INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CINEMA E AUDIOVISUAL
MESTRADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

LEONARDO SOUZA COUTINHO NOGUEIRA

REPRESENTAÇÃO DO SUBGÊNERO ESPADA & FEITIÇARIA NA ANIMAÇÃO



NITERÓI
2025

LEONARDO SOUZA COUTINHO NOGUEIRA

REPRESENTAÇÃO DO SUBGÊNERO ESPADA & FEITIÇARIA NA ANIMAÇÃO

Dissertação apresentada ao curso de Pós-graduação em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal Fluminense, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Cinema e Audiovisual.
Linha de pesquisa: História e Políticas.

Orientador:
Prof. Dr. Gabriel Filipe Santiago Cruz

Niterói, RJ
2025

Ficha catalográfica automática - SDC/BCG
Gerada com informações fornecidas pelo autor

N778r Nogueira, Leonardo Souza Coutinho
Representação do Subgênero Espada & Feitiçaria na Animação / Leonardo Souza Coutinho Nogueira. - 2025.
101 f.

Orientador: Gabriel Filipe Santiago Cruz.
Dissertação (mestrado)-Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, Niterói, 2025.

1. Animação. 2. Estudos de gênero na animação. 3. Subgêneros. 4. Produção intelectual. I. Cruz, Gabriel Filipe Santiago, orientador. II. Universidade Federal Fluminense. Instituto de Arte e Comunicação Social. III. Título.

CDD - XXX

Bibliotecário responsável: Debora do Nascimento - CRB7/6368

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL

PPGCINE UFF PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CINEMA E AUDIOVISUAL DA UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE

Ata de Defesa do mestrando **LEONARDO SOUZA COUTINHO NOGUEIRA,** na forma em que se segue:

Aos 31 (trinta e um) dias do mês de março de dois mil e vinte e cinco às 17:30 horas, no Instituto de Artes e Comunicação da Universidade Federal Fluminense, Rua Prof. Lara Vilela, 126, São Domingos - Niterói/RJ, instalou-se a banca examinadora da dissertação de Mestrado em Cinema e Audiovisual de **LEONARDO SOUZA COUTINHO NOGUEIRA** formada pelos seguintes professores doutores: Gabriel Filipe Santiago Cruz (orientador - presidente da banca - UFF), India Mara Martins (UFF) e Daniele Marçal Spada (UVA). Abertos os trabalhos, o presidente da banca passou a palavra ao aluno para que expusesse oralmente o seu trabalho, intitulado**: "REPRESENTAÇÃO DO SUBGÊNERO ESPADA & FEITIÇARIA NA ANIMAÇÃO"**. Feita a exposição, o presidente da banca passou a palavra aos outros membros para que comentassem o trabalho e arguissem o aluno, para a seguir também comentar o trabalho e as observações feitas pelos professores. Feitos os comentários e arguições, a banca se reuniu e emitiu o seguinte parecer:

A banca ressaltou a qualidade do texto, a relevância do assunto abordado, a estrutura do trabalho, o diálogo com autores e a qualidade da análise comparativa das obras apresentadas. A banca sugere a publicação do trabalho em artigos e revistas acadêmicas
Assim, a banca considerou o aluno APROVADO (X) NÃO APROVADO ( ).

Nada mais havendo, foram encerrados os trabalhos e eu, Prof. Dr. Gabriel Filipe Santiago Cruz, lavrei a ata que vai por mim assinada e pelos demais membros da banca

Prof. Dr. Gabriel Filipe Santiago Cruz (Orientador - presidente da banca - UFF)

Profa. Dra. India Mara Martins (UFF)

Profa. Dra. Daniele Marçal Spada (UVA)

Dedico esta dissertação à memória do meu amado pai, meu maior exemplo de gentileza, generosidade e sabedoria. Dele herdei a paixão pelas artes e pela docência, áreas nas quais tenho o privilégio de atuar profissionalmente. Serei eternamente grato por seu apoio incondicional e por nunca permitir que eu desistisse daquilo que amo.

Agradecimentos

Como egresso de uma graduação tecnológica, concluir esta pesquisa teórica em nível de mestrado representa uma grande realização pessoal, especialmente em uma instituição tão prestigiada como a UFF.

Agradeço, primeiramente, à minha mãe Eliane e ao meu pai Carlos, que investiram na minha educação e apoiaram meus interesses artísticos, fornecendo a estrutura e o incentivo necessários para que eu pudesse perseguir meus sonhos.

À minha tia Célia, minha prima Camila e minha namorada Mirella, que me deram amparo emocional ao longo do difícil ano de 2024.

Aos meus alunos do departamento de Cinema e Vídeo da UFF, aos quais tive a oportunidade de ministrar aulas de Direção de Arte para Animação, durante meu estágio docência. Sua dedicação e entusiasmo com a disciplina superaram minhas expectativas.

À professora Ma. Gika (Giselle) Carvalho e ao professor Me. Luiz Felipe Vasques, pela valiosa participação como convidados nas aulas de Direção de Arte para Animação, enriquecendo a disciplina com suas respectivas contribuições: a ampla experiência prática no mercado de animação e a sólida teoria sobre a construção de mundos fictícios.

Aos pesquisadores com quem tive o privilégio de colaborar durante a organização do SeAnima 2024, que me acolheram com respeito e como um igual, enriquecendo minha jornada acadêmica.

Ao professor Dr. Marcelus Gaio, por seus conselhos e pela ajuda fundamental em um momento crucial da concepção desta pesquisa.

Às professoras Dra. India Mara Martins e Dra. Daniele Spada, que integraram as bancas de qualificação e defesa da minha pesquisa, sempre com observações atenciosas e pertinentes. Suas contribuições foram fundamentais, tanto na organização do trabalho quanto nas indicações bibliográficas precisas.

E, finalmente, ao meu orientador, professor Dr. Gabriel Cruz, que guiou minha trajetória acadêmica desde o TCC da graduação, passando pela iniciação científica até o mestrado. Obrigado por acreditar na minha pesquisa e por me acolher com tanto carinho no meio acadêmico dos estudos de animação.

Resumo

Esta pesquisa se propõe a analisar a série animada *Primal* (2019), criação de Genndy Tartakovsky, correlacionando-a com o subgênero da fantasia conhecido como Espada & Feitiçaria, consolidado nos contos de Robert E. Howard, autor de *Conan, o Bárbaro*. Traçando um paralelo entre *Primal* e o longa-metragem *Fogo e Gelo* (1983) – um expoente do subgênero na animação -, a análise explora como *Primal* dialoga com elementos clássicos do subgênero, ao mesmo tempo em que subverte convenções ao apostar em uma narrativa visual cartunesca e sem diálogos. Este estudo busca compreender o que a série traz de novo e como se destaca das demais produções animadas de Espada & Feitiçaria, além de contribuir para o estudo e análise dos gêneros dentro do campo da animação contemporânea.

PALAVRAS-CHAVE: Animação, Fantasia, Espada e Feitiçaria.

Abstract

This research aims to analyze the animated series *Primal* (2019), created by Genndy Tartakovsky, relating it to the fantasy subgenre known as Sword & Sorcery, as established in the works of Robert E. Howard, the author of *Conan the Barbarian*. By drawing a comparison between *Primal* and the film *Fire and Ice* (1983) – a prominent example of the subgenre in animation – this analysis explores how *Primal* engages with classic elements of the subgenre while subverting conventions through its cartoony, dialogue-free visual narrative. This study seeks to investigate how the series innovates and distinguishes itself from other animated Sword & Sorcery productions, contributing to the study and analysis of genres within contemporary animation.

KEYWORDS: Animation, Fantasy, Sword and Sorcery.

Lista de figuras

Figura 1: Cartaz da primeira temporada de Primal (2019)..... 12
Figura 2: Lagartos antropomórficos. Arte: Enrique Alcatena (1987).....23
Figura 3: The Black God's Kiss. Arte: Margaret Brundage (1934).....26
Figura 4: The Devil in Iron. Arte: Margaret Brundage (1934)..... 27
Figura 5: Capas da coleção de coletâneas de Conan, pela editora Gnome Press.....28
Figura 6: Conan the Adventurer. Arte: Frank Frazetta (1965).....31
Figura 7: Conan of Aquilonia. Arte: Boris Vallejo (1977)..... 32
Figura 8: Jaguar God II. Arte: Frank Frazetta (1995).....34
Figura 9: Capa: Conan the Barbarian #1. Arte: Barry Windsor-Smith (1970)..... 35
Figura 10: Capa: Conan the Barbarian #124. Arte: John Buscema (1981).....36
Figura 11: Capa: The Savage Sword of Conan vol.1. Arte: Boris Vallejo (1974).....38
Figura 12: Capa: Stormbringer. Arte: James Cawthorn (1976)..... 40
Figura 13: Elric: Stormbringer. Arte: P. Craig Russell (1995, p. 12–13).....41
Figura 14: Elric: O Trono de Rubi. Arte: R. Recht, D.Poli e J. Bastide (2013, p. 21).....42
Figura 15: Cartaz do filme: Conan, o Bárbaro. Arte: Renato Casaro (1982)..... 44
Figura 16: Cartaz de He-Man e os Defensores do Universo (1983).....49
Figura 17: O herói Larn..... 53
Figura 18: A princesa Teegra.....54
Figura 19: O Bárbaro Darkwolf.....55
Figura 20: A feiticeira Rolei vasculha as memórias de Teegra em seu caldeirão.....57
Figura 21: Larn confronta a feiticeira Roleil, em sua forma cadavérica.....58
Figura 22: Cartaz do longa-metragem Fogo e Gelo. Arte: Frank Frazetta (1983).....59
Figura 23: Formas voluptuosas da princesa Teegra.....60
Figura 24: Soldado montando um dragonhawk e a fortaleza Firekeep ao fundo..... 63
Figura 25: Lava canalizada através da Gárgula da fortaleza Firekeep.....64
Figura 26: Vilarejo de Larn e cabana de Roleil, respectivamente.....64
Figura 27: Akatar, a cidade portuária.....65
Figura 28: Cena de abertura de Primal: Spear pesca no rio.....69
Figura 29: Fang, Spear e Mira, respectivamente..... 71
Figura 30: Spear enfrenta um morcego vampiro..... 73
Figura 31: Poderosa e enigmática entidade ligada ao fogo.....74
Figura 32: Portal que leva à entidade ligada ao fogo.....75
Figura 33: Cenário de Primal. Arte: Scott Wills (2019)..... 77
Figura 34: Spear enfrenta um tubarão gigante em alto-mar.....77
Figura 35: Cientistas se reúnem na mansão de Lord Darlington..... 84
Figura 36: O personagem Aragorn tropeça e cai..... 86

Sumário

Introdução....11
1 O gênero fantasia.... 17
1.1 As características do subgênero Espada & Feitiçaria.... 21
2 A estética visual da Espada & Feitiçaria....24
2.1 Weird Tales....24
2.2 Frank Frazetta.... 29
2.3 A Espada & Feitiçaria nos quadrinhos....34
2.3.1 Conan nos quadrinhos....36
2.3.2 Elric e outros heróis de Espada & Feitiçaria, nos quadrinhos.... 39
2.4 A Espada & Feitiçaria no cinema.... 42
3 Espada & Feitiçaria na animação....47
3.1 Fogo e Gelo....51
3.1.1 Enredo....52
3.1.2 Personagens....53
3.1.3 Desenvolvimento da narrativa.... 56
3.1.4 Elementos sobrenaturais.... 57
3.1.5 Produção....58
3.1.6 Conclusão da análise....66
3.2 Genndy Tartakovsky e suas inspirações....67
3.3 Primal....68
3.3.1 Enredo....69
3.3.2 Personagens....70
3.3.3 Desenvolvimento da narrativa.... 71
3.3.4 Elementos sobrenaturais.... 72
3.3.5 Produção....75
3.3.6 Conclusão da análise....78
3.4 Howard e Tartakovsky.... 79
3.5 Barbárie versus civilização.... 80
3.6 Fogo e Gelo versus Primal....84
Considerações finais.... 89
Referências....91
Apêndice A – lista de animações de Espada & Feitiçaria....99

Introdução

A fantasia figura entre os gêneros clássicos cinematográficos, ao lado de ação, comédia, drama, entre outros. Algumas das franquias mais bem-sucedidas da história do cinema, como *Star Wars*, *Harry Potter* e *O Senhor dos Anéis*, pertencem primariamente a esse gênero, exemplificando seu impacto global e capacidade de encantar públicos diversos.

No cinema de animação, o fantástico desempenha um papel igualmente relevante, afinal, a animação permite uma extrapolação da realidade que se alinha perfeitamente ao conceito da fantasia. No Ocidente, os *Estúdios Walt Disney* são considerados um expoente no gênero, com suas fábulas sobre princesas, heróis e animais falantes. Entre inúmeros títulos do gênero, destacamos os longas-metragens *Fantasia* (1940), *A Bela Adormecida* (1959) e *Aladdin* (1992). Também vale citar a *Dreamworks* com franquias como *Shrek* e *Como Treinar seu Dragão e o Cartoon Saloon,* com *A Canção do Oceano* (2014) *e Wolfwalkers* (2020).

No âmbito das animações televisivas ocidentais, séries como *Os Herculóides* (1967), *He-Man e os Mestres do Universo* (1983) e *Avatar: A Lenda de Aang* (2005), marcaram época entre as décadas de 1960 e 2000. A partir da segunda metade da década de 2010, o gênero fantasia ganhou novo fôlego com produções – muitas vezes desenvolvidas em parceria com estúdios orientais – chegando aos catálogos de plataformas de streaming estadunidenses, como *Netflix*, *Amazon Prime* e *Max*. Podemos mencionar títulos como: *Castlevania* (2017), *Primal* (2019), *Invencível* (2021), *Arcane* (2021), *A Lenda de Vox Machina* (2022) e *Crepúsculo dos Deuses* (2024). Dentre as citadas, vamos destacar a série *Primal*, obra que exemplifica o uso da fantasia em narrativas adultas, combinando elementos de ação e contemplação em um cenário pré-histórico, visceral e envolvente.

Primal, do criador Genndy Tartakovsky, se passa em um mundo primitivo e hostil onde *Spear*, um Homem de Neandertal e *Fang*, um dinossauro fêmea, desenvolvem um vínculo afetivo e de confiança mútua, após os dois passarem pelo trauma de perder suas respectivas famílias em ataques de dinossauros. Eles compreendem que precisam cooperar e proteger um ao outro para que possam sobreviver nesse contexto.

Figura 1: Cartaz da primeira temporada de *Primal* (2019).



Fonte: Primal. IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt10332508/?ref_=fn_all_ttl_1>. Acesso em: 05 fev. 2025.

Segundo o IMDb[1], a série *Primal* é classificada como ação, aventura, drama, fantasia e terror. De fato, a obra reúne características de todos esses gêneros. No entanto, um importante subgênero não está presente na lista: Espada & Feitiçaria (*Sword & Sorcery*, em inglês). Trata-se de um subgênero da fantasia, originário da literatura, surgido no início do século XX. Podemos defini-lo como essencialmente fantasioso, cujos mundos alternativos ao nosso são povoados por personagens heroicos e a existência de magia, bruxaria e seres míticos é normalizada, tanto para os personagens, quanto para os espectadores (Collares, 2017, p. 12).

Uma das primeiras obras a conter todos os elementos definidores desse subgênero foi o conto *The Fortress Unvanquishable, Save for Sacnoth* (*A Fortaleza Invencível, Exceto para Sacnoth*), originalmente parte do terceiro livro do nobre autor Edward John Moreton Drax Plunkett (o 18º Barão de Dunsany), *The Sword of Welleran and Other Stories*, lançado em

[1] The Internet Movie Database (Base de Dados de Filmes na Internet), ou IMDb, é um famoso site que contém informações sobre TV, cinema, música e jogos eletrônicos.

1908. Posteriormente o conto também foi lançado em separado e com destaque. Em 1922, o inglês Eric Rucker lançou o romance *The Worm Ouroboros*, trama cheia de reviravoltas, que possui feiticeiros, demônios e a existência da magia é tratada com naturalidade pelos personagens. Localizada em um mundo fantástico, em um período semelhante à nossa era medieval, a obra possui precisão no que diz respeito à geografia desse mundo fictício, sendo que, ao longo do tempo, diversos mapas foram desenvolvidos com base em seu universo, tendo servido, inclusive, como inspiração para J. R. R. Tolkien, autor de *O Hobbit* (1937), *O Silmarillion* (1977) e da trilogia *O Senhor dos Anéis* (1954 – 1955). Outro autor representante do subgênero foi o estadunidense Abraham Grace Merritt, autor dos romances *The Ship of Ishtar*, publicado em 1924 e *Dwellers in the Mirage*, publicado em 1932 (CALLARI et al. 2017, p. 11).

Outro autor digno de menção é Clark Ashton Smith, criador da série de histórias passadas no universo futurista de *Zotique*. Sua obra influenciou escritores como Ray Bradbury e C. L. Moore. Smith foi um dos destaques da revista Weird Tales, ao lado de H. P. Lovecraft e Robert E. Howard. Os dois últimos eram contemporâneos e amigos, tanto que costumavam trocar correspondências, desde o início de 1930, para discutir sobre os contos um do outro. Lovecraft não desenvolvia histórias de Espada & Feitiçaria. Seu conjunto de contos mais famoso ficou posteriormente conhecido como *Os Mitos de Cthulhu* e categorizado como o maior exemplo do chamado *Horror Cósmico*. Apesar disso, seu universo fictício, repleto de criaturas ancestrais e horrores que vão além da compreensão humana, também serviram de palco para as aventuras de *Conan*, como, por exemplo, no conto A Pedra Negra (1931).

Apesar de não ter sido necessariamente o primeiro a desenvolver histórias com os elementos supracitados, ao abordar a Espada & Feitiçaria enfatizamos a importância do autor Robert Ervin Howard, afinal, ele é responsável por estabelecer os pilares do que viria a ser esse subgênero. Nascido em 22 de janeiro de 1906, sua carreira foi curta devido a sua morte prematura, em 11 de junho de 1936; ainda assim, sua obra permanece viva até hoje, tendo se tornado um fenômeno transmídia, alcançando o cinema, a televisão, os quadrinhos, RPGs e até mesmo os videogames. Seu personagem mais conhecido é *Conan, O Bárbaro*, todavia, esse não é o único guerreiro criado por ele; *Solomon Kane*, o rei *Kull*, soberano da *Valúsia*, *Bran Mak Morn*, o último rei dos pictos e a guerreira *Red Sonja* de *Roghatio*, também merecem destaque. Howard foi publicado pela primeira vez na revista pulp[2] *Weird Tales*, em

[2] Revistas *Pulp* (ou *Pulp Fictions*), eram publicações periódicas, que traziam contos de fantasia, aventura, ficção científica, policial, faroeste e horror. Surgidas no final do século XIX, nos Estados Unidos, essas publicações alcançaram seu auge na década de 1930, durante a grande depressão. Dado o contexto, costumavam ser fabricadas com papel barato, à base de polpa de celulose, de onde surge o nome *pulp*.

julho de 1925, sete anos antes da estreia de *Conan*. Coincidentemente – ou não – esse conto se chama *Spear and Fang* (HOWARD, Robert E. 1925), uma história sobre um homem das cavernas que precisa resgatar sua amada, que fora sequestrada.

Entre 1932 e 1936, Howard escreveu 21 narrativas literárias protagonizadas por seu guerreiro mais famoso, às quais podemos chamar de narrativas originais de *Conan* (COLLARES, 2017). Após a morte do autor, o personagem permaneceu esquecido por mais de uma década. Em 1950 foi lançada a primeira coletânea de contos do *Conan*, em diversos volumes, com trabalho editorial de luxo e edição limitada. Dali até o final da década de 1960, os escritores L. Sprague de Camp e Lin Carter participaram da republicação e da edição dos 17 contos originalmente lançados durante a vida de Howard. Ademais, completaram manuscritos inacabados deixados pelo autor e desenvolveram novas histórias sobre o Cimério. Desde então, *Conan* cresceu em popularidade, mesmo que alguns fãs mais conservadores preferissem as publicações dos textos da maneira que foram escritos por Howard.

Percebendo que o subgênero precisava de uma reformulação visual, os editores apostaram nas ilustrações de Frank Frazetta, artista de fantasia em ascensão. O *Conan* de Frazetta imediatamente chamou a atenção e alavancou as vendas das coletâneas e o estilo visual desenvolvido pelo artista ficou permanentemente ligado à Espada & Feitiçaria.

Na década de 1970, é lançada a primeira adaptação de *Conan* para as histórias em quadrinhos, pela *Marvel Comics*, escrita por Roy Thomas, desenhada por Barry Windsor Smith e, mais tarde, por John Buscema. Com essa nova vitrine o personagem entra de vez para a cultura pop.

Além da literatura e dos quadrinhos, essa ramificação da fantasia também se manifestou de maneira marcante no cinema e na animação. Ao longo de toda a década de 1980 e início de 1990, vimos produções cinematográficas como *Conan, O Bárbaro* (1982), estrelada por Arnold Schwarzenegger e animações televisivas como *Thundarr, o Bárbaro (1980)* e *He-Man e os Defensores do Universo* (1983), obras cujas fórmulas foram extensamente replicadas. Entretanto é perceptível que houve um desgaste na fórmula adotada, tanto a nível narrativo, quanto estético e o subgênero enfrentou um declínio nas décadas seguintes. A partir do lançamento de obras como *O Senhor dos Anéis: a Sociedade do Anel* e *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, no início da década de 2000, o gênero fantasia no audiovisual parece ter tomado novos rumos, distanciando-se da Espada & Feitiçaria. Contudo, em 2019, *Primal* surge como uma oportunidade de revitalizar esse subgênero, apresentando elementos tradicionais da Espada & Feitiçaria, como um ambiente primitivo e a presença de criaturas míticas, mas subvertendo o subgênero ao se concentrar em uma narrativa sem

diálogos e com apelo visual cartunesco. A relação entre *Spear* e *Fang* reflete o cerne das histórias do subgênero: sobrevivência e a luta contra forças sobrenaturais ou hostis.

Diante do cenário apresentado, surgem os seguintes questionamentos: quais pontos fundamentais e temáticas abordadas conectam *Primal* às origens do subgênero Espada & Feitiçaria? Como *Primal* utiliza a linguagem da animação e o que a difere das demais obras animadas do subgênero?

Este projeto objetiva realizar uma pesquisa exploratória para esclarecer as questões observadas, por meio de consulta bibliográfica, análise fílmica de obras animadas representativas do subgênero, consulta a documentários e análise comparativa entre *Primal* e outra produção destacada, tendo como objetivos específicos:

- Realizar um levantamento Bibliográfico sobre o gênero fantasia na literatura, no cinema e na animação;
- Promover um levantamento histórico sobre a estética visual do subgênero Espada & Feitiçaria;
- Realizar uma análise fílmica do longa-metragem *Fogo e Gelo*, um expoente da Espada & Feitiçaria na animação e abordar a relevância do diretor Ralph Bashi;
- Investigar a carreira e as influências do diretor Genndy Tartakovsky;
- Realizar uma análise fílmica da série animada *Primal*;
- Identificar como as temáticas abordadas na série animada *Primal* se relacionam com *Conan* e seu criador Robert. E. Howard;
- Confrontar *Primal* e *Fogo e Gelo*, analisando o que a obra de Tartakovsky traz de novo para o subgênero.

A relevância desta pesquisa reside na constatação de que, embora o subgênero Espada & Feitiçaria seja nichado e tenha poucos representantes no século XXI, ele ainda apresenta um grande potencial estético e narrativo. Além disso, oferece espaço para novas abordagens, como exemplificado em *Primal*, que explora temas adultos como o luto, a reconexão emocional e a violência inerente ao ser humano. Espera-se que esta pesquisa contribua para um entendimento mais aprofundado dos gêneros clássicos e de seus subgêneros no contexto da animação contemporânea.

Para formular esta pesquisa, seguiremos a seguinte estrutura: faremos uma consulta a definições do gênero fantasia na literatura (de onde surge) e no cinema, buscando um norte

para tratar do subgênero Espada & Feitiçaria na animação; vamos promover um levantamento histórico da estética visual da Espada & Feitiçaria, destacando os artistas que atuaram nos principais meios através dos quais o subgênero se manifestou; realizaremos uma análise fílmica do longa-metragem animado *Fogo e Gelo*, obra que se destaca entre as animações clássicas de Espada & Feitiçaria; abordar pela carreira e inspirações de Genndy Tartakovsky e analisaremos a sua animação *Primal*, traçando um paralelo com *Conan* de Robert E. Howard; em seguida faremos uma análise comparativa entre *Primal* e *Fogo e Gelo*, concluindo a contribuição que *Primal* traz para o subgênero e para o gênero fantasia no meio animado.

1 O gênero fantasia

A fantasia é um campo complexo, muito debatido por estudiosos e em constante evolução. Na literatura, percebemos a diversidade de abordagens ao gênero, sendo possível classificá-la de várias formas. Entre os estudos clássicos, destaca-se a contribuição do pensador búlgaro Tzvetan Todorov (1939-2017), cuja teoria é considerada uma "referência obrigatória" no campo dos estudos literários sobre o fantástico (FURUZATO et al. 2019, p. 9). O autor entende o "fantástico" como um momento de hesitação diante de um acontecimento insólito, onde tanto o personagem quanto o leitor devem escolher entre uma explicação racional ou a aceitação do sobrenatural. Esse momento de hesitação é o que caracteriza o fantástico, porém, uma vez resolvido, ele dá lugar a um dos dois seguintes gêneros: o "estranho", quando a razão é escolhida, ou o "maravilhoso", quando o sobrenatural prevalece (TODOROV, 2004).

Para autores como David Roas, a definição de Todorov é vista como restritiva e excessivamente focada na literatura do século XIX. O crítico literário argumenta que a hesitação diante de uma possível ocorrência sobrenatural é insuficiente para explicar o fantástico em sua complexidade e diversidade. A definição proposta por Todorov exclui importantes narrativas, tais como *Frankenstein* (1818), *O médico e o monstro* (1885), *Drácula* (1897) e obras de escritores modernos como Borges, Cortázar e Italo Calvino. (FURUZATO et al., 2019, p. 52).

Lucio Lugnani também tece críticas a Todorov. Para ele, o "maravilhoso" é amplo e heterogêneo, possuindo uma tradição milenar, enquanto o "estranho" é mais restrito e recente. Ambos seriam inadequados para definir gêneros, visto que o "maravilhoso", como aceitação do sobrenatural, está presente em vários gêneros literários diferentes e o termo "estranho" se opõe, semanticamente, ao termo "normal", um gênero inexistente. Ele ainda aponta para um desequilíbrio, onde o maravilhoso é definido pelos acontecimentos sobrenaturais narrados na história e o "estranho" se caracteriza pela maneira como os personagens e o leitor reagem a esses eventos (CESERANI, 2006, p. 56).

Em sua obra *O Fantástico* (2004), Remo Ceserani propõe a substituição do termo "gênero fantástico" por "modo fantástico", permitindo limites mais flexíveis entre os diferentes modos literários. Ele também destaca técnicas narrativas comuns, porém não exclusivas, da fantasia, que incluem metáforas literais, transições entre dimensões e a exploração do desconhecido (CESERANI, 2006).

Outros autores, como Irene Bessière e Rosemary Jackson, expandiram o debate, oferecendo interpretações que destacam o papel do fantástico como reflexo das tensões culturais e sociais. Enquanto Bessière vê o fantástico como um espaço de questionamento da realidade, Jackson o interpreta como uma linguagem crítica e subversiva que expõe as contradições do mundo moderno (CESERANI, 2006).

A partir das definições apresentadas, percebemos uma distinção entre "gênero" e "modo", conforme sugerido por Ceserani (2006). O gênero é uma categoria que organiza narrativas com base em temas, estruturas e convenções, criando padrões reconhecíveis. Já o modo pode aparecer em diferentes gêneros, como o fantástico, e é definido por maneiras específicas de contar histórias, abordar temas e por aspectos visuais.

Ao abordar a fantasia em um sentido mais amplo, encontramos contribuições como a de Mendlesohn (2008), que adota um ponto de vista prático e estrutural. Em vez de propor uma definição única, a autora apresenta uma categorização flexível, que oferece ferramentas críticas para a compreensão de como a fantasia moderna opera, especialmente no que diz respeito à linguagem e estrutura narrativa. Mendlesohn identifica quatro categorias principais: fantasia de portal, fantasia imersiva, fantasia intrusiva e fantasia liminar, baseadas em como o elemento fantástico é introduzido e experienciado na narrativa. Sua análise destaca o papel crucial da interação entre autor, leitor, protagonista e o mundo fantástico na construção da crença dentro da narrativa. Além disso, ela observa que muitas obras transitam entre essas categorias, refletindo a riqueza e a diversidade do gênero.

Seguem breves explicações sobre as quatro categorias, exemplificadas com obras literárias e audiovisuais:

Fantasia de Portal, ou fantasia de busca (*portal-quest fantasy)*	A personagem principal atravessa um portal ou limiar para um mundo fantástico, com regras próprias a serem descobertas. O elemento fantástico não "vaza" para o mundo real.	**Literatura:** *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa* (1950) **Longa-metragem (animado):** *A Viagem de Chihiro* (2001)

Fantasia Imersiva *(Immersive Fantasy)*	O leitor adentra um mundo fantástico, que é normalizado pelos personagens, sem que haja uma explicação ou justificativa para o leitor, a quem cabe aceitar as regras.	**Literatura:** A trilogia de livros *O Senhor dos Anéis* (1954 – 1955) **Longa-metragem:** O Cristal Encantado (1982)
Fantasia Intrusiva (*Intrusive Fantasy*)	O elemento fantástico invade o mundo real, causando choque ou conflito e é percebido como uma ameaça a ser enfrentada.	**Literatura:** *Deuses Americanos* (2001) **Seriado:** *Stranger Things* (2016)
Fantasia Liminal (*Liminal Fantasy*)	O fantástico é sutil e ambíguo, nunca plenamente confirmado.	**Literatura:** *A Máscara da Morte Rubra* (1842) **Longa-metragem:** *A Origem* (2010).

Até este ponto, pudemos observar definições direcionadas à literatura, ainda assim, percebemos congruências com outros suportes de exibição. Cordeiro (2007) afirma que o cinema de fantasia, assim como o de terror, têm raízes profundas na literatura, adaptando temas e cenários clássicos como vampiros, feiticeiros e castelos em ruínas. Ele associa a fantasia ao terror, destacando que ambos os gêneros trabalham com o "inquietante" e desafiam a percepção do espectador ao confundir as fronteiras entre o real e o irreal. Por meio de recursos audiovisuais, como iluminação, montagem e movimentos de câmera, o cinema de fantasia/terror cria atmosferas sombrias e ambíguas.

Esta relação entre fantasia e terror ilustra bem a fluidez dos gêneros cinematográficos. Como aponta Cordeiro (2007), os gêneros cinematográficos não são rígidos e estão em constante interação, se misturando em diversas situações. Alguns filmes abraçam essas fusões de gênero, enquanto outros reconfiguram ou até mesmo subvertem as convenções estabelecidas. Assim, um filme não pertence a um gênero único, mas pode ser classificado em diferentes categorias. Wells (2019) tem um ponto de vista parecido, entendendo que os gêneros não atuam de maneira isolada, uma vez que elementos pertencentes a gêneros dominantes são comumente compartilhados e combinados, culminando na criação de subgêneros.

Fundamental para que possamos analisar a relação da animação com as teorias de gênero é a compreensão de que a animação não deve ser considerada um gênero por si só, mas sim um suporte capaz de incorporar diversos gêneros, como romance, comédia e drama (BOLSHAW, 2015, p.59, apud CRUZ, p. 21). Wells (2019) entende que devemos tratar a animação como forma ou meio de expressão artística. Por compartilhar características com o cinema de atores, estudos sobre gênero na animação podem se basear em definições preestabelecidas, porém, por conta de sua natureza divergente como forma e modo de produção, será definida por seus próprios termos e condições. A animação está livre de limitações físicas e espaciais, possuindo o potencial de explorar transformações visuais e narrativas de maneira única, se comparada ao *live action*. Mais do que adaptar gêneros, ela os reinventa, frequentemente transcendendo ou subvertendo convenções. Wells cita exemplos de como a animação subverte diferentes gêneros: no faroeste, o personagem *Pernalonga (*em episódios da série *Looney Tunes)*, utiliza, mas subverte clichês do gênero, com humor exagerado; no terror, animações como *The Tell-Tale Heart* exploram estados psicológicos através de estilos gráficos evocativos; e na ficção científica, obras como *Akira* e *Ghost in the Shell* abordam temas filosóficos complexos e criam mundos completos sem as limitações do realismo.

Vimos que a fantasia, enquanto gênero e modo, revela-se um campo de estudos vasto, apresentando congruências na literatura e no cinema *live-action.* Embora compartilhe características com o cinema de atores, a análise de gêneros na animação exige um olhar atento às suas diferenças essenciais em relação a essa forma. Após esse panorama conceitual, vamos nos voltar para o subgênero Espada & Feitiçaria, analisando suas particularidades e sua presença no universo da animação.

1.1 As características do subgênero Espada & Feitiçaria

O termo Espada & Feitiçaria surge em 1961, quando o escritor britânico Michael Moorcock – criador da série de Espada & Feitiçaria *Elric de Melniboné* – envia uma carta para o fanzine *Amra*[3] dizendo que Robert E. Howard precisava de uma definição que pudesse sintetizar seu estilo de escrita para além do que é conhecido como fantasia épica. Uma resposta é enviada por Fritz Leiber – premiado autor, cujos contos de Espada & Feitiçaria eram protagonizados pela dupla formada pelo bárbaro *Fafhrd* e seu companheiro *Gatuno* -, cunhando o termo; para ele, a palavra feitiçaria carrega um tom ainda mais sobrenatural do que a bruxaria conhecida historicamente e a expressão descreve, com precisão, aspectos culturais desse tipo de obra.

De acordo com Mendlesohn (2008) a maioria das obras de Espada & Feitiçaria se enquadram na categoria *fantasia imersiva*, apesar de terem influenciado diversas obras categorizadas como *fantasia de busca*, em especial na era pós Tolkien. Na *fantasia de busca* a missão ou o objeto cobiçado tendem a impactar o mundo fantástico de maneira irreversível, entretanto, diversas obras de Espada & Feitiçaria utilizam buscas por tesouros, ou objetos, meramente como um recurso para desencadear a ação na trama. Para se referir a essas "buscas", ela faz uso da expressão "deliciously pointless", que pode ser traduzida como "buscas deliciosamente desnecessárias" (Mendlesohn, 2008, p. 65; 315).

No geral, as histórias do subgênero tendem a ser autocontidas. As narrativas são movidas pelas ambições dos protagonistas e raramente envolvem o destino de reinos ou a salvação do mundo. Os formatos mais comuns são o conto, a novela e o romance curto, o que colabora para narrativas mais objetivas e voltadas à ação. São comuns as cenas de combate entre bárbaros e feiticeiros malignos, ou criaturas extraordinárias. A despeito da denominação do subgênero, as armas portadas pelos guerreiros, não precisam ser, necessariamente, espadas. Os heróis ou heroínas podem portar armas brancas, bem como pedras lascadas, facas, machados e lanças, ou utilizar seus próprios punhos nos confrontos. Em suma, podemos entender a "espada" empunhada como uma extensão do corpo desses bárbaros, que, "nus", isto é, despidos de feitiçaria, enfrentam o sobrenatural.

> O Conan de Howard é interessante porque Howard concentra a atenção do leitor na ação. Enquanto em Tolkien a ênfase conduz o leitor pela ação, Howard se interessa pela ação em si. Para citar um exemplo, em "A Torre do Elefante" (1933): "O aço reluziu, e a multidão recuou descontroladamente para sair do caminho. Em sua fuga,

[3] Publicação que trazia reportagens, cartas e contos reunindo os principais escritores de fantasia do período.

> derrubaram a única vela do covil, que mergulhou na escuridão, quebrada pelo estrondo de bancos tombando, o tamborilar de pés em fuga, berros e o praguejar de pessoas tropeçando umas sobre as outras, e um único e estridente grito de agonia que cortou o caos como uma faca" (16-17).
> Observe a hipérbole nos adjetivos: “reluziu,” “recuou descontroladamente” e “estridente.” Embora também vejamos hipérbole em Tolkien, ela é rara. Para Howard, a ação é o ponto central; encontrar o objeto procurado ou completar uma tarefa é quase irrelevante. Esse estilo de escrita é acompanhado pela sensação de que a ação é sobre o que é sentido. É importante que Conan reaja por instinto, e que, quando o empregador de Conan sente medo, percebemos “seu sangue congelar nas veias.” Estamos lendo aqui para sentir essas emoções, vibrar com o herói, temer com o observador. (MENDLESOHN, 2008, p. 65–66 – tradução livre do autor).

Independentemente da ação, existe espaço para desenvolvimento de universo. Podemos citar o exemplo da *Era Hiboriana*, das histórias do personagem *Conan*: período ficcional ocorrido entre o grande cataclismo que causou a destruição da *Atlântida* e o início da idade antiga registrada. No mundo criado por Robert E. Howard, os registros históricos de diversos povos e culturas teriam sido apagados da linha temporal convencional. Mesmo que os povos retratados nesse vão temporal apresentassem traços culturais e étnicos que, em teoria, ainda não haviam surgido. (TEGÃO, 2021, p. 65–68) No ensaio *A Era Hiboriana* (1938), Howard desenvolve a geografia, povos, religiões, políticas, etc. desse mundo. Trata-se de um documento que o próprio autor utilizou como referência para seus escritos e só veio a ser publicado após a sua morte, por isso, seu conteúdo não foi diretamente explicado ao longo da sua obra. Algumas respostas só chegaram aos leitores através de fragmentos espalhados pelos contos. O conceito de que a junção desses fragmentos de informação cabe ao receptor, a quem é cedida a liberdade de completar a história em sua imaginação, se alinha com a premissa de *Soft Worldbuilding*.

> Nada que esteja neste artigo deve ser considerado uma tentativa de mostrar qualquer teoria oposta à história consagrada. É simplesmente um cenário fictício para uma série de histórias de ficção. Há alguns anos, quando comecei a escrever as histórias de Conan, preparei esta “história” de sua época e dos povos daquela época, com o propósito de emprestar a ele e à sua saga uma maior aparência de realidade. E descobri que ao me ater aos “fatos” e ao espírito dessa história, ao escrever as histórias, era mais fácil visualizá-lo (e, portanto, de apresentá-lo) como uma personagem real de carne e ossos em vez de um produto acabado. (HOWARD, Robert E. in: HOWARD, Robert E.; DE CAMP, L. Sprague; CARTER Lin. Conan: Espada & Magia. Nº 1. Tradução de Júlia Bárány e José Antonio Ceschin. [S.l.]: Unicórnio Azul, 1995. p 185).

Em oposição ao *hard worldbuilding*, método de criação de mundos, que procura gerar imersão através do uso consistente de regras e faz questão de detalhar aspectos culturais, geográficos, políticos, religiosos, econômicos, sistemas de magias, etc., almejando uma sensação de realismo – presente em obras como *O Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien, *As*

Crônicas de Gelo e Fogo, de George R. R. Martin e *A Roda do Tempo*, de Robert Jordan -, o *soft worldbuilding* é flexível, valoriza o desconhecido e a participação ativa do leitor.

Uma obra de Espada & Feitiçaria que desenvolve seu mundo dessa maneira é a história em quadrinhos *A Fortaleza Móvel*, criada pela dupla argentina Ricardo Barreiro (roteiro) e Enrique Alcatena (arte). Em uma das páginas desenhadas por Alcatena, vemos, em meio a um deserto, uma procissão de lagartos antropomorfizados portando cajados que remetem a algum tipo de seita religiosa. Esses seres caminham entre estátuas, das quais se destaca uma, que representa um sacerdote coberto de escamas, mas com rosto humanizado. Ao fundo, vemos a silhueta da *Fortaleza móvel* que dá título à HQ e onde a trama acontece. Essa cena é deslocada da linha principal da história e serve exclusivamente para que o leitor possa imaginar as possibilidades daquele mundo fantástico. O mesmo acontece ao longo das demais páginas desenhadas por Alcatena, contendo montanhas com rostos esculpidos, deuses e um mundo subterrâneo onde seres humanos coexistem com criaturas fantásticas e aterrorizantes, sem que haja qualquer contextualização.

Figura 2: Lagartos antropomórficos. Arte: Enrique Alcatena (1987).



Fonte: BARREIRO, Ricardo e ALCATENA Enrique. A Fortaleza Móvel e o mundo Subterrâneo. São Paulo, Pipoca & Nanquim, 2020, p.48.

Analisadas as principais características do subgênero, oriundas da literatura, veremos, a seguir, o impacto que explorações visuais posteriores tiveram na popularidade e na consolidação do subgênero, no imaginário popular.

2 A estética visual da Espada & Feitiçaria

Surgido na literatura, o subgênero Espada & Feitiçaria encontrou nas ilustrações de Frank Frazetta uma expressão estética singular, que, ao longo das décadas, foi adotada em mídias como as histórias em quadrinhos e o cinema. Este capítulo se dedica a traçar uma linha evolutiva da estética visual da Espada & Feitiçaria, destacando como se transformou em um pilar central do subgênero, atraindo novos públicos e moldando gerações de criadores e admiradores.

2.1 Weird Tales

Tendo como público-alvo a classe trabalhadora, que não podia se dar ao luxo de pagar por revistas mais caras, tais quais a *Cosmopolitan*, *Life* e *The Saturday Evening Post* – impressas em papel com maior qualidade, em comparação à barata polpa de celulose – os *pulps* traziam histórias de horror, fantasia, ficção científica, romance, aventura, faroeste, investigação, esportes etc. Suas capas eram provocativas e até grotescas, com composições e narrativas dinâmicas, muitas vezes contendo cenas picantes e sensuais (se levado em consideração o contexto da época), buscando o destaque em meio aos mais de 200 títulos publicados mensalmente.[4]

> As artes das capas ajudavam a vender as revistas, costumeiramente contendo imagens assustadoras e assombrosas de homens em sofrimento e mulheres aterrorizadas com o que estava prestes a acontecer a elas. Disputas entre as capas pulp eram travadas nas bancas lotadas dos anos 1930 – e aquelas mais amedrontadoras, excitantes e coloridas, por centímetro quadrado, conquistavam… um mísero centavo (LESSER, Robert, 1997. p 19 – tradução livre do autor).

A Espada & Feitiçaria está intrinsecamente ligada à revista *pulp Weird Tales* (*Histórias Estranhas*, em livre tradução), onde, inspirado por autores como H. Rider Haggard e Edgar Rice Burroughs, Robert E. Howard fundou o subgênero, misturando elementos de aventura histórica, ficção gótica e romance planetário, posteriormente sendo influenciado pelo horror cósmico de H.P. Lovecraft. Ele foi seguido por autores como Clark Ashton Smith e Catherine L. Moore, que ajudaram a encorpar o subgênero, além de nomes como Clifford Ball, Henry Kuttner e Robert Bloch, que deram sobrevida às publicações de Espada e

[4] ARTBLOCK. Pulp Art | ArtBlock. YouTube, 11 set. 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Sb8XBWmTcAg>. Acesso em 19 jun. 2024.

Feitiçaria dentro da revista. Surgida em 1923 e contabilizando 279 edições, a *Weird Tales* foi a mais longeva das revistas *pulp*[5]. Ainda que nunca tenha sido um sucesso financeiro, acabou se tornando uma das mais importantes e influentes publicações dos gêneros fantasia, ficção científica e horror. (EVERETT, Justin; SHANKS, Jeffrey H.; HOLMES, Morgan T. 2015. p 13; 77-78).

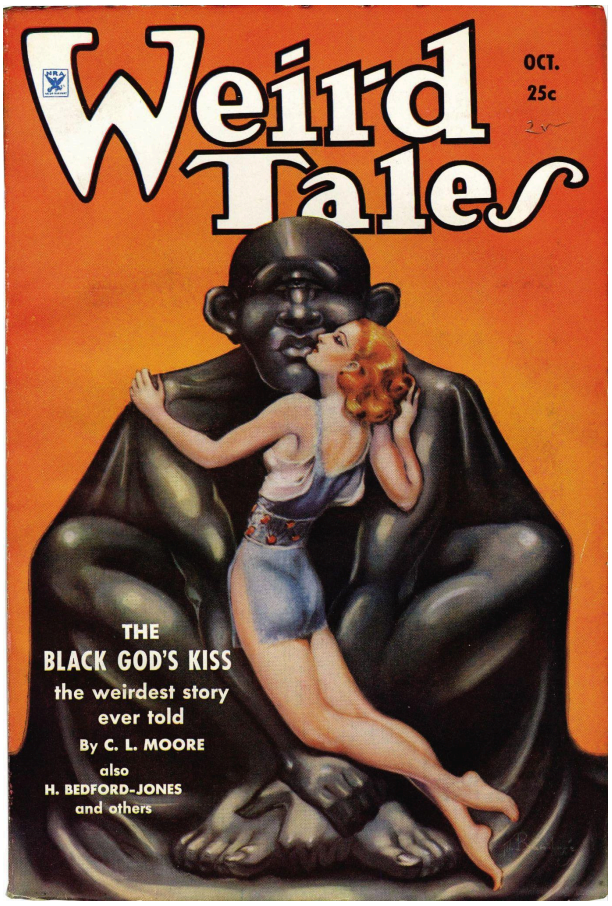
A *Weird Tales* contou com diversos ilustradores notáveis ao longo de sua história, não obstante, vamos aqui destacar a artista Margaret Brundage. Conhecida apenas como M. Brundage, Margaret foi uma das mais populares e prolíferas capistas da *Weird Tales*; também uma das mais polêmicas. Suas pinturas retratavam mulheres seminuas, muitas vezes prestes a serem sacrificadas, sendo torturadas ou mantidas em cativeiro e, ainda que provocassem aumento nas vendas, chegaram a gerar controvérsias. A sessão de cartas da edição de agosto de 1934, (*The Eyrie*) evidenciou essa discussão; Farnsworth Wright, o editor à época, argumenta que, ainda que diversos leitores tenham se manifestado, de maneira enfática, contra a nudez ou seminudez nas capas da revista, aqueles que apreciavam as artes de Brundage eram grande maioria. E que a maneira artística como ela lidava com a nudez, em muito se diferenciava das mulheres "lascivas" representadas nas capas das revistas sensuais.

> Não tenho a menor objeção à nudez. Durante o curso de uma escola de artes, desenhei dezenas de nus de diversas formas e tamanhos – eles não me afetam nem de um jeito nem de outro. Mas aquelas beldades sacarinas, rosa e brancas, cujas camisolas têm tendência a cair dos ombros! Eca! Prefiro as aranhas superdesenvolvidas, lagartos horrendos e floras e faunas exóticas sobre as quais não aprendemos nas escolas. *Elas* tipificam o conteúdo bizarro da revista, enquanto as coristas seminuas ficariam mais à vontade na *French Follies*. (carta do leitor Dwight A. Boyce, de Ludlow, Massachusetts – *Weird Tales,* ago. 1934 – tradução livre do autor).

A edição de outubro de 1934 da *Weird Tales* é emblemática por ter marcado a estreia da personagem *Jirel of Joiry*, a primeira heroína feminina de Espada & Feitiçaria, no conto *The Black God's Kiss, de* Catherine L. Moore. A ilustração feita por Brundage para a capa da publicação foi a única colaboração desses que foram os dois maiores nomes femininos da revista. Farnsworth Wright escolheu justamente essa edição para revelar o primeiro nome de Brundage, já que, até então, tanto ela, quanto Moore eram conhecidas apenas como M. Brundage e C. L. Moore e os leitores acreditavam que ambas fossem homens.

[5] PIPOCA & NANQUIM. Conseguimos uma revista pulp WEIRD TALES original de 1934!!! | Papel Jornal #18. YouTube, 14 ago. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ISd3vp1ash4>. 06 jun. 2024.

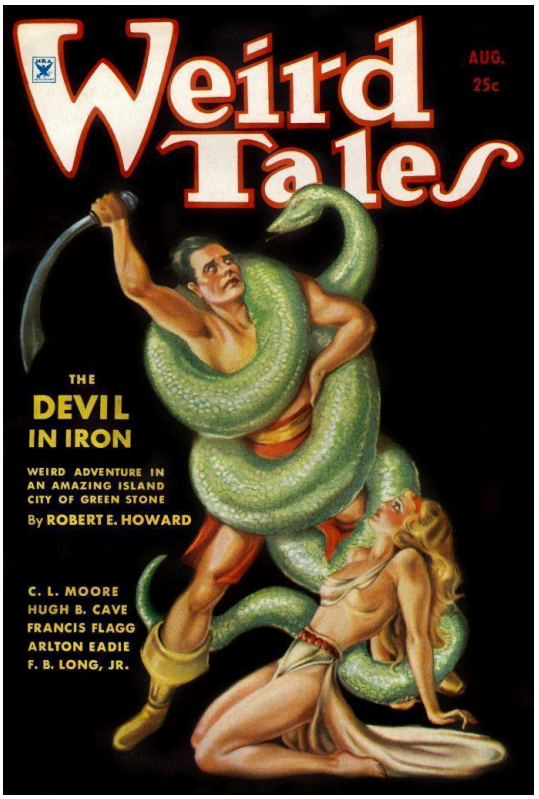
Figura 3: *The Black God's Kiss*. Arte: Margaret Brundage (1934).



Fonte: MOORE, C. L. The Black God's Kiss. In: WEIRD TALES. Indianapolis: Weird Tales Magazine, v. 24, n. 4, out. 1934.

Dentre as 67 ilustrações que Brundage produziu para as capas da *Weird Tales*, 39 foram publicadas de maneira ininterrupta, entre junho de 1933 e agosto de 1936; período concomitante ao da publicação de *Conan*. Brundage ilustrou cada uma das nove edições em que os contos do bárbaro ganharam a capa da revista. Curiosamente ela optou por deixar o personagem em segundo plano em suas próprias capas, retratando-o em apenas 3 delas e em somente uma como o elemento central da ilustração. Margaret interpretou *Conan* de uma maneira bem diferente de como o conhecemos nos dias de hoje. Sua pele era mais clara, seu físico menos avantajado e suas feições menos truculentas.

Figura 4: *The Devil in Iron*. Arte: Margaret Brundage (1934).



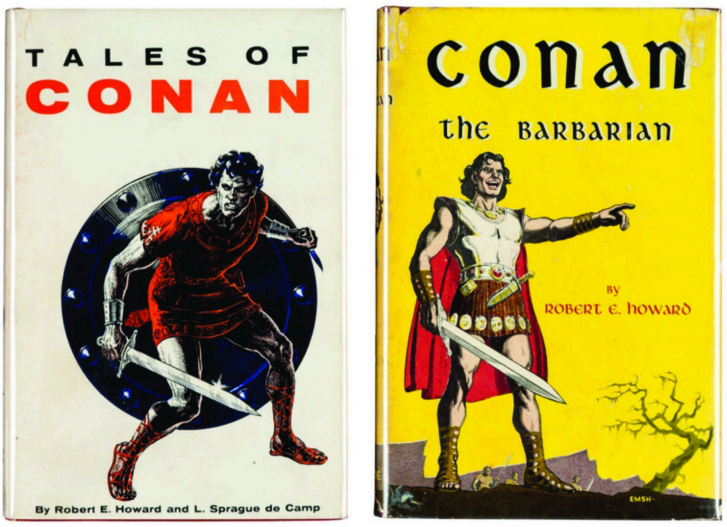
Fonte: HOWARD, Robert E. The Devil in Iron. In: WEIRD TALES. Indianapolis: Weird Tales Magazine v. 24, n. 2, ago. 1934.

A última história de *Conan* a ser agraciada com uma capa da *Weird Tales*, foi a novela *Red Nails*, serializada entre julho e outubro de 1936, sendo também o último texto de Robert E. Howard a ser publicado na revista. É importante salientar que a *Weird Tales* também possuía ilustrações internas, desenhadas por diversos artistas, que interpretaram *Conan* cada um à sua maneira. Porém, nenhum desses visuais chegou a se destacar. Em 1950 *Conan* voltaria a ser publicado, desta vez pela editora *Gnome Press*, em capa dura e com papel de melhor qualidade; no entanto, ainda com capas que traziam um *Conan* imageticamente muito diferente do que viria a se consolidar no imaginário popular.

Muitas dessas representações remetiam a feições e indumentárias greco-romanas, o que não fazia sentido com o termo “bárbaro”. De acordo com Todorov (2010), a palavra é proveniente da Grécia Antiga e era utilizada para se referir ao “outro”; ao estrangeiro. O domínio da língua grega era utilizado como referência; aquele que não era capaz de compreender, ou de falar corretamente a língua grega, portanto, era um bárbaro. Com o tempo, um segundo sentido foi atribuído; a oposição entre os gregos (nós) e os bárbaros (os outros) se tornou a dos civilizados vs. selvagens. O termo passou a carregar uma conotação

pejorativa, referindo-se a nações ou grupos étnicos, geralmente tribais, considerados rudes, sem polidez e inferiores, do ponto de vista da civilização urbana.

Figura 5: Capas da coleção de coletâneas de *Conan*, pela editora Gnome Press.



Fonte: Heritage Auctions. Conan the Barbarian and Tales of Conan by Robert E. Howard (Gnome Press, 1954-55). Disponível em: https://comics.ha.com/itm/books/first-editions/conan-the-barbarian-and-tales-of-conan-by-robert-e-howard-gnome-press-/a/121525-13789.s. Acesso em 05 fev. 2025.

O grande marco para a redescoberta do personagem envolve dois nomes: o escritor Lyon Sprague de Camp (1907–2000) e o ilustrador Frank Frazetta (1928–2010). De Camp foi um notório escritor estadunidense, apontado como um dos principais autores da Era de Ouro da ficção científica[6] estadunidense, além de ter sido, ao lado de Lin Carter, o maior responsável por difundir e dar continuidade ao trabalho de Robert E. Howard.[7] De Camp passa a se envolver com *Conan* ao colaborar com a *Gnome Press* e com outras editoras, através de prefácios, como editor e até mesmo intervindo diretamente na obra; promovendo alterações em contos já conhecidos; completando contos inacabados, deixados por Howard e inserindo *Conan* em outros textos do autor, que, originalmente, não continham o personagem. Seu nome, inclusive, passou a ser creditado ao lado de Robert E. Howard. No último dos sete

[6] A era de ouro da ficção científica se refere a um período situado entre os anos 1930 e 1950, que representou a popularização e a consolidação do gênero ficção científica, nos Estados Unidos. As histórias eram consumidas através de revistas pulp como a *Astounding Science Fiction*, *Amazing Stories* e *Galaxy*. Entre os autores mais famosos do período estavam Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, Ray Bradbury, L. Sprague de Camp, etc.
[7] Autores: Lyon Sprague de Camp. Pipoca e Nanquim. Disponível em: <https://pipocaenanquim.com.br/autores/lyon-sprague-de-camp.html>. Acesso em 25 jul. 2024.

volumes da coleção da *Gnome Press*, De Camp atuou como editor no romance *The Return of Conan*, inteiramente escrito por Bjorn Nyberg, inaugurando a era dos pastiches[8] do bárbaro.

No final dos anos 1960, L. Sprague de Camp participa de uma nova coleção de *Conan*, em capa cartão e formato de bolso, iniciada pela editora *Lancer* (que encerra as suas atividades antes de publicar toda a coleção) e sendo concluída pela editora *Ace*. Desta vez, entendendo que as capas precisavam ser mais chamativas, para que o produto pudesse alcançar as massas, a editora contrata o ilustrador estadunidense Frank Frazetta.[9] É nesse momento que o personagem rompe a bolha de um nicho saudosista das revistas *pulp*, para cair nas graças do grande público. Há indícios de que o resgate e a revitalização do personagem, por De Camp e seu parceiro Lin Carter e as capas de Frazetta mudaram os rumos do personagem e de seu autor, que partiram de uma audiência *cult* para as listas de mais vendidos.

2.2 Frank Frazetta

O estadunidense Frank Frazetta é considerado por muitos como um dos mais, senão o mais, importante ilustrador de fantasia do século XX, tendo sido eleito em 1998, pela Sociedade dos Ilustradores, para o hall da fama dos ilustradores, ao lado de nomes como Howard Pyle e Norman Rockwell.

Fã dos artistas Hal Foster (*Tarzan*; *O Príncipe Valente*), E.C. Segar (*Popeye*) e Milton Caniff (*Terry e os Piratas*), ao longo de sua carreira, Frazetta produziu histórias em quadrinhos para editoras como a *Magazine Enterprises*, *Toby Press*, *National Comics* (que viria a ser conhecida como *DC Comics*) *Prize Publications* and *Entertaining Comics* (*EC Comics*); capas de álbuns musicais e pôsteres de filmes, alcançando maior notoriedade ao ilustrar capas para revistas como a *Eerie* (intitulada *Cripta*, no Brasil), *Tales from the Crypt* (*Contos da Cripta*) e para histórias de Edgar Rice Burroughs, em especial os personagens *Tarzan* e *John Carter.*[10] Em meados da década de 1960, quando foi convidado pela editora *Lancer Books* para ilustrar as capas da série de *Conan*, Frazetta já era um artista consolidado,

[8] Um pastiche é uma obra artística (pintura, literatura, música, etc.) que busca emular o estilo de outra obra, artista ou período, utilizando-se de elementos característicos do objeto referenciado. (VARELLA, Paulo. O que é Pastiche?. Arteref, 2 jan. 2024. Disponível em: <https://arteref.com/arte/o-que-e-pastiche/>. Acesso em: 30 jul. 2024).

[9] PIPOCA & NANQUIM. Como Conan foi de um personagem nichado a um fenômeno da cultura pop | Pipoca e Nanquim 559. YouTube, 28 jan. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9YXmezAP4v8>. Acesso em: 23 maio 2024.

[10] (FENNER, Arnie; FENNER, Cathy. Legacy: Selected Painting & Drawing by Frank Frazetta. Underwood Books, Grass Valley, California, 1999. p 16 – 23).

entretanto, nota-se que foram essas as artes que elevaram seu nome a outro patamar de popularidade.

O ilustrador Roy Krenkel, amigo de Frazetta, alega ter presenciado a criação da capa de *Conan the Adventurer*, primeiro livro da coleção lançado pela *Lancer Books* em 1966. Creditado como consultor para as capas da coleção, Krenkel conta em entrevista para Arnie Fenner[11], que a pintura foi feita em apenas uma tarde e estava muito boa, com exceção do pescoço do personagem que estava demasiado curto. Então, o próprio Roy, utilizando uma faca e solvente, raspou a parte da tela equivalente ao rosto do personagem, que foi repintado por Frazetta. Krenkel conta que Frank, além de nunca ter sido um grande leitor, não chegou a receber um manuscrito; talvez algumas sinopses e sugestões simplistas da editora. Em contrapartida, ele mesmo já havia lido os contos de Howard, por isso pôde dar ideias de algumas cenas de histórias tais quais *The Frost Giant's Daughter* (*A Filha do Gigante de Gelo*), *Rogues in the House* (*Inimigos em Casa*), Beyond The Black River (*Além do Rio Negro*) e *The Scarlet Citadel* (*A Cidadela Escarlate*). Para Krenkel é curioso o fato de que Frazetta tenha sido tão associado a *Conan*, já que encarou aquelas pinturas como apenas mais um trabalho e seu *Conan* em nada se parecia com o dos contos de Howard.[12]

> Frank estava entediado com a última peça [Conan the Buccaneer]: ele realmente não queria mais fazer, então ele meio que copiou um de seus desenhos antigos de Tarzan e deu aquilo por encerrado… É engraçado que Frank tenha ficado tão famoso por Conan: era apenas um trabalho para ele e seu Conan não se parece em nada com o Conan de Howard, não que Frank se importe (Roy Krenkel em entrevista para Arnie Fenner, 1976. Disponível em: <https://www.muddycolors.com/2021/06/a-little-frazetta-conan-history/>. Acesso em: 25 jul. 2024 – tradução livre do autor).

O fato é que o visual do *Conan* de Frank Frazetta tornou-se tão icônico, que passou a ser adotado como a versão oficial do personagem. "O bárbaro definitivo", de acordo com o próprio Frazetta:

> Eles me falaram sobre Conan e eu comecei a visualizar o personagem enquanto lia rapidamente os primeiros capítulos. Fui em frente e desenvolvi esse personagem que não se parecia em nada com a descrição de Howard. Um cara bem diferente. Ele saiu como eu imaginava que um bárbaro deveria ser, o bárbaro definitivo. Sua descrição

[11] Arnie Fenner é Ilustrador, Diretor de Arte e editor de diversos livros sobre arte, o que inclui coletâneas dedicadas à obra de Frank Frazetta, Dave Stevens e Robert McGinnis, além do anual *SPECTRUM: The Best in Contemporary Fantastic Art*. (Arnie Fenner profile. Disponível em: <https://www.muddycolors.com/contributors/arniefenner/>. Acesso: 18 jul. 2024.)

[12] FENNER, Arnie. A Little Frazetta Conan History. Muddy Colors, 21 jun. 2021. Disponível em: <https://www.muddycolors.com/2021/06/a-little-frazetta-conan-history/>. Acesso em: 25 jul. 2024.

> era bem diferente. Ele era mais esguio, com cabelos desgrenhados e feições de falcão. Em vez disso, vi um cara monstruoso, cheio de cicatrizes e ferimentos. Era assim que eu achava que esse cara deveria ser. Mais uma vez, é uma questão pessoal. Minha interpretação, com base no que pude sentir. Tenho a tendência de desenvolver personagens todos os dias. Eu apenas me sento e crio imagens que são poderosas, sensuais, qualquer coisa que eu esteja com vontade de fazer (Frank Frazetta, em entrevista para Arnie Fenner, 1998. Disponível em: <https://www.muddycolors.com/2021/06/a-little-frazetta-conan-history/>. Acesso em: 25 jul. 2024 – tradução livre do autor).

Mesmo que Frank tenha lido muito pouco sobre o personagem, ele foi capaz de compreender a importância narrativa de *Conan* existir durante a *Era Hiboriana*, um período que, na ficção de Howard, acontece antes da história registrada; literalmente nossa pré-história. Alexandre Linck Vargas[13] comenta, em vídeo, que Frazetta cria um rosto abrutalhado e coberto de cicatrizes para *Conan*, enfatizando traços que evocam o imaginário que temos dos homens das cavernas, tais quais os conhecemos por livros, filmes, museus, etc. Reforçando o conceito de que o Cimério pertence a um tempo imemorial.[14]

Figura 6: *Conan the Adventurer*. Arte: Frank Frazetta (1965).



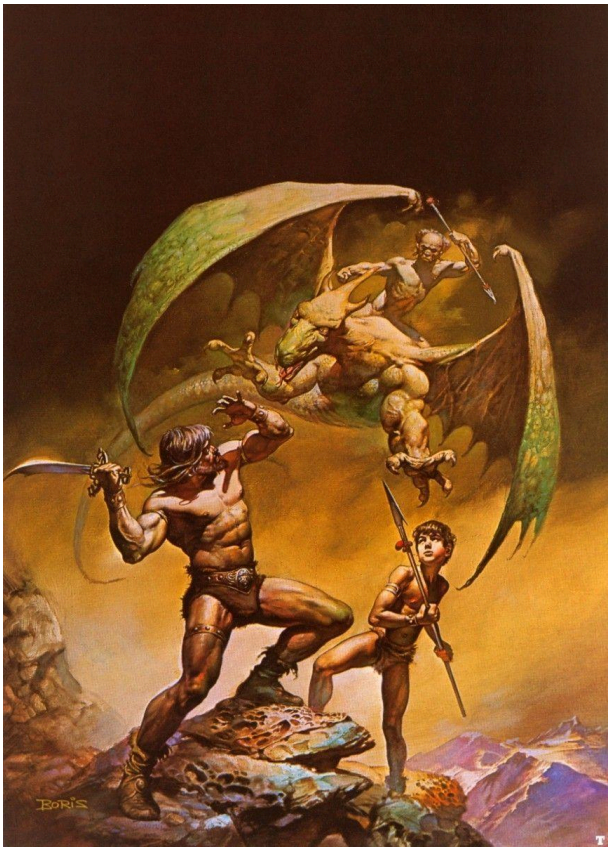
[13] Alexandre Linck Vargas é Doutor em Literatura, pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC); Autor da tese: A Invenção dos Quadrinhos – Teoria e Crítica da Sarjeta. Atua como professor do PPGCL – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem na Unisul e possui um site/canal sobre histórias em quadrinhos, intitulado Quadrinhos na Sarjeta. (Disponível em <http://lattes.cnpq.br/6080748048889215>. Acesso em 17 jul. 2024.

[14] QUADRINHOS NA SARJETA. O rosto de CONAN que Frank Frazetta inventou. YouTube, 16 jul. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uL_x-mxwPDQ>. Acesso em: 19 jul. 2024.

Fonte: HOWARD, Robert Ervin. Conan, o bárbaro: livro 2. São Paulo, Pipoca & Nanquim, 2018.

Em seu livro, *The Illustrator in America*, 1860-2000, o historiador da arte Walt Reed define a estética de Frank Frazetta como uma mistura de elementos como sexo, violência, ação melodramática, anatomia exagerada e localizações exóticas e impossíveis; uma amálgama que Frank fazia funcionar em harmonia.[15] Além da estética, Frazetta também se destacava pelo domínio da narrativa visual. É comum ouvir, de diversas fontes, a percepção de que Frazetta era capaz de "congelar" uma ação no momento de maior tensão da cena, como em um filme parado. Para o ilustrador Celso Mathias, a explicação da narrativa visual imersiva de Frazetta está no "adiantamento da ação". Inúmeros ilustradores desenvolvem cenas onde a ação está prestes a acontecer. Ele cita o exemplo do ilustrador Boris Vallejo, contemporâneo de Frank, que também pintou diversas capas para histórias do Cimério. Mathias adjetiva a ação no trabalho de Vallejo como sendo "dura"; "estática", em comparação à de Frazetta, que era capaz de representar a ação alguns segundos depois de iniciada.[16]

Figura 7: *Conan of Aquilonia*. Arte: Boris Vallejo (1977).



[15] FRAZETTA: Painting with Fire. Direção de Lance Laspina. Produção: Jeremy J. DiFiore. Estados Unidos: Dark Kingdom, 2003. 1 DVD (93 min.), 29:25 min.

[16] MATHIAS, Celso. ESTUDO 1 – Swords of Mars. Disponível em: <https://thegreat-frankfrazetta.blogspot.com/p/estudo-1.html>. Acesso em: 19 jan. 2025.

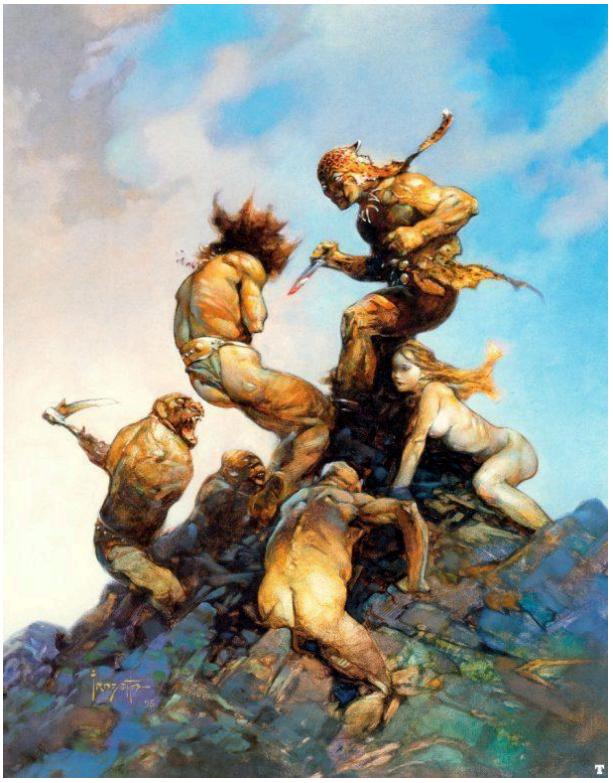
Fonte: VALLEJO, Boris. The Fantastic Art of Boris Vallejo. New York, Del Rey, 1987.

Cabe aqui um paralelo entre dois diferentes meios narrativos; a ilustração e a animação. Um dos 12 princípios da animação[17], conhecido como "antecipação", consiste em preparar o espectador para uma importante ação subsequente, geralmente executando uma ação no sentido contrário da ação principal (CRUZ, 2017. p 62). Um exemplo de aplicação desse princípio seria: imaginemos um personagem cuja ação principal é acertar um prego com seu martelo (mas que acaba errando o prego e acertando o próprio dedo). Nesse caso, a antecipação estaria no movimento exagerado de preparação e no tempo que esse personagem mantém seu martelo erguido, antes da colisão. Sendo assim, temos dois momentos: a antecipação (o martelo sendo erguido) e a resolução da cena (seu dedo sendo esmagado pelo martelo e a sua reação à dor da pancada). Podemos supor que, em uma ilustração, o impacto da antecipação não é sentido da mesma maneira, uma vez que não vamos acompanhar a ação que está por vir. Ao nos mostrar a ação alguns segundos depois de iniciada, Frank Frazetta nos insere em uma narrativa em andamento, como em um filme ou animação. Obviamente nós ainda não vamos acompanhar a conclusão por completo da cena, porém, Frazetta nos mostra algumas frações da ação que ainda estão por ser concluídas e outras que já foram concluídas.

A ilustração seguinte exemplifica esse recurso narrativo utilizado por Frazetta. Nela, vemos alguns inimigos que "antecipam" uma investida contra o personagem que julgamos ser o herói da cena, contudo, um desses antagonistas já foi abatido e está em pleno movimento de queda.

[17] Os 12 princípios da animação foram técnicas de animação desenvolvidas durante os primeiros anos de atividade dos Estúdios Disney. Esses princípios foram popularizados pelos animadores Frank Thomas e Ollie Johnston – integrantes da equipe de confiança do próprio Walt Disney, conhecida como *The Nine Old Men* (Os Nove Veteranos) – através do livro "*The Illusion of Life*". (CRUZ, 2017. p 61).

Figura 8: *Jaguar God II*. Arte: Frank Frazetta (1995).



Fonte: FENNER, Arnie; FENNER, Cathy. Testament: The Life and Art of Frank Frazetta. Underwood Books, Grass Valley, California, 2001.

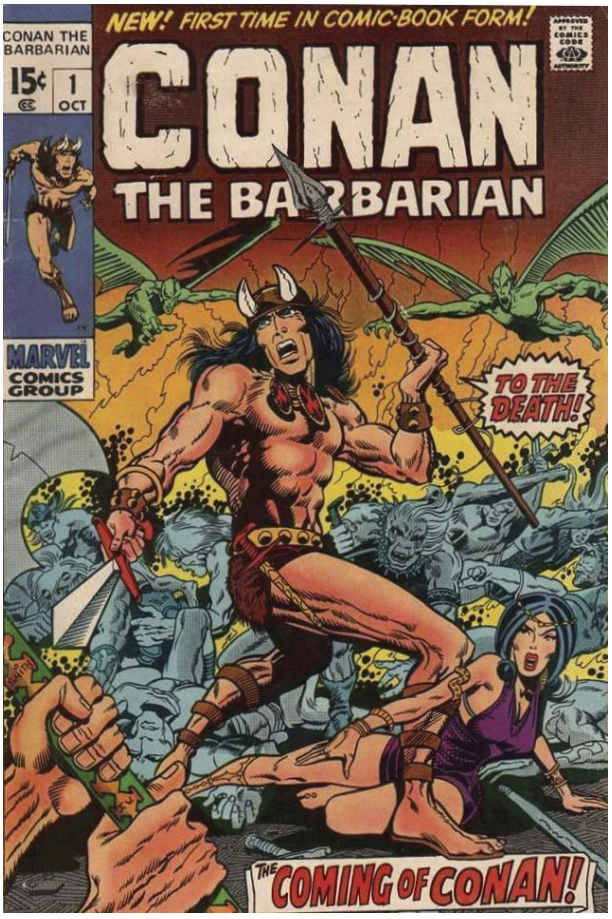
Com a combinação de uma herança *pulp*, de artes dinâmicas, provocativas e sensuais, com o estilo visual de Frank Frazetta e sua maneira de imaginar e compor cenas de fantasia, tanto *Conan*, quanto o gênero Espada & Feitiçaria passaram a ter uma estética bem definida. Por um lado, essa estética acabou perpetuando o estereótipo da donzela seminua e seu defensor (normalmente um guerreiro truculento e também seminu) enfrentando ameaças, muitas vezes de cunho sobrenatural. Por outro, foi capaz de influenciar a estética da fantasia ao longo do século XX (e vemos seus ecos até os dias de hoje), tendo transbordado para diversas outras mídias, começando pelas histórias em quadrinhos e o cinema.

2.3 A Espada & Feitiçaria nos quadrinhos

Tendo evoluído das tiras de jornais, as histórias em quadrinhos passaram a existir no formato de revistas a partir do início da década de 1930. Dali, até o final da década de 1940, quadrinhos do gênero fantasia buscavam influência nos contos de fadas e em diversas mitologias, se enquadrando melhor com a definição de ficção heroica. Alguns desses títulos

são: *O Príncipe Valente* (1937), *The Golden Knight* (1939), *Fairy Tale Parade* (1941), *The Return of Hobin Hood* (1943), *Classic Illustrated: The Arabian Nights* (1943), *The Silver Knight* (1944) e *Knights of the Round Table* (1953). Já as histórias em quadrinhos que podem ser consideradas de Espada & Feitiçaria estrearam em 1949, com *Malu the Slave Girl*, passando por publicações como *Crom the Barbarian* (1950) – para muitos a verdadeira pedra fundamental da Espada e Feitiçaria nas histórias em quadrinhos -, *The Viking Prince* (1955), *Clawfang the Barbarian* (1966), etc. Contudo, nenhum desses títulos perdurou. Novamente caberia à maior criação de Robert E. Howard o papel de guiar os rumos do subgênero, desta vez nos quadrinhos e, editado pela *Marvel Comics*, em 1970 estreou a revista mensal *Conan, o Bárbaro*[18], escrita por Roy Thomas e desenhada por Barry Windsor-Smith.

Figura 9: Capa: *Conan the Barbarian #1*. Arte: Barry Windsor-Smith (1970).



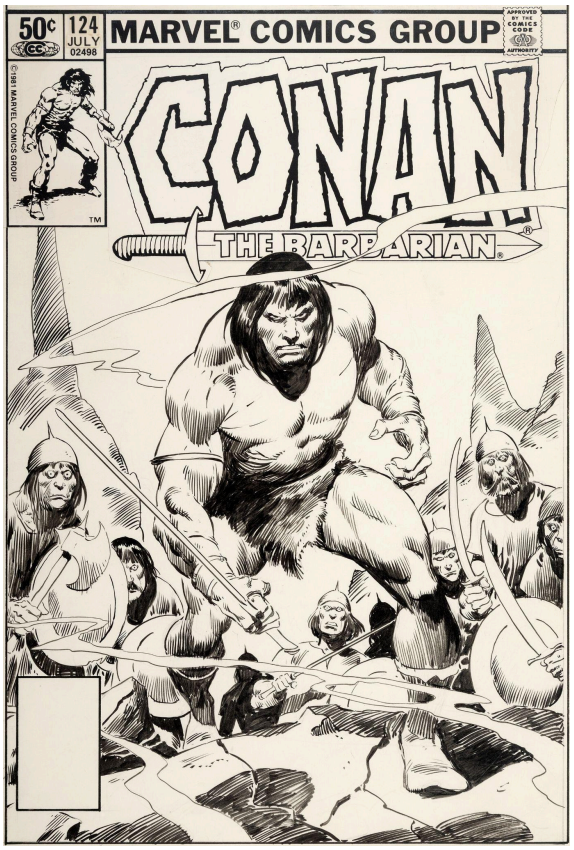
Fonte: Conan the Barbarian Vol 1 1. Marvel Database. Disponível em: <https://marvel.fandom.com/wiki/Conan_the_Barbarian_Vol_1_1>. Acesso em: 23 fev. 2025.

[18] Existiu uma aparição anterior de *Conan*, nos quadrinhos, publicada no México, pela Corporación Editorial Mexicana, AS. Trata-se de uma obra inspirada em uma das histórias originais de Howard, *A Rainha da Costa Negra* e data de 1952.

2.3.1 Conan nos quadrinhos

A série *Conan, o Bárbaro* começou como uma aposta de Roy Thomas, que, inicialmente não vendia tão bem, mas logo evoluiu para se tornar um dos títulos mais populares da *Marvel Comics*, no período. Apesar de ter se inspirado nas ilustrações de Frank Frazetta, Barry Windsor-Smith caracterizou *Conan* de maneira muito semelhante – para não dizer idêntica – à do personagem *Starr the Slayer*, que havia desenhado pouco tempo antes, também em parceria com Thomas (roteiros); os adereços eram os mesmos: o chifre, o colar, as sandálias e os braceletes, apenas as cores mudaram. Smith esteve à frente dos desenhos da série ao longo de 24 edições e a popularidade do título elevou sua carreira a outro patamar. O artista decidiu, então, partir em busca de novos desafios, sendo substituído por John Buscema, um dos maiores nomes da *Marvel Comics*, na época e cuja versão de *Conan* é amplamente considerada como a definitiva, nos quadrinhos.

Figura 10: Capa: *Conan the Barbarian #124*. Arte: John Buscema (1981).



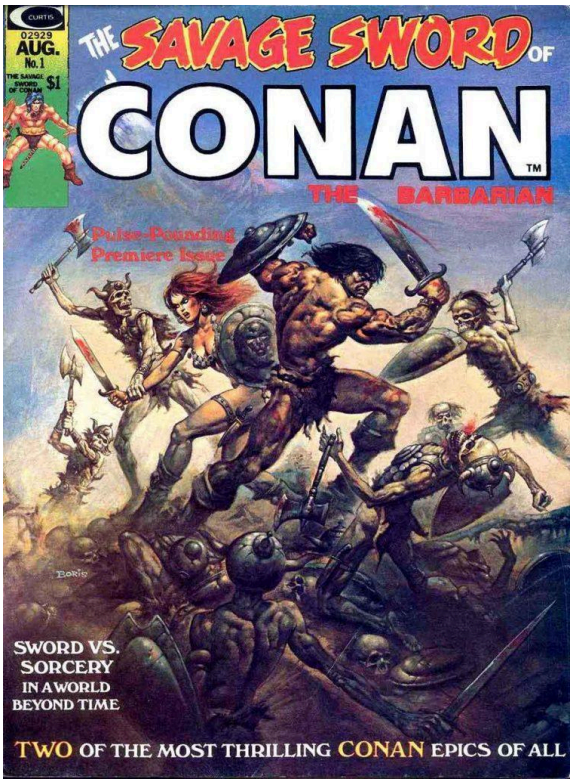
Fonte: Heritage Auctions. John Buscema Conan the Barbarian #124 Cover Original Art (Marvel, 1981). Disponível em:

<https://comics.ha.com/itm/original-comic-art/covers/john-buscema-conan-the-barbarian-124-cover-original-art-marvel-1981-/a/7166-92060.s>. Acesso em 23 fev. 2025.

A popularidade da série *Conan, o Bárbaro* levou à criação de outros títulos mensais do personagem, sendo o maior deles a revista *A Espada Selvagem de Conan*, lançada em 1974. Por ter um público-alvo mais adulto, o título não precisava se enquadrar no *Comics Code Authority (CCA)*[19], isso foi um atrativo para artistas que buscavam escrever e desenhar histórias mais sombrias e viscerais. Com seu interior em preto e branco, a revista contou com desenhos de Barry Windsor-Smith, John Buscema, Alfredo Alcala, Neal Adams, Pablo Marcus, Dick Giordano, Al Milgrom, Jim Starlin e Walter Simonson. Já as capas, foram pintadas pelos ilustradores Boris Vallejo, Earl Norem, Bob Larkin e Joe Jusko e distinguiram o título das demais revistas em quadrinhos mensais, referenciando os *pulps* e buscando o mesmo apelo comercial que as artes de Frank Frazetta tiveram para o personagem, na literatura.

[19] O *Comics Code Authority* (CCA) foi um selo, criado em 1954, pela *Comics Magazine Association of America* (Associação de revistas em quadrinhos da América, em tradução livre), que tinha como objetivo a "preservação da infância e juventude", diante de conteúdos de horror explícito, sexual, crimes, etc. O código promovia restrições a editoras (em outras palavras, censura) fazendo com que publicassem quadrinhos mais "ingênuos". Entre os malefícios provocados por essa regulamentação, foi o gradual desenvolvimento do estigma de que os quadrinhos são um produto de consumo infantil.

Figura 11: Capa: *The Savage Sword of Conan vol.1*. Arte: Boris Vallejo (1974).



Fonte: THOMAS, Roy; BUSCEMA, John. The Savage Sword of Conan #1. New York: Marvel Comics, ago. 1974.

No início da década de 2000, a *Marvel Comics* perdeu os direitos de publicação de *Conan*, que, a partir de 2003, passou a ser publicado pela *Dark Horse*. A Editora reformulou o personagem, na tentativa de se aproximar mais do *Conan* original dos contos de Howard. A fase *Dark Horse* contou com os seguintes títulos: *Conan* (2004–2008); *Conan the Cimmerian* (2008–2010); *Conan: Road of Kings* (2010–2012); *King Conan* (2011–2016); *Conan the Barbarian* (2012–2014); *Conan the Avenger* (2014–2016); e *Conan the Slayer* (2016–2017), além das diversas adaptações de contos originais de Howard.

Em 2018 *Conan* retornaria para a *Marvel Comics* e, além da retomada dos títulos *Conan O Bárbaro (2019–2021)* e *A Espada Selvagem de Conan (2019–2020)*, foram lançados títulos como: *Conan: Serpent War* (2019–2020), *Conan: Battle for the Serpent Crown* (2020) e *Savage Avengers* (2019–2022), onde se junta a outros heróis (e vilões) da *Marvel*; entre eles, Wolverine e Justiceiro. Porém, desta vez, a passagem seria curta. Em 2022, a *Heroic Signatures*, empresa detentora dos direitos autorais de *Conan* (e de outras obras de Howard) decide não renovar com a *Marvel*, entregando o personagem nas mãos da editora britânica *Titan Comics*, que passa a publicar *Conan* desde 2023. Correndo por fora dessa briga, a

editora francesa *Glénat* vem publicando uma série de *graphic novels* de *Conan*, que adaptam histórias originais de Howard.

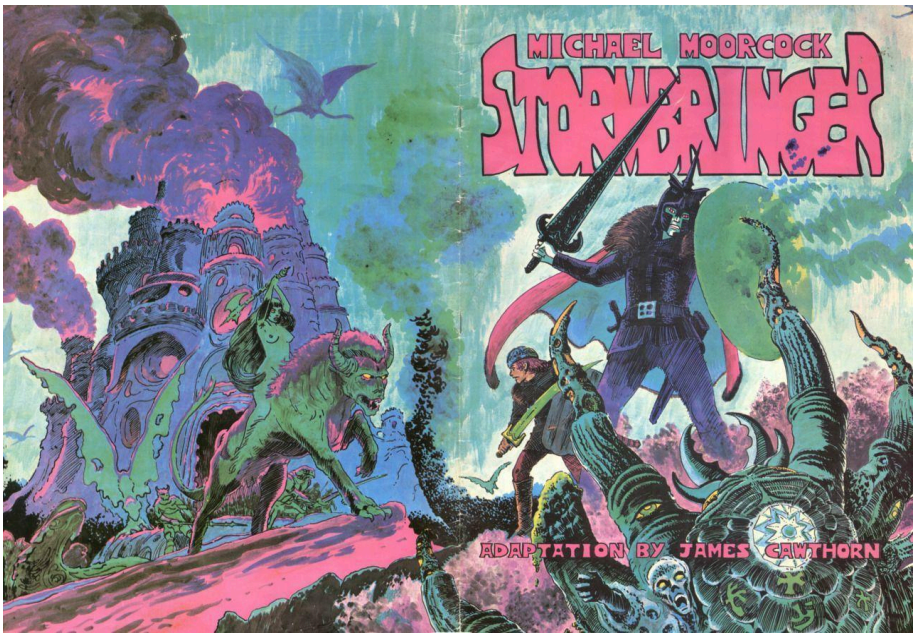
2.3.2 Elric e outros heróis de Espada & Feitiçaria, nos quadrinhos

Com o sucesso de *Conan* nas HQs da *Marvel Comics*, a *DC Comics* (principal concorrente) apostou, ao longo da década de 1970, na criação de heróis de Espada & Feitiçaria: *Iron-wolf*, *Beowulf Dragonslayer*, *Claw The Unconquered*, *Hercules Unbound*, *Stalker* e *The Warlord*, sendo esse último o único título duradouro. Além disso, dali por diante, diversas editoras buscaram adaptar heróis do subgênero vindos da literatura, como foi o caso de *Rei Kull* e *Solomon Kane*, ambos personagens Howardianos, *Fafhrd e Gray Mouser*, personagens de Fritz Leiber, *Thongor*, de Lin Carter e, não menos importante, *Elric de Melniboné,* criação do escritor britânico Michael Moorcock.

Elric pertence ao hall dos personagens mais emblemáticos da Espada & Feitiçaria. Contabilizando seis livros em sua saga principal, estreou em junho de 1961, na revista *Science Fantasy*, com a novela intitulada *The Dreaming City* (*A cidade dos Sonhos*), entretanto, ainda levaria mais de uma década para que o personagem fosse adaptado para as páginas dos quadrinhos. Sua primeira aparição foi em 1972, na história *A Sword Called Stormbringer!* (*Uma Espada chamada Stormbringer!*), uma participação especial na revista mensal de *Conan*, publicada em duas partes, em *Conan the Barbarian* #14 e *Conan the Barbarian* #15. Depois disso, o personagem também foi adaptado pelas editoras *Pacific Comics*, *First Comics*, *DC Comics*, *Topps Comics*, *Dark Horse*, *Boom! Studios*, *Savoy Books*, *Unicorn* e *Glénat* e segue sendo publicado ao longo da década de 2020, tanto nos quadrinhos, quanto na literatura.

Dentre os artistas que trabalharam com *Elric* nos quadrinhos, o primeiro a se destacar foi o ilustrador James Cawthorn. Ele foi o responsável por desenvolver, junto a Moorcock, os primeiros conceitos visuais de *Elric*. É dele a ilustração que consolida o visual do personagem e estampa a primeira versão de *Stormbringer* (1965), sexto e último romance da saga principal de *Elric*. Também é dele a primeira versão quadrinizada desse romance.

Figura 12: Capa: Stormbringer. Arte: James Cawthorn (1976).



Fonte: CAWTHORN, James. Stormbringer. Adaptado por James Cawthorn. Manchester: Savoy Books, 1976.

P. Craig Russell é outro artista digno de menção. Ele emprestou sua visão colorida (e um tanto lisérgica) para o personagem, ao colaborar, como desenhista, nas adaptações de: *Elric: The Dreaming City* (*Marvel Comics*, 1981–1982); *Elric: While the Gods Laugh* (*Marvel Comics*, 1982)*; Elric Of Melniboné* (*Pacific Comics*, 1983–1984), *Elric: The Weird Of The White Wolf* (*First Publishing*, 1986–1987) e, anos depois, como desenhista e roteirista em *Elric: Stormbringer* (*Topps Comics* e *Dark Horse Comics*, 1996–1997).

No prefácio para o encadernado da editora britânica *Titan Comics* (publicado no Brasil em 2022, pela *Pipoca & Nanquim*) – que reúne as sete edições da minissérie *Elric: Stormbringer* – Russell conta que em *Elric: The Dreaming City* e *Elric: While the Gods Laugh*, trabalhou junto ao roteirista Roy Thomas no "estilo Marvel"[20]. Ele relata o quanto esse processo contribuiu para sua evolução na arte das adaptações. Russel utilizava as sinopses de Thomas como referência para estruturar as páginas e, então, se voltava para as obras originais, buscando fidelizar os diálogos e descrições de Moorcock, com seus desenhos. Ao longo de sua carreira, Russel seguiu trabalhando em diversas outras adaptações de literatura para os quadrinhos.

[20] O estilo *Marvel* foi desenvolvido por Stan Lee, durante a década de 1960, para dar conta dos cerca de 14 títulos mensais, que ele costumava roteirizar, simultaneamente. Nesse método, ele enviava para cada artista um argumento prévio contendo as linhas gerais das histórias. Os artistas, que tinham liberdade para desenhar as páginas de acordo com a própria interpretação, concluíam os desenhos, a lápis, e enviavam as páginas para Stan, que escrevia as legendas, os diálogos e esboçava os balões, legendas e efeitos sonoros, antes de encaminhar para arte-finalista e, então, para o colorista.

> Ao fim das seis edições, da série [*Elric Of Melniboné – Pacific Comics*, 1983–1984], eu estava pronto para seguir para outros projetos […] Continuei em frente, dedicando-me aos meus roteiros de adaptações, afiando minhas habilidades com histórias e autores tão diversos quanto Rudyard Kipling e Oscar Wilde, H.P. Lovecraft e Ray Bradbury. Quase uma década se passou antes que o caminho clareasse e eu enfim pudesse abordar *Stormbringer*, agora livre para lidar diretamente com o material original de Michael Moorcock. (RUSSELL, P. Craig *in*: Elric: Stormbringer / P. Craig Russell; traduzido por Jeremias Giacomo. – São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2022. 212p. : il.).

Stormbringer, até então a última contribuição de Russell com o personagem nas HQs, é seu trabalho mais lembrado. Aclamada pela crítica, a minissérie lhe rendeu o prêmio *Eisner*[21] em 1998 e é tida como uma boa adaptação, que carrega a essência da obra original.

Figura 13: *Elric: Stormbringer*. Arte: P. Craig Russell (1995, p. 12–13).



Fonte: RUSSELL, P. Craig. Elric: Stormbringer. São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2022, p. 12–13.

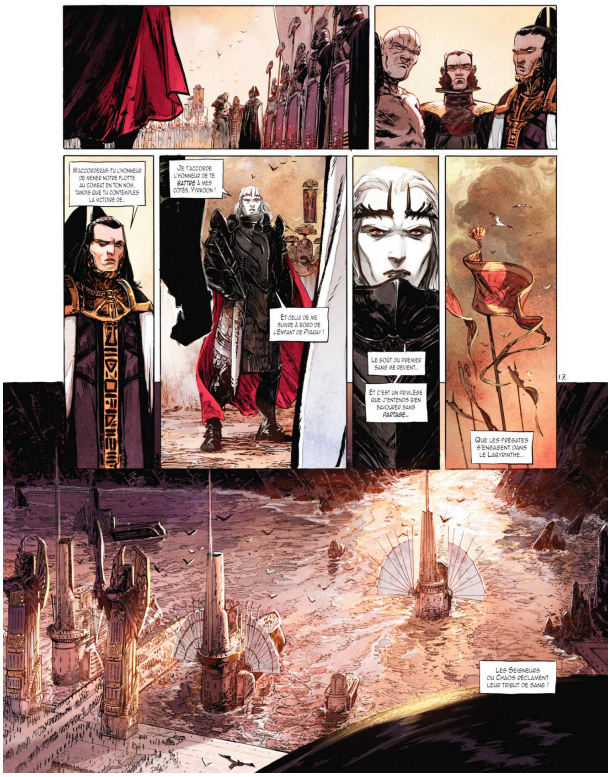
Lançado em 2013, pela editora francesa *Glénat*, *Elric – Le trône de rubis* (*Elric – O Trono de Rubi*[22]) salta aos olhos pela qualidade artística do trio Robin Recht, Didier Poli e Jean Bastide. Todavia, foi a adaptação/roteiro de Julien Blondel que recebeu elogios do

[21] Nomeado em homenagem ao lendário quadrinista estadunidense Will Eisner, trata-se da principal premiação da indústria das histórias em quadrinhos.
[22] Publicado no Brasil em 2017, pela editora Mythos.

próprio criador Michael Moorcock. Em entrevista ao site Gizmodo[23], ele afirma ser a melhor adaptação já feita de *Elric*: “Definitivamente! É a história que eu teria escrito hoje em dia”.

> Possui o romance e a decadência do gótico antigo, trazidos para os tempos modernos, assim como eu manifestei a angústia e o questionamento inerentes aos revolucionários anos 1960 para o personagem, sem ter perdido o que eu almejo ser um senso mítico. Eu já gostei de muitos “Elrics” [...] Mas esta versão de Elric de muitas maneiras retorna às raízes do folclore e da ficção europeia. (Michael Moorcock em entrevista ao site Gizmodo – tradução livre do autor).

Figura 14: *Elric: O Trono de Rubi*. Arte: R. Recht, D.Poli e J. Bastide (2013, p. 21).



Fonte: BLONDEL, Julien. Elric: O Trono de Rubi. São Paulo: Mythos Editora, 2017, p. 21.

2.4 A Espada & Feitiçaria no cinema

Apesar da redescoberta de *Conan*, na década de 1960 e do sucesso dos quadrinhos do bárbaro, a partir da década de 1970, constata-se que a maior vitrine difusora do personagem e do subgênero, na cultura pop, foi a primeira adaptação do personagem para os cinemas, intitulada *Conan, o Bárbaro* (1982). O sucesso nas bilheterias (o custo de US$ 20 milhões foi

[23] BRICKEN, Rob. Michael Moorcock Reveals Why This Elric Comic Is Superior To The Books. Gizmodo, 25 set. 2014. Disponível em: <https://gizmodo.com/michael-moorcock-reveals-why-this-elric-comic-is-superi-1639201318>. Acesso em: 15 ago. 2024.

quase quadruplicado em arrecadação[24]) abriu caminho para uma leva de produções cinematográficas de Espada & Feitiçaria, ainda que a maioria possuísse baixo valor de produção e qualidade questionável (o que inclui sua continuação *Conan, O Destruidor de 1984*). Filmes como *O Príncipe Guerreiro* (1982), *A Espada e os Bárbaros* (1982), *Deathstalker – O Guerreiro Invencível* (1983), *Krull* (1983), *Guerreiros de Fogo* (1985), *Os Bárbaros* (1987) e *Mestres do Universo* (1985), ajudaram a disseminar o estereótipo do bárbaro obtuso, violento e musculoso, que salva mulheres seminuas e voluptuosas; ao mesmo tempo que colaboraram para o estabelecimento de uma estética que perduraria na fantasia, nas décadas seguintes.

É claro que existem outras obras dignas de menção: em 1981 (um ano antes de *Conan, o Bárbaro*) *Excalibur, a Espada do Poder* chegava aos cinemas, trazendo uma releitura mais violenta do mito arturiano; em 1986 o longa *Highlander: O Guerreiro Imorta*l inaugurou uma franquia que coleciona continuações e derivações para a televisão, animação, videogames e até para um jogo de cartas colecionáveis; *Willow: Na Terra da Magia* de 1988 surge de ideias reaproveitadas, tidas por George Lucas, durante a concepção de sua franquia principal, *Star Wars.* Mesmo tendo uma estrutura simples, a originalidade do seu protagonista (que dá nome à trama) fez o longa sobressair em meio a um mar de produções do subgênero que tentaram emular *Conan*, ao longo da década de 1980. Com o passar do tempo, algumas dessas obras receberam status *cult*, apesar disso, nenhuma delas foi tão impactante quanto *Conan, O Bárbaro*.

No final da década de 1970, Oliver Stone foi chamado para desenvolver o roteiro do longa-metragem e se baseou em dois contos originais de Howard: *Black Colossus* (*O Colosso Negro*), de 1933 e *A Witch Shall be Born* (*Uma Bruxa Nascerá*), de 1934. Contudo, esse roteiro foi considerado "infilmável" para os padrões da época, por questões orçamentárias e tecnológicas, já que continha cenas épicas de batalhas, dignas das que veríamos somente duas décadas depois, na trilogia *O Senhor dos Anéis* (2001–2003). Em adição a isso, a escolha de retirar *Conan* de sua *Era Hiboriana*, colocando-o em um mundo pós-apocalíptico, não agradou os produtores. Por esses motivos, John Milius assumiu como roteirista e diretor, realizando diversas alterações; adicionando, por exemplo, o tema da vingança contra o vilão *Thulsa Doom* (originalmente um antagonista das histórias do *Rei Kull*) e o seu "Enigma do Aço".

---

[24]SADOVSKI, Roberto. Splash Uol 40 anos de "Conan, o Bárbaro": como Arnold Schwarzenegger conquistou o mundo. UOL, [s. l.] 14 mai. 2022. Disponível em: <https://www.uol.com.br/splash/colunas/roberto-sadovski/2022/05/14/40-anos-de-conano-barbaro-como-arnold-schwarzenegger-conquistou-o-mundo.htm> Acesso em 26 fev. 2024.

Podem existir diversas interpretações para a filosofia abordada por Milius em *Conan, o Bárbaro*. Uma dessas possíveis leituras associa o forjar do aço – através da chama e do impacto da marreta – com o moldar da "vontade" de um sujeito – a partir de experiências dolorosas e das provações da vida. A frase do filósofo Friedrich Nietzsche, escolhida por Milius para abrir o longa-metragem, corrobora com essa interpretação: "O que não nos mata nos torna mais fortes".

Figura 15: Cartaz do filme: *Conan, o Bárbaro*. Arte: Renato Casaro (1982).



Fonte: Conan the Barbarian. film/art Gallery. Disponível em: <https://filmartgallery.com/products/conan-the-barbarian-1>. Acesso em: 20 fev. 2025.

O filme ainda aborda temas como abuso de poder e fanatismo religioso; é importante contextualizar que, à época da produção do longa, eram recentes a tragédia de Jonestown[25] e o culto do guru indiano Osho[26], ambos os casos envolvendo seitas religiosas fundamentalistas.

Em vídeo, Collares dá a sua visão sobre a mensagem do filme[27]: para ele o "Enigma do Aço" se desvenda no furor da batalha; no cruzar das espadas e não na manipulação das palavras pelos falsos profetas do mundo dito civilizado, que buscam o controle sobre outros homens. O aço simboliza a valorização da autonomia do pensamento e da ação, por parte do indivíduo. Vale ressaltar que a exaltação à guerra conduzida por "homens de honra", reflete o militarismo convicto de Milius e sua ideologia armamentista.

Mesmo com a popularidade do longa, a adaptação de *Conan* para os cinemas é criticada entre os fãs mais fervorosos de Howard. A reclamação comum é que o intérprete Arnold Schwarzenegger entrega um *Conan* menos vocal, que não demonstra sua inteligência e capacidade estratégica; características marcantes do personagem nos contos originais. Não se pode negar que a curva dramática do astro Arnold Schwarzenegger seja limitada e é provável que seu sotaque austríaco tenha contribuído para a diminuição de suas linhas de texto. Contudo, devemos ter cautela; Para Stam (2006, p 21), existe uma crença comum e velada, que nos leva, de maneira inconsciente, a rebaixar as adaptações cinematográficas a um status subalterno em relação à literatura. Convicção que parte de preconceitos primordiais, como a crença de que as artes antigas eram melhores; o pensamento dicotômico de que o cinema é capaz de promover alguma espécie de mácula para a literatura; do desgosto em ver personagens sendo interpretados em carne e osso, enquanto atuam e interagem com objetos e cenários reais, etc.

Em posfácio para a edição brasileira da novelização oficial do filme *Conan, o Bárbaro*[28] Alexandre Callari destaca a importância histórica do longa-metragem, apontando-o como um divisor de águas no cinema de fantasia. De acordo com ele, na era pré-*Conan*, existiram inúmeras obras de qualidade no catálogo de filmes do gênero, porém não com a violência, o sexo, o terror e até a tortura física e psicológica que Milius imprime em seu longa. Para ele, o primeiro filme de *Conan* promoveu para a fantasia, evolução equivalente à

[25] No ano de 1978, uma seita religiosa, surgida nos Estados Unidos e guiada pelo líder messiânico Jim Jones, levou a um misto de assassinatos e suicídio coletivo, que causou a morte de mais de 900 pessoas em Jonestown, na Guiana.

[26] Em 1981, o estabelecimento de um grupo religioso, liderado por um guru conhecido como Osho, em Antelope, cidade do interior de Oregon, culminou em um caso de bioterrorismo em grande escala, evasão fiscal e conflitos com os moradores locais.

[27] FÓRUM CONAN O BÁRBARO. O segredo do Enigma do Aço. Filme Conan o Bárbaro. YouTube, 06 maio 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5QSm8sYC8t0>. Acesso em: 19 ago. 2024.

[28] CAMP, L. sprague de. Conan, o Bárbaro – Novelização oficial do filme / L. Sprague de Camp, Lin Carter; tradução de Alexandre Callari. – São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2024. 202p. : il. p 196

que *Alien: O Oitavo Passageiro* (1979) proporcionou para a Ficção Científica; ou que *Apocalypse Now* (1979) – que possui roteiros do próprio Milius – proporcionou para os filmes sobre guerra; o mesmo vale para outros clássicos que mudaram a maneira como a indústria (falando especificamente de *Hollywood*), enxergavam os gêneros.

No que diz respeito à estética do longa-metragem, a influência de Frank Frazetta não é apenas notável, como declarada. No documentário *Frazetta Painting With Fire* o diretor John Milius revela ter tentado capturar a atmosfera e a iluminação das pinturas de Frazetta e mais: existem cenas no filme totalmente dedicadas a referenciar trabalhos do pintor (mesmo que alguns desses trabalhos não sejam originalmente relacionados a *Conan*). O filme ainda se destaca pela sua fotografia, decupagem e design de produção.

A escolha de Arnold Schwarzenegger, para interpretar o protagonista, também não foi por acaso; se sua capacidade de atuação não era impressionante, muito do sucesso do filme se deve ao impacto causado pela estrutura física do ator – herança de sua carreira como fisiculturista -, um ponto fora da curva no cinema da época e que combinou perfeitamente com o personagem. É plausível que o *Conan* de Schwarzenegger tenha influenciado toda uma leva de heróis de ação, interpretados por atores musculosos, que se multiplicaram em Hollywood, a partir da década de 1980.

Concluímos que a estética visual da Espada & Feitiçaria transcende suas raízes literárias e se estabelece como uma linguagem visual independente e influente. A partir da visão de Frank Frazetta, o subgênero ganha uma identidade própria, marcada pela força simbólica de seus heróis e mundos fantásticos. Essa evolução visual foi crucial para revitalizar o interesse por autores clássicos, como Robert E. Howard, e alavancar novas mídias, como os quadrinhos e o cinema, que levaram a fantasia heroica a novos patamares de popularidade. Esse legado continua a inspirar adaptações contemporâneas, reafirmando a relevância estética e narrativa do subgênero no imaginário popular.

3 Espada & Feitiçaria na animação

Para realizar um levantamento de animações do subgênero (detalhado no Apêndice A), utilizamos os sites *IMDb* e o *YouTube*. Nessa última plataforma, encontramos diversos vídeos contendo listas de longas-metragens e séries animadas categorizadas como Espada & Feitiçaria. Algumas dessas obras estavam disponíveis na íntegra, permitindo uma análise mais aprofundada.

Dada a ausência de consenso sobre os elementos que qualificam uma obra animada como representativa da Espada & Feitiçaria, optamos por estabelecer critérios claros para nortear nossa análise. Como vimos anteriormente, histórias desse subgênero são guiadas por protagonistas que não têm como objetivo salvar o mundo, mas agem motivados por interesses pessoais, muitas vezes demonstrando um caráter dúbio. Esses personagens são guerreiros familiarizados com combates mortais e às regras do ambiente hostil em que vivem.

Em relação ao mundo fantástico em que a trama se desenrola, podemos utilizar a conceituação dada pelo autor Lyon Sprague de Camp como um guia:

> O cenário em que se colocam [esses personagens] não é o de um mundo real, mas de como deveria ter sido. A ambientação consiste de um mundo concebido como se estivesse existido há muito tempo, ou de como poderá ser em futuro distante, ou em outro planeta, ou ainda em outra dimensão. Num mundo assim, a magia e os espíritos são reais, mas a ciência e a tecnologia modernas são essencialmente desconhecidas. É como se ainda não tivessem sido descobertas, ou como se houvessem sido esquecidas. Os homens são poderosos, as mulheres muito bonitas, os problemas são simples e a vida é cheia de aventuras (DE CAMP. L. Sprague, apud TEGÃO, 2021, p. 35–36).

Portanto, o mundo, paralelo ao nosso, pode estar situado em um passado ou futuro distante, podendo também se passar em outros planetas ou em universos completamente imaginados pelo autor. A presença do sobrenatural e de criaturas fantásticas precisa ser marcante e naturalizada pelos personagens da trama.

Como observa Wells (2019), “tentativas de categorizar gêneros cinematográficos muitas vezes atuam com um alto grau de generalidade e, consequentemente, uma análise minuciosa revela categorizações deficientes e contraditórias em filmes específicos”. Esse diagnóstico também se aplica ao nosso levantamento: muitas das obras inicialmente listadas não atendiam aos critérios estabelecidos, ou poderiam ser mais adequadamente classificadas como pertencentes a outras vertentes da fantasia e até mesmo à ficção científica. Essas animações foram desconsideradas.

Embora originalmente voltada para o público adulto, a estética visual da Espada & Feitiçaria, consolidada por Frank Frazetta, foi amplamente explorada em animações infantis para a TV. Esse movimento foi provavelmente impulsionado pela popularidade do subgênero no cinema. Contudo, por se tratarem de produções de censura livre, essas animações suavizaram a violência e apresentaram protagonistas mais heroicos e altruístas. Para contemplar essas obras, decidimos flexibilizar alguns dos critérios, aceitando animações com protagonistas alinhados ao arquétipo do herói clássico e com maior tolerância a elementos tecnológicos.

Sem essa flexibilização, obras emblemáticas como *He-Man e os Defensores do Universo* (1983–1985) poderiam ter sido excluídas. A história por trás de sua criação é curiosa e merece destaque.

No final dos anos 1970, a *Mattel*, renomada fabricante de brinquedos conhecida por sucessos como *Barbie* e *Hot Wheels*, enfrentava dificuldades no mercado de bonecos para o público infantil masculino. Após recusar a licença para produzir brinquedos baseados em *Star Wars* em 1978, a empresa viu sua principal linha perder espaço para os bonecos da franquia espacial. Tentativas subsequentes de lançar produtos inspirados em *Battlestar Galactica* (1978), *Flash Gordon* (1980) e *Fúria de Titãs* (1981) não alcançaram o sucesso esperado.

Pesquisas encomendadas revelaram que meninos de cinco anos eram atraídos por personagens que simbolizam força e poder. A estética do barbarismo, popularizada pelas ilustrações de Frank Frazetta e pela figura de Arnold Schwarzenegger, possuía grande apelo comercial. Com base nesses dados, a *Mattel* desenvolveu a linha *Os Mestres do Universo*, uma coleção de bonecos maiores e mais musculosos que os concorrentes.

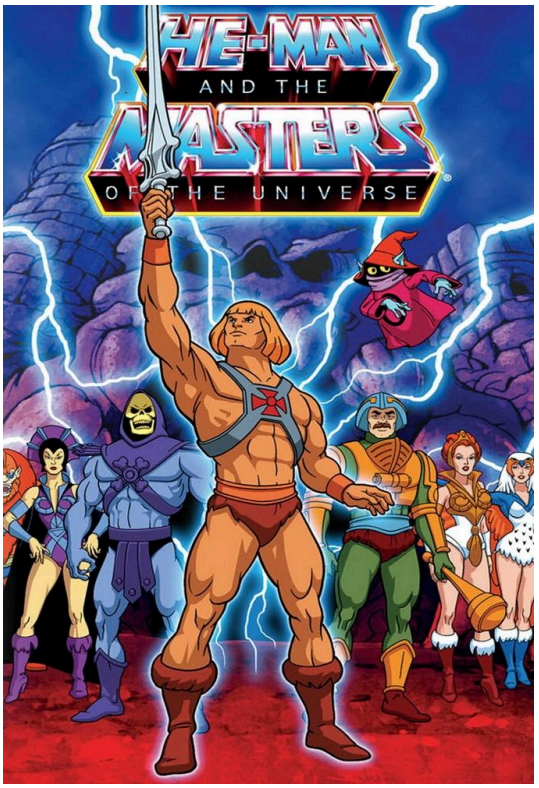
Em entrevista, Mark Taylor, designer responsável pelo conceito visual da coleção, revelou ser grande fã das tiras de jornal de *O Príncipe Valente* e de publicações da *E.C. Comics*, o que estabelece uma ligação direta com a obra de Frazetta. Como vimos anteriormente, o ilustrador também admirava a criação de Hal Foster e colaborou como capista para a editora. Taylor descreveu ainda um conceito já presente em seu imaginário: um herói primitivo que resolvia conflitos pela força bruta. Esse conceito visual, além de servir como inspiração para a criação do herói *He-Man*, se alinha ao espírito de *Conan*, conforme idealizado por Frazetta.

Em setembro de 1983, estreou *He-Man e os Defensores do Universo*, animação produzida pela *Filmation*, que já havia trabalhado em *Blackstar* (1981), outra série animada associada ao subgênero Espada & Feitiçaria. *He-Man e os Defensores do Universo* seguia uma estrutura procedural, com episódios independentes em que o herói e seus aliados

enfrentavam vilões recorrentes para proteger o reino conhecido como *Eternia*. Cada capítulo trazia uma lição moral ao final, explicando os erros cometidos e como corrigi-los.

A marca expandiu-se para além dos brinquedos, gerando lucros com quadrinhos, videogames, roupas e outros produtos. Tornou-se um caso de sucesso e um modelo para a indústria de brinquedos, demonstrando o poder de uma estratégia integrada de marketing e entretenimento.[29]

Figura 16: Cartaz de *He-Man e os Defensores do Universo* (1983).



Fonte: He-Man and the Masters of the Universe. IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt0126158/?ref_=nv_sr_srsg_0_tt_7_nm_1_in_0_q_he-man>. Acesso em: 23 fev. 2025.

Nosso levantamento revelou que diversas animações posteriores incorporaram características similares às de *He-Man e os Defensores do Universo*, tanto em temáticas quanto em narrativa. Este formato popularizou a Espada & Feitiçaria em um contexto mais amplo, alcançando tanto crianças quanto adultos e consolidando o subgênero como uma parte importante da cultura pop animada.

[29] HE-MAN. in: Brinquedos que Marcaram Época. Direção: Tom Stern. Produção: Tom Stern; Cisco Henson; Anne Carkeet; Edwin Zane. Los Angeles: The Nacelle Company, 2017. 46 min. Temporada 1, ep. 03. Disponível em: https://www.netflix.com. Acesso em: 17 fev. 2025.

> O sucesso de “He-Man” levou a uma série de programas feitos para o mercado de sindicação, a maioria deles financiados por empresas de brinquedos, incluindo “Bigfoot”, “Centurions”, “G.I. Joe”, “Gobots”, “J.E.M.”, “M.A.S.K.”, “Sectaurs”, “She-Ra, Princess of Power”, “Thundercats”, “Transformers” e “Voltron”. As apostas eram altas: um fabricante de brinquedos poderia investir entre 12 e 14 milhões de dólares no desenvolvimento de uma série e comprometer uma quantia igual para a publicidade nas estações de TV parceiras. Mas os lucros potenciais eram ainda maiores: até 1985, mais de 500 milhões de dólares em brinquedos de He-Man haviam sido vendidos, além de 500 milhões de dólares em mercadorias relacionadas (SOLOMON, 1994, p. 292).

Outras séries animadas que merecem menção incluem *Os Herculóides* (1967), desenvolvida pela *Hanna-Barbera*, uma série que mistura ficção científica e fantasia, que conta com personagens desenvolvidos pelo artista Alex Toth; *Thundarr, o Bárbaro* (1980), apresenta um mundo pós-apocalíptico, contendo resquícios de tecnologia e habitado por feiticeiros e bárbaros; *Caverna do Dragão* (1983) adaptação da franquia de jogos de RPG *Dungeons & Dragons*, que se tornou um clássico da animação dos anos 80, tendo feito muito sucesso no Brasil; *She-Ra: A Princesa do Poder* (1985), parte do mesmo universo de *He-Man* e desenvolvida pela *Filmation*, a série foi encomendada para promover a linha de bonecas femininas pela *Mattel*; e *Thundercats* (1985), produzida pela *Rankin/Bass Productions* e animada pelo estúdio japonês *Pacific Animation Corporation*, apresenta um grupo de felinos antropomórficos, liderados por *Lion-O*, que enfrentam o feiticeiro *Mumm-Ra* para salvar seu novo lar, conhecido como *Terceira Terra*. Também se destacam as duas versões animadas de *Conan*, *Conan, o Bárbaro* (1992) e *Conan e os Jovens Guerreiros* (1994), que, apesar de serem bastante populares, apresentam interpretações distintas do personagem.

Já na década de 2020, dentre produções disponíveis em serviços de *streaming*, podemos apontar animações como *O Sangue de Zeus* (2020), que aborda a jornada de um herói baseado na mitologia grega; *A Lenda de Vox Machina* (2022), baseada nas campanhas de RPG protagonizadas pelo grupo de atores do Critical Role, viabilizada através de uma campanha de financiamento coletivo no site *Kickstarter* e *Crepúsculo dos Deuses* (2024), que apresenta uma visão sombria e adulta da mitologia nórdica. Também podemos destacar dois *remakes* de *He-man*: *Mestres do Universo: Salvando Eternia* (2021) e *Mestres do Universo: A Revolução* (2024), que trazem novas versões da icônica franquia.

No entanto, ao considerarmos as origens do subgênero, nenhuma dessas obras pode ser apontada como uma representante definitiva da Espada & Feitiçaria na animação. Dentre as obras levantadas, encontramos duas que podem nos ajudar a compreender a evolução da Espada & Feitiçaria na animação, o longa-metragem *Fogo e Gelo* (1983), de Ralph Bakshi e Frank Frazetta e a série *Primal* (2019), de Genndy Tartakovsky. Ambas se destacam por suas características sombrias, violentas e moralmente ambíguas. Enquanto *Fogo e Gelo* adota um

estilo clássico que remete à estética visual tradicional do subgênero, *Primal* apresenta uma abordagem inovadora, resgatando elementos fundamentais originados na literatura.

Análises dessas obras nos permitirão explorar como a Espada & Feitiçaria evoluiu ao longo das décadas, contrastando as abordagens contemporâneas e clássicas, e demonstrando como o subgênero permanece relevante e adaptável na mídia animada. A seguir, faremos análises sobre as animações destacadas e traçaremos um comparativo entre as duas obras.

3.1 Fogo e Gelo

Lançado em 1983, *Fogo e Gelo* é um longa-metragem de animação dirigido por Ralph Bakshi e produzido em parceria com Frank Frazetta. Os roteiros são assinados por Roy Thomas e Gerry Conway, ambos experientes roteiristas de quadrinhos, que já haviam trabalhado com o subgênero Espada & Feitiçaria em histórias do *Conan*, na *Marvel Comics*.

A parceria entre Bakshi e Frazetta em *Fogo e Gelo* reflete a experiência do diretor em explorar estilos visuais únicos e narrativas adultas. Para compreender essa colaboração, é relevante traçarmos um breve panorama da carreira de Bakshi e sua contribuição para a animação.

Na década de 1970, Ralph Bakshi emergiu como um diretor de longas-metragens de animação e se destacou ao explorar temas adultos e estéticas experimentais. Conforme descrito por Solomon (1994, p. 282), seu trabalho chamou a atenção com *Fritz the Cat* (1972), uma adaptação da obra em quadrinhos criada por Robert Crumb, que aborda questões sociais, sexualidade e contracultura. O filme chocou o público habituado a animações infantis. Apesar do sucesso comercial, o longa foi alvo de severas críticas por parte de Crumb.

Com *Heavy Traffic* (1973), considerada sua obra-prima, Bakshi se consolidou como o primeiro diretor desde Walt Disney a ter dois longas animados consecutivos bem-sucedidos. O filme mescla animação, filmagens com atores e outras técnicas, criando um retrato cru e autobiográfico da vida urbana em Nova York (SOLOMON, 1994, p. 282).

Outros trabalhos de destaque incluem *Wizards* (1977) e a adaptação da obra de J.R.R. Tolkien *The Lord of the Rings* (1978), que marcaram as primeiras incursões do diretor no gênero de fantasia. Ambas as obras, entretanto, enfrentaram duras críticas pelo uso excessivo de rotoscopia[30]. Já nos anos 1980, Bakshi dirigiu *American Pop* (1981), um panorama da música estadunidense e *Fogo e Gelo* (1983), que, apesar da parceria com Frazetta, teve

[30] Rotoscopia é uma técnica de animação que consiste em desenhar sobre filmagens realizadas com atores, seguindo, da maneira fiel, as formas e movimentos dos personagens e dos objetos de cena.

recepção fria e marcou um afastamento temporário do diretor, das obras cinematográficas. Durante esse período, Bakshi passou a focar em projetos menores, como *Mighty Mouse: The New Adventures* (1988), que gerou polêmicas devido às acusações de apologia às drogas, prontamente negadas pelo diretor (SOLOMON, 1994, p. 282–284).

Segundo Solomon (1994, p. 320–321), o retorno de Bakshi ao cinema com *Cool World* (1992) foi um fracasso comercial. A tentativa de combinar animação e filmagens com atores falhou em replicar o sucesso de *Uma Cilada para Roger Rabbit* (1988). Apesar das críticas e de algumas tentativas frustradas, Bakshi deixou um legado significativo ao desafiar convenções na animação, abordar temas adultos e explorar uma visão autoral em seus filmes. Entre suas obras, *Fogo e Gel*o se destaca, refletindo suas ambições criativas, com uma abordagem visual marcante e um diálogo direto com o subgênero Espada & Feitiçaria, sendo o foco da análise na sequência.

3.1.1 Enredo

A trama acontece em um mundo recém-saído de uma era glacial, onde, com o objetivo de dominar todas as regiões conhecidas, a rainha feiticeira *Juliana* e seu filho *Nekron*, treinado nas artes da magia negra, iniciam seu plano de expansão territorial. De sua fortaleza de gelo, *Juliana* envia seu exército de *sub-humanos* e *Nekron* utiliza sua feitiçaria para controlar geleiras gigantescas, fazendo com que avancem em direção às terras vulcânicas do sul; a região montanhosa, governada pelo rei *Jarol*, havia se tornado um destino para os povos devastados pelos feiticeiros, que buscavam refúgio e calor. Percebendo a força do oponente, *Juliana* arma um plano e sequestra *Teegra*, filha de *Jarol*, contudo, ela consegue escapar dos *sub-humanos*.

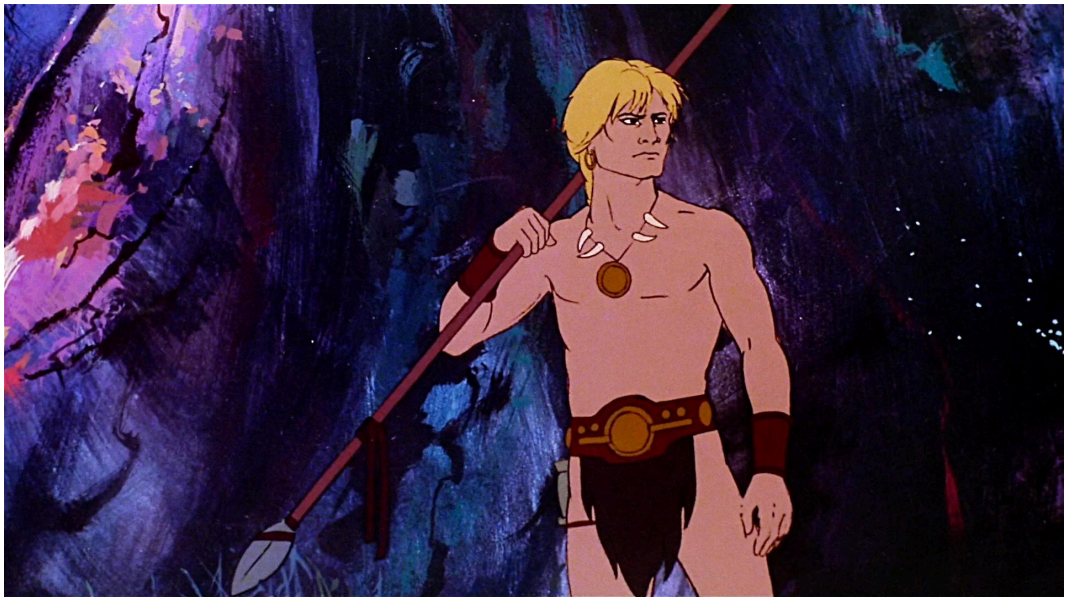
Enquanto isso, acompanhamos *Larn*, remanescente de um vilarejo dizimado pelo gelo enfeitiçado de *Nekron* e por seu exército. Durante suas aventuras para sobreviver aos *sub-humanos* e aos desafios impostos pela natureza daquele mundo, *Larn* se depara com *Teegra*, em fuga, e o casal se apaixona. Porém, eles se perdem um do outro e os *sub-humanos* novamente conseguem sequestrar a princesa; desta vez, *Teegra* é levada para a fortaleza de gelo.

Ajudado por *Darkwolf*, um guerreiro misterioso, que pretende se vingar de *Nekron* e de *Juliana*, *Larn* parte com o objetivo de resgatar a princesa das mãos dos feiticeiros.

3.1.2 Personagens

Após ter seu vilarejo destruído pelo avanço do gelo – o último povoado da região norte do mundo conhecido a cair perante a sede expansionista dos feiticeiros -, *Larn* segue suas aventuras através de um mundo que ele parece conhecer bem. Diante das adversidades, sejam elas originadas por inimigos *sub-humanos*, lobos, ou por um cefalópode gigantesco, o bárbaro age sem pensar; ele ataca primeiro quando tem a oportunidade, foge quando necessário e se mostra um estrategista quando precisa se fingir de morto, para conseguir sobreviver à superioridade numérica dos hominídeos. Podemos observar que *Larn* compartilha do pragmatismo e do instinto de sobrevivência de *Conan*. Inicialmente, tudo nos leva a crer que *Larn* é o herói do longa-metragem. Ele busca vingança por seus companheiros, mortos no ataque de *Nekron* e depois também se move em prol de salvar a princesa das mãos dos feiticeiros.

Figura 17: O herói *Larn*.



Fonte: FOGO E GELO. Direção de Ralph Bakshi. Produção: Ralph Bakshi; Frank Frazetta. Estados Unidos: A Ralph Bakshi/Frank Frazetta Production, 1983. (82 min), son., cor. Filme animado.

Outra personagem de destaque é a princesa *Teegra*, filha do rei *Jarol*. Já em seus primeiros diálogos o roteiro tenta quebrar o estereótipo da donzela em perigo. Preocupada com a iminência de uma guerra, a princesa deseja participar de uma recepção aos emissários de *Nekron*, que trazem uma proposta para o rei *Jarol*. Tendo seu desejo negado, *Teegra* é enviada aos seus aposentos para estudar com sua criada e, contrariada, questiona seu papel na sociedade: “meu dever é permanecer calada, enquanto os homens combatem e dividem toda a

glória". Mais à frente na trama, em seu primeiro (e único) encontro com *Nekron*, a princesa demonstra segurança e age, novamente, de maneira política, ao ponderar, tentando conscientizar o vilão. Ela propõe um acordo de paz, que também acaba sendo negado.

Ainda existem algumas outras circunstâncias onde *Teegra* se mostra esperta e adaptável. Após ser capturada pelos *sub-humanos*, a princesa se banha em um rio, enquanto é observada pelos hominídeos. Percebendo os olhares de seus captores, ela realiza um breve mergulho e explora a sensualidade de seu corpo, de maneira a funcionar como um distração, até perceber o momento ideal para um mergulho mais longo, emergindo na margem oposta do rio e pondo-se em fuga. Em outra situação, *Teegra* precisa, literalmente, lutar pela sobrevivência e se salva ao estocar um dos seus perseguidores, que, apesar de ferido, possui um machado e é muito mais forte do que ela.

Figura 18: A princesa *Teegra*.



Fonte: FOGO E GELO. Direção de Ralph Bakshi. Produção: Ralph Bakshi; Frank Frazetta. Estados Unidos: A Ralph Bakshi/Frank Frazetta Production, 1983. (82 min), son., cor. Filme animado.

Darkwolf fecha o trio de personagens com maior evidência na trama. Trata-se de um musculoso e misterioso bárbaro, cujo rosto está sempre coberto por uma máscara feita com pele de algum animal. Ele cultiva ódio, tanto por *Juliana*, quanto por *Nekron*, porém, o motivo jamais é exposto. Uma teoria é que *Darkwolf*, assim como *Larn*, seja o último sobrevivente de uma civilização destruída pelos vilões, já que, em um momento da animação, *Larn* encontra ruínas e vemos, esculpido na parede, um rosto muito semelhante ao de *Darkwolf*, vestindo o mesmo tipo de máscara.

Os três personagens têm participação ativa na trama e é plausível considerar que dividem o protagonismo. Contudo, *Larn* não possui um arco evolutivo claro, seu maior feito durante o longa é se infiltrar e resgatar a princesa da fortaleza dos feiticeiros. *Teegra* se mostra uma personagem forte, capaz de lutar, utilizando-se de suas principais armas: a inteligência e a sensualidade, ainda assim, possui limitações físicas diante de um mundo repleto de bestas selvagens, homens primitivos e feiticeiros, que culminam em sua captura e na necessidade de ser resgatada. *Darkwolf* funciona mais como um mentor, do que como um protagonista, porém, ele é quem, de fato, toma as decisões, salva a vida de *Larn* em duas situações e é o responsável por derrotar *Nekron*; aparentemente, sua maior dificuldade era se aproximar do feiticeiro, mas, uma vez que os dois finalmente ficam frente a frente, *Darkwolf* demonstra que sua força de vontade é mais poderosa do que a magia de controle cerebral do feiticeiro.

Figura 19: O Bárbaro *Darkwolf*.



Fonte: FOGO E GELO. Direção de Ralph Bakshi. Produção: Ralph Bakshi; Frank Frazetta. Estados Unidos: A Ralph Bakshi/Frank Frazetta Production, 1983. (82 min), son., cor. Filme animado.

Em uma concebível interpretação, o verdadeiro protagonista da animação é o mundo de *Fogo e Gelo*, que vive uma transição; acompanhamos o fim de uma era glacial e a extinção de espécies como os *dragonhawks* – fundamentais na invasão ao covil dos vilões, onde, aparentemente, os últimos espécimes pereceram -, enquanto a lava vulcânica, canalizada através das gárgulas da fortaleza do rei *Jarol*, elimina os feiticeiros malignos e seus *sub-humanos*. Na última cena do longa-metragem, *Larn*, com um pedregulho nas mãos,

pretende exterminar o último *sub-humano*, apavorado e indefeso. *Teegra* o impede e frase dita pela personagem marca o fim de tempos bárbaros, que dão lugar à era dos seres humanos: “Não, Larn. Acabou, você não vê? Este é um novo princípio. Nós temos que recomeçar”.

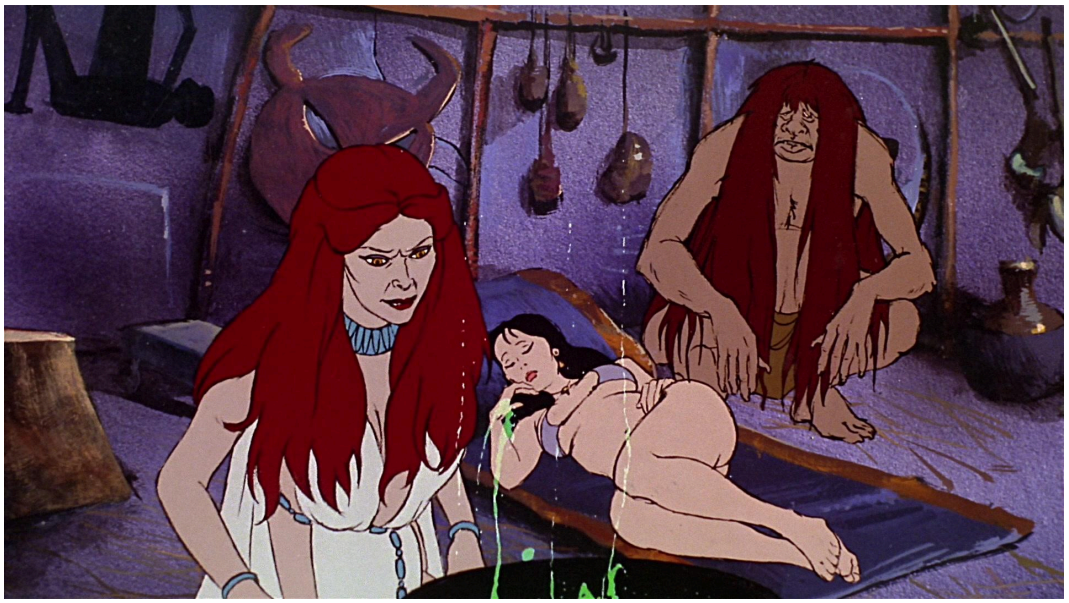
Não se pode precisar se os roteiristas, conhecedores da obra de Howard que são, tentaram situar o longa no mesmo cenário onde *Conan* existiu, contudo, percebemos convergências, conforme podemos observar no trecho onde Tegão (2021) discorre sobre a cronologia da *Era Hiboriana*:

> Cerca de quinhentos anos depois da época de Conan, a maior parte desses reinos foi varrida por invasões e migrações dos bárbaros. Passados alguns séculos, durante os quais a terra ficara com uma população drasticamente reduzida de bandos de bárbaros nômades, que lutavam entre si, a civilização – ou o que restou dela – foi ainda mais reduzida pelo progresso das geleiras dos pólos e por uma convulsão natural semelhante aquela que antes havia destruído a Atlântida e encerrando, por fim, a Era Hiboriana – cuja história sobrevive apenas de forma fragmentada em alguns mitos e lendas.
> Foi a partir dessa época que se formaram os mares do Norte e Mediterrâneo, quando grande mar interior de Vilayet encolheu para as atuais dimensões do mar Cáspio e vastas áreas da África ocidental ergueram-se debaixo das ondas do Atlântico. A humanidade mergulhou na mais primitiva onda de selvageria. Depois da retirada das geleiras dessa era glacial, a civilização nasceu uma vez mais, e começou então a História registrada – tal qual a conhecemos. (TEGÃO, 2021, p. 68).

3.1.3 Desenvolvimento da narrativa

Com um bom ritmo, *Fogo e Gelo* nos mantém imersos nas cenas de ação, intercaladas com momentos contemplativos e sucessivos desencontros, promovidos por situações que fogem ao controle dos personagens. Tanto *Larn*, quanto *Teegra*, durante boa parte do filme, não têm outra escolha, senão agir de acordo com a necessidade. Podemos, portanto, considerar a sobrevivência como sendo a temática central da narrativa. É verdade que *Larn* tinha a vingança contra *Nekron* como meta, apesar disso, somente quando *Teegra* é novamente sequestrada e mediante a ajuda de *Darkwolf*, o bárbaro passa a ter a possibilidade de salvar a princesa, tomando a iniciativa de partir ao encontro do vilão. As falhas dos personagens em seus objetivos também são uma constante em *Fogo e Gelo*, acarretando contínuas quebras de expectativa: a sedutora *Teegra*, que é rejeitada por *Nekron*; a grande manipuladora *Juliana*, que tem seu plano, de uma aliança matrimonial, frustrado por seu próprio filho; a feiticeira *Roleil*, que pretende barganhar com *Nekron*, mas acaba sendo friamente assassinada pelos *sub-humanos;* o herói *Larn*, que enfrenta o vilão e falha em derrotá-lo, precisando ser salvo da morte, por *Darkwolf*.

Figura 20: A feiticeira *Rolei* vasculha as memórias de *Teegra* em seu caldeirão.



Fonte: FOGO E GELO. Direção de Ralph Bakshi. Produção: Ralph Bakshi; Frank Frazetta. Estados Unidos: A Ralph Bakshi/Frank Frazetta Production, 1983. (82 min), son., cor. Filme animado.

3.1.4 Elementos sobrenaturais

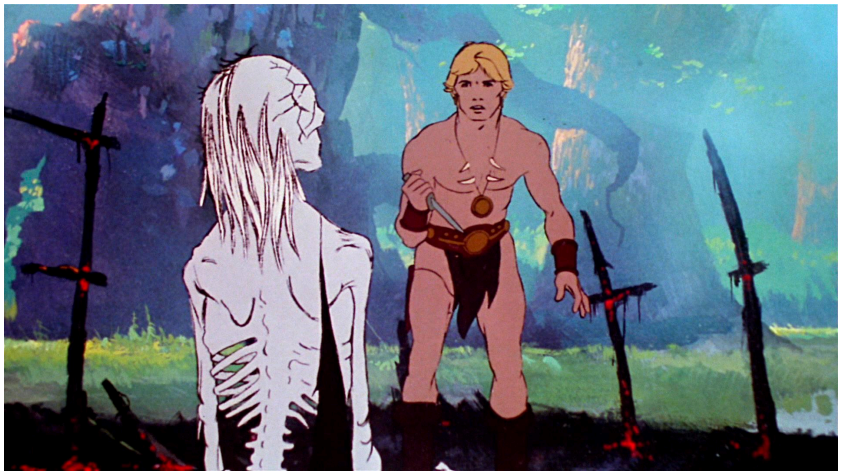
Elementos fantásticos não podiam faltar em uma obra de Espada & Feitiçaria. Em seus contos, Robert E. Howard costumava defrontar seus protagonistas com criaturas que se parecem com animais existentes no mundo real, porém, escalonadas para proporções maiores. Em *Fogo e Gelo,* Bakshi faz algo semelhante, trazendo lobos negros, tão grandes quanto lobos reais, apesar de muito mais assustadores, insetos parasitas do tamanho de um antebraço e um réptil, esse sim, gigantesco, cuja cabeça, por si só, já é tão grande quanto a extensão do corpo de um *Sub-humano*. O horror cósmico de H.P. Lovecraft também é representado, através de uma criatura cefalópode e os *Dragonhawks*, análogos a pterossauros, remetem a um mundo pré-histórico.

O subgênero também não estaria devidamente caracterizado sem a presença de elementos de feitiçaria. Em diversos momentos do longa, podemos perceber a extensão da magia negra dos vilões. A rainha *Juliana* é capaz de se comunicar, à distância, com os *sub-humanos*, enquanto acampam em volta de uma fogueira. Sua voz ecoa de maneira fantasmagórica, ilustrada pela fumaça, que reage de acordo com a intensidade do que é dito pela bruxa. Ela ainda é capaz de estrangular e matar um dos hominídeos, mudando o estado físico da fumaça para o gelo; o infeliz havia deixado a princesa *Teegra* escapar. A feitiçaria de *Nekron* é igualmente capaz de agir à distância, indo além, ao controlar o avanço de geleiras e

podendo penetrar na mente dos seres humanos, manipulando seus corpos conforme a sua vontade. Todavia, a magia parece cobrar um preço e percebemos isso já na primeira sequência do longa: logo após a vitória sobre o vilarejo de *Larn, Juliana* comemora com seu filho, atestando que apenas a *Grande Planície* se interpõe entre os feiticeiros e o castelo do rei *Jarol*, *O Guardião do Fogo*. *Nekron*, visivelmente esgotado, confessa: "é um trajeto muito longo".

Roleil, a feiticeira da floresta é uma personagem que também serve como um elemento para o desenvolvimento do universo. *Teegra* é encontrada na selva por seu "filho", o amedrontador *Otwa* e levada para sua cabana. A ardilosa bruxa dá um calmante para a princesa e atira um fio de seu cabelo, em um caldeirão, procurando descobrir maiores informações, entretanto, ao perceber que *Nekron* está atrás da garota, *Roleil* passa a temer por sua vida. Percebemos que outros feiticeiros temem vilão. A bruxa também tem uma participação narrativa, guiando *Larn* para a direção em que *Teegra* fora levada, isso acontece com *Roleil* em forma de cadáver, que se levanta e pede vingança, após ter sido morta pelos *sub-humanos* de *Nekron* e ter seu corpo carbonizado.

Figura 21: *Larn* confronta a feiticeira *Roleil*, em sua forma cadavérica.



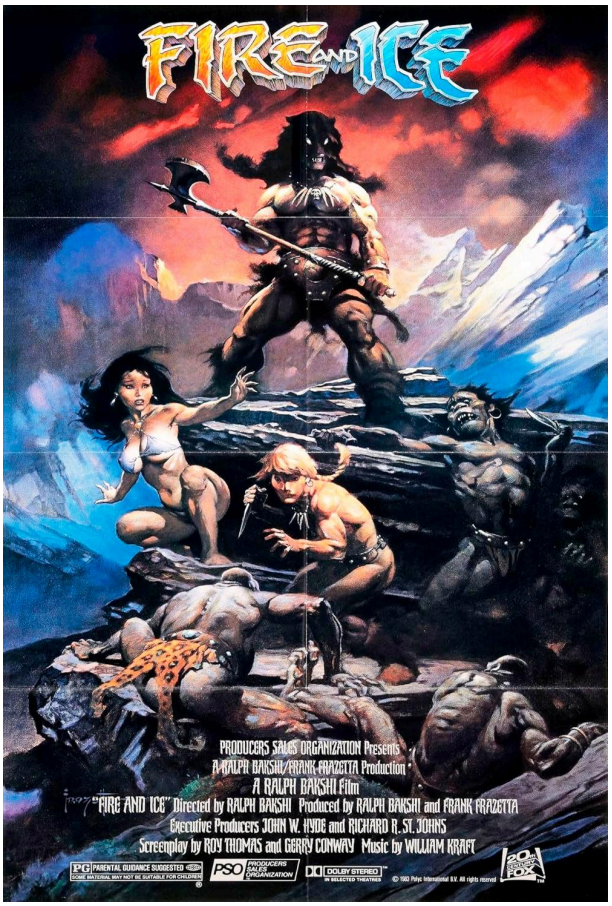
Fonte: FOGO E GELO. Direção de Ralph Bakshi. Produção: Ralph Bakshi; Frank Frazetta. Estados Unidos: A Ralph Bakshi/Frank Frazetta Production, 1983. (82 min), son., cor. Filme animado.

3.1.5 Produção

Em *Fogo e Gelo* Bakshi propõe um projeto animado que se aproxima em nível temático, estético e narrativo, do estilo de ilustração de Frank Frazetta. O próprio artista foi

convidado para elaborar ideias, artes conceituais e desenhos, que fazem parte do prólogo do filme. Frank também foi responsável pelo famigerado cartaz do longa-metragem.

Figura 22: Cartaz do longa-metragem *Fogo e Gelo*. Arte: Frank Frazetta (1983).



Fonte: Fire and Ice. IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt0085542/>. Acesso em: 20 fev. 2025.

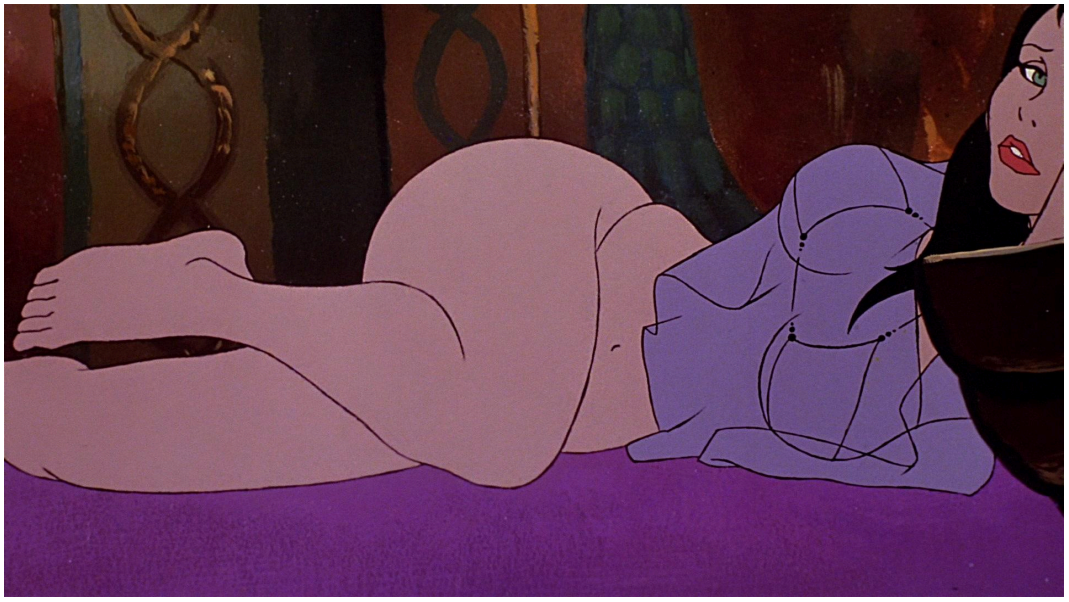
Bakshi buscou retratar elementos comuns nas pinturas de Frazetta, como, por exemplo, hordas de humanóides; felinos de grande porte, domesticados e, é claro, mulheres voluptuosas.

> Selvas exuberantes, lindas mulheres em perigo, bestas cruéis sendo, bem, *cruéis*: todos são ícones encontrados repetidamente em todo o corpo da arte de Frank e, no entanto, todos são tratados individualmente, todos se mantêm como obras vigorosas e únicas sem criar uma sensação de déjà vu no público. (FENNER, Arnie; FENNER, Cathy. Legacy: Selected Painting & Drawing by Frank Frazetta. Underwood Books, Grass Valley, California, 1999. p 72).

Existe um erotismo latente no trabalho de Frank Frazetta. As figuras femininas representadas pelo artista geralmente expõem seus corpos seminus; ora em poses que

demonstram vulnerabilidade perante a ameaça iminente de criaturas ferozes ou feiticeiros malignos; ora se utilizando da sensualidade como uma arma. Já as figuras masculinas exibem seus corpos em sinal de força, exalando virilidade e heroísmo, ao mesmo tempo em que combatem a natureza selvagem ou forças sobrenaturais. Uma possível leitura é a de que Frazetta representava o corpo como um instrumento figurativo para tratar da luta pela sobrevivência e podemos supor que instintos semelhantes, como o da perpetuação da espécie, estejam intrinsecamente ligados a esse conceito.

Figura 23: Formas voluptuosas da princesa *Teegra*.



Fonte: FOGO E GELO. Direção de Ralph Bakshi. Produção: Ralph Bakshi; Frank Frazetta. Estados Unidos: A Ralph Bakshi/Frank Frazetta Production, 1983. (82 min), son., cor. Filme animado.

Não se pode afirmar que Frank Frazetta foi um pintor acadêmico, contudo, ainda que exista romantização nas formas humanas, suas peças possuem certo rigor em fundamentos como anatomia, luz e sombra e perspectiva. Alguns de seus heróis parecem recém-saídos de academias de musculação, porém, diversas de suas ilustrações manifestam figuras cujos físicos aparentam ter sido moldados, naturalmente, através das adversidades impostas pela interação com o ambiente. Falando em naturalidade, suas mulheres apresentam seios fartos, celulites, estrias e barrigas levemente protuberantes; o artista, muitas vezes, enfatiza e adiciona tensão nas regiões abdominal e pélvica, por hipótese evocando ideias ligadas a fertilidade e desejo. Em entrevista, concedida a Steven Cerio, quando questionado sobre a semelhança entre os corpos recorrentemente retratados em seu trabalho, Frazetta diz:

> Todos nós temos preferências pessoais e eu gosto de um tipo corporal específico em mulheres, homens, criaturas, lagartos e dinossauros. Eu gostaria de pensar que sou capaz de decompor essas figuras até a perfeição, seja ela qual for. Há um certo tipo físico, um certo visual, em uma figura heroica masculina, que considero definitivo. Eu tenho um gosto muito específico para mulheres, como você bem sabe. Você já as viu, elas se parecem umas com as outras. Quando tentei escapar disso, nunca fui feliz. Eu poderia fazer uma representação fidedigna de uma mulher, mas isso simplesmente me deixaria infeliz. "Eu não a amo." Ela precisa ter um certo visual, aqueles olhos que eu amo. (CERIO, Steven. Interview with Frank Frazetta – Seconds #29 (1994). The Official Website of Steven Cerio, 27 maio, 2010. Disponível em: <https://www.stevencerio.com/2010/05/interview-with-frank-frazetta-seconds-29/>. Acesso em: 19 jan. 2025).

Levando em consideração que o próprio Frazetta participou da pré-produção de *Fogo e Gelo*, era de se supor que sua visão idealizada do corpo humano iria se refletir no design dos personagens. A surpresa está na fidelidade com a qual a equipe da animação foi capaz de emular os traços do artista, no longa-metragem; é como se estivéssemos visualizando ilustrações em movimento. A busca por se enquadrar em um rigor acadêmico, também é visto em cenas onde os protagonistas são vistos caminhando ou correndo, evidenciam a busca do diretor por uma movimentação orgânica, que também se adapta à conjuntura do cenário de fantasia, onde os personagens *sub-humanos* se movem de maneira trôpega, levemente arqueados, dando a entender que estão um passo evolutivo atrás dos seres humanos. Mesmo esses hominídeos, demonstram um naturalismo em cenas como, por exemplo, a que um deles sacode as mãos sobre a cabeça e coça os cabelos, para espantar moscas.

O filme apresenta violência gráfica, apesar da representação do sangue derramado ser limitada. No que diz respeito à ação, a movimentação dos personagens não é idealizada ou elegante, como é o caso dos elfos da trilogia de filmes *O Senhor dos Anéis* (2001–2003), por exemplo. A direção de Bakshi torna os combates velozes, afobados e grosseiros. No *making of* de *Fogo e Gelo*, temos acesso a filmagens onde os atores demonstram não conter suas forças durante as gravações de cenas de confronto, tornando mais crível a sensação de impacto.

Os cenários, pintados tradicionalmente, desempenham um papel crucial na recriação do universo visual de *Fogo e Gelo*, refletindo a estética de Frank Frazetta, ao mesmo tempo em que contribuem significativamente para o ambiente narrativo do filme. As artes ficaram a cargo de James Gurney e Thomas Kinkade. Gurney é autor da série de livros ilustrados *Dinotopia* e de publicações notáveis no meio artístico: *Color and Light: A Guide for the Realist Painter*, livro técnico sobre uso da cor e da iluminação em pinturas, embasado através de estudos de princípios da física e *Imaginative Realism: How to Paint What Doesn't Exist*,

dedicado ao processo de concepção de pinturas fantásticas “realistas”. Esta pesquisa não se arrisca a discutir o termo “realismo” no campo da pintura, porém, em seu site, Gurney se define como um artista e autor: “especializado em imagens realistas de cenas que não poderiam ter sido fotografadas, que vão desde dinossauros até civilizações ancestrais”[31], portanto, vamos nos referir a seu estilo de pintura, de maneira livre, como realismo imaginativo, seguindo o título de um dos seus livros.

Thomas Kinkade, conhecido como “o pintor da luz”, foi um artista plástico perito em pinturas de cenários, geralmente bucólicos e aconchegantes. Suas pinturas são carregadas de camadas de detalhamento, efeitos atmosféricos e texturas.

Tratando-se de uma animação, não podemos ensejar dos cenários de *Fogo e Gelo*, o mesmo nível de detalhamento comumente visto em peças isoladas dos artistas sobreditos. O processo de pintura das mais de mil imagens, produzidas para o longa, precisou ser otimizado e as pinceladas, simplificadas. Entretanto, isso não é um demérito e muito menos empobrece a obra. Encontramos recurso parecido no trabalho do próprio Frank Frazetta, que se utilizava de silhuetas e de pinceladas que apenas sugeriam, porém, de fato, não detalhavam áreas de menor interesse dos seus cenários, valorizando assim a leitura da ação dos personagens. Kinkade descreve assim o processo utilizado pela dupla, durante a produção da animação:

> […] nós utilizamos um procedimento técnico simples, começamos com um pincel grande e largo, inicialmente dispondo as manchas de maneira solta e então, conforme avançamos, gradualmente reduzimos as pinceladas para tentar limitar o tempo de cada pintura. Porque havia uma série delas a serem feitas, mais de mil para o filme. Então começamos a detalhar, gradualmente, utilizando pincéis menores e selecionando as coisas com as quais os personagens iriam se relacionar (KINKADE, Thomas. The making of Fire & Ice. Trecho retirado de imagens de vídeo VHS, disponibilizado por Ralph Bakshi. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jPuTVjpuom8>. Acesso em: 05 fev. 2025).

Ao longo do filme, apreciamos locações criativas, que vão desde a natureza selvagem a construções inseridas no meio silvestre, em montanhas e em ermos gelados. Esses cenários carregam importante função narrativa, já que o roteiro não expõe muita informação sobre o mundo de *Fogo e Gelo*. Elementos cênicos, como ossadas de animais gigantescos, ruínas de templos antigos com rostos esculpidos em paredes e colunas, cogumelos superdesenvolvidos, entre outros detalhes, tornam a animação mais viva e ajudam a desenvolver o universo, através do recurso do *soft Worldbuilding*.

[31] Disponível em: <https://jamesgurney.com/>. Acesso em: 28 jan. 2025.

Figura 24: Soldado montando um *dragonhawk* e a fortaleza *Firekeep* ao fundo.



Fonte: FOGO E GELO. Direção de Ralph Bakshi. Produção: Ralph Bakshi; Frank Frazetta. Estados Unidos: A Ralph Bakshi/Frank Frazetta Production, 1983. (82 min), son., cor. Filme animado.

No prólogo, descobrimos que esse mundo acaba de sair de uma era glacial e a presença de hominídeos nos leva a crer que se trata de uma pré-história anacrônica; conceito semelhante ao da *Era Hiboriana* de *Conan*. Podemos deduzir que os poucos grupamentos humanos mostrados ainda estão se estabelecendo como sociedade; ao mesmo tempo, ruínas evidenciam a existência de civilizações ainda mais antigas.

Em dois momentos elementos dos cenários impactam a trama: quando o gelo enfeitiçado de *Nekron* avança em direção ao sul, dizimando tudo por onde passa e quando *Jarol* e seus homens puxam as alavancas que liberam a lava do vulcão, através das bocas de gárgulas esculpidas nas paredes de pedra de seu castelo, conhecido como *O Guardião do Fogo*. Também podemos citar uma tempestade de neve, enfrentada por *Larn*, em um dos momentos mais difíceis vividos pelo personagem, na trama. Ele é derrotado por *Nekron* e perde as esperanças, sendo salvo por *Darkwolf*.

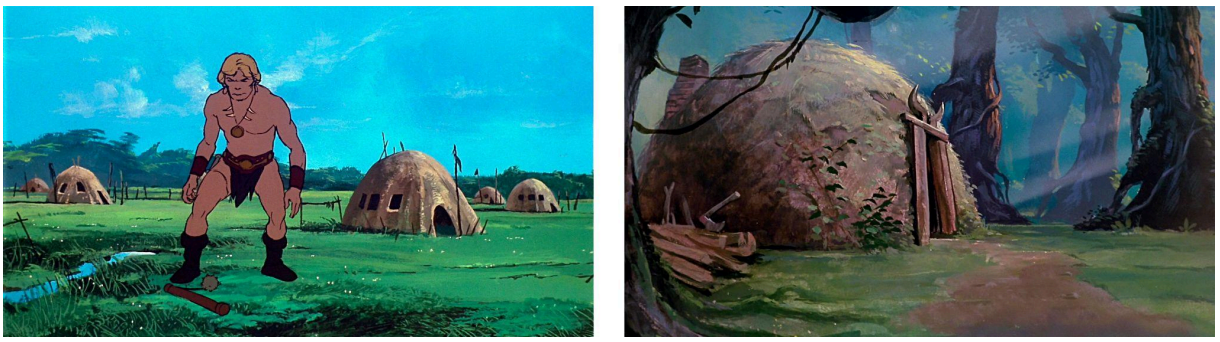
Figura 25: Lava canalizada através da Gárgula da fortaleza *Firekeep*.



Fonte: FOGO E GELO. Direção de Ralph Bakshi. Produção: Ralph Bakshi; Frank Frazetta. Estados Unidos: A Ralph Bakshi/Frank Frazetta Production, 1983. (82 min), son., cor. Filme animado.

No geral as poucas locações são rústicas: o vilarejo de *Larn* é formado por cabanas feitas de palha, protegidas por uma fortificação de madeira; os quartos e salões do castelo do rei *Jarol*, esculpidos diretamente na rocha, contém cortinas, tapeçarias, tecidos nobres, como o linho, móveis de madeira trabalhada, almofadas adornadas e pedras preciosas; a cabana da bruxa *Roleil* é uma semiesfera formada por palha, gravetos e um portal de madeira tosca. Em seu interior temos uma tapeçaria, que cobre um monte de feno para servir como leito e alguns elementos que remetem à figura da bruxa clássica, como morcegos e lagartos pendurados, máscaras assustadoras e, evidentemente, um caldeirão.

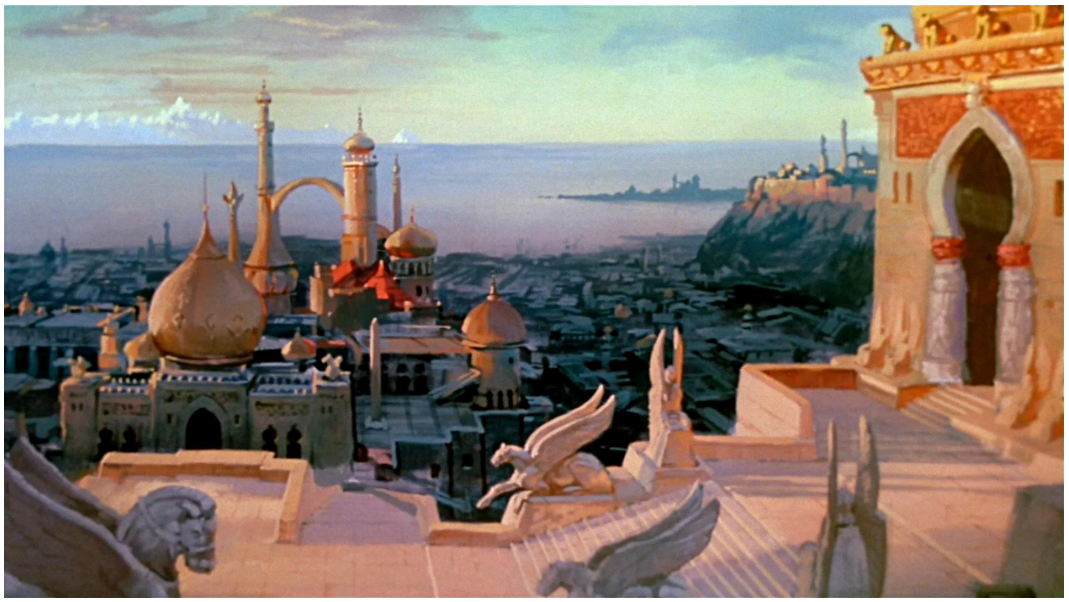
Figura 26: Vilarejo de *Larn* e cabana de *Roleil*, respectivamente.



Fonte: FOGO E GELO. Direção de Ralph Bakshi. Produção: Ralph Bakshi; Frank Frazetta. Estados Unidos: A Ralph Bakshi/Frank Frazetta Production, 1983. (82 min), son., cor. Filme animado.

Destoante dos demais cenários, a única cidade vista no longa é a opulenta *Akatar*. O local contém cúpulas, arcos e torres – cujos traços podem ter sido influenciados pela arquitetura islâmica -, construções em pedra clara, adornadas com ouro, além de algumas esculturas complexas. Temos a percepção de uma civilização estabelecida, contudo, com a exceção de uma tripulação que opera um navio, o filme não nos mostra mais ninguém habitando a cidade.

Figura 27: *Akatar*, a cidade portuária.



Fonte: FOGO E GELO. Direção de Ralph Bakshi. Produção: Ralph Bakshi; Frank Frazetta. Estados Unidos: A Ralph Bakshi/Frank Frazetta Production, 1983. (82 min), son., cor. Filme animado.

Os elementos cênicos também apontam para o anacronismo da história. Existe trabalho em metal; de armas, vemos facas, espadas e machados; de adornos, temos brincos, colares, braceletes e botões. Os personagens masculinos utilizam vestimentas feitas com peles e couros de animais, na forma de tangas, coletes, cinturões e botas. As mulheres trajam vestidos, saias e blusas em tecidos leves, por vezes, transparentes, como a seda e biquínis muito próximos aos modernos.

Narrativamente falando, não fica claro se o uso de roupas que expõem partes dos corpos, tanto masculino, quanto feminino é uma escolha cultural ou uma questão de escassez de recursos. É provável que seja um híbrido dos dois, de qualquer maneira, no mundo de *Fogo e Gelo*, existe uma naturalização do corpo seminu. Em nível de produção, fica nítido que é uma escolha estética baseada no estilo de Frazetta. Os heróis *Larn*, *Teegra* e *Darkwolf*, somados aos *sub-humanos*, possuem os corpos mais expostos, porém, isso nos ajuda a

perceber suas capacidades atléticas e a tornar verossímeis os atos físicos vistos ao longo do filme.

3.1.6 Conclusão da análise

Por contar com diálogos econômicos, é plausível que, sem os já citados elementos de *soft worldbuilding*, perderíamos boa parte da experiência de *Fogo e Gelo*. É sabido que o longa sofreu demasiados cortes até chegar à sua duração final de 1h21m e tudo indica que o desenvolvimento dos personagens foi enfraquecido em relação ao roteiro original. De fato não conhecemos as origens de *Nekron* e de *Juliana*; não temos a oportunidade de vivenciar, ao menos um pouco do mundo comum de *Larn* em seu vilarejo e não sabemos nada sobre *Darkwolf,* além de que seu rosto está esculpido na parede de um templo em ruínas.

O mesmo vale para as relações entre os personagens; compreendemos que, além de atração física, *Larn* e *Teegra* desenvolvem um vínculo causado pela situação de adversidade que os dois compartilham; estarem perdidos na selva, em fuga. Mesmo assim, os dois dividem poucas cenas e seu primeiro encontro demora 30 minutos para acontecer. É provável que um maior tempo de tela enriqueceria a relação do casal.

No que diz respeito à construção do universo, é perceptível que Bakshi evitou mostrar a população do dito *mundo conhecido*. Graças à narração que acontece no prólogo do filme, ficamos sabendo da existência de refugiados de guerra, que migram em direção às terras do rei *Jarol*. Todavia, não os vemos e, com a exceção do ataque ao vilarejo de *Larn*, não acompanhamos o impacto que a guerra, imposta pelos feiticeiros, tem no dia a dia das pessoas comuns. Outro caso acontece com a já citada cidade portuária *Akatar,* que aparenta estar vazia, nos deixando na dúvida se é, ou não, habitada.

> [...] nós escrevemos um roteiro de duas horas, que Ralph filmou para a rotoscopia. Sabíamos que, na época, duas horas era uma duração muito longa para um filme animado, mas Ralph não nos deixou fazer os cortes apropriados. Ao invés disso, ele filmou a versão de duas horas e então cortou meia hora do material, o que incluía o desenvolvimento dos personagens, construção do mundo, etc. Ele cortou, até mesmo, todas as referências ao nome do personagem mascarado. Ainda assim é um filme adorável, embora tenha pouca profundidade. (Trecho retirado de postagem, agora indisponível, de Gerry Conway em seu perfil pessoal do *X*, antigo *Twitter*. Acessado através de: JOHNSTON, Rich. Frank Frazetta Had No Input On Fire And Ice, Says Gerry Conway. Bleeding Cool. 19 Jul. 2022 Disponível em: <https://bleedingcool.com/comics/frank-frazetta-had-no-input-on-fire-and-ice-says-gerry-conway/>. Acesso em: 05 fev. 2025

Em *Fogo e Gelo*, acompanhamos uma jornada imperfeita, com roteiro simples, que não evita o maniqueísmo; os feiticeiros são cruéis e os demais seres humanos são honrados e altruístas. Apesar disso, Bakshi nos entrega uma experiência estética, orientada à ação, através de cenários chamativos e inspirados, repletos de bárbaros e feiticeiros, que se enfrentam de maneira visceral. Esses são alguns dos elementos fundamentais para caracterizar a Espada & Feitiçaria e seu bom uso torna *Fogo e Gelo* um dos maiores representantes do subgênero no meio audiovisual.

3.2 Genndy Tartakovsky e suas inspirações

Antes de analisarmos *Primal*, é essencial compreender o percurso artístico de seu criador e as influências que moldaram sua visão criativa. O russo-americano Genndy Tartakovsky, é um veterano da indústria de animação estadunidense, creditado em obras de animação para a TV como *Batman: The Animated Series* (1992), *Os dois Cachorros Bobos* (1993) e *As Meninas Super Poderosas* (1998). Tartakovsky alcançou notoriedade pela concepção de diversas séries: *O Laboratório de Dexter* (1996), *Samurai Jack* (2001), *Star Wars: Guerra dos Clones* (2003), *Titã Simbiônico* (2010) *Primal* (2019) e *Unicorn: Warriors Eternal* (2023). Além das séries para televisão, Tartakovsky também dirigiu os três primeiros longas-metragens da franquia *Hotel Transilvânia* (2012, 2015 e 2018).

Em *O Laboratório de Dexter*, sua primeira obra original para o *Cartoon Network*, Genndy buscou influências no estilo *UPA* (*United Productions of America*), estúdio responsável pela implementação de uma estética que revolucionou o cinema de animação na década de 40. Em oposição ao estilo realista, consolidado pelos *Estúdios Walt Disney*, evitando a antropomorfização e a comédia baseada unicamente em piadas visuais – visual gags em inglês – o estúdio *UPA* explorava formas abstratas, angulosas e bidimensionais em seus personagens, enquanto os cenários eram sintetizados em cores sólidas sobrepostas por linhas simplificadas, sem compromisso com a perspectiva do mundo real.[32] Ao referenciar os traços minimalistas do estilo *UPA*, Tartakovsky implementou um modelo que simplificava a animação de cenas de ação, o que viria a ser importante em suas obras subsequentes, com destaque para *Samurai Jack* e *Star Wars: Guerra dos Clones*.

[32] ANIMAÇÃO S.A. História do Cinema de Animação – O Estúdio UPA – United Productions of America (17ª Parte). Disponível em: <https://animacaosa.blogspot.com/2015/09/historia-do-cinema-de-animacao-o.html. Acesso em: 20 fev. 2025.

Genndy é um consumidor voraz de cultura pop e as influências que ele traz para suas obras vão além da estética. Em *Samurai Jack* é possível identificar o cinema de Akira Kurosawa, a linguagem narrativa dos animes e, conceitualmente falando, a história em quadrinhos *Ronin*, de Frank Miller (1983). Tendo servido como uma inspiração em comum para *Samurai Jack* e *Ronin*, de Miller, não podemos deixar de citar o mangá *Lobo Solitário* (1970). A obra de Kazuo Koike e Goseki Kojima foi referenciada por Tartakovsky no episódio *Jack Remembers the Past*[33], onde há uma aparição da dupla de protagonistas do mangá e até mesmo uma breve interação entre eles e *Jack*, personagem principal da animação de Genndy.

Stephen DeStefano, designer de personagens de *Primal*, revelou que os primeiros esboços do protagonista *Spear*, criados por Tartakovsky, apresentavam um estilo fortemente cartunesco, inspirado no criador de mangás Osamu Tezuka.[34] Esses desenhos iniciais serviram como base para a concepção do design dos personagens da série, aproximando-os da estética expressiva e minimalista características do renomado mangaká. No entanto, alguns anos depois, ao retornar à produção, DeStefano percebeu que as referências visuais de *Primal* haviam evoluído. O trabalho de Mike Mignola, criador de *Hellboy*, tornou-se a principal inspiração para Tartakovsky, influenciando diretamente os designs finais dos personagens. Percebe-se que essa mudança conferiu à série um visual mais visceral, alinhado ao tom sombrio da narrativa.

3.3 Primal

Lançada nos Estados Unidos em 8 de outubro de 2019, no bloco *Adult Swim* do canal *Cartoon Network* e em 7 de dezembro de 2020, no bloco *Adult Swim* da *Warner Channel Brasil*, *Primal* é uma série animada composta por duas temporadas, cada uma com 10 episódios. No momento do desenvolvimento desta pesquisa, a série já foi renovada para uma terceira temporada. *Primal* recebeu aclamação crítica, conquistando premiações diversas, incluindo o *Emmy* – considerado o *Oscar* da televisão – de melhor animação no ano de

[33] JACK REMEMBERS THE PAST. em: Samurai Jack. Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios e Williams Street, 2002. son., cor. Temporada 2, ep. 6. Disponível em Max. Acesso em: 08 fev. 2024.
[34] THE CARTOON CHRONICLES. Samurai Jack Character Designer Stephen DeStefano! YouTube, 06 ago. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bYsCDGvRFx4>. Acesso em: 20 fev. 2025.

2021[35]. Esta análise busca explorar os principais elementos que tornam *Primal* uma contribuição singular ao subgênero Espada & Feitiçaria e à animação contemporânea.

Figura 28: Cena de abertura de *Primal*: *Spear* pesca no rio.



Fonte: SPEAR E FANG. in: Primal. Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios e Williams Street, 2019. son., cor. Temporada 1, ep. 1. Disponível em Max. Acesso em: 18 fev. 2025.

3.3.1 Enredo

Em *Primal* acompanhamos a jornada do homem de neandertal *Spear,* um exímio caçador acostumado a lutar pela sobrevivência de si mesmo e de sua família. Entretanto, ao retornar de uma pescaria, ele chega tarde para salvar sua mulher e filhos de serem brutalmente devorados por dinossauros. Devastado e sozinho, *Spear* cogita pular de um penhasco, para pôr fim à própria vida. Contudo, ele não o faz, ao invés disso, decide canalizar sua dor em busca de vingança.

Seguindo os rastros dos assassinos de sua família, *Spear* se depara com *Fang*, um dinossauro fêmea, e seus filhotes, que também são atacados pelos mesmos predadores. Apesar de lutarem juntos e derrotarem os inimigos, ambos falham em evitar a morte dos filhotes de *Fang*. Esse sofrimento compartilhado une *Spear* e *Fang*, que, apesar de iniciarem sua relação de forma conturbada, desenvolvem uma conexão profunda. Com o tempo, essa parceria evolui para uma cumplicidade inabalável, tanto emocional quanto em combate. Juntos, enfrentam os desafios de um mundo implacável, onde a luta pela sobrevivência é uma constante.

[35] "Genndy Tartakovsky's Primal" Wins Best Animated Series at the 2021 Emmy Awards – IMDb. Disponível em: <https://www.imdb.com/news/ni63418191/>. Acesso em: 19 fev. 2025.

3.3.2 Personagens

Enquanto *Fang* age de maneira instintiva, *Spear* demonstra traços cognitivos mais sofisticados. O caçador é capaz de utilizar ferramentas, fazer fogo e traçar estratégias complexas, adaptando-se ao ambiente e utilizando os recursos disponíveis a seu favor – no próximo subcapítulo, veremos que ele também desenvolve traços que o aproximam de um ser humano civilizado.

A relação de *Spear* com seus filhos é explorada através de *flashbacks* – para esse fim, Tartakovsky também utiliza um elemento sobrenatural, no episódio *A Convenção dos Malditos*[36]. Nessas cenas vemos um homem (neandertal) gentil, que zela por sua família e é capaz de sutilezas, como se expressar através de pinturas rupestres e projetar sombras nas paredes, simulando animais, para divertir seus filhos. Entretanto, o mundo ao redor parece exigir que seu lado selvagem esteja exposto de maneira constante.

O episódio *Escravo do Escorpião*[37], último da primeira temporada, marca uma transição narrativa significativa, já que introduz a Homo sapiens *Mira* (única palavra que o protagonista é capaz de pronunciar). Habilidosa, a personagem se mostra capaz de cozinhar, confeccionar seu próprio arco e de atirar com precisão. *Mira* traz consigo uma perspectiva mais civilizada e uma linguagem verbal, embora incompreensível para *Spear*. Essa interação intensifica o conflito interno do protagonista, que constantemente se equilibra entre sua natureza primitiva e uma busca por conexões mais humanas. Mesmo quando interage com seres civilizados, *Spear* nunca se sente verdadeiramente parte de seu mundo, permanecendo em uma linha tênue entre o primitivo e o civilizado.

---

[36] A CONVENÇÃO DOS MALDITOS. in: Primal. Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios e Williams Street, 2022. son., cor. Temporada 1, ep. 08. Disponível em Max. Acesso em: 19 fev. 2025.

[37] ESCRAVO DO ESCORPIÃO. in: Primal. Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios e Williams Street, 2022. son., cor. Temporada 1, ep. 10. Disponível em Max. Acesso em: 18 fev. 2025.

Figura 29: *Fang*, *Spear* e *Mira*, respectivamente.



Fonte: ESCRAVO DO ESCORPIÃO. in: Primal. Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios e Williams Street, 2019. son., cor. Temporada 1, ep. 10. Disponível em Max. Acesso em: 18 fev. 2025.

3.3.3 Desenvolvimento da narrativa

Primal não possui diálogos – com exceção do episódio *Teoria Primordial*[38] – e a narrativa se constrói a partir das experiências vividas pela dupla de protagonistas. Genndy Tartakovsky já havia explorado a ideia de narrativas com poucos ou nenhum diálogo em suas obras anteriores, como no episódio *Luzes Obscuras*[39] (em *O Laboratório de Dexter*) e *Jack e os Três Arqueiros Cegos*[40] (em *Samurai Jack*). Esses episódios podem ser vistos como ensaios embrionários para a proposta mais radical de *Primal*. Em entrevista, o autor menciona que a ideia de *Primal* nasceu como um desafio autoimposto: desenvolver uma série completamente desprovida de diálogos.[41] A inspiração veio do *feedback* de fãs, que apreciavam episódios sem falas dos seus trabalhos anteriores. Segundo o autor, a ausência de palavras força o público a se engajar mais profundamente, utilizando o estado emocional dos personagens, o design de som e a direção de arte para construir significado.

Em contraste com a tendência contemporânea de produções altamente expositivas e verbais, Tartakovsky adota o princípio do *show, don't tell* (mostre, não conte), no qual a

[38] TEORIA PRIMORDIAL. in: Primal. Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios e Williams Street, 2022. son., cor. Temporada 2, ep. 5. Disponível em Max. Acesso em: 22 fev. 2024
[39] LUZES OBSCURAS. in: O Laboratório de Dexter. Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios, 1998. son., cor. son., cor. Temporada 4, ep. 03. Disponível em Max. Acesso em: 18 fev. 2025.
[40] JACK E OS TRÊS ARQUEIROS CEGOS. In: Samurai Jack. Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios, 2001. son., cor. Temporada 1, ep. 7. Disponível em: Max. Acesso em: 18 fev. 2025.
[41] ADULT SWIM. Behind The Scenes: Genndy Tartakovsky's Primal. YouTube, 14, nov. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2ZUWGoEbbSs>. Acesso em: 18 fev. 2025.

narrativa se revela por meio de imagens, sem depender de explicações verbais. Ele acredita que o espectador deve usar todos os sentidos para desfrutar plenamente uma obra audiovisual. O autor entende a importância da alternância no ritmo narrativo, utilizando momentos de ação rápida e intensa, seguidos por passagens mais lentas e contemplativas, criando um equilíbrio que captura a atenção da audiência.

> A coisa mais importante na animação – e que, às vezes, esquecemos de fazer – é criar um tom. Muitas vezes, isso por si só já é suficiente, claro, se for feito de maneira eficaz. O que tentamos fazer foi justamente construir essa atmosfera e dar tempo para que as coisas pudessem acontecer. Hoje em dia, tudo é tão rápido e tão direto ao ponto, que buscamos o completo oposto disso. (TARTAKOVSKY, Genndy. Disponível em: ADULT SWIM. Behind The Scenes: Genndy Tartakovsky's Primal. YouTube, 14, nov. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2ZUWGoEbbSs>. Acesso em: 18 fev. 2025. – tradução livre do autor).

Em *Primal*, Tartakovsky investe em uma narrativa contemplativa, onde as situações se desenvolvem em um ritmo que possibilita a conexão entre os personagens e a compreensão das novas dinâmicas que cada episódio apresenta. Nossas emoções são guiadas visualmente – através de expressões corporais e de planos detalhe que enquadram as expressões faciais dos personagens; muito da comunicação acontece pelo olhar – e através do design de som, que gera uma ambiência imersiva, capaz de ampliar nossa percepção espacial sobre aquele mundo e de apurar nosso senso de urgência. A abordagem contemplativa não impede que exista ação. *Primal* é repleto de cenas de combate que guiam o espectador de maneira clara e que se desenrolam em consequências brutais. Apesar de conter altas doses de violência gráfica, essa visceralidade não é gratuita, uma vez que é importante destacar o contexto pré-histórico, onde a lei do mais forte é dominante e, ao menos ao longo da primeira temporada, ainda não existe uma sociedade para julgar o que é, ou não, civilizado.

Tão breve *Mira* surge na trama*,* ela é logo raptada e a primeira temporada se encerra com um navio que a leva para além-mar, metaforicamente convidando *Spear* a ampliar seus horizontes. Enquanto a primeira temporada tem foco na sobrevivência, a segunda aborda temas como resgate, vingança e sobre crescer como uma família.

3.3.4 Elementos sobrenaturais

Em nosso primeiro contato com *Primal*, percebemos a liberdade histórica que permite a coexistência de dinossauros e homens das cavernas em uma mesma época, mas nada indica a presença do sobrenatural. Entretanto, já no quarto episódio da série, *Terror sob a lua de*

sangue[42], é introduzido não apenas o elemento fantástico, mas também o suspense e o horror. Morcegos vampiros, dinossauros zumbis, feiticeiras da floresta, um culto com xamãs e aberrações simiescas e até um pacto com uma entidade elemental são vistos ao longo das duas temporadas da série.

A inclusão desses elementos não apenas expande o escopo narrativo de *Primal*, mas também reforça sua conexão com o subgênero Espada & Feitiçaria, onde o fantástico e o sombrio frequentemente se entrelaçam. Esses aspectos são vivenciados por *Spear*, que geralmente reage ao sobrenatural com um misto de medo, coragem e adaptação imediata. Essa interação com o desconhecido funciona como uma extensão temática da série, aprofundando o tom sombrio e visceral que a caracteriza.

Figura 30: *Spear* enfrenta um morcego vampiro.



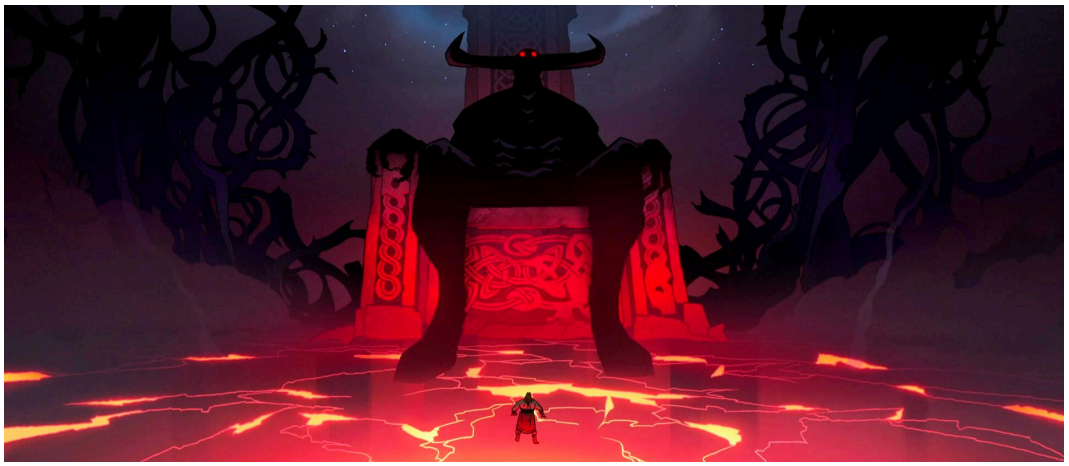
Fonte: TERROR SOB A LUA DE SANGUE. in: Primal. Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios e Williams Street, 2019. son., cor. Temporada 1, ep. 4. Disponível em Max. Acesso em: 18 fev. 2025.

Dessa forma, os elementos sobrenaturais introduzidos em *Primal* convidam a uma reflexão mais ampla sobre sua classificação no gênero fantástico. A análise do cenário da série sugere seu enquadramento na categoria Fantasia Imersiva, conforme a teoria de Farah Mendlesohn (2008). *Spear* e *Fang* estão completamente inseridos em um mundo fantástico, que vivenciam como natural. A dupla não expressa questionamento em relação aos elementos sobrenaturais que o compõem. Por se tratarem de um homem primitivo e um dinossauro, seres com capacidades cognitivas rudimentares, sua interação com o fantástico não é mediada por

[42] TERROR SOB A LUA DE SANGUE. in: Primal. Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios e Williams Street, 2019. son., cor. Temporada 1, ep. 4. Disponível em Max. Acesso em: Acesso em: 18 fev. 2025.

reflexões ou questionamentos, mas orientada por instintos e reações primárias inconscientes, centradas na sobrevivência.

Figura 31: Poderosa e enigmática entidade ligada ao fogo.



Fonte: O COLOSSAEUS. in: Primal. Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios e Williams Street, 2022. son., cor. Temporada 2, ep. 7. Disponível em Max. Acesso em: 18 fev. 2025.

Curiosamente, a presença do sobrenatural diminui na segunda temporada, embora não desapareça completamente. Enquanto a primeira temporada apresenta uma recorrência maior de elementos fantásticos, a segunda foca em aspectos humanos e civilizatórios, marcando uma transição que pode ser interpretada como um "portal inverso". *Spear* atravessa o oceano para confrontar o mundo dos homens, saindo de um ambiente predominantemente fantástico em direção a um espaço mais próximo da realidade humana. Ainda assim, o sobrenatural persiste como uma força narrativa central, tornando-se especialmente evidente com o surgimento de uma poderosa entidade ligada ao fogo.

À beira da morte, o líder de uma tribo viking, dizimada por *Spear*, falha em sua busca por vingança. Impedido de ser levado ao *Valhala*, por figuras que remetem a *Valquírias* da mitologia nórdica, o guerreiro é arrastado para o submundo por criaturas demoníacas. Ao cruzar um portal físico, o chefe viking interage diretamente com o ser fantástico, selando um pacto: em troca de sua alma, a entidade oferece poder e a possibilidade de retorno ao mundo dos vivos para concretizar a desejada vingança. Essa representação literal de um portal simboliza e reafirma a interseção entre o mundo humano e o fantástico.

Figura 32: Portal que leva à entidade ligada ao fogo.



Fonte: O COLOSSAEUS. in: Primal. Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios e Williams Street, 2022. son., cor. Temporada 2, ep. 7. Disponível em Max. Acesso em: 18 fev. 2025.

3.3.5 Produção

A animação de *Primal* foi realizada pelo estúdio francês La Cachette, conhecido por sua contribuição em antologias como *Love, Death & Robots: Sugador de Almas* e *Star Wars Visions: A Dançarina Espiã*. Segundo Julien Chheng, produtor executivo da série e diretor de animação do estúdio, Tartakovsky frequentemente revisava e ajustava *frames* ou *layouts* de animação, desenhando diretamente sobre eles para economizar tempo e garantir que sua visão fosse fielmente traduzida.

A integração da sonorização ao processo criativo de Tartakovsky é outro destaque. O Diretor desenvolveu os *animatics* com uma noção clara do impacto sonoro necessário para cada cena, chegando a esboçar trilhas e efeitos sonoros com a própria voz.[43] Esses esboços serviram como base para Joel Valentine, designer de som, cuja longa parceria com Tartakovsky garantiu uma execução precisa das nuances desejadas. A trilha sonora, composta por Tyler Bates e Joanne Higginbottom, utiliza intensamente percussões, guitarras distorcidas e elementos eletrônicos, criando uma atmosfera que evoca “crueza”, segundo Tartakovsky. A equipe de sonorização da série também aposta em urros, grunhidos, respirações e reações para reforçar a comunicação. Aaron Laplante, responsável pelos sons vocais de *Spear*, também merece destaque: apesar da ausência de diálogos na série, sua atuação foi elogiada por Tartakovsky pela entrega emocional e pelo senso natural de ritmo que enriqueceram a narrativa.

[43] ADOIDOS 15. Primal – Spear and Fang Animatic. YouTube, 25, out. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-njELKVVFlo>. Acesso em: 18 fev. 2025.

A direção de arte, assinada por Scott Wills, é um dos pilares visuais de *Primal*. Parceiro de longa data de Tartakovsky, Wills já havia colaborado em projetos como *Samurai Jack*, *Star Wars: Clone Wars*, *Titã Simbiônico* e em *Hotel Transilvânia 3*. Em entrevista, Wills revelou que suas principais funções incluíram pintar todos os cenários, colorir os personagens, adicionar efeitos e iluminação. O diretor de arte ainda destacou ter se inspirado em documentários sobre vida animal, como *The Hunt* (2015) e ter utilizado fotografias de paisagens naturais e pinturas do ilustrador Frank Frazetta como referências.

> Quando estávamos iniciando a série, Genndy e eu víamos muitos documentários sobre a natureza, no entanto, não necessariamente tendo Primal em mente. Um deles se chamava The Hunt e nós ficamos maravilhados com o quão incrível e belo era e dissemos, meu Deus, se pudéssemos fazer algo assim na animação… a obra acabou se tornando uma grande fonte de inspiração para Primal. Esse tipo de documentário costuma ter um narrador, como David Attenborough, mas, ainda assim, consegue contar uma história visualmente. Eu então passei a utilizar fotografias da natureza como referência. Normalmente me baseio em outros pintores, como Frank Frazetta, mas fiquei surpreso com o quão inspirador foi esse material real. (WILLS, Scott. Sloan Science & Film. Genndy Tartakovsky's Primal: Art Director Scott Wills, 8 out. 2020. Disponível em: <https://scienceandfilm.org/articles/3346/genndy-tartakovskys-primal-art-director-scott-wills>. Acesso em: 14 fev. 2024. Tradução livre do autor).

A estética visual da série é marcada por cenários bidimensionais, pintados digitalmente. As insinuações de volume são indicadas por contornos e as pinturas simulam texturas. Há uma clara separação entre o primeiro plano, composto por formas gráficas bem definidas e o plano de fundo difuso, que simula manchas de aquarela sobre um papel. Esse efeito aquarelado é ainda mais evidente nos céus característicos de Wills – como visto em outros de seus trabalhos, tal qual *Star Wars: Clone Wars*. As bordas suaves intensificam a profundidade e a ambiência das cenas. A paleta de cores é saturada e cuidadosamente escolhida para evocar emoções específicas para cada momento, seja em cenas de ação intensa, de horror ou em passagens contemplativas.

A iluminação reforça essa abordagem atmosférica. Raios de luz constantemente atravessam, folhagens ou nuvens, Existe um contraste marcante entre cores quentes e frias, com áreas de sombras azuladas e raios de sol alaranjados ou amarelados. Em situações noturnas, a luz da lua tende a ser intensa, por vezes tingida de cores distintas, como vermelho, azul ou verde, dependendo da atmosfera da cena. A luz das fogueiras também desempenha um papel recorrente, algumas vezes emitindo fantasmagóricas luzes coloridas. Esses recursos de cor e iluminação ajudam a gerar o tom ou a atmosfera necessárias para capturar o caráter imprevisível aterrorizante e selvagem do mundo em que *Spear* e *Fang* habitam.

Figura 33: Cenário de *Primal*. Arte: Scott Wills (2019).



Fonte: SPEAR E FANG. in: Primal. Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios e Williams Street, 2019. son., cor. Temporada 1, ep. 1. Disponível em Max. Acesso em: 18 fev. 2025.

Citada por Scott Wills, em mais de uma entrevista, a influência das pinturas de Frank Frazetta é perceptível nos cenários, porém, em especial, nos enquadramentos de Primal. Diversas são as cenas que se demoram – nem sempre em câmera lenta, mas por vezes utilizando esse recurso – e quase congelam o momento de maior dramaticidade da ação, ressaltando poses que lembram ilustrações dinâmicas, bem como as do artista referenciado[44].

Figura 34: Spear enfrenta um tubarão gigante em alto-mar.



Fonte: MAR DO DESESPERO. in: Primal. Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios e Williams Street, 2022. son., cor. Temporada 2, ep. 1. Disponível em Max. Acesso em: 18 fev. 2025.

[44] Como visto no subcapítulo 2.2 desta dissertação.

A arte conceitual dos personagens em *Primal* reflete diretamente suas personalidades e papéis na narrativa. Stephen DeStefano, designer da série, explorou formas geométricas e traços angulosos, conferindo simplicidade e expressividade a cada personagem.

Spear, o neandertal, é concebido com base em formas retangulares, que reforçam sua força bruta e natureza primitiva. Seu corpo parece menos polido em comparação com os demais seres humanos, uma escolha que destaca a separação evolutiva entre ele e os homo sapiens. Seus antebraços e mãos formam blocos sólidos inteiriços, sem variações nos pulsos, enquanto suas pernas seguem a mesma lógica, criando uma base firme e resistente. Suas mãos, grandes e constantemente tensionadas, transmitem sua aptidão para tarefas pesadas. O cabelo se mescla ao seu musculoso trapézio e pescoço, reforçando uma aparência robusta e selvagem.

Fang, o dinossauro fêmea, aparenta ser uma criatura ágil e poderosa. Seu design combina formas retangulares e arcos para criar uma sensação de dinamismo e solidez. Durante as constantes cenas em que precisa correr, sua cabeça, coluna e cauda se alinham, formando uma linha reta, que reforça sua objetividade e prontidão para a ação.

Mira, por sua vez, apresenta uma estrutura esguia e elegante, com curvas que se afinam gradualmente nas extremidades. Suas pernas longas e braços delgados culminam em mãos e pés pequenos, criando um visual atlético que reflete sua capacidade de caçar e lutar, quando necessário. Apesar de suas formas femininas evidentes, *Mira* não é sensualizada, uma escolha que enfatiza sua funcionalidade como personagem sem comprometer sua identidade visual.

Essas escolhas de design não apenas diferenciam os personagens entre si, mas também reforçam a narrativa visual de *Primal,* que depende intensamente de formas e movimentos para comunicar emoções e ações. A combinação de simplicidade geométrica e atenção aos detalhes é um testemunho do cuidado artístico empregado na série.

3.3.6 Conclusão da análise

Embora desprovida de diálogos, *Primal* aborda temas universais como sobrevivência, luto e a busca por conexão, estabelecendo uma relação emocional com o público. Para aprofundar esta análise, é relevante explorar a influência do autor Robert E. Howard na visão de Tartakovsky sobre a fantasia.

3.4 Howard e Tartakovsky

Em entrevista, Genndy Tartakovsky revela que seu primeiro contato com o personagem *Conan* foi através do longa-metragem *Conan, O Bárbaro* (1982).[45] Para ele a experiência foi tão marcante que o motivou a tentar replicar as mesmas sensações que teve no cinema, quando era apenas um garoto. Anos mais tarde, já como um criador estabelecido, se torna visível o quanto a obra de Robert. E. Howard permeia a imaginação de Tartakovsky e vem sendo pulverizada em seu trabalho. No ano de 2006, Tartakovsky já havia dirigido o episódio piloto da série *Korgoth of Barbaria,* criada por Aaron Springer; produção que faz paródia do mundo de *Conan*, mas que acabou não indo à frente. Em 2019, estreia *Primal* e é provável que qualquer similaridade com o universo criado por Howard não seja mera coincidência.

Primal apresenta um anacronismo a partir do momento em que coloca dinossauros e neandertais para coexistir. Mais à frente na trama existe a inserção de seres humanos com caracterizações que referenciam povos antigos. Sem muito aprofundamento histórico é possível associar esses povos a celtas, vikings, egípcios e assírios. Essa é uma das características da série que podemos relacionar com a *Era Hiboriana* de *Conan*. Outro elemento que podemos associar entre as obras dos dois autores é a característica episódica. Durante a primeira temporada de *Primal*, *Spear* e *Fang* enfrentam animais pré-históricos, criaturas mitológicas, seres sobrenaturais e o próprio ambiente selvagem, em episódios que se concluem sem depender dos demais. Embora sem muita contextualização, somos apresentados a situações que desenvolvem o universo da série e nos trazem novas informações sobre aquele mundo.

> Quanto ao destino final de Conan, francamente não posso prevê-lo. Ao escrever estas histórias, sempre senti que não as estava criando e sim como se estivesse simplesmente relatando as aventuras que ele me ia contando. É por isso que elas saltam de um acontecimento a outro, sem seguir uma ordem regular. O aventureiro médio, contando ao acaso as histórias de uma vida selvagem, raramente segue um plano ordenado, mas narra episódios bem separados em termos de espaço e de tempo, na medida em que ele vai se lembrando deles. (HOWARD, Robert E.; DE CAMP, L. Sprague; CARTER Lin. 1995. p.15).

A segunda temporada de *Primal* possui uma trama mais linear e encerra os arcos dos personagens apresentados no primeiro ano da série. Tartakovsky já anunciou que cogita

[45] CBR Presents. Genndy Tartakovsky's Primal Interview. YouTube, 21 jul. 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=S3QGooKhiso>. Acesso em: 08 fev. 2024.

transformar *Primal* em uma marca, convertendo a terceira temporada em uma antologia[46]. A julgar pelo que foi visto durante a segunda temporada de *Primal*, existe forte probabilidade de que o tema que vai unir esses episódios se relacione com o conceito do Barbarismo defendido por Robert E. Howard, que abordaremos a seguir.

3.5 Barbárie versus civilização

É importante salientar que esta pesquisa não busca saída pelo ponto de vista da filosofia ou tem a pretensão de tentar compreender os textos de Robert E. Howard a partir de filósofos como Rousseau, Nietzsche, Platão e etc. já tendo isso sido feito por outros pesquisadores. Aqui vamos nos ater a um possível subtexto que pode ser encontrado tanto nos textos de Howard, quanto em *Primal* de Genndy Tartakovsky.

Para Tegão (2021) Robert E. Howard adota como tema central de sua obra literária o antagonismo entre o barbarismo e a civilização. A premissa de que o estado natural da humanidade é a barbárie já existia, de maneira embrionária, em contos dos personagens *Bran Mak Morn* e *Rei Kull*, contudo, se mostra mais amadurecido em *Conan*. Nos contos, o *Cimério* é tido como selvagem sanguinário que se move apenas por intenções egoístas. Entretanto, *Conan* é, acima de tudo, um homem pragmático, que, através de sua espada, luta diariamente para sobreviver diante da natureza implacável, homens brutais e horrores ancestrais.

> Quero viver intensamente enquanto puder; quero conhecer o sumo delicioso da carne vermelha e do vinho forte em meu palato, o abraço quente de braços delicados, a exultação louca da batalha quando as lâminas azuladas faíscam e o sangue jorra, e com isso estou satisfeito. Deixe que os professores, sacerdotes e filósofos meditem sobre questões da realidade e de ilusão. Sei o seguinte: se a vida é uma ilusão, então eu também sou e, portanto, a ilusão é real para mim. Estou vivo, eu queimo de vida, eu amo, eu mato e isso me basta. (*A Rainha da Costa Negra* in: HOWARD, Robert Ervin. Conan, o bárbaro: livro 2. São Paulo, Pipoca & Nanquim, 2018. p. 83).

Além dessa postura existencialista, *Conan* apresenta forte senso de honra, questionando a hipocrisia e a decadência moral dos homens ditos civilizados. Ele não compactua, por exemplo, com a escravidão, o estupro e com o colonialismo. No conto

---

[46] DESOWITZ, Bill. IndieWire. ‘Primal’ Season 2: Genndy Tartakovsky Expands the World Building and Hopes to Spin Off an Anthology, 21 jul. 2022. Disponível em: <https://www.indiewire.com/features/general/genndy-tartakovsky-interview-primal-season-2-1234743398/> Acesso em: 15 fev. 2024.

Sombras de Ferro ao Luar, a personagem *Olívia*, filha do rei de *Ophir*[47], que fora vendida por seu pai como escrava, presencia a violenta morte de *Shah Amurath,* seu amo e malfeitor, pelas mãos de *Conan*. Se engana quem pensa que o bárbaro o faz pelo impulso heroico de salvar a princesa; muito pelo contrário, *Conan* ignora a presença da mulher e se move unicamente pela vingança contra *Shah Amurath*, cujo exército havia exterminado os companheiros de *Conan* em campo de batalha. Por mais que *Olívia* tenha testemunhado a brutalidade que o bárbaro é capaz de promover, ela percebe que, diferentemente dos homens civilizados, *Conan* a trata com decência e decide seguir com ele:

> — Sim. Homens civilizados vendem seus filhos como escravos para os selvagens às vezes. E chamam a sua raça de bárbara, Conan da Ciméria.
> — Não vendemos nossos filhos — ele grunhiu, seu queixo se projetando com truculência.
>
> — Bem… eu fui vendida. Mas o homem do deserto não abusou de mim. Ele queria cair nas graças de Shah Amurath, e eu estava entre os presentes que levou para Akif, dos jardins púrpuras. Então… — Ela estremeceu e escondeu o rosto com as mãos.
>
> Após uma pausa, prosseguiu:
>
> — Já deveria ter perdido a vergonha. Contudo, cada lembrança dói como o chicote de um escravagista […]
>
> […] — E se encontrarmos piratas ou uma tempestade? — Ela indagou. — Fora isso, podemos morrer de fome nas estepes.
>
> — Bem… não pedi que viesse comigo — ele a lembrou.
>
> — Desculpe — ela curvou a bem modelada cabeça. — Piratas, tempestades, fome… Tudo isso é mais… gentil que o povo de Turan. (*Sombras de Ferro ao Luar* in: HOWARD, Robert Ervin; tradução de Alexandre Callari. Conan, o bárbaro: livro 2. São Paulo, Pipoca & Nanquim, 2018. p. 37–39).

De acordo com Collares (2017) Howard não enxergava a civilização como o ponto final da evolução e sim como parte de um ciclo de destruição e reconstrução através da barbárie, sendo a violência vista por ele, não como algo nocivo, mas como um elemento intrínseco ao ser humano. Muito do pensamento do autor foi formado por sua vivência no Texas da primeira metade do século XX e pela mítica acerca do oeste selvagem como um espaço que estabelece a moral estadunidense e de seus homens, tidos como exemplos a serem seguidos na construção da nação dos Estados Unidos da América.

---

[47] A região de *Ophir* da *Era Hiboriana* é baseada no reino de *Ophir* mencionado na bíblia; local de onde, supostamente, o *rei Salomão* e o *rei de Tiro* mandavam trazer seus carregamentos de ouro, prata, marfim e pedras preciosas. (LANGER, J. O mito de Eldorado: origem e significado do imaginário sul-americano (século XVI) . Revista de História, [S. l.], n. 136, p. 25–40, 1997. DOI: 10.11606/issn.2316-9141.v0i136p25–40. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/revhistoria/article/view/18809. Acesso em: 26 fev. 2024. p. 36).

> […] o pessimismo inscrito quanto ao futuro de quaisquer civilizações só é superado pela demarcação do fato de que as levas de bárbaros advindos do ocidente (e das fronteiras do mundo ficcional de Conan) destruíram e depois renovaram as civilizações humanas quando as mesmas entraram em declínio. A fronteira entre civilização e barbárie é assim transposta pela ação dos bárbaros, sendo tal construção o cerne, em nossa opinião, das narrativas de Howard enquanto explicação para a superação de qualquer decadência ou crise civilizacional de seu contexto. (COLLARES, Marco Antonio. 2017. p 205–206).

A despeito disso, o autor não desejava que a sociedade retornasse a um estágio primitivo, Howard era um estudioso dos bárbaros através da história e acreditava ser possível que aprendêssemos com esses povos, nos reconectando com os valores formadores da sociedade. Uma das passagens mais emblemáticas que trata do barbarismo em *Conan* acontece no conto *Além do Rio Negro*:

> O homem suspirou e olhou para as mãos calejadas do cimério, desgastadas pelo contato com cabos de machados e espadas. Conan estendeu seu longo braço para alcançar o jarro de vinho. O mateiro o observou, comparando-o com os homens que estavam ao seu redor, com os homens que haviam morrido ao longo do rio perdido, comparando-o com aqueles outros selvagens, do outro lado do rio. Conan parecia não estar ciente do olhar dele.
> — O barbarismo é o estado natural da humanidade — o homem afirmou, ainda olhando de forma sombria para o cimério. — A civilização não é natural. Não passa de um capricho circunstancial. E, no final, o barbarismo deverá sempre triunfar. (HOWARD, Robert Ervin; tradução de Alexandre Callari. Conan, O Bárbaro: livro 3. São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2019, p. 106).

Observa-se que essa premissa do barbarismo, defendida por Howard, foi diretamente referenciada em *Primal*, com destaque para o quinto episódio da segunda temporada, intitulado *Teoria Primordial*. Deslocado da trama principal, o episódio é ímpar por apresentar novos personagens e, principalmente, por ser o único a contar com diálogos. Tartakowsky avança no tempo até a Inglaterra de 1890, onde cientistas se reúnem na mansão de *Lord Darlington*[48] para discutir suas teorias. O jovem *Charles*[49] apresenta o seguinte discurso:

> É claro que temos várias camadas mascarando nosso eu verdadeiro. Os papéis da sociedade, educação em sua forma mais elevada, gostos luxuosos. Nós evoluímos além da expectativa da criação. Mas sob circunstâncias adequadas, diante de uma ameaça primitiva, eu garanto, senhores, que nossa evolução é revertida para sua

[48] Provável alusão a Cyril Dean Darlington, biólogo britânico, cuja pesquisa sobre entrecruzamentos cromossômicos influenciou o conceito básico sobre mecanismos hereditários subjacentes à evolução das espécies que se reproduzem sexualmente. *in:* <https://www.britannica.com/science/chromosome>. Acesso em: 26/02/2024.
[49] Provável alusão a Charles Darwin, naturalista inglês, autor da teoria da seleção natural, que se tornaria a base dos estudos evolutivos modernos. *in:* <https://www.britannica.com/biography/Charles-Darwin>. Acesso em: 26/02/2024.

> forma selvagem primitiva. A luta pela vida ao custo da própria humanidade. (TEORIA PRIMORDIAL. in: Primal. Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios e Williams Street, 2022. son., cor. Temporada 2, ep. 5. Disponível em Max. Acesso em: 22 fev. 2024).

Teoria primordial se revela o episódio mais expositivo, ainda que necessário para complementar a premissa do barbarismo, dada a característica do seriado de não conter diálogos. Nos demais episódios, onde Tartakovsky precisa transmitir esse conceito através da narrativa visual, ele o faz por intermédio de expressões faciais e linguagem corporal. *Spear* responde à selvageria ao seu redor de maneira equivalente, em prol da sua própria sobrevivência e de sua companheira (*Fang*), em outras palavras, um estado de natureza plena e amoral. Em contrapartida, durante praticamente toda a primeira temporada, *Spear* é o ser intelectualmente mais avançado, se comparado aos outros seres puramente instintivos e acaba transparecendo emoções que o diferenciam dos demais. Podemos evidenciar a sequência em que *Spear* precisa abater um mamute para comer[50]; no instante do golpe final ele demonstra empatia para com a dor daquele animal, o que pode ser interpretado como o vislumbre de um processo civilizatório.[51] A partir do momento em que *Mira* é sequestrada, *Spear* parte em seu resgate e passa a matar por razões que fogem à necessidade. *Spear* e *Fang* se deparam com diversas civilizações; umas acolhedoras e outras nem tanto. Passa, então, a existir o conflito entre civilização e barbárie, evidenciando temas como vingança, colonialismo e luta por liberdade.

[50] UMA MORTE FRIA. em: Primal. Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios e Williams Street, 2019. son., cor. Temporada 1, ep. 03. Disponível em Max. Acesso em: 27 fev. 2024.

[51] FORMIGA ELÉTRICA. Primal (Genndy Tartakovsky) | Formiga na Tela 338. YouTube, 28 jul. de 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EIeGZ3LYnYs>. Acesso em: 23 maio 2024.

Figura 35: Cientistas se reúnem na mansão de *Lord Darlington*.



Fonte: TEORIA PRIMORDIAL. in: Primal. Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios e Williams Street, 2022. son., cor. Temporada 2, ep. 5. Disponível em Max. Acesso em: 22 fev. 2024 Acesso em: 20 fev. 2025.

É o fato de Tartakowsky entender Howard conceitualmente que, imediatamente, faz com que *Primal* seja uma adaptação de Espada & Feitiçaria acima da média. Isso não significa que toda obra adaptada do subgênero precisa necessariamente conter a filosofia de Howard, todavia é comum que vejamos adaptações esvaziadas de qualquer significado.

3.6 Fogo e Gelo versus Primal

Com base no levantamento de animações de Espada & Feitiçaria descrito anteriormente, observamos que a maioria das produções que atendem aos critérios estabelecidos tiveram uma origem comercial, especialmente as desenvolvidas entre as décadas de 1980 e 1990. As concessões feitas nessas obras, em função das restrições de classificação indicativa e do público-alvo, muitas vezes as distanciaram de características fundamentais do subgênero. Nesse contexto, *Fogo e Gelo* e *Primal* se destacam por suas visões autorais e pelo alinhamento de seus realizadores com os pilares do subgênero, o que fundamenta o recorte adotado nesta pesquisa.

As análises individuais de *Fogo e Gelo* e *Primal* concentraram-se em elementos como personagens, cenários, padrões narrativos e a presença do sobrenatural, com ênfase nas escolhas narrativas e estéticas de cada obra. A análise comparativa, por sua vez, ressaltou as diferenças visuais e estilísticas entre as duas produções, destacando como cada uma explora os potenciais da animação no contexto do subgênero Espada & Feitiçaria. A seguir, apresenta-se uma tabela comparativa que sintetiza os principais pontos observados.

Obras analisadas	Design de personagens	Cenários	Animação
Fogo e Gelo	Personagens com estruturas anatômicas que seguem proporções acadêmicas, inspiradas no estilo do ilustrador Frank Frazetta.	Cenários pintados tradicionalmente, com pinceladas que remetem às ilustrações de Frazetta. Utilizam perspectivas volumétricas e iluminação para alcançar um realismo figurativo.	Uso predominante da rotoscopia, com foco no realismo. A ação é representada de forma física e pouco idealizada.
Primal	Personagens estilizados com formas simplificadas e traços cartunescos que intensificam a expressividade, facilitando a conexão emocional e atenuando o impacto da violência.	Cenários pintados digitalmente, com planos bidimensionais em destaque e fundos difusos que criam efeitos atmosféricos.	Movimentos idealizados e simplificados para enfatizar cenas de ação. Os enquadramentos são planejados para realçar momentos de maior tensão.

O longa-metragem *Fogo e Gelo* foi desenvolvido ao redor de uma estética visual de fantasia que estava em alta nos anos 1980. Fica evidente que o objetivo do diretor Ralph Bakshi foi recriar, no meio animado, a atmosfera das pinturas de Frank Frazetta, apontado como um dos maiores representantes dessa estética visual. Para esse fim, foi empregada a rotoscopia, técnica que confere uma movimentação anatômica aos personagens e fidelidade espacial ao ambiente.

De acordo com Thomas e Johnston (1995), a rotoscopia é um recurso comum em diversas produções. Nos *Estúdios Walt Disney*, foi amplamente utilizada a partir dos anos 1930, sempre que existia a necessidade de aperfeiçoar algum movimento que os animadores não conseguiam capturar. No entanto, a dupla defende que a rotoscopia deve ser utilizada

apenas como um guia. Quando aplicada de maneira excessiva, pode gerar um certo estranhamento, comprometendo a identificação do público com os personagens:

> Mas sempre que nos mantínhamos muito próximos dos fotogramas, ou copiávamos diretamente até mesmo os mais minuciosos movimentos humanos, os resultados eram muito estranhos. Os movimentos aparentavam ser suficientemente reais, mas a figura perdia a ilusão de vida. Havia uma certa autoridade no movimento e uma presença que emergia de toda a ação, mas era impossível se envolver emocionalmente com essa criatura misteriosa e sombria, que nunca parecia realmente habitar nosso mundo de fantasia (THOMAS; JOHNSTON, 1995, p. 323 – tradução livre do autor).

Anteriormente, Bakshi já havia dirigido animações inteiramente feitas em rotoscopia. Em *O Senhor dos Anéis* (1978)[52], por exemplo, há uma cena[53] em que o ator que serviu de base para o personagem *Aragorn* tropeça em sua própria espada e cai. Mesmo se tratando de um erro durante as gravações e contrastando com o tom sério da obra, a cena foi animada e mantida no filme. Não se sabe ao certo o motivo dessa manutenção, contudo, evidencia o quanto as produções de Bakshi são fiéis às filmagens originais.

Figura 36: O personagem Aragorn tropeça e cai.



Fonte: O SENHOR DOS ANÉIS. Direção: Ralph Bakshi. Produção: Saul Zaentz. Estados Unidos: United Artists, 1978. (133 min), son., cor. Filme animado.

[52] O SENHOR DOS ANÉIS. Direção: Ralph Bakshi. Produção: Saul Zaentz. Estados Unidos: United Artists, 1978. (133 min), son., cor. Filme animado.
[53] minutagem – 01:26:24.

Uma crítica que pode ser feita a *Fogo e Gelo* é que muitos dos elementos visuais do filme poderiam ser replicados em um longa-metragem com atores reais, de forma semelhante. Pode-se argumentar que essa é uma observação simplista, quando vista sob a ótica contemporânea e que é preciso considerar o cenário do cinema de fantasia da década de 1980, suas limitações tecnológicas e orçamentárias. Nesse contexto é possível considerar que a exuberância do mundo fantástico apresentado em *Fogo e Gelo*, só poderia ter sido alcançada através da animação. Para compensar essas limitações, algumas obras cinematográficas do subgênero recorreram ao artifício de trazer a fantasia para o mundo real, como é o caso de *Highlander* (1986) e *Mestres do Universo* (1987)[54]. Entretanto, diversas outras produções de Espada & Feitiçaria, mesmo com orçamentos reduzidos, foram capazes de sustentar seus universos através do uso de efeitos práticos e efeitos especiais pontuais.

Seja na ilustração ou na animação, a maioria das representações visuais da Espada & Feitiçaria, ainda que estilizadas, retratam proporções e volumetria que se aproximam do real, tanto na anatomia humana e animal quanto nos cenários. *Fogo e Gelo* não é diferente nesse quesito, mas demonstra um empenho ainda maior em alcançar esse "realismo".

Em uma obra gráfica – como uma animação 2D – as representações visuais seguem uma progressão que vai do fotorrealismo a construções mais icônicas. À medida que nos afastamos do realismo em direção ao abstrato, o foco se desloca do que é visto – a representação – para o que é interpretado ou sentido – o significado simbólico (MCCLOUD, 1993, p. 28–29). Portanto, formas representacionais comprometidas com a estrutura anatômica e a física do espaço podem ser consideradas ícones pictóricos realistas, dentro do contexto da animação 2D.

O ponto central é que *Fogo e Gelo* não explora completamente o potencial gráfico da animação. Para Wells (2019), o realismo na animação deve ser visto como uma escolha estilística, e não uma imposição. Esse modelo frequentemente limita as possibilidades visuais da animação, ignorando sua capacidade de transcender as limitações do cinema com atores e do próprio conceito de "realismo" que ele segue.

Vimos anteriormente que Genndy Tartakovsky desenvolveu, a partir de experimentações feitas em obras como *O Laboratório de Dexter*, *Samurai Jack* e *Star Wars: Clone Wars*, um estilo de animação que preza pela idealização da forma e do movimento. Esse contraste destaca um ponto crítico em relação a *Fogo e Gelo*: enquanto Ralph Bakshi se apoia no realismo como pilar estético e narrativo, Tartakovsky explora soluções gráficas e

[54]Com base na classificação de Mendlesohn (2008), verifica-se que o uso desse recurso descaracteriza o subgênero, já que é próprio da fantasia de portal e não da fantasia imersiva.

cartuniza as formas para criar um impacto simbólico. Essa abordagem se aproxima do conceito de animação reduzida, descrito por Wells (2019):

> A animação pode ser literalmente o movimento de uma única linha que, ao operar através do tempo e do espaço, pode assumir características que o público pode perceber como expressivas e simbólicas. Essa forma de minimalismo constitui a animação reduzida, que adota como premissa o conceito de "menos é mais". Literalmente, o movimento de um olho ou a mudança na postura de um corpo torna-se suficiente para conotar um sentimento ou significado específico. Isso permite que os filmes operem de um modo com uma intensidade de sugestão. (WELLS, 2019, p. 213).

