

O UNIVERSO DOS TRANSFORMERS: OS ROBÔS NO ESPAÇO HUMANO

Fabio Antonio Costa¹

[...] se um grupo de robôs alienígenas, de 20 pés de altura aparecessem de repente na Terra, creio que não iríamos abraçá-los como nossos salvadores, especialmente quando metade deles estão querendo destruir tudo.

Bob Budiansky

O desenho animado é um produto da cultura de massa e seus conteúdos e elementos fílmicos constroem valores e padronizam comportamentos sociais.

Cristiane Giglio Lamas

Esse artigo tem por pressuposto estudar a série de desenhos animados Transformers, exibido na década de 1980 primeiramente nos Estados Unidos, e em outros países como o Brasil pouco depois. O assunto a ser abordado será o estudo do mundo ficcional dessa série, analisando os discursos, a proposta ideológica, o processo criativo, as referências da série e a influência e direcionamentos que as equipes criativas e licenciadoras conferiram aos Transformers. É comumente atribuído a Dennis O'Neil, Jim Shooter e principalmente Bob Budiansky a autoria dos personagens e construção das histórias da série.

Transformers – desenho animado – robôs

¹ Mestre em História pela PUC-SP. Professor da rede pública e rede privada de história da cidade de São Paulo.

E-mail: fabioantoniocosta@hotmail.com

This article has the presumption to study the series of cartoons Transformers, exhibited in the 1980s in the United States first, and in other countries like Brazil soon after. The subject to be addressed will be the study of the fictional world of this series, analyzing the speeches the ideological proposal, the creative process, the references of the series and the influence and direction that the creative and owners teams gave to the Transformers. It is commonly attributed to Dennis O'Neil, Jim Shooter and most notably Bob Budiansky authoring the characters and building the stories.

Transformers – animated series - robots

INÍCIO NOS BRINQUEDOS

Um ponto inicial para a franquia Transformers é comumente atribuído quando alguns brinquedos a venda nos Estados Unidos e no Japão na década de 1980, basicamente robôs em miniatura que poderiam se transformar em carros, aviões e outras formas, começaram a chamar a atenção de empresários da mídia estadunidense.



1. logo Transformers de 1984

Existem diversos sites e *blogs* criados por fãs da série, que de modo generalizado se complementam quanto ao conjunto de notícias dos *Transformers*, embora comumente possuam um caráter mais informativo que reflexivo e aprofundado. No site Metranca Coletivo, Pedro Henrique Leal (2016) escreveu um pequeno artigo intitulado Os Transformers no qual apresenta alguns dados importantes. Em 1983, dois representantes comerciais da famosa empresa estadunidense de brinquedos Hasbro, Henry Oristeln e George Dunsay, que estavam participando da feira de brinquedos *Tokyo Toy Show* se

interessavam pelas linhas Diaclone² e Microchange³. A ideia inicial, provavelmente, foi que esses brinquedos pudessem servir como base de produção de histórias para desenhos animados e histórias em quadrinhos. Embora seja difícil apontar que esse tenha sido um início dos Transformers, salienta-se que, foi um momento importante para essa franquia. No Brasil é apontado que os brinquedos da Estrela licenciados pela linha Transformers chegaram por volta de maio de 1985 (NERY:2016), antes inclusive da estreia da série animada. Pedro Leal também enfatiza que entre os vários brinquedos nem todos foram utilizados. Fora Diaclone e Microman, foram usados personagens de outras linhas como Takatoku, Toybox, Toyco, Jizai Gattai e Bandai⁴. Arquitetar uma linha comum foi possivelmente uma das dificuldades que a equipe de criação enfrentou, pois cada brinquedo pertencia a um universo e contexto diferenciado, servindo inicialmente também outros interesses.

Cabe avaliar que o caso de Transformers, naquela conjuntura, não era único ou tampouco isolado. Em seu site pessoal Jim Shooter (2011) apresenta uma situação com alguma semelhança com o caso dos robôs da Marvel. Em 1983 a empresa Knickerboxer tinha interesse em produzir brinquedos, quadrinhos e uma série animada de robôs a partir da linha Mysterions. Inicialmente, essa proposta foi feita para a editora DC Comics (responsável por personagens famosos como Super-Homem, Mulher-Maravilha e Batman) sendo aparentemente rejeitado, para em seguida ser oferecido e novamente recusado, agora pela Marvel. Jim Shooter avalia que essa futura linha de brinquedos era agressiva e sombria, que inviabilizaria o projeto pelo fato de público ter entre três a oito anos. Ainda na mesma época, Bob Prupis da Marvel, numa dinâmica muito parecida com o encontro de tempos atrás, mostra para Jim Shooter uma linha de brinquedos (Microman

²Do original japonês *Daiakuron*. Miniaturas de carros, caminhões ou aeronaves, acompanhadas de bonecos que supostamente fazem sua operação. A maioria dessa linha de brinquedos virou os *autobots*.

³Do original japonês *Mikuroman*. Pequenos objetos, como armas ou toca-fitas. A maioria dessa linha de brinquedos virou os *decepticons*.

⁴Segundo David Nery: *A história do Jetfire começa quando Bob Prupis, um dos membros da equipe de marketing original da linha Transformers, durante uma visita a uma feira de brinquedos na Ásia, passou pelo estande da Bandai e se encantou com o Macross VF-1S Super Valkyrie. Após algumas negociações com o pessoal da empresa, Prupis conseguiu adquirir os direitos para lançar o VF-1S Super Valkyrie na linha Transformers norte-americana. Quem iria imaginar que um brinquedo produzido pela Bandai, a maior concorrente da Takara (detentora dos direitos dos Transformers no Japão), faria parte da linha de brinquedos dos robôs vindos de Cybertron?* NERY, David. **A jornada de Jetfire em Transformers**. 2016. Disponível em: www.nivelepico.com

e Diaclone) mais complexa que Mysterions vindos do Japão, que futuramente se tornaria os Transformers.

Nas décadas de 1970 e 1980 era bastante comum que corporações e estúdios lançarem desenhos animados como plataforma de divulgação de brinquedos e outros produtos. Esse é o caso de desenhos como as franquias GIJoe (1983), He-Man (1983) e Thundercats (1983). Em relação aos robôs, dentro desse modelo, destaca-se séries como Gobots (1983), Voltron (1984), Jayce and Wheeled Warriors (1985) e Robotech (1985). No caso de Transformers aconteceu o aproveitamento de brinquedos existentes, e não a criação a partir de um desenho. Além das séries de desenho animado⁵ a franquia engloba outras frentes como os longas-metragem, brinquedos e revistas em quadrinhos.

O experiente trio da Marvel, formado por Dennis O'Neil, Jim Shooter e Bob Budiansky podem ser considerados os criadores da série clássica dos Transformers (COLAS:2009). Especificamente Jim Shooter foi o responsável em detalhar as primeiras ideias, enquanto Bob Budiansky foi o responsável em pensar no perfil dos personagens e nas histórias. Numa entrevista recente (BUDIANSKY:2017) admite que teve apenas um fim de semana e algumas fotocópias dos brinquedos (e não exatamente os brinquedos) para criar os personagens e elaborar as histórias iniciais.

Mais especificamente, a agência publicitária Griffin Bacal, dona do estúdio de animação Sunbow, que trabalhava pra Marvel, assume a produção da série. Pedro Leal aponta que Jay Bacal, filho de um dos fundadores da agência, foi quem havia sugerido o título Transformers, assumindo a função de diretor criativo da série. Esse estúdio na década de 1980 passava por um momento bastante próspero. No site *Wikipédia*, por exemplo, é apontado que foram produzidas mais de 30 séries de desenhos animados e quatro longas metragem; destacando nessa conjuntura os próprios Transformers e GIJoe.

Bob Budiansky salienta as diferenças entre a animação e os quadrinhos em Transformers:

Estava a par das reuniões em meu escritório em Nova Iorque, mas não ia lá para dizer o que os escritores deveriam fazer. Realmente estava em um mundo diferente do deles, literalmente, porque mais uma vez, as histórias andavam em paralelo. Então, tudo que produziríamos teria que chegar também a eles.

⁵Após a série clássica vieram Beast Wars (1996-1999), Beast Machines (1999-2000), Robots in Disguise (2001), Armada (2002), Energon (2004) e Animated (2007-2009), além de várias continuações japonesas ou de caráter infanto-juvenil.

Obviamente, a coisa toda era para promover os brinquedos. Pode não ter sido óbvio para uma criança de oito anos vê-los na TV, mas quanto mais você ler as histórias em quadrinhos ou a desenho animado, mais interessado você estaria em comprar esses brinquedos. Então, tudo foi feito em conjunto para promover os brinquedos. Se uma nova linha de brinquedos estava saindo, você iria vê-los na história em quadrinhos, na TV, e todos deveriam ver (BUDIANSKY:2004).

O que essencialmente coligava as histórias em quadrinhos e a série animada era a divulgação dos brinquedos, e desde que respeitado esse ponto, as duas mídias poderiam seguir trilhas diferentes. Bob Budiansky aponta que, em partes, essas diferenças se davam por conta da influência do universo Marvel, (do qual ele havia entrado recentemente) possivelmente num tom mais sombrio e humanístico, enquanto a animação seguia uma linha mais infantil e caricaturada. Nas histórias em quadrinhos publicadas no Brasil pela Rio Gráfica, o site Nerdtalgia aponta algumas diferenças:

O problema é que, em relação ao desenho, existiam diferenças demais, que nada tinham a ver com cronologia, e nunca foram explicadas. Algumas eram boas. Por exemplo: **Ravage**, **Leaserbeak** e **Buzzsaw** (as mascotes de **Soundwave**) eram realmente “animais” na TV, agindo como tais. Já nos quadrinhos eles podiam falar, como qualquer outro Decepticon. Os **Robodinos** (*Dinobots*) do desenho foram construídos pelos Autobots, mas na HQ eles tinham chegado na Terra milhões de anos atrás e foram adaptados às formas de vida da época, os dinossauros. **Grimlock**, o líder dos Dinobots, sempre foi um tapado no desenho, enquanto que nos quadrinhos chegou a tomar a liderança dos Autobots, como um impiedoso imperador (em um período em que Optimus foi dado como morto) (ILUMINERDS:2013).

Em teoria, as histórias em quadrinhos e os desenhos animados funcionam sob diretrizes diferentes, que geraria certa autonomia, inclusive porque podem abarcar públicos diferentes. É interessante salientar as particularidades das histórias em quadrinhos (COSTA:2013), assim como sua linguagem e discursos. Já de outro lado, e como Jim Shooter e Bob Budiansky salientam, as equipes não eram necessariamente as mesmas e pouco interagiam.



2. Capa da série mensal das histórias em quadrinhos dos Transformers pela Editora Marvel.

Um dos personagens mais conhecidos da série, Optimus Prime, segundo Dennis O'Neil, foi inspirado num colega de trabalho, no qual sua personalidade remetia a valores como dignidade, poder e liderança. Pode se sintetizar também como o personagem que possui uma das personalidades mais heroicas (REBLIN:2011, p.56), muito ligado com a ideia de alguém bondoso e justo.

A influência de outras mídias, como seria provável de se imaginar, é também presente nos Transformers. O personagem Shockwave, segundo Bob Budiansky, deveria se aproximar do Senhor Spoky da série Star Trek, que lhe conferia certo grau de frieza e ausência de emoções. O planeta Cybertron, do qual Shockwave atua como um correspondente dos decepticons, teve seu visual inspirado nos cenários futuristas de filmes como Blade Runner e Exterminador do Futuro, lançado no mesmo ano que os Transformers. A ideia nesse ínterim é bastante complementar, pois nesse filme futurista os robôs e outras formas mecanizadas passam a controlar a sociedade, chegando a executar os seres humanos, entendidos como empecilhos para a evolução das máquinas. Bob Budiansky se inspirou na mídia da época quanto a criação de personagens, com a série de televisão Ironside com o personagem Ironhide, e Ratchet personagem original do

filme *Um estranho no ninho*. A sugestão de superioridade é expressa em alguns nomes como Ultra Magnus, Fortress Maximus, Omega Supreme, Optimus Prime e Megatron, sendo que esse último pode ser ligado a megaton, unidade de medida do poder de destruição de bombas. Bob Budiensky afirma que o numeroso enredo da série poderia ser melhor trabalhado se fosse mais compacto:

Eu acho que nenhum das storylines foram liminarmente rejeitadas. Alguns pontos aqui ou ali foram rejeitadas, e não posso ser específico sobre o assunto, mas a única coisa que sempre quis fazer de forma diferente, que era impossível, dadas as circunstâncias, era não ter de introduzir todos esses personagens. Como escritor, era muito difícil para escrever um assunto atraente, onde tantos novos personagens tiveram que ser introduzidos constantemente. Mas não tinha escolha quanto a isso. Era parte do acordo (BUDIANSKY:2004).

Cabe lembrar um episódio bastante divulgado em sites e *blogs* da série (AMER:2008). Chris Latta, dublador dos personagens Starscream, Wheeljack e Comandante Cobra (do GIJoe), era também famoso pelas muitas confusões em que se metia. No longa-metragem dos Transformers e em GIJoe os três personagens de sua dublagem morrem, noticiado como uma forma da equipe não precisar se envolver mais com os problemas de Chris Latta. Tal fato é de difícil comprovação, mas demonstra uma dimensão humana que se faz presente em Transformers, do qual foge dos parâmetros de ser uma coincidência ou algo meramente comercial.

Pelo fato de ter sido produzido por um estúdio que usava a mesma equipe de produção e dublagem, ocorreram participações de outros personagens das demais séries. O repórter Hector Ramirez, além de Transformers, participou dos desenhos animados GIJoe, Inhumanoids e Jem and the Holograms, todos do estúdio Sunbow. Existe também uma sugestão mais direta desses encontros: Marisa Fireborn é filha de dois personagens de GIJoe (Lady Jaie e Flint), que apareceu na segunda parte do episódio *Five face of darkness*. Outro personagem da série é o Cobra Comander, que aparece como um comerciante de armas no episódio *Only human*. Nos dois casos, a participação não é integral, sendo inclusive baseado nos elementos plásticos e estéticos dos personagens. No episódio *Thief in the night* é noticiado uma briga entre o dublador e radialista de origem libanesa Casey Kazem e os roteiristas, por conta do episódio ter sido considerado ofensivo

por Casey, principalmente por pontos de teor étnicos apresentados em que ele não concordava.



3. Optimus Prime, líder do grupo dos Autobots

É interessante observar os eventos e influências que muito fizeram parte da construção do enredo. Além da questão comercial, de viés orientador desse desenho animado, outros vieses são possíveis, como as preferências dos criadores e sugestões de mundo dos meios de comunicação se somam quanto a série em si. Mas que uma matriz de criação, pode-se pensar em várias matrizes, junto inclusive a prazos bastante reduzidos.

O INÍCIO NA TV

A série de desenhos animados Transformers, carro chefe da franquia, começou a ser exibido nos Estados Unidos em 1984, com o piloto dividido em três episódios, intitulados *more than meet the eyes* (mais que os olhos podem ver, numa tradução livre). Essa minissérie, do qual seria crucial para o sucesso da franquia, mostra a saga dos robôs vindos do planeta Cybertron divididos entre duas facções que acidentalmente caem na Terra, trazendo suas disputas e procura por energia ao novo planeta. Segundo Nelson Shin, na época produtor de programas televisivos, a exibição desse piloto seria um teste para analisar o sucesso da franquia. Essa abertura quanto ao mercado publicitário, nesse caso restrito antes do governo de Ronald Reagan, proporcionou que empresas de

brinquedos como a Mattel (He-Man), Hasbro (G.I. Joe), Kenner (Star Wars) e Mego (Micronaughts) entre outras, pudessem atuar num campo maior e potencialmente mais lucrativo.

A sequência nos Transformers dos episódios pode ser vista sem maiores prejuízos entre as primeiras e segundas temporadas, e entre o longa metragem e as terceiras e quartas temporadas. Embora seja explícito a dualidade bem e mal, alguns episódios extrapolam essa temática. No episódio *Autobot Spyke*, o amigo dos Autobots Spyke Sparklug, sofre um acidente e enquanto seu corpo está em tratamento sua mente é transferida para um robô chamado Autobot X. No desenrolar da história Spyke/Autobot X tende a atuar num certo momento ao grupo dos Decepticons, a ponto inclusive de atacar sua turma. Em *War of Dinobots*, os três integrantes originais (Grimlock, Slag e Sludge) mudam de lado e vão na alçada dos decepticons, inclusive com uma batalha entre Optimus Prime e os dinobots. Nos dois casos apesar da mudança momentânea, os personagens que simpatizavam com os decepticons voltam para os autobots. Embora alguns valores possam ser atribuídos aos componentes de cada grupo, como união e defesa dos seres humanos pelos autobots e enganar os integrantes do grupo e extrair recursos energéticos desenfreadamente nos decepticons, a mudança de grupo se opera por condições compreensíveis. Sair dos *autobots* pode significar ter maior liberdade de fazer ações que, em nome da ideia do grupo, deveria ser negado.

ANIMAÇÃO E DESENHO ANIMADO

O termo desenho animado no sentido mais abrangente pode ser entendido também como animação, imagens animadas ou *cartoon* animado, sendo notado também em mídias como em jogos de videogames. Percebe-se, portanto, que os desenhos animados estão em constante processo de transformação no aspecto produtivo, midiático e conceitual.

Assim como no aspecto conceitual, a própria origem dos desenhos animados também necessita de uma ampla reflexão. Em linhas gerais não é pontual ou específica e seu início pode ser associada ao começo da produção cinematográfica por volta das décadas de 1870 e 1880. Antônio Fialho aponta que a ideia de animação de imagens, de modo ainda embrionário, surgiu em sociedades bastante antigas, como os povos gregos e egípcios:

Na história da civilização humana há registros visuais que comprovam o desejo do homem em captar o movimento das coisas através do desenho, muito antes do advento da fotografia e, posteriormente, do cinema. Em algumas culturas fundamentais para a evolução das artes e ciências, como as dos antigos egípcios e gregos, o domínio do desenho quase se confunde com o fascínio de representar figuras em movimento (FIALHO:2005).

Décadas depois desse primeiro período é lançado o primeiro longa-metragem que se tem registro; El Apostol (1917) de Quirino Cristiani, exibido na Argentina. Por volta dessa década destacava-se o desenho animado Mickey Mouse, do estúdio Walt Disney, o primeiro a alcançar níveis de popularidade e exibição consideravelmente altos, e o Gato Félix, de Pat Sullivan. Assim:

Nesse sentido, as empresas norte-americanas de animação consolidaram a formação de um parque industrial e de um mercado emergente para o desenho animado, já no início da década de 1940, beneficiadas também pelo reflexo das teorias administrativas em voga na primeira metade do século XX. Não se pode negar que, nos Estados Unidos, a arte da animação se desenvolveu como linguagem artística madura, tanto esteticamente quanto industrialmente (FIALHO:2005).

Nota-se, nesse caso, um ramo que se consolidou em poucas décadas, buscando um tipo de público que apresentava interesse nesse ramo do entretenimento. Ele ainda nessa linha afirma que:

Esta etapa e sua metodologia de produção são os enfoques principais deste estudo, juntamente com a tentativa de elaborar uma visão sistêmica da industrialização do estúdio de desenho animado como uma empresa de entretenimento e de sua natureza enquanto organização (FIALHO: 2005).

Embora a técnica seja bastante variada, no início dos desenhos animados a regra geral era a ilusão de ótica através da movimentação das folhas. Inicialmente, a animação necessitava que se reservasse, através de um processo bastante mecanizado e repetitivo, quantidades relativamente altas de tempo e material. Isso se deve, muito provavelmente, a passagem de um tipo de produto que era limitado e de apelo amador e local, para uma nova demanda, que inevitavelmente envolveria um corpo maior de pessoas. Na década de 1980, passados aproximadamente um século desde o estágio embrionário das animações, o processo como um todo foi passando por diversas fases. Cristiane Giglio

Lamas (2012) em sua dissertação afirma que os famosos estúdios da Disney e Hanna-Barbera foram os responsáveis pelo desenvolvimento dos desenhos animados enquanto indústria para as massas. Em termos técnicos no desenho animado usa-se a técnica de exibição de 16 ou mais fotogramas por segundo, concorrente ou paralelo a outros como o *stop motion*, *claymotion* ou o UPA⁶. Um desenho animado bastante famoso na conjuntura da década de 1980 foi He-Man, que usava a técnica da rotoscopia, em que os movimentos dos personagens tinham por base a desenvoltura de atores.

No estudo de Antônio Fialho, denominado Desvendando a metodologia da animação clássica (2005), é abordado conceitualmente o início da indústria dos desenhos animados, como enfoque para uma linha mais técnica e administrativa, no tocante a certos conceitos administrativos que influenciaram a produção de bens de consumo do mundo capitalista no século 20 na indústria de animação. O autor aponta que relativo a esse tipo de indústria associa-se as ideias de cargos e níveis hierárquicos, departamentalização, organizações formais e informais, estrutura e sistemas, entre outros pontos. Não seria difícil de supor que conflitos acontecessem entre a parte artística e o caráter mercadológico com os altos custos de produção. A adaptação por parte da equipe dos profissionais dos desenhos quanto as novas técnicas é um ponto relevante nesse contexto, assim como na década de 1980, entendido como um período que o tipo de animação mais tradicional passava por profundas mudanças, sintetizado no uso do computador em todo o processo. Bob Budiansky afirma que inclusive na época dos Transformers as máquinas de escrever estavam sendo trocadas por processadores de texto, do qual a própria equipe teria que se adaptar rapidamente. Seria interessante apontar a relação que existe entre o antigo e o moderno (LEGOFF:1977), mais complementares que mesmo em oposição.

Algumas categorias artísticas, como o cinema e os desenhos animados se enquadram no que o pensador alemão Walter Benjamin (2013) denominava na década de 1940 de era da reprodutibilidade técnica, ou seja, a difusão dessa e de outras artes numa recepção coletiva, que abrangesse um número relativamente maior de expectadores. Walter Benjamin afirma inclusive que essa exposição para as massas variava conforme a época, pois enquanto o cinema em si não nasceu com essa proposta, é uma característica

⁶Do estúdio Hanna-Barbera. Esse método consiste que o processo de animação seja de partes específicas e não do desenho de modo mais geral.

da arquitetura, desde possivelmente sua existência. A ideia da arte como comércio, integrado a um viés mais capitalista, é uma das suas várias características.

Através de todo um processo, ligado a teorias de produção e divulgação, torna-se questionável os efeitos dos desenhos animados no público, principalmente infanto-juvenil. Tema recente de pesquisas, especialmente nas humanidades, fica a lacuna a ser sugerida entre essa produção de caráter econômico e empresarial dos desenhos animados, que acarretam um modo necessariamente mercadológico, e como o público infanto-juvenil se adapta a essa realidade. Segundo Jesús Martim-Barbero os meios de comunicação constituem espaços-chave de condensação e intersecção de várias redes de poder e produção cultural, mesmo ao se pensar que algumas classes, conforme sua teoria, buscam na televisão que outras também buscam na biblioteca, academia ou teatro. Nessa linha ele afirma que:

Embora os progressos técnicos e a organização empresarial tenham aumentado em larga medida o público da imprensa na Europa, foi nos Estados Unidos que a imprensa verdadeiramente alcançou uma audiência massiva. Para isto, contribuíram a falta de uma autêntica centralização estatal, a abolição dos pesados impostos que incidiam sobre a imprensa europeia, o papel desempenhado pela comunicação em todos os níveis no processo de construção da nacionalidade e uma concorrência comercial que estimulou a ruptura das regras tradicionais de organização e elaboração do jornal (MARTÍM-BARBERO:1997).

É interessante analisar o jogo de forças entre a parte técnica e os interesses mercadológicos, e especificamente os efeitos no público infanto-juvenil, no tocante a um tipo de sugestão de mundo, gerando assim todo um processo que gira essas correntes. Nessa linha, o historiador Henrique Oliveira afirma que:

A televisão, para garantir o constante fluxo de imagens, é pouco seletiva, deve buscar notícias nos diversos aspectos da existência. A exigência de novas notícias nos dá um perpétuo presente, do qual nós somos espectadores e participantes. Potencialmente, a qualquer momento poderemos estar na tela, depondo sobre qualquer coisa que acaba de acontecer (OLIVEIRA:2000).

Esse é um ponto importante, pois a indústria cultural é construtora de sugestões de mundo, especificamente num público que no entretenimento busca informação. Assim,

Nestor Garcia Canclini (1997:140) aponta que nem a mídia ou as instituições possuem a prática de averiguar os padrões de percepção e compreensão que o público se relaciona com os bens culturais, e ainda mesmo sobre os efeitos que são gerados na conduta cotidiana.

Na dissertação de mestrado de Cristiane Giglio Lamas (2012) é apontado que o desenho Pica-Pau/Woody Woodpecker de Walter Lantz é um disseminador da cultura estadunidense, expressado pela sua personalidade individualista, metodicamente organizado e no aspecto plástico com as cores da bandeira estadunidense. Esse é um ponto importante, pois a série dos Transformers tem sua temática em paralelo com essa afirmação, pois é disseminadora de uma cultura e de uma visão de mundo.

A ideia dos robôs convivendo no espaço humanamente habitado pode ser dividido em duas categorias. De um lado podem ser explicitados os desenhos animados em que os robôs são controlados por seres humanos ou outras formas biológicas. Os exemplos mais clássicos são os chamados animes japoneses, que quando abordam a temática dos robôs são denominados mechas ou mecas. Segundo o site *Wikipédia*, existem mais de 80 desenhos animados listados nessa categoria, podendo destacar na década de 1980 Voltron e Robotech.

Os robôs convivendo junto aos seres humanos é uma ideia relativamente recente. No famoso romance de Herbert George Wells *Guerra dos Mundos*, de 1898, existe uma das primeiras menções de maior amplitude de veículos de guerra, supostamente robôs, que são operados por seres extraterrestres que assolam a humanidade. Na segunda metade do século 20 esse tipo de tema era cada vez mais explorado pelos meios de comunicação, e por extensão apresentava cada vez mais interesse pelo público.

O episódio *Fire in the Mountain*, da primeira temporada, é um entre vários que abordam a temática da procura de energia. Nesse episódio os autobots e decepticons disputam um cristal que dispõe grande poder e recursos energéticos preciosíssimos, e que poderia ser também fonte de armas bastante poderosas. Essa é uma referência as crises do petróleo da década de 1970. A ficção, nesse caso, não precisa necessariamente buscar o que é real, podendo atuar de outros modos. A ideia de requisição de recursos energéticos em outros espaços é bastante difundida e conhecida nas diversas sociedades humanas, e mais comumente após a primeira revolução industrial, que introduziu a mecanização da produção. A busca por fontes energéticas pode também ser entendida no contexto de

poder, pois com mais recursos de energia a batalha tende a ser mais vantajosa. Pode, nesse ínterim, se compreender uma ideia de sobrevivência do grupo, problema presente no planeta mecanizado Cybertron.

DESENHO E DISCURSO IDEOLÓGICO

A primeira temporada de Transformers é composta de 16 episódios, exibidos originalmente em 1984 nos Estados Unidos e dois anos depois no Brasil. Comparando-se com as outras temporadas notam-se muitas alternâncias. A segunda temporada compõe-se de 49, a terceira 30 e apenas 3 episódios da quarta e última temporada, além do longa-metragem de 1986, situado cronologicamente entre a segunda e terceira temporadas.

Na década de 1980 a temática de robôs era uma das mais presentes nos vários desenhos animados, assim como o extraordinário e fantástico bastante presente. Outras temáticas também eram exploradas, como a referência a épocas antigas, terras perdidas, mundos paralelos. Na série dos robôs da Marvel é difundida a ideia de que, apesar de gigantes em relação a escala humana e muito mais poderosos, os Transformers tem que se disfarçar para não chamarem a atenção. Possivelmente, a ideia mais geral não seja uma escala real dos acontecimentos. O próprio andamento das histórias mostra que os humanos vão se habituando com os robôs, como o exemplo de Sparkie e seu pai, mostrados no desenho como amigos íntimos dos Autobots. Alguns humanos são bastante presentes na série como Buster Witwicky e seu filho Spike, Jesse, Sophie Beller, G. B. Blackrock, Donnie Finkleberg, Carly e Chip Chase, que cultivam um incessante contato com os robôs. A ideia dessa troca social entre os humanos e os robôs é também uma das temáticas constantes. Em vários episódios, são inclusive os humanos quem salvam os robôs. No episódio *Autobot X* depois de sofrer um acidente, Sparkie tem sua mente transferida para um corpo robótico. Nesse ínterim, ele sofria inclusive por não se habituar com o novo corpo. Em vários episódios, como em *The girl love Powerglide*, os robôs assumem características que em muito poderiam se assemelhar ao comportamento humano.

Os temas são bem variados em Transformers. No episódio *Atlantis Arise*, da segunda temporada, os Decepticons se associam com os habitantes do fictício continente Atlântida e atacam cidades estadunidenses. Os Autobots com o reforço contra-atacam e os derrotam com algum custo. Em *A prime problem*, Optimus Prime cai numa emboscada

e é clonado pelos decepticons. Em *Microbots*, Megatron toma um pequeno mecanismo chamado núcleo de Cybertron que lhe dá superpoderes, obrigando os autobots a encolherem Bumblebee, Brawn e Perceptor para desinstalar essa arma em Megatron. Tentados, os autobots resistem a destruir seu cérebro e eliminá-lo. A temática do centro da Terra aparece em *The core*, quando o Devastator/Constructicons perfuram o núcleo e encontram um tipo de energia bastante instável, obrigando os autobots e decepticons a se associarem e a agirem juntos para solucionar a questão. No episódio dividido em duas partes, *Megatron master plan*, Megatron se associa a um político corrupto que usa a mídia para culpar os autobots de roubar uma refinaria. Os robôs liderados por Optimus Prime utilizam-se da mesma mídia para se inocentarem.

Nos episódios *Night Bird*, *Alpha Trion* e *The Girl who loved Powerglide* é apresentado a temática de relacionamentos amorosos, sendo que no primeiro Optimus Prime vai a Cybertron resolver uma situação e reencontrar um antigo amor, possivelmente a primeira vez que a temática de gênero aparece na série, e no segundo episódio Powerglide e uma humana herdeira de uma grande fortuna se envolvem. No artigo de David Nery (2016) intitulado *Transformers e a sexualidade* é levantado alguns pontos sobre essa temática nos robôs da Marvel, no tocante aos brinquedos preferencialmente terem sido feitos para meninos.

Optimus Prime e Megatron são os mais presentes, marcando presença em quase todos os episódios até o longa-metragem, sendo depois substituídos, respectivamente por Rodimus Prime e Galvatron. Personagens também ganham episódios em aventuras quase solo, como no episódio *Hoist goes to Hollywood* ele e outros autobots acabam sendo seduzidos a atuar para a indústria cinematográfica, após se confundirem numa cena de filme com um acidente. Os autobots acabam desistindo dessa ocupação, pois eram constantemente desvalorizados. Em *Changing Gears* o pequeno autobot tem um chip de personalidade mudado e vira o centro das atenções.

No episódio *Heavy Metal War*, o último da primeira temporada, através de um acordo proposto por Megatron, Optimus Prime e ele lutaram representando seus respectivos grupos, e o perdedor voltaria, dentro dessa proposta, com seus pares para Cybertron. Posteriormente é descoberto que os decepticons trapacearam duplamente, quando seu líder utilizou alguns dos poderes dos seus principais membros.

A temática sobre dinossauros é bastante explorada na série. Em *Dinobot island* os Decepticons viajam ao passado na época dos dinossauros, especificamente numa ilha, e conseguem descobrir novas fontes de energia, desejo constante dos robôs malignos. No sétimo episódio da primeira temporada, *S.O.S. Dinobots*, os Autobots encontram fósseis de dinossauros e Wheeljack cria os Dinobots. No desenrolar da história Optimus Prime se vê obrigado a reativar esses robôs para enfrentar o gigante Devastator, tendo que voltar numa de suas decisões. Alguns episódios depois, em *Dinobots War*, Megatron aproveita a vantagem bélica dos Dinobots e através de um mecanismo que muda suas mentes, obrigando-os a trocar de lado. Nesse ínterim os Autobots criam Snarl e Swoop que guerreiam contra os três originais (Grimlock, Slag e Sludge), sendo que Optimus Prime os convence a pararem o conflito, quase se sacrificando para isso.

Antonio Pedro Tota no seu livro *Imperialismo Sedutor* (2000) apresenta como os Estados Unidos nos acontecimentos da Segunda Guerra Mundial patrocinavam a propaganda ideológica estadunidense nas Américas, como o Brasil um dos principais receptores dessas mídias. Cabe ressaltar algumas das diferenças históricas entre as décadas de 1920 e 1930 e a de 1980. O historiador Eric Hobsbawm aponta que a década de 1980 sofria diretamente os efeitos da década anterior, chamada também de década de ouro: o segundo período da guerra fria e as crises de cunho internacional, como as do petróleo de 1973 e 1979. O historiador Eric Hobsbawm adverte que:

A política de Ronald Reagan, eleito para a Presidência em 1980, só pode ser entendida como uma tentativa de varrer a mancha da humilhação sentida demonstrando a inquestionável supremacia e invulnerabilidade dos EUA, se necessário com gestos de poder militar contra alvos móveis, como a invasão da pequena ilha caribenha de Granada (1983), o maciço ataque aéreo e naval a Líbia (1986), e a ainda mais maciça e sem sentido invasão do Panamá (1989) (1995:244).

No mundo ficcional dos robôs da Marvel a temática das guerras, em alusão a menção que Eric Hobsbawm apresenta, é bastante constante e aparece na maioria dos episódios. A guerra entre os Autobots e Decepticons é tamanha que extrapola os limites de Cybertron, chegando ao novo planeta.

É importante apontar algumas de ações que aconteciam na conjuntura de 1980. Algumas dessas mudanças do governo de Ronald Reagan, que promoveu, entre outras

coisas, uma maior abertura sobre a publicidade nas propagandas comerciais nos programas de televisão:

Antes de 1984, as estações de televisão americanas estavam estreitamente regulamentadas, bem como a promoção de qualquer produto dentro do corpo de um programa de TV foi proibido pela Comissão Federal de Comunicações. Tudo isso mudou durante o governo Reagan, em 1984, quando a televisão infantil foi desregulamento como parte de uma tentativa mais ampla para impulsionar a economia norte-americana. Em seu primeiro discurso como presidente em 1981, Reagan disse a famosa frase: “Na presente crise, o governo não é a solução para o problema. O governo é o problema” (Den of Geek:2014).

17

Sendo assim, é interessante apontar e situar a série como um dos produtos da mídia que estão a difundir ideias e valores mais tradicionais, e vinculadas preferencialmente a um mercado de consumo, quanto a um público infanto-juvenil. Essa forma de promoção de uma cultura e sociedade, como apontado por Antonio Pedro Tota, se alinha com a difusão dos Transformers.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A série animada dos Transformers foi um produto desenvolvido por um grupo que representava uma estrutura humana, dentro de uma padronização empresarial. Acerca dessas considerações foi possível perceber os vários extratos da franquia, como a equipe criativa, o produto enquanto mercadoria que deveria ser consumida, o direcionamento das empresas produtoras e o público ao qual a franquia deveria atender. Destacam-se histórias que apresentam temáticas pouco desenvolvidas, que deveriam atender a um público infanto-juvenil e uma qualidade gráfica inferior a outros desenhos da época. Foi possível também resgatar elementos e visões de mundo no tocante a uma sociedade específica, e como foi projetada através dessas fontes que se mostraram tão diversas ao qual o historiador deve perceber e intervir, no tocante a resgatar os fragmentos de uma sociedade e conjuntura distante do nosso tempo e espaço.

FONTES DE IMAGENS

1. <http://logos.wikia.com/wiki/File:Transformers-logo.png>
2. <http://tfwiki.net/wiki/File:MarvelUS-01.jpg>
3. <http://screamer.alt-world.com/wp-content/uploads/2010/10/optimu.jpg>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: LP&M. [1936] 2013
- BUDIANSKY, Bob. **Interview**. 2004. Disponível em: www.bwtf.com
- _____. **How we made transformers**. 2017. Disponível em: www.theguardian.com
- CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas**. São Paulo: EDUSP. 1997.
- COLÁS, Thiago. **A verdadeira história dos Transformers**. 2009. Disponível em: hqmaniacs.uol.com.br
- COSTA, Fabio Antonio. **O humor e a crítica em Hagar, o Horrível, de Dik Browne no jornal Folha de São Paulo**. Mestrado. PUC-SP. 2013.
- DEN OF GEEK. **The strange story of jetfire and other transformers toys**. 2014. disponível em: www.denofgeek.com
- DUTRA, Roger Andrade. **Da historicidade da imagem a historicidade do cinema**. PUC-SP. 2000. Disponível em: revistas.pucsp.br/revph
- FIALHO, Antonio. **Desvendando a metodologia da animação clássica**. Mestrado. UFMG: 2005.
- H, Amer. **Treze fatos interessantes sobre Transformers!** 2008. Disponível em: www.blogdohammer.blogspot.com.br
- HOBSBAWN, Eric. **A era dos extremos: o breve século XX (1914-1991)**. São Paulo: Companhia das Letras. [1994] 1995.
- ILUMINERDS. **Transformers generation one**. 2013. Disponível em: www.iluminerds.com.br
- OLIVEIRA, Henrique Luiz Pereira. **O vídeo como fonte para a história**. PUC-SP. 2000. Disponível em: revistas.pucsp.br/revph
- LE GOFF, Jacques. **História e memória**. Campinas: UNICAMP. 1977.
- LEAL, Pedro Henrique. **Os Transformers**. 2016. Disponível em: coletivometranca.com.br
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ. [1987] 1997.
- NERY, David. **A jornada de Jetfire em Transformers**. 2016. Disponível em: www.nivelepico.com.br

- SHOOTER, Jim. **Secret origin of transformers**. 2011. disponível em: jimshooter.com
- VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri. **Super-heróis, cultura e sociedade**. Aparecida: Ideias & Letras. 2011.
- TOTA, Antonio Pedro. **O Imperialismo sedutor: a americanização do Brasil na época da Segunda Guerra**. São Paulo: Cia das Letras. 2000.