

Gato Félix e os dispositivos: dos desenhos animados às histórias em quadrinhos



Prof. Dr. Rafael Duarte Oliveira Venancio
Universidade Federal de Uberlândia

Resumo: O presente artigo deseja observar como um protagonista gráfico, notadamente o Gato Félix, se comporta, em sua narrativa, com a tradução dos seus mecanismos diegéticos após a mudança narrativa de dispositivos midiáticos. Utilizando-se o arcabouço teórico de David Bordwell e Jean-Louis Baudry acerca das narrativas visuais, o objetivo aqui é refletir acerca desse exercício de estilo e fórmula, bem como desvelar as estratégias dos dispositivos midiáticos do Desenho Animado e das HQs, que fazem o Gato Félix ser um marco nos primórdios das duas práticas midiáticas

Palavras-chave: Gato Félix; Dispositivo; Narrativa Visual

Abstract: This article wants to observe as a graphic protagonist, notably Felix the Cat, behave, in his narrative, with a inter-semiotic translation of its diegetic mechanisms after the narrative change of media devices. Using the theoretical framework of David Bordwell and Jean-Louis Baudry about visual storytelling, the goal here is to reflect on this exercise in style and formula as well as unveiling the strategies of media devices, namely cartoon and comics, turning Felix the Cat in a milestone in the early days of the two media practices.

Introdução

Quando se fala de “cinema puro”, “fluxo visual”, “representação gráfica”, “liberdade do meio cinematográfico” e todas as outras coisas que os que os cultos entusiastas estrangeiros de cinema falam, nada podem Jannings ou Lubitsch ou Murnau ou Greta Garbo ou Rin Tin Tin ter mais do que

uma chance de um rolo de filme no inferno quando se fala do Gato Félix e dos outros desenhos animados (PEET apud MALTIN, 1987, p. 26).

Desenho Animado e Histórias em Quadrinhos possuem pioneiros em comum, mas nenhum deles tão notório como Winsor McCay. Em 1911, McCay, já famoso pela

tirinha *Little Nemo in Slumberland* nos jornais resolve enveredar no campo da animação ao perceber o sucesso que isso fazia com o seu filho. Um exímio desenhista, o americano tinha pretensões de elevar a arte do desenho animado, fazendo que ele adotasse as linhas clássicas do traço que ele utiliza nas suas histórias em quadrinhos.

No entanto, a preocupação estética de McCay não era a verdadeira fonte de sua fórmula. No mesmo ano de 1911, ele lança a versão em desenho animado de *Little Nemo* se associando a Blackton (Vitagraph Studios). A história do desenho animado tinha pouco a ver com a série dos jornais. Era mais uma jogada comercial que atrairia os leitores de *Little Nemo* aos cinemas para verem seus heróis ganharem vida na telona.

O desenho animado, também chamado *Little Nemo*, possui apenas 2 de seus 10 minutos com animação colorida à mão. Os oito minutos são calcados na figura do próprio McCay, usando sua notoriedade enquanto desenhista de jornal.

Logo o nome Winsor McCay se tornaria uma marca em desenhos animados. No ano seguinte, ele lançaria *How a Mosquito Operates*, usando o seu traço, mas tentando trilhar o caminho surreal de seus colegas pioneiros.

Apesar do sucesso do desenho do mosquito, Winsor McCay percebeu o poder de um personagem protagonista, bem à moda das histórias em quadrinhos tal como o *Little Nemo*, um garotinho que dormia e vivia, em seus sonhos, as maiores aventuras possíveis. Tendo isso em mente e pensando no passado vauderville da animação, surge com McCay uma nova realização.

Denominado *Gertie The Dinosaur* (1914), McCay montou um show onde ele interagia com um dinossauro de desenho animado chamado *Gertie* na tela, que obedecia seus comando de voz. Ele, até mesmo, usando seus dotes de mágica fazia *Gertie* comer uma maçã de verdade ao jogá-la na tela. Alguns meses depois, essa performance se torou um filme para que todos vissem *Gertie*.

No entanto, com o advento da

Primeira Guerra Mundial, McCay não conseguiu transformar *Gertie* em uma estrela e, ironicamente, foi vítima da fórmula comercial do desenho animado. Gastando dois anos ao fazer o primeiro desenho animado de drama – *The Sinking of the Lusitania* (1916-8), baseado em fatos reais e seguindo os princípios da propaganda de guerra –, McCay se tornou apenas um velho ídolo para aqueles que o superaram no período entre-guerras.

Traído por mostrar um tratamento inovador, “McCay criticava-os [jovens desenhistas] dizendo que ele desenvolveu e os deu uma nova grande forma de arte que eles baratearam e transformaram em uma forma cruel de negócio de fazer dinheiro realizada por artistas de quinta categoria” (WILLIAMS, 2009, p. 17).

Muito mais do que a fórmula comercial, Winsor McCay mostrou, através de *Little Nemo* e *Gertie*, um existencial central da linguagem do desenho animado: o personagem protagonista. E isso seria obtido poucos anos depois: o Gato Félix.

A força do Gato Félix seria tamanha que não só ele se consolidaria enquanto o grande protagonista de desenhos animados em sua Era Dourada, bem como ele seria o primeiro personagem de animação a ir para os quadrinhos, invertendo o caminho usual.

Com arcabouço teórico nos estudos das narrativas visuais, com enfoque em David Bordwell e Jean-Louis Baudry, a reflexão aqui se concentrará nas formas gráficas do Gato Félix, seja no desenho animado seja nas histórias em quadrinhos, em seu primeiro momento. Como estudo de caso, faremos a comparação entre o curta de animação *The Non Stop Fright* (1927) com as tirinhas do personagem, distribuídas pela King Features’ Syndicate entre 13 e 16 de maio de 1931.

Tendo os conceitos de “estilo”, “fórmula” e “dispositivo” enquanto centrais, o trabalho fará uma breve reflexão teórica para depois proceder com a descrição e as análises das estratégias promotoras de surrealismo presentes transmediaticamente no começo, no princípio, das práticas estudadas.

Estilo, Fórmula e Dispositivo

Para David Bordwell (1997), a narração visual é formada por três itens em relação: *syuzhet*, *style* e *fabula*. A *fabula*, que pode ser traduzida como *fábula*, é a macrohistória propriamente dita, a grande temática. Um exemplo: as histórias de amor impossível entre dois apaixonados, as histórias de vingança, as histórias de sucesso de um *self-made man*, entre outras.

Ora, para ser apresentada em um produto visual, a *fábula* é articulada pelos outros dois itens. O *style* (o estilo) é a forma de apresentação propriamente dita, muitas vezes confundindo com o meio de transmissão. Além disso, eles podem apresentar especificidade. Um exemplo: o estilo não é apenas cinema, mas cinema mudo, cinema falado, cinema experimental, *cinéarte*, entre outros.

Em poucas palavras, o estilo é a forma de apresentação, representação e, também, reapresentação do mundo da *fábula*. Para isso, ele precisa ficar em extrema conexão com o *syuzhet*.

Esse termo define, normalmente, aquilo que chamamos de trama (*plot*), ou seja, o arranjo narrativo, o movimento sintagmático da apresentação e da história a ser contada. Isso faz Bordwell (1997, p. 50) chamá-la de *arquitetônica* da narrativa.

No entanto, a tradução “trama” para *syuzhet* reduz muito a capacidade metalingüística do termo. O *syuzhet* não é apenas uma trama qualquer, ou mesmo, uma trama única de um produto midiático. Ele, principalmente se pensamos em produções seriadas ou em práticas com amplo campo intertextual (ambas presentes na história em quadrinhos), ganha o status de receita.

Tal como uma receita de bolo, o *syuzhet* precisa de uma ordem definida de componentes que, em si, podem ser trocados por outros similares. É como em uma receita de bolo. Não podemos colocar o fermento depois que a massa foi ao forno, mas podemos trocar o chocolate por laranja para mudar seu sabor.

Isso é o *syuzhet* e por isso que ele possibilita Bordwell dividir a história do cinema transversalmente em quatro períodos:

Clássica, Arte, Materialista-Histórica e Paramétrica. Outras divisões do cinema – até mesmo a de Gilles Deleuze em *Imagem-Movimento* e *Imagem-Tempo* – utilizam desse mecanismo de pensamento sem citá-lo.

Assim, para ressaltar o metapapel do *syuzhet* utilizamos a palavra “fórmula”. Além disso, “fórmula” divide a mesma raiz da palavra “forma”, de crucial aspecto para a linha que influenciou Bordwell, os formalistas russos. Além disso, não podemos acreditar na originalidade de qualquer fórmula, já que a sua gênese sempre terá o caráter de (re)apresentação. O mesmo serve para uma receita de bolo: não a tiramos do nada.

No entanto, para ver os efeitos do *syuzhet* no percurso, precisamos esclarecer um outro conceito. Estamos falando do dispositivo.

A noção de dispositivo foi cunhada por Jean-Louis Baudry (1975) em *Le dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité*. Em suma, o dispositivo é a visão de uma técnica midiática (no caso de Baudry, o cinema) enquanto “um sistema constituído de três níveis articulados: 1) a tecnologia de produção e exibição (câmera-projetor-tela); 2) o efeito psíquico de projeção-identificação e o ilusionismo; 3) o complexo da Indústria Cultural como instituição social produtora de um certo imaginário” (apud AUMONT, 2004, p. 46).

Muito mais do que dar continuidade ao debate Adorno-Benjamin em seu terceiro ponto, o dispositivo por Baudry dialoga com outros conceitos irmãos que compartilham o mesmo nome. Na maioria deles, especialmente naqueles compartilhados por pós-estruturalistas e pós-modernos, o dispositivo implica dois fatores cruciais para sua operação: uma questão de poder (controle, sedução, legitimação) e uma questão de linguagem (discurso, escritura).

Mas como isso se relaciona à fórmula de uma história em quadrinhos, objeto do presente trabalho? Ora, antes de partir para a resposta dessa questão central, seria interessante esmiuçar, usando um processo de inter-relação teórica, os três pontos do dispositivo.

O primeiro deles são as questões de concretização da prática midiática. Aqui, o que está em jogo são questões da Arte e da Estética, o do como fazer e de que forma apresentar. É a própria relação do dispositivo com o estilo, conceito mencionado por Bordwell.

Já o segundo, o efeito psíquico de projeção-identificação e o ilusionismo, já significa as questões de interação e recepção com o público. São questões da Cultura, do privado, do interpessoal, da constituição individual e social da psique.

Por fim, o terceiro ponto, da Indústria Cultural, está nas questões que chamamos sistêmicas. É a relação do produto midiático não só com a Economia, com a Política do seu tempo, mas também com as ideologias.

Interessante notar que o 2º e o 3º ponto se relacionam com a constituição dual das formas de agir no mundo – suas racionalidades, seus movimentos de Aufklärung – para Jürgen Habermas. É o jogo entre a ação comunicativa (par do 2º ponto) e ação instrumental (par do 3º ponto).

Essa racionalidade dupla, onde uma legítima/modifica a outra, parte da distinção habermasiana, dos conceitos hegelianos do período de Jena, entre trabalho (racionalidade/ação instrumental) e interação (racionalidade/ação comunicativa).

A ação instrumental é a racionalidade regida por regras técnicas apoiadas no saber empírico. Isso implica numa teleologia, ou seja, em previsões sobre o mundo que implicam na escolha de estratégias. São essas estratégias analíticas que montam toda a gramática social na qual vivemos. A Política, o Estado a Economia,

as ideologias do mundo estão neste campo, pois elas possibilitam a reprodução material da sociedade. À parcela do mundo regida pela ação instrumental, Habermas dá o nome de Sistema.

Já a ação comunicativa está calcada na interação simbolicamente mediada, em poucas palavras, no cotidiano social. É o campo da tradição, da cultura, da fofoca, da família e do socialmente compartilhado. A validade de qualquer coisa neste campo depende do acordo mútuo proporcionado pela intersubjetividade envolvendo intenções e reconhecimento geral das obrigações.

Com isso, a ação comunicativa é “orientada para o entendimento e não para a manipulação de objetos e pessoas no mundo em vista da reprodução material da vida (como é o caso da racionalidade instrumental)” (NOBRE, 2004, p. 56). É o espaço do chamado Mundo da Vida, do vívido cotidiano.

As duas racionalidades – a ação instrumental e a ação comunicativa –, em interação, vão desenhando a realidade das relações sociais contemporâneas. No entanto, há algo cuja racionalidade normalmente foge do Sistema e do Mundo da Vida. Isso, para os críticos de Habermas, é o campo da Arte e suas regras próprias. Essa racionalidade artística é o ponto-chave do 1º ponto do dispositivo, utilizando uma lógica bem próxima daquela atribuída à palavra estética desde a Escola de Wolf e consolidada por Hegel.

Com isso, ao destrinchar o conceito de dispositivo, ampliando-o, nos deparamos com o seguinte quadro, dividindo o dispositivo em longos três ramos onde cada ponto-chave de sua definição se relaciona com uma racionalidade e seu campo de ação:

	Pontos-chave	Racionalidade	Campo de Ação
Dispositivo	Estilo e Técnica Midiática	Arte/Estética	Outras obras de arte
	Interação psíquica	Mundo da Vida	Cultura e Cotidiano
	Indústria Cultural	Sistema	Política e Economia

Fonte: Elaboração do Autor

Dessa forma, o conceito de dispositivo mimetiza a própria sociedade em si, mostrando a relação intrínseca entre as três racionalidades. Tal como as três partes de um nó borromeano, Sistema, Mundo da Vida e Estética estão inter-

relacionadas e cada um desses elos sustenta os demais. Sem um deles, não há nada, não há mais o nó, não há mais a sociedade.

Com isso, podemos dizer que a fórmula tem o dispositivo enquanto seu locus de ação.

Agindo em um dos ramos do dispositivo, a fórmula está (re)agindo em um dos elos de racionalidade do nó borromeano social.

Esse jogo de agir e reagir ou mesmo de provocar-evocar-invocar é o grande papel de qualquer prática midiática e o dispositivo desvela isso. Ora, mas como isso opera no Gato Félix? São nesses parâmetros que nossa investigação deve acontecer

Metodologia e Objetivos

De maneira geral, a proposta tem, como objetivo principal, observar como um protagonista gráfico, notadamente o Gato Félix, se comporta, em sua narrativa, com a tradução dos seus mecanismos diegéticos após a mudança narrativa de dispositivos midiáticos.

Utilizando-se o arcabouço teórico de David Bordwell e Jean-Louis Baudry acerca das narrativas visuais, o objetivo aqui é refletir acerca desse exercício de estilo e fórmula, bem como desvelar as estratégias dos dispositivos midiáticos do Desenho Animado e das HQs, que fazem o Gato Félix ser um marco nos primórdios das duas práticas midiáticas.

O arcabouço foi descrito nas páginas anteriores, bem como a separação do corpus. As páginas seguintes demonstram uma pesquisa exploratória, focada na esteticidade do dispositivo. Assim, após a apresentação do Gato Félix, chocaremos dois exemplares em comum, visando entender como o personagem pode ser um exemplo primevo de fórmula transmidiática.

O Gato Félix dos desenhos animados

Se Carlitos, o personagem vagabundo de Charles Chaplin, surgiu em 1914 e inovou o cinema, o desenho animado possui também, em sua época muda, o seu mito: o Gato Félix. Surgindo no desenho animado *Feline Follies* (1919), Felix the Cat se torna o maior entre todas as estrelas do desenho animado mudo, período compreendido entre a Primeira Guerra Mundial e o final da década de 1920 com o advento filmico do som.

O primeiro deles foi o Coronel Heeza Liar, criado em 1913 por J. R. Bray.

Considerado a primeira série de desenho animado divulgada comercialmente, o protagonista era uma releitura americanizada do Barão Munchausen.

Simultaneamente a McCay, Bray criou um desenho animado que, para ser vendável (servindo o lado comercial do dispositivo), usava a mesma estilística dos quadrinhos do jornal e evocava elementos do cotidiano, do mundo da vida, tal como a popular figura do presidente norte-americano Teddy Roosevelt. Heeza Liar seria um concorrente do mandatário, conhecido popularmente como um explorador graças ao noticiário popularesco de suas caçadas e expedições pela África após o término de seu mandato.

Relembrando o pioneirismo do desenho animado de Little Nemo, Bray e os estúdios do magnata Hearst começaram a lançar inúmeros desenhos animados baseados em histórias em quadrinhos para aumentar suas chances de rentabilidade. Assim, entre muitos, surgem os desenhos animados de Krazy Kat (Gato Maluco, no Brasil) e Mutt and Jeff, ambos de 1916. As duas séries são, respectivamente, as maiores em número de filmes lançados em cinema superando os 300 curtas de animação cada, número só superado por Popeye se contarmos as produções de cinema e televisão.

No entanto, seria apenas com um personagem criado para desenhos animados que o cinema mudo ganharia seu protagonista-mor. Com uma história de criação muito misteriosa, o Gato Félix ocuparia esse espaço e se retomaria o desenho animado com uma fórmula autônoma e não enquanto merchandising de história em quadrinhos.

Pat Sullivan e Otto Messmer sempre brigaram para decidir quem dera a faísca criadora do Gato Félix. O primeiro, australiano, teria criado (e registrado) o personagem em 1917 com o nome de Thomas (apenas em *Feline Follies*, Félix não usa esse nome, mas sim Master Tom) e é o seu nome que aparece enquanto autor de todos os desenhos animados. Além disso, nos anos 2000, pesquisadores de seu país natal afirmam que é possível afirmar que a escrita de Sullivan aparece nos desenhos animados de Félix,

especialmente os primeiros.

No entanto, o americano Messmer, apoiado pelo historiador John Canemaker, descreve uma criação quase por acidente em meio da febre por animações no estúdio da Paramount após a saída de Bray. Messmer (apud MALTIN, 1987, p. 23) relembra o momento da criação do Feline Follies:

Com o estúdio cheio de trabalho, Sullivan me pediu para fazer um desenho animado no meu tempo de folga, em casa. Eu fiz um rápido que mostrava um gato preto sendo superado por um rato. Eu usei diversas gags filmicas. A Paramount gostou e contratou-o para a Paramount Screen Magazine. Fez um grande sucesso com o público. Eu o escrevi e o animei sozinho com os assistentes do estúdio. Ele aumentou em popularidade e, com a demanda aumentando, Sullivan trouxe mais animadores, diversas vezes, para ajudar.

Outra evidência que apóia a versão de Messmer frente à defendida por Sullivan, seu superior na Paramount é que, pouco tempo antes, ele foi o animador-chefe de uma série de curta vida estrelando a versão desenho animado do Carlitos. Isso só reforça o usual paralelo entre as duas superestrelas do cinema mudo.

É sabido que os filmes de Chaplin foram muito utilizados para treinar, via análise de frames e, mais tarde, via rotoscopia, a animação de movimento em desenho animado. Walter Lantz foi um dos animadores que confessaram esse tipo de treinamento quando começou aos 16 anos nos estúdios Hearst.

Só que a filiação entre Carlitos e Félix vai além. Ambos parecem utilizar a mesma fórmula do herói errante, quase um ser fora da sociedade, que entra para subverter comicamente uma ordem definida. Além disso, a mise en scène dos dois parece idêntica, incluindo sua movimentação no

cenário, os momentos de ápice do riso e, até mesmo, a forma de ficar estático dentro do caos do meio.

Essas características, principalmente a última, parecem ser assumidas pelos desenhistas de Félix em seu auge no filme *Felix in Hollywood* (1923). Félix, em viagem para conseguir um emprego na indústria cinematográfica, encontra com várias personalidades.

Ao se deparar com aquele que pode contratá-lo (*The Boss*, uma caricatura de Will Hays, presidente da MMPPDA, a atual MPAA), ele pede um emprego e faz um teste onde ele apresenta três papéis: o triste, o feliz e o original. No último, ele transforma sua cauda em uma bengala, junta sua boca e nariz para fazer um pequeno bigode e começa a andar com os pés apontados cada um para um lado.

Tudo isso sem perceber que estava sendo visto por Chaplin, vestido de Carlitos, que o disse através de um balão – já que os filmes eram mudos, o desenho animado aproveitava esse recurso gráfico das histórias em quadrinhos – que ele estava roubando sua ideia [stuff]. Félix sai desesperado do estúdio e reclama: “Isso arruína minha chance no cinema”, emendando a uma pausa tragicômica.

Apesar de fazer um bom uso comercial e usar referências do cotidiano tal como a imagem que as pessoas têm dele junto a Carlitos, a fórmula do desenho animado do Gato Félix se baseia na parte estética do dispositivo.

Primeiro estava na questão de fazer um gato preto. Apesar do interessante jogo entre *felix* (sortudo, em latim), *felis* (gato, em latim) e o mito do azar do gato preto, a escolha foi própria das potencialidades do desenho animado. Messmer, em entrevista, afirmou que escolhera a cor preta porque facilitava o traço, dispensando as bordas, e fazia o movimento rodar mais suave.

No entanto, tal como nos filmes de Cohl, a fórmula de Félix se calcava especialmente no surrealismo. O gato manipulava tudo e a todos no espaço cênico.

Além do exemplo da cauda virando bengala, outros também são dignos de nota. Em *The Non Stop Fright* (1927), Félix irá ler o seu jornal perto de uma placa que indica a distância de 478 milhas. Para isso ele usa o número 4, de ponta-cabeça, como cadeira, o 7 deitado como um charuto e o 8 na horizontal como óculos.

Nenhuma das manipulações ambientais de Félix era tratada como grandes feitos. Tudo era fluído e ordinário, fazendo um surreal bem à moda dos incoerentes de Cohl e companhia. Essa ação dentro da racionalidade estética era notada na época tal como artigo de Creighton Peet (apud MALTIN, 1987, p. 26) no jornal *The New Republic* em 1929, cuja citação abre o presente trabalho, destaca:

Quando se fala de “cinema puro”, “fluxo visual”, “representação gráfica”, “liberdade do meio cinemático” e todas as outras coisas que os que os cultos entusiastas estrangeiros de cinema falam, nada podem Jannings ou Lubitsch ou Murnau ou Greta Garbo ou Rin Tin Tin ter mais do que um chance de um rolo de filme no inferno quando se fala do Gato Félix e dos outros desenhos animados (...). Sem sofrer nenhuma limitação clássica tal como as regras dramáticas ou mesmo nenhuma necessidade costumeira tal como as leis da gravidade, o desenho animado, no senso comum, é o único meio artístico já descoberto que é realmente livre. E isso à luz do fato de que ele é apenas um lance de oito minutos lançado no fim de um drama romântico durante a mudança de sessão (...). Vivendo selvagememente pelas três dimensões do espaço – ou até mesmo quatro

ou cinco pelo que sei –, surfando na última fronteira do plausível, o pequeno gato preto do desenho animado não se deixa podar por nenhum dos fatos da vida que poderia preocupar qualquer felino de pelo e garras mais substancial. Alegrementemente e de maneira impertinente, ele se joga no espaço vazio, se içando em um mundo de inúmeras e elásticas dimensões e possibilidades ilimitadas no qual cada árvore ou pedra não tem apenas uma vida potencial mas um jogo completo de emoções.

Com essas características de sua fórmula estética, o Gato Félix ia rompendo fronteiras para o desenho animado, conseguindo, inclusive, fazer o caminho inverso de muitos protagonistas: ter seus desenhos animados adaptados em histórias em quadrinhos a partir de 1923. Foi, realmente, a sua primeira estrela e poderia alcançar vãos ainda maiores.

Ida para os quadrinhos: Desenho Animado enquanto storyboard

O principal desafio gráfico da ida do Gato Félix para as HQs estava em um elemento crucial da animação em sua Era Dourada: a chamada *rubber hose animation*. Boa parte do surrealismo das animações residia em desenhar apenas os personagens enquanto todos de nanquim, sem articulações (por isso o nome *rubber hose*), para que o movimento se ilusionasse enquanto fluído na tela do cinema.

A estratégia para as primeiras tirinhas do Gato Félix para a *King Feature's Syndicate* foi se calcar totalmente em curtas de sucesso do personagem. Esse é o caso do nosso corpus de estudo. Vejamos, primeiramente, os principais planos de duas sequências de *The Non Stop Fright* (1927):



Figura 1 - Desenho Animado The Non Stop Fright – Sequência 1 (0'26"-1'18")

file:///C:/Users/usuario/Desktop/DOCUMENTOS/LIVROS/PERI%3%93DICOS/2015/NONA%20ARTE/IMA-GENS/20150302_MetroSaoPaulo.pdf Acesso em: 2 mar. 2015.

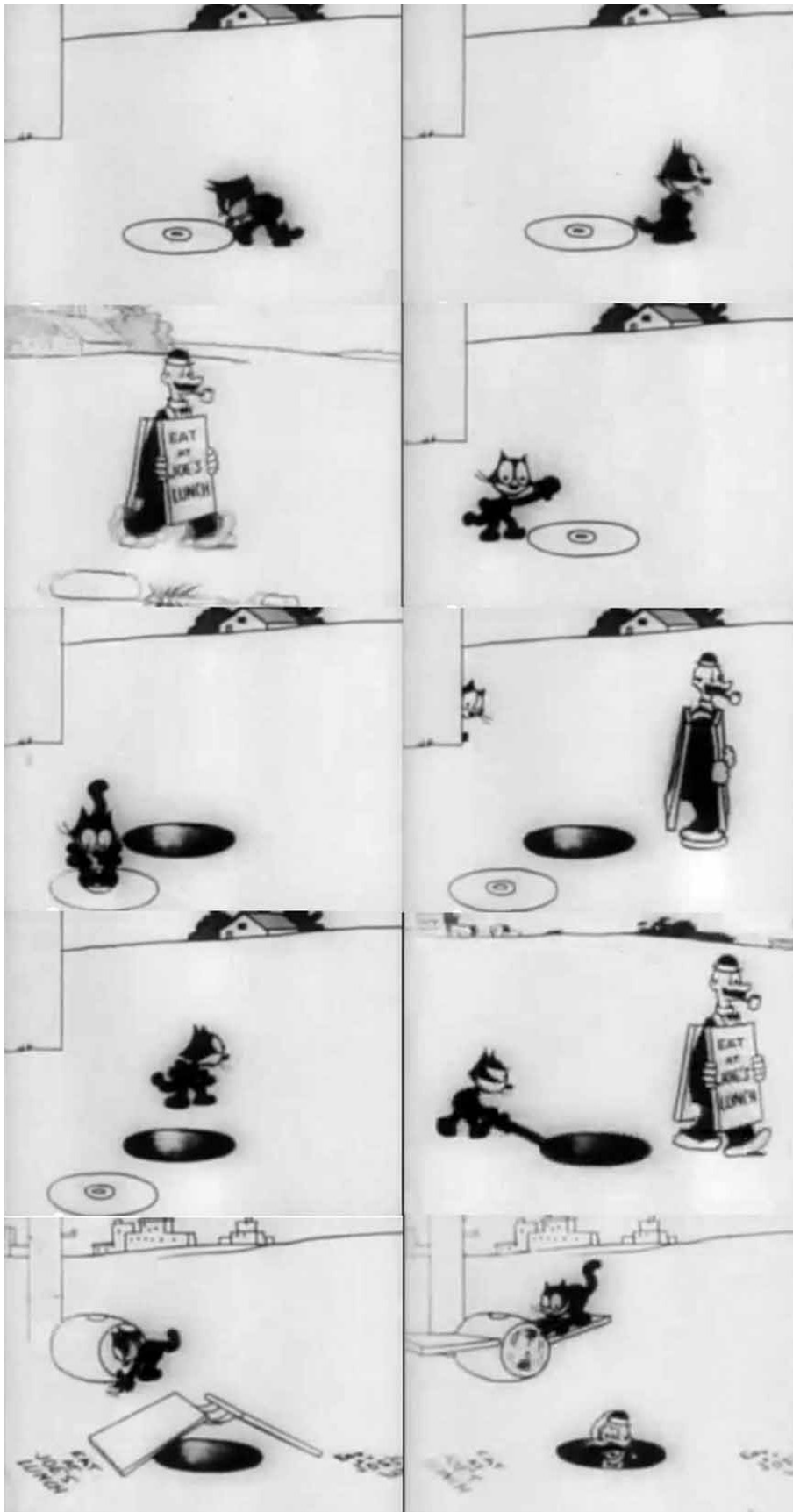
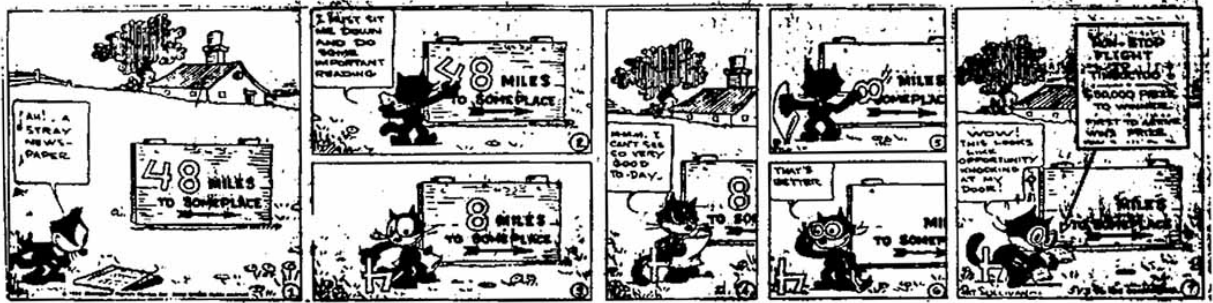


Figura 2 - Desenho Animado The Non Stop Fright – Sequência 2 (1'27"-2'05")

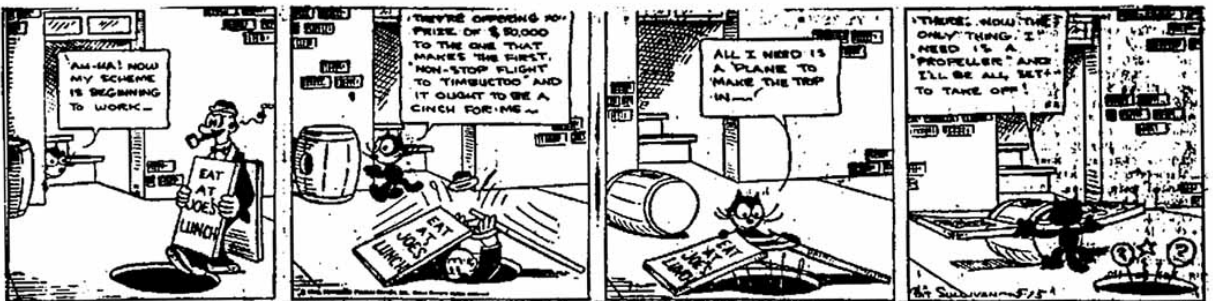
Agora, as quatro tirinhas mencionadas:



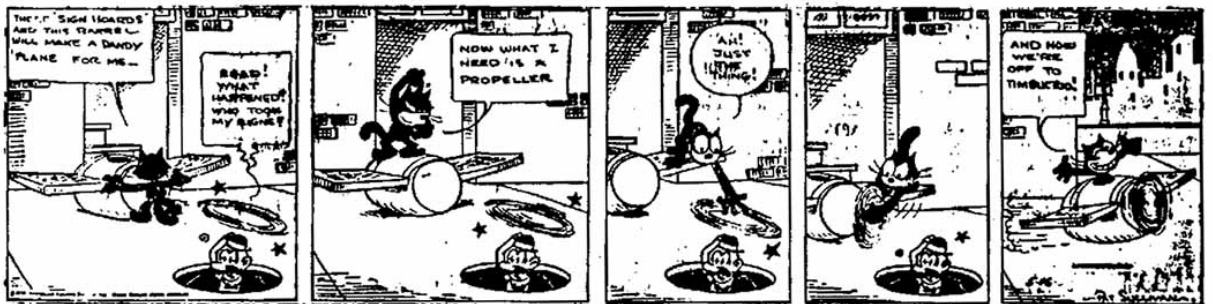
MAY 13, 1931



MAY 14, 1931



MAY 15, 1931



MAY 16, 1931

Figura 3 - Tirinhas do Gato Félix - 13 e 16 de maio de 1931

Na tradução interssemiótica entre desenho animado e HQ, Messmer e Sullivan buscaram usar o desenho animado enquanto guia para ação das tirinhas. No entanto, a ação que é "pura" no desenho animado, se envereda para a narração ampla com balões na história em quadrinhos. Félix, o Carlitos

silencioso do desenho animado, ganha voz pela primeira vez nas páginas dos jornais que eram clientes das tirinhas da King Feature's Syndicate.

Além disso, toda a pantomima e surrealismo quase contestador do desenho animado, sua principal fórmula, dá espaço

para um produto derivado que não aproveita o potencial do dispositivo “história em quadrinhos” para atingir o mesmo fim. A HQ é apenas uma forma de se lucrar com a notoriedade do Gato Félix. Um primeiro esboço de transmidialidade.

Considerações Finais: Félix, uma fórmula transmidiática

Normalmente considerada apenas um fruto da era da convergência digital, o transmídia pode ter suas origens traçadas em momentos primários da Comunicação de Massa, sendo o Gato Félix uma das provas claras disso. Não estamos falando aqui apenas de desenhos animados e HQs, mas também de vinis com singles de

músicas sobre o Gato Félix (que não eram presentes nos filmes, pois era tempos de cinema silencioso), bonecos e todo o tipo de merchandising imaginado do começo do século XX.

Algo interessante dentro do enfoque buscado pelo presente artigo é que tanto as animações como as histórias em quadrinhos do Gato Félix dividem e compõem um universo diegético em comum. Universo diegético esse onde uma fórmula, uma ação dentro de um dispositivo, está subordinada a outra fórmula, uma outra ação dentro do outro dispositivo.

Com isso, a atuação da fórmula de Gato Félix no dispositivo, tanto do desenho animado como das histórias em quadrinhos é bastante fácil de ser esquematizado:

Tabela 2 - Dispositivo e a Fórmula de Gato Félix

	Pontos-chave	Racionalidade	Campo de Ação da Fórmula de Gato Félix no desenho animado	Campo de Ação da Fórmula de Gato Félix na HQ
Dispositivo	Estilo e Técnica Midiática	Arte/Estética	Surrealismo / <i>rubber hose animation</i>	Artefinalização e Colorização em nanquim
	Interação psíquica	Mundo da Vida	O protagonista	O ídolo
	Indústria Cultural	Sistema	Cinema Mudo / Charles Chaplin	Desenho Animado /

A subordinação das duas fórmulas age no lado sistêmico do dispositivo. Afinal, a HQ é um produto midiático que serve apenas de reforço de imagem com a comunidade de fãs (fandom) do desenho animado. Não há vontade nem de tentar levar a linguagem do dispositivo ao limite para imitar o surrealismo original (basta-se a cópia, a reprodução estática), muito menos traçar um mecanismo original.

Esse tipo de expansão estática de consumo midiático faz a transmidialidade do Gato Félix ser falha. Não há novos universos narrativos, não há expansão diegética de facto, apenas o culto à reprodução.

Talvez, podemos dizer que, no limite, tal “engessamento” dessa primeira transmidialidade do Gato Félix tenha sido o

principal motivo de sua decadência dentro da própria Era Dourada dos Desenhos Animados. Perto dos dois protagonistas criados por Walt Disney, Oswald e Mickey, Félix não tinha profundidade para ampliar sua experiência de leitura midiática.

O curioso é que, enquanto o desenho animado entra em decadência nos anos 1940, as tirinhas continuam até 1954. No entanto, Félix não é mais a superestrela, mas apenas mais um dentro do amplo rol de tirinhas disponíveis na seção dedicada a isso nos jornais.

Só foi com o fim das HQs que o personagem pode ter nova chance transmidiática. No começo dos anos 1960, o personagem se reinventa, criando mecanismos de surrealismos que podem ser postos em

vários dispositivos midiáticos, tal como a sua bolsa de truques. Era a correção de rumo na direção de uma experiência diegética mais vindoura. Afinal, não é o Gato Félix “Carlitos”, em preto-e-branco, que reside em nosso imaginário, mas sim o Gato Félix com sua bolsa de truques de cor amarela.

Referências

- AUMONT, J. O olho interminável. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- BAUDRY, J-L. Le dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité. *Communications*, Paris, n. 23, 1975.
- _____. Cinema: Efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. In: XAVIER, I. (org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- BORDWELL, D. *Narration in the fiction film*. London: Routledge, 1997.
- HABERMAS, J. Técnica e ciência como “ideologia”. Lisboa: Ed. 70, 2001.
- MALTIN, L. *Of mice and magic*. New York: Plume, 1987.
- NOBRE, M. *A teoria crítica*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.
- WILLIAMS, R. *The animator's survival kit (expanded ed.)*. London: Faber and Faber, 2009.