McCLoud (1993) sugere que o cartum pode ser entendido como uma forma de abstração que, ao eliminar detalhes, direciona nossa atenção para ideias. No cotidiano, dificilmente conseguimos ver a nós mesmos, a não ser através de espelhos, fotografias, ou filmagens, enquanto estamos constantemente observando os outros. Em nossa consciência, temos imagens vagas de como são nossos rostos e de como reagimos ao mundo. Assim, quando contemplamos um desenho realista, vemos “o outro”, mas, ao olhar para um cartum, acabamos nos reconhecendo em suas formas simplificadas.

Essa premissa é central em *Primal*: com a comunicação restrita ao visual, Tartakovsky explora expressões faciais simplificadas e os olhos grandes e expressivos de *Spear* e *Fang* como ferramentas narrativas. Esses elementos, frequentemente enfatizados por planos detalhes, servem para transmitir emoções como luto, medo e dilemas internos sem a necessidade de diálogos.

Por fim, a violência extrapolada de *Primal*, combinada com traços cartunescos, humaniza personagens que, em um estilo mais realista, poderiam parecer distantes ou monstruosos, devido à brutalidade de suas ações. Tartakovsky cria uma síntese visual e emocional que torna sua obra um marco no subgênero Espada & Feitiçaria, oferecendo um contraste marcante com a abordagem mais literal e realista de *Fogo e Gelo*.

Considerações finais

Apesar de seu legado na literatura e no cinema, a animação contemporânea carece de representantes marcantes da Espada & Feitiçaria, reflexo da predominância de outras tendências narrativas e estilísticas no mercado de animações. Nesse contexto, o surgimento da série animada *Primal*, dirigida por Genndy Tartakovsky, representa um marco significativo na animação de fantasia. A série revisita o subgênero, trazendo uma abordagem visual e narrativa que dialoga com suas raízes enquanto propõe inovações notáveis.

Esta dissertação teve como objetivo explorar o subgênero Espada & Feitiçaria: sua origem, principais autores, características fundamentais, estética visual e manifestação no meio animado. Para tal, dividimos esse estudo em três capítulos, cada qual com sua abordagem diversa:

O primeiro capítulo se concentrou em compreender diferentes definições do gênero fantasia. Foi feito um levantamento bibliográfico sobre como o gênero fantasia é abordado na literatura, passando por definições de pesquisadores como Todorov (2004) e Ceserani (2006) e encontrando na categorização de Mendlesohn (2008) uma abordagem mais prática e direcionada à fantasia moderna. Cordeiro (2017) e Wells (2019), por outro lado, nos ajudaram a ver o gênero fantasia do ponto de vista do cinema e a compreender como os gêneros cinematográficos são abordados na animação. Também foram conduzidas pesquisas relacionadas diretamente à Espada & Feitiçaria, incluindo definições, e uma compilação de autores relevantes e suas obras. A partir desses levantamentos fomos capazes de compreender os elementos fundamentais que caracterizam o subgênero.

O segundo capítulo se dedicou a promover um levantamento histórico sobre a estética visual da Espada & Feitiçaria, partindo das ilustrações pulp de Margaret Brundage e culminando nas icônicas capas de *Conan*, criadas por Frank Frazetta, que impactaram profundamente o mundo das ilustrações fantásticas na segunda metade do século XX. O apelo visual de sua interpretação da fantasia foi tão significativo que não apenas revigorou o interesse pelo personagem e pelo subgênero, como também reapresentou Howard e outros autores pulp a um novo público, influenciando uma nova leva de escritores, que deram seguimento ao subgênero. A partir dessa revitalização, a Espada & Feitiçaria ganhou força e foi elevada a outra prateleira de popularidade, ao transitar pelos quadrinhos, animações e pelo cinema, com destaque para o longa-metragem dirigido por John Milius e estrelado por Arnold Schwarzenegger. Assim, a estética visual encabeçada por Frazetta, e seguida por diversos ilustradores, quadrinistas, cineastas e animadores, desempenhou um papel central no sucesso

e na transformação do que se entende por Espada & Feitiçaria, indo além das obras originais de Robert E. Howard e de outros escritores que ajudaram a consolidar o subgênero na literatura.

Por fim, no terceiro capítulo, o foco recaiu sobre um levantamento de animações de Espada & Feitiçaria. Para isso, foram assistidas diversas obras animadas e documentários que abordam o subgênero, seus autores e suas influências. A partir das definições e observações vistas no primeiro capítulo, foram estabelecidos critérios baseados em aspectos estéticos, narrativos e temáticos, que nos permitiram qualificar animações como pertencentes ao subgênero. Após a elaboração da lista, selecionamos *Fogo e Gelo* e *Primal* como as duas obras mais representativas encontradas, para a realização de análises fílmicas e uma comparação aprofundada.

As análises revelaram como o subgênero Espada & Feitiçaria evoluiu dentro da mídia animada, adaptando-se às transformações tecnológicas, estéticas e narrativas ao longo das décadas. *Fogo e Gelo* exemplifica a estética clássica e o hiper-realismo característico do subgênero nos anos 1980. É nesse ponto que *Primal* se diferencia das demais obras audiovisuais de Espada & Feitiçaria. Na série, Genndy Tartakovsky, não apenas aborda a filosofia Howardiana, mas a abraça como tema central, ainda que abra mão dos diálogos para explorar as potencialidades visuais e sensoriais da animação: através da narrativa visual, que exige engajamento, mas brevemente capta nossa atenção; do design de som, capaz de apurar nossos sentidos e de captar a atmosfera brutal da *Era Hiboriana* do bárbaro e da exploração de formas e movimentos cartunescos, que tornam a violência extrema aceitável e permite a identificação com os dramas existenciais dos personagens. A visão autoral de Tartakovsky demonstra potencial para, mais uma vez, renovar o interesse do público por um subgênero tão importante da fantasia.

Esta pesquisa, portanto, buscou não apenas ampliar a compreensão da Espada & Feitiçaria em suas diversas manifestações, mas também contribuir para o estudo e análise dos gêneros dentro do campo da animação contemporânea, oferecendo novas perspectivas sobre como gêneros clássicos e seus subgêneros podem ser revitalizados e reinterpretados nas produções audiovisuais atuais.

Referências

Bibliografia

CALLARI, Alexandre; ZAGO, Bruno; LOPES, Daniel. **O guia definitivo da Espada & Feitiçaria.** São Paulo (SP): Pipoca & Nanquim, 2017.

CAMP, L. sprague de. **Conan, o Bárbaro – Novelização oficial do filme** / L. Sprague de Camp, Lin Carter; tradução de Alexandre Callari. – São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2024. 202p. : il.

CESERANI, Remo. **O Fantástico.** Tradução de Cezar Tridapalli. Curitiba, Editora UFPR, 2006.

COLLARES, Marco Antonio. **Nas fronteiras entre civilização e barbárie:** as narrativas dos ciclos de Conan, de Robert Howard. 2017. 236f. Dissertação (Mestrado em História) – Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2017.

CORDEIRO, Edmundo. **Géneros Cinematográficos.** Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas, 2007.

CRUZ, Gabriel Filipe Santiago. **Brinquedos óticos animados e o ensino de Design** / Gabriel Filipe Santiago Cruz ; orientadora: Rita Maria de Souza Couto ; co-orientadora: Flavia Nizia F. Ribeiro. – 2017. 115 f. : il. color. ; 30 cm
Tese (doutorado)-Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2017.

EVERETT, Justin; SHANKS, Jeffrey H.. **The unique legacy of Weird Tales : the evolution of modern fantasy and horror**. Rowman & Littlefield, Lanham, Maryland, 2015.

FENNER, Arnie; FENNER, Cathy. **Legacy: Selected Painting & Drawing by Frank Frazetta.** Underwood Books, Grass Valley, California, 1999.

FURUZATO, F. D.; ROSSI, C.; SYLVESTRE, F. A.. **Falem o que for, mas falem de Todorov!**. In: ROSSI, C. & SYLVESTRE, F. A.. (Org.). O fantástico como textualidade contemporânea. 1aed. Uberlândia: Edibrás, 2019, v. , p. 9–37.

HOWARD, Robert E.; DE CAMP, L. Sprague; CARTER Lin. **Conan:** Espada & Magia. Nº 1. Tradução de Júlia Bárány e José Antonio Ceschin. [S.l.]: Unicórnio Azul, 1995.

HOWARD, Robert Ervin. **Conan, o bárbaro:** livro 2. São Paulo, Pipoca & Nanquim, 2018.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos.** Tradução de Érico Assis. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

MENDLESOHN, Farah. **Rhetorics of Fantasy.** Middletown, Connecticut, Wesleyan University Press, 2008.

TEGÃO, Afrânio W. **A Filosofia em Conan, o bárbaro:** entre a civilidade do bárbaro e a barbárie da civilização. 1. ed. Fortaleza CE: Red Dragon Publisher, 2021.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à Literatura Fantástica.** Tradução de Maria Clara Correa Castello. 3ª edição. SP: Editora Perspectiva, 2004.

TODOROV, Tzvetan. **O Medo dos Bárbaros:** Para além do choque das civilizações. Tradução de Guilherme João de Freitas Teixeira. Petrópolis, RJ, Vozes, 2010.

SOLOMON, Charles. **Enchanted Drawings:** The history of animation. New York: Knopf, 1994.

STAM, Robert. **Teoria e prática da adaptação:** da fidelidade à intertextualidade. Ilha do Desterro: A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies, núm. 51, julho-dezembro, 2006, p. 19–53 Universidade Federal de Santa Catarina Florianópolis, Brasil.

WELLS, Paul. **Animation:** Genre and Authorship. New York, WallFlower Press, 2019.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life:** Disney Animation. New York, Disney Editions, 1995.

Páginas da internet

A Amazon teria vetado Conan? **Fórum Conan o Bárbaro**, 22 set. 2022. Disponível em: <https://www.conanobarbaro.com/post/a-amazon-vetou-o-conan> Acesso em: 22 set. 2023.

Autores: Lyon Sprague de Camp. **Pipoca e Nanquim.** Disponível em: <https://pipocaenanquim.com.br/autores/lyon-sprague-de-camp.html>. Acesso em 25 jul. 2024.

BRICKEN, Rob. Michael Moorcock Reveals Why This Elric Comic Is Superior To The Books. **Gizmodo**, 25 set. 2014. Disponível em: <https://gizmodo.com/michael-moorcock-reveals-why-this-elric-comic-is-superi-1639201318>. Acesso em: 15 ago. 2024.

CERIO, Steven. Interview with Frank Frazetta – Seconds #29 (1994). **The Official Website of Steven Cerio**, 27 maio, 2010. Disponível em: <https://www.stevencerio.com/2010/05/interview-with-frank-frazetta-seconds-29/>. Acesso em 19 jan. 2025.

DAVEY, John. Elric and the Artists. **Moorcography.org:** The Michael Moorcock Bibliography, 12 maio 2020. Disponível em: <https://moorcography.org/elric-and-the-artists/>. Acesso em: 09 ago. 2024.

FENNER, Arnie. A Little Frazetta Conan History. **Muddy Colors**, 21 jun. 2021. Disponível em: <https://www.muddycolors.com/2021/06/a-little-frazetta-conan-history/>. Acesso em: 25 jul. 2024.

“Genndy Tartakovsky’s Primal” Wins Best Animated Series at the 2021 Emmy Awards – **IMDb.** Disponível em: <https://www.imdb.com/news/ni63418191/>. Acesso em: 19 fev. 2025.

HANLEY, Terence E. Why Weird Tales? **Tellers of Weird Tales**, 31 dez. 2021. Disponível em: <https://tellersofweirdtales.blogspot.com/2021/12/why-weird-tales.html>. Acesso em: 09 ago. 2024.

História do Cinema de Animação – O Estúdio UPA – United Productions of America (17ª Parte). **Animação S.A.** Disponível em: <https://animacaosa.blogspot.com/2015/09/historia-do-cinema-de-animacao-o.html. Acesso em: 20 fev. 2025.

JOHNSTON, Rich. Frank Frazetta Had No Input On *Fire And Ice*, Says Gerry Conway. **Bleeding Cool**, 19 jul. 2022. Disponível em: <https://bleedingcool.com/comics/frank-frazetta-had-no-input-on-fire-and-ice-says-gerry-conway/>. Acesso em 17 jan. 2025.

MATHIAS, Celso. **ESTUDO 1 – Swords of Mars.** Disponível em: <https://thegreat-frankfrazetta.blogspot.com/p/estudo-1.html>. Acesso em: 19 jan. 2025.

Primal. **Studio La Cachette.** Disponível em: <https://www.studiolacachette.com/primal/>. Acesso em: 23 fev. 2025.

RANIERI, Raphael. Os Quadrinhos Selvagens de Conan, O Bárbaro! **Formiga Elétrica**, 20 set. 2017. Disponível em: <https://formigaeletrica.com.br/quadrinhos/artigos-hq/quadrinhos-selvagens-de-conan/>. Acesso em: 21 ago. 2024.

ROMEO, Gary. The Gnome Press Conan Series: Conan the Conqueror by Robert E. Howard. **Spraguedecampfan,** 23 set. 2021. Disponível em: <https://spraguedecampfan.wordpress.com/2021/09/23/gnome-press-conan-series-conan-the-conqueror/>. Acesso em: 09 out. 2024.

ROMEO, Gary. The Gnome Press Conan Series: The Sword of Conan by Robert E. Howard. **Spraguedecampfan,** 07 out. 2021. Disponível em: <https://spraguedecampfan.wordpress.com/2021/10/07/gnome-press-conan-series-the-sword-of-conan/>. Acesso em: 09 out. 2024.

ROMEO, Gary. The Gnome Press Conan Series: The Coming of Conan by Robert E. Howard. **Spraguedecampfan,** 23 out. 2021. Disponível em: <https://spraguedecampfan.wordpress.com/2021/10/23/gnome-press-conan-series-the-coming-of-conan/>. Acesso em: 09 out. 2024.

ROMEO, Gary. The Gnome Press Conan Series: Conan the Barbarian by Robert E. Howard. **Spraguedecampfan,** 28 out. 2021. Disponível em: <https://spraguedecampfan.wordpress.com/2021/10/28/gnome-press-conan-series-conan-the-barbarian/>. Acesso em: 09 out. 2024.

ROMEO, Gary. The Gnome Press Conan Series: Tales of Conan by Robert E. Howard and L. Sprague de Camp. **Spraguedecampfan,** 02 nov. 2021. Disponível em: <https://spraguedecampfan.wordpress.com/2021/11/02/gnome-press-conan-series-tales-of-conan/>. Acesso em: 09 out. 2024.

ROMEO, Gary. The Gnome Press Conan Series: The Return of Conan by Bjorn Nyberg and L. Sprague de Camp. **Spraguedecampfan,** 07 nov. 2021. Disponível em: <https://spraguedecampfan.wordpress.com/2021/11/07/gnome-press-conan-series-the-return-of-conan/>. Acesso em: 09 out. 2024.

ROMEO, Gary. The Gnome Press Conan Series: The Lancer Conan Series: Conan the Buccaneer by L. Sprague de Camp and Lin Carter **Spraguedecampfan,** 16 mar. 2022. Disponível em: <https://spraguedecampfan.wordpress.com/2022/03/16/the-lancer-conan-series-conan-the-buccaneer/>. Acesso em: 09 out. 2024.

Sword & Sorcery Comics. **Dark Worlds Quarterly.** Disponível em: <https://darkworldsquarterly.gwthomas.org/sword-sorcery-comics/>. Acesso em 08 ago. 2024.

Podcasts

CAFÉ COM DUNGEON #206: Elric de Melniboné. [Locução de]: Rafael Balbi Entrevistado: André Gordirro. [S. l.]: Café com Dungeon, 21 jan. 2021. Podcast. Disponível em: <https://regradacasa.podbean.com/e/206-elric-de-melnibone/>. Acesso em: 23 maio 2024.

FORMIGACAST! 113: Conan & Robert E. Howard. [Locução de]: Daniel Fontana e Raphael Ranieri. Entrevistados: Alexander Meireles da Silva e Leandro Lorusso. [S. l.]: Formiga Elétrica, 31 jan. 2020. Podcast. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/5kSYVEDNZWVFjlROQIlkYY?si=cb2846f549544c95>. Acesso em: 22 fev. 2024.

FORMIGACAST! 138: As Adaptações de Elric. [Locução de]: Daniel Fontana, Gustavo Clive Rodrigues e Raphael Ranieri. [S. l.]: Formiga Elétrica, 22 jan. 2021. Podcast. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/2n7vuqey0FDHW1ry6fHqCN>. Acesso em: 23 maio 2024.

FORMIGACAST! 174: 40 anos de Conan, o Bárbaro. [Locução de]: Daniel Fontana, Gustavo Clive Rodrigues e Raphael Ranieri. [S. l.]: Formiga Elétrica, 10 jun. 2022. Disponível em: <https://formigaeletrica.com.br/programas/conan-o-barbaro-40-anos-formigacast/>. Acesso em: 23 maio 2024.

FORMIGACAST! 181: O Barbarismo Filosófico de Robert E. Howard. [Locução de]: Daniel Fontana e Raphael Ranieri. Entrevistado: Marco Antonio Collares. [S. l.]: Formiga Elétrica, 16 set. 2022. Podcast. Disponível em: <https://formigaeletrica.com.br/programas/robert-e-howard-formigacast/>. Acesso em: 22 fev. 2024.

Vídeos

ADOIDOS 15. Primal – Spear and Fang Animatic. YouTube, 25, out. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-njELKVVFlo>. Acesso em: 18 fev. 2025.

ADULT SWIM. Behind The Scenes: Genndy Tartakovsky's Primal. YouTube, 14, nov. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2ZUWGoEbbSs>. Acesso em: 18 fev. 2025.

ARTBLOCK. Pulp Art | ArtBlock. YouTube, 11 set. 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Sb8XBWmTcAg>. Acesso em 19 jun. 2024.

ASART. Primal Character Designs Breakdown. YouTube, 24, ago. 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sjL1c0m1x64>. Acesso em: 20 fev. 2025.

CBR PRESENTS. Genndy Tartakovsky's Primal Interview. YouTube, 21 jul. 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=S3QGooKhiso>. Acesso em: 23 maio 2024.

COMIX ZONE. A primeira saga de Espada e Feitiçaria da Europa! Conheça Em Busca do Pássaro do Tempo. YouTube, 7 fev. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gGPS-qlYVvE>. Acesso em: 23 maio 2024.

CREATIVE EVERY DAY! Genndy Tartakovsky's Primal is a Masterclass in Visual Storytelling. YouTube, 3 maio 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UcE8nIkX2dg&list=PLsMac5zFTagqYlQV3Lxca1xiamSEeBm65&index=44>. Acesso em: 18 fev. 2025.

EXPLORANDO SEGREDOS & MISTÉRIOS. CONAN, O BÁRBARO CONTRA O HORROR CÓSMICO. Cthulhu Mythos, Lovecraft, insanidade e mais. YouTube, 15 fev. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aa1BlPxOP74>. Acesso em: 23 maio 2024.

FANTASTICURSOS. CONAN e o HORROR CÓSMICO (PULP É POP #5). YouTube, 22 jan. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SaE-tQxw58I>. Acesso em: 23 maio 2024.

FORMIGA ELÉTRICA. Elric de Melniboné | Formiga na Tela 147. YouTube, 18 out. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=t6w_YNgUDpk&t=306s>. Acesso em: 23 maio 2024.

FORMIGA ELÉTRICA. Três personagens de Robert E. Howard | Formiga na Tela 230. YouTube, 5 jun. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=h6mP_HYGwcM>. Acesso em: 23 maio 2024.

FORMIGA ELÉTRICA. Genndy Tartakovsky Formiga na Tela. YouTube, 9 dez. de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rUWVF8veAEc>. Acesso em: 23 maio 2024.

FORMIGA ELÉTRICA. Primal (Genndy Tartakovsky) | Formiga na Tela 338. YouTube, 28 jul. de 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EIeGZ3LYnYs>. Acesso em: 23 maio 2024.

FORMIGA ELÉTRICA. Em Busca do Pássaro do Tempo (Comix Zone) | Resenha da HQ. YouTube, 8 abr. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=W8ShajYRUXk>. Acesso em: 23 maio 2024.

FÓRUM CONAN O BÁRBARO. O segredo do ENIGMA DO AÇO. Filme Conan o Bárbaro. YouTube, 06 maio 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5QSm8sYC8t0>. Acesso em: 19 ago. 2024.

FÓRUM CONAN O BÁRBARO. Opinião do Fórum – Conan the Barbarian de 1982 e a novelização da Pipoca e Nanquim. YouTube, 14 maio 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_V89gLdAb9A>. Acesso em: 23 maio 2024.

MARVELOUS VIDEOS. Top 8 Essential Sword And Sorcery Cartoons That Are Packed With Entertainment!. YouTube, 9 jul. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TYyFDfM0mAo>. Acesso em: 23 maio 2024.

MARVELOUS VIDEOS. 16 Brilliant Sword and Sorcery Cartoon Shows That Aged Like Fine Wine – Explained. YouTube, 12 mar. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CQPvfjofjLg>. Acesso em: 23 maio 2024.

PIPOCA & NANQUIM. Todos os quadrinhos de ELRIC lançados no Brasil! Conheça o personagem | Papel Jornal 31. PIPOCA & NANQUIM. YouTube, 23 jan. 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Jm71rDYUaNA>. Acesso em: 09 ago. 2024.

PIPOCA & NANQUIM. 5 fatos absurdos do REI KULL nas HQs! De vilão do Shazam a porradaria com CONAN | Papel Jornal 47. YouTube, 1 out. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DeNINJEegkk>. Acesso em: 23 maio 2024.

PIPOCA & NANQUIM. Como Conan foi de um personagem nichado a um fenômeno da cultura pop | Pipoca e Nanquim 559. YouTube, 28 jan. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9YXmezAP4v8>. Acesso em: 23 maio 2024.

PIPOCA & NANQUIM. Conseguimos uma revista pulp WEIRD TALES original de 1934!!! | Papel Jornal #18. YouTube, 14 ago. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ISd3vp1ash4>. 06 jun. 2024.

QUADRINHOS NA SARJETA. CHEGA DE POLÍTICA, CADÊ OS MACHOS DE VERDADE? Conan, o Bárbaro, pra presidente!. YouTube, 25 abr. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=R8nbDoODjOw&t=128s>. Acesso em: 23 maio 2024.

QUADRINHOS NA SARJETA. O rosto de CONAN que Frank Frazetta inventou. YouTube, 16 jul. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uL_x-mxwPDQ>. Acesso em: 19 jul. 2024.

THE A.V.CLUB. Genndy Tartakovsky on the defining moments of his animation career. YouTube, 9 out. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cYi_C6LIvB0>. Acesso em: 23 maio 2024.

THE CARTOON CHRONICLES. Samurai Jack Character Designer Stephen DeStefano! YouTube, 06 ago. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bYsCDGvRFx4>. Acesso em: 20 fev. 2025.

THE MARTY SHOW. Bronze Age Sword & Sorcery Comics. YouTube, 07 ago. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wLjf2K3gXAc>. Acesso em: 07 ago. 2024.

UNDERRATED CINEMA. The Dark Fantasy Animation Of The 80s | Top 10 Most Underrated Fantasy Animated Movies. YouTube, 6 abr. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZxGAZaFoO8c>. Acesso em: 23 maio 2024.

WIRED. Genndy Tartakovsky Answers Animation Questions From Twitter | Tech Support | WIRED. YouTube, 09 maio 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4uvlCjcT7oM>. Acesso em: 06 jun. 2024.

Filmografia

ESCRAVO DO ESCORPIÃO. in: **Primal**. Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios e Williams Street, 2019. son., cor. Temporada 1, ep. 10. Disponível em Max. Acesso em: 18 fev. 2025.

FRAZETTA: Painting with Fire. Direção de Lance Laspina. Produção: Jeremy J. DiFiore. Estados Unidos: Dark Kingdom, 2003. (93 min.), son., cor. Filme animado.

FOGO E GELO. Direção de Ralph Bakshi. Produção: Ralph Bakshi; Frank Frazetta. Estados Unidos: A Ralph Bakshi/Frank Frazetta Production, 1983. (82 min), son., cor. Filme animado.

HE-MAN. in: **BRINQUEDOS QUE MARCARAM ÉPOCA.** Direção: Tom Stern. Produção: Tom Stern; Cisco Henson; Anne Carkeet; Edwin Zane. Los Angeles: The Nacelle Company, 2017. 46 min. son., cor. Temporada 1, ep. 03. Disponível em: https://www.netflix.com. Acesso em: 17 fev. 2025.

JACK RELEMBRA O PASSADO. in: **Samurai Jack**. Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studio, 2002. son., cor. Temporada 2, ep. 6. Disponível em Max. Acesso em: 08 fev. 2024.

JACK E OS TRÊS ARQUEIROS CEGOS. in: **Samurai Jack**. Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios, 2001. son., cor. Temporada 1, ep. 7. Disponível em: Max. Acesso em: 18 fev. 2025.

LUZES OBSCURAS. in: **O Laboratório de Dexter**. Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios, 1998. son., cor. Temporada 4, ep. 03. Disponível em Max. Acesso em: 18 fev. 2025.

MAR DO DESESPERO. in: **Primal.** Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios e Williams Street, 2022. son., cor. Temporada 2, ep. 1. Disponível em Max. Acesso em: 18 fev. 2025.

O COLOSSAEUS. in: **Primal.** Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios e Williams Street, 2022. son., cor. Temporada 2, ep. 7. Disponível em Max. Acesso em: 18 fev. 2025.

O SENHOR DOS ANÉIS. Direção: Ralph Bakshi. Produção: Saul Zaentz. Estados Unidos: United Artists, 1978. (133 min), son., cor. Filme animado.

SPEAR E FANG. in: **Primal**. Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios e Williams Street, 2019. son., cor. Temporada 1, ep. 1. Disponível em Max. Acesso em: 18 fev. 2025.

TEORIA PRIMORDIAL. in: **Primal**. Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios e Williams Street, 2022. son., cor. Temporada 2, ep. 5. Disponível em Max. Acesso em: 18 fev. 2025.

TERROR SOB A LUA DE SANGUE. in: **Primal**. Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios e Williams Street, 2019. son., cor. Temporada 1, ep. 4. Disponível em Max. Acesso em: 18 fev. 2025.

UMA MORTE FRIA. in: **Primal**. Criação de Genndy Tartakovsky. Estados Unidos: Cartoon Network Studios e Williams Street, 2019. son., cor. Temporada 1, ep. 3. Disponível em Max. Acesso em: 18 fev. 2025.

Apêndice A – lista de animações de Espada & Feitiçaria

Curtas-metragens

2021 - **Conan The Animated**

2013 - **Exordium**

Longas-metragens

2021 - **The Spine of Night**

2020 - **Empress of Darkness**

2008 - **Dragonlance: Dragões do Crepúsculo de Outono** / Dragonlance: Dragons of Autumn Twilight

1985 - **Starchaser: A Lenda de Orin** / Starchaser: The Legend of Orin

1983 - **Fogo e Gelo** / Fire and Ice

1981 - **Heavy Metal: Universo em Fantasia** / Heavy Metal

Séries animadas

2024 - **Crepúsculo dos Deuses** / Twilight of the Gods

2024 - **Mestres do Universo: A Revolução** / Masters of the Universe: Revolution

2022–2024 - **A Lenda de Vox Machina** / The Legend of Vox Machina

2021 - **Mestres do Universo: Salvando Eternia** / Masters of the Universe: Revelation

2020–2024 - **O Sangue de Zeus** /Blood of Zeus

2019–2022 - **Primal**

2018–2020 - **She-Ra e as Princesas do Poder** / She-Ra and the Princesses of Power

2011–2012 - **Thundercats**

2002–2004 - **He-Man e os Mestres do Universo** / He-Man and the Masters of the Universe

1998–2000 - **Guerreiros Míticos** / Mythic Warriors: Guardians of the Legend

1994 - **Conan e os Jovens Guerreiros** / Conan and the Young Warriors

1994 - **Guerreiros Esqueletos** / Skeleton Warriors

1994-1996 - **Highlander: A Série Animada** / Highlander: The Animated Series

1992–1993 - **Conan, o Bárbaro** / Conan the Adventurer

1992–1994 - **King Arthur and the Knights of Justice**

1991–1992 - **Os Piratas da Águas Sombrias** / The Pirates of Dark Water

1991–1994 - **Príncipe Valente** / The Legend of Prince Valiant

1989 - **Vytor: The Starfire Champion**

1989 - **Zelda** / The Legend of Zelda

1985–1986 - **Galtar e a Lança Dourada** / Galtar and the Golden Lance

1985–1987 - **She-Ra: A Princesa do Poder** / She-Ra: Princess of Power

1985–1989 - **Thundercats**

1984–1985 - **A Toca do Dragão** / Dragon's Lair

1983–1985 - **Caverna do Dragã**o / Dungeons & Dragons

1983–1985 - **He-Man e os Defensores do Universo** / He-Man and the Masters of the Universe

1981–1982 - **Blackstar**

1980–1981 - **Thundarr, o Bárbaro** / Thundarr the Barbarian

1967–1969 - **O Poderoso Mightor** / Moby Dick and the Mighty Mightor

1967–1969 - **Os Herculóides** / The Herculoids

Séries animadas que subvertem a espada & feitiçaria, adotando tom cômico e/ou satírico

2020 - **ThunderCats Roar**

2016–2017 - **Son of Zorn**

2010–2018 - **Hora de Aventura** / Adventure Time

2008–2009 - **O Mundo de Quest** / World of Quest

2006 - **Korgoth of Barbaria**

2004–2005 - **Dave, o Bárbaro** / Dave the Barbarian