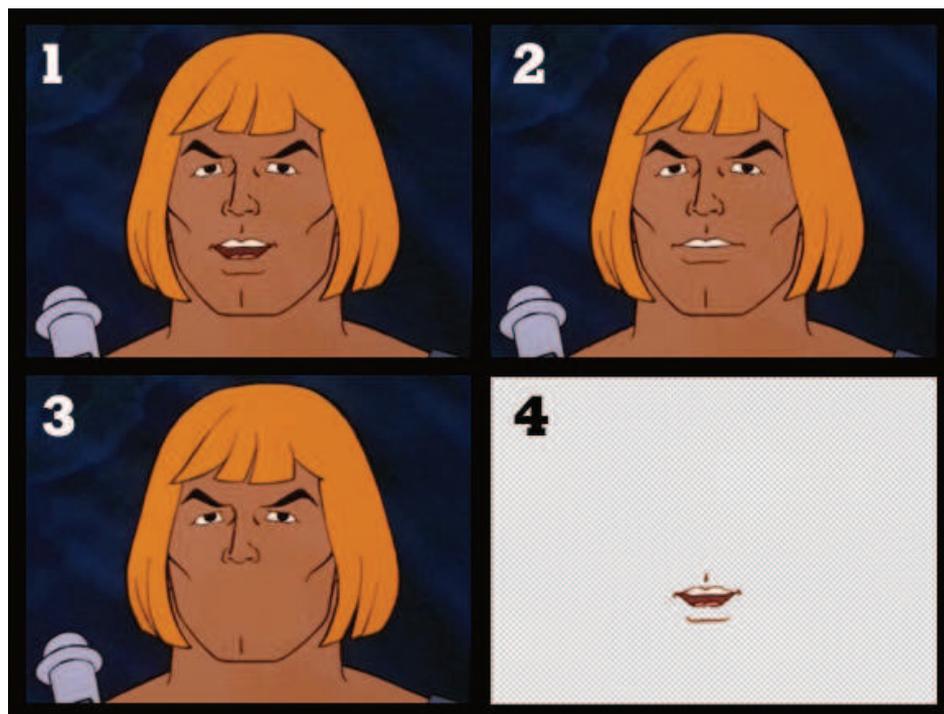
Segundo Manovich, portanto, a modularidade diz respeito à capacidade que qualquer objeto manipulado digitalmente tem de ser constituído de partes separadas que podem ser rearranjadas sem alterar o conteúdo final completamente. É a ideia a partir da qual podemos perceber a estrutura fragmentada das novas mídias, pois sendo os seus elementos uma coleção de amostras descontínuas, estas são organizadas em objetos de maior escala (como os inúmeros pixels que formam uma imagem ou os diversos scripts que fazem rodar um programa), mas que ainda assim, mantêm suas identidades separadas. Da mesma forma, os objetos de mídia em si (filmes, sons, imagens, programas) podem ser combinados em outros objetos ainda maiores, também mantendo sua independência sobre o produto final e assim por diante. Em suas próprias palavras, Manovich ressalta que:

“[...] quando um objeto é inserido em um documento (por exemplo, um clipe de mídia inserido em um documento do Word), ele continua a manter sua independência e pode sempre ser editado com o programa originalmente usado para cria-lo.”¹¹(2001, p.30)

Essa característica modular das novas mídias e dos objetos que ela cria ou manipula, permite, portanto, que os seus conteúdos sejam rearranjados (ou editados, modificados, geralmente com a intenção de serem melhorados – a partir de determinado ponto de vista, é claro) sem que se precise começar do zero ou jogar boa parte do trabalho fora.

Figura 1: Bocas separadas do rosto para He-Man

¹¹ “When an “object” is inserted into a document (for instance, a media clip inserted into a Word document), it continues to maintain its independence and can always be edited with the program originally used to create it”.



Fonte: Elaborado pelo autor

Ao usar o exemplo do Photoshop para descrever sua organização em camadas (*layers*), Manovich descreve o exato mesmo processo analógico usado na animação durante muitos anos para separar, em camadas físicas de folhas de acetato, os diversos elementos de um personagem de animação, como se percebe na Figura 1.

Através da modularidade, os desenhos são rearranjados, modificados ou editados para atingir determinada finalidade sem ter que refazer todas as artes novamente. A sequência retratada nas imagens 1 até 4 da Figura 1 mostra o processo de *lipsync*¹² realizado com a separação do desenho das bocas do resto do rosto. No exemplo em questão, isso serviu para fazer o personagem He-Man dizer (conforme a dublagem) “- *Isso mesmo, cara peluda!*”¹³, referindo-se ao vilão Homem-Fera. As imagens 3 e 4 da Figura 1 demonstram, em um procedimento de dissecação¹⁴, quais as camadas que estão mais claramente separadas. Essa característica modular encontrada nos desenhos animados não é o que permite apenas animar determinado plano exigido pelo roteiro. A modularidade é o que possibilita que o animador faça o personagem falar qualquer outra coisa em qualquer outro momento de qualquer outro episódio usando esses mesmos desenhos, desde que a decupagem e a narrativa permitam repetir a mesma composição (nesse caso, um close-up frontal de He-Man) e trocando apenas o fundo (o cenário)

¹² Do inglês “sincronia labial”, é o processo usado para casar a animação com o diálogo gravado por um ator, criando a impressão de que o próprio personagem animado está falando.

¹³ Trecho extraído do episódio 2 da primeira temporada, intitulado “The Cosmic Comet” (O Cometa Cósmico).

¹⁴ Procedimento realizado com o software Photoshop, cuja descrição estará aprofundada na metodologia do trabalho.

para uma nova ressignificação. Analisando novamente as imagens 1 e 2 da Figura 1, pode-se inferir que os olhos também sejam uma camada separada do rosto, o que permitiria o personagem piscar, por exemplo, sem ter que redesenhar todo o rosto novamente (como acontece com a boca). Porém, como no trecho analisado o personagem não pisca e não muda sequer as expressões do olhar, mantendo os traços dos olhos inalterados, não se pode afirmar que essa seja também outra camada separada em uma folha de acetato. Para ter certeza disso, seria preciso ter acesso aos materiais usados para a produção do episódio específico (os desenhos originais, cenários, acetatos, etc.). Dessa forma, isso é o quão fundo nossa pá consegue ir nesse solo¹⁵.

Indo adiante, Manovich diz que “*um objeto das novas mídias não é algo dado de uma vez e para sempre, mas algo que pode existir em diferentes, potencialmente infinitas versões*”¹⁶ (2001, p.36). Ele difere as novas mídias das velhas dizendo que, antes da computação, o processo de criar um objeto de mídia consistia em um criador humano que organizava os diferentes elementos em uma composição que era armazenada em determinado material e funcionava como uma espécie de máster que serviria para ser copiada sempre de forma idêntica numa lógica de produção industrial. As mídias da era digital, por sua vez, criam objetos, segundo Manovich, que podem dar origem a várias diferentes versões e, ao invés de se basearem na ação de um agente humano, realizador de todas as tarefas criativas e organizacionais, as variações possíveis de existir nas novas mídias são, em parte, criadas automaticamente pelo computador.

Figura 2: Variações em “He-Man e os Defensores do Universo”



Fonte: Elaborado pelo autor

Na Figura 2, há uma mesma arte (ou sequencia delas) que é reutilizada em diferentes contextos, gerando novas possibilidades narrativas. No primeiro momento (imagem 1), He-

¹⁵ Alusão á metodologia arqueológica que estará mais aprofundada mais adiante no trabalho.

¹⁶ “A new media object is not something fixed once and for all, but something that can exist in diferente, potentially infinite versions”. (tradução do autor)

Man aparece em uma caverna e, no segundo (imagem 2), ele está numa espécie de oficina dentro do castelo onde mora o personagem Mentor (ao fundo, na mesma imagem). Além disso, as duas imagens pertencem a episódios diferentes da série (episódios 5 e 4 da primeira temporada, respectivamente), indicando que o reaproveitamento do material supera os limites de um único objeto (ou episódio da série). Porém, mais interessante ainda é o fato de que o He-Man presente imagem 2 da Figura 2 não é de fato o mesmo personagem comum ao seriado e, sim, um robô criado por Mentor (que na cena aparece segurando um controle remoto que controla o He-Man de mentira) para poder enfrentar o verdadeiro He-Man, capturado pelo vilão Esqueleto e hipnotizado para agir sob seus comandos¹⁷.

O exemplo encontrado aqui faz menção às particularidades da variabilidade que, segundo Manovich, se referem a elementos que são armazenados em uma base de dados e acessados de acordo com determinada necessidade, além de potencialmente, ao separar o conteúdo da interface, poder criar diferentes interfaces a partir dos mesmos conteúdos, possibilitando que ao acessar uma biblioteca de artes pré-estabelecidas (em boa parte, construídas antes do início da produção, como foi o caso de He-Man), pode-se não só colocar o personagem em contextos narrativos inúmeros, como também tensionar sua identidade, criando um segundo personagem (nesse caso, um robô), utilizando-se o exato mesmo conteúdo.

Figura 3: Outras variações em “He-Man e os Defensores do Universo”



Fonte: Elaborado pelo autor

Novamente, pode-se perceber na Figura 3, como o layout utilizado para conceber a imagem de He-Man utilizada nos planos retratados na Figura 2, também é utilizado para compor a imagem de outros personagens. No caso da imagem 1 da Figura 3, trata-se do Príncipe Adam, alter-ego de He-Man, fato que justifica a reapropriação dos traços do primeiro pelo segundo. Porém, na imagem 2 da mesma Figura, é o personagem Esqueleto, o vilão arqui-inimigo do herói que toma emprestada boa parte de sua composição. Percebe-se aqui a reincidência dos

¹⁷ Enredo do episódio 4 da primeira temporada, intitulado “Disappearing Act” (Número do Desaparecimento).

traços que moldam os bíceps, os músculos do peito e do abdômen, bem como as tiras da vestimenta que cruzam o peito de He-Man coincidindo com as do peito de Esqueleto. Trata-se de uma evidência de que diferentes personagens (e não só diferentes versões deles mesmos) são concebidos a partir de um mesmo molde, variando sua natureza para atender às necessidades da narrativa desse conteúdo audiovisual.

Manovich diz que a lógica das novas mídias corresponde à lógica pós-industrial da produção sob demanda, onde um usuário pode determinar as características de seu objeto desejado, variando sobre um modelo pré-estabelecido ao invés de simplesmente ter que se contentar com uma cópia (dentre várias) de um mesmo modelo (na lógica industrial). Parece perfeitamente adequado ao que é possível ver nas últimas Figuras.

Modularidade e Variabilidade, portanto, trabalham no sentido de cooperar para a organização de uma mídia que passa a contar com a possibilidade de produzir seus objetos e conteúdos com base em um banco de dados, que nas palavras de Manovich “*é definido como uma coleção estruturada de informação*¹⁸”, ou uma “*coleção de vários itens, onde cada item possui o mesmo significado que qualquer outro*¹⁹”.

Uma característica importante do banco de dados, e que faz dele uma fonte de material virtualmente inesgotável é que ele possui a capacidade de se expandir indeterminadamente, uma vez que funciona não apenas fornecendo, mas também agregando novas informações através de novos elementos que podem ser adicionados com o passar do tempo, além das próprias inúmeras combinações que ele gera e que passam a criar uma nova significação para os conteúdos que lá já estavam. Essa estrutura, no entanto, não gera a narrativa por si só, uma vez que os dados armazenados dessa maneira não possuem, idealmente, nenhum significado específico para uma composição dramática isoladamente. A presença desses elementos no conteúdo final precisa ser motivada por uma intenção que não existe no banco de dados, de forma que um agente externo a ele vai operá-lo para atingir determinado objetivo na produção de sentido.

No caso dos desenhos animados, mais especificamente no caso de “He-Man”, esse agente externo é o roteiro de cada um dos episódios da série. Eles vão, cada um a seu critério (qual história desejam contar dentro daquele universo), organizar essa coleção de itens de maneira a escolher quais serão utilizados, em que ordem aparecerão e para qual resultado narrativo precisarão prestar contas. Assim, as possibilidades narrativas são múltiplas (a

¹⁸ “...a structured collection of data.” Tradução do autor.

¹⁹ “...collections of individual items, wích every item possessing the same significance as any other.” Tradução do autor.

dependem da complexidade do banco, virtualmente infinitas), desde que respeitem aquilo que o banco de dados diz que pode ser feito.

Essa forma de acessar e combinar as diferentes informações para cumprir determinado objetivo é o que seria conhecido, no ambiente digital como algoritmo, ou seja, um código que se aproveita de uma “coleção estruturada de itens” para produzir e realizar suas tarefas. No campo dos desenhos animados, esses itens colecionados e organizados seriam os diferentes desenhos, as diferentes artes (às vezes, os diferentes trechos de animação) e o roteiro seria o seu algoritmo, o código que os opera. Um está ligado ao outro e ambos fazem parte de uma mesma lógica de organizar e transmitir informação. Eles cooperam, se autoconsumem e se retroalimentam, pois quanto mais dados dispõem, mais códigos podem gerar e quanto mais códigos geram, mais dados produzem para armazenar. A respeito dessa relação interdependente e justificando a intenção dessa pesquisa em se inspirar nas mídias digitais para pensar a natureza das animações, Manovich conclui:

“O mundo se reduz a dois tipos de objetos de software que são complementares um ao outro – estrutura de dados e algoritmos. Qualquer processo ou tarefa é reduzida a um algoritmo, uma sequência final de operações simples que um computador executa para realizar determinada tarefa. [...] Algoritmos e estrutura de dados possuem uma relação simbiótica. Quanto mais complexa for a estrutura de dados em um programa de computador, mais simples o algoritmo precisará ser, e vice versa.”²⁰(2001, p223)

Bancos de dados e os códigos que os operam são, portanto, dois lados da mesma moeda, ainda que com comportamentos opostos. Enquanto o primeiro se reusa a criar uma relação entre os elementos que armazena, o segundo provoca uma relação de causa e efeito entre eles que é apenas uma das diversas possibilidades entre tantas outras. Assim sendo, os bancos de dados tornam-se o centro de um processo criativo onde o conteúdo e a sua interface estão separados, de maneira que é possível dar origem a inúmeras interfaces a partir dos mesmos elementos.

Manovich recorre à teoria semiológica do sintagma e paradigma, formulada por Ferdinand de Saussure, que descreve a organização dos sistemas baseados em signos, para separar nas dimensões sintagmática e paradigmática os elementos dados em um sistema baseado em dados e códigos. O sintagma seria a realização dos elementos em uma ordem lógica e linear, enquanto o paradigma seria as diferentes possibilidades que geraram essa ordem linear específica. Segundo essa ideia, por exemplo, as palavras que compõem uma frase escrita sobre um papel estão materializando um paradigma que só existe na mente de quem a escreveu. Da

²⁰ “The world is reduced to two kinds of software that are complementary to each other – data structures and algorithm. Any process or task is reduced to an algorithm, a final sequence of simple operations that a computer can execute to accomplish a given task. [...] Algorithms and data structures have a symbiotic relationship. The more complex the data structure of a computer program, the simpler the algorithm needs to be, and vice versa.” Tradução do autor.

mesma forma, na literatura e no cinema os elementos que constroem uma narrativa (diálogos, cenas, etc.) existem materialmente, enquanto outros elementos que fazem parte do mesmo universo e que poderiam ter sido usados no lugar dos que foram escolhidos somente existem virtualmente. Significa dizer que o banco de dados que gera os conteúdos é um paradigma (que é implícito, virtual, ausente), enquanto o conteúdo gerado pelo código que opera esses dados é um sintagma (explícito, materializado, presente).

Na lógica das novas mídias, no entanto, a relação entre essas duas dimensões se inverte, uma vez que o seu banco de dados é material e as possíveis narrativas que dele virão é virtual. Nas palavras de Manovich:

“A narrativa é construída conectando elementos desse banco de dados em uma ordem particular, que se dá descrevendo uma trajetória que leva de um elemento para o outro. No nível material, uma narrativa é apenas um conjunto de conexões; os elementos em si permanecem armazenados no banco de dados. Portanto, a narrativa é virtual, enquanto o banco de dados existe materialmente.”²¹(2001, p231)

Os episódios de “He-Man e os Defensores do Universo” também seguem a lógica acima descrita, pois seus roteiros são criados respeitando uma série de elementos que pertencem a uma biblioteca previamente produzida e organizada (ou seja, um banco de dados) e dando inúmeros significados para eles através das diferentes combinações experimentadas. É nesse sentido que o trabalho de Lev Manovich, ainda que voltado para o campo digital, inspira essa pesquisa a repensar um objeto de mídia analógica como o “He-Man”, procurando em outros campos de estudo, novas formas de aproximação aos materiais empíricos desse desafio.

2.3 Benjamin: Arte e Técnica

A obra de Walter Benjamin, obviamente, não se restringe à sua análise a respeito da arte reproduzida tecnicamente, cujo texto (apesar de muito famoso e infinitamente citado) é apenas um pequeno fragmento de um pensamento extensamente mais amplo e complexo. Reconhecendo este como um autor extremamente importante para os estudos das Ciências Humanas, como a Filosofia, a Sociologia (e, claro, a Comunicação, em foco nesse trabalho), mas não restrito a estes, por exemplo, é preciso salientar que a leitura feita aqui a seu respeito se constitui em um recorte muito específico e pontual. Interessa, nessa conversa com Benjamin, entender de que forma a modernidade organiza alguns processos artísticos, gerando seus próprios modelos particulares de arte e as conseqüentes implicações da Revolução Industrial e

²¹ “The narrative is constructed by linking elements of this database in a particular order, that is by designing a trajectory leading from one element to another. On the material level, a narrative is just a set of links ; the elements themselves remain stored in the database. Thus the narrative is virtual while the database exists materially.” Tradução do autor.

do processo fabril e fragmentado de orientar o trabalho para os novos paradigmas que daí surgem.

Se as obras de arte tradicionais (na pintura, na escultura, na música, etc.) perdem seu caráter espaço-temporal único quando não é mais preciso estar diante de um quadro para apreciá-lo ou ao lado de uma orquestra para ouvir uma sinfonia, se esse aqui-e-agora se desfaz, reproduzido e reapropriado diante das máquinas e da sociedade de consumo capitalista, subtraindo seu caráter aurático e profanando sua pretensa divindade, qual seria o novo estatuto da arte que surge a partir disso? E qual seria a forma de arte que surge com isso e que melhor representa essa nova ordem? O cinema é apontado por Benjamin justamente porque não pode existir isolado. Sua concepção é, por definição, fragmentada e sua finalidade é a de ser reproduzido. O cinema não é uma arte prévia que se adapta a uma técnica posterior, mas justamente o oposto: é a partir da técnica que ele se manifesta. Por isso, os desenhos animados, em sua total fragmentação, tornam-se tão interessantes de serem observados pelo prisma tecnológico e anti-aurático experimentado pelo filósofo alemão e é por isso também que esse recorte específico em sua obra é o que serve a essa pesquisa nesse momento.

Quando Benjamin se referiu ao cinema como a atividade que mais radicalmente alterou o sentido do conceito de arte a partir da era da reprodutibilidade técnica permitida após a Revolução Industrial, ele o fez comparando o próprio cinema à fotografia, que há muito vinha sendo alvo de controvérsias a respeito do seu caráter artístico em oposição à pintura. Segundo ele, a diferença entre fotografar um quadro e filmar uma cena de ficção parece radical o suficiente para entendermos o argumento, propondo que, no primeiro caso, o quadro é, de fato, uma obra de arte e a sua reprodução (a fotografia dele) não é, no segundo, nem o acontecimento fictício interpretado pelo ator, muito menos o seu registro na película teriam qualquer DNA artístico a ser considerado, o que faz do cinema uma atividade muito mais devedora da reprodutibilidade e, portanto, carregada das consequências para a questão aurática, central no pensamento do filósofo alemão.

Para dissociar a atuação de um ator de cinema do seu caráter teatral (e, portanto, artístico), Benjamin compara o ambiente de um set de filmagem ao de um laboratório, onde são realizados testes mecanizados. Ao invés de representar uma cena de forma contínua diante do público, no estúdio o ator executa várias e várias vezes o mesmo movimento (uma ação, um diálogo, etc.) diante de um “grêmio de especialistas” (1985, p.178) – o produtor, o diretor, o operador de câmera, etc. – para o qual o montador decidirá a posteriori qual o trecho mais adequado para ser utilizado no filme. Assim, uma outra possibilidade artística surge, que é mais demandada pela máquina do que pelo homem, uma vez que “com a representação do homem

pelo aparelho, a autoalienação humana encontrou uma aplicação altamente criadora” (1985, p.180). Um exemplo dessa “aplicação criadora” se dá na forma de construir as próprias obras cinematográficas, quando uma ação simples pode ser filmada em dias e locais (tempo e espaço) distintos e parecerem naturais como uma ação única apenas pelo efeito da montagem. Dessa maneira, o trabalho do ator é fragmentado e só passa a existir de uma maneira que ele, a rigor, nunca realizou por inteiro. A esse respeito, Benjamin é claro:

“Sua atuação não é unitária, mas decomposta em várias sequencias individuais, cuja concretização é determinada por fatores puramente aleatórios, como o aluguel do estúdio, disponibilidade dos outros atores, cenografia, etc. Assim, pode-se filmar, no estúdio, um ator saltando de um andaime, como se fosse uma janela, mas a fuga subsequente será talvez rodada semanas depois, numa tomada externa”.

(BENJAMIN, 1985, p. 181)

O ator, no cinema, é, portanto, mais uma peça na engrenagem do aparelho artístico cinematográfico, incapaz de perceber a totalidade da obra da qual sua ação faz parte e tratado como um mero “acessório cênico” (1985, p.181). Essa atividade, então, tem muito menos a ver com a interpretação teatral e muito mais com a de uma prova realizada diante de aparelhos – os refletores e microfones –, tarefa extremamente rigorosa para a qual a aprovação significa a manutenção da dignidade humana, ou seja, a vitória do homem sobre a máquina. Preocupado com os efeitos do capitalismo na formação das classes trabalhadoras, oprimidas pelas fábricas cada vez maiores e numerosas surgidas na urbanização que explodiu a partir do séc. XIX, Benjamin considera o cinema como a vingança das massas espremidas no trabalho fabril e suprimidas de sua humanidade pelo poder das máquinas. À noite, todos podiam então ir ao cinema e ver o homem as superando e colocando o aparelho “a serviço do seu próprio triunfo” (1985, p. 179).

Se a ideia de Benjamin, no entanto, ao falar do cinema, era ilustrar a refuncionalização da arte promovida pela perda da aura através da reprodutibilidade técnica (a arte feita por aparelhos e não por seres humanos), pode-se supor que os desenhos animados talvez sejam um exemplo ainda mais radical desse conceito. O cinema pode, para além de filmar uma cena de ficção (diante de um corpo de técnicos), filmar também uma ópera, ou um espetáculo de ballet, por exemplo. O evento original seria arte e sua reprodução em filme, não, como acontece na fotografia de um quadro. Mas a falta de referencial real dos desenhos animados é o que o capacita como agente ainda mais transformador do que se entende por arte. Assim, será crucial para esse trabalho entender os conceitos do filósofo alemão, principalmente no que diz respeito ao papel do cinema na arte, dado o seu alto grau de parentesco com o estatuto da reprodutibilidade técnica.

2.4 Do outro lado da animação: Bazin e o dispositivo cinematográfico

Observar o desenho animado inspirando-se nas novas mídias, empregando-lhe a formalidade dos processos computacionais que culminam no conceito de transcodificação, ou seja, na tradução de um mundo natural para uma interface tecnológica que recria os símbolos desse mundo a partir de uma lógica completamente inversa, fragmentada e descontínua, obriga a pensar o que estaria do outro lado da ponte conceitual da representação do mundo pelo cinema. Reconhecendo o crítico francês André Bazin como um dos teóricos mais profícuos para se pensar sobre o realismo cinematográfico, evocam-se as ideias encontradas no livro “O que é o cinema?” (Cosac Naify, 2014) que compila alguns de seus textos publicados em periódicos de crítica cinematográfica (entre eles, a mítica revista *Cahiers du Cinéma*, da qual Bazin é fundador) durante as décadas de 1940 e 1950, sistematizando suas ideias e tornando-as mais claras, a respeito do que ele entende como sendo aquilo que de fato corre nas veias do cinema desde o seu surgimento.

A maneira mais tradicional de abordar as ideias de André Bazin, normalmente, é aquela que as insere na escola dos pensadores realistas, de forma a ser utilizada em oposição à escola dos pensadores formalistas, onde Sergei Eisenstein, por exemplo, é um dos principais representantes. De um lado, a ideia de que o cinema registra o “real” e daí sua importância; De outro, que esse “real” não existe e a arte cinematográfica surge dos sentidos que a montagem atribui a dois ou mais elementos justapostos. Subjetivação do plano cinematográfico versus sua objetivação.

Entender a arte do cinema a partir de conceitos assim limítrofes (é “isso” e não “aquilo”), além de parecer uma estratégia pouco fértil – é preciso considerar que os próprios Bazin e Eisenstein não as levaram ao pé da letra durante toda sua produção intelectual – não é, idealmente, a que interessa a esta pesquisa. Para além do pressuposto ingênuo de que há uma realidade que resta na operação cinematográfica, Bazin move-se para compreender o jogo psicológico que o cinema faz ao estar ancorado no mundo real. Assim, e por isso mesmo, o teórico francês é apontado por ser, de certa forma, responsável pelo reconhecimento do neorealismo italiano²² como uma das principais vanguardas do cinema, de maneira que o aprofundamento dessas ideias a respeito de uma imagem que serve como prova do real (e não como o próprio real) passam a ser muitíssimo mais interessantes de serem exploradas.

²² Vertente cinematográfica surgida na Itália após a Segunda Guerra Mundial, onde os filmes eram produzidos utilizando-se dos cenários reais (ruas, prédios, ruínas) e também não-atores.

Torna-se importante, no entanto, ao demarcar os territórios mais frequentados pelas teorias de André Bazin, estabelecer que esta pesquisa procura utilizá-las de uma forma diferente, implicando à elas um papel de contraprova àquilo que está sendo aqui formulado. Se há um jogo psicológico distinto operado pelo cinema tradicional (que vai do real ao abstrato), qual é o jogo operado pelo cinema que é feito no caminho inverso? Para tentar entender essa questão, procura-se aqui estabelecer o primeiro, de forma que este ajude a elucidar, contrariamente, o segundo.

Para Bazin, um dos principais fundamentos das artes plásticas estaria contido numa espécie de prática do embalsamamento, o que, remetendo às suas origens religiosas, significaria “*salvar o ser pela aparência*” (p. 28, 2014). Assim, a pintura e a escultura teriam descoberto o que ele chama de “complexo de múmia”, onde o retrato ou a estátua, mesmo separados do modelo que os originou, agem exorcizando o tempo, ajudando a recordar alguém e salvando-lhe da morte. Quando do advento da fotografia, o que se pode concluir como um mero aperfeiçoamento técnico era na verdade uma alteração profunda na dimensão psicológica da representação pictórica: não há mais a intervenção decisiva do homem na produção das imagens, que se formam automaticamente através de uma reprodução mecânica. A fotografia, portanto, carregaria a credibilidade que nenhuma pintura jamais possuiu ao se utilizar de uma transferência da realidade de algo para a sua imagem. Sendo assim, a operação decisiva executada pelo cinema quando do seu surgimento seria a objetividade fotográfica desenrolada no tempo: ao captar o movimento do mundo, essas imagens ganham, assim como a vida, uma duração.

É importante, como já foi dito, portanto, perceber que as ideias de Bazin não agem em defesa de um conceito simples que julga que a imagem é a própria realidade ou que teria a capacidade de agir tal como se fosse. Para ele, o que de fato torna a imagem fotográfica (e cinematográfica) única é justamente sua capacidade de atuar como prova daquilo que revelava: para haver a imagem, era preciso que o objeto representado precisasse ter existido tal e qual em algum momento no tempo e no espaço. Uma “impressão digital” ou “máscara mortuária”, como ele próprio define. Dessa forma, a matéria-prima do cinema não seria a realidade em si, mas o registro por ela deixado no filme. Isso leva à consideração de que o impulso que levou à invenção do cinema era o de unir, ao máximo possível, todas as técnicas de reprodução mecânica da realidade, não só no que diz respeito à imagem e ao movimento (a fotografia e a animação, disponíveis no final do séc. XIX), mas também a cor, o som, etc., numa obstinação da recriação total do mundo sobre a qual não haveria interferência humana. Por isso, Bazin julgava certa ingenuidade aos que consideravam o cinema mudo como o auge de sua concepção,

reclamando do uso do som como algo que viria para destruir essa arte. Ao contrário, para o teórico francês, em meados dos anos 1940, o cinema a rigor sequer havia sido inventado na sua plenitude.

Criticando também a crença formalista de que a arte cinematográfica reside quase que totalmente na montagem e na justaposição de dois ou mais planos não infletidos que, separadamente não carregam nenhum significado específico, mas ao serem unidos constroem uma ideia na cabeça do espectador, Bazin faz uma análise bastante criteriosa sobre dois filmes, “O Balão Vermelho” (Albert Lamorisse, 1956) e “No Reino das Fadas” (Jean Tourane, 1957) que será crucial para entender os códigos que operam nos desenhos animados num ângulo oposto ao cinema *live-action*. O filme de Tourane consiste naquilo que Bazin chama de “... *um Walt Disney com animais de verdade*” (p. 85, 2014), pois baseava sua narrativa no antropomorfismo que atribuía aos animais certos sentimentos humanos. No entanto, os animais do filme não eram adestrados, apenas domesticados, o que permitia ao diretor apenas filmá-los de maneira praticamente estática sem que executassem qualquer tipo de ação proveitosa para a narrativa. Todos os significados atribuídos às ações dos animais nesse filme vêm, portanto, da montagem, deixando claro que, quando parece que os personagens fazem algo, há certamente algum truque por trás. Assim, a história é construída sem que os protagonistas tenham feito algo que não seja ficarem parados diante da câmera. A *mise-en-scène* a serviço desse antropomorfismo é criada totalmente pela montagem, impedindo a crença na ocorrência real das ações vistas na tela. Fossem animais adestrados (Bazin faz alusão ao cachorro Rin Tin Tin, que na verdade era interpretado por inúmeros cães semelhantes, cada um capaz de realizar certas tarefas, como saltar, buscar um objeto, fingir de morto, etc.), o cerne do filme recairia sobre as proezas executadas e não sobre a história em si, conduzindo a atenção do espectador do plano da imaginação ao plano do real, coincidindo assim com aquilo que o cinema sempre buscou. Já no filme de Lamorisse, a ilusão de que o balão vermelho do título está seguindo o garoto, ou atuando junto com ele é criada a partir da realidade, usando truques comuns à prestidigitação e não à montagem, como um fio que segura o balão, o sopro de um ventilador que o empurra, etc. Pouco importa que foram usados dezenas ou centenas de balões (como os inúmeros cães de Rin Tin Tin) para realizar as filmagens, mas o valor documental contido nos diversos planos, pois os acontecimentos que representam são parcialmente verdadeiros. A respeito da ontologia estética do cinema, Bazin conclui:

“Para que haja plenitude estética do filme, precisamos *acreditar* na realidade dos acontecimentos, *sabendo* que houve trucagem. [...] Assim, a tela reproduz o fluxo e o refluxo da nossa imaginação que se alimenta da realidade à qual ela planeja se

substituir; a fábula nasce da experiência que a imaginação transcende”. (BAZIN, 2014, p. 90)

Fica claro, então, a partir das ideias de Bazin em que frequência da imaginação o desenho animado opera que o coloca no lado oposto ao cinema. As inúmeras artes produzidas à exaustão que dão vida à um único personagem, o teor psicológico das ilustrações que precisam da nossa ilusão antropomórfica para criar adesão, a ilusão do *trompe l’oeil*, que pode no máximo imitar ao invés de retratar, todos elementos operando numa razão radical da montagem, que se dá não apenas no plano, mas na ordem do quadro a quadro. O cinema se vale da tecnologia para recriar a realidade, mas a animação indica fazer justamente o contrário e, por isso, precisa de uma lógica não somente diferente, mas inversa à da praticada nos filmes de *live-action* para produzir seus desenhos animados. Essa é a lógica transcodificada do mundo natural para a discretização, para a formalidade dos processos teóricos que mais tem a ver, se aceitarmos essa perspectiva por um momento, com o campo computacional que vai originar as novas mídias do que com qualquer outro.

Até aqui, foi possível perceber a intenção dessa pesquisa em atacar as peculiaridades da produção das imagens de um desenho animado, tendo como principal objetivo diferenciá-lo do cinema tradicional para construir uma nova abordagem em torno desse objeto, a fim de postular as perguntas que se pretendem originais a respeito de sua natureza.

3. PROBLEMATIZAÇÃO

A intenção aqui é de construir o problema de pesquisa, percebendo como os desenhos animados são abordados academicamente e como a perspectiva dessa pesquisa pretende colaborar para o campo ao fornecer uma visão ainda pouco experimentada em torno da matéria.

Utilizando o método intuitivo, conforme postulado por Deleuze (2004) a partir de Bergson, pretende-se definir o objeto central da pesquisa, identificando uma pergunta essencial em torno da qual serão direcionados os esforços das análises feitas sobre os materiais empíricos. Aqui, o leitor irá perceber que a pesquisa é também uma construção feita em um processo de tentativa e erro, onde os registros das diversas versões que o trabalho possuiu durante o seu desenvolvimento é mantido para atestar sobre a sua complexidade.

Mais adiante, será considerada a relação dos desenhos animados com a TV, em comparação com aqueles feitos para a exibição em salas de cinema. Entender a velocidade com que essa mídia opera e as implicações que isso traz para a produção dos filmes animados é fundamental para perceber a relação desses filmes com as máquinas que os produzem e como isso, eventualmente, condiciona as estratégias em torno de sua concepção.

Observar os desenhos animados, portanto, requer cuidado por parte do pesquisador menos experiente. Existe um senso comum muito grande (não só por parte do público, mas também dos próprios animadores) a respeito do gênio criador que dá vida a essa arte que induz a pensar sua operação a partir de um modelo binário homem-máquina onde o primeiro está no comando e o segundo apenas o obedece, invariavelmente. No entanto, será proposto aqui um olhar ligeiramente diferente, uma vez que os processos tecnológicos passam a serem considerados tão ou mais importantes do que os humanos para a realização dessas animações. Isso leva a avaliar uma classificação importante que tem, de um lado, os desenhos animados produzidos para o cinema e, de outro, aqueles produzidos para a televisão.

Assim, ainda que o lançamento de “Branca de Neve e os Sete Anões” de Walt Disney, em 1937, se configure naquilo que os críticos e historiadores costumam chamar de um “marco” para o cinema de animação (apenas para citar um caso bastante emblemático), os caminhos apontados por essa pesquisa direcionam seu interesse para um tipo de conteúdo animado aparentemente bem menos “nobre”, que é aquele produzido de forma seriada para preencher as grades da televisão. Uma vez que os contextos que atravessam esse tipo de produção obrigam os artistas a delegarem às máquinas boa parte das tarefas, é nesse ambiente televisivo que essa relação homem-máquina, conforme interessa aqui, vai se mostrar significativamente mais profícua para a análise.

Portanto, embora a técnica e a tecnologia disponíveis para produzir os desenhos animados em cada uma das mídias (cinema e TV) sejam praticamente as mesmas, há algo visceralmente mais palpável naqueles produzidos para a televisão que denunciam a sua natureza codificada, e que obriga esta pesquisa a procurar, mesmo que na história de alguns conteúdos esquecidos ou derrotados (em detrimento de outros que ainda hoje escrevem a história oficial do campo) o seu objeto de análise. “He-Man e os Defensores do Universo”, um importante material observado nesse trabalho, embora muito famoso na sua época, não aparece citado hoje como exemplo de nenhuma inovação importante. A “Filmation Associates”, empresa que produzia a série, fechou pouco depois da morte de Lou Scheimer, seu fundador, e os seus episódios estão fora de catálogo, com difícil acesso. Se a compararmos com o que se transformou a Walt Disney Company, embora isso apenas prove que Disney era um empresário muito melhor (e/ou ambicioso) que Scheimer, fica fácil entender o que aqui se diz sobre conteúdos “derrotados” em oposição àqueles que seriam “vencedores”. E é por isso que o olhar aqui dispensado recai muito mais para “He-Man” do que para qualquer “Branca de Neve” que já tenha existido.

Vale lembrar que Walt Disney teve cerca de quatro anos e algo como US\$ 1,5 milhões (uma fortuna para a época) para produzir os 83 minutos de “Branca de Neve”. Seu objetivo era criar movimentos tão realistas que fossem, a princípio, capazes de segurar uma narrativa longa e, conseqüentemente, dar aos desenhos animados o caráter de “arte nobre” que o cinema tradicional já possuía. Essa parecia ser a pauta dos animadores e empresários do campo naquele período, mas quando eles precisaram migrar para um ambiente bem mais volátil, alguns desses artistas precisaram repensar seus valores. Citando uma entrevista de William Hanna ao *The New York Times*, Jeff Landburg, o biógrafo da dupla Hanna-Barbera, lembra que o produtor temia os resultados do processo de animação limitada²³ que passaram a adotar na TV (de prazo e orçamento infinitamente inferior aos que Disney dispunha em “Branca de Neve”, por exemplo), mas quando assistiu aos filmes de animação produzidos para o cinema através do pequeno tubo de raios catódico, com sua imagem borrada e granulada, percebeu que o seu método (embora, aparentemente mais pobre) funcionava melhor naquela “pequena e anuviada tela da televisão” (2001, p.79). Ou seja, não só a TV instituiu um novo regime de produção para os desenhos animados, como ela própria demanda uma estética sua, que tem menos a ver com o que o artista quer fazer e provavelmente, mais com o que a máquina o permite.

A problematização teórica do desenho animado, então, mostra-se como campo de grande desafio. Primeiro, porque a falta de bibliografia específica (principalmente em comparação ao cinema tradicional) obriga a saltos conjecturais normalmente bastante arriscados, onde supor, presumir e formular hipóteses fazem parte de um vôo cego onde o pesquisador precisa errar muito antes de começar a achar o seu caminho. Se, por um lado, a baixa produção teórica surge como uma oportunidade mais rica para desenvolver trabalhos de suposta maior originalidade que aqueles de campos mais saturados, é justamente essa falta de limites, as múltiplas possibilidades de abordagem que surgem como pontos de fuga, que precisam ser superadas a fim de encontrar uma direção coesa para o trabalho. Segundo, porque a formulação do problema tende a demorar para amadurecer quando os diversos espectros do objeto insistem em comparecer a cada movimento de pesquisa. Assim, a problematização aqui apresentada se dará em três frentes: Inicialmente, descrevendo o estado da arte do objeto para não só justificar essa pesquisa, como para procurar por aquilo que de alguma forma ainda não está na pauta dos pesquisadores, inspirando o trabalho. Em seguida, partindo para a aplicação do método intuitivo conforme proposto por Gilles Deleuze, com base no trabalho de Henri Bergson, no intuito de formular o problema da forma mais clara e proveitosa possível. E,

²³Sistema de animação resultante da animação planejada, onde eram usados poucos desenhos para o resultado final.

finalmente, na contextualização dos cenários que circundavam as diferentes produções analisadas, principalmente no que diz respeito aos paradigmas impostos pelo cinema e pela televisão.

É interesse desta pesquisa, a partir desses movimentos para a captura do objeto, inserir-se nas discussões que circundam a tecnocultura e as audiovisualidades, carregando uma visão a respeito de uma história que é menos linear e mais anacrônica, onde elementos distintos, de distintas temporalidades, comparecem para formular as questões e os problemas. Está na coalescência entre o digital e o analógico, entre o maquínico e o artesanal sobre a qual este trabalho se debruça, a importância de perceber os objetos e seus problemas sob este viés que é, portanto, mais de ordem arqueológica do que histórica, onde determinadas virtualidades passam a atualizar-se em diferentes pontos do espaço e do tempo, mesmo que de maneira aparentemente reversa, como é o caso dos bancos de dados, mais comuns à lógica computacional, desde os desenhos animados.

3.1 Estado da Arte: O desenho animado no olhar acadêmico

Através de um levantamento realizado via internet em diferentes bancos de dados de pesquisa acadêmica, indo desde anais de eventos até repositórios de universidades e entidades mantenedoras de pesquisas, usando como recorte inicial os trabalhos dos últimos cinco anos (e ampliando, posteriormente, esse recorte para o período dos dez últimos anos), atravessados pelas palavras chave “desenho animado” e “animação”, foram encontrados um total de 33 trabalhos, sendo 15 artigos, 7 TCC's, 7 Dissertações e 4 Teses.

De maneira geral, pode-se perceber que as pesquisas que tem os desenhos animados como objeto tendem a operar mais sob o viés da semiótica, da pesquisa bibliográfica ou da análise do discurso, ou seja, buscando pelos sentidos emitidos e percebidos através das narrativas animadas e como eles constroem discursos e afetam o público. Corroborando os argumentos aqui elencados, VIEIRA (2014) faz um levantamento acerca justamente desse estado da arte, abrangendo o período entre 1987 e 2012 e concluindo que a maioria dos trabalhos observados analisa “aspectos visuais (cores, enquadramentos, efeitos, texturas), sonoros (músicas, ruídos, silêncio), estéticos (sentidos provocados no espectador) e simbólicos” (2014, p. 85 e 86). Nesse sentido, há o trabalho de GORDEEFF (2011), que investiga as interferências que as estéticas do *stop-motion*²⁴ e o *pixilation*²⁵ provocam na narrativa final, contribuindo

²⁴Técnica que fotografa objetos quadro a quadro para criar a ilusão do movimento, onde os personagens costumam ser bonecos feitos de argila ou massa de modelar.

²⁵Técnica que fotografa atores em cenários reais, quadro a quadro, para criar um movimento propositalmente truncado e menos fluído e naturalista que o do cinema tradicional.

simbolicamente para as histórias e de MEDEIROS (2014) que analisa uma retroalimentação estética entre o teatro de formas animadas e o cinema de animação para investigar o conceito de “anima” e como este pode sugerir o que se entende pela “alma” que dá vida às formas que surgem a partir da decomposição do movimento na técnica da animação.

Mais especificamente a respeito da relação entre os sentidos emitidos e a percepção do público, há os trabalhos de FILHO (2015), que recai sobre o *acting* do personagem animado na intenção de criar empatia e identificação com a audiência e de PEREIRA (2017), que percebe na atualização dos princípios da animação Disney em constelações de máscaras e mecanicismos observadas em filmes contemporâneos, a maneira como se dão os afetos entre personagem e público e como isso cria o entendimento do espectador a respeito do conteúdo.

Mesmo quando a preocupação recai sobre a tecnologia dos desenhos animados, o que se encontra são trabalhos que, de maneira geral, catalogam máquinas e ferramentas numa linha cronológica evolutiva, construindo uma espécie de historicidade da arte da animação, onde aquilo que é mais novo sugere ser superior ao que é mais antigo. Assim versam os trabalhos de QUINTÃO (2008), preocupado com o padrão de qualidade Disney, estabelecido com o desenvolvimento técnico e tecnológico desta empresa ainda na primeira metade do séc. XX e JÚNIOR (2009), que traça um panorama histórico não só das técnicas e tecnologias, como das escolas estilísticas que se formaram dentro do cinema de animação ao longo do tempo.

Percebe-se também o uso constante nos trabalhos encontrados de adjetivações que tratam os desenhos animados (e todo o seu universo estético, técnico e tecnológico) por “rudimentares” ou “avançados”, além de expressões como “evolução”, “inovação”, “avanços tecnológicos”, “revolução técnica” e o já citado “padrão de qualidade”, o que demonstra uma tendência para um tipo de pesquisa com viés mais historicista e positivista, diferente daquele a qual o atual trabalho se propõe. Não é surpresa, portanto, a reincidência do nome de Walt Disney (e da marca Disney, como empresa do ramo da comunicação e do entretenimento) nos estudos de caso e materiais empíricos, dado sua importância histórica à indústria cinematográfica e dos desenhos animados, onde se ressalta não só suas contribuições e pioneirismos técnicos e tecnológicos para o setor, como, obviamente, os resultados econômicos de seus filmes, corroborados pelo sucesso de crítica e público constante dos mesmos.

Dessa maneira, a pesquisa acadêmica em torno dos desenhos animados parece estar procurando construir uma importante reflexão a respeito de sua história, além de tentar entender como esse tipo de conteúdo se difere do cinema tradicional na maneira de estabelecer a relação com o seu público. Todas essas questões, de uma maneira ou de outra, acabam transbordando para o presente trabalho, que também intenciona colaborar com o panorama acadêmico e teórico

em torno desse objeto. No entanto, o viés aqui adotado pretende lançar luz sobre questões ainda aparentemente pouco trabalhadas, uma vez que o enfoque dado pela pesquisa recai sobre as particularidades a respeito do comportamento dos desenhos animados no seu modo de se organizar técnica e esteticamente a partir de uma dependência tecnológica, sugerindo certo grau de parentesco com o funcionamento fragmentado das novas mídias que obedecem à lógica do computador.

Nesse sentido, são poucos os trabalhos encontrados que conversam diretamente com o problema a ser enfrentado aqui. A exceção é feita à SCHNEIDER (2014), que, por vezes, tangencia as inquietações que movem esta pesquisa de forma um pouco mais contundente, no sentido de problematizar aquilo que a autora chama, com base em FLUSSER (2008) de “zerodimensionalidade”, uma característica das imagens técnicas produzidas sem um referencial concreto no mundo. A partir desse conceito, o trabalho de Schneider abre caminho para admitir a dependência maquínica que as estéticas dos desenhos animados possuem, focando nos diferentes tipos de processos que diferentes períodos tecnológicos suscitaram, desde a era analógica até a digital. Assim, a pesquisadora leva seu trabalho para compreender as operações materiais que dali surgem, com base na relação entre o artista e a máquina, estabelecendo categorias que se valem dos processos gráficos, físicos, químicos, mecânicos e digitais.

A atual pesquisa, no entanto, embora comungue de uma ideia bastante flusseriana a respeito de como a máquina programa o homem, está bastante menos preocupada no grau de participação de cada ente (homem e máquina) nas decisões criativas que envolvem as produções dos desenhos animados e muito mais interessada em como essa mídia aparentemente antiga, de alguma maneira se parece muitíssimo com algo (também aparentemente) extremamente novo. Assim, a noção a respeito de uma suposta evolução nas produções desse tipo de conteúdo, aonde o homem vai, paulatinamente, cedendo espaço para as máquinas, escapa do interesse desse trabalho, de maneira que os resultados encontrados em Schneider, embora conversem até certo ponto com o problema aqui encontrado, acabam distanciando-se substancialmente na forma de aplicar algumas ferramentas teóricas e metodológicas para trabalhar com o objeto.

A proposta aqui adotada será, portanto, a de estudar as formas modulares e descontinuas que os desenhos animados têm de se organizarem e como isso proporciona a sua organização em forma de bancos de dados, mesmo quando operacionalizado em um ambiente completamente analógico, o que justifica a pertinência do trabalho e também o inspira.

3.2 Intuindo o Objeto

A partir das postulações de Deleuze a respeito do trabalho de Bergson, o método intuitivo propõe a formulação de problemas verdadeiros, nem sempre de fácil elaboração, uma vez que as coisas dadas no fluxo do tempo não podem ser totalmente percebidas, apenas intuídas. Assim, cada coisa tem o seu modo de ser, o seu devir, que é da ordem do inapreensível, e seu modo de agir, que é a sua materialização no mundo. O primeiro seria o modo virtual das coisas e o segundo, seu atual. Dessa maneira, para entender a virtualidade de algo, é preciso analisar suas atualidades, sendo que diversas atualidades apenas diferem de si em grau e não em natureza. As diferenças de natureza estão, portanto, entre os atuais e seus respectivos virtuais. O movimento intuitivo então, opera no sentido de criar um misto que contenha um elemento virtual e um atual, evitando os falsos problemas que surgem ao analisar somente as diferenças de grau dos objetos e permitindo analisá-los mais em sua duração (em função do tempo) do que em sua simples manifestação (no espaço).

A partir disso, foi possível repensar o problema inicial da pesquisa, que se formulava mais com base nas diferentes tecnologias utilizadas nos desenhos animados ao longo do tempo e menos na sua relação com as estéticas dos filmes. A aplicação do método intuitivo, portanto, formulou um misto central que tinha de um lado virtual as estéticas de animação e de um lado atual, as diferentes tecnologias. Isso permitiu construir a pergunta “*De que forma diferentes tecnologias incidem na estética dos desenhos animados?*”, cujo objeto passou a ser, em um estágio inicial da pesquisa, “as estéticas de animação em diferentes estágios tecnológicos”.

No entanto, ao adentrar nas especificidades técnicas dos desenhos animados que esse primeiro movimento indicou, ganhou peso a relação que a técnica da animação e as estratégias de produção dos conteúdos animados de maneira analógica apresentam com o funcionamento das novas mídias e da lógica digital dos computadores. Dessa maneira, um novo misto foi intuído para dar conta dos processos que passaram a direcionar essa pesquisa de forma mais direta, tendo, de um lado virtual, o funcionamento das novas mídias e, de um lado atual, os desenhos animados. A curiosidade aqui recai sobre o fato de que a animação se manifesta historicamente no mundo muito antes da era digital, de maneira que antecipa o funcionamento das novas mídias, ainda que as atualize.

Embora instigante, este segundo misto carregava a complexa hipótese de que os desenhos animados seriam uma espécie de nova mídia antes de serem conteúdo audiovisual e a fragilidade com a qual esta pesquisa ameaçava encarar esse problema obrigou a um recuo estratégico que permitisse primeiro sedimentar algo mais palpável em torno do objeto antes de arriscar um passo maior na direção de sua compreensão.

Outra vez, um novo misto precisou ser criado para dar conta da direção que esta pesquisa tomou em sua nova e definitiva versão. Assim, procurando entender a maneira como a série “He-Man e os Defensores do Universo” se organiza a partir das demandas da mídia para a qual foi concebida – a TV – se tem de um lado virtual os bancos de dados e de um lado atual, as narrativas de desenho animado, cuja pergunta central se tornou “*de que forma as narrativas dos desenhos animados podem ser construídas a partir de um banco de dados?*” e cujo objeto passou a ser, nesse estágio final da pesquisa, “*narrativas forjadas em bancos de dados*”.

3.3 Da animação cinemática para a televisual: o desenho animado no contexto da emergência

Movimentar-se arqueologicamente pelos diferentes períodos da história dos desenhos animados implica procurar entender os inúmeros contextos em que esses conteúdos se precipitaram. Ao invés de um modelo determinista, que julga em uma única razão dominante (a economia, por exemplo) a forma como a realidade se organiza, esse agir arqueológico atravessa os contextos externos às mídias (sociais, econômicos, políticos, etc.) com os internos (sua própria lógica de se manifestar, as virtualidades que atualiza) para promover um entendimento a respeito não só de sua própria natureza, como a da realidade em que esta se insere.

Segundo LADEIRA (2016), “um objeto se organiza a partir de um processo de estruturação que depende de movimentos de emergência-delimitação-especificação” (2016, p.23). Esse trabalho se ocupa em perceber como os desenhos animados surgidos com o cinema a partir da Revolução Industrial e durante toda sua relação com as tecnologias analógicas dão a ver certas características das mídias digitais contemporâneas. Não é o caso, porém, de atestar sobre uma linha evolutiva constante, mas justamente o contrário, já que é na emergência provocada com a televisão que as tecnologias de então se demonstram mais ineficazes que outrora, mesmo que, paradoxalmente, atualizem os bancos de dados em suas formas de se organizar.

Assim, é preciso considerar a televisão e sua natureza do ao vivo como uma mídia que demanda por conteúdo de uma maneira que ainda não havia sido experimentada antes dela. Essa emergência pela produção e consumo dos conteúdos audiovisuais vai refletir nos desenhos animados de forma a manifestar alguns aspectos de sua natureza que interessam a este trabalho. Conforme Ladeira:

“A década de 1950 se caracteriza por audiovisual ao vivo, produzido na região de Nova York, com as redes se atendo a tarefas de distribuição. A partir da década de 1960, frente à atenção dessas mesmas redes em produção, desenvolve-se, na superfície das técnicas,

material gravado, elaborado, na dimensão das trocas com estúdios localizados na região de Los Angeles. Conferindo relevância ao syndication, esse registro permite a redistribuição e a comercialização, em diversas ocasiões, para emissoras locais ou para países estrangeiros.” (2016, p.31)

A televisão, portanto, não é apenas de natureza fágica mais acelerada que o metabolismo experimentado com o cinema. Ela atua em escala global, diversificando-se através de redes regionais que demandam também sua própria produção e imprimindo uma velocidade que não é mais de escala humana para o desenvolvimento de conteúdos como os desenhos animados.

Carol A. Stabile e Mark Harrison sugerem que a história da animação pode ser dividida em três diferentes épocas: cinematográfica, televisual e digital. Essa divisão em “eras”, embora não interesse aqui da forma determinista como está postulada, será importante para construir alguns cenários frequentados pelos desenhos animados durante o séc. XX e como estes colaboraram para o atravessamento tecnológico que estas produções experimentaram.

Embora cada mídia predecessora não seja extinta pela próxima, a atenção dispensada nesse trabalho é sempre no sentido de dar a ver as mudanças provocadas pelo surgimento de uma mídia nova. Porém, para entender melhor cada uma delas (o cinema e a tv), é preciso buscar também pelo contexto socioeconômico (mercadológico, mais enfaticamente) nos diferentes períodos observados, pois sendo o desenho animado um produto cultural intimamente ligado aos métodos de produção instaurados após a Revolução Industrial, faz sentido também entender de que maneira diferentes forças que, eventualmente, culminam nas tecnologias, demandas e sensibilidades da produção e do consumo desses produtos, incidem nas realidades investigadas.

Assim, mesmo que o cinema (e os filmes de animação feitos com a finalidade de serem exibidos em salas de cinema) não tenha desaparecido com o surgimento da TV, considera-se que o período “cinemático” compreende algo entre o início do séc. XX até o final da década de 1940, onde o cinema era se não o único, o principal meio para a comercialização dos filmes (incluindo os de animação). O período “televisual”, por sua vez, abrange da década de 1950 até o final do séc. XX. Finalmente, o período “digital” (que não será abordado aqui, em razão do foco nas tecnologias analógicas) se estende a partir do início do séc. XXI até os dias atuais (e seguindo em frente). Embora os períodos descritos não coincidam exatamente com o surgimento de cada mídia, estão assim demarcados, pois é onde se apreende sua maior urgência sobre a produção dos seus conteúdos.

Percebe-se que cada período produziu suas próprias tecnologias, mas, para entendê-las melhor, é preciso sempre recuar ao período anterior e perceber de onde as técnicas se

originaram. Assim como as primeiras animações feitas no computador ainda emulavam os processos de produção anteriores, os primeiros filmes feitos para a tv ainda eram pensados de maneira cinematográfica. Da mesma forma, os primeiros filmes de animação produzidos para o cinema ainda carregavam características dos brinquedos ópticos do final do séc. XIX, na época do pré-cinema. Como lembra Flávia Cesariano Costa:

“No começo do século XX, o cinema inaugurou uma era de predominância das imagens. Mas quando apareceu, por volta de 1895, não possuía um código próprio e estava misturado a outras formas culturais, como os espetáculos de lanterna mágica, o teatro popular, os cartuns, as revistas ilustradas e os cartões-postais.” (2006, p.17)²⁶

Esse processo de remediação (BOLTER & GRUSIN, 2000) se torna interessante para entender as alterações provocadas pela televisão no comportamento dos desenhos animados e orienta esse trabalho a buscar na perspectiva dos historiadores (ainda que sob um agir arqueológico), diferentes contextos que cercam, atravessam e que são moldados pela produção desses conteúdos audiovisuais de consumo de massa, de estruturas extremamente complexas, que obrigam à comunhão de habilidades humanas díspares (artísticas, técnicas e empresariais) com os agentes externos que organizam e são organizados pela realidade (a economia, a política e o mercado de modo geral).

3.3.1 Animação Cinemática

Para o historiador David Permutter, (2014), o desenho animado precisou se provar algo digno de atenção logo nas suas primeiras produções, evitando o rótulo de “moda passageira”. Isso era, na verdade, uma condição do cinema como um todo (do qual a animação faz parte), como descrito por Costa:

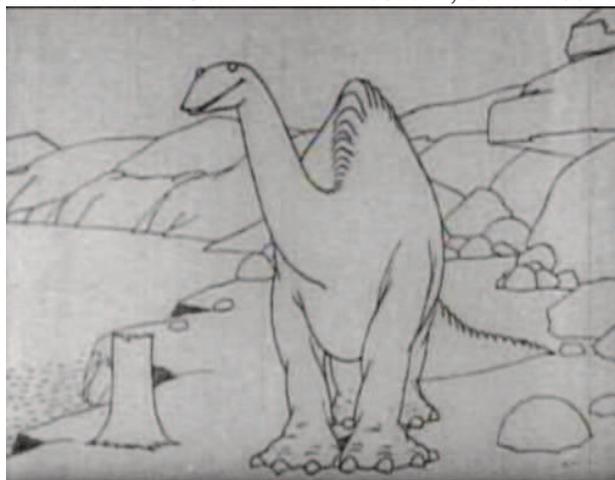
“Os aparelhos que projetavam filmes apareceram como mais uma curiosidade entre as várias invenções que surgiram no final do século XIX. Esses aparelhos eram exibidos como novidade em demonstrações nos círculos de cientistas, em palestras ilustradas e nas exposições universais, ou misturados a outras formas de diversão popular, tais como circos, parques de diversões, gabinetes de curiosidades e espetáculos de variedades”. (2006, p.17)

A discussão sobre o que era pura diversão e o que era arte logo deu lugar a uma questão mais profunda, ancorada no dualismo entre arte e negócio. Winsor McCay, um dos pioneiros do desenho animado, que havia provocado grande comoção com o seu filme *Gertie the Dinosaur*, de 1914, logo abandonou a animação, por volta da década de 1920, por conta da desilusão provocada pela exploração comercial de algo que ele considerava puramente arte.

²⁶ Extraído do texto “Primeiro Cinema”, contido no livro “História do Cinema Mundial” (Fernando Mascarello (org.), 2006);

McCay era originalmente, assim como grande parte dos primeiros animadores, um cartunista autor de histórias em quadrinhos que publicava suas tiras em jornais, sendo a mais famosa *Little Nemo in Slumberland*. A estética das *comic strips*²⁷ foi dominante nesse contexto, onde ainda não existiam animadores de formação e a nova forma de arte demandava não apenas bons desenhistas (ou cartunistas), mas também personagens de relativa popularidade que ajudassem a alavancar os filmes.

Figura 4: Frame do filme “Gertie the Dinosaur”, de Winsor McCay (1914)



Fonte: Youtube (2017)

Acostumado com o pouco espaço das tiras para criar seus desenhos, bem como com a lógica de redesenhar tudo (personagens e cenários) do zero a cada quadro, foi natural que McCay transferisse certa visualidade dos seus quadrinhos para as animações.

Fica evidente, em “Gertie the Dinosaur” (Figura 4), não só o visual emprestado das tiras, mas também a estética “clean” das linhas pretas sobre papel branco que permitia ser redesenhada várias vezes, no processo do quadro a quadro.

Diferentemente de McCay e mais interessado no potencial comercial das animações, outro ex-cartunista de jornais, Randolph Bray se uniu a Earl Hurd e juntos desenvolveram uma técnica que transformou as animações, separando os cenários pintados sobre papel dos personagens desenhados sobre folhas de celuloide²⁸. Foi o produtor Pat Sullivan, no entanto, quem mais obteve sucesso na era muda do cinema com uma série animada: *Felix the Cat*.

Figura 5: Frame do filme “Switches Witches”, da série “Felix, the Cat”, de Otto Messmer (Pat Sullivan Cartoons, 1927)

²⁷ Do inglês “tira de quadrinhos”;

²⁸ Também conhecidas como acetato, as folhas de celuloide são lâminas de plástico transparente onde o personagem tinha seus contornos copiados com tinta do papel onde originalmente era desenhado a lápis e, posteriormente, colorido no verso.

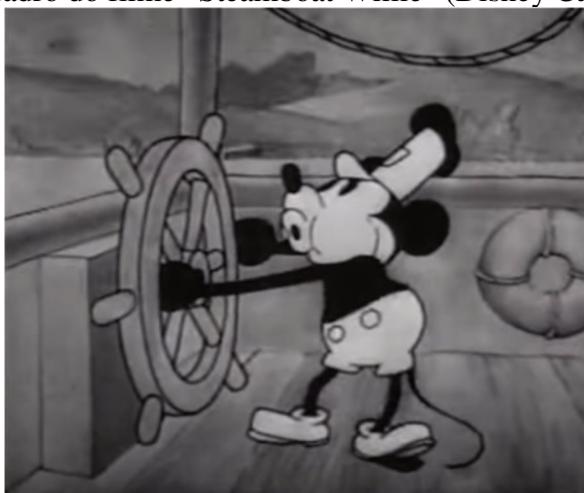


Fonte: Youtube (2017)

Pode-se perceber na Figura 5, a diferença entre os filmes de Pat Sullivan e os de McCKay. Ao invés das linhas pretas sobre papel branco, agora temos um cenário com diferentes tonalidades. Isso era possível porque o cenário era um desenho só, que não precisava ser redesenhado a cada frame. Através da técnica criada por Randolph Bray e Earl Hurd, o personagem podia ser separado do fundo, garantindo assim, maior complexidade para os desenhos que não precisavam se mexer.

A partir do advento do som, um nome se destacou entre os demais produtores de animação: Walt Disney. Com o curta-metragem “Steamboat Willie”, Disney produziu o primeiro filme de animação com som sincronizado e, ao mesmo tempo, lançou um dos personagens mais icônicos dos desenhos animados, Mickey Mouse.

Figura 6: Quadro do filme “Steamboat Willie” (Disney Cartoons, 1929)



Fonte: Youtube (2017)

Disney ainda replicava um visual bastante similar às outras produções do mesmo período, com cenários pintados em tons de cinza ao fundo e o personagem desenhado no acetato sobre ele. A técnica de fotografar acetatos sobrepostos com equipamentos que ainda viriam a ser modificados gerava uma constante variação na luz e erros de registro (quando o desenho sai do lugar o suficiente para ser percebido pelo espectador). Portanto, as animações desse período apresentavam um alto nível de ruído visual não desejado e, nesse ambiente, ter menos camadas de acetatos, ou seja, menos elementos separados, também ajudava na qualidade final do produto.

Percebe-se na Figura 6 como o corpo de Mickey é orgânico, com linhas curvas e é tratado como um elemento só – cabeça tronco e membros numa única arte – e um único acetato a sobrepor sobre o cenário. Na Figura 7, há um exemplo de como os *loopings* faziam o trabalho pesado de uma animação “*full*”.

Figura 7: *Loopings* no barco de Steamboat Willie (1929)



Fonte: Youtube (2017)

Cada um dos elementos que podemos perceber em movimento²⁹ no barco (a hélice na lateral, as chaminés e a fumaça que delas brotam, os três apitos sobre a cabine, as linhas de movimento na água) são feitos a uma só vez, ou seja, em uma única camada de arte redesenhada várias vezes por completo. A estrutura do barco em si (o convés, a proa), embora não apresente nenhum efeito de animação, não está separada dos outros elementos, mas como é redesenhada várias vezes acaba por apresentar uma variação no traço que também pode ser entendido como um ruído indesejado. Porém, esse ruído passa despercebido, uma vez que todo o resto está se “mexendo”. É, portanto, um ruído preferido ao daquele que seria produzido caso os elementos

²⁹Para melhor noção, pode-se assistir ao filme, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4> (acesso em 20/10/2017).

que se pretende movimentar estivessem separados em diversas camadas de acetatos, como acontecerá nas produções que virão a seguir.

3.3.2 Animação Televisual

Em meados dos anos 1950, houve uma grande mudança econômica que levou vários estúdios a fecharem suas divisões de animação. David Permutter destaca que a decisão de 1948 da Suprema Corte no processo Paramount contra os Estados Unidos forçou os estúdios em Hollywood a abrirem mão do controle das cadeias de salas de exibição para evitar leis federais de *anti-trust*³⁰. Como resultado, os orçamentos nos estúdios diminuíram, provocando cortes em alguns setores. Assim, muitos dos artistas, produtores e animadores que inauguraram a animação cinematográfica, foram absorvidos pela nova mídia que surgia, a televisão, ajudando a inaugurar também a animação televisual.

Pensar em mudanças contextuais tão significativas, que provocavam demandas por produtividade sem precedentes, leva a perceber o impacto que a televisão e sua onda de transformações causou na criatividade dos animadores, sujeitando seus modos de pensar e, finalmente, nos seus modos de desenhar, que passaram a respeitar muito mais as limitações impostas pelo aparato técnico.

A mudança provocada no mercado do entretenimento no final dos anos 1970, em boa parte por conta do sucesso alcançado por *Star Wars – Episode IV: A New Hope*³¹, principalmente em termos de licenciamento de produtos derivados do filme e, em especial, os *action figures*³², catalisou outras demandas. No livro “Creating the Filmmaking Generation” (Tomorrow Publishing, 2012), Lou Scheimer, sócio-fundador da empresa de animação Filmmaking Studios, em depoimento à Andy Mangels, lembra como isso afetou a relação do seu estúdio com a fábrica de brinquedos Mattel. O procedimento padrão na indústria, até mais ou menos aquele período, era o de os estúdios procurarem por fornecedores para licenciarem seus conteúdos em diferentes produtos, como eram o caso dos *action figures*.

Essa prática já era bastante usual desde que os primeiros personagens de Hanna-Barbera na TV se tornaram extremamente populares, cerca de 20 anos antes. Agora, havia uma lógica mais ou menos invertida, onde os conteúdos (no caso do Filmmaking Studios, os filmes de animação) passaram a funcionar como uma espécie de propaganda para vender os brinquedos. De fato, como relata Scheimer, em determinado momento, a franquia “He-Man e os Defensores

³⁰Leis que procuram garantir uma concorrência mais justa entre os players do mercado.

³¹Filme de George Lucas, conhecido no Brasil como “Guerra nas Estrelas – Episódio IV: Uma Nova Esperança”, lançado em 1977.

³²É como são conhecidos os bonecos baseados em personagens de alguma franquia.

do Universo” foi acusada de ser uma publicidade de 30 minutos, disfarçada de conteúdo. De alguma forma, encontra-se aqui o mesmo dilema entre arte e mercadoria denunciado por Winsor McCay (e que o levou a desistir do ramo) ainda no início da animação cinematográfica.

“He-Man”, nas palavras de Lou Scheimer, um “*hit*”³³, foi então, como admite o produtor, uma encomenda da fábrica de brinquedos Mattel, que queria explorar os personagens que estavam desenvolvendo, em outras mídias. Em um mercado que já operava num sistema de pré-vendas³⁴ (não só para outros territórios, mas para outras mídias, como games e home-video, por exemplo) e outras formas de financiamento que não contemplavam apenas os recursos da TV, a série de 65 episódios de 21 minutos foi orçada em U\$ 14 milhões, algo como os padrões que se tem para a produção de animação para TV ainda hoje.

Segundo Scheimer, o primeiro filme que produziram de “He-man” foi um comercial de mais ou menos 1 minuto, que serviu para testarem o visual do personagem antes de produzir a série. Mas, devido ao estilo rebuscado, com hachuras e sombras, e com vários trechos utilizando a técnica de *full animation*³⁵, o Filmation Studios acabou propondo uma outra versão para a Mattel, algo que pudesse ser animado dentro do sistema (de prazo e orçamento restrito, como é a característica da TV) disponível.

Figura 8: A primeira versão do visual de He-Man em um comercial de 1981



Fonte: Youtube (2018)

³³Termo empregado para designar “sucesso”.

³⁴Contratos firmados para licenciar a obra antes mesmo de ela ser produzida, como forma de financiá-la.

³⁵Técnica onde o personagem é redesenhado por completo a cada frame, em oposição ao sistema de animação limitada, consagrada por Hanna-Barbera.

Na Figura 8, podem-se perceber as características relatadas por Lou Scheimer, que mais tarde seriam abandonadas em prol de um visual mais compatível com as técnicas disponíveis. Precisando entregar cinco episódios de quase meia hora por semana, a produção de He-Man lançou mão de diversos expedientes de animação planejada (como Hana-Barbera havia desenvolvido no início da TV). Além de criarem uma biblioteca de animação³⁶ mesmo antes do início da produção, fisiculturistas foram contratados para que o estúdio pudesse produzir bancos de imagens em movimento que mais tarde seriam usados para rotoscopia³⁷. Mesmo com a produção em andamento, Scheimer declara que as cenas produzidas diariamente também eram guardadas, enriquecendo a biblioteca. Assim, era produzido um pequeno manual que listava esse acervo para ser entregue aos artistas de *storyboard*³⁸ para que incluíssem, sempre que possível, a partir dos roteiros, o material que já estava disponível e que não precisaria ser criado do zero, diminuindo o trabalho do departamento de animação.

Precisando considerar tantas variáveis e utilizando de estratégias até certo ponto bastante complexas de planejamento, o visual final dos personagens acabou ficando bastante diferente dos estudos iniciais utilizados para o comercial de 1982.

Figura 9: O personagem He-man, na versão final



³⁶Trechos de animação básicos que serão muito usados durante a produção, como alguns ciclos de movimentos (caminhadas, corridas, etc.) dos personagens, diferentes bocas para lipsync, principais cenários, etc.

³⁷Técnica de redesenhar, quadro a quadro, as imagens obtidas em uma filmagem, transferindo o movimento de um ator para um desenho. Embora essa técnica seja bastante artesanal e pareça contraproducente nos modelos de animação para a televisão como descritos aqui, é um método que garante mais movimento para os filmes baseados em animação limitada, introduzindo pequenos trechos de ação “full” na narrativa. Além disso, torna o processo de animação menos intelectual e mais braçal, tornando o processo mais mecânico e quantificável, portanto, mais controlado.

³⁸Espécie de história em quadrinhos que detalha, plano a plano, o filme a ser animado posteriormente.

Fonte: Biblioteca dos Cartoons (2018)

Na Figura 9 vê-se o resultado final do personagem principal “He-man”, provocado pelo sistema complexo de estratégias de reaproveitamento, rotoscopia e ciclos utilizados no Filmation Studios. Aqui, os traços do personagem são bem mais limpos do que os da Figura 8. Essa busca pela conformidade entre o visual dos filmes e suas técnicas de produção, restritas a diferentes contextos que as atravessam é determinante nessa série.

A animação televisual possível de se perceber nos conteúdos de Hanna-Barbera e do Filmation Studios, se caracteriza, portanto, por um profundo assujeitamento estético sobre as técnicas e sobre os contextos mercadológicos. Isso se dá pela característica modular e descontínua dos desenhos animados, que os tornam uma mídia distinta da arte cinematográfica tradicional, pelo menos no sentido da sua maneira de se organizar, manifestando uma relação de interdependência entre técnica e arte que resulta, embora não restrito a isso, nas estéticas dos seus conteúdos.

Fica claro, a partir das mudanças provocadas pela televisão, que essa troca de suporte experimentada pelos desenhos animados trouxe à tona algumas de suas características mais importantes. O impacto decisivo dessa mídia para aquilo que esse trabalho investiga, leva a um próximo passo obrigatório, aprofundando o olhar sobre a televisão na tentativa de compreender melhor de que maneira essa mídia passa a impor suas regras aos objetos que nela residem.

3.4 Televisão: Excesso, Urgência e Ubiquidade

O cinema de animação, compreendido não apenas como um derivado ou um subgênero do cinema tradicional, feito com atores e cenários reais, mas de natureza inversa, onde o primeiro parte das imagens estáticas, das unidades discretas, para depois promover a unidade do movimento e o segundo parte justamente da unidade do fluxo da vida real para só então discretizá-lo no quadro a quadro, tem no seu processo de produção razões de proporções que tendem a escapar do trabalho humano convencional necessário para produzir os conteúdos audiovisuais. Se, para gerar um segundo de conteúdo live-action é necessário, grosso modo, apenas ligar uma câmera durante o mesmo tempo (um segundo), produzir o mesmo volume de um conteúdo de animação exige a criação de (a depender do formato de captação ou saída do material) algo entre 16 a 24 imagens estáticas. Independente da simplicidade estética do material ou da capacidade do artista ou técnico em produzir tais imagens em grande velocidade, é natural que o tempo necessário para a tarefa seja maior (normalmente, bem maior) do que apenas um segundo.

Assim, esse processo inverso praticado pelo cinema de animação torna-se extremamente sensível a qualquer alteração de contexto que esteja de alguma forma ligada à sua produção. Isso nos permite, por vezes, a depender das condições de temperatura e pressão a que o objeto em análise tenha sido submetido, perceber sua natureza de maneira mais eficaz, encontrando evidências de sua lógica fundada na discretização e na modularidade em determinados ambientes de significativa maior voracidade, como é o caso da televisão.

Quando o cinema surgiu, no final do séc. XIX, os filmes (live-action e de animação) eram exibidos em salas públicas, o que obrigava as pessoas a saírem de casa para consumir e ter acesso aos conteúdos. O “florescimento das mídias de massa”, conforme descreve Peter Burke (2006), na esteira da industrialização, proporcionou o surgimento de novos padrões de produção e consumo de entretenimento de escala cada vez mais industrial (a indústria do entretenimento), onde o cinema passava a ter um papel muito importante, impondo-se sobre os espetáculos teatrais e as feiras de variedades, por exemplo. Nos primeiros anos do séc. XX, as salas de cinema multiplicaram-se nos Estados Unidos e Europa, segundo Burke:

“Entre 1913 e 1932 o número de cinemas na cidade de Liverpool, para tomar apenas um exemplo, aumentou de 32 para 69 (enquanto o número de teatros caiu de 11 para 6). Estimava-se em 1932 que pelo menos quatro em cada dez pessoas em Liverpool iam ao cinema uma vez por semana; e uma pessoa em cada grupo de quatro ia ao cinema duas vezes por semana”. (BURKE, 2006, p. 171)

As salas também ofereciam atrações musicais e contavam com bares e cafés onde o público se encontrava antes ou após as sessões, fortalecendo o hábito social crescente deste período em frequentar este tipo de espaço público. Além disso, era comum a exibição – para além dos filmes – dos chamados cinejornais, que herdavam do rádio a noção de não apenas entreter, mas também informar. Havia salas específicas para esses conteúdos, boa parte delas localizadas perto das estações de trem, novamente evidenciando de que maneira a lógica das cidades e do crescimento urbano impactava na produção (e exibição) comercial de audiovisual. Segundo Burke, no início da década de 1930, os cinco maiores produtores de cinejornais da Europa produziam uma média de 520 edições por ano, o que equivale a dispor um novo filme a cada 3 ou 4 dias, o que, embora pareça bastante impressionante dado o contexto de produção e distribuição da época, se tornava possível devido à natureza “live-action” desse tipo de conteúdo. Os filmes de animação, por exemplo, jamais atingiram uma performance parecida no mesmo contexto.

Outra característica muito interessante de se observar a respeito dos filmes produzidos para o cinema ainda no início da indústria (e antes do surgimento da televisão) diz respeito à sua duração. Embora a produção de longas metragens tenha se constituído de forma a começar

a estabelecer um padrão comercial, os curtas metragens ainda contavam com a atenção substancial dos estúdios, que contratavam executivos e desenvolviam departamentos específicos nessa área. Fred Quimby, que entre 1913 e até meados dos anos 1940, chefiou a produção de curtas metragens em empresas como Pathé, Fox Studios e MGM, tornou-se figura importante no desenvolvimento dos filmes de animação, uma vez que os “*cartoons*”³⁹, em razão de sua natureza de produção descontínua (e, portanto, mais lenta) estavam normalmente inscritos à esses departamentos.

Jeff Lenburg (2011), biógrafo da dupla Hanna-Barbera, atribui a Quimby, na sua tarefa de contratar um enorme grupo de animadores, roteiristas e diretores de animação para o recém-criado departamento de desenhos animados da MGM, no final da década de 1930, o mérito de reunir os então jovens artistas William Hanna e Joseph Barbera que, de qualidades complementares, – enquanto o primeiro dirigia filmes, o segundo era especialista em criar personagens e gags, além de produzir *storyboards* com muita velocidade – rapidamente passaram a colaborar.

A primeira série de *cartoons* produzido pela equipe chefiada por Fred Quimby era uma adaptação das tiras de quadrinhos “*The Katzenjammer Kids*”, criada por Rudolph Dirks e rebatizada de “*Captain and the Kids*”⁴⁰. Ao longo de aproximadamente um ano, foram produzidos 15 filmes com duração variando entre 8 e 9 minutos cada. Porém, apesar da popularidade nos quadrinhos, a versão animada não obteve o mesmo sucesso, sendo cancelada após esse período. A pressão de fazer o estúdio dar certo financeiramente provocou diversas mudanças na direção da empresa, que também se refletiu nos métodos de produção (em alguns casos, fazer o storyboard de um único filme, levava até seis meses). Na iminência de fechar o estúdio, William Hanna e Joseph Barbera acabaram ganhando mais liberdade criativa para desenvolver suas próprias ideias e, mesmo sendo desencorajados por parte da equipe, mantiveram-se determinados em produzir uma série sobre a eterna luta entre um gato e um rato. “Tom & Jerry” foi um sucesso comercial, de público e crítica e salvou o departamento de *cartoons* da MGM da falência, garantindo à dupla Hanna-Barbera melhores salários e maior poder de decisão sobre os conteúdos. Para além da fábula sobre o sonho americano que permeia a narrativa de Lenburg na biografia de Hanna-Barbera (dois artistas com enorme senso criativo e igual tino comercial, um vindo da costa leste dos Estados Unidos e outro da costa oeste, que

³⁹ Forma como os filmes de animação de curta duração (ou desenhos animados) são denominados até hoje em boa parte da indústria, especialmente nos Estados Unidos.

⁴⁰ No Brasil, a série ficou conhecida como “Os Sobrinhos do Capitão”, tendo sido publicada também sob o título de “O Capitão e os Meninos”.

contra todas as chances, perseveraram e triunfaram acreditando nas suas ideias e no seu potencial), interessa è esta pesquisa perceber como o meio em que estavam inseridos – o cinema – e todo o seu contexto de produção, financiamento e distribuição impactava diretamente nos conteúdos.

Dezenas de outros exemplos, a respeito de outros animadores, estúdios e até em outros países podem ser dados sobre a produção de desenhos animados feitos para o cinema antes do surgimento da televisão, porém, dada a representatividade desse recorte sobre a MGM e a dupla Hanna-Barbera (considerando, inclusive a importância do estúdio que carregou os seus nomes para a produção dos desenhos animados feitos para a televisão, posteriormente), considera-se suficiente analisar tais episódios, uma vez que o interesse aqui recai para a questão da natureza dos desenhos animados e como ela pode ser percebida em face dos diversos contextos em que estes se manifestam. Assim, identificar os métodos de produção em um ambiente extremamente profissionalizado e de alta competitividade comercial permite perceber diversas características que são a base dos desenhos animados, cujo caráter modular e discretizado que o distingue do cinema tradicional *live-action* parece dar-se a ver de maneira substancialmente mais clara quanto maior as restrições que lhe são impostas, devido à sua artesanidade e à sua falta de referencial real. E é por isso que se faz necessário comparar os conteúdos produzidos para o cinema durante as primeiras décadas dessa indústria com aqueles que viriam a ser produzidos diretamente para a televisão, onde a voracidade e ubiquidade (espacial e temporal) dessa mídia expõem os materiais audiovisuais à limitações que são de outra ordem, constringendo-os a inúmeros contextos que vão se refletir de forma mais drástica nos prazos e orçamentos dos filmes e ajudando a ver de forma mais detalhada o que de fato constitui o cerne desse tipo de conteúdo.

Entre as décadas de 1940 e 1950, ao longo de aproximadamente 14 anos, Hanna-Barbera (ainda os profissionais a serviço da MGM e não o estúdio próprio), produziram um total de 114 filmes de “Tom & Jerry”, cuja duração era de cerca de 7 minutos e para os quais despendiam um total de mais ou menos 40.000 desenhos ao custo que variou de U\$ 25.000,00 (nos anos iniciais) até U\$ 40.000,00 (nos anos finais). Mesmo que cada um dos filmes tenha suas especificidades, variando em complexidade e, portanto, na demanda de trabalho, é possível, através desses números, supor que um desenho animado produzido para o cinema durante esse período tinha o custo médio de mais de U\$ 30.000,00, com cerca de quase 6.000 artes por minuto de filme e levavam em torno de 6 semanas para serem produzidos.

O surgimento da TV, no entanto, aos poucos passou a ameaçar a existência dos filmes de curta duração no cinema, não só por oferecer acesso a determinados conteúdos de maneira

mais fácil (por exemplo, os telejornais, em oposição aos cinejornais e os conteúdos curtos, onde os desenhos animados se inseriam), mudando os hábitos de consumo de audiovisual (a frequência do público, entre eles), mas também por causa de questões legais, que passaram a ser cada vez mais presente diante do crescimento da nova mídia. Segundo Lenburg:

“No final da década de 1940, com cinemas lutando para obter lucros, a longevidade dos curtas-metragens voltou a ser questionada. O declínio havia começado em 1948, depois que a Suprema Corte declarou a prática do *blockbooking*, segundo a qual os donos de cinemas eram obrigados a comprar conteúdos curtos “às cegas” para adquirir filmes importantes, como “uma prática comercial ilegal e injusta”. Um fluxo de receita estável que os estúdios precisavam para financiar seus filmes, incluindo os curta-metragens.⁴¹” (2001, p. 64)

Se, nas primeiras décadas da indústria do entretenimento, o cinema obteve grande crescimento e desfrutou de enorme popularidade, a ascensão da televisão indica uma incomparável maior presença na vida do cidadão comum já nos primeiros anos de comercialização dos aparelhos domésticos. Diferente das 4 em cada 10 pessoas que, segundo Peter Burke, iam ao cinema uma vez por semana no auge de sua popularidade, com a televisão não só muito mais pessoas consumiam conteúdos audiovisuais já entre o final da década de 1940 e início da década de 1950, como a frequência com que faziam isso já era também infinitamente superior. O *boom* televisivo teve início nos Estados Unidos, onde em poucos anos já havia mais de 20 milhões de aparelhos em comparação às cerca de 20 mil salas de exibição que o cinema chegou a obter no seu apogeu. Ainda em franca expansão, a televisão então invadiu a Europa e, posteriormente, o mundo todo, conforme relata Burke:

“Depois que o mercado doméstico de televisão parecia ter alcançado seu ponto de saturação no meio da década de 1950, os poderosos interesses da televisão norte-americana começaram a olhar para o exterior. Em fevereiro de 1955, havia 36 milhões de aparelhos nos Estados Unidos, e somente 4,8 milhões em toda a Europa, sendo que 4,5 milhões estavam na Grã-Bretanha. A explosão tinha que acontecer; e em meados da década de 1960 mais de 90 países tinham estações de televisão. A audiência global alcançava agora mais de 750 milhões”. (BURKE, 2006, p. 240)

Não precisando mais sair de casa para ter acesso aos filmes (e outros tipos de material audiovisual), era natural que o público criasse uma demanda cada vez maior por um volume de conteúdo que, no cinema, jamais havia experimentado. Multiplicando o número de emissoras, retransmissoras e até canais locais constantemente, a televisão devorava (e ainda devora) de tudo, desde filmes produzidos inicialmente para o cinema (inclusive aqueles lançados antes do surgimento da própria TV), até os materiais originais, com infinito maior “DNA televisivo”,

⁴¹ “By the late 1940s, with movie theaters struggling to turn profits, the longevity of cartoon shorts again came into question. The decline had begun in 1948, after the Supreme Court declared the practice of *blockbooking*, whereby theater owners were required to buy short subjects “sight unseen” to book with major feature films, as “an illegal, unfair trade practice.” The ruling severed a stable revenue stream that studio’s needed to bankroll their films, including short subjects”. Tradução do autor.

como os programas ao vivo (telejornais e programas de auditório) e as séries mais inspiradas no formato teatral (de caráter instantâneo) do que no formato cinematográfico – enquanto nos Estados Unidos e Europa os *sitcoms*⁴² tinham a preferência do público, na América Latina são as novelas, cujos episódios (geralmente de duração maior, chegando a uma hora ou mais em alguns casos) são gravados diariamente, que têm maior espaço com a audiência.

É nesse ambiente de extrema urgência e constante crescente demanda que os desenhos animados de curta duração – os *cartoons* – vão precisar se estabelecer quando os grandes estúdios de cinema não possuem mais uma demanda para eles e sequer os recursos para produzi-los. É preciso entender, portanto, que esses conteúdos não simplesmente migraram para uma mídia mais amigável (na verdade, sob muitos aspectos, era justamente o oposto), mas tiveram que se adaptar a ela por puro instinto de sobrevivência, uma vez que era o único local onde o formato curto passava a ser suportado. Diferente, no entanto, dos episódios de conteúdo *live-action* que eram produzidos diariamente (*sitcoms*, novelas, etc.) e na impossibilidade definitiva de lançar mão do “ao vivo” (como os telejornais, programas de variedades e de auditório, etc.), os desenhos animados precisaram abandonar de forma majoritária a “ilusão da vida”, ou seja, a forma tradicional de animar os personagens que buscava ao máximo uma espécie de realismo das ações e movimentos, característica pela qual os episódios de “Tom & Jerry”, já citados, foram constantemente elogiados (levando William Hanna e Joseph Barbera a 13 indicações ao Oscar e 7 estatuetas durante seus anos no cinema).

É nesse momento, então, que esses filmes passam a remar a favor de suas próprias características, deixando de lutar contra a sua artesanidade para admitir a discretização e a modularidade de sua técnica como estratégia para ditar a produção, seja na estética, seja na narrativa dos conteúdos. Nos primeiros filmes que o estúdio Hanna-Barbera produziu para a TV, o custo era, segundo Lenburg, de aproximadamente U\$ 2.700,00, ao que o biógrafo destaca que, nessas animações, eles usavam algo em torno de 1.500 desenhos, muito menos dos que os mais de 40.000 necessários para “Tom e Jerry”. Com tão pouco recurso de animação, os filmes feitos para a TV passaram a depender mais de diálogos do que de ação. Assim, precisaram impor “*um novo padrão de filmagem e um sistema de animação mais econômico*” (LENBURG, 2011, p.78), que ficou conhecido como “*planned animation*”⁴³, que consistia em mover apenas

⁴² Abreviação do termo “*situation comedy*”, do inglês “*comédias de situação*”, os *sitcoms*, ainda hoje muito populares, tem o formato de meia hora, com personagens recorrentes e com arcos dramáticos muito bem definidos a cada episódio. Embora, em alguns casos possa haver um arco maior, que circunda toda a série, geralmente seus episódios não tem uma ligação narrativa entre um e outro, o que permite ao espectador não apenas perder alguns episódios e ainda assim aproveitar o programa, como também, assistir os episódios em ordem aleatória, diferente do que acontece com as telenovelas, por exemplo.

⁴³Do inglês, “animação planejada”.

algumas partes do corpo dos personagens separadamente, sem ter que animar o corpo inteiro (possível pela modularidade). Além disso, reutilizavam movimentos em ciclos (como as caminhadas, por exemplo) e, geralmente, apenas um cenário para uma cena inteira. Joe Barbera ressalta que essa nova maneira de pensar diferia muito do antigo método de animação. Comparativamente aos longa metragens de Disney, que, segundo Barbera, tentavam espelhar a vida, os seus filmes para TV procuravam “falsificar” a realidade. Nas palavras de Barbera: “*Nossos personagens não saem caminhando de uma cena, eles deslizam. Movimentos que precisavam de vinte e quatro desenhos no antigo sistema, com a gente precisavam de quatro*”⁴⁴ (2011, p.91). Tendo estreado na TV em 1957, menos de dois anos depois, os estúdios Hanna-Barbera já tinham produzido mais de 170 filmes. Com duração aproximada de 7 minutos (como em “Tom & Jerry”), a conta agora seria de menos de U\$ 400,00 e pouco mais de duzentas artes para cada minuto de animação, num total de 8 a 9 filmes produzidos ao mês. Uma mudança bastante radical em relação àquilo que havia sido experimentado durante o período na MGM.

Isso não quer dizer, no entanto, que os desenhos animados passaram a ser discretizados e modulares (ou mais discretizados e mais modulares) por causa das limitações impostas pela televisão. Ao contrário, desde os primeiros filmes feitos para o cinema, essa característica já estava lá. Para fazer um desenho se mexer, é preciso atuar através das unidades discretas, ou seja, produzir cada quadro do filme à mão. Para que esse personagem encontre outro ou atue em um cenário, isso só irá ocorrer por meio da modularidade. Na verdade, o que a televisão vai provocar nos desenhos animados é que essa sua natureza codificada, que em nada tem a ver com a realidade contínua que é a matéria prima do cinema tradicional, se torne muito mais evidenciada. E é por isso que os *cartoons* produzidos para a televisão são, geralmente, muito mais ricos de serem observados sob esse prisma. Daí o interesse dessa pesquisa em analisar a série “He-Man e os Defensores do Universo”, que embora tenha sido produzida em condições técnicas muito semelhantes às dos primeiros filmes de Hanna-Barbera para a televisão, vai surgir muitos anos depois, já na década de 1980, onde o mercado é consideravelmente maior e, por consequência, infinitamente mais voraz (impondo ainda maiores limitações).

Como qualquer outra mídia, a televisão sempre se modificou, ajustando-se ao mercado, às leis e aos padrões de consumo. No caso dos desenhos animados produzidos nos Estados Unidos, houve durante muito tempo a prática de produzir temporadas que tinham em média cerca de 16 episódios, uma vez que a exibição dos seriados estava restrita a uma grade muito bem definida, aos sábados pela manhã. Isso significava que algo entre uma ou duas reprises

⁴⁴“Our characters don’t walk from a scene, they whiz. Movements that took 24 drawings under the old movie system take us four”.

garantiria que uma série ficasse no ar o ano todo. Com a expansão do mercado e com a crescente capacidade dos conteúdos infanto-juvenis de gerarem licenciamento para outros produtos (como ficou evidente com o sucesso de “Star Wars” no final da década de 1970), outros espaços de grade surgiram.

Lou Scheimer, produtor de “He-Man” descreve em sua autobiografia que a escolha de produzir 65 episódios de 21 minutos cada para uma única temporada significava que essa série estaria no ar de segunda à sexta-feira e não só uma vez por semana, em um horário muito mais “nobre” e, portanto, com muito mais visibilidade. Não bastasse esse volume excessivo de material a ser produzido em tão pouco tempo, Scheimer faz uma observação em seu depoimento à Andy Mangels à respeito da decisão de não fazer desta uma produção “*overseas*”⁴⁵, alegando uma suposta proteção aos animadores norte-americanos, que no início dos anos 1980 tinham dificuldade de conseguir trabalho, devido ao alto custo de sua atividade e da competitividade com mercados do exterior. Interessa menos aqui entender se de fato essa foi uma escolha motivada por patriotismo, corporativismo ou algo que não está sugerido pelo produtor, como alguma lei de proteção ao mercado e, mais, perceber como isso impactou nos custos da série, elevando-os. Mexendo drasticamente nesses dois vetores primordiais para qualquer produto concebido de forma industrial – prazo e orçamento – Lou Scheimer e sua equipe fizeram de “He-Man e os Defensores do Universo” um dos conteúdos mais interessantes para se observar a natureza dos desenhos animados.

O sucesso comercial da série sugere que não está apenas na virtuosidade de sua técnica (embora os filmes produzidos para o cinema ainda hoje deem, majoritariamente, muito valor para essa questão) o motivo para que um desenho animado possa comunicar com seu público de maneira eficiente. Os filmes – live-action ou animados – têm a mesma idade que o público. O mesmo tempo que a humanidade tem produzido filmes, ela os tem consumido, de maneira que o público passa a ser “ensinado” a compreender essa linguagem. A partir da onipresença da TV e de seu caráter 24/7, surge o fenômeno que Raymond Williams chama de “sociedade dramatizada”, sob o qual as pessoas passam a perceber a realidade e a se relacionar através das convenções do drama (o corte, o flashback, a voz over, a montagem, etc.), mudando seu próprio ritmo interno de representação e performance diante do mundo e dos outros. Nas palavras do autor:

⁴⁵ Do inglês “além mar”, a produção “*overseas*” é aquela feita no exterior, em um território estrangeiro àquele de origem da produção. Dada a necessidade de contar com muita mão de obra e, ao mesmo tempo de baixar os custos, passou a ser comum, em determinado momento, que as séries de animação norte-americanas tivessem parte de suas produções realizadas fora do país, em locais onde o custo é mais baixo.

“Uma televisão sozinha é normal para que os telespectadores - a maioria substancial da população - vejam até três horas de drama, claro que drama de vários tipos, por dia. E não apenas um dia; quase todos os dias. [...] O que temos agora é o drama como experiência habitual: mais em uma semana, em muitos casos, do que a maioria dos seres humanos já teria visto em toda a vida⁴⁶”. (1985, p. 12)

Dessa maneira, são frequentes as situações onde o que é drama e o que é a vida em si torna-se indistinguível, da mesma forma que fica difícil saber quais os momentos em que somos apenas espectadores ou participantes de um evento no momento em que as fronteiras entre a representação e a realidade estão borradas diante do massivo excesso de drama que passamos a consumir (principalmente a partir da televisão). Talvez essa seja uma pista para entender como um conteúdo que permite ver sua programação diretamente na interface, como fazem os desenhos animados constrangidos ao ambiente televisivo, ainda assim não cria um distanciamento entre o público e a narrativa. Mesmo as produções que não conseguem (em certo momento, nem tentam) disfarçar a descontinuidade e a modularidade das imagens que produzem, como é o caso de “He-Man”, são capazes de estabelecer com êxito uma lógica cognitiva que permite a um desenho que pouco se mexe, agir como se existisse em nossa própria realidade. Assim, a televisão, da mesma forma que expõe explicitamente o caráter frio e sintético dos desenhos animados, também estabelece as condições para que essa se torne invisível aos olhos do espectador. Significa dizer que quanto mais o público tem contato com o conteúdo, menos capaz ele vai ser de perceber sua real natureza.

Esse trabalho corre justamente no sentido contrário a isso, que é o de superar as camadas de representação a fim de adentrar nas imagens dos filmes para entender de que forma elas foram concebidas e o que isso pode dizer a respeito dos materiais analisados. A vantagem de poder pausar tais imagens e decompô-las utilizando os softwares de exibição de vídeo e de manipulação de imagens, no caso dos desenhos animados, é justamente porque eles são produzidos também assim, parados e decompostos. He-Man jamais correu, pulou ou disse qualquer uma daquelas coisas que parece ter dito. Várias artes, imagens estáticas, foram produzidas e fotografadas uma a uma, na maioria das vezes em sobreposição e repetidamente para que a ilusão dessas ações pudesse ocorrer. Felizmente, fazer tudo isso de maneira tão excessiva quanto limitada, oferece a essa pesquisa uma oportunidade ímpar de mover-se diante dos elementos de sua composição.

⁴⁶ “One television alone it is normal for viewers - the substantial majority of the population - to see anything up to three hours of drama, of course drama of several kinds, a day. And not just one day; almost everyday. [...] What we now have is drama as habitual experience: more in a week, in many cases, than most human beings would previously have seen in a lifetime”. Tradução do autor.

A televisão, portanto, na sua gigantesca demanda pela produção e consumo de conteúdo audiovisual, acaba por imprimir aos desenhos animados um tom de urgência ao mesmo tempo em que promove uma enorme limitação nas condições de produção que não havia sido experimentada por esse tipo de filme antes da sua chegada. Assim, torna-se um ambiente extremamente rico para escavar em busca dos materiais empíricos que possam ajudar a levantar as questões necessárias para essa pesquisa, no intuito de procurar entender um pouco mais a natureza dos desenhos animados, sua maneira de ser e sua forma de agir. Tendo que sobreviver em ambiente tão hostil, esses conteúdos parecem se despir de tudo aquilo que não lhes pertence exclusivamente, agarrando-se à sua essência e dando a ver de maneira bastante clara – justamente por não deixar de ser aquilo que é – o que dá a esse objeto algumas de suas principais características.

3.4.1 A TV toma conta

Uma diferença básica, mas fundamental, que a televisão possui para outras mídias (como o cinema, por exemplo), é o fato de ser uma mídia doméstica, o que implica dizer que ela faz parte e se funde com a vida comum e o dia-a-dia dos espectadores de uma forma que praticamente nenhuma outra mídia (nem mesmo o rádio, talvez por dever a imagem) jamais fez antes do seu surgimento. Se, para consumir o cinema, o público precisava sair de casa para se dirigir aos espaços específicos dessa prática (o que, podemos imaginar, implicava também numa questão de disposição não só financeira, mas obviamente de estado de espírito e tempo livre e que, acima de tudo, exigia um cuidado com a apresentação pessoal, pois se tratavam de eventos sociais e públicos), com a televisão ocorre o contrário. Seu consumo é feito de maneira informal e privada e (desde seu surgimento e cada vez mais) potencialmente ininterrupto desde que a pessoa esteja em casa. Assim, a onipresença televisiva trouxe consigo duas consequências que vão ser fundamentais para tentar entender a sua lógica de se organizar no mundo. Primeiro, há a óbvia demanda por uma quantidade absurdamente maior de conteúdo para ofertar e, segundo (e também por causa da demanda), há uma expansão em todas as direções possíveis e imaginadas da sociedade, agrupando, catalogando, dramatizando, empacotando e finalmente entregando (ou vendendo, se quisermos) virtualmente qualquer assunto que faça parte da vida humana, variando desde questões mais simples e inicialmente inofensivas, como o consumo rápido de entretenimento por puro lazer, até questões vitais para a organização social, como a política, por exemplo, não só influenciando determinadas práticas, como também alterando sua natureza a partir da dimensão que é criada através da transmissão, exibição e debate em torno de fatos e eventos de domínio público.

Assim, a televisão multiplica seu espectro de abordagem, reutilizando linguagens de outras mídias no sentido de ramificar-se em diferentes formas e formatos que vão facilmente exceder a capacidade que qualquer espectador hipotético poderia ter de acompanhá-la minimamente na sua integralidade. Esses formatos, portanto, se organizam de maneira a dar conta de todo e qualquer aspecto da realidade que possa demandar pelo seu consumo, embora, como ressalta Raymond Williams, isso se dê de forma mais complexa, através de uma *“complicada interação entre a tecnologia da televisão e as formas recebidas de outros tipos de atividade cultural e social”* (WILLIAMS, 2003, p.39), do que se pode imaginar inicialmente. Implica dizer que a televisão não é apenas um amálgama de outras mídias que a precederam, mas também algo mais profundo que surge da mistura entre as diferentes práticas e linguagens já estabelecidas no campo da comunicação. Segundo o autor:

“Muitas pessoas já disseram que a televisão é essencialmente uma combinação e o desenvolvimento de formas anteriores: o jornal, a reunião pública, a classe educacional, o teatro, o cinema, o estádio esportivo, as colunas publicitárias e os outdoors. O desenvolvimento é complicado em alguns casos pelos precedentes anteriores do rádio, e estes precisarão ser considerados. No entanto, é claramente não apenas uma questão de combinação e desenvolvimento. A adaptação de formatos recebidos à nova tecnologia levou, em vários casos, a mudanças significativas e a algumas diferenças qualitativas reais⁴⁷.” (2003, p.39)

A televisão, então, combinando e/ou desenvolvendo formatos prévios, abarca conforme destaca Williams, de tudo, indo desde as notícias, todos os tipos de discussão e argumentação pública a partir de uma variedade enorme de pontos de vista, as práticas educacionais como as aulas e palestras, o drama, em todas as suas diferentes facetas, os shows de variedades, os esportes, a publicidade, até os jogos de passatempo. Essa combinação/desenvolvimento de formatos prévios de comunicação se dá, a um só tempo, repetindo antigas estratégias e processos e também alterando sutilmente (ou até de forma mais dramática) lógicas de comportamento editorial e suas conseqüentes implicações no jogo entre emissor e receptor. Em relação aos noticiários, por exemplo, enquanto uma mesma página de jornal apresenta simultaneamente uma variedade de matérias destacadas apenas pelas manchetes ou cabeçalhos, na televisão as mesmas informações são transmitidas em uma ordem previamente escolhida. Enquanto o primeiro modelo requer do consumidor um olhar geral que lhe permite escolher os assuntos que mais lhe interessa (editando, portanto, sua própria pauta particular), o segundo possui uma estrutura linear, onde uma notícia só pode ser apresentada depois que outra estiver concluída, provocando uma ordem de prioridades que não é mais do espectador e sim da

⁴⁷ “Many people have said that television is essentially a combination and development of earlier forms: the newspaper, the public meeting, the educational class, the theatre, the cinema, the sports stadium, the advertising columns and billboards.”. Tradução do autor.

emissora, o que lhe confere maior controle editorial e, portanto, maior poder no jogo comunicacional.

Para além disso, por outro lado, a televisão passa a fornecer formas ainda mais complexas de se apresentar ao mixar realidade e ficção de uma maneira ainda muito pouco experimentada, aproveitando-se por exemplo, de sua ampla capacidade de imediação, dando voz ao gênero do drama documental, que está baseado na capacidade inerente da televisão de “*entrar em uma situação e mostrar o que de fato está acontecendo nela*” (2003, p.70) e que o autor chama de “sobreposição” entre o que é realidade e o que é dramatização.

Finalmente, outra forma intrínseca ao ambiente televisivo está ligado ao ensinar e aprender, ao fornecer uma nova prática educacional que é inerente ao simples fato de assistir a televisão: um nova língua que pode ser conhecida (ou praticada) em um programa que se passa em local estrangeiro, lições de geografia e história natural através de uma “*visita televisual*” (2003, p.72) a determinado lugar distante, mas trazido à nossa realidade, assim como diferentes condições sociais e processos profissionais que ganham notoriedade mesmo não estando em primeiro plano no conteúdo exibido. Seja readaptando ou ressignificando antigos formatos através de diversas formas de combinação e apresentação, seja dando origem a aparentes novos formatos ainda não experimentados, o que o próprio Raymond Williams conclui é que, em boa parte dos casos, a televisão parece ser, antes de tudo, uma espécie de agente catalisador de processos latentes na cultura e na sociedade em que ela se insere, embora a velocidade e a constância com que o faça, por vezes crie a sensação de um “*Big Bang*” cultural a cada novo processo comunicacional a que dê espaço:

“Em todas essas direções e em seus efeitos essencialmente variados, a televisão tem sido um agente poderoso de certas tendências que já estavam ativas na sociedade industrial, ao invés de um elemento distintamente formativo⁴⁸”. (2003, p.65)

Outra característica interessante que advém da ubiquidade televisiva diz respeito à sensação de consciência pública generalizada que ela provoca, apesar de o seu consumo ser feito de modo prioritariamente privado. Ver um filme ou mesmo assistir a noticiários em salas de cinema ao lado de outras pessoas (por maior que seja e por mais cheia que esteja a sala de exibição), não é a mesma coisa que assistir Neil Armstrong pisando na lua – mesmo sozinho em casa – sabendo (ou imaginando) que milhões de outras pessoas ao redor do mundo estão fazendo exatamente a mesma coisa. Eventos públicos como esse, de escala nacional e até global

⁴⁸ “In all these tendencies, and in their essentially varied effects, television has been a powerful agency of certain trends which were already active in industrial society, rather than a distinctly formative element.”. Tradução do autor.

(seja inesperado, como o assassinato de Kennedy, anunciado como uma final de copa do mundo e inclusive um marco histórico como a própria chegada do homem à lua) que são transmitidos em tempo real pela televisão transformam o conceito de realidade que existia antes dela. No sentido da informação e do discurso dos fatos, cria-se a noção de organização de um mundo ao qual, a princípio, todos pertencemos, quando a televisão, de maneira definitiva, passa não apenas a acompanhar a vida, mas se confunde com ela, alterando, para além de apenas mediar, a realidade na qual se insere. Um exemplo disso está sugerido por Michelle Hilmes ao mencionar a massiva cobertura televisiva feita para a campanha presidencial norte-americana de 1960, quando o apelo visual de J. F. Kennedy e sua facilidade em lidar com as câmeras contrastaram com um Richard Nixon que suava, aparentando enorme nervosismo durante o debate que precedeu à votação. “*A Televisão criou a impressão de que Kennedy havia claramente vencido o debate; os ouvintes de rádio ficaram com uma melhor impressão de Nixon, mas eles eram minoria*” (HILMES, 2011, p.219).

É famoso o discurso de Newton Minow, então presidente da FCC (Federal Communications Commission), a agência regulatória da mídia norte-americana, em 1961, durante a convenção da associação de radiodifusores dos Estados Unidos (NAB), no qual ele comparava a televisão a “um vasto terreno baldio”. Segundo Minow, a experiência de sentar diante da televisão durante um dia inteiro e assistir a programação completa de qualquer canal, desde que este iniciasse suas transmissões, até que saísse do ar, seria, no melhor dos casos, incrivelmente tediosa. Além de submeter o espectador a um entretenimento pobre e desordenado e a intermináveis comerciais, os conteúdos estariam repletos de materiais ofensivos e violentos, levando à conclusão de que aquilo que de fato poderia ser aproveitado seria muitíssimo pouco. Apesar das razões pelas quais Minow deu esse forte recado aos barões da indústria televisiva (uma tentativa de retomar as políticas de *antitrust* norte-americanas de maneira mais severa após o escândalo dos programas do gênero “*Quiz*”, de perguntas e respostas, onde produtores e patrocinadores, como forma de aumentar os índices de audiência, tornando as atrações mais interessantes, davam aos participantes as respostas das perguntas antes que elas fossem feitas, fraudando todo o processo), é interessante perceber que quanto mais a própria televisão se expande – em retransmissoras, novas redes, o cabo, o *streaming*, o *on demand*, etc – mais a afirmação parece atual e correta.

A interminável expansão da televisão, sua fome de abraçar a existência e a eterna cobrança sobre um posicionamento diante de todo e qualquer aspecto minimamente relevante (e até irrelevante) da vida parecem fazer dessa mídia menos um canal de síntese do mundo e mais uma porta para uma dimensão que não só se sobrepõe à realidade, como a reinventa em

simultâneas diferentes versões e a excede, excedendo também em muito a capacidade que qualquer um poderia ter de acompanhá-la. Esse excesso, esse exagero infinito de geração e distribuição de conteúdo é fruto de uma natureza totalizante que se traduz na urgência e na ubiquidade dessa mídia, tão poderosa em produzir sentidos e significados quanto é em descartá-los. Para um veículo que tem como vocação falar sobre aparentemente tudo, para aparentemente todo o mundo e ao mesmo tempo, é natural que se baseie num processo de tentativa e erro, onde o erro de muitos é o acerto para poucos.

Entendendo a natureza dos desenhos animados em oposição à do cinema tradicional e percebendo como sua inserção no ambiente televisivo proporciona um vislumbre substancial dessa natureza, o momento a seguir será o de operacionalizar a pesquisa em torno dos materiais empíricos, definindo os métodos de construção da análise e os procedimentos que os tornarão viáveis.

4. METODOLOGIA

Boa parte dos desenhos animados que compõem o corpus desta pesquisa não está mais disponível em suas mídias originais, de maneira que será necessário um movimento de resgate das diversas materialidades a serem analisadas. Assim, a proposta metodológica deste trabalho parte da *arqueologia das mídias*, buscando não só pelos materiais soterrados na poeira do tempo (e das mídias), mas atravessando-os nas *contextualizações* que eventualmente os tenham implicados. Para tanto, serão feitos procedimentos de *escavação*, *dissecação*, *matching* e *reconstituição*, que irão permitir a análise no presente destes fragmentos do passado.

4.1 Arqueologia das mídias

Sendo esta pesquisa orientada por uma “visada tecnocultural⁴⁹”, entende-se que a arqueologia das mídias é o método que irá permitir acessar os objetos de análise num movimento retroativo de busca por materiais que não estão mais presentes no atual contexto midiático e, assim, “ressignificar o passado no presente” (SANTAELLA, 2017, p.60), uma vez que estes objetos serão interpretados à luz do que se pode enxergar hoje, dadas as suas condições de deterioração. Como não é possível voltar no tempo e visitar os estúdios de animação durante a produção dos conteúdos, será preciso “construir histórias alternativas das mídias suprimidas,

⁴⁹ O que interessa, por ora, é a possibilidade de construir uma visão anacrônica do tempo, evitando comparações evolutivas dos objetos dadas em uma linha histórica. Assim, procura-se um sentido de visão tecnocultural ao unir o método intuitivo à arqueologia das mídias para analisar os desenhos animados.

negligenciadas e esquecidas” (HUHTAMO e PARIKKA, apud FISCHER, 2013, p.185) para perceber no agora o que estes artefatos nos dizem a respeito de suas origens.

Assim, o agir arqueológico executado neste trabalho criará uma tensão entre presente e passado, ajudando a desconstruir uma narrativa histórica sedimentada e naturalizada que não tem se revelado produtiva⁵⁰ para descrever as virtudes humanas e tecnológicas que operam nos desenhos animados, desenterrando “caminhos secretos na história” (ZIELINSKI, apud SANTAELLA, 2017, p. 1) e propondo uma reflexão crítica sobre as tecnologias das mídias. Tradicionalmente, animadores famosos (e/ou produtores de animação) como Walt Disney e a dupla Hanna-Barbera, por exemplo, são descritos como “gênios” ou “mágicos”, por serem capazes “dar vida” à desenhos inanimados. Da mesma forma, a própria arte da animação em si costuma carregar o slogan “a magia da animação⁵¹” aonde quer que vá. Sabe-se, entretanto, que o mágico opera um truque para realizar sua “magia” e não é que acreditemos que a moeda sumiu de sua mão para reaparecer atrás da orelha de alguém, mas por não termos ideia de como aquilo foi feito, que aderimos à ilusão de sua magia. No desenho animado, algo semelhante ocorre, pois o truque que faz os desenhos se mexerem e falarem está tão submerso na opacidade que acaba por engrossar o discurso a respeito do gênio de seus criadores. A arqueologia, então, operará na desconstrução de uma narrativa positivista linear, procurando dar a ver os meandros do truque ilusionista e evidenciando os contingentes tecnológicos, colocando em um mesmo nível de análise dos benefícios da máquina, suas consequentes limitações.

Assim, o movimento arqueológico pretendido aqui buscará dar a ver não exatamente a magia da animação nem o gênio de seus criadores. Tampouco fará surgir discursos sobre as maravilhas da evolução tecnológica. Está no atravessamento entre a arte da animação e as ferramentas para operacionalizá-la o enfoque deste trabalho, a fim de “reconstruir a narrativa de um passado desprezado pelo discurso dominante” (SANTAELLA, 2017, p. 68).

4.1.1 Contextualização

Subordinada à arqueologia das mídias, estará uma constante preocupação em trabalhar a contextualização dos objetos encontrados, procurando por pistas que permitam perceber que outros elementos fazem (ou fizeram) parte do casamento entre homem e máquina na produção de desenhos animados em diferentes períodos. Como sugere o professor e pesquisador Alberto Efendy Maldonado:

⁵⁰ Conforme descrito no capítulo 3.1 “Estado da Arte: O desenho animado no olhar acadêmico”.

⁵¹ Expressão repetida à exaustão em making of’s de filmes animados e matérias sobre animação, por exemplo.

“Na pesquisa, a contextualização é um processo de reflexão, aprofundamento, sistematização e exposição que dá valor sócio-histórico e científico aos projetos. No caso da comunicação, é indispensável situar cada pesquisa nos múltiplos contextos (acadêmico, social, geopolítico, cultural, tecnológico, religioso, etc) [...] Contextualizar um problema de pesquisa em um nível sócio-histórico não é repetir e colar informações produzidas por outros autores sobre a realidade e as conjunturas socioculturais em determinadas, regiões, estados, municípios ou países. É, sim, a formulação de uma estrutura de contextos múltiplos, que participam na configuração de uma problemática, e supõe uma imersão inventiva em cada um desses contextos.” (MALDONADO, 2011, págs. 280 e 281)

Citando Huhtamo e Parikka, o pesquisador Gustavo Fischer lembra que a arqueologia das mídias “vasculha arquivos textuais, visuais, sonoros; assim como coleções de artefatos, enfatizando tanto as manifestações discursivas como materiais da cultura” (2013, p.185). Assim, demandas relativas ao mercado de produção audiovisual, questões legais, aspectos políticos e sociais que se refletem nos parâmetros de prazo e orçamento praticados por cada produção surgem através do agir arqueológico que de alguma forma reconstrói os movimentos utilizados quando da origem dos objetos analisados, ajudando na leitura dos seus fragmentos encontrados no presente.

4.2 Escavação, Dissecação, Matching e Reconstituição

Os procedimentos que vão operacionalizar o movimento arqueológico deste trabalho são de quatro tipos, sendo os dois primeiros mais tradicionais à pesquisa acadêmica e os dois últimos, de caráter até certo ponto experimental, surgidos a partir da necessidade de manipular os objetos de mídia aqui trabalhados, como forma de dar conta dos desafios encontrados durante o percurso desse trabalho.

O primeiro procedimento trata da escavação, ou seja, o processo de busca dos objetos empíricos dentro de determinado terreno. Para “revirar escombros, escavando índices e rastros”, como sugere Santaella (2017, p. 60), é preciso escolher por onde começar a colocar nossa pá. A escavação, portanto, diz respeito aos diferentes e possíveis “sítios arqueológicos” que possam ser identificados como adequados para determinada pesquisa. Neste caso, foi identificado o website “Biblioteca dos Cartoons⁵²” como algo que apareceu logo cedo nos primeiros movimentos exploratórios em busca de diversos títulos de desenhos animados. Ao digitar o nome de determinado conteúdo no espaço de busca oferecido pelo site, tem-se acesso aos links para download de boa parte dos episódios produzidos⁵³. Esses links redirecionam à um servidor de onde finalmente se pode baixar e acessar os arquivos. Esse processo de seguir

⁵² www.bibliotecadoscartoons.com.br

⁵³ Em alguns casos, é possível encontrar links para todos os episódios de todas as temporadas de determinado conteúdo, mas isso não é uma regra.

pistas (links), acessar outros websites, recuar, escolher outro caminho, é como esta pesquisa entende por escavar em busca dos materiais de análise, utilizando o terreno da web como local primordial de trabalho.

O segundo procedimento diz respeito à dissecação dos materiais encontrados a partir da escavação. Conforme lembra Suzana Kilpp, “o conceito de dissecação parte de uma metáfora à dissecação do cadáver, cuja inspiração se encontra em Leonardo da Vinci” (2010, p. 28). Nas palavras da autora:

“A dissecação, subsidiária da cartografia e da desconstrução, é um procedimento de ordem técnica que desdiscretiza digitalmente a imagem técnica audiovisual, que é sempre discreta em qualquer suporte. Ao intervir nos materiais empíricos, ela dá a ver as montagens, os enquadramentos e os efeitos de imagens discretas que não têm sentido no vídeo, mas que são praticados para produzir os sentidos. [...] Implica dizer que para adentrar a telinha e ultrapassar os teores conteudísticos da TV – que nos cegam e ensurdecem em relação aos procedimentos técnicos e estéticos que são o modo *sui generis* da mídia produzir sentido – é preciso matar o fluxo, desnaturalizar a expectativa, intervir cirurgicamente nos materiais plásticos e narrativos...” (KILPP, 2010, págs. 28 e 29)

Dissecar, portanto, pressupõe ao desmembramento do objeto. É procurar nos fenótipos dos materiais o que podemos apreender a respeito dos seus genótipos, ou seja, a respeito daqueles elementos que lhe dão vida e os constituem da forma que os enxergamos. Para efeitos de análise dos desenhos animados encontrados nas escavações, pretende-se usar os softwares Windows Media Player (que permite não só assistir ao conteúdo em seu fluxo natural, como também pausá-lo e avançar ou retroceder na ordem do quadro a quadro) e Photoshop (que permite desmembrar essas imagens). Assim, propõe-se encontrar as imagens que mais interessam à pesquisa e analisa-las ora separadamente ora em comparação com outras. Esse procedimento possibilita que as imagens dissecadas sejam recortadas, invertidas, aumentadas (ou diminuídas) para que se prestem à investigação em curso, evidenciando – espera-se – alguns dos processos utilizados durante sua produção.

O terceiro procedimento é o que essa pesquisa passa a chamar de *Matching*⁵⁴, que na ciência da papiloscopia⁵⁵ consiste em encontrar pontos de intersecção entre duas impressões digitais (uma, armazenada em um banco e outra, coletada em trabalho de campo, por exemplo), analisando bifurcações e finais de linha nas marcas encontradas nas papilas dérmicas dos seres humanos e aferindo as possibilidades de que diversas dessas impressões pertençam a uma mesma fonte (nesse caso, uma mesma pessoa). De uma forma análoga, o procedimento aqui

⁵⁴ Do inglês, “coincidir”, “achar relação ou correspondente”;

⁵⁵ Papiloscopia é a ciência que se ocupa da identificação humana através das papilas dérmicas presentes na palma das mãos e na sola dos pés, conhecidas como impressões digitais. A palavra papiloscopia é uma mistura greco-latina (papilla = papila e skopêin = examinar).

utilizado irá procurar por possíveis reincidências nos traços e outros elementos que nas imagens possam apresentar morfologias idênticas, indicando que os rastros deixados ao longo do conteúdo dos desenhos animados tenham origem em uma mesma base estética.

