

**UM ESTUDO DO RITMO DA AÇÃO E DA NÃO VERBALIDADE EM PRIMAL,
DE GENNDY TARTAKOVSKY**

**A STUDY OF ACTION RHYTHM AND NON-VERBALITY IN *PRIMAL*,
BY GENNDY TARTAKOVSKY**

Gabriel Freneda Camparim Passos*
Dr. Antonio Fialho**

DOI: 10.5281/zenodo.19023865

Como citar este artigo:

PASSOS, Gabriel Freneda Camparim; FIALHO, Antonio. Um estudo do ritmo da ação e da não verbalidade em *Primal*, de Genndy Tartakovsky. *Revista Quadros-Chave*, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 47–78, 2025.

Resumo

Este artigo tem como objetivo estudar o ritmo da ação e a não verbalidade presentes no estilo de construção narrativa de Genndy Tartakovsky e, em especial, na sua obra *Primal* (2019-2022). Foi desenvolvido, assim, um breve panorama histórico do cinema de animação, tendo como foco a transição da produção cinematográfica para o meio televisivo e explicitando as individualidades do diretor que o destacam em meio à indústria de animação para a televisão. A partir de uma análise da amostra de cenas da série *Primal*, foram enfatizados os efeitos da temporização e da ausência de fala na qualidade da narrativa e no potencial de imersão do espectador.

Palavras-chave: Animação, Ritmo da ação, Não Verbalidade, Série *Primal*, Genndy Tartakovsky.

Abstract

This article aims to study the rhythm of action and the non-verbality present on Genndy Tartakovsky's style of narrative construction and, in particular, in his work Primal (2019-2022). A brief historical panorama of animated cinema was thus developed, focusing on the transition from film production to the television medium and highlighting the director's individualities that make him stand out in the televised animation industry. Through an analysis of a sample of scenes from the Primal series, the effects of timing and the absence of speech on the quality of the narrative and the viewer's immersion potential were emphasized.

* Formado em Cinema de Animação e Artes Digitais na Escola de Belas Artes da UFMG, e-mail: gabrielfcpassos2001@gmail.com.

** Professor orientador. Professor do curso de Cinema de Animação da Escola de Belas Artes da UFMG, email: antoniofialho@ufmg.br.

Keywords: *Animation, Rhythm of Action, Non-Verbality, Primal Series, Genndy Tartakovsky.*

1 INTRODUÇÃO

O cinema de animação, assim como ocorreu em todas as mídias artísticas, passou por diversas fases e tendências, reinventando-se conforme novos conhecimentos, ideologias e avanços tecnológicos eram implementados e reproduzidos. Essa volatilidade do meio fez com que algumas técnicas e temáticas perdessem relevância e caíssem em desuso ao longo dos anos, bem como incentivou o surgimento de muitos outros recursos que chegaram ao seu auge nas telas. Conseqüentemente, a metodologia de expressão narrativa (*storytelling*) sofreu grandes impactos, adaptando-se de forma constante ao gosto do público e aos aspectos estruturais e financeiros dessa mídia (Bendazzi, 2016).

A fisicalidade da ação e o enredo não verbal, presentes em muitas obras da Era de Ouro da animação estadunidense – anos 1940-30 (Fialho, 2013), acabaram se tornando recursos narrativos secundários com a chegada da televisão. Pela produção acelerada, massificada e barata desse novo mercado, a animação detalhada e fluida perdeu espaço para uma animação estilizada, com movimentos limitados e uma predominância do diálogo falado. Este acabou sendo elevado, de uma maneira geral, a instrumento narrativo principal e a não verbalidade ficou reservada apenas para pequenos momentos dramáticos ou de alívio cômico. As narrativas desenvolvidas – inteira ou majoritariamente – pela atuação silenciosa acabaram sendo mais comuns em curtas animados independentes ou animações experimentais, tornando-se cada vez mais raras nas grandes produções (Bendazzi, 1994).

Após a Segunda Guerra Mundial, os custos crescentes da produção cinematográfica e as novas oportunidades oferecidas pelo mercado televisivo em ascensão levaram muitos estúdios de animação a direcionarem seus esforços para essa nova mídia. Nesse contexto, as práticas implementadas pela indústria de

animação para televisão – na tentativa de reduzir os custos de produção – acabaram por afetar, também, o ritmo da ação e do movimento. Com pouca animação, muitas vezes reciclada¹, e enquadramentos mais simples e menos dinâmicos, as obras ficaram com um aspecto visual mais rígido e parado. Para compensar essas limitações, foram adotadas soluções visuais inspiradas no design gráfico dos anos 1950 (Amidi, 2006), que introduziram maior variedade de formas e cores nos personagens e cenários. Apesar dessa alternativa, o ritmo visual permaneceu condicionado à fala e às composições estáticas no quadro, com pouco dinamismo e raramente sendo foco da animação.

A verborragia com um ritmo visual e sonoro menos dinâmico e impactante se tornaram um padrão da indústria que a televisão segue até os dias de hoje. Existem poucos exemplos de obras comerciais que fogem a essa predisposição, sendo um deles os trabalhos do diretor Genndy Tartakovsky, que apresentam uma forte tendência à narrativa visual (Zoller, 2023). Neles há uma confiança nos elementos gráficos do design moderno combinados com o destaque da ação para expressão da trama, além de um encadeamento de planos e uma atuação física e facial que se aproximam da não verbalidade em diversos momentos. Mesmo com o uso de uma animação estilizada e econômica, Tartakovsky utiliza o enquadramento e a visualidade para criar poses fortes e claras do personagem, destacando suas ações e emoções para caracterização e desenvolvimento da diegese². Juntamente a isso, através do ritmo de ação detalhadamente planejado, o diretor cria um contraste entre pausa e movimento que facilita a leitura do acontecimento pelo espectador, criando pequenos momentos de descanso pelo que aconteceu e *antecipação*³ para o que está para acontecer. O ritmo visual em suas obras se destaca entre as demais séries de

1 “Devido às limitações de orçamento, bem como à repetitividade das séries, as produtoras adotaram ações e fisionomias padronizadas. Células usadas anteriormente foram reutilizadas repetidamente, com minúsculas mudanças. [...] (tradução nossa).” (Bendazzi, Giannalberto. 2016, v.2, p.109).

² A diegese é “a instância representada do filme, ou seja, o conjunto da denotação fílmica: a própria narrativa, mas também o tempo e o espaço ficcionais implicados na e por meio da narrativa, e com isso as personagens, a paisagem, os acontecimentos e outros elementos narrativos, porquanto sejam considerados em seu estado denotado” (Metz in Aumont, 2001, p.78).

³ De acordo com Richard Williams, em seu livro *Animator’s Survival Kit* (2001, p. 274), antecipação é a preparação para a ação que comunica ao espectador o que irá acontecer.

ação do mercado e elevam Genndy Tartakovsky como um dos diretores com foco no enredo visual da indústria televisiva.

Ao dirigir *Primal* (2019-2022), Genndy Tartakovsky utiliza recursos visuais característicos – os quais são analisados nesse artigo – e leva o seu estilo ao extremo, criando uma série sem falas e confiando totalmente na atuação facial, no ritmo e exagero do movimento. Adepto da filosofia da linguagem cinematográfica de “mostre, não conte”, o diretor opta, dessa maneira, por desenvolver a história, imergir o espectador, caracterizar personagens e explicitar a relação entre eles. Assim, a comunicação entre os protagonistas, Spear e Fang, é feita através de urros, grunhidos, gestos e expressões faciais. Esta estratégia narrativa tem ressonância com os personagens secundários que, por falarem línguas antigas não traduzidas, não conseguem ser entendidos tanto pelos protagonistas quanto pelo espectador, precisando se comunicar da mesma maneira.

O padrão estilístico do diretor torna seus trabalhos exemplos expressivos do desenvolvimento narrativo sem a dependência da fala, criando uma oportunidade de aprendizado para a criação de uma obra engajante, ritmada e visualmente bem construída. Portanto, esse artigo almeja realizar um estudo de caso, utilizando a análise de trechos de cenas da obra *Primal*, de Genndy Tartakovsky, para investigar a relação entre a construção da narrativa pelo ritmo da ação e as qualidades da cinematografia não verbal, além de identificar inspirações e metodologias do diretor que reforçam a expressão do discurso pela imagem.

2 A INDÚSTRIA TELEVISIVA E O DESTAQUE DE GENNDY TARTAKOVSKY

Para demonstrar como Genndy Tartakovsky se distingue dos demais na indústria televisiva, é necessário primeiro entender de maneira mais detalhada o panorama histórico da produção de filmes e séries para as pequenas telas, e sua distinção em relação à produção cinematográfica. Grande parte das tendências e estilos de animação que persistem nos dias de hoje surgiram através de mudanças repentinas e de legados impactantes deixados por diretores e animadores do passado que criaram novas técnicas e inspiram Tartakovsky e as novas gerações de artistas.

A Era de Ouro da animação estadunidense, período que compreende os anos entre 1928 e meados da década de 1940, foi uma fase marcante para o cinema de animação devido às inovações na técnica de animar o movimento. Tendo como base teórica as leis da física e o naturalismo, os estúdios Disney sintetizaram os 12 Princípios da Animação que revolucionaram o mercado e sofisticaram a produção animada (Fialho, 2013). A metodologia de produção imposta pelo “estilo Disney” possuía várias restrições no *design* dos personagens – optando por formas redondas e de aspecto infantil – e um padrão na forma de animar – geralmente através do movimento contínuo e fluído das ações e gestos do personagem para criar a impressão de que o mesmo está vivo. Junto a isso, a austeridade nas temáticas da narrativa e nos métodos de expressão da trama, além do uso do som, da musicalidade e de muitas outras técnicas inovadoras para transmissão de sentimentos, criaram um estilo de produção perfeccionista que almejava tornar a animação uma realidade crível (Bendazzi, 2016).

Apesar do “estilo Disney” ter dominado a indústria e ser o mais almejado e copiado por diversos artistas, outros animadores/diretores – como Ward Kimball da própria Disney, Tex Avery da MGM e Chuck Jones, Bob Clampett e Friz Freleng da Warner Bros. Cartoons – criaram uma identidade visual e de atuação do personagem únicas ao subverter essa tendência. É perceptível características autorais próprias no trabalho de cada indivíduo que acