

Augusto Ramos Bozzetti¹

O código He-Man: um desenho animado forjado
em um banco de dados analógico

*The He-Man code: a cartoon forged in
an analogical database*

RESUMO

A voracidade da televisão constrange os objetos que nela circulam a enormes limitações de prazo e orçamento, obrigando-os a estratégias de organização peculiares. No caso dos desenhos animados, sua natureza codificada, com base na descontinuidade e modularidade, se dá a ver de forma muito mais clara do que em outras mídias. A série de animação "He-Man e os Defensores do Universo", produzida em um período de enorme aquecimento mercadológico, como forma de suprir uma demanda até certo ponto incompatível com sua técnica artesanal e analógica, lança mão de uma espécie de banco de dados que vai ser fundamental para alimentar suas narrativas. Este trabalho propõe analisar esse banco na tentativa de perceber como ele se organiza e de que forma essa organização pode ajudar a entender a própria natureza dos desenhos animados, em oposição ao cinema tradicional.

Palavras-chave: animação; desenho animado; banco de dados;

ABSTRACT

The voracity of television constrains the objects that circulate in it to enormous limitations of term and budget, forcing them into peculiar organizational strategies. In the case of cartoons, its coded nature, based on discontinuity and modularity, is seen much more clearly than in other media. The animation series "He-Man and the Masters of the Universe", produced in a period of enormous market warming, as a way of supplying a demand to some extent incompatible with its artisanal and analog technique, makes use of a kind of database which will be instrumental in feeding their narratives. This work proposes to analyze this bank in an attempt to understand how it is organized and how this organization can help to understand the very nature of cartoons, as opposed to traditional cinema.

Keywords: animation; cartoons; database;

¹ Augusto Bozzetti é mestre em Comunicação Social pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos) e é Coordenador de Formação do Centro Audiovisual de São Bernardo do Campo – CAV.
E-mail: guto2z2t@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Os desenhos animados apresentam uma característica que os distingue do cinema tradicional, em razão da sua descontinuidade e consequente organização em unidades discretas. Assim mesmo, os conteúdos produzidos de maneira analógica tornam-se programáveis, ainda que de forma artesanal, como estratégia para dar conta do enorme volume de informação necessária para produzir os conteúdos desejados.

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 colocá-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). Em outras palavras: escreve-se primeiro e filma-se depois. 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 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 será usado 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.

Na série “He-Man e os Defensores do Universo” (1983-1985), há um código que é construído a partir de algumas poses e gestos que se repetem, onde muitos personagens seguem um mesmo padrão estético e de composição em quadro. 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, mas, 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.

2 BANCO DE DADOS: TENSIONAMENTO ENTRE O DIGITAL E O ANALÓGICO

Embara 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 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.

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 (2001). 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 tradicionais². 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 a 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 mais. (MANOVICH, 2001, p.27, tradução nossa)³

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

3 “Not every new media object obeys these principles. They should be considered not as absolut 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”.

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 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, 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. 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. A variabilidade, portanto, seria a capacidade que os objetos de mídia da era digital têm de 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.

Finalmente, nas palavras de Manovich, o banco de dados “é definido como uma coleção estruturada de informação” (tradução nossa)⁴, ou uma “coleção de vários itens, onde cada item possui o mesmo significado que qualquer outro” (tradução nossa)⁵. 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

4 “...a structured collection of data.”

5 “...collections of individual items, with every item possessing the same significance as any other.”

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 depender 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. (MANOVICH, 2001, p. 223, tradução nossa)⁶

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 recusa 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

⁶ “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.”

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.

BENJAMIN (1985) cita o cinema para ilustrar a refuncionalização da arte promovida pela perda da aura através da reprodutibilidade técnica, mas o faz calcando seus argumentos no cinema feitos com atores em cenários reais. Pode-se supor, no entanto, que o cinema de animação (certamente amparado no conceito de cinema do autor, embora não citado) talvez seja um exemplo ainda mais radical desse conceito, pois a falta de referencial real na animação obriga que sua produção se dê diretamente no código cinematográfico, manipulando cada frame para criar uma ação que jamais ocorreu no mundo natural. Entendendo que há aí uma diferença de natureza entre os dois cinemas (o tradicional e o de animação), é possível traçar um paralelo curioso entre as bibliotecas de animação analógicas e os bancos de dados característicos da era digital a partir de Lev Manovich, que descreve os princípios que regem as novas mídias com base na computação, mas parece estar falando da organização que as produções de desenhos animados já promoviam muito antes do surgimento dos computadores, o que nos instiga a pensar suas lógicas como um código que é programado para dar conta de tarefas ainda mais complexas do que aquelas à que o cinema tradicional supõe.

3 ESCAVAÇÃO, DISSECAÇÃO E MATCHING: AS FERRAMENTAS DO ARQUEÓLOGO

A metodologia aqui utilizada para atacar os objetos empíricos de interesse é a arqueologia das mídias, uma vez que a ideia é acessar os objetos de análise num movimento retroativo de busca pelos materiais que não estão mais acessíveis em suas mídias originais 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. Uma vez que 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, negligenciadas e esquecidas” (HUHTAMO e PARIKKA, apud FISCHER, 2013, p.185) para perceber no presente o que estes artefatos nos dizem a respeito de suas origens.

Os procedimentos que operacionalizam o movimento arqueológico deste trabalho são de três tipos, sendo os dois primeiros (escavação e dissecação) mais tradicionais à pesquisa acadêmica e o último (matching), de caráter até certo ponto experimental, foi desenvolvido pelo pesquisador a partir da necessidade de manipular os objetos de mídia aqui trabalhados, como forma de dar conta dos desafios encontrados durante o percurso.

Assim, a escavação é a etapa que consiste em encontrar os objetos, retirando-os de lugares onde ainda restam para que possam ser analisados. Para isso, foi usado inicialmente um site que disponibiliza conteúdos piratas (www.biblioteca-doscartoons.com), uma vez que o DVD oficial do conteúdo está fora de catálogo e sua revenda indisponível. Quando o site foi retirado do ar por problemas legais,

foi preciso recorrer ao Wayback Machine (web.archive.org), uma ferramenta que torna possível acessar endereços eletrônicos de forma retroativa (muito útil para sites que já não estão mais no ar) e procurar novamente pelos links de download. Essa “escavação” levou até o servidor Mega, onde, finalmente, os arquivos foram reencontrados.

Posteriormente, a dissecação é o momento em que as imagens dos episódios são retiradas do seu fluxo normal, ao assistir ao conteúdo na razão do quadro a quadro. Foi utilizado o Windows Media Player para esse processo, o que ajudou a identificar as imagens de maior interesse e copiá-las para posterior análise.

Finalmente, o matching foi quando se tornou possível comparar diferentes imagens de diferentes episódios para chegar à conclusão de que se tratavam ou não das mesmas artes utilizadas nos diferentes filmes. Usando o software de tratamento de imagens Photoshop, as imagens foram sobrepostas para que, diminuindo a opacidade entre elas, fosse possível dizer quais artes eram originais e quais estavam sendo reaproveitadas.

4 DESVENDANDO O CÓDIGO

Como amostra para essa análise, foram selecionados quatro diferentes episódios da série “He-Man e os Defensores do Universo”: o primeiro e o último das duas temporadas da série (de 65 episódios cada, com total de 130 episódios), na tentativa de perceber quais estratégias 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 ações do personagem que opera para criar o universo da série e, principalmente, permite a construção das histórias (roteiros) conforme sua utilização. Se a ordem natural do cinema é criar um roteiro e depois filmá-lo, aqui acontece o contrário: as ações já existem e as histórias surgem a partir delas.

A estratégia adotada foi a de fazer dois recortes. Primeiro, elencar os episódios que de alguma forma pudessem gerar um panorama minimamente significativo da série (neste caso, como ela começa e como ela termina) 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.

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 1 - Pose nº1 de He-Man

Fonte: Biblioteca dos Cartoons (2018)



Figura 2 - Variações da pose nº1

Fonte: Elaborado pelo autor

Na Figura 1, há um exemplo do que podemos chamar de pose nº 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 2, 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 sequência nos momentos em que o personagem de fato vira a cabeça. Sendo 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), também foram produ-

zidas uma série de bocas para cada uma delas que permite a He-man falar olhando para o lado que for necessário.

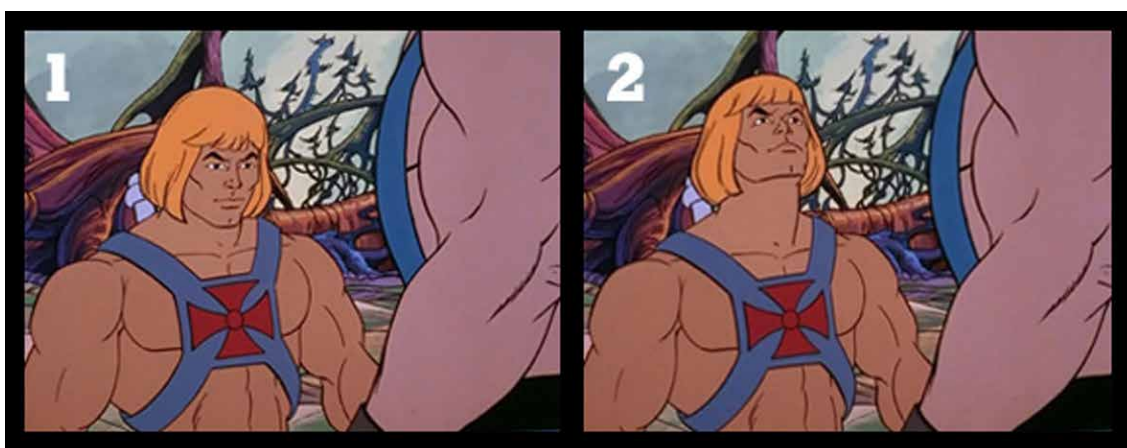


Figura 3 - Segunda variação da pose nº1

Fonte: Elaborado pelo autor

Na Figura 3, 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 4 - Terceira variação da pose nº1

Fonte: Elaborado pelo autor

Há uma terceira variação desses movimentos que pode ser vista na Figura 4, 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.



Figura 5 - pose nº2 de He-Man
Fonte: Biblioteca dos Cartoons (2018)

Na Figura 5, é possível ver o que, para efeitos dessa pesquisa, chamamos 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 Matching⁷, 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 obedeçam 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 6, logo a seguir.

7 Procedimento de análise desenvolvido pelo autor para comparar diferentes imagens ao aplicar transparência entre elas, utilizando-se de softwares de edição de imagem como o Photoshop, por exemplo.



Figura 6 - 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 7 - pose nº3

Fonte: Elaborado pelo autor

A Figura 7 retrata o que seria a pose nº 3, onde He-Man aparece de $\frac{3}{4}$ de perfil, assim como na pose Nº 1, porém visto por um ângulo de câmera inferior, um contra-plongée. A sequência de imagens da Figura 7 mostra o mesmo padrão de movimentos da pose nº 1, onde He-Man move a cabeça para os lados e fala e, embo-

ra 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 nº 1 e nº 3 (normal e contra-plongée) indicam uma variação na produção de sentido narrativo. Enquanto a pose nº 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 nº 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 8 - pose nº4 de He-Man

Fonte: Biblioteca dos Cartoons (2018)

Na Figura 8, a pose nº 4 revela novamente uma opção narrativa mais dramática. É uma variação em ângulo frontal da pose nº 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 nº 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 9 - pose nº5 de He-Man
Fonte: Elaborado pelo autor

A partir da Figura 9, 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 nº 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.

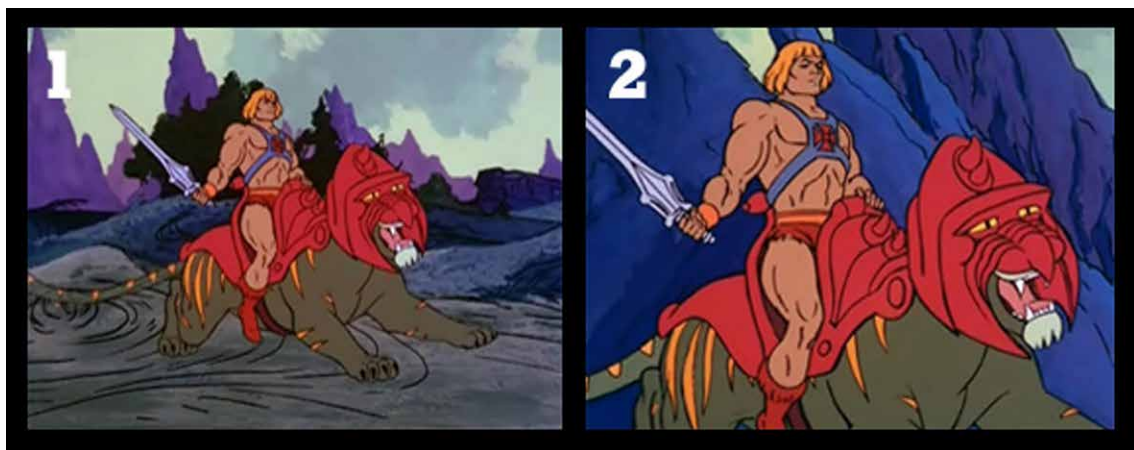


Figura 10 - pose nº6 de He-Man
Fonte: Elaborado pelo Autor

Da mesma maneira, a pose nº 6 (Figura 10) 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.

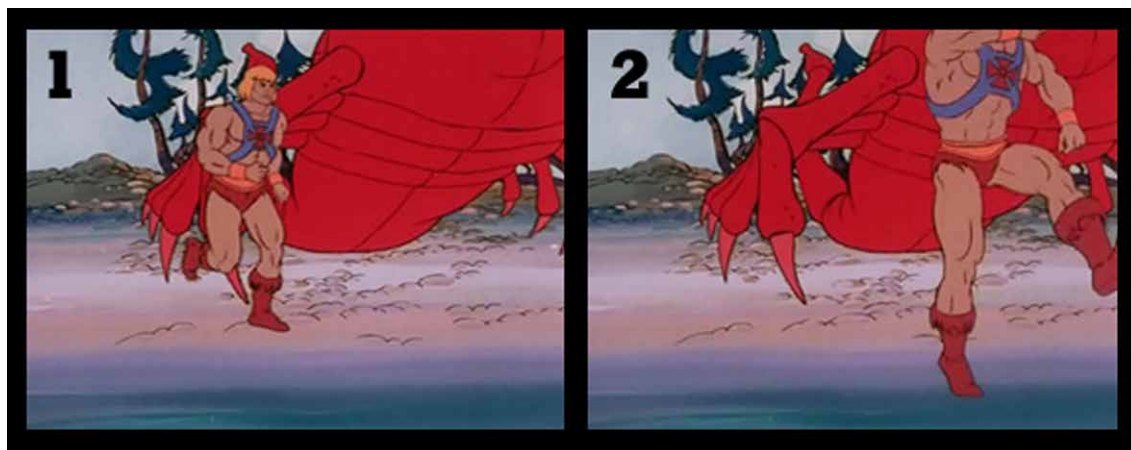


Figura 11 - pose nº7 de He-Man
Fonte: Elaborado pelo Autor

A pose nº 7, conforme se vê na sequência das imagens da Figura 11, 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 12 - Reutilização da pose nº7
Fonte: Elaborado pelo Autor

Na Figura 12, a pose nº 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.

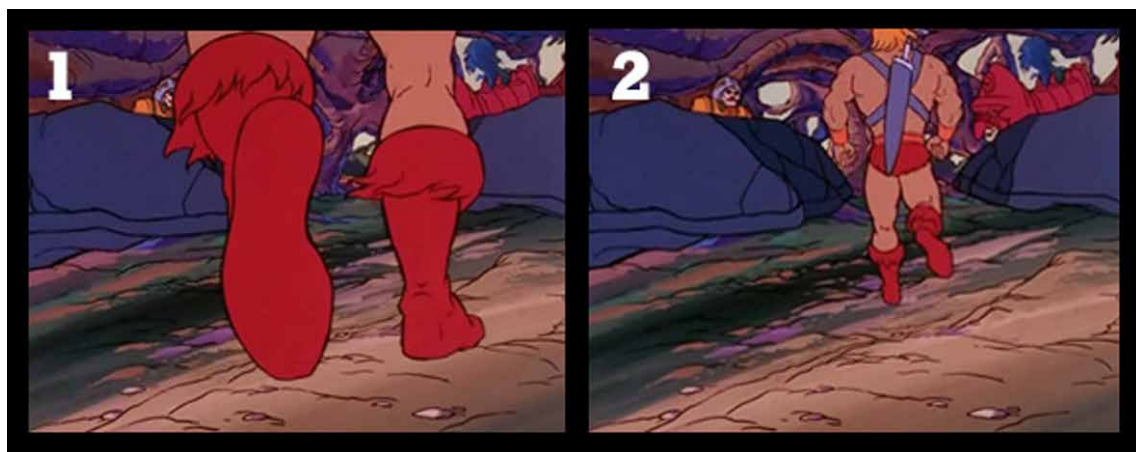


Figura 13 - pose nº8 de He-Man
Fonte: Elaborado pelo Autor

A pose nº 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 14 - pose nº9 de He-Man
Fonte: Biblioteca dos Cartoons (2018)

A pose nº 9 (Figura 14), 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 outro pelo outro. Assim, é possível realizar o movimento de forma mais econômica, seja com looping, seja com sequencias menores de artes diferentes.



Figura 15 - pose nº10 de He-Man

Fonte: Elaborado pelo Autor

Na Figura 15, 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 16 - pose nº11 de He-Man

Fonte: Elaborado pelo Autor

A sequência de imagens da Figura 16 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 nº12, compreendida na sequência das imagens 1 a 4 da Figura 17, 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.

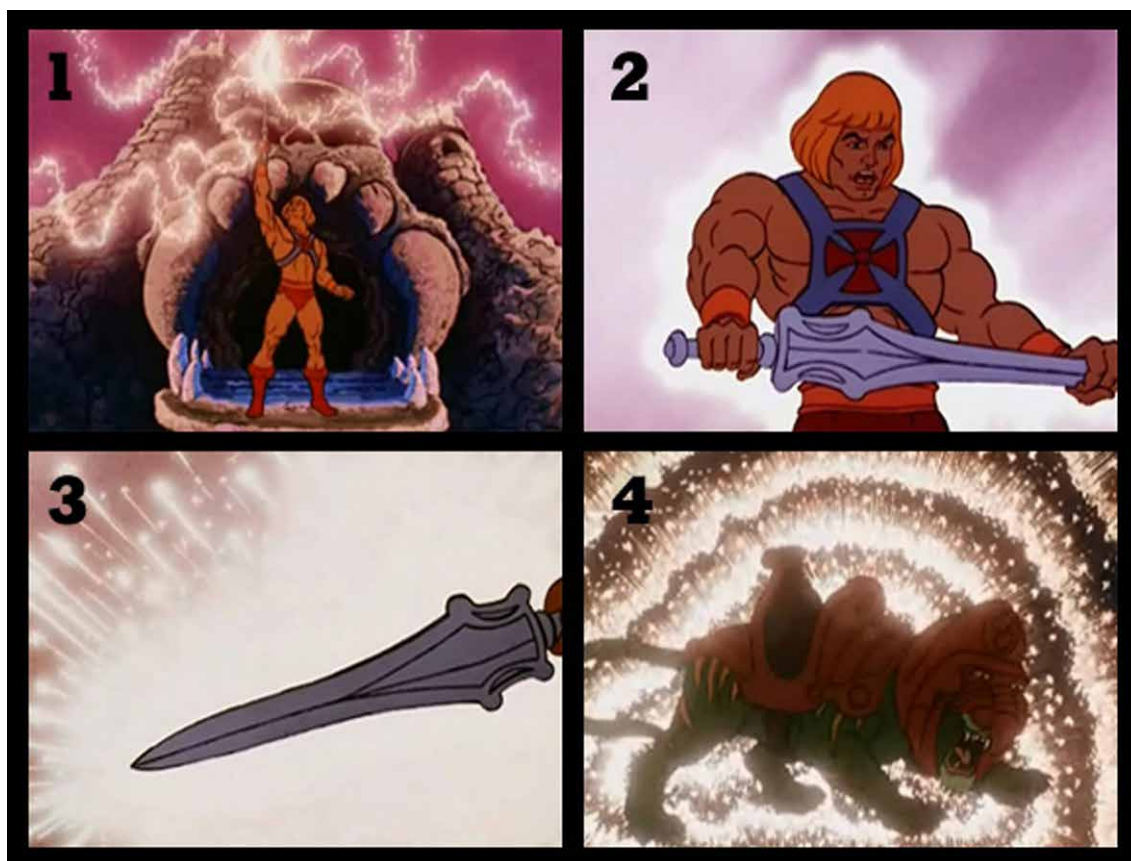


Figura 17 - pose nº12 de He-Man
Fonte: Produzido pelo Autor

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 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através das análises aqui empreendidas, foi possível perceber como a modularidade e a variabilidade, embora características dos objetos das novas mídias, são fundamentais para a forma de organização dos desenhos animados, mesmo que estes tenham sido produzidos durante a era analógica, de forma substancialmente artesanal. A televisão, por conta de sua enorme voracidade pela exibição de conteúdos, expõe essa organização codificada que os desenhos animados possuem de forma reveladora, tornando a série “He-Man e os Defensores do Universo”, embora um produto justificadamente considerado até certo ponto irrelevante para o desenvolvimento da arte da animação, pois não introduz a rigor nenhuma nova técnica (apenas reutiliza as já existentes à exaustão), um objeto extremamente interessante de ser analisado sob o ponto de vista de sua natureza.

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 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 aqui analisados. 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?

REFERÊNCIAS

- BAZIN, André. O que é o cinema. São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- BENJAMIN, Walter. Magia e Técnica, Arte e Política. Obras Escolhidas I. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BURKE, Peter. Uma História Social da Mídia. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.
- CRARY, Jonathan. Técnicas do observador: visão e modernidade no séc. XIX. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- EATOCK, James. He-Man and She-Ra: A Complete Guide to the Classic Animated Adventures. Milwaukie: Dark Horse Books, 2016.
- 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.
- 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.
- 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.
- MANOVICH, Lev. The Language of New Media. Cambridge: MIT Press, 2001.
- PERMULTER, David. America Toons In: A History of Television Animation. Jefferson: McFarland & Company, 2014.
- 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 Filmation Generation. Raleigh: TwoMorrrows Publishing, 2012. SHAW, Debra Benita. Technoculture: The Key Concepts. Oxford: Berg Publishers, 2008.
- WILLIAMS, Raymond. Television : Technology and Cultural Form. Londres : Routledge, 2003.