Esse pareamento morfológico irá permitir, entre outros movimentos, não só identificar as artes que estão sendo reutilizadas nas histórias e em diferentes episódios de uma mesma série, como também perceber quais personagens (e potencialmente qualquer elemento estético) que possuem diferentes papéis dentro da narrativa são construídos com base em um mesmo e único layout, ou seja, em um modelo que pré-determina um visual que, aparentemente, é fruto da livre criação artística e presta contas, inicialmente, apenas às opções narrativas de roteiro e direção.

Para proceder ao Matching, portanto, será preciso selecionar as imagens já dissecadas (e retiradas do seu fluxo normal) que apresentam alguma semelhança morfológica e sobrepô-las em um mesmo *canvas*⁵⁶ dentro do Photoshop. Em um segundo momento, utilizando as ferramentas do software, será criada uma transparência entre as diferentes imagens que as permitam serem visualizadas ao mesmo tempo, ainda que sobrepostas. Essa transparência pode se dar tanto a partir da diminuição da opacidade da imagem sobreposta, como também pela troca do seu modo de mesclagem (que é a forma de interagir das diversas camadas em um mesmo *canvas*), podendo ser de inúmeros formatos – multiplicação, adição, sobreposição, etc. –, uma vez que ao apenas diminuir a opacidade, perde-se também em contraste e, conseqüentemente, na capacidade de proceder à análise com maior rigor. A opção por mesclar as imagens em modos diversos, então, pode ajudar nessa questão.

Além disso, as imagens analisadas, apesar de uma aparente semelhança, podem apresentar diferenças de vários aspectos, como na sua escala, ângulo de rotação e até mesmo no eixo de câmera (invertidas, por exemplo), dificultando a aferição identitária a que se destina o Matching. Isso se dá porque mesmo que as artes sejam reutilizadas ou reconstruídas a partir de um único molde (o *layout*), elas costumam estar sujeitas às variações que a máquina permite (o zoom da câmera, por exemplo) não só para fins narrativos e de composição, como para esconder as estratégias de automação e o possível determinismo tecnológico dessa mídia. Assim, será necessário rotacionar, redimensionar e até mesmo “flipar” (inverter o eixo horizontal ou vertical) as imagens antes de tentar sobrepô-las da maneira que se faz necessária para proceder ao Matching com o maior nível de apuro possível.

⁵⁶ Do inglês, “tela de pintura”, é a área de trabalho de um único arquivo no Photoshop.

O quarto e último procedimento a ser utilizado é o da Reconstituição, que, a exemplo do Matching, é um movimento que se originou da necessidade que esse trabalho teve de operacionalizar o seu agir arqueológico diante dos materiais empíricos de maneira mais profunda que a imaginada inicialmente. Sua inspiração vem das técnicas de reconstituição utilizadas pela arqueologia tradicional, baseadas principalmente na ideia da reconstrução facial forense, onde um profissional que geralmente é uma mistura de artista e cientista recria o rosto de outro ser humano a partir do crânio remanescente nos seus restos mortais, com a intenção de especular sobre a sua existência ao lhe devolver a materialidade, tornando-lhe novamente presente no mundo físico.

O designer e pesquisador Cícero Moraes dá uma pista sobre as implicações desse procedimento, relatando o trabalho que fez ao reconstituir o rosto de um crânio de mais de 10 mil anos encontrado na década de 1970 em Lagoa Santa (MG), dizendo que “*Durante a reconstituição, os moradores da APA⁵⁷ conheceram um pouco da identidade dos povos que viveram no local no passado remoto e, dessa forma, contribuíram para a história cultural de Lagoa Santa. Muito mais que uma ação científica, foi uma atividade de integração comunitária⁵⁸*”. O trabalho de Cícero levou à conclusão, entre outras coisas, de que o crânio fossilizado pertenceu a um homem asiático de no mínimo 28 anos⁵⁹. Poder acessar (ou produzir) tais informações – o sexo, a raça, a idade aproximada – por mais que carreguem determinado grau de imprecisão, dão pistas para repensar a história como a conhecemos formalmente: Como um habitante da Ásia teria chegado a Minas Gerais há 10 mil anos atrás? A expectativa de vida para alguém desse período bate com o que se imaginava sem esse tipo de análise?

Logo, assim como a reconstrução facial forense permite novas abordagens a respeito de um objeto que passa a estar presente no mundo, concretizando-se no momento de sua análise (e que, portanto, deixa o campo da abstração), também a Reconstituição aqui proposta nesta pesquisa pretende procurar por evidências que só podem ser encontradas a partir da materialização dos objetos que deseja investigar. Se a arqueologia lida com estes objetos usando no presente o que deles restou para inferir sobre o seu passado (um crânio que sugere um rosto), é natural supor que a reconstrução física dos materiais empíricos aqui considerados possa colaborar para mover o trabalho em novas direções.

⁵⁷ Área de Proteção Ambiental de Lagoa Santa, no estado de Minas Gerais, cujo órgão gestor é o ICMBIO – Instituto Chico Mendes de Biodiversidade.

⁵⁸ <http://www.brasil.gov.br/noticias/meio-ambiente/2017/05/pesquisadores-fazem-reconstituicao-facial-de-cranio-de-10-mil-anos> (acesso em 06/12/2018)

⁵⁹ Segundo relatado pelo Portal Brasil (acesso acima citado), a partir do ICMBIO (<http://www.icmbio.gov.br/portal/>)

Dizer que a produção dos desenhos animados feitos em grande escala durante a era analógica enfrentava como enorme (e talvez principal) desafio o confronto entre a sua artesanidade extrema e os aspectos limitadores impostos pelos inúmeros contextos em que se inseriam (econômicos, profissionais, mercadológicos, etc.) não é o mesmo que poder, mesmo que de forma superficial, experimentá-los na prática. Assim, a ideia central desse procedimento é a de produzir as artes necessárias para recriar no presente alguns planos e cenas da série “He-Man e os Defensores do Universo”, não como a experiência pessoal do pesquisador com a técnica da animação poderia sugerir, mas rigorosamente como a dissecação das imagens que restam hoje (assim como o crânio em Lagoa Santa) nos arquivos digitais pirateados encontrados na internet dos episódios filmados há mais de 30 anos pode, de fato, dizer.

Ou seja, ao observar os filmes na razão do quadro a quadro, pretende-se deduzir (ao menos até certo ponto) quais elementos na arte que compõe as imagens estão, por exemplo, separados em diferentes camadas, além de reconhecer suas reutilizações e quantas vezes foram fotografados para então repetir todo o processo utilizando-se de materiais semelhantes aos que se tinha à disposição na época (folhas de acetato, tintas, pincéis) e equipamentos idem (a mesa de luz, uma truca adaptada) para, de alguma forma, tentar experimentar as condições de trabalho a que estavam submetidos os animadores e produtores originais do material, comparando os resultados obtidos com os relatos dos profissionais da série e com as deduções que o trabalho teórico está indicando.

É importante salientar que não há aqui uma expectativa de que a Reconstituição possa vir a provar algo por definitivo, muito menos que ela produza uma réplica perfeita dos objetos originais. A ideia é apenas aproximar-se desses métodos de produção obsoletos a fim de procurar caminhos para oxigenar a pesquisa e enriquecer a análise arqueológica. Significa dizer que, mesmo imaginando que determinada arte está separada de um conjunto maior (um braço do corpo do personagem, a boca de sua cabeça, etc.), isso só será levado em consideração se o objeto puder provar a partir da Dissecação e Matching de suas imagens (seja mexendo o braço, enquanto o corpo se repete a cada frame da ação, seja movendo a boca enquanto a cabeça está parada), que isto de fato ocorre. Procura-se aqui pela aparência desses materiais que o seu fóssil nos indica – não é o rosto que o homem asiático de fato tinha, mas o que o seu crânio, desgastado pelo tempo e pelas condições de conservação a que foi submetido, diz que poderia ter.

A crença na validade desse procedimento reside no fato de que os desenhos animados, por serem produzidos como uma espécie de código que está baseado numa lógica inversa à do cinema tradicional – partindo das imagens paradas, das unidades discretas, para a linearidade

de um movimento que nunca existiu no mundo real – podem ser recriados tal qual foram concebidos, uma vez que esse código, ao ser decifrado, pode também ser reescrito.

Trazer para o plano físico algo que só resta nos registros de sua existência é o que faz desse procedimento tão vital para uma análise que se pretende arqueológica. Em visita recente à Unisinos em Porto Alegre, o professor Thomas Elsaesser, quando perguntado sobre o que mais diferencia uma arqueologia das mídias de uma história das mídias, respondeu ser justamente o contato do pesquisador com a materialidade, uma vez que lidar com os objetos no presente é diferente de olhar para eles no passado através dos diferentes filtros utilizados para isso. Dividido entre a validade da metodologia para o estudo das mídias e a sua fetichização, Elsaesser procura pelo seu verdadeiro lugar na pesquisa científica:

“Uma arqueologia das mídias que se promova como uma epistemologia materialista do conhecimento reflete a consciência de que todo conhecimento (do eu e do mundo) é a partir de então (ou como Kittler diria, sempre foi) tecnologicamente mediado. Portanto, as bases epistemológicas de como sabemos o que sabemos, do que é evidência e o que é presença, do que é material e o que é corporificado, do que está morto e do que está vivo - todas essas questões (em última análise, “ontológicas”) devem ser colocadas para as tecnologias de mídia que nos rodeiam. Seu estudo não pode ser reduzido ao plano de engenharia de seus mecanismos, nem seu significado deve ser buscado apenas em seu uso, uma vez que muito do que nos torna humanos parece estar incorporado a eles, se seguirmos Benjamin, Foucault ou Kittler.⁶⁰”
(ELSAESSER, 2018, p.18)

Ao escavar, dissecar, aferir Matching e reconstituir os materiais empíricos desse trabalho, procura-se criar um roteiro metodológico que permita mapear o seu código genético para então sintetiza-lo, ajudando a investigação aqui em curso a mover-se entre os genótipos e fenótipos do objeto, dando à prática um valor semelhante ao da teoria durante esse percurso específico e fazendo do seu relato mais uma camada de significado para essa pesquisa.

4.3 Materiais Empíricos

A escolha dos materiais e objetos que servirão de cobaias para a análise da pesquisa foi feita quase que de forma intuitiva. Enquanto tomava conhecimento dos textos estudados em aula, procurando localizar o trabalho dentro das diretrizes da Linha de Pesquisa 1 – Mídias e Processos Audiovisuais, as imagens e lembranças de alguns conteúdos de animação passavam a circular meu interesse. Dentre esses objetos e materiais, inevitavelmente estava a série “He-

⁶⁰ “On the other hand, a media archaeology that promotes itself as a materialist epistemology of knowledge reflects the awareness that all knowledge (of self and the world) is henceforth (or as Kittler would say, has always been) technologically mediated. Therefore, the epistemological bases of how we know what we know, of what is evidence and what is presence, of what is material and what is embodied, of what is dead and what alive – all these (ultimately ‘ontological’) questions must be put to the media technologies that surround us. Their study cannot be reduced to the engineering blueprint of their mechanisms, nor is their meaning to be sought solely in their use, since so much of what makes us human would seem to be baked into them, if we follow Benjamin, Foucault or Kittler.” Tradução do Autor.

Man e os Defensores do Universo”, muito popular na década de 1980 e, portanto, durante boa parte de minha infância. Não posso negar aqui meu conhecimento sobre o meio da animação, sendo eu mesmo um animador com atuação no mercado nos últimos 15 anos. Assim, não somente as relações afetivas parecem ter pesado para que esses materiais passassem a me olhar (antes que eu a eles), mas também certo conhecimento técnico a respeito da produção de desenhos animados que passou a dar maior sentido às teorias estudadas.

Assim, realizei uma busca pela internet atrás de materiais disponíveis que permitissem levar a ideia adiante. Após vasculhar alguns endereços (por uma questão de copyright, esses materiais só podem ser encontrados, obviamente, em servidores de conteúdo pirata) em busca de melhores condições não só de conservação dos artefatos, mas também de um terreno minimamente seguro para o trabalho, foi escolhido o sítio Biblioteca dos Cartoons, cujo acervo praticamente completo de “He-Man” garantiu muitos avanços logo de partida.

Ao rodar por esse sítio, outros conteúdos se apresentaram, mas em um primeiro momento, me chamou mais a atenção outra série que fez parte de minha infância: “Superamigos”. Novamente, uma quantidade bastante grande de episódios em bom estado de conservação se disponibilizou. Além disso, os mesmos personagens dessa série estrelaram outra, chamada “Desafio dos Superamigos”, em momentos diferentes da década de 1970. A oportunidade de perceber estratégias de produção com vistas à otimização que parecia óbvia, dada ao fato de ambas as séries serem produzidas pela mesma empresa, o Hanna-Barbera estúdios.

Tanto “He-Man” quanto “Superamigos” foram produzidos num período bastante intenso do mercado audiovisual norte-americano, com orçamentos e estruturas físicas muito grandes. Isso me fez acreditar que encontraria riqueza de elementos, dado o ambiente mercadologicamente feroz em que os conteúdos foram produzidos. Parti, portanto, da observação das séries “He-Man” e “Superamigos” (paralelamente observada em conjunto com “Desafio dos Superamigos”) para realizar os primeiros movimentos de análise, na expectativa de que esses materiais revelassem elementos interessantes para a pesquisa e/ou me direcionasse para outros ainda mais produtivos. Com a evolução do trabalho, houve a necessidade de diminuir o tom generalista de sua abordagem (“o desenho animado funciona assim”) e dirigir o foco a um recorte mais específico do objeto (“na série tal, o desenho animado se comporta assim”). Por essa razão, foi feita uma escolha em trabalhar com a série “He-Man e os Defensores do Universo” como principal material empírico, uma vez que as aproximações feitas a esses materiais passavam a instigar cada vez mais novas e interessantes abordagens

teóricas, dada a riqueza de características que se relacionam com as questões da discretização e da modularidade inerente aos desenhos animados.

Dessa forma, tanto os “Superamigos”, como outros exemplos de conteúdos de animação produzidos para a televisão e o cinema, surgirão em algum momento somente para servir de escada ou contraponto para os argumentos que serão colocados de maneira preponderante, para entender, especificamente (e sob o prisma desse trabalho), o funcionamento descontínuo e modular de “He-Man” e o que ele pode nos dizer, mesmo que minimamente, a respeito da natureza dos desenhos animados.

4.4 Desconstruindo (e reconstruindo) He-Man

Ao proceder arqueologicamente sobre as imagens de “He-Man e os Defensores do Universo”, procurou-se identificar de que forma a modularidade deste objeto age para produzir os sentidos experimentados durante a sua fruição. Assim, foram tomados dois fragmentos do primeiro episódio da série que, a partir da Dissecação e Matching, fornecem algumas informações sobre como as diferentes artes sobrepostas agem para construir a performance do personagem principal (o próprio He-Man).

O primeiro fragmento apresenta uma ação simples de He-Man, onde ele apenas vira a cabeça, mantendo seu corpo parado, conforme a Figura a seguir.

Figura 10: He-Man vira a cabeça



Fonte: Elaborado pelo Autor

Na sequência entre as imagens 1 até 5 da Figura 10, é possível ver uma série de cinco desenhos para criar o movimento onde He-Man vira o rosto da direita para a esquerda da tela. As imagens 1, 3 e 5, respectivamente, são os quadros-chave da animação, onde o primeiro é o

início da ação, o segundo é o ponto entre a direita e a esquerda (quando se pode ver a cabeça numa posição frontal) e o terceiro é a posição final. Os desenhos das imagens 2 e 4 são, portanto, os intermediários, provavelmente produzidos por animadores assistentes. Na imagem 6, destaca-se a parte do personagem que não sofre nenhuma alteração durante todo o movimento e que, através da dissecação, permite-se deduzir que se trata de apenas um desenho, separado da cabeça por uma nova folha de celuloide. Assim, conclui-se que foram usados cinco desenhos, feitos apenas do pescoço para cima do personagem, que criaram o movimento de virar sua cabeça.

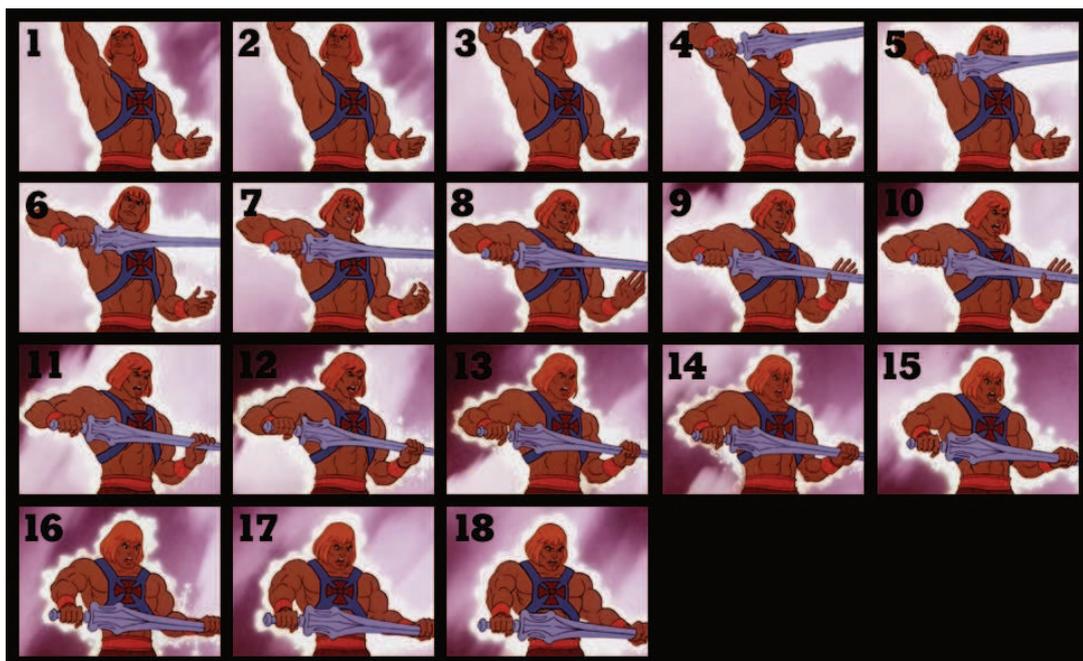
Na sequencia das imagens contidas na Figura 11, a seguir, há um movimento bem mais complexo que o da Figura anterior. Trata-se da tradicional cena em que o personagem Príncipe Adam se transforma em He-Man e em que ele desfere a frase clássica “Eu tenho a força!”, repetida em todos os episódios (na maioria deles, mais de uma vez inclusive). São 18 imagens diferentes para que He-Man traga a espada do alto até próximo do seu corpo, porém, boa parte dessas imagens é composta de mais de um desenho diferente (ou camadas de celuloide) para criar a imagem final de He-Man empunhando a espada.

Através da dissecação, é possível chegar a algumas conclusões no que diz respeito à construção da cena em questão. Primeiro, pode-se deduzir que haja três quadros chave, assim como no movimento de virada de cabeça analisado anteriormente. O primeiro está na imagem 1, pois é o início do movimento. O segundo está na imagem 12, quando He-Man finalmente segura a espada com as duas mãos e o movimento inicial termina. E o terceiro quadro chave está na imagem 18 da mesma Figura, quando o segundo movimento, com o personagem afastando a espada do peito é concluído.

Em boa parte da sequencia, há claramente uma divisão do corpo de He-Man em ao menos quatro elementos: seu corpo, a cabeça, o braço direito que empunha a espada e o braço esquerdo.

Essa separação em três diferentes quadros chave ajuda a entender melhor como a animação foi construída, pois a estratégia de desmembramento do corpo do personagem se dá entre o primeiro e o segundo quadro chave, ou seja, entre o início e o final do primeiro movimento. Entre o segundo e o terceiro quadro chave (durante o segundo movimento, portanto), o personagem é animado por completo, ou seja, seu corpo e membros estão todos em uma única arte sobre o cenário.

Figura 11: A transformação de He-Man



Fonte: Elaborado pelo Autor

A respeito do primeiro movimento, então, conclui-se que foram feitos onze desenhos do braço com a espada para os doze quadros que o compõem. Há apenas uma vez que um desenho desse braço se repete, entre as imagens 9 e 10.

O braço esquerdo de He-Man é o um elemento sutilmente mais econômico dessa ação. Em seu movimento, é usado apenas um desenho para os primeiros cinco quadros, que vão desde a imagem 1 até a imagem 5. Entre as imagens 6 e 12, esse braço passa a fazer parte da mesma camada (é desenhado junto, na mesma folha de celuloide) do braço direito que carrega a espada. Portanto, ele também repete os desenhos entre as imagens 9 e 10.

As artes usadas para mover a cabeça têm outra organização. Nas imagens 1 e 2 foram feitos dois desenhos diferentes, um para cada frame. Nas imagens 3 e 4, o desenho se repete. O mesmo acontece nas imagens 5 e 6, nas imagens 8 e 9 e nas imagens 10, 11 e 12. São, portanto, quatro desenhos de cabeça diferentes para esses quatro conjuntos de imagens.

Finalmente, o corpo é o elemento menos “redesenhado” no primeiro movimento, pois existe apenas uma arte que é repetida desde a imagem 1 até a imagem 12.

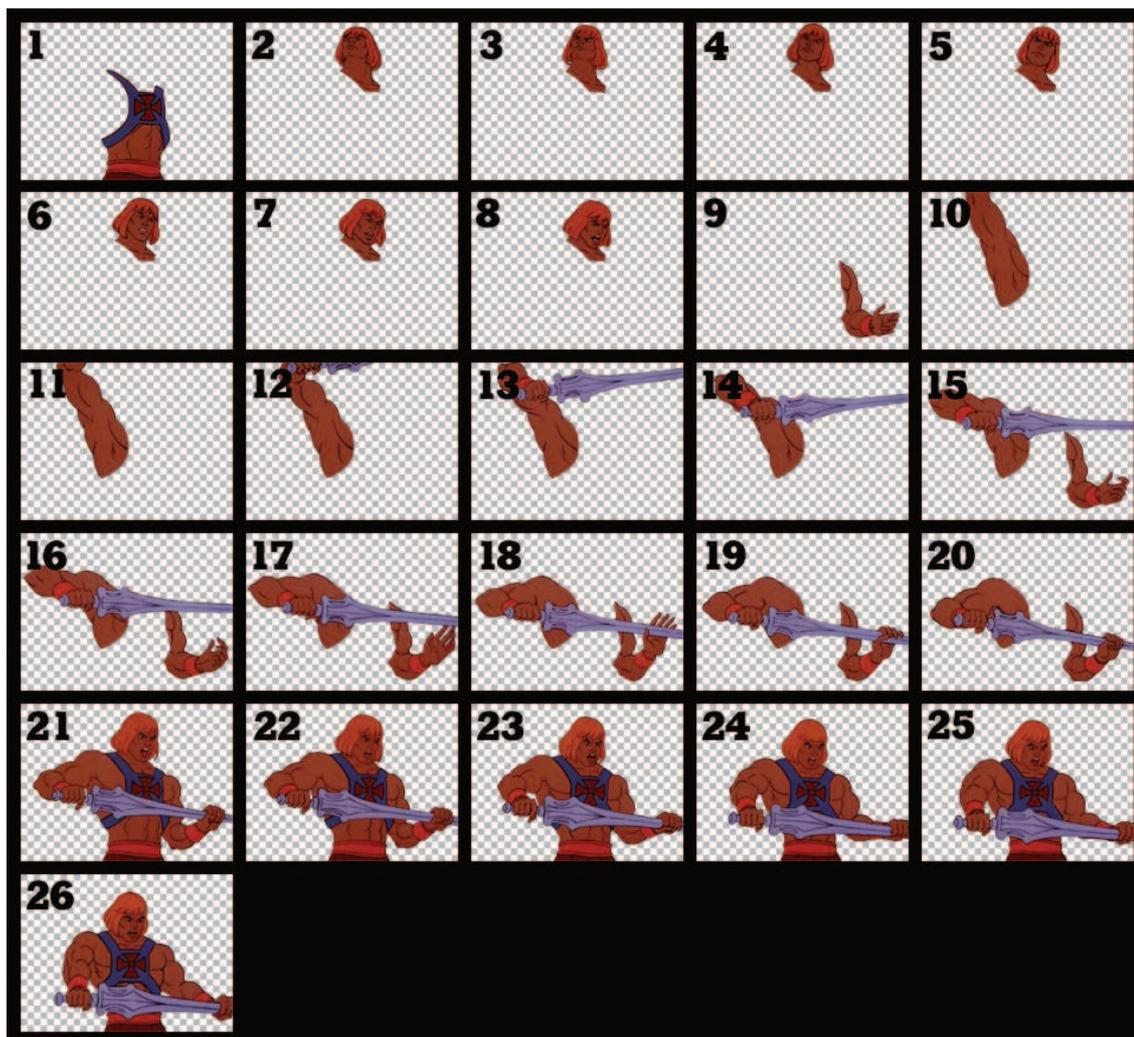
Para o segundo movimento, compreendido entre as imagens 12 e 18, a estratégia de desmembramento do corpo do personagem é interrompida e dá lugar a uma animação completa, onde todos os elementos que formam a imagem de He-Man estão juntos em uma única arte a cada novo quadro, separado apenas de outras duas camadas: o cenário (um céu lilás) e o brilho incandescente em volta do seu corpo.

Dessa maneira, se fosse possível ter acesso a todas as artes produzidas para criar a ilusão do movimento do personagem contida nessa sequencia de “He-Man e os Defensores do

Universo”, de acordo com os procedimentos de dissecação aqui aplicados, é possível supor que seria algo como a Figura a seguir demonstra.

Assim, a sequencia contida entre as imagens 1 e 26 contida na Figura 12 são, portanto, resultado do procedimento de dissecação realizados no software Photoshop, a partir dos quadros retirados do fluxo do primeiro episódio da primeira temporada de “He-Man e os Defensores do Universo”, utilizando-se outro software, o Windows Media Player. A partir do que se pôde perceber através desse método, chegou-se à conclusão de que as artes utilizadas para a criação do movimento do personagem, nessa cena específica seriam algo muito parecido com o que se vê aqui. O fundo quadriculado é a representação de vazio feita pelo Photoshop e, dessa forma, procura-se recriar o visual original que cada folha de celuloide teria para a composição final.

Figura 12: Representação dos elementos modulares no movimento de He-Man

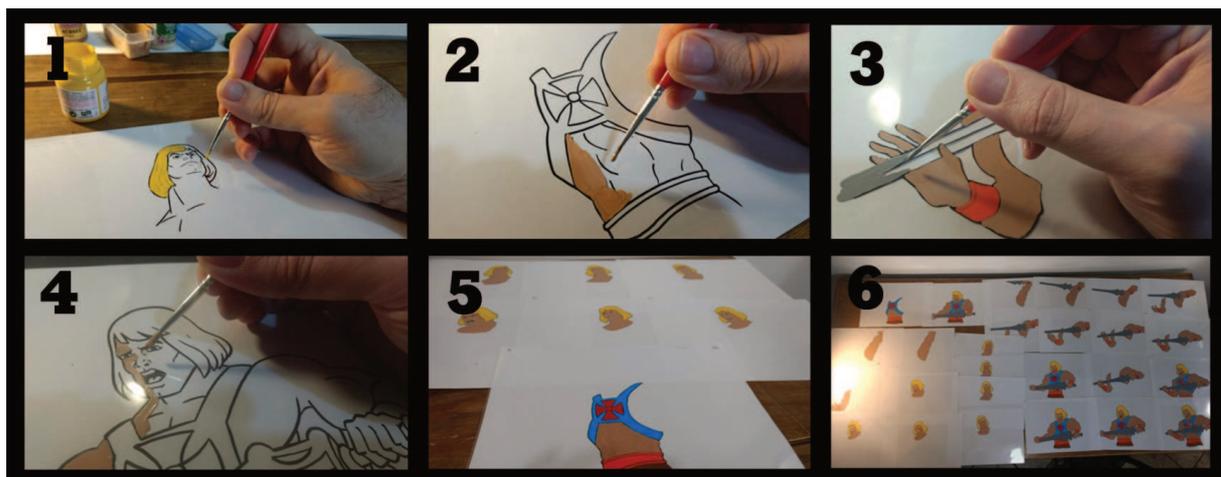


Fonte: Elaborado pelo Autor

As imagens 1, 2, 9 e 10 são as partes separadas utilizadas para criar o primeiro quadro chave, no início do movimento. As imagens 1, 8 e 20 compõem o segundo quadro chave. A imagem 26 é, assim, o terceiro e último quadro chave da sequência. Dessa maneira, as imagens 10 até 19, somadas às imagens 3 até 7 são usadas para compor as imagens intermediárias entre os quadros chave do primeiro movimento e as imagens 21 até 26 são as imagens intermediárias para o segundo movimento.

Tendo como base o procedimento de Reconstituição, conforme descrito anteriormente, buscou-se reproduzir as artes aqui dissecadas para entender melhor como se dá essa sobreposição e que impacto isso traz aos diferentes aspectos que uma produção como esta pode ser considerada, seja no tempo de produção, seja no resultado final da imagem. Assim, tomando as imagens dissecadas como base, cada quadro da ação foi impresso em papel e posteriormente copiado com caneta preta para uma folha de acetato.

Figura 13: Reconstituindo as imagens da Figura 37



Fonte: Elaborado pelo Autor

O momento seguinte foi de colorir os acetatos pelo verso, conforme as imagens 1 até 4 da Figura 13, usando tinta acrílica. Na imagem 6 da mesma Figura, vê-se os diferentes acetatos reconstituídos a partir da dissecação feita anteriormente e apresentada na Figura 12.

O mesmo procedimento foi utilizado para reconstituir as artes necessárias para construir a cena dissecada na imagem 10, conforme a Figura a seguir.

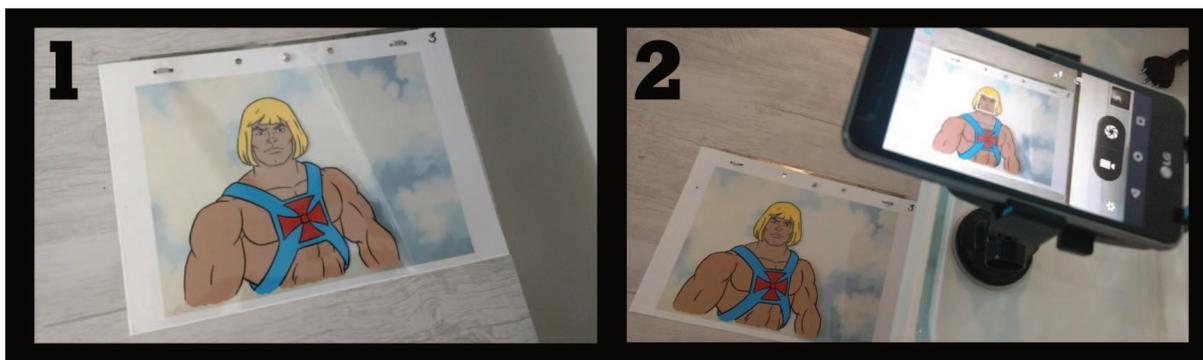
Figura 14: Reconstituindo as imagens da Figura 35



Fonte: Elaborado pelo Autor

Aproveitando o acesso ao material possibilitado pelo procedimento de Reconstituição, foi possível perceber, ainda que de forma razoavelmente superficial, o processo de produção de imagens de “He-Man e os Defensores do Universo”. A fadiga provocada pela reprodução dos inúmeros acetatos, o manuseio das tintas, onde cada cor precisa esperar pela secagem da anterior para ser adicionada e as muitas horas dispensadas para construir um fragmento tão curto de filme atestam para as características que desafiam os desenhos animados a se manterem factíveis diante das exigências comerciais do mercado e, principalmente, da Televisão.

Figura 15: Reconstituindo a cena retratada na Figura 35



Fonte: Elaborado pelo Autor

O último movimento desta etapa foi o de refilmar a cena retratada na Figura 10, relativa ao primeiro episódio da primeira temporada de “He-Man e os Defensores do Universo”. A partir de uma truca adaptada e utilizando a câmera de um telefone celular, os diversos quadros necessários para reconstruir a performance de He-Man na cena em questão foram, um a um, fotografados. A cada nova imagem produzida, os diferentes acetatos utilizados para os olhos, as bocas e a cabeça do personagem, separadamente do seu corpo, eram substituídos de forma a recriar o processo utilizado na produção original da mesma cena.

O resultado dessa filmagem está registrado no ANEXO A deste trabalho e, embora a qualidade final ainda fique consideravelmente distante do original, é curioso perceber como há uma característica crucial desse objeto que se mantém inalterada, mesmo que esta reconstituição esteja infinitamente distante no tempo e no espaço (e nas condições de produção) do seu original: os movimentos do personagem são exatamente os mesmos. O He-Man reconstituído move a cabeça no exato mesmo frame que o original. Ele pisca os olhos e move os lábios exatamente no mesmo momento também. Significa dizer que a imagem-movimento, uma vez construída a partir de um código, necessita apenas repetir sua programação para ser construída novamente. A mesma ação (virar cabeça, piscar e falar), produzida por um ator em um filme *live-action*, uma vez que precisar ser repetida (nas diferentes tomadas comuns a esse tipo de produção, por exemplo), jamais será igual à anterior, mesmo que o ator se esforce para repeti-la com exatidão. Uma ação de um personagem de desenho animado, pelo contrário, uma vez construída, será sempre repetida com exatidão, justamente porque não há o fator humano na atuação deste personagem e sim, de um código que a constrói.

Assim, a reconstituição desse trecho de “He-Man” age em favor de compreender de que maneira o cinema de animação, sob o ponto de vista de construção de suas imagens, se difere do cinema tradicional de maneira radicalmente oposta, algo que não poderia ser percebido com tamanha clareza se não fosse possível acessar as materialidades do objeto.

Figura 16: Quadro do filme presente no ANEXO A



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 16 apresenta o registro feito pelo autor do trabalho, presente no ANEXO A, comparando o trecho reconstituído com o seu original. Destaca-se aqui a diferença na qualidade das imagens, além da discrepância na tonalidade das cores e na diferença de opacidade das diversas camadas de acetato, muito mais visível no material reconstituído do que no produzido oficialmente. No entanto, conforme dito anteriormente, a relevância do processo se dá em aferir a coincidência das linhas que compõem a imagem e, principalmente, dos movimentos (que melhor se observa no arquivo de filme que a Figura registra) realizados pelo personagem.

Percebe-se, portanto, de que maneira os procedimentos (a escavação, a dissecação, o matching e a reconstituição) que operacionalizam esse agir arqueológico que se dá durante a pesquisa se integram e se complementam, de forma a providenciar novos dados e elementos de interesse que passam a enriquecer a análise dos materiais empíricos. O próximo passo será o de reconhecer como essas imagens constroem a performance de He-Man em um sentido muito mais amplo, através da identificação das diversas artes que formam um banco de dados que permite que o personagem realize as ações que precisar, desde que elas se formem a partir de uma relação de código e programação.

5. O CÓDIGO HE-MAN

A análise feita desde os primeiros movimentos em torno da série “He-Man e os Defensores do Universo”, mesmo aquela realizada de maneira informal e superficial logo no início dessa pesquisa, indicou se tratar de um objeto que se organiza através de um complexo arranjo e reaproveitamento de suas artes, que vão desde layouts básicos repetidos para diversos personagens, até trechos completos de animação que são usados para contar diferentes histórias. Assim, enquanto a Pré-Análise se ocupou em determinar como isso se dava e quais trechos dos

episódios estavam sendo reutilizados, o momento seguinte foi de aferir a importância dessa estratégia para a produção da série, através da observação de episódios específicos. A intenção aqui, no entanto, é menos de “descobrir” que “He-Man” é uma série de colagens (qualquer pessoa com experiência suficiente no campo da animação é capaz de identificar isso apenas assistindo a série) e mais de procurar entender a maneira peculiar pela qual os desenhos animados, mais especificamente “He-Man”, produzem suas imagens quadro após quadro, traçando um paralelo entre a sua forma de se organizar e a lógica dos bancos de dados, conforme descrita anteriormente, e ajudando a entender a natureza do desenho animado separadamente à do cinema tradicional.

Dado o extenso volume de material contido na série “He-Man e os Defensores do Universo” – duas temporadas com sessenta e cinco episódios cada, num total de cento e trinta episódios de vinte e um minutos e meio cada (algo como quarenta e seis horas e meia de conteúdo) – seria impossível, por uma questão de tempo e de fôlego, analisar a série por completo. A estratégia adotada, então, foi a de fazer dois recortes. Primeiro, elencar um número restrito de episódios que de alguma forma pudessem gerar um panorama minimamente significativo da série e, segundo, analisar apenas as cenas e os planos onde o protagonista – o próprio He-Man – estivesse presente, procurando entender como esse código de reaproveitamentos se dá nesse personagem específico.

Para a escolha dos episódios, o critério adotado foi que tivessem uma distância significativa entre suas datas de produção (para isso, tomou-se a data de exibição e a ordem como os episódios estão numerados como critério), cobrindo, ainda que parcialmente, o período em que a série esteve em produção, para comparar as artes neles contidas, verificando aonde se encontram esses elementos visuais específicos e o quanto de reaproveitamento é feito de fato nos materiais analisados. Dessa maneira, foram escolhidos, além dos quatro episódios contidos na Pré-Análise – o primeiro e o último da primeira temporada e o primeiro e o último da segunda temporada –, outros nove que, totalizando treze entre os cento e trinta das duas temporadas produzidas, criassem uma amostra de 10% do conteúdo total, numa tentativa de perceber os elementos que duram ao longo de uma temporada inteira, mas também de uma temporada (inicial) para outra (final).

Inspirando-se nas técnicas de animação (a tradicional e a rotoscopia) utilizadas em “He-Man”, identificou-se como suas características distintas foram aproveitadas para separar as ações dos personagens desta série em dois grupos distintos: falar e mover-se. O relato a seguir detalha o caminho trilhado durante a pesquisa para especular a esse respeito.

5.1 Pré-Análise

A escavação inicial deu acesso a um número bastante grande de conteúdo, de forma que um primeiro recorte foi feito. Inicialmente, foram selecionados apenas episódios da primeira temporada de “He-Man” que, após serem baixados para um servidor pessoal, foram assistidos usando-se o software Windows Media Player, que permite pausar as imagens e copiá-las para outra plataforma. Dentro do photoshop, então, foi feita a análise das imagens retiradas do seu fluxo natural, o que permitiu dissecar os materiais, realizando movimentos diversos como a inversão das imagens, seu aumento e diminuição, etc., além de proceder ao Matching, sobrepondo as imagens e diminuindo a opacidade entre elas (tornando-as translúcidas) para averiguar pontos de intersecção reconhecíveis em elementos que não coincidem no tempo e espaço dos conteúdos analisados.

Figura 17: O personagem Príncipe Adam, alter ego do herói He-Man



Fonte: Biblioteca dos Cartoons (2018)

Figura 18: O personagem He-Man, com um layout semelhante ao do Príncipe Adam



Fonte: Biblioteca dos Cartoons (2018)

Figura 19: O vilão esqueleto, também com semelhanças estéticas a He-Man



Fonte: Biblioteca dos Cartoons (2018)

Nas Figuras 17 e 18 pode-se perceber o reaproveitamento do layout entre os personagens Príncipe Adam e He-Man. A estratégia não chega a causar estranheza pelo fato de ambos representarem o mesmo personagem (um é alter ego do outro). No entanto, a Figura 19 tornou-se rapidamente motivo de interesse, pois a semelhança dos traços usados no layout de He-Man para compor o personagem Esqueleto, seu arquinimigo, tornou-se bastante evidente.

Escavando também por materiais e documentos que contextualizassem a produção, foi encontrado, no relato de Lou Scheimer, produtor da série, algumas explicações para os fenômenos materializados por essa dissecação. Segundo o produtor, várias estratégias foram adotadas durante a pré-produção da série e podemos supor que utilizar layouts base para diferentes personagens fosse uma delas. Produzir desenhos animados analogicamente é uma tarefa bastante complexa e, segundo Scheimer, seria impossível atingir as metas de produção sem esse tipo de contingência. Uma evidência clara a respeito da influência da tecnologia disponível naquele período para a estética final dos conteúdos a partir da sua variabilidade.

Adiante, um novo movimento foi realizado no photoshop. Ao sobrepor as imagens, foi possível ver que a semelhança entre os distintos layouts não são mera coincidência.

Figura 20: Sobreposição das figuras 21 e 22 no procedimento de Matching



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 21: Sobreposição das figuras 22 e 23 no procedimento de Matching



Fonte: Elaborado pelo autor

Na Figura 20, constata-se que há um layout base para produzir os planos em que Príncipe Adam e He-Man aparecem. A coincidência das linhas que definem seu corpo e principalmente seu rosto alega o uso de uma matriz utilizada para produzir as imagens com maior agilidade, driblando os contingentes tecnológicos. Já na Figura 21, outra semelhança salta aos olhos. Aqui, não apenas os músculos dos braços, abdômen e peitoral coincidem perfeitamente, como também o adorno das vestimentas de He-Man e Esqueleto, estando o cinturão em forma de “X” no peito de ambos praticamente no mesmo lugar.

Novamente, percebe-se uma influência ainda mais profunda do contingente tecnológico sobre as escolhas estéticas e artísticas durante essa produção, evidenciando a total dependência que as tarefas humanas têm, nesse tipo de processo (sobretudo analógico), dos aparelhos maquínicos e também, é claro, do contexto mercadológico. Em última análise, os resultados que a produção de “He-Man e os Defensores do Universo” atingiu foram, portanto, possibilitados pelo comportamento modular e variável dos desenhos animados, proveniente da sua natureza discretizada.

5.1.1 Quebrando o Código

Para entender como funcionam as questões da descontinuidade e fragmentação, que se refletem não apenas na modularidade e variabilidade presentes em “He-Man e os Defensores do Universo”, mas também na sua dependência de um banco de dados previamente organizado, foram analisados alguns trechos da série que permitem enxergar a aplicação desses conceitos para o funcionamento da narrativa e a construção desses conteúdos audiovisuais específicos.

A amostra inicial da análise, que continha apenas o primeiro e o último episódio da primeira temporada da série, se deu com o intuito de tentar perceber quais são as estratégias que duram ao longo da produção, como se dão as reutilizações das artes e quais as variações possibilitadas pelas inúmeras combinações possíveis dos trechos animados.

Como resultado, é possível reconhecer uma série bastante limitada de gestos dos personagens (se for considerado que cada episódio tem cerca de vinte e minutos e meio de duração e, principalmente, em contraste com os gestos da performance de um ator no cinema tradicional) que operam para criar todo o universo da série e, principalmente, permitir o andamento da narrativa e construção das histórias (roteiros) conforme sua utilização. Via de regra, praticamente todos os personagens seguem um mesmo padrão de construção estética e composição em quadro. Além disso, diferentes personagens tendem a serem criados a partir de um mesmo *layout*, como é mais facilmente percebido nos personagens masculinos, uma vez que estes aparecem em maior número e apresentam maior protagonismo. Como forma, portanto, de resumir o extenso universo da série, são observados aqui os gestos do próprio He-Man, não apenas por se tratar do protagonista como, obviamente, pelo fato de que ele é, geralmente, o personagem com maior tempo em tela e que, conseqüentemente, faz o maior uso das estratégias estéticas possibilitadas (ou precipitadas) pela característica modular e descontínua dos desenhos animados, que são motivo de interesse dessa pesquisa.

Percebendo, porém, certa fragilidade no escopo dessa pesquisa, principalmente no que tange a ordem de desenvolvimento e produção dos episódios da série, o espectro da análise foi ampliado, em um segundo momento, acrescentando à amostra mais dois episódios: o primeiro e o último da segunda temporada (também com sessenta e cinco episódios no total). A série completa de “He-Man e os Defensores do Universo” é formada, conforme já mencionado, pelo total de cento e trinta episódios, produzidos (nesse caso, finalizados e entregues ao *broadcaster*) entre os anos de 1983 e 1984, segundo consta na cartela de abertura de cada episódio. É importante ressaltar que a intenção em analisar esses episódios específicos não é o de esgotar a série por completo, pois isso seria impossível de ser feito a partir de uma amostra tão pequena diante de um volume tão grande de conteúdo. Assim, a estratégia aqui adotada inicialmente pretendia perceber as estratégias de produção da série que duravam por toda uma temporada (a primeira). Porém, é preciso entender que em uma produção como essa, nem sempre os episódios são produzidos exatamente na ordem em que são entregues ou exibidos, o que motivou a inclusão dos episódios da segunda temporada como objeto de análise. Se não é possível ter certeza de que o primeiro e o último episódios da primeira temporada (ou de qualquer uma delas) de “He-Man” foram exatamente o primeiro e o último a serem produzidos, o fato de os episódios da segunda temporada apresentarem uma data de finalização posterior (todos os episódios da primeira temporada constam como finalizados em 1983 e os da segunda em 1984) sugere que ao menos estes foram produzidos após os anteriores. Desta maneira, a análise aqui em curso pretende proporcionar um vislumbre, uma sugestão, de como a produção desta série

de animação pode ter se organizado em torno de um banco de dados que não apenas auxilia na construção dos episódios, mas que parece ditar diretamente as histórias que neles são contadas. Comparando esses quatro diferentes episódios entre si e, principalmente, entre uma temporada e outra, surgem dados que levam a entender, mesmo que ainda de forma parcial, a maneira *suis generis* como esse objeto se organiza.

Assim, após identificar os trechos que interessam para a análise, houve um procedimento de dissecação, pausando os filmes e movendo-os na razão do quadro a quadro (ora para frente, ora para trás) até reconhecer as imagens que mais respostas oferecem para este trabalho. Essas imagens foram copiadas e trabalhadas dentro do Photoshop, onde o procedimento de Matching pôde confirmar quais trechos de fato são construídos a partir da reutilização de um mesmo grupo de artes pré-concebidas. A série de Figuras (chamadas de POSES) que pode ser vista logo a seguir é fruto desse movimento que, como efeito, identificou os principais movimentos de He-man divididos, inicialmente, em dois grupos de gestos básicos – aqueles usados para o personagem falar (ou, simplesmente, estar em cena, imóvel) e aqueles usados para o personagem agir (correr, saltar, brigar, etc.) – e que são a base para toda a sua performance.

Figura 22: POSE N°1 de He-Man



Fonte: Biblioteca dos Cartoons (2018)

Figura 23: Variações da POSE N°1



Fonte: Elaborado pelo Autor

Na Figura 22, há um exemplo do que podemos chamar de POSE N° 1 de He-Man: ele é visto em um meio primeiro plano, num ângulo de $\frac{3}{4}$ de perfil e olha para sua frente (nesse caso, em direção ao lado direito do quadro). Essa pose é a que mais se repete ao longo dos episódios e pode ser vista em vários diferentes deles, como é o caso de todos os episódios aqui analisados. A partir dessa pose básica, algumas outras, que dela derivam, são criadas, como se pode ver na Figura 23, onde He-Man olha em direção à câmera (imagem 1) e para o lado esquerdo da tela (imagem 2), oposto da pose inicial, respectivamente. Essas duas Poses derivadas da primeira, podem aparecer tanto isoladamente (quando o foco de atenção de He-Man está em uma das direções) quanto agrupadas em sequencia nos momentos em que o personagem de fato vira a cabeça. Sendo as três diferentes Poses da cabeça (para a direita / para a frente / para a esquerda), os desenhos principais desse movimento de virada (que, no total, conta com mais alguns desenhos entre estes), foram também produzidas uma série de bocas para cada uma delas que permite a He-man falar olhando para o lado que for necessário.

Figura 24: Segunda variação da POSE N°1



Fonte: Elaborado pelo Autor

Na Figura 24, há uma segunda variação das Poses da cabeça, que agora se move no eixo vertical (de baixo para cima) ao invés do horizontal, como visto anteriormente. Assim como no

primeiro exemplo, cada uma das pontas (a cabeça que olha mais para baixo e a que olha mais para cima) possui uma série de bocas para que o personagem fale (quando for o caso).

Figura 25: Terceira variação da POSE Nº1



Fonte: Produzido pelo Autor

Há uma terceira variação desses movimentos que pode ser vista na Figura 25, onde He-Man caminha para entrar e/ou sair de quadro, ainda se valendo da POSE Nº 1. É importante salientar que, apesar de todas essas variações, He-Man raramente se utiliza de todas elas ao mesmo tempo. O mais comum (pelo menos nos episódios analisados) é que ele apareça já parado em uma dessas Poses (com o acréscimo do diálogo ou não) ou, que no máximo, execute apenas um dos movimentos de cabeça (da esquerda para a direita, da direita, em direção à câmera, de cima para baixo, etc.). O mesmo vale para os movimentos de entrada e saída de quadro, que mais raramente ainda aparecem na sua totalidade, ou seja, ele pode entrar até a POSE 1 ou sair a partir dela, mas muito dificilmente fará o movimento completo.

Assim, percebe-se como a modularidade presente em “He-Man e os Defensores do Universo” constrói, somente nesse primeiro caso, uma gama de possibilidades que se valem de sua variabilidade para criar as performances do personagem.

Figura 26: POSE Nº2 de He-Man



Fonte: Biblioteca dos Cartoons (2018)

Na Figura 26, é possível ver o que, para efeitos dessa pesquisa, passa-se a chamar de POSE Nº 2, onde He-Man faz uso de um *layout* muitíssimo parecido com o da POSE Nº 1, mas com um enquadramento diferente: o *close-up*. Conforme foi possível aferir através do procedimento de Matching, não se tratam das exatas mesmas artes da pose anterior que poderiam ter sido simplesmente aproximadas da câmera, embora seja possível imaginar que nestes dois exemplos, o modelo de base tenha sido o mesmo. Além disso, por causa do novo enquadramento, as variações para o movimento da cabeça do personagem são sutilmente diferentes, ainda que obedçam à mesma lógica. Portanto, assim como acontece no exemplo anterior, o personagem varia a posição de sua cabeça, mas nesse caso, os ângulos são, além do $\frac{3}{4}$ de perfil, o perfil e o $\frac{3}{4}$ de costas, como se pode ver na Figura 27, logo a seguir.

Figura 27: Variações da POSE Nº2



Fonte: Elaborado pelo Autor

Novamente, cada uma das variações possui sua série de bocas para a construção dos diálogos de He-Man, assim como as três artes também compõem uma sequência maior de desenhos utilizados para criar o movimento de virada de cabeça (nesse caso, partindo do $\frac{3}{4}$ de perfil para o $\frac{3}{4}$ de costas). Assim como acontece com a POSE Nº 1 e suas variações, nem sempre o personagem vira a cabeça por completo. O mais comum é aparecer em um ou, no máximo, dois dos ângulos (para os quais executa um trecho parcial da sequência de desenhos utilizados para a virada da cabeça) em um mesmo plano ou cena. Assim, com essas duas Poses e suas respectivas variações, He-Man executa a enorme maioria de suas performances para efeitos de diálogo e composição de cena, se valendo das inúmeras possibilidades de remontagem de suas ações (entrar, falar, virar a cabeça e sair) para garantir o fluxo narrativo do seriado.

Figura 28: POSE N°3



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 28 retrata o que seria a POSE N° 3, onde He-Man aparece de $\frac{3}{4}$ de perfil, assim como na POSE N° 1, porém visto por um ângulo de câmera inferior, um contra-plongée. A sequência de imagens da Figura 28 mostra o mesmo padrão de movimentos da POSE N° 1, onde He-Man move a cabeça para os lados e fala e, embora não tenha sido encontrado nos episódios aqui analisados, é possível depreender que a partir dessa pose inicial, os demais movimentos que a ela podem se somar, como entrar e sair de quadro, por exemplo, tenham sido produzidos para a série. A diferença no ângulo de câmera entre as POSES N° 1 e N° 3 (normal e contra-plongée) indicam uma variação na produção de sentido narrativo. Enquanto a POSE N° 1, mais neutra, normalmente é usada para que He-Man esteja em cena e converse com personagens aliados, em momentos de menor tensão da trama, a POSE N° 3 é mais utilizada para cenas em que os diálogos são contracenados com os vilões, em momentos de maior tensão e que antecedem a ação.

Figura 29: POSE N°4 de He-Man



Fonte: Biblioteca dos Cartoons (2018)

Na Figura 29, a POSE N° 4 revela novamente uma opção narrativa mais dramática. É uma variação em ângulo frontal da POSE N° 3 e, assim como a anterior, além de ser utilizada em momentos de maior tensão durante o episódio, surgiu a partir da inclusão dos episódios da segunda temporada da série nesta análise. Porém, não é possível dizer, dada a amostra aqui

selecionada, que as POSES N° 3 e 4 surgiram apenas na segunda temporada, muito menos se foram motivadas pela necessidade de ampliar as possibilidades narrativas dos roteiristas na tentativa de criar maior variação entre as diferentes Poses. O que é possível perceber, ao menos, e inclusive, o que é de se esperar de um objeto que se organiza como banco de dados, é que cada nova arte produzida passa a ser mais uma opção para esse banco. As POSES encontradas a partir da análise da segunda temporada indicam novas opções estéticas e narrativas, o que apenas reforça a ideia de um banco que cresce indefinidamente enquanto age para suprir as demandas do seu código.

Figura 30: POSE N°5 de He-Man



Fonte: Elaborado pelo Autor

A partir da Figura 30, passam a serem considerados os gestos do segundo grupo – onde He-Man entra em ação e os diálogos são deixados de lado – que consistem basicamente em correr, pular e montar no fiel companheiro de batalhas, o Gato Guerreiro. A POSE N° 5, portanto, faz parte da sequência onde He-Man prepara-se para agir a bordo de sua montaria. As variações encontradas nesse exemplo mostram que He-Man pode aparecer montando sobre o Gato Guerreiro (quando, por exemplo, acabou de se transformar no herói), ou já montado, quando a cena requer continuidade com outro contexto.

Figura 31: POSE N°6 de He-Man



Fonte: Elaborado pelo Autor

Da mesma maneira, a POSE N° 6 (Figura 31) consiste em He-Man montando o Gato Guerreiro, porém com um enquadramento bastante diferente, podendo ser visto, geralmente, de corpo inteiro (como na imagem 1) ou mais próximo à câmera (como na Imagem 2). Outra variação dessa pose diz respeito à entrada e saída de cena, que pode ser utilizada ou não a partir do contexto.

Figura 32: POSE N°7 de He-Man



Fonte: Elaborado pelo Autor

A POSE N° 7, conforme se vê na sequência das imagens da Figura 32, consiste de uma corrida com salto de He-Man para fora do quadro que pode servir tanto para que o personagem alcance um inimigo quanto para que ele escape de outro.

Figura 33: Reutilização da POSE N°7



Fonte: Elaborado pelo Autor

Na Figura 33, a POSE N° 7 é reutilizada e, além de um enquadramento e composição diferentes (aqui, ele corre da direita para a esquerda da tela), o sentido também muda. He-Man se utiliza dessa pose para escapar de um tiro de raio laser disparado pelo vilão Mandíbula, que está a bordo de uma espécie de moto voadora. No exemplo anterior, no entanto, a mesma pose foi usada para que o herói alcançasse as garras de um escorpião gigante, a fim de libertar seu amigo Mentor, preso num abraço quase mortal.

Figura 34: POSE N°8 de He-Man



Fonte: Elaborado pelo Autor

A POSE N° 8, retratada na sequência das imagens da Figura 34, mostra He-Man correndo de costas em direção ao fundo do quadro. Nota-se aqui uma preocupação com arrojo estético ao enquadrar os pés de He-man com o ângulo quase na linha do chão, enquanto o personagem se fasta da câmera. De maneira geral, percebe-se como as Poses do segundo grupo de gestos de He-Man se ocupam do dinamismo e espírito de ação necessários para equilibrar com a monotonia do primeiro grupo de gestos, ocupados com os diálogos.

Figura 35: POSE N°9 de He-Man



Fonte: Biblioteca dos Cartoons (2018)

A POSE N° 9 (Figura 35), a terceira a mostrar o personagem correndo, corrobora uma questão fundamental para esse tipo de gesto encontrado no segundo grupo: não existem (ou pelo menos não foi possível ver na amostra de episódios aqui utilizada) os movimentos de início nem de final da ação, ou seja, He-Man nunca começa a correr e nunca para de correr ao realizar esses gestos específicos. O que sempre ocorre nesses casos é que ele entra em quadro por um lado da tela e sai de quaro pelo outro. Assim, é possível realizar o movimento de forma mais econômica, seja com *looping*, seja com sequencias menores de artes diferentes.

Figura 36: POSE Nº10 de He-Man



Fonte: Elaborado pelo Autor

Na Figura 36, se percebe uma ação mais incomum de He-Man: um soco. Assim, a POSE Nº 10 se diferencia das anteriores por construir um gesto mais agressivo, porém, bastante inofensivo, uma vez que ele nunca é usado para acertar um vilão ou qualquer outro personagem. No caso retratado acima, He-Man está quebrando um bloco de pedras que está no seu caminho. Embora seja esta uma série de ação, ela claramente evita o uso da violência, restringindo esse tipo de gesto para as tradicionais corridas e saltos e, mesmo quando se tem o personagem em ação, fora das Poses tradicionais, o que se vê são, no mais das vezes, um série de empurrões e agarramentos que evitam a violência mais explícita.

Figura 37: POSE Nº11 de He-Man



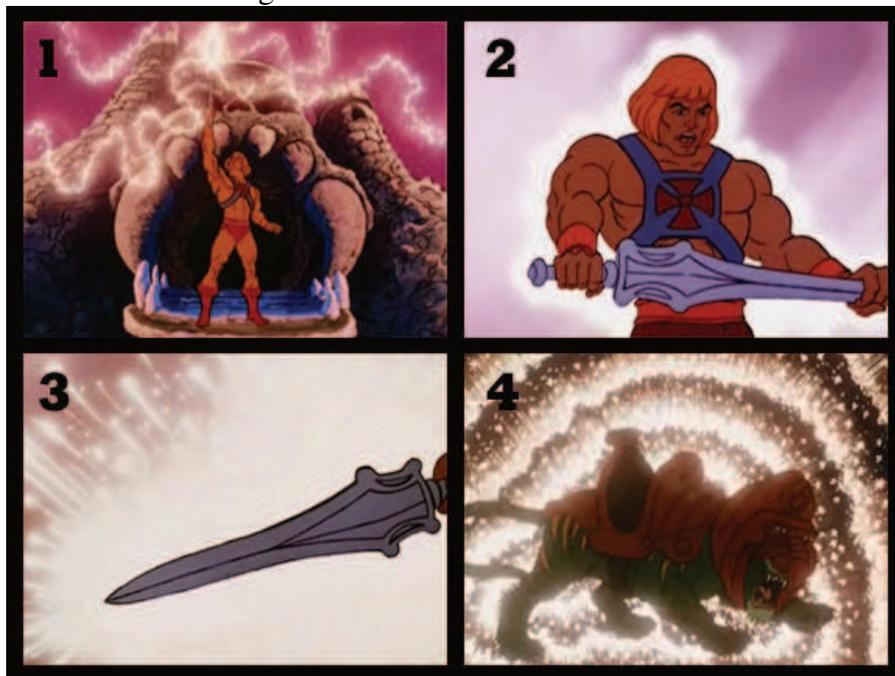
Fonte: Elaborado pelo Autor

A sequência de imagens da Figura 37 mostra a ação contida na POSE Nº 11, onde He-Man desembainha a espada e a joga de uma mão para a outra, preparando-se para o combate. Como a série evita cenas de violência, focando apenas na ação, essa pose pode ser vista como um dos momentos mais emblemáticos da relação de He-Man com sua espada. Normalmente, depois disso, ele a arremessa para cortar algum fio, galho ou qualquer outro elemento do cenário para salvar seus amigos ou imobilizar um inimigo.

Finalmente, a POSE Nº 12, compreendida na sequência das imagens 1 a 4 da Figura 38, trata do gesto com maior importância performado por He-Man: a sua transformação do alter

ego Príncipe Adam no herói que dá nome à série, seguida pela transformação do seu animal de estimação, o Pacato, no feroz Gato Guerreiro.

Figura 38: POSE Nº12 de He-Man



Fonte: Produzido pelo Autor

Essa pose é emblemática não só porque está na abertura de cada um dos episódios, ajudando a explicar o contexto do seriado, mas porque se repete também dentro de cada um deles, tornando-se a única pose obrigatória, tanto do ponto de vista narrativo (o personagem precisa se transformar para resolver algum problema) quanto do ponto de vista estético (esse é, naturalmente, um momento de clímax).

Fica evidente, a partir da identificação dessas doze Poses diferentes, como a série “He-Man e os Defensores do Universo” faz uso das características descontínuas e modulares dos desenhos animados de uma forma bastante intensa, proporcionando uma operação na razão da sua variabilidade que se traduz na organização de um banco de dados próprio para criar um conjunto excessivo, porém necessário, de artes obrigatórias para a produção desse tipo de conteúdo audiovisual. Os gestos de He-Man (e o de cada um dos personagens) são os elementos cruciais que formam a base de um código que é utilizado para criar suas próprias histórias (e não o contrário, como é de se esperar no cinema), pois as narrativas, os enredos, conflitos e soluções dramáticas apenas passam a existir a partir desse grupo limitado de Poses e da forma como elas são rearranjadas.

5.2 Os Episódios Decodificados

A partir da análise a seguir, construída através da observação minuciosa dos quatro diferentes episódios selecionados inicialmente e somados a outros nove (os episódios 10, 20, 30, 40 e 50 da primeira temporada e os episódios 10, 20, 30 e 40 da segunda temporada), totalizando treze episódios, pretende-se sugerir o quanto desse código aqui revelado foi de fato utilizado (no âmbito dessa amostragem) durante a produção da série, procurando estabelecer a importância dessa estratégia codificada não só para realizar as tarefas necessárias para a construção dos episódios em si, mas também para guiar os roteiristas, diretores e animadores nas narrativas que podiam, a partir de um banco de dados pré-estabelecido, serem realizadas.

Assim, os episódios selecionados foram, um a um, assistidos no Windows Media Player para que pudessem ser pausados a cada novo plano, de onde as informações pudessem ser extraídas. Isso proporcionou uma coleta de dados quantitativa que obedeceu a seguinte ordem: a) estabelecer em quantas cenas de cada episódio o personagem “He-Man” está presente; b) em quantos planos dessas cenas em que “He-Man” está presente ele de fato aparece; c) quantos destes planos foram construídos a partir das Poses anteriormente elencadas inicialmente nesta pesquisa e d) quantos outros planos sugerem o uso de reaproveitamentos que não puderam ser identificados inicialmente (por conta de uma amostragem momentaneamente menor), mas que se evidenciam ao longo do movimento analítico, a partir da inclusão de novos episódios na amostragem.

Diferentes fontes que tratam sobre a ordem correta dos episódios da série apresentam pequenas divergências a este respeito. Muitos websites, que vão desde aqueles voltados para o conhecimento geral, como o Wikipedia, passando pelos mais voltados à indústria do entretenimento e do audiovisual, como o IMDB, entre outros, e culminando nos mais independentes, como foco na cultura pop, no universo *geek* e nos desenhos animados mais especificamente, foram consultados em busca de um consenso a este respeito, mas os resultados sugeriram tratar-se de uma informação até certo ponto inalcançável, pelo menos do ponto de vista de um consenso total e definitivo. Como não existe na bibliografia oficial que trata de “He-Man” nenhuma informação explícita sobre isso, a decisão aqui foi de tomar as datas de exibição dos episódios como parâmetro para presumir qual foi produzido antes e qual foi depois.

No primeiro episódio da primeira temporada, intitulado “*Diamond Ray of Disappearance*”, o vilão Esqueleto sequestra o Rei Randor e a Rainha Marlina, pais do Príncipe Adam, além de Mentor e da Feiticeira, a guardiã do Castelo de Grayskull e cabe a He-Man libertar seus amigos. Para além da trama simples sobre o combate entre o bem e o mal, a história

se preocupa em apresentar os principais personagens da série todos de uma só vez. Somando-se aos amigos de He-Man já citados, Teela e Gorpo também entram em cena, junto da equipe de vilões Aquático, Maligna, Triclope e Mandíbula, que formam o time de Esqueleto.

Esse episódio possui dezessete cenas diferentes divididas entre os vinte e um minutos e meio de duração que é comum a todos os outros da série, sendo que dois minutos e meio são “poupados” com a abertura (com cerca de um minuto e meio) e o encerramento (com cerca de um minuto), onde geralmente o episódio é recapitulado e algum dos personagens explica a lição de moral aprendida com a história. Como a abertura é completamente construída com trechos da biblioteca da série (que, para efeitos dessa pesquisa, é tomada como um banco de dados) e o encerramento normalmente é um mistura entre essa biblioteca e a reprise de trechos do episódio em questão, restam cerca de dezenove minutos para serem preenchidos com a narrativa individual de cada episódio. Atendo-se apenas ao trabalho dispensado para produzir os trechos onde He-Man aparece, conclui-se que o protagonista está presente em seis das dezessete cenas, tendo sua performance construída com a soma de diversos planos, como é possível ver nas figuras que seguem.

Figura 39: Planos de He-Man na Cena 08 do Episódio 01 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A primeira cena em que He-Man aparece nesse episódio é a Cena 08 e sua participação é feita com seis planos diferentes, conforme as imagens de 1 a 6 da Figura 39. Destes seis planos, quatro (imagens 1, 2, 4 e 6) são construídos com as POSES elencadas nessa pesquisa. Além disso, o plano representado na imagem de número 5 também aparece na abertura da série, de forma que, mesmo que não esteja citado como parte integrante do código que compõe o

banco de dados de “He-Man e os Defensores do Universo” sugerido pela análise aqui em curso, será tratado aqui como mais um reaproveitamento. Assim, apenas as artes utilizadas para produzir o plano representado pela imagem de número 3 da Figura 39 não consta como sendo parte do banco (ao menos no que diz respeito à esta análise), podendo terem sido desenvolvidas para este episódio específico.

Conclui-se então, que dos seis planos que constroem a performance de He-Man na Cena 08 do primeiro episódio da primeira temporada, ao menos cinco são, com certeza, fruto do banco de dados desenvolvido para a série.

Figura 40: Planos de He-Man na Cena 11 do Episódio 01 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Na Cena 11 do mesmo episódio, conforme a Figura 40, He-Man está presente em doze planos diferentes, sendo que em quatro deles (imagens 1, 3, 8 e 11) sua participação é construída através da reutilização das Poses anteriormente citadas.

Figura 41: Planos de He-Man na Cena 13 do Episódio 01 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 41 mostra os nove planos em que He-Man aparece durante a Cena 13. Seis planos entre esses nove (imagens 2, 3, 4, 6, 7 e 9) fazem parte das Poses citadas no subcapítulo 5.1.1 desta pesquisa. Esse é mais um caso em que a maioria da performance de He-Man dentro de uma mesma cena é construída a partir do banco de dados sugerido neste trabalho.

Figura 42: Planos de He-Man na Cena 14 do Episódio 01 da 1ª Temporada

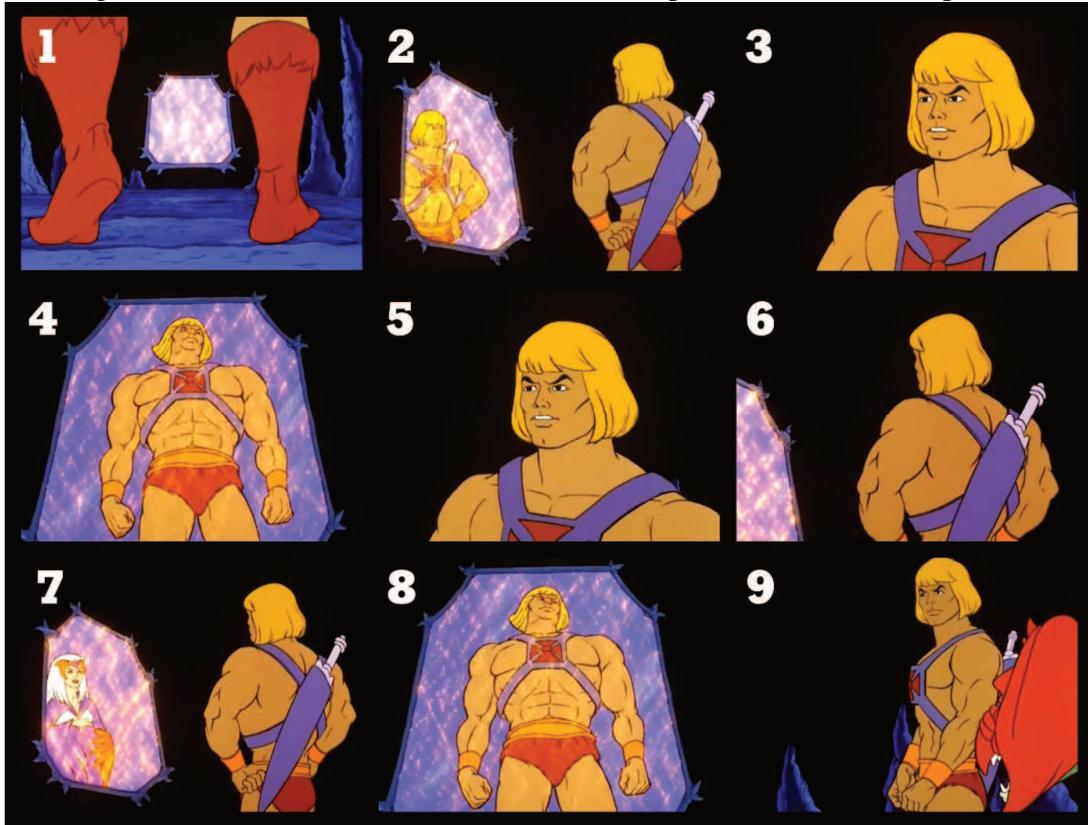


Fonte: Elaborado pelo Autor

A quarta cena em que He-Man aparece durante o primeiro episódio da primeira temporada é a Cena 14, conforme retratada na Figura 42. Para os três diferentes planos que constroem a performance do herói neste momento, apenas o primeiro (imagem 1) parece ter sido produzido especificamente para tal. Não admira o fato de se tratar de uma silhueta do personagem, uma vez que um objeto construído com base em reaproveitamentos claramente

intenciona a economia de trabalho. Para que fique claro, a imagem 3 da Figura 42 é uma reutilização do plano retratado na imagem 12 da Figura 40.

Figura 43: Planos de He-Man na Cena 15 do Episódio 01 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 43 retrata os nove planos diferentes em que He-Man está presente na Cena 15. Destes, apenas em três planos (imagens 1, 3 e 5) há o aproveitamento do banco de dados. No entanto, apenas com exceção do último plano (imagem 9), todos os outros são construídos com reaproveitamentos feitos entre si, de forma que, ainda que não constem das Poses aqui elencadas, passam a ser também considerados como parte de um banco. Mesmo admitindo que as artes produzidas para os planos retratados nas imagens 2 e 4 tenham sido criadas originalmente para esta cena, o reaproveitamento que delas é feito (imagens 6, 7 e 8) permite dizer que dos nove planos que compõem a performance de He-Man nesta cena, ao menos seis são produzidos sem que se precise redesenhar nada.

Figura 44: Planos de He-Man na Cena 16 do Episódio 01 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A sexta e última cena em que He-Man aparece durante o primeiro episódio da primeira temporada é a Cena 16, retratada na Figura 44. Aqui acontece o clímax do episódio, quando o herói enfrenta Esqueleto e sua gangue de vilões e liberta seus amigos, o que pode explicar o significativo aumento de planos e também de artes originais para dar conta da narrativa em questão. Contando os planos produzidos através das Poses que compõem o banco aqui sugerido (imagens 8, 18, 23, 25 e 29) e as artes que se repetem (imagens 14, 17, 28, 29, 32, 33, 35 e 36),

é possível dizer que dos trinta e nove planos de He-Man nesta cena, treze foram feitos de maneira reaproveitada.

Assim, conclui-se que dos quarenta e sete planos espalhados ao longo das seis cenas em que He-Man aparece neste episódio, trinta e oito são fruto de reaproveitamentos, seja das Poses que compõem o banco de dados sugerido anteriormente, seja das artes produzidas especificamente (ou não, até que uma análise mais profunda demonstre o contrário) para cada uma das cenas aqui retratadas. Esse alto índice de reaproveitamentos logo no primeiro episódio da série indica a forte preocupação na elaboração desse banco muito antes de se produzir a série. A análise dos próximos episódios vai tentar revelar o quanto esta estratégia segue relevante para a produção.

O segundo episódio a ser observado é o de número 10 da primeira temporada, intitulado “*A Friend in Need*”. Este é o primeiro episódio dessa análise em que os vilões tradicionais não aparecem, indicando a importância do banco de dados produzidos para o personagem He-Man, justamente em foco aqui.

Figura 45: Planos de He-Man na Cena 06 do Episódio 10 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Como de costume, a primeira aparição de He-Man no episódio se dá a partir de sua transformação. Dos quatro planos que compõem essa cena, contidos nas imagens de 1 a 4 da Figura 45, três deles (as imagens 1, 2 e 3), portanto, são parte do banco produzido para a série.

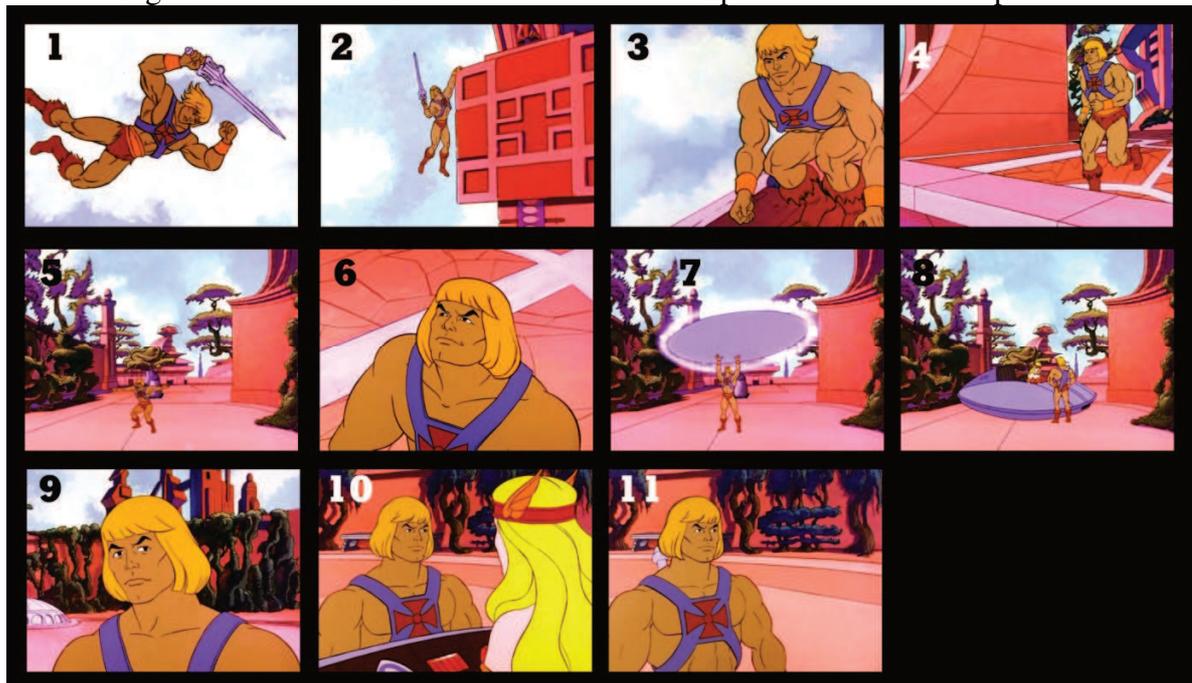
Figura 46: Planos de He-Man na Cena 07 do Episódio 10 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Na cena seguinte em que He-Man aparece, mesmo não havendo registro de uso das Poses elencadas inicialmente, há pelo menos quatro planos (imagens 2, 3, 5 e 6 da Figura 46) construídos a partir de reaproveitamentos que aparecerão mais adiante neste capítulo. Este é um exemplo de como a ampliação da amostra que compõe a análise final dos materiais empíricos aqui trabalhados também amplia a percepção sobre o tamanho do banco de dados sugerido nas Poses iniciais (de amostragem menor). Mesmo que esta seja a primeira vez em que estas artes surjam na série (admitindo, inclusive que elas possam ter sido criadas para este episódio específico) há o reaproveitamento entre os planos das imagens 5 e 6 dessa Figura a partir do plano da imagem 3. Apenas para que fique claro, a imagem 5 é um outro ponto da mesma ação das imagens 3 e 6.

Figura 47: Planos de He-Man na Cena 15 do Episódio 10 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Este também é o primeiro episódio (novamente, no âmbito desta análise) em que He-Man se transforma mais de uma vez, intercalando aparições entre este personagem e seu alter ego, o Príncipe Adam. Curiosamente, a segunda transformação não ocorre com a tradicional sequencia elencada como a POSE N° 12 do subcapítulo 5.1.1 e sim, em um plano onde apenas é possível ouvir o tradicional refrão do personagem “*Pelos poderes de Grayskull...*”, pois na trama, o Príncipe Adam está em queda livre no céu após cair de uma aeronave, de forma que o uso das artes que geralmente são utilizadas neste momento não faz sentido. Assim, apesar da transformação, a primeira vez em que He-Man aparece na cena 15 deste episódio, retratada na Figura 47, ele já está em ação.

Indo adiante, dos onze planos usados aqui, três (imagens 4, 10 e 11) fazem parte do banco de dados sugerido pelas Poses anteriormente elencadas. Além disso, o plano da imagem 9 da mesma Figura repete as artes da imagem 5 da Figura 39 que, conforme explicado naquele caso, é um reaproveitamento de artes que já constam na abertura da série. Finalmente, o plano contido na imagem 3 da Figura 47 também aparecerá mais adiante nesta análise, mas como é a primeira vez que ele surge na pesquisa, será tratado como uma arte original e, assim como aconteceu anteriormente, admite-se que possa ter sido criado para este episódio especificamente.

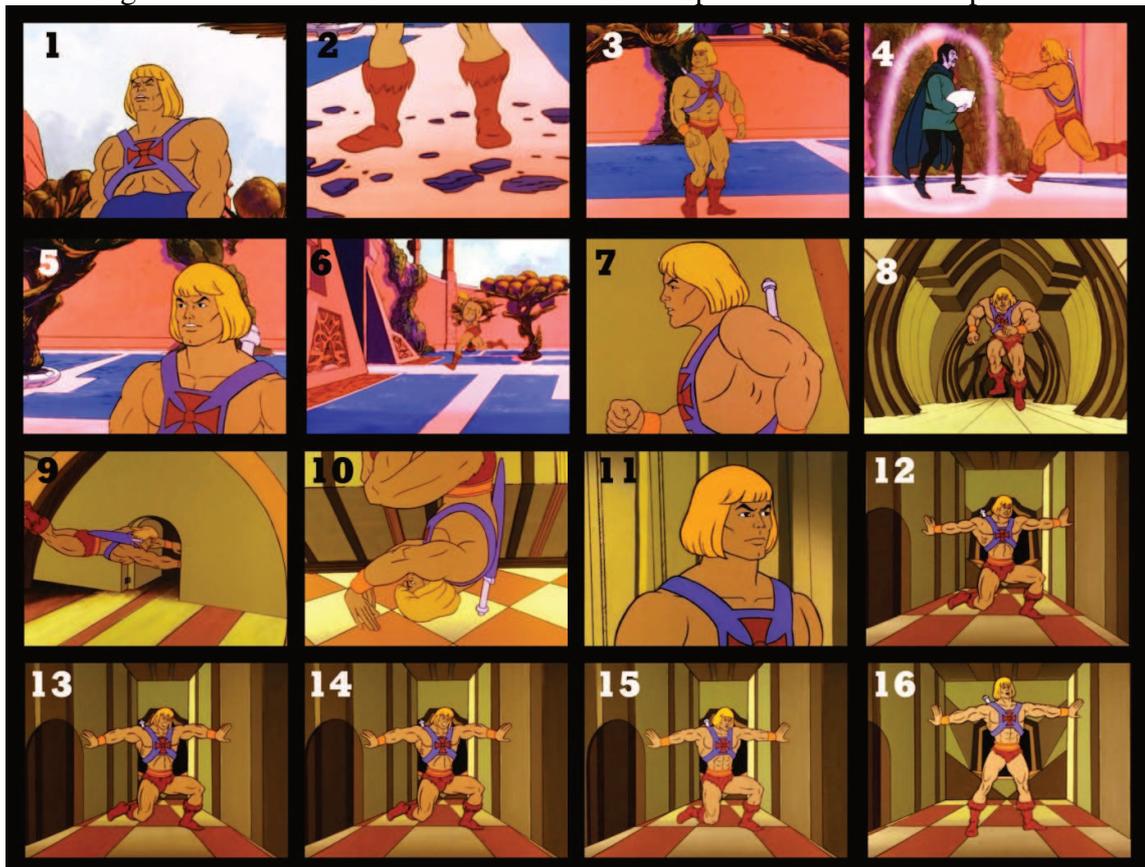
Figura 48: Planos de He-Man na Cena 20 do Episódio 10 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A cena 20, retratada na Figura 48, logo acima, mostra a terceira transformação de He-Man no episódio 10 da primeira temporada. Desta vez, a tradicional POSE da transformação é utilizada logo no início, fazendo com que, dos dezessete planos, seis (imagens 1, 2, 9, 12, 13 e 14) sejam reaproveitamentos de artes já identificados aqui como parte do banco de dados da série.

Figura 49: Planos de He-Man na Cena 22 do Episódio 10 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 49 é um exemplo bastante rico a respeito da complexidade dos reaproveitamentos de “He-Man e os Defensores do Universo” e de como isso apresenta um desafio para uma análise nos moldes aqui apresentados. A rigor, apenas o plano da imagem 5 desta Figura faz parte do banco identificado nas Poses iniciais. No entanto, há outros reaproveitamentos muito claros, como é o caso dos planos das imagens 6 e 7 em relação à imagem 4 (apenas alternado a composição e o tamanho em que o personagem aparece na tela), o reaproveitamento da cambalhota da imagem 10 em relação ao plano da imagem 6 da Figura 48 (anterior), o reaproveitamento do plano da imagem 11 em relação à imagem 7 também da Figura anterior e, finalmente, os reaproveitamentos dos planos das imagens 13, 14, 15 e 16 em relação à imagem 12 (todos da Figura 49, em questão).

Sobre esta última sequência, cabe ressaltar que embora se admita que a ação completa – He-Man agachado segurando as paredes que se fecham sobre ele até que as empurre de volta ao seu lugar e fique de pé – tenha sido concebida de uma única vez, o fato de ela aparecer em planos alternados obriga a esta análise trata-los como planos independentes. No cinema tradicional (com atores e cenários reais), sabemos que uma ação contínua como esta pode muitas vezes estar separada em diversos planos apenas pelo efeito da montagem, podendo ter

sido filmada, originalmente, como um único plano. Mas como a produção de uma animação – especialmente uma produção comercial como é o caso aqui – sempre parte de um *storyboard*⁶¹, é preciso entender que a montagem, neste caso, é feita antes mesmo da filmagem, pois os planos alternados já estão previamente escolhidos e indicados nesse tipo de roteiro. Dessa maneira, separar a ação, como seria de se imaginar, não foi algo feito na montagem do episódio e sim na sua pré-produção, de forma que ela não teria porque ser filmada em sequência, uma vez que não há nos desenhos animados o material excedente entre o “ação” e o “corta” do diretor que é comum no cinema tradicional. Isso quer dizer que se cada plano já estava previsto no storyboard da forma como aparecem na montagem final, cada um deles utilizou apenas as artes que precisavam para contar aquele pequeno fragmento da história, dando a cada um deles a condição de serem únicos e independentes sob o ponto de vista da produção. Trata-se um detalhe sutil, porém crucial, que remete justamente às diferenças entre as naturezas dos dois tipos de cinema e que é o interesse desta pesquisa.

Figura 50: Planos de He-Man na Cena 23 do Episódio 10 da 1ª Temporada

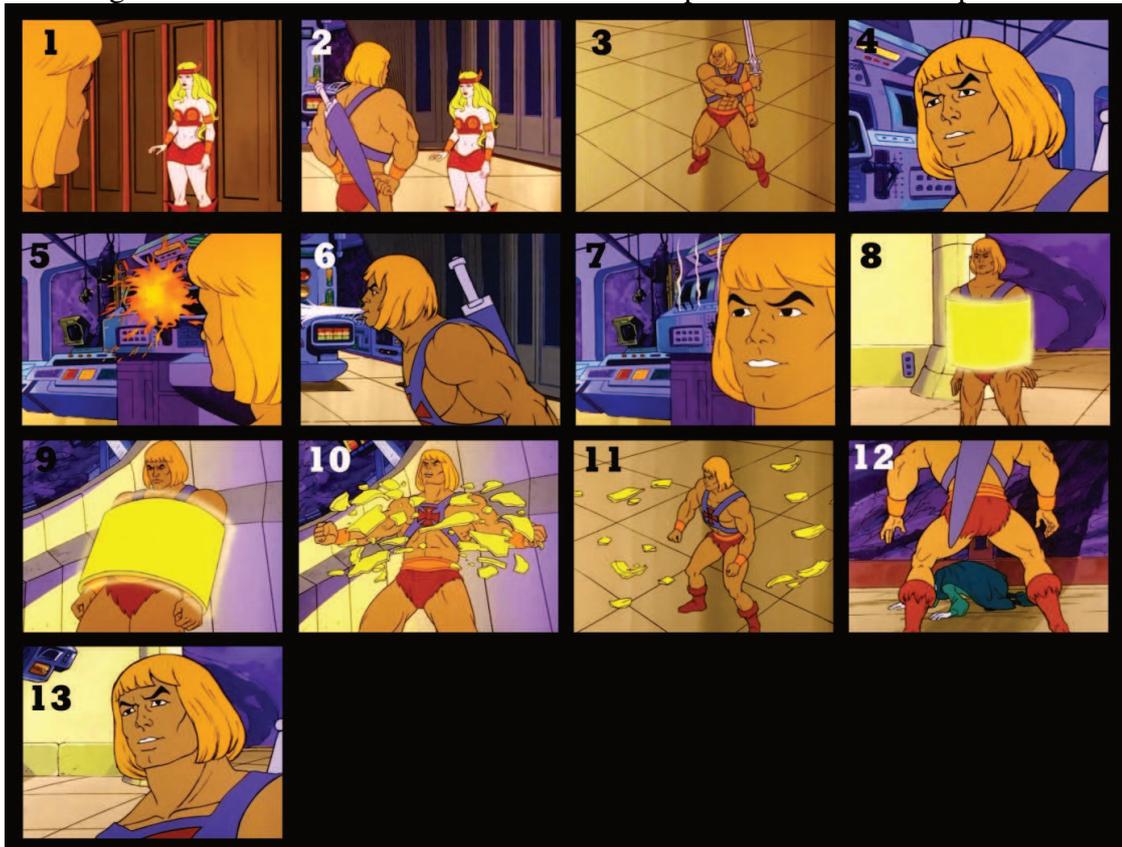


Fonte: Elaborado pelo Autor

A cena 23, retratada na Figura 50, tem cinco (imagens 1, 3, 5, 6 e 7) dos seus sete planos produzidos a partir do banco de dados sugerido nas Poses elencadas por esta pesquisa. Apesar de já se tratar do décimo episódio produzido, o que pressupõe o aumento do banco e sua consequente variação (como inclusive foi possível ver nas Figuras anteriores), percebe-se aqui a importância do uso de uma base que, apesar de identificada a partir de uma amostragem consideravelmente pequena, é crucial para manter a produção desse tipo de conteúdo.

⁶¹ Espécie de história em quadrinhos com um esboço a lápis das imagens de cada um dos planos a serem animados e filmados posteriormente.

Figura 51: Planos de He-Man na Cena 24 do Episódio 10 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Nos treze planos em que He-Man aparece na cena 24 deste episódio, retratados na Figura 51, cinco (imagens 1, 4, 5, 7 e 13) são os reaproveitamentos indicados nas POSES do subcapítulo 5.1.1. Além destes, o plano da imagem 2 da mesma Figura reaproveita as artes já vistas na imagem 2 da Figura 43 (referente ao primeiro episódio da série) e o plano da imagem 12 reaproveita as artes da imagem 15 da Figura 48 (deste mesmo episódio). Finalmente, o plano da imagem 3 da Figura 51 reaproveita as artes da imagem 15 da Figura 44 (referente também ao primeiro episódio da série). São, portanto, oito entre treze planos totalmente reaproveitados de um banco pré-existente. Novamente, um alto índice de uso desta estratégia.

Figura 52: Planos de He-Man na Cena 25 do Episódio 10 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A última cena com participação de He-Man no décimo episódio da primeira temporada é o epílogo da história. Nos três planos em que o personagem aparece há o uso total de reaproveitamentos. Na imagem 1 da Figura 52, o reaproveitamento se dá a partir das artes do plano da imagem 38 da Figura 44 (referente ao primeiro episódio da série) e nos outros dois planos (imagens 2 e 3) é o uso da POSE N°1 que faz o trabalho. Um exemplo de cena em que a participação de He-Man é construída completamente a partir do banco sem demandar o desenvolvimento de nenhuma arte original.

O próximo episódio da análise é o de número 20 da primeira temporada, intitulado “*Down of Dragoon*”.

Figura 53: Planos de He-Man na Cena 03 do Episódio 20 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

He-Man surge na terceira cena deste episódio, cujos planos estão retratados nas imagens da Figura 53. Como se pode ver, dos doze planos desta cena, cinco (imagens 1, 2, 5, 6 e 11) fazem parte das POSES elencadas inicialmente e o plano da imagem 7 reaproveita as artes da imagem 2 da Figura 44. Há ainda um reaproveitamento dentro da própria cena, pois o plano da imagem 9 reaproveita as artes da imagem 4. São no total, portanto, sete entre doze planos feitos em reaproveitamento.

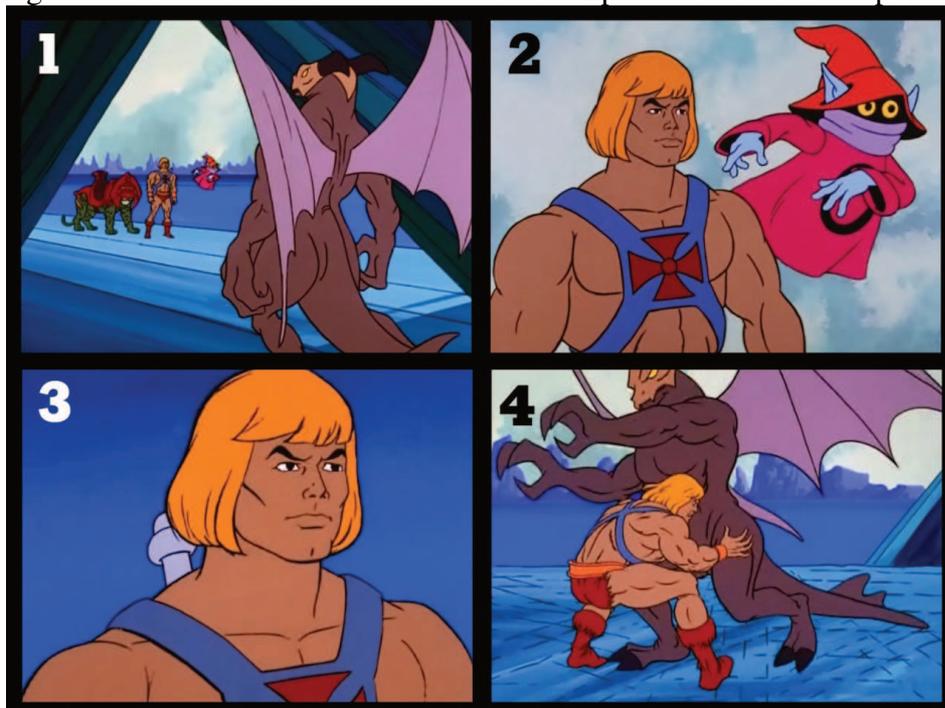
Figura 54: Planos de He-Man na Cena 10 do Episódio 20 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A cena 10 do episódio 20 da primeira temporada, retratada na Figura 54, inicia com uma nova transformação de He-Man. Assim como acontece no episódio 10, analisado anteriormente, é mais um caso onde He-Man e Príncipe Adam se alternam durante a história. Dos seis planos desta cena, inicialmente apenas os dois primeiros (imagens 1 e 2) fazem parte do bando elencado nesta pesquisa. O plano da imagem 6 é também um reaproveitamento do plano da imagem 9 da Figura 43 (referente ao primeiro episódio da série), totalizando três planos (a metade da cena) produzidos sem artes originais.

Figura 55: Planos de He-Man na Cena 11 do Episódio 20 da 1ª Temporada



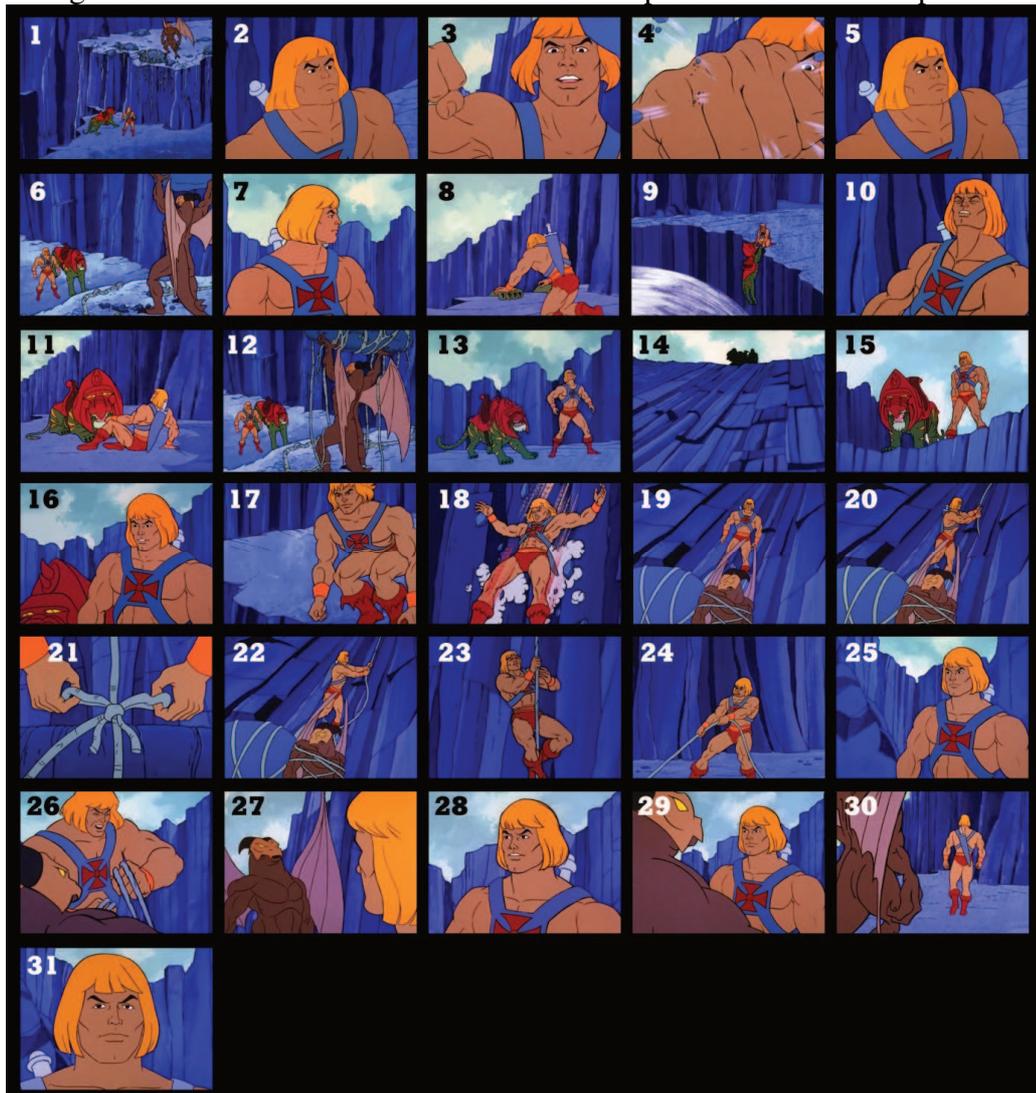
Fonte: Elaborado pelo Autor

A participação de He-Man na Cena 11 do episódio 20 da primeira temporada é construída com quatro planos, sendo dois deles (imagens 2 e 3 da Figura 55) uma reutilização da POSE Nº1 elencada inicialmente.

A cena 13, retratada na Figura 56, a seguir, é uma cena bastante complexa. He-Man está lutando com um dragão que arremessa pedras enormes sobre ele e o Gato Guerreiro para que deslizem para uma espécie de desfiladeiro. Ao arremessar uma das pedras, o dragão se enrosca nas raízes da vegetação que envolvem a rocha e acaba atirando a si próprio no abismo. He-Man, então, desce até o ponto onde o dragão resta equilibrando-se para evitar a queda final e o salva, dando uma lição moral em seu oponente.

Apesar da complexidade narrativa desta cena, a princípio uma ação completamente original, é interessante perceber o quanto a estratégia de reaproveitamentos seguiu sendo posta em prática para construí-la.

Figura 56: Planos de He-Man na Cena 13 do Episódio 20 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Dos trinta e um planos revelados na Figura 56, nove são reutilização das POSES elencadas na pesquisa. Além disso, o plano da imagem 5 reaproveita as artes da imagem 2 da mesma Figura e o plano da imagem 17 reaproveita as artes da imagem 3 da Figura 47. Outro exemplo de como o banco segue sendo construído enquanto avança a análise dos episódios. Apesar do ineditismo narrativo da cena em questão, conforme já mencionado, mais de um terço dos planos em que He-Man aparece são, portanto, fruto de um banco pré-existente.

Figura 57: Planos de He-Man na Cena 14 do Episódio 20 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Na cena 14, retratada na Figura 57, dos quatro planos de He-Man, dois (imagens 3 e 4) são reutilização da POSE N°1 (a que mais recorre desde o início da análise). Destaca-se como os planos onde as artes parecem ser originais são construídos para também economizar trabalho, como é o caso do plano da imagem 2, onde He-Man está de costas e seu diálogo é construído apenas com três diferentes artes do seu queixo.

Figura 58: Planos de He-Man na Cena 15 do Episódio 20 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Novamente, na cena 15 deste episódio, dois dos três planos (imagens 2 e 3 da Figura 58) são reutilização da POSE N°1 e o plano cuja arte demonstra ineditismo resume-se a um desenho único do corpo de He-Man onde o que muda são apenas as artes das suas bocas para a construção do diálogo.

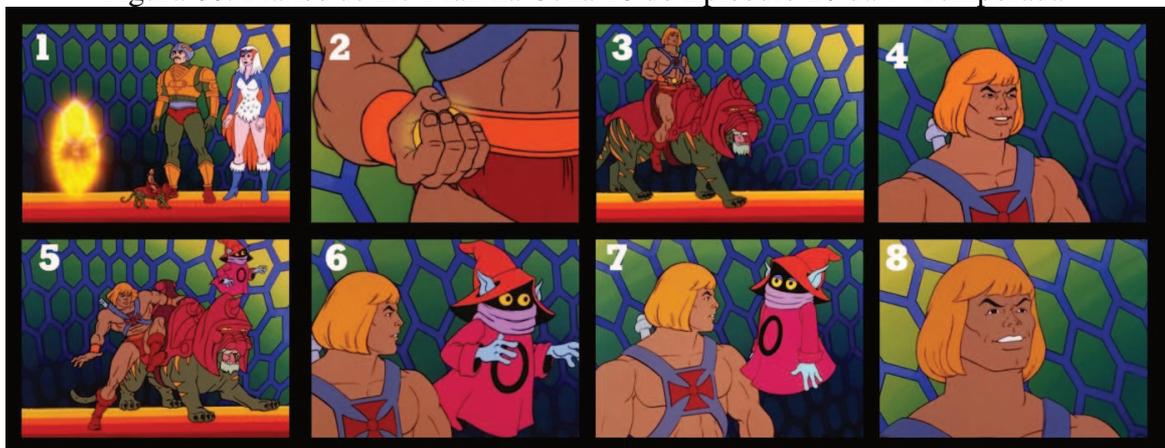
Figura 59: Planos de He-Man na Cena 17 do Episódio 20 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A cena seguinte onde He-Man aparece é a de número 17, retratada na Figura 59. Os quatro planos dessa cena não demonstram reutilização direta das artes vistas até aqui. De qualquer forma, o reaproveitamento do plano da imagem 3 sobre as artes do plano da imagem 2 é evidente, assim como a silhueta de He-Man montando galopando sobre o Gato Guerreiro segue a mesma lógica de que se não for possível reutilizar alguma arte pré-existente, ao menos uma economia de trabalho deve ser atingida.

Figura 60: Planos de He-Man na Cena 18 do Episódio 20 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

He-Man encerra sua participação nesse episódio na Cena 18, como se pode ver na Figura 60. São três planos (imagens 4, 6 e 7) reutilizando a POSE Nº1, além das artes do plano contido na imagem 3 que reutiliza as artes da imagem 4 da Figura 53 (referente a este mesmo episódio). Mais um episódio cuja análise demonstrou enorme uso da estratégia codificada identificada nesta pesquisa.

O trigésimo episódio da primeira temporada, o próximo a ser analisado, é intitulado “*The Taking of Grayskull*” e retoma um dos conflitos básicos da série: a eterna ambição do vilão Esqueleto em se apoderar do Castelo de Grayskull e desvendar seus segredos.

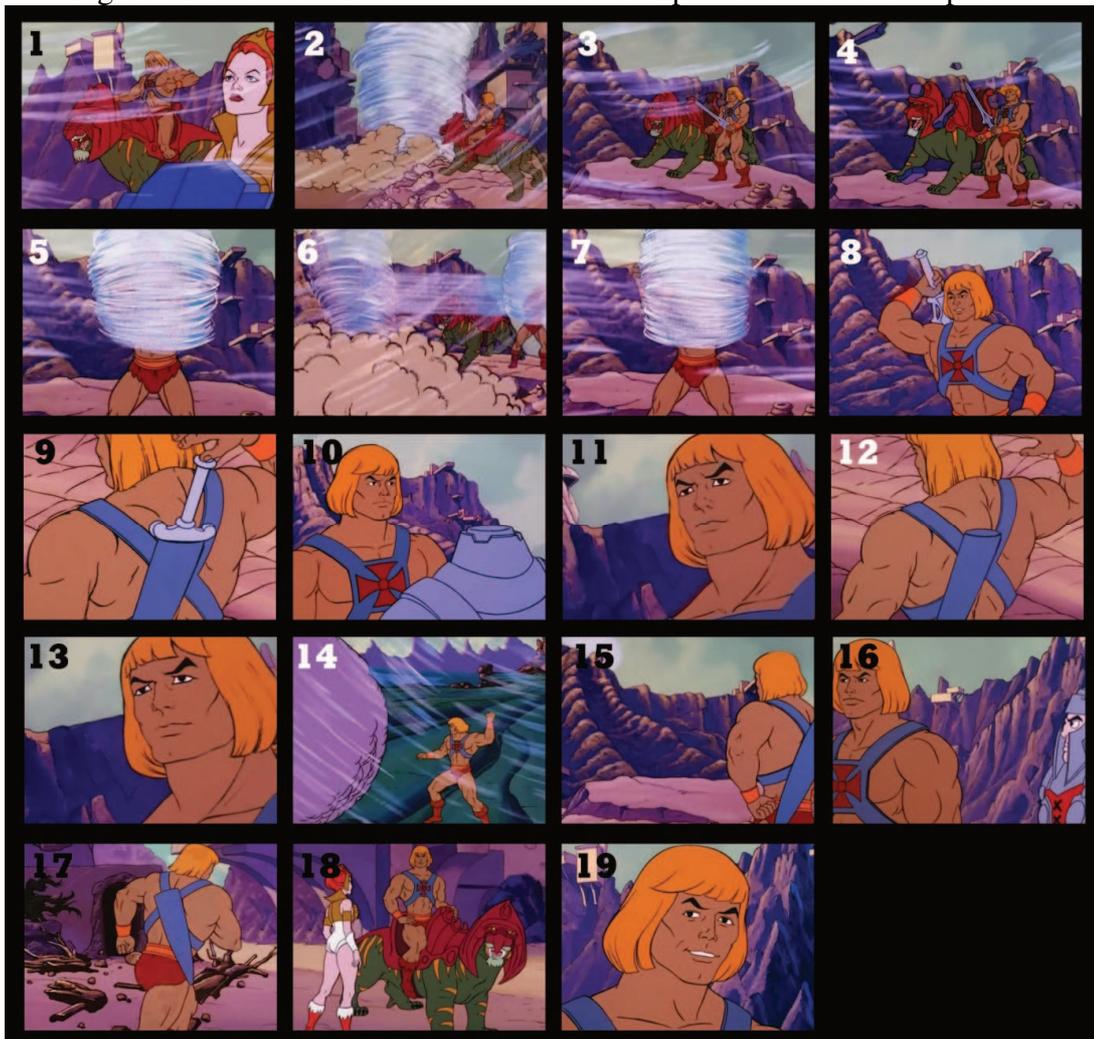
Figura 61: Planos de He-Man na Cena 03 do Episódio 30 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 61 retrata a primeira aparição de He-Man no episódio, iniciando tradicionalmente com sua transformação. Três planos (imagens 1, 2 e 4) são reaproveitamento das POSES elencadas inicialmente e o plano da imagem 3 reaproveita uma ação já utilizada no primeiro episódio, retratada na imagem 3 da Figura 39 desta análise. Assim, dos cinco planos, somente o último, que é uma ação de He-Man montado sobre o Gato Guerreiro saltando para fora do quadro, ainda não havia aparecido aqui. Ou seja, depois de tantos episódios, chegamos a um que já começa construindo a participação do protagonista quase que totalmente com base no banco da série.

Figura 62: Planos de He-Man na Cena 05 do Episódio 30 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A segunda cena em que He-Man aparece neste episódio está retratada na Figura 62 e narra uma ação bastante complexa, onde o herói precisa conter um furacão usando apenas a sua espada. Mesmo sendo algo tão específico, nem todos os planos são construídos com artes originais, como seria de se esperar. Inicialmente, 3 planos (imagens 10, 11 e 13 da Figura 62) são reutilização das POSES mencionadas por esta pesquisa. Além disso, há as reutilizações de artes que já apareceram com o aumento da amostragem de episódios, como são os casos dos planos retratados na imagem 15 (que reaproveita o plano da imagem 2 da Figura 43), na imagem 17 (que reaproveita o plano da imagem 10 da Figura 40) e na imagem 19 (que reaproveita uma arte da abertura da série, presente em todos os episódios e que também já apareceu nessa análise pela primeira vez na imagem 5 da Figura 39 – a primeira cena de He-Man em toda a série). Finalmente, há os reaproveitamentos feitos dentro da própria cena, presentes nas imagens 4, 7 e 12, que reutilizam as artes apresentadas nas imagens 3, 5 e 9, respectivamente. Ou seja, mesmo

com uma ação tão singular (enfrentar um furacão), praticamente metade dos planos foi construído com base na lógica de banco de dados.

Figura 63: Planos de He-Man na Cena 06 do Episódio 30 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Na Figura 63, há outro exemplo de cena praticamente construída com as reutilizações. Com exceção do plano da imagem 1, todas as aparições de He-Man nos outros planos que compõem este trecho da história ou são parte do banco original (imagens 2, 3, 5 e 6) sugerido inicialmente nesta pesquisa ou já apareceram antes na análise dos episódios anteriores (imagens 4 e 7). Uma indicação de que neste ponto da produção a estrutura de banco de dados passa a ser determinante para a construção das histórias.

Figura 64: Planos de He-Man na Cena 07 do Episódio 30 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A cena 07 do trigésimo episódio da primeira temporada de “He-Man e os Defensores do Universo”, retratada na Figura 64, segue a lógica de alto índice de dependência do banco da série das cenas anteriores deste episódio. Dos seis planos, apenas a arte de He-Man que aparece

na imagem 3 ainda não havia surgido antes. A arte na imagem 6 reutiliza parte da animação já vista na imagem 12 da Figura 53 que, por sua vez, é uma variação da imagem 12 da Figura 40, com a diferença de que agora He-Man não segura uma espada e o seu braço está abaixado, segurando a montaria.

Figura 65: Planos de He-Man na Cena 08 do Episódio 30 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 65 exhibe os planos de He-Man na cena 08 do episódio 30 da primeira temporada. Mais uma vez, uma variação de reutilizações das POSES básicas (imagens 3 e 6), de artes de episódios anteriores (imagem 5) e de planos da mesma cena (imagem 4 em relação à imagem 2). Restam quatro planos (imagens 1, 2, 7 e 8) com artes originais que, como de costume, normalmente trazem He-Man parado ou realizando ações que exigem muito poucos desenhos.

Figura 66: Planos de He-Man na Cena 10 do Episódio 30 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Na cena seguinte do herói, retratada na Figura 66, há também a mistura de POSES básicas (imagens 3, 7 e 9), de reutilizações de outros episódios (imagens 4, e 8 que reutilizam as artes da imagem 6 da Figura 39 e da imagem 3 da Figura 49, respectivamente). Destacam-se as imagens 1 e 10 da Figura 66, cujas artes se resumem a silhuetas.

Figura 67: Planos de He-Man na Cena 11 do Episódio 30 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Ainda no mesmo episódio, a cena 11, retratada na Figura 67, traz algumas soluções interessantes a respeito da utilização do banco. A princípio, a análise não mostra quase nenhum plano cujas artes partam das POSES elencadas nesta pesquisa como sendo o banco básico da série, com exceção da imagem 16 (que se vale da POSE Nº3). As reutilizações, no entanto, estão lá, como por exemplo, nos planos das imagens 2 e 6 que reaproveitam em uma composição mais aberta as artes do plano retratado na imagem 3 da Figura 39. O mesmo ocorre

nas imagens 5 e 9, que reaproveitam as artes imagem 6 da Figura 49 e da imagem 4 da Figura 64, respectivamente. Destaque para as artes nas imagens 11 e 19 da Figura 67, que reaproveitam o layout de planos já mostrados anteriormente, mas que agora incluem a parceira de He-Man, Tee-La, a bordo do Gato Guerreiro. Para o rigor da análise, essas artes não serão tomadas como reaproveitamento, mas se tornam interessantes porque não são totalmente originais também.

Figura 68: Planos de He-Man na Cena 12 do Episódio 30 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Nos vinte e dois planos apresentados na Figura 68, novamente percebe-se a mistura de artes das POSES básicas (imagens 3, 8, 12, 18 e 20), artes de episódios ou de cenas anteriores (imagens 1, 6, 15 e 16), um reaproveitamento dentro da própria cena (imagem 5, em relação à imagem 2) e uma variação de uma POSE básica (imagem 14). Avançando no episódio, percebe-se como as cenas que compõe a sequencia de clímax da história são consideravelmente maiores e mais complexas de executar que as iniciais, algo que talvez justifique o enorme uso do banco de dados de “He-Man e os Defensores do Universo” no começo da história, guardando um fôlego de produção maior para a reta final.

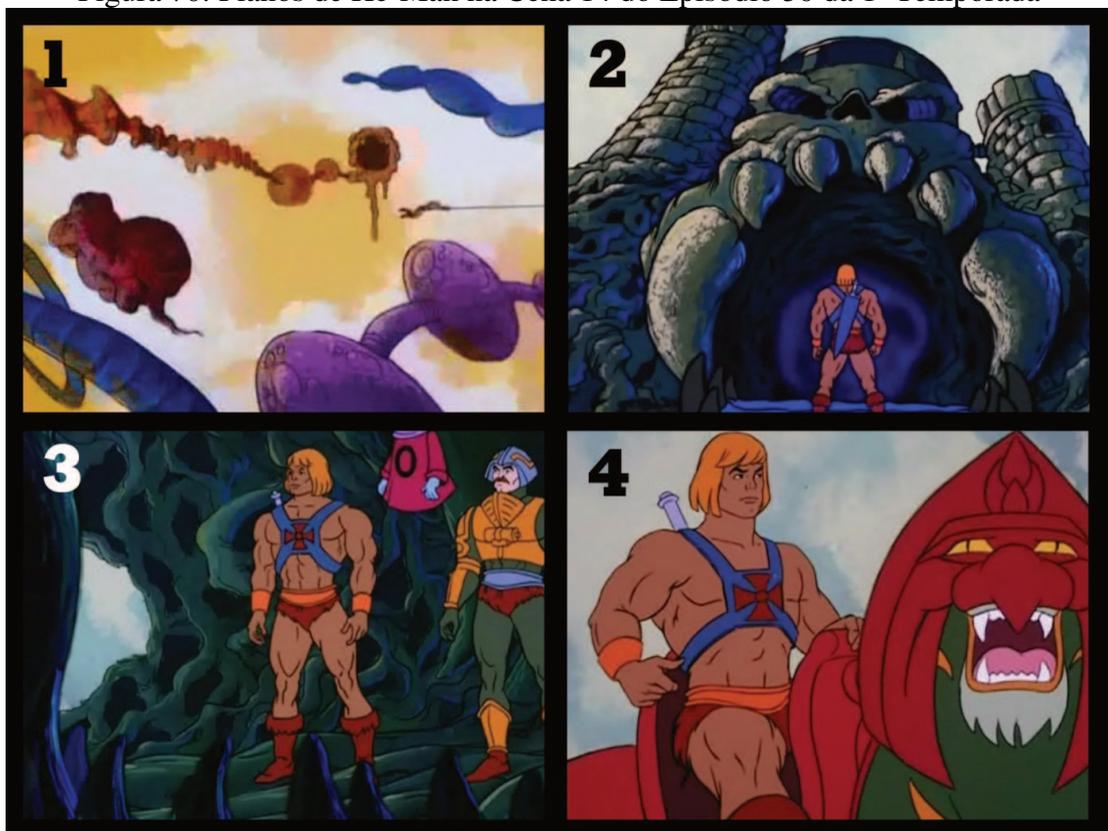
Figura 69: Planos de He-Man na Cena 13 do Episódio 30 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Assim, concluindo a ação do clímax, os planos em que He-Man aparece na cena 13 deste episódio, retratados na Figura 69, possuem apenas uma POSE básica (imagem 3). As imagens 1, 4, 5 e 9, no entanto são reutilizações de artes anteriormente já mostradas nesta análise e a imagem 8 repete o plano anterior, na imagem 7.

Figura 70: Planos de He-Man na Cena 14 do Episódio 30 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A performance de He-Man no epílogo do episódio, retratado na Figura 70, tem apenas quatro planos, mas dois deles (imagens 1 e 4) são banco de dados. No primeiro caso, um reaproveitamento do último plano da cena anterior, onde o herói é puxado pelo céu por uma corda e no segundo, a POSE N°5 do subcapítulo 5.1.1 desta pesquisa.

Assim, concluindo a análise do trigésimo episódio da primeira temporada, cuja participação de He-Man é talvez a mais extensa e complexa até aqui, percebe-se a evolução desse banco de dados e o esforço de quem o opera para não só usá-lo a seu favor, como para também procurar escondê-lo, lançando mão de inúmeras variações simples que garantem frescor estético e narrativo mesmo com a limitação de matéria prima.

O próximo episódio em análise é o de número 40, ainda da primeira temporada. Intitulado “*The House of Shokoti: Part I*”, é (como o próprio título prevê) a primeira parte de uma história a ser concluída no episódio seguinte, de número 41. Mesmo que o episódio em questão não conclua sua trama por completo, a decisão foi não analisar a segunda parte, mantendo o critério de haver maior espaço entre os episódios analisados, uma vez que o interesse dessa pesquisa recai mais sobre a forma como as narrativas se organizam para produzir suas imagens do que as histórias que estas narram.

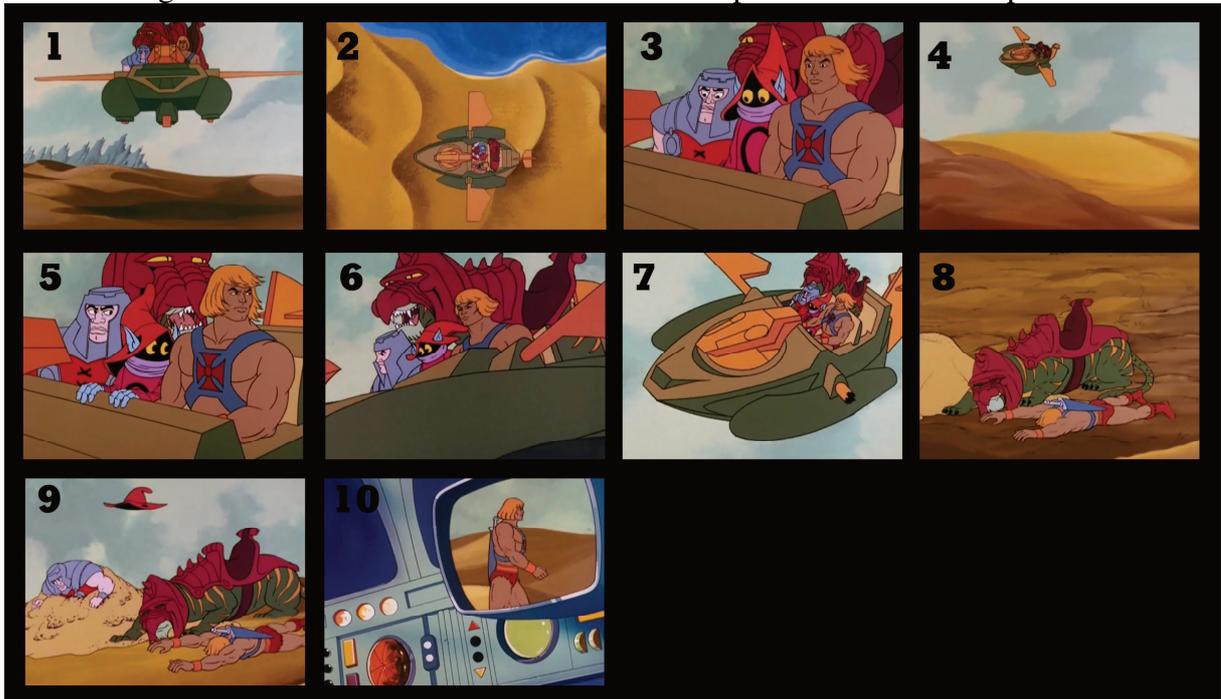
Figura 71: Planos de He-Man na Cena 02 do Episódio 40 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 71 mostra a primeira aparição de He-Man neste episódio. São seis planos, dos quais dois (imagens 3 e 5) são reutilização da POSE N° 3. A imagem 1 apresenta mais uma reutilização de uma arte de He-Man encontrada inicialmente na imagem 4 da Figura 63.

Figura 72: Planos de He-Man na Cena 03 do Episódio 40 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A próxima cena de He-Man neste episódio traz várias artes que surgem como originais, conforme a Figura 72 apresenta. Embora a ação, sob o ponto de vista do roteiro, seja complexa – He-Man pilota uma aeronave em alta velocidade e é atingido por disparos que o jogam no chão – as artes se resumem a desenhos fixos do corpo do personagem, onde apenas os cabelos e a boca são animados separadamente, com poucos desenhos. A rigor, apenas o último plano da cena (imagem 10) é um reaproveitamento, conforme mostra a imagem 7 da Figura 68.

Figura 73: Planos de He-Man na Cena 05 do Episódio 40 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 73 traz os dois planos da cena 05 com participação de He-Man. Novamente, há aqui uma variação sobre artes já existentes, onde a diferença recai para os braços do

personagem segurando um objeto, seja reutilizando uma POSE elencada inicialmente (imagem 2), seja uma pose surgida na análise posterior dos episódios (imagem 1). Essas novas variações que seguem surgindo ao longo da análise são possibilitadas pela característica modular com que as imagens são construídas. Uma vez que o personagem tem as partes de seu corpo (braços, tronco, cabeça) separadas, basta apenas desenhar um novo elemento sem ter que produzir uma pose nova do zero. As combinações entre as inúmeras opções de cada uma das partes para apenas este personagem vão aumentando e, conseqüentemente, suas possibilidades de performar. É mais um caso que, para o rigor da análise, não há um uso puro e simples do banco, mas a sua lógica se mantém possibilitada pela modularidade e variabilidade do objeto.

Figura 74: Planos de He-Man na Cena 06 do Episódio 40 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 74 apresenta dois planos (imagens 3 e 9) entre os nove de He-Man nesta cena que foram construídos a partir das POSES básicas. Os planos retratados nas imagens 2, 7 e 8 também são reaproveitamentos de artes já encontradas em episódios anteriores. Mesmo com as ações originais de complexidade até certo ponto considerável nas imagens restantes (destaque para as imagens 4, 5 e 6 da Figura 74), a maior parte da cena é resolvida com o uso do banco. Parece haver aqui uma espécie de fator de equilíbrio, onde novas Poses de animação mais

complexas precisam estar acompanhadas de reutilizações suficientes para manter a produtividade da série.

Figura 75: Planos de He-Man na Cena 12 do Episódio 40 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A mesma lógica da cena anterior se repete na cena 12, retratada na Figura 75, quando He-Man ressurge para enfrentar monstros do deserto. As artes originais que trazem o herói montando o Gato Guerreiro (imagens 7, 8, 9 e 11) são contrapostas com as POSES básicas (imagens 1, 2, 4 e 16), com os reaproveitamentos de episódios anteriores (imagens 3, 5, 15 e 17) e com uma variação curiosa que aparece no plano da imagem 6. Esta pose é a mesma da imagem 12 da Figura 67, com a diferença de não ter a personagem Tee-La na “carona” de He-Man. Pode-se supor que esta seria a arte original e a anterior, sua variação, uma vez que He-Man é o protagonista e tê-lo a bordo do Gato Guerreiro em mais uma pose seria extremamente útil ao banco de dados da série.

produção, como o departamento de marketing e o licenciamento de brinquedos⁶², sugere uma importância ainda maior do uso do banco sempre que possível (no caso dessa análise específica, para o personagem He-Man), como forma de garantir as narrativas e sua produtividade.

Dessa forma, a primeira cena em que He-Man surge no episódio, retratada na Figura 77, é completamente produzida com os reaproveitamentos da série.

Figura 77: Planos de He-Man na Cena 08 do Episódio 50 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Seja com planos que se valem das POSES básicas (imagens 1, 2, 3 e 5), seja com planos que se valem de reaproveitamentos de outros episódios (imagens 4, 6 e 7), a cena em questão não indica o uso de uma única arte original, ou conjunto delas. Dessa forma, a lógica de um banco que vai sendo alimentado conforme a série progride, a ponto de eventualmente passar a construir sozinho trechos inteiros da narrativa vai cada vez mais tomando forma conforme aproxima-se o final da primeira temporada.

Embora o banco de dados da série nem sempre determine todas as questões criativas em “He-Man e os Defensores do Universo”, o episódio 50, particularmente, carrega uma enorme dependência dessa estrutura, como se pode ver na cena 10, retratada na Figura 78, logo a seguir.

⁶² Estão disponíveis na plataforma de *streaming* Netflix dois documentários a respeito de “*He-Man and the Masters of the Universe*”, um chamado “A Força de Grayskull: História de He-Man e os Defensores do Universo” e outro que na verdade é um episódio de uma série original da plataforma, chamada “Brinquedos que marcaram época”. Nos dois casos, há o destaque sobre como a série animada precisava funcionar para impulsionar as vendas dos brinquedos, inclusive mencionando a demanda da empresa Mattel, detentora dos direitos do conteúdo, pela constante criação de novos personagens e consequente expansão do universo de “He-Man” para sua consequente exploração comercial.

Figura 78: Planos de He-Man na Cena 10 do Episódio 50 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Além dos tradicionais planos construídos com as POSES básicas (imagens 3, 4, 11, 21 e 33), com os reaproveitamentos de episódios anteriores (imagens 7, 8, 9, 10, 13, 23, 24, 29, 30, 31 e 32) e com reaproveitamentos dentro da própria cena (imagens 5 e 6 em relação à imagem 2), há o caso excepcionalmente especial da sequência retratada nas imagens 15 até 19 que reutilizam uma ação muito específica vista anteriormente na cena 05 do episódio 30, retratada na Figura 62 desta análise, onde He-Man contém um furacão girando sua espada em alta velocidade. Não se trata apenas de uma pose ou ação isolada que, combinada com outras e inserida em um novo contexto adquire novo significado, mas algo que repete de forma praticamente igual um trecho considerável de história, repetindo não apenas os materiais gráficos, mas os conflitos narrativos a que estes se prestam. É justamente o caso de um roteiro

escrito a partir de uma imagem, o “filmar primeiro e escrever depois” não só possível, mas necessário a esse tipo de objeto que se materializa de forma inequívoca nessa análise.

Figura 79: Planos de He-Man na Cena 11 do Episódio 50 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 80: Planos de He-Man na Cena 14 do Episódio 50 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

As cenas 12 e 14, retratadas nas Figuras 79 e 80, são cenas curtas, com poucos planos, usadas como ligação entre os momentos mais importantes. O uso completo de reaproveitamentos para construir a performance de He-Man aqui corroboram a ideia de um planejamento que parece guardar fôlego para outros pontos mais cruciais da produção.

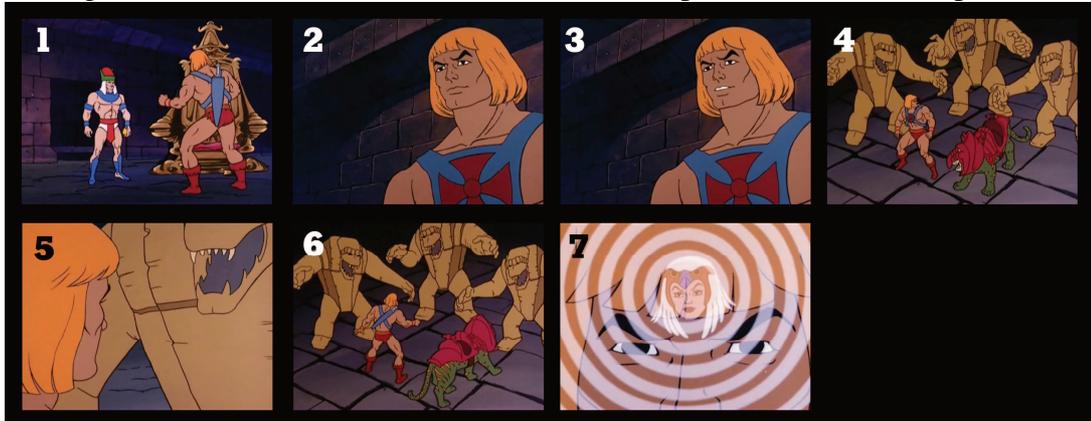
Figura 81: Planos de He-Man na Cena 15 do Episódio 50 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 81 retrata a única cena do episódio 50 em que não há indicação de reaproveitamentos. Ainda assim, são também poucos planos, justificando o trabalho.

Figura 82: Planos de He-Man na Cena 16A do Episódio 50 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A cena 16 está dividida nas Figuras 82, 83 e 83 por conta do número extenso de planos. Aqui, He-Man retoma a estratégia de uso das POSES básicas (imagens 2, 3 e 5 da Figura 82). Os outros quatro planos, embora em maioria, trazem um He-Man parado, apenas falando. Destaque para o plano da imagem 6, onde o personagem está de costas e onde não há a necessidade nem mesmo de separar as bocas para o *lipsync*.

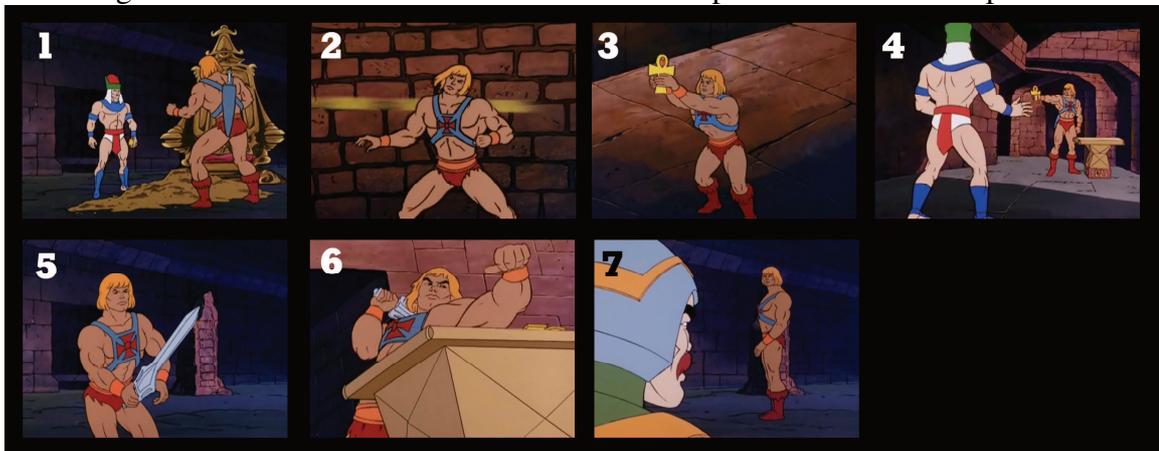
Figura 83: Planos de He-Man na Cena 16B do Episódio 50 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Na Figura 83, mais uma curiosidade. O enredo onde o herói precisa enfrentar uma série de monstros feitos de pedra é resolvido com uma série de repetições que alternam a POSE Nº 10 elencada inicialmente com uma repetição de uma ação já vista no episódio 30 (as imagens 9 e 15, em relação à imagem 6 da Figura 69) e com ações simples produzidas (até uma maior amostragem dizer o contrário) especificamente para esta cena. Assim, repetindo as artes das imagens 2 (para o plano da imagem 4), 5 (para os planos das imagens 11 e 16) e 7 (para o plano da imagem 14), He-Man é capaz de enfrentar e derrotar um número muito maior de oponentes que essas poucas ações isoladas poderiam permitir.

Figura 84: Planos de He-Man na Cena 16C do Episódio 50 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A participação de He-Man no episódio se encerra com sete planos, como se vê na Figura 84. Há aqui o uso de uma POSE básica (imagem 5), a reutilização de duas ações desta mesmo episódio (imagem 1 em relação à imagem 1 da Figura 82 e imagem 6 em relação à imagem 27 da Figura 78) e a reutilização de uma arte já vista em outros episódios anteriores (imagem 7).

O episódio 50 da primeira temporada, dessa forma, parece ter planejado a performance de He-Man de uma maneira que utiliza o banco da série de maneira bastante considerável. Seja para garantir a inclusão de novos personagens (que não teriam um banco tão desenvolvido quanto o de personagens recorrentes da série) ou não, fica claro como o uso do banco apenas aumenta em importância conforme se avança para o final da temporada.

Finalizando a análise dos episódios da primeira temporada de “He-Man e os Defensores do Universo”, inclui-se aqui o exame completo do episódio de número 65 (também o último da temporada), usado inicialmente para construir as POSES que formam o banco de dados básico da série e que são a base da análise aqui em curso.

Intitulado “*The Heart of a Giant*”, o episódio narra a história de um gigante que é capturado para fazer parte de uma espécie de show de horrores intergaláctico. He-Man surge,

obviamente, para salvá-lo. Mais uma vez, destaque para a ausência de Esqueleto e os vilões tradicionais da série e a adição de dois novos personagens – o gigante já mencionado e o mestre de circo que o captura.

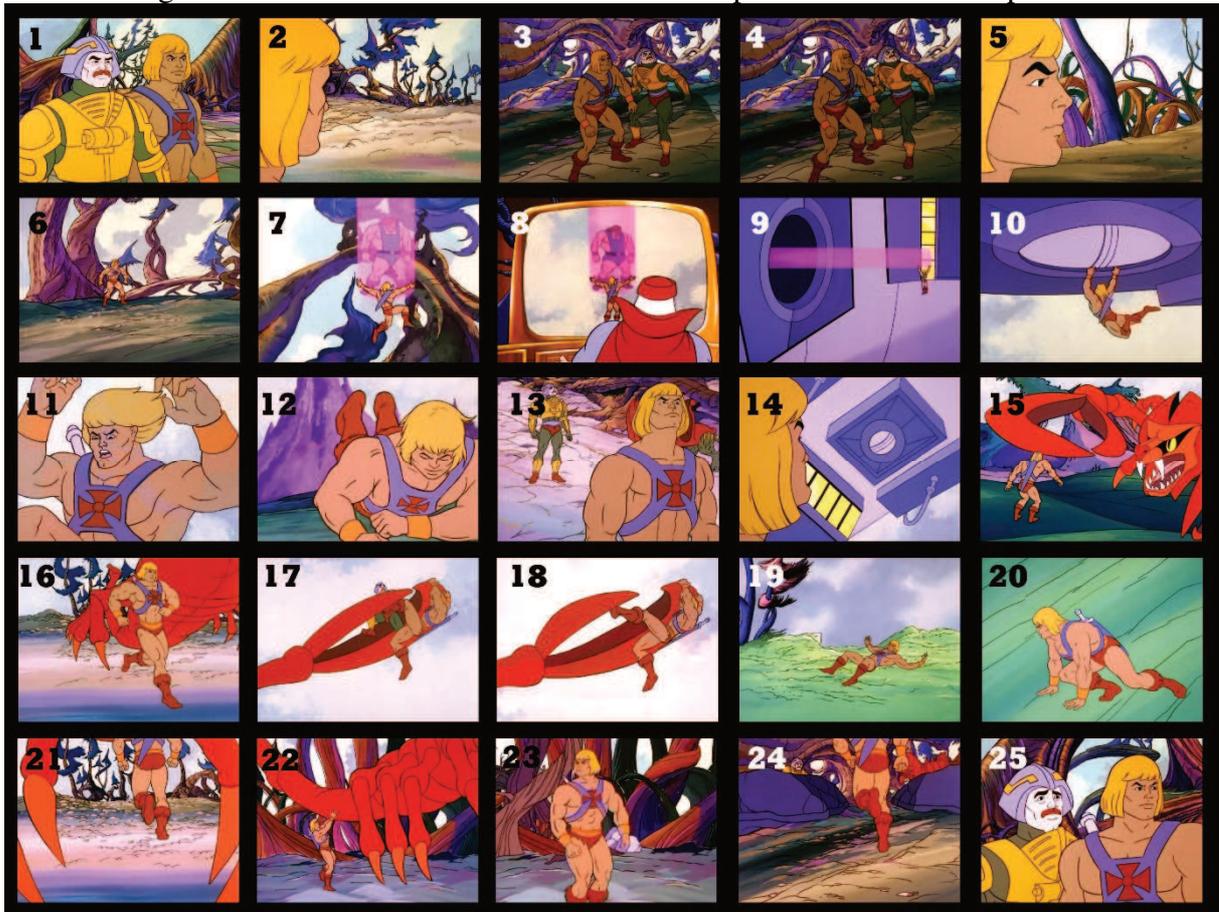
Figura 85: Planos de He-Man na Cena 02 do Episódio 65 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 85 detalha os quatro diferentes planos em que He-Man aparece nesta cena e pela primeira vez neste episódio e, como de costume, trata-se inicialmente da sua transformação (imagens 1 e 2). Além destes, o plano retratado na imagem 3 também faz parte das Poses que formam o banco de dados da série, totalizando três entre quatro planos produzidos dessa maneira. A ação contida no plano da imagem 4 é mais um reaproveitamento de um conjunto de artes já encontrado em episódios anteriores.

Figura 86: Planos de He-Man na Cena 04 do Episódio 65 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Na cena 04 do episódio 65 da primeira temporada, desmembrada nas imagens contidas na Figura 86, existem vinte e cinco planos de He-Man, dos quais sete (imagens 2, 5, 13, 14, 16, 21 e 24) são produzidas com as POSES do banco. Além disso, há um reaproveitamento nos planos das imagens 1 (de episódios anteriores) e 4 (em relação à imagem 3 da Figura 86). Assim, conclui-se que mais de um terço dos planos da cena são produzidos em reaproveitamentos.

Figura 87: Planos de He-Man na Cena 07 do Episódio 65 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 87 detalha os planos em que He-Man aparece na cena 07 do episódio. Dos quinze planos retratados, cinco (imagens 3, 7, 13, 14 e 15) são provenientes das POSES aqui elencadas. Além disso, percebe-se que as artes de He-Man para os planos contidos nas imagens 9 e 12 reaproveitam ações já utilizadas em episódios anteriores. São, portanto e ao todo, sete planos entre quinze feitos desta maneira.

Figura 88: Planos de He-Man na Cena 08 do Episódio 65 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Dos onze planos de He-Man na cena 08, retratados na Figura 88, apenas três (imagens 2, 3 e 9) fazem parte do banco de dados da série conforme essa pesquisa. No entanto, o plano contido na imagem 1 repete as artes da imagem 3 da Figura 42 (do primeiro episódio da série), apenas invertendo sua direção. Assim, são considerados quatro entre onze planos que foram produzidos através do banco para esta cena.

Figura 89: Planos de He-Man na Cena 10 do Episódio 65 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Cena 10 do último episódio da primeira temporada, retratada na Figura 89, é uma continuação da cena 08 e sugere que ambas tenham sido planejadas em conjunto, o que faria delas uma única cena. O critério aqui adotado, no entanto, respeita a ordem em que as cenas se sucedem durante os episódios, separando este trecho contido nas Figuras 88 e 89 em duas cenas diferentes. No caso da cena 10, então, é a primeira vez neste episódio que surge uma cena completa onde todos os planos em que He-Man aparece não mostram indícios de reaproveitamento.

Figura 90: Planos de He-Man na Cena 11 do Episódio 65 da 1ª Temporada



Fonte: Biblioteca dos Cartoons (2018)

Novamente, por conta de uma rigidez de análise, o plano retratado na Figura 90 é tomado como mais uma cena em separado. Assim como acontece na análise das imagens que surgem nesta análise pela primeira vez, a ação do personagem aqui (He-Man caminhando em

¾ de perfil), embora sugira algo feito com rotoscopia e produzido para fazer parte da biblioteca da série, será tomada (para efeitos dessa análise) como uma arte original, fazendo da cena 11 do episódio 65 mais uma em que não há o uso do banco de dados.

Figura 91: Planos de He-Man na Cena 13 do Episódio 65 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 91 retrata o uso de reaproveitamento em apenas um dos planos (imagem 1), mas assim como acontece em outros casos, a reutilização das artes do plano contido nas imagens 3 e 4 (em relação à imagem 2) permite dizer que três dos quatro planos em que He-Man aparece na cena 13 deste episódio foram feitos com o uso do banco.

Figura 92: Planos de He-Man na Cena 14 do Episódio 65 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 92 detalha as ações de He-Man no clímax do episódio, quando ele liberta o gigante e outros seres das garras de um maligno mestre de circo interplanetário. Dos onze planos retratados, inicialmente apenas três (imagens 8, 9 e 11) são fruto do banco de dados. Os reaproveitamentos feitos nas imagens 2, 7 e 10 (em relação a episódios anteriores) e na imagem 5 (em relação ao plano da imagem 4) totalizam sete planos em que não houve a necessidade de produzir artes originais. É instigante pensar como mesmo uma cena que deveria ser única, pois se trata do ponto alto da trama, possui mais da metade de seus planos determinado por um código que, dessa maneira, parece ditar as regras narrativas para além das estéticas.

Figura 93: Planos de He-Man na Cena 15 do Episódio 65 da 1ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 93 retrata a cena 15 deste episódio, que é também o seu encerramento. Dos três planos, dois (imagens 2 e 3) são retirados do banco e reforçam a importância da POSE Nº 1 elencada na análise desta pesquisa, onde He-Man aparece de $\frac{3}{4}$ de perfil e move a cabeça em diferentes posições para poder dialogar com os diferentes personagens em cena.

O último episódio da primeira temporada de “He-Man e os Defensores do Universo”, como se pode ver aqui, portanto, é composto por quinze cenas, sendo que He-Man está presente em nove delas. Dos setenta e nove planos em que He-Man aparece nessas cenas, quarenta e quatro são produzidos a partir de reaproveitamentos. É possível, por se tratar do último episódio da primeira temporada (que conta, portanto, com mais sessenta e quatro) que ainda outras reutilizações tenham sido feitas para este episódio específico. Porém, como essa amostragem não permite acessar todos os conteúdos da série, fica registrado apenas o que esse olhar limitado é capaz de propor. De qualquer forma, poder identificar um volume tão grande de artes e trechos de animação reutilizados em um amostra tão pequena, ajuda a perceber a importância que esse banco de dados assume com o passar da produção, tornando-se primordial à medida em que a primeira temporada da série se aproxima do final e indicando uma tendência para a execução da segunda.

5.2.1 O Banco de Dados Assume a Produção

Até aqui, foi possível ver como age o banco de dados de “He-Man e os Defensores do Universo” de maneira a ajudar na construção das narrativas dos diferentes episódios da série e aferir sua importância para as estratégias de produção, uma vez que uma parcela bastante significativa das histórias é construída através das reutilizações de artes previamente produzidas.

A partir da segunda temporada, no entanto, vai ocorrer uma radicalização no uso desse banco, que, conforme foi possível identificar, apenas aumenta com o desenvolvimento da série, pois cada nova arte é incorporada a ele, de maneira que esta se torna também uma reutilização em potencial. Assim, mesmo que isso nunca ocorra completamente, o banco de dados torna-se capaz de, em algum momento, passar a produzir as narrativas sozinho, sem que novas artes precisem ser concebidas. Algumas cenas contidas nos episódios analisados a seguir vão demonstrar justamente essa particularidade, o que faz da segunda temporada uma parte da produção de “He-Man” onde ocorre uma inversão entre homem e máquina no comando da produção.

Dando continuidade, portanto, à investigação aqui em curso, o próximo episódio a ser analisado é o primeiro episódio da segunda e última temporada de “He-Man e os Defensores do Universo”, intitulado “*The Cat and the Spider*”, onde He-Man precisa deter um demônio libertado de uma antiga estátua por Esqueleto. Outra vez, novos personagens são apresentados e mesmo com a presença determinante de Esqueleto e outros personagens tradicionais para a trama, o povo felino (em especial a guerreira Katrina) ganha bastante espaço.

Figura 94: Planos de He-Man na Cena 02 do Episódio 01 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 94 retrata a cena 02 do primeiro episódio da temporada final. Novamente, há a tradicional transformação de He-Man, acompanhada de quatro planos que sugerem artes originais (imagens 3, 4, 5 e 6) e de outros dois que trazem reaproveitamentos de episódios anteriores (imagens 7 e 8 em relação à imagens 8 e 9 da Figura 46). Assim, dos oito planos em que He-Man está presente, quatro são provenientes do banco de dados formado até este momento.

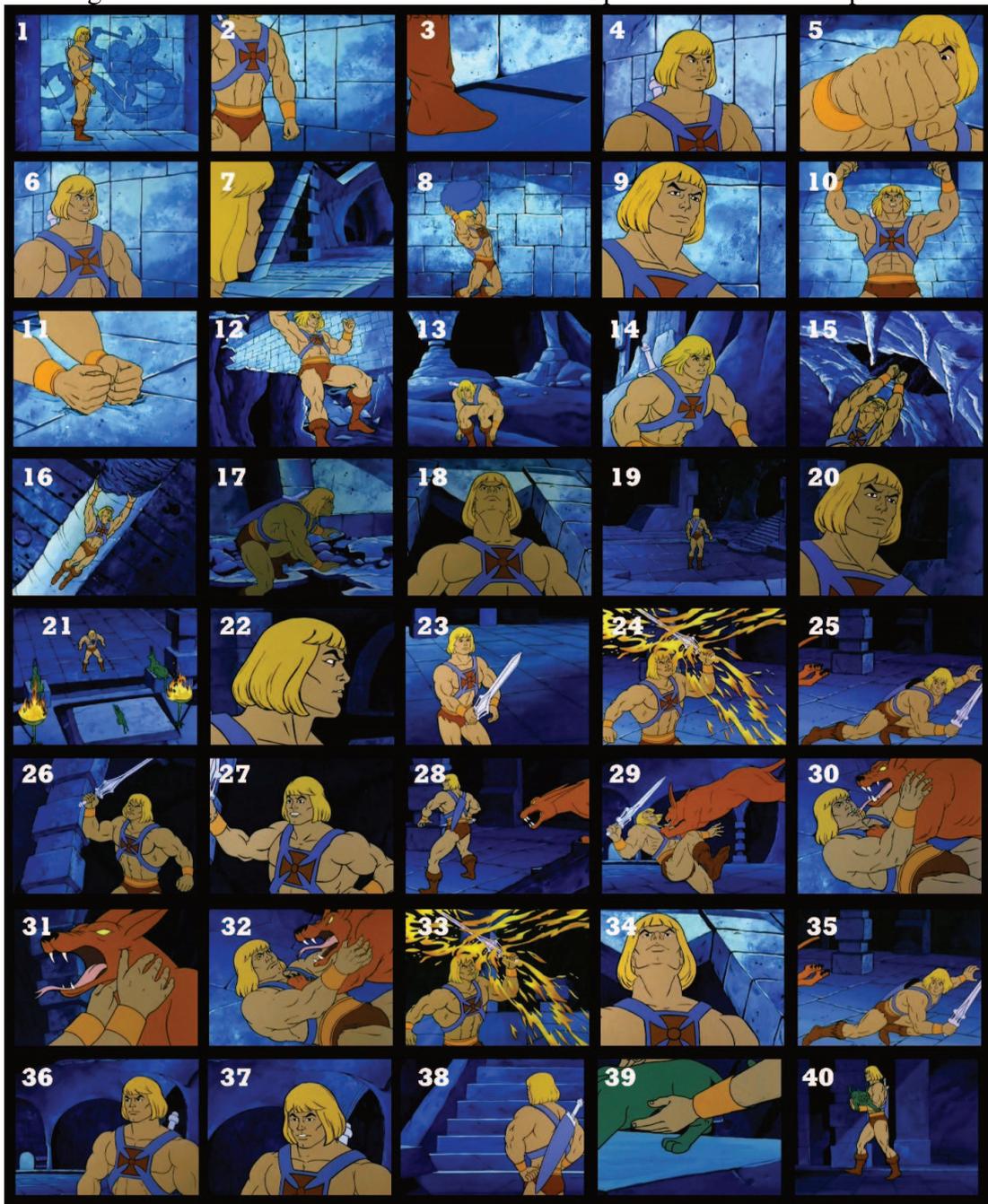
Figura 95: Planos de He-Man na Cena 03 do Episódio 01 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Na cena seguinte, retratada na Figura 95, surge mais um caso em que, nos termos desta análise, a participação de He-Man é completamente produzida por reaproveitamentos. Dos sete planos que constroem a participação do herói, cinco (imagens 2, 3, 4, 6 e 7) são frutos das Poses elencadas na pesquisa e os outros dois (imagens 1 e 5) são reaproveitados de planos que já surgiram anteriormente, quando da análise dos episódios anteriores. Ressalta-se aqui o fato de não ser uma cena de ação e nem ao menos de tensão, pois não há vilões contracenado com He-Man. Esses momentos de “respiro” na trama parecem ser os que mais se utilizam do banco de dados da série, deixando a maior parte de produção de artes originais para as cenas de maior ação, tensão e, especialmente, de clímax.

Figura 96: Planos de He-Man na Cena 04 do Episódio 01 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 96 detalha a extensa cena 04 do mesmo episódio, onde He-Man retorna ao templo de onde salvou seu amigo na cena 02 e duela contra monstros que guardam uma antiga estátua. Dos quarenta planos de He-Man nesta cena, treze são reaproveitamentos das Poses da análise (imagens 3, 4, 5, 6, 7, 9, 18, 20, 22, 23, 34, 36 e 37) e outros nove (imagens 1, 2, 8, 12, 26, 32, 33, 35 e 38) são reaproveitamentos de outros momentos da série ou do mesmo episódio (como no caso da imagem 12, por exemplo) ou da própria cena em questão. No total, vinte e dois dos quarenta planos de He-Man nesta cena são fruto do banco de dados da série.

Figura 97: Planos de He-Man na Cena 10 do Episódio 01 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 97 detalha os quatro diferentes planos de He-Man na cena 10, onde apenas um deles (imagem 1) é reutilizado a partir do banco de dados. A curiosidade aqui recai para como a figura do personagem sofre uma significativa alteração (mais evidente nas imagens 2 e 4) quando uma arte original precisa ser adicionada. Supõe-se, portanto, que produzir uma série baseando sua estética num conjunto limitado de Poses não serve apenas para garantir os prazos e a saúde financeira do projeto, mas também para procurar manter uma unidade estética sobre algo que é manipulado por dezenas (potencialmente, centenas) de artistas diferentes ao longo de sua produção.

Figura 98: Planos de He-Man na Cena 13 do Episódio 01 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 98 retrata a cena 13 do episódio, com cinco planos para a atuação de He-Man. Embora os planos contidos nas imagens 1 e 2 desta figura se assemelhem ao que esta pesquisa

considera ser a POSE Nº 1 do banco de dados da série, o procedimento de Matching revelou que se trata de uma arte sutilmente diferente. Assim, os reaproveitamentos aqui encontrados estão nos três planos finais (imagens 3, 4 e 5), reaproveitados de artes já utilizadas anteriormente na série.

Figura 99: Planos de He-Man na Cena 14 do Episódio 01 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 99 detalha mais uma cena de ação deste episódio. Dos doze planos retratados, quatro apresentam a utilização do banco (imagens 2, 4, 5 e 7) e mais um (imagem 10) é uma reutilização de um plano anterior da mesma cena (imagem 9). Além destes, as imagens 1 e 3 evidenciam reaproveitamentos de episódios anteriores. No total, sete planos são produzidos em reaproveitamento, seja do banco previamente estabelecido, seja das artes originais especificamente produzidas para o episódio.

Figura 100: Planos de He-Man na Cena 17 do Episódio 01 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 100 retrata sete planos diferentes de He-Man para a cena 17. Três deles (imagens 2, 3 e 5) fazem parte do banco e outros dois (imagens 1 e 4) repetem as artes de He-Man utilizadas no plano contido na imagem 4 da Figura 63, totalizando mais cinco planos produzidos sem a necessidade de artes originais para este episódio.

Figura 101: Planos de He-Man na Cena 18 do Episódio 01 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Finalmente, a última cena do primeiro episódio da segunda temporada da série está retratada na Figura 101, logo acima. A cena 18 possui dezesseis planos de He-Man, sendo cinco deles (imagens 3, 4, 5, 6 e 7) fruto do banco de dados e outros três (imagens 8, 10 e 11), reaproveitamento de artes que surgem na análise de episódios anteriores, totalizando sete planos que são construídos com base na lógica de reaproveitar os materiais previamente produzidos.

Assim, dos noventa e nove planos usados para construir a performance do herói neste episódio, um total expressivo de cinquenta e seis (novamente, mais da metade) são fruto do banco de dados desta série.

O episódio analisado a seguir é intitulado “*To Save Skeletor*” e narra uma história onde He-Man e Esqueleto unem forças para derrotar um inimigo em comum. Ainda que o objetivo desta análise seja também compreender a maneira como as imagens da série são produzidas, é ainda mais importante poder perceber a relação entre o uso do banco de dados e as narrativas que ele produz. O conflito básico entre os personagens – Esqueleto deseja tomar posse do

Castelo de Grayskull e Ha-Man precisa impedi-lo – parece não resistir como matéria prima para tantos roteiros, necessários para preencher as duas temporadas da série. Por outro lado, o banco de dados se presta justamente a colocar os personagens em cena, seja qual for a situação. Assim, mesmo que uma questão criativa precise de uma nova solução, esta seguirá respeitando a forma como o banco diz que ela deverá ocorrer, reforçando a ideia de que nesta série qualquer história pode ser contada desde que se utilize majoritariamente (pelo menos é o que esta análise indica até aqui) da combinação de imagens que já estão prontas, mesmo antes de as histórias que elas contarão existirem.

Figura 102: Planos de He-Man na Cena 05 do Episódio 10 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 102 apresenta a primeira aparição de He-Man no episódio e, como de costume, isso se dá a partir de sua transformação. São dois planos sem que haja a necessidade sequer de algum tipo de variação, uma vez que a POSE básica que descreve esta ação inclusive apresenta os cenários que normalmente a acompanham.

Figura 103: Planos de He-Man na Cena 06 do Episódio 10 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Novamente, na Figura 103, ocorre mais uma cena em que a performance de He-Man é completamente construída com as reutilizações de artes pré-existent. Além da POSE N° 1 que ocorre na imagem 2, há a reutilização na imagem 1 (em relação à imagem 1 da Figura 80, referente ao episódio 50 da primeira temporada) e a reutilização, nas imagens 3 e 4 da já tradicional caminhada lateral do personagem, extensamente presente em episódios anteriores.

Figura 104: Planos de He-Man na Cena 07 do Episódio 10 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Dos vinte e quatro planos de He-Man na cena 07 do décimo episódio da segunda temporada, retratada na Figura 104, dado o altíssimo grau de uso do banco de dados, torna-se mais plausível identificar o que não é reutilização de alguma arte anterior do personagem do que o contrário. Assim, identificam-se as imagens 4, 13, 19, 20, 22 e 23 como as que potencialmente carregam artes originais (ou variações substanciais de outras artes). Nas imagens 8 e 9, há a recorrência de uma ação encontrada na imagem 27 da Figura 78, com a diferença de He-Man agora não estar segurando sua espada. É uma variação simples, pois não há adição de elementos e sim supressão.

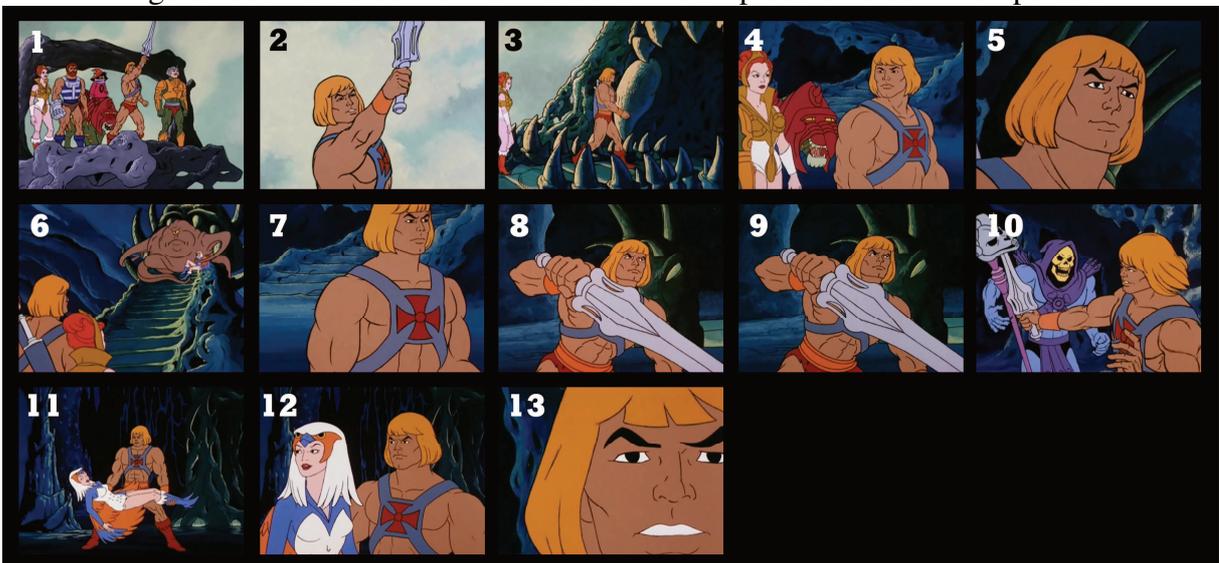
Figura 105: Planos de He-Man na Cena 08 do Episódio 10 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Na cena seguinte de He-Man no episódio, conforme a Figura 105, novamente todos os planos são originados pelo banco de dados da série.

Figura 106: Planos de He-Man na Cena 11 do Episódio 10 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Na cena 11, conforme a Figura 106, He-Man está presente em treze planos, dos quais três (imagens 5, 12 e 13) fazem parte das POSES elencadas inicialmente. As reutilizações de outros episódios analisados até aqui surgem em outros quatro planos (imagens 2, 3, 4 e 7) e o reaproveitamento feito dentro da própria cena ocorre uma vez, no plano da imagem 9, em relação à imagem 8. São, no total, oito entre treze planos que não necessitam de artes originais.

Figura 107: Planos de He-Man na Cena 12 do Episódio 10 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 107 apresenta o clímax do episódio. Talvez por isso, seja a cena onde há o maior número de artes originais do episódio. Dos dezesseis planos, apenas os retratados nas imagens 1, 2 e 16 fazem parte do banco, exigindo dos outros treze planos um trabalho de planejamento, layout e animação originais que talvez não tenha ocorrido no restante do episódio inteiro, não apenas pelo número de planos, mas pelo grau de dificuldade das ações.

Figura 108: Planos de He-Man na Cena 13 do Episódio 10 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

He-Man encerra sua participação neste episódio na cena 13, fazendo uso do banco em cinco dos seis planos (imagens 1, 2, 3, 5 e 6) que constroem sua performance, conforme a Figura 108. O plano da imagem 1, embora contenha uma arte muito semelhante à outras já vistas anteriormente diversas vezes (inclusive em relação à imagem 4 da mesma Figura), apresenta uma variação sutil, porém determinante em diversos pontos, mais evidentes nas pernas e braços do personagem. Ainda assim, uma imagem estática de corpo inteiro, muito mais simples de produzir do que aquelas feitas para o personagem mover-se.

No episódio 20 da segunda temporada, intitulado “*The Rainbow Warrior*”, há uma participação substancialmente menor de He-Man na trama do que visto até aqui. Quem ganha maior protagonismo é a Rainha Marlena, mãe do Príncipe Adam, o alter ego do protagonista, e que, tradicionalmente, não possui destaque maior nas tramas além de fazer figuração nas cenas de introdução ou encerramento dos episódios. É outro indício dos esforços dos produtores em arejar as tramas e contar novas histórias, criando novas possibilidades narrativas ao dar espaço para personagens sem histórico na série.

Da mesma forma que ocorre no episódio 10 da mesma temporada, analisado anteriormente, a participação de He-Man é majoritariamente produzida a partir do banco de dados gerado até este ponto da produção, conforme pode-se perceber a seguir.

Figura 109: Planos de He-Man na Cena 13 do Episódio 20 da 2ª Temporada

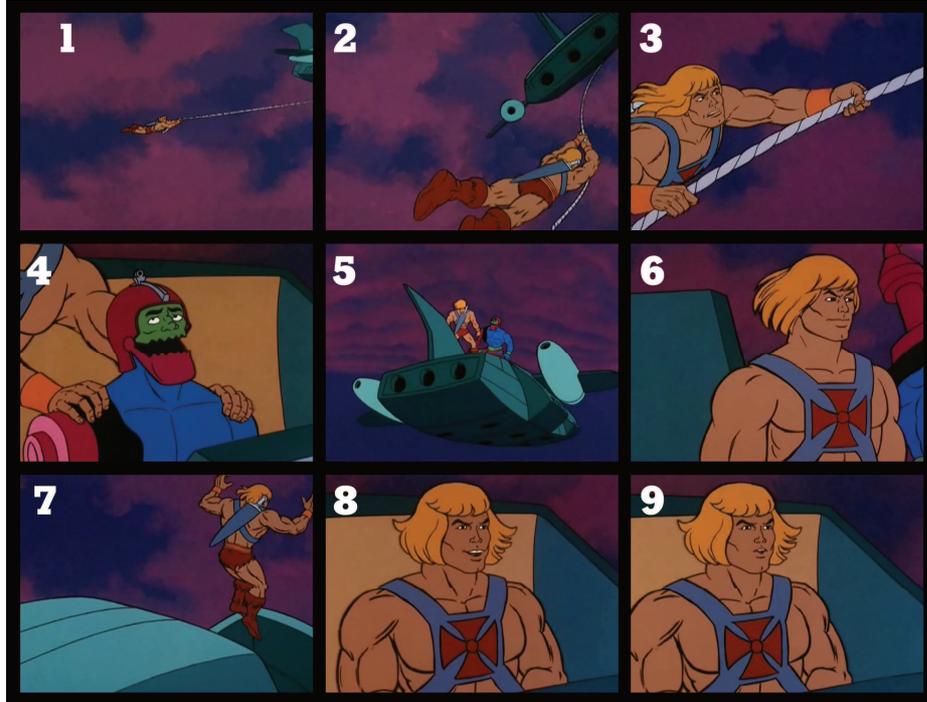


Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 109 detalha a primeira aparição de He-Man no episódio. São oito planos, quase totalmente construídos com a reutilização de artes da série, seja das POSES elencadas inicialmente nesta pesquisa (imagens 2 e 4), seja de materiais que surgiram ao longo da análise (imagens 1, 3, 5, 6, 7, e 8). A exceção surge na imagem 5, um plano adicionado à uma sequencia já utilizada anteriormente. Vale destacar justamente esta sequencia de planos entre imagens 6 a 8, uma ação bastante específica que apareceu pela primeira (e única vez, segundo essa

amostragem) no episódio 30 da primeira temporada, registrada na Figura 69. Outro exemplo de uma ação previamente construída que sugere uma nova narrativa.

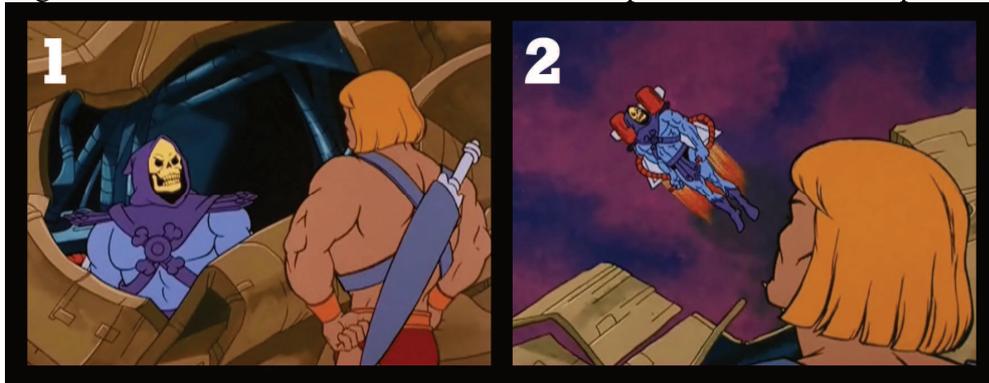
Figura 110: Planos de He-Man na Cena 16 do Episódio 20 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 110 retrata a próxima cena com participação de He-Man no episódio. É a única onde as artes originais são maioria. Com exceção da imagem 1, mais um reaproveitamento do episódio 30 da primeira temporada, os outro oito planos sugerem materiais novos.

Figura 111: Planos de He-Man na Cena 20 do Episódio 20 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Na cena 20, retratada na Figura 111, He-Man volta a ter parte de sua performance construída com base no banco de dados da série. O plano da imagem 1 repete uma arte bastante recorrente em episódios anteriores.

Figura 112: Planos de He-Man na Cena 21 do Episódio 20 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A cena 21, a última com participação de He-Man é construída, conforme a Figura 112, usando o banco de dados para todos os planos. Há uma pequena variação na arte de He-Man das imagens 1 e 2 que é a corda que o personagem segura com a mão esquerda.

Mesmo com uma participação tão pequena de He-Man (são apenas vinte e dois planos do personagem em todo o episódio), novamente o uso do banco se mostrou importante, tendo metade destes planos produzidos desta maneira.

No episódio 30 da segunda temporada, intitulado “*A Bird in The Hand*”, novamente ocorre uma participação sensivelmente menor de He-Man em comparação com a média percebida até aqui.

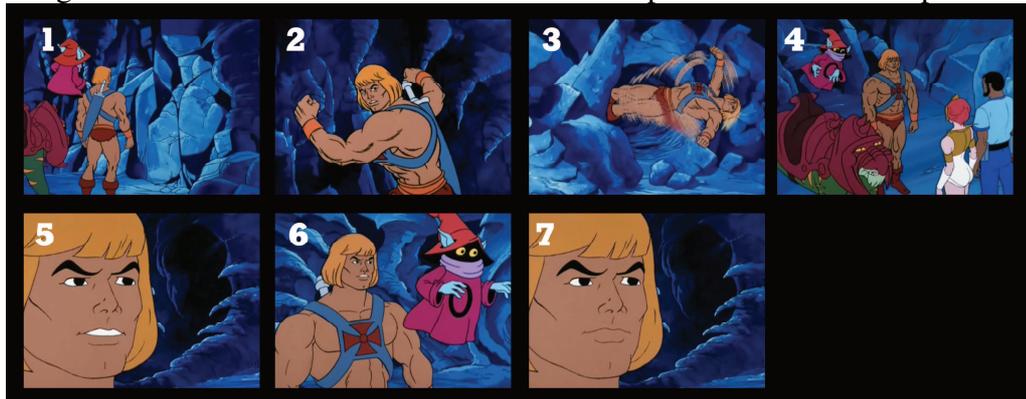
Figura 113: Planos de He-Man na Cena 16 do Episódio 30 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 113 detalha a primeira cena do personagem, construída com sete diferentes planos, dos quais dois (imagens 1 e 2) surgem a partir das POSES básicas da série e outros três (imagens 3, 4 e 5) são reutilizações de artes de episódios anteriores. Dos dois planos restantes, um é reaproveitamento do outro (imagem 7 em relação à imagem 6).

Figura 114: Planos de He-Man na Cena 18 do Episódio 30 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A próxima cena de He-Man possui novamente 7 planos com sua participação, conforme a Figura 114. Destes, três (imagens 5, 6 e 7) apresentam o uso das POSES básicas e mais um (imagem 4 é um reaproveitamento de um episódio anterior, como visto na imagem 1 da Figura 57). Novamente, mais da metade dos planos é construída com o banco da série.

Figura 115: Planos de He-Man na Cena 20 do Episódio 30 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Na cena 20 do episódio, conforme a Figura 115, são dois planos (imagens 2 e 3) entre três também feitos com reutilizações do banco.

Figura 116: Planos de He-Man na Cena 21 do Episódio 30 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A próxima cena de He-Man no episódio 30 da 2ª temporada está retratada na Figura 116. Dos quatro planos do personagem nesta cena, dois (imagens 1 e quatro) são reutilizações de artes vistas em episódios anteriores. No caso da imagem 4, há uma ocorrência destes materiais neste mesmo episódio, conforme a imagem 5 da Figura 113.

Figura 117: Planos de He-Man na Cena 22 do Episódio 30 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

O epílogo do episódio possui três planos de He-Man, conforme a Figura 117. Além de todos serem reutilizações de outros momentos da série, destaca-se aqui a composição extremamente semelhante à da imagem 1 da Figura 71, referente ao episódio 40 da 1ª temporada. Não é apenas a reincidência do cenário, mas também da personagem Feiticeira, em primeiro plano, que torna essa reutilização ainda mais literal.

O próximo episódio analisado é o de número 40 da segunda temporada, intitulado “*No Job Too Small*” que, de certa forma, retoma uma maior participação de He-Man em relação aos últimos episódios analisados.

Figura 118: Planos de He-Man na Cena 06A do Episódio 40 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A primeira aparição de He-Man neste episódio se dá em oito diferentes planos, conforme a Figura 118. Além da tradicional POSE Nº 12, que traz a transformação do personagem (imagens 1 e 2), há outra reutilização na imagem 3 (em relação à imagem 2 da Figura 116). Sobre a ação que ocorre neste plano, é curioso perceber que levantar pedras ou coisas pesadas

e em seguida arremessa-las para fora do quadro é algo recorrente na performance do personagem. As artes utilizadas para fazer He-Man erguer esses objetos sobre sua cabeça são de poucos tipos diferentes, como se pode ver na imagem 3 da Figura 118, recém citada, e também na imagem 3 da Figura 109, por exemplo. O que costuma variar mais é o plano onde He-Man arremessa o objeto. Na cena em questão, isso ocorre nos planos das imagens 4 e 5 e, até onde essa amostragem consegue dizer, tratam-se de artes originais. Assim, percebe-se um pouco melhor como o banco atua, combinando planos diferentes de uma mesma ação (às vezes precedidos ou sucedidos por artes originais) para criar uma ação que, na sua totalidade, ainda não tenha acontecido em toda a série.

Figura 119: Planos de He-Man na Cena 06B do Episódio 40 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 119 detalha a performance de He-Man nos oito planos na continuação da cena 06, dos quais quatro (imagens 2, 3, 4 e 6) são fruto do banco. Destaque para as ações de He-Man correndo nos planos das imagens 5 e 7 que, embora muito parecidos com artes já de outros episódios, apresentam variações que sugerem se tratar de materiais originais.

Figura 120: Planos de He-Man na Cena 08 do Episódio 40 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 120 apresenta os dez planos de He-Man na cena 08, dos quais, sete (imagens 1, 2, 4, 5, 7, 8 e 10) são reutilizações. Mais um caso de alta dependência do banco para construir a performance do personagem.

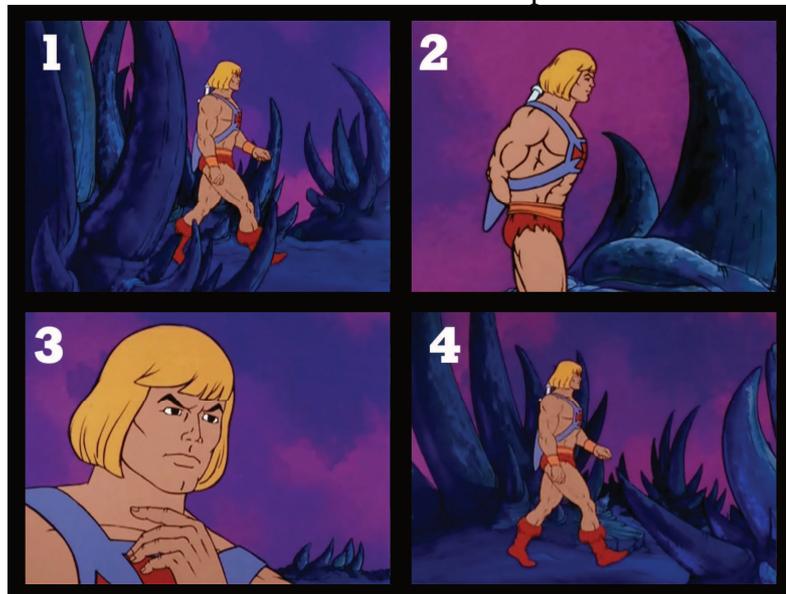
Figura 121: Planos de He-Man na Cena 09 do Episódio 40 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A cena 09 segue a tendência de utilização radical do banco da série, mas agora os planos construídos desta forma não são apenas a maioria como na cena anterior, mas rigorosamente todos, conforme se pode perceber na Figura 121, logo acima.

Figura 122: Planos de He-Man na Cena 10 do Episódio 40 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A seguir, He-Man está presente em quatro planos de uma cena de transição, conforme a Figura 122, dos quais dois (imagens 1 e 4) são frutos de reaproveitamentos da série.

Figura 123: Planos de He-Man na Cena 11 do Episódio 40 da 2ª Temporada

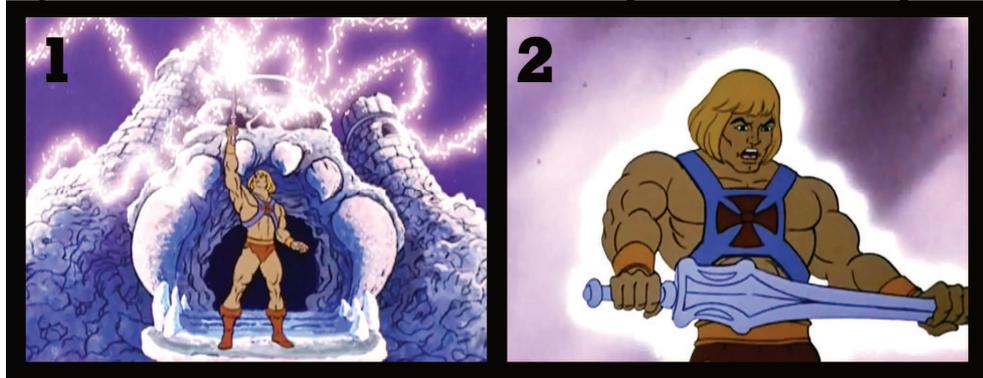


Fonte: Elaborado pelo Autor

Na última cena de He-Man no episódio 40 da 2ª temporada, retratada na Figura 123, existem sete planos (imagens 1, 2, 5, 9, 10, 11 e 16) entre os dezesseis, que são originados com o banco da série. Destaque para os planos contidos nas imagens 7 e 8, apenas um detalhe nas mãos do personagem que, mesmo se tratando de artes originais, são muito mais simples e rápidas de serem produzidas do que criar novas Poses onde He-Man aparece de corpo inteiro (neste caso, em minoria na cena). Outra indicação da importância da economia de trabalho e do papel do banco de dados da série para atingir esse objetivo.

Finalmente, o último episódio desta análise é o episódio de número 65 da 2ª temporada, que é também a última da série. Intitulado “*The Cold Zone*”, narra a história onde He-Man decide atender a um apelo por ajuda do vilão Kobra Khan e acaba envolvido em uma armadilha. Outra vez, novos personagens aparecem e este é mais um caso onde Esqueleto e sua gangue não são os rivais da trama.

Figura 124: Planos de He-Man na Cena 01 do Episódio 65 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 124 retrata a primeira cena do último episódio de “He-Man e os Defensores do Universo”. A tradicional transformação do herói, como ocorre aqui, nos dois planos retratados na figura (e obviamente, reaproveitados do banco), acontece logo no início da história, de forma que He-Man participa do episódio quase que completamente, como veremos a seguir.

Figura 125: Planos de He-Man na Cena 02 do Episódio 65 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 125 detalha a cena 02 deste episódio. Das Poses atribuídas por esta pesquisa ao banco de dados da série, apenas dois planos (imagens 6 e 17) dos dezoito que compõem a performance de He-Man nesta cena se utilizam delas. Há, no entanto, como em casos anteriores, os reaproveitamentos feitos dentro da própria cena, como são os casos dos planos contidos nas imagens 4, 5, 11 e 13 em comparação às imagens 3 e 10. Somam, no total, entre as Poses do banco e os reaproveitamentos pontuais, seis planos com artes reaproveitadas.

Figura 126: Planos de He-Man na Cena 03 do Episódio 65 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 126 detalha a cena 03 do episódio, onde três dos cinco planos (imagens 3, 4 e 5) apresentam uma reutilização já recorrente nesta análise. Nos outros dois planos, segue a tendência de serem artes simples, de apenas um desenho (o corpo parado do personagem).

Figura 127: Planos de He-Man na Cena 04 do Episódio 65 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Os seis planos retratados na Figura 127 mostram duas reutilizações do banco (nas imagens 3 e 6). Como já registrado anteriormente, um He-Man silhuetado aparece no plano da

imagem 2, indicando uma estratégia recorrente de arte original que é bastante simples de ser produzida.

Figura 128: Planos de He-Man na Cena 05 do Episódio 65 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Nos nove planos de He-Man para a cena 05, conforme a Figura 128, apenas dois (imagens 8 e 9) fazem parte do banco. Há, no entanto, as reutilizações para os planos da imagem 1 (repetindo as artes do plano da imagem 4 da figura anterior) e da imagem 4, que repete a imagem 2 desta mesma figura. No total, são quatro planos com artes reaproveitadas.

Figura 129: Planos de He-Man na Cena 06 do Episódio 65 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Cena 06, representada na Figura 129 repete o padrão encontrado nas cenas anteriores deste episódio. Dois planos (imagens 2 e 6) de um total de treze fazem parte do banco original. Há também pelo menos mais dois reaproveitamentos de outros momentos da série (imagens 1 e 3), somando quatro planos reaproveitados.

Figura 130: Planos de He-Man na Cena 08 do Episódio 65 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 130 mostra os seis planos de He-Man para a cena 08. Destes, dois (imagens 3 e 4) são parte das POSES básicas elencadas na inicialmente nessa pesquisa e um terceiro (imagem 5) repete as artes de caminhada de He-Man já encontradas anteriormente.

Figura 131: Planos de He-Man na Cena 09 do Episódio 65 da 2ª Temporada



Fonte: Elaborado pelo Autor

Finalmente, a última cena em que He-Man aparece na série e também a última a ser analisada aqui, está retratada na Figura 131 e apresenta quatorze planos diferentes, dos quais seis (imagens 2, 4, 9, 10, 11 e 12) são reutilizações do banco de dados.

Concluindo a análise sobre este episódio final, obteve-se um total de treze episódios dentre os cento e trinta produzidos para as duas temporadas de “He-Man e os Defensores do Universo” que construíram uma amostragem de exatos 10% do total de conteúdos do objeto empírico. Mesmo considerando um número razoavelmente baixo do que potencialmente seria uma análise completa da obra, fica evidente como a estratégia de reutilizações sugeridas pelas POSES básicas é determinante nesta série e sem a qual, o trabalho exigido para produzi-la seria incrivelmente maior (e talvez, proibitivo).

Além disso, conforme a análise propriamente dita progrediu, foi-se percebendo novas reutilizações de artes que surgiam ao longo do desenvolvimento de novos episódios, de forma

que o banco de dados original da série apenas aumentou ao longo de sua produção. Conforme destacado, esse aumento progressivo do banco de dados caminha cada vez mais no sentido de produzir narrativas completas a partir de sua manipulação em inúmeras combinações (que também se multiplicam em potencial conforme o banco cresce) e, mesmo que isso nunca aconteça de fato (novamente, segundo esta amostragem), há cenas inteiras feitas dessa forma, que ocorrem em maior frequência quanto mais se aproxima para o fim da produção, um indício de que a possibilidade de contar novas histórias apenas com imagens já existentes não apenas é real, como é também uma opção bastante válida para os produtores da série.

Dessa forma, é possível entender como esse objeto se organiza aproveitando-se das características da modularidade e da variabilidade presentes nos desenhos animados para construir um banco de dados que surge para dar conta das incríveis demandas de trabalho que esse tipo de conteúdo proporciona. Se essa fragmentação inerente à técnica de animação é a responsável pelos problemas de produção, parece estar no entendimento e na reapropriação dela a forma de lidar com os desenhos animados. Um objeto que tem a discretização na sua essência parece dispor de maneira mais efetiva de seu potencial quando também é concebido (em todas as etapas de sua produção) de forma discretizada.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa foi forjada ao longo de tantas alterações e mudanças de perspectiva que seria ingênuo imaginar uma conclusão para ela, ao menos de forma definitiva. Assim, considero mais apropriado encarar esse momento como o encerramento de uma etapa apenas inicial, que inclui não só a produção de uma narrativa textual minimamente concisa, como a minha formação básica como pesquisador acadêmico, processo mútuo de desenvolvimento.

Pesquisar é menos sobre encontrar respostas e muito mais sobre fazer as perguntas certas, bem mais difíceis de serem encontradas. As boas perguntas, por sua vez, não são somente as que proporcionam também boas respostas, mas as que abrem espaço para novas e ainda mais intrigantes perguntas. Uma vez atingido esse estágio, é preciso ter cuidado para não perder-se diante de tantas possibilidades de abordagem sobre o objeto em análise, tendo em vista não só a capacidade do pesquisador em lidar com a complexidade das inúmeras questões, mas também o tempo exíguo para domar o material e produzir algo consideravelmente coerente. Assim, após abrir o tema e considerar as diversas possibilidades de encaminhamento, foi preciso fechar cada vez mais o foco em algo justificasse a intenção de trazer significado ao mundo e à realidade experimentada pelas pessoas, evitando as generalizações e oferecendo uma visão específica sobre o fragmento de realidade escolhido.

Conforme procurei demonstrar ao longo deste trabalho, o desenho animado permite que especulemos a respeito de sua natureza, percebendo a questão da sua modularidade como fundamental na sua maneira de se organizar. Além disso, a forma como a Televisão está constituída faz dela uma mídia que se relaciona com os filmes de animação de forma a obrigá-los a exporem sua maneira discretizada e, conseqüentemente, codificada de se organizarem. A velocidade, a voracidade e o excesso com que a TV opera diante dos objetos de mídia que nela circulam, faz de “He-Man e os Defensores do Universo” um exemplo importante de conteúdo que tanto revela sua maneira de ser, quanto ratifica a urgência da mídia na qual está inserido.

Dessa maneira, propondo compreender, ainda que minimamente, essa natureza peculiar dos desenhos animados, busquei nos conceitos de Tecnocultura e Audiovisualidades um norte importante para começar a definir um objeto que se organiza muito em função das ferramentas que o operam, fundamentais na constituição dos conteúdos audiovisuais que produz, assim como nos elementos comunicantes a que dá a ver.

A partir daí, procurei entender a lógica da modularidade e da variabilidade, mais comum aos objetos que se constituem nas mídias digitais em razão da sua natureza fragmentada, para traçar paralelos com a forma com que os desenhos animados operam para produzir suas imagens em busca da ilusão do movimento. Perceber essa condição discretizada, possibilitou identificar de que forma a organização e catalogação de diferentes elementos em uma estrutura de banco de dados surge como estratégia para dar conta dos inúmeros e complexos conteúdos que são necessários para produzir os desenhos animados que surgem com o cinema e toda a indústria do audiovisual a partir do final do séc. XIX, onde a reprodutibilidade técnica da arte dá às máquinas um status que, antes da Revolução Industrial, parecia ser de domínio exclusivo dos artistas.

O desenho animado, assim, embora comumente tomado como parente muito próximo do cinema tradicional, demonstra possuir características que o distinguem de outros conteúdos audiovisuais que dependem do mundo natural como matéria prima para produzir suas imagens, revelando peculiaridades na sua forma de ser que passam a ser identificadas na sua forma de agir, através dos materiais empíricos selecionados pela pesquisa.

Ponto fundamental para desconstruir essa relação umbilical entre os dois tipos de cinema (o de animação e o tradicional “*live action*”) foi estabelecer a diferença provocada entre uma técnica que rouba um movimento realizado no mundo natural e o decodifica em diversas imagens estáticas e outra que parte de imagens estáticas sem referencial real para só então criar a ilusão do movimento. Está nesta inversão hierárquica das etapas de produção das imagens-movimento a chave para abordar os desenhos animados sob um ângulo que permita especular

a respeito de sua natureza, buscando uma genealogia menos óbvia a que normalmente se presume. Se o que faz do cinema tradicional ser o que ele é, é a sua relação com o mundo natural e a sua capacidade de embalsamar a realidade nele experimentada, a pergunta que surge é: qual a razão de ser de um cinema que nega o espaço-tempo e opera com base na virtualidade, tendo a imaginação como ponto de partida e não de chegada das produções de sentido?

Após muitos movimentos para definir os materiais empíricos capazes de resumir o comportamento do objeto em questão, a decisão em trabalhar com a série “He-Man e os Defensores do Universo” foi tomada por conta de sua relação de profundo imbricamento com as lógicas de produção e exibição de conteúdo da televisão. Produzida entre 1983 e 1984, esta série não só precisou cumprir uma demanda excessiva da mídia, como teve que lidar com as enormes limitações técnicas que se impunham à época. Se o desenho animado é de fato modular e variável e tem na sua inerente discretização a característica que permite especular a respeito de sua natureza, é justamente no ambiente voraz e excessivo da TV que isto melhor se dá a ver, uma vez que as estratégias utilizadas para esconder o trabalho dos animadores dá lugar às estratégias que intencionam a sobrevivência desses conteúdos em um espaço extremamente hostil e proibitivo. O banco de dados surge, então, para tirar do artista as tarefas que a máquina pode realizar melhor (ou mais rápido) e, ao mesmo tempo, passa a de certa forma ditar esse tipo de produção, de maneira que o desenho animado percebido como um código maquínico é também melhor controlado por uma máquina.

Conforme a análise produzida para esta pesquisa demonstrou, o banco de dados de “He-Man e os Defensores do Universo” age de maneira a crescer a partir de seu próprio uso, uma vez que as artes produzidas para complementar os elementos que já fazem parte do banco são imediatamente adicionadas a ele. Assim, cada episódio alimenta o banco de dados com novos elementos que mais adiante serão reaproveitados em combinação com os já existentes para produzir fragmentos de narrativa que ainda não haviam sido construídos. Ou seja, ao mesmo tempo em que a TV demanda uma produção a princípio impossível de ser atingida a partir da artesanidade da técnica da animação, o banco de dados produz proporcionalmente mais conteúdo para potencializar sua capacidade de contar histórias. Assim, esse banco não se esgota por conta de sua utilização extrema. Ao contrário, está nessa radicalidade com que é acessado o combustível para fazê-lo expandir a ponto de que, eventualmente, possa sozinho (e potencialmente) construir qualquer narrativa que esteja ligada ao seu universo.

O mergulho sobre o objeto e os materiais empíricos se intensificou a partir dos movimentos arqueológicos dos quais este trabalho lançou mão, seja escavando atrás dos conteúdos ou dissecando suas imagens, seja propondo novos procedimentos de análise, como

o Matching e a Reconstituição. Este segundo possibilitou a experiência de colocar o pesquisador no lugar do produtor de imagens original da série, adicionando à pesquisa um caráter imersivo no estudo das imagens que não aconteceria apenas através de sua análise teórica.

É preciso admitir que a minha experiência prévia como animador era uma preocupação real quando decidi transformar o projeto de pesquisa inicial, que tratava de documentários brasileiros, neste sobre animação. Meu temor era não conseguir separar o profissional do pesquisador a ponto de não conseguir me utilizar das perspectivas teóricas necessárias para um trabalho acadêmico viável. A jornada de autoconhecimento que experimentei, no entanto, me permitiu perceber que talvez meu interesse nesse objeto não seja um mero ato de conforto sobre algo a que estou habituado e para o qual tenho todas as respostas. Ao contrário, minha proximidade com a matéria revelou-se como uma relação de dependência sobre sua lógica, ainda pouco compreendida apesar dos quase vinte anos de atuação no mercado.

Eu não procurei por “He-Man” e inclusive tentei evita-lo, negando os desenhos animados em boa parte da graduação em Produção Audiovisual e, como já mencionado, no início da Pós-Graduação. Mas os desenhos animados me encontraram de novo, se impuseram sobre minha tentativa de assumir uma postura crítica e inquisitiva diante do audiovisual. “He-Man”, apesar de sua aparente precariedade, de sua aura *kitsch*, de sua tendência para o ridículo, estava guardado na minha memória de infância, me desafiando a enxerga-lo para além dos momentos de diversão superficiais. É o tipo de afeto que perturba, mesmo que inconscientemente, à procura de compreensão.

Ter que trabalhar com esses materiais sob o rigor das teorias e, só a partir delas, acessá-los novamente na prática, revelou tanto sobre o objeto pesquisado quanto sobre o pesquisador. Encerro essa etapa de produção de conhecimento percebendo como meu fascínio pelos desenhos animados também ocorre por conta de estes serem objetos muitíssimo mais complexos do que jamais imaginei. Objetos que são artesanais e industriais ao mesmo tempo, que se relacionam menos com a lógica contínua do ambiente analógico e mais com a fragmentação do ambiente computacional, ainda que isso se dê antes da entrada determinante do computador nos estúdios de animação.

Concluo percebendo que não é apenas o pesquisador que produz a pesquisa, mas a pesquisa também produz o pesquisador. Mergulhar nos materiais empíricos dessa forma arqueológica, equipado de uma fundamentação teórica densa, abriu tantas outras portas de estudo e investigação que esse já não parece mais o fim do trabalho, mas o começo de um próximo.

7. BIBLIOGRAFIA

- ANDREW, J. Dudley. *As Principais Teorias do Cinema*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1989.
- ARNHEIM, Rudolf. *A Arte do Cinema*. Lisboa: Edições 70, 1989.
- BAZIN, André. *O que é o cinema*. São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: a world history, Volume I: Foundations – The Golden Age*. Boca Raton : CRC Press, 2016.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica, Arte e Política. Obras Escolhidas I*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- _____. *A Modernidade e os Modernos*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2000.
- BERGSON, Henri. *A evolução criadora*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- BOLTER, David. GRUSIN, Richard. *Remediation : Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2000.
- BOULDIN, Joanna. *Cadaver of the real: Animation, rotoscoping and the politics of the body*. California: Animation Journal, Volume 12, 2004.
- BURKE, Peter. *Uma História Social da Mídia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.
- CARTWRIGHT, Lisa. *The Hands of the animator: Rotoscopic Projection, Condensation and Repetition Automatism in the Fleischer Apparatus*. Thousand Oaks: Sage, 2012.
- _____. *Screening the Body: Tracing Medicine's Visual Culture*. Minneapolis: The University of Minnesota Press, 1995.
- CRARY, Jonathan. *Suspensões da Percepção. Atenção, espetáculo e cultura moderna*. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- _____. *A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX*. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac Naify, 2001.
- _____. *Técnicas do observador: visão e modernidade no séc. XIX*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- DELEUZE, Gilles. *Bergsonismo*. São Paulo: Editora 34, 2004.
- DENIS, Sébastien. *O Cinema de Animação*. Lisboa: Texto & Grafia, 2010.
- EATOCK, James. *He-Man and She-Ra: A Complete Guide to the Classic Animated Adventures*. Milwaukee: Dark Horse Books, 2016.
- EISENSTEIN, Sergei. *A Forma do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.

- ELSAESSER, Thomas. *Media Archaeology: a viable discipline or a valuable symptom?*. In Pau Alsina, Ana Rodríguez and Vanina Y. Hofman (coords.). "Media Archaeology". Artnodes. No. 21: 11-22. UOC (Acessado em 05/12/2018).
- FISCHER, Gustavo. *I don't wanna be buried in an app cemetery: reflexões sobre arqueologia da mídia online entre histórias de aplicativos derrotados*. In: Adrián José Padilla Fernández; Alberto Efendy Maldonado; Norah S. Gamboa Vela. (Org.). *Procesos Comunicacionales Educación y Ciudadanía en las Luchas de los Pueblos*. Caracas: Fondo Editorial CEPAP-UNESR, 2015.
- FILHO, Francisco Carneiro da Silva. *Acting do Personagem Animado: Evolução, Singularidades e Planejamento*. Tese (Doutorado) Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais. Universidade Estadual de Campinas, 2015.
- FLEISCHER, Richard. *Out of the Inkwell: Max Fleischer and the Animation Revolution*. Kentucky: The University Press of Kentucky, 2005.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Hucitec, 1985.
- _____. *Una Nueva Imaginación*. Flusser Archive (<http://www.flusser-archive.org/>), 2004.
- _____. *O Mundo Codificado : Por uma Filosofia do Design e da Comunicação*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- GORDEEFF, Eliane M. *Interferências Estéticas: A Técnica Stop Motion na Narrativa de Animação*. Dissertação (Mestrado) Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais. Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2011.
- HILMES, Michelle. *Only Connect: A Cultural History of Broadcasting in the United States*. Boston : Wadsworth, 2011.
- HUHTAMO, Erkki; PARIKKA, Jussi. *Media Archeology: Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley, California : University of California Press, 2011.
- JÚNIOR, Cassimiro Carvalho Chaves. *Arte, Técnica e Estética. Investigação: Animação Cinematográfica*. Dissertação (Mestrado) Programa de Pós-Graduação em Mídias. Universidade Estadual de Campinas, 2009.
- KILPP, Suzana. *A traição das imagens*. Porto Alegre: Entremeios, 2010.
- _____. (Org.). *Tecnocultura Audiovisual: Temas, Metodologias e Questões de Pesquisa*. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- _____. *Referências fundantes das audiovisualidades nas mídias*. I e II disponível em <http://blog.suzanakilpp.com.br/>

- KRAPP, Peter. *Noise Channels: Glitch an Error in Digital Culture*. Minneapolis: The University of Minnesota Press, 2011.
- LADEIRA, João Martins. *Imitação do Excesso : Televisão, Streaming e o Brasil*. Rio de Janeiro: Folio Digital: Letra e Imagem, 2016.
- LENBURG, Jeff. *Legends of Animation: William Hanna e Joseph Barbera, The Sultants of Saturday Morning*. New York : Chelsea House, 2011.
- LIMA, Luiz Costa. *Teoria da Cultura de Massa*. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- LUCENA JÚNIOR, Alberto. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.
- MALDONADO, Alberto Efendy. *Metodologias de Pesquisa em Comunicação: olhares, trilhas e processos*. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MASCARELLO, Fernado (Org.). *História do Cinema Mundial*. Campinas: Papirus, 2006.
- MEDEIROS, Fábio Henrique Nunes. *A Arte da Animação: Intercruzamentos entre o teatro de formas animadas e o cinema de animação*. Tese (doutorado) Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas. Universidade de São Paulo, 2014.
- MITCHELL, William J. *The Reconfigured Eye*. Cambridge: MIT Press, 1992.
- PANOFSKY, Erwin. *Estilo e Meio no Filme*. In: Luiz Costa Lima. *Teoria da Cultura de Massa*. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- PEREIRA, Simone de Novaes Costa. *Máscaras e Macnicismo: Um estudo dobre os princípios da animação cinematográfica do desenho*. Dissertação (Mestrado) Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2017.
- PERMULTTTER, David. *America Toons In: A History of Television Animation*. Jefferson: McFarland & Company, 2014.
- QUINTÃO, Wander Lúcio Araújo. *O Aprendiz de Feiticeiro : Walt Disney e a experiência norte-americana no desenvolvimento da expressão cinematográfica do cinema de animação*. Dissertação (Mestrado) Programa de Pós-Graduação em Belas Artes. Universidade Federal de Minas Gerais, 2008.
- SALT, Brian G. D. *Basic Animation Stand Techniques*. Pergamon Press: New York, 1977.
- SANTAELLA, Lucia. RIBEIRO, Daniel Melo. *A arqueologia benjaminiana para iluminar o presente midiático*. In: MUSSE, Christina Ferraz; SILVA, Herom Vargas;
- SCHEIMER, Lou. MANGELS, Andy. *Creating the Filmtion Generation*. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2012.

- SCHNEIDER, Carla. *Decifrando a caixa preta do cinema de animação: arqueologia dos modos de produção de imagens técnicas*. 2014. 188f. Tese (Doutorado) Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2014.
- SHAW, Debra Benita. *Technoculture: The Key Concepts*. Oxford: Berg Publishers, 2008.
- STACEY, Jackie. SUCHMAN, Lucy. *Animation and Automation : The Liveliness and Labours of Bodies and Machines*. Thousand Oaks: Sage, 2012.
- STERLING, Christopher H. KITTROSS, John Michael. *Stay Tuned : A History of American Broadcasting*. New Jersey : LEA, 2002.
- VIEIRA, André Richard Durante. *Os desenhos animados na área da comunicação: conteúdos e abordagens interdisciplinares presentes nas teses de dissertações defendidas entre 1987 e 2002*. Dissertação (Mestrado) Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Universidade Federal do Paraná, 2014.
- WHITE, Tony. *The Animator's Workbook : Step-by-Step Techniques of Drawn Animation*. New York : Watson-Guption Publications, 1986.
- _____. *Animation From Pencils To Pixels : Classical Techniques for Digital Animators*. New York : Elsevier, 2006.
- _____. *How To Make Animated Films*. New York : Elsevier, 2009.
- WILLIAMS, Raymond. *Television : Technology and Cultural Form*. Londres : Routledge, 2003.
- WILLIAMS, Raymond. *Writing in Society*. Londres : Verso Editions, 1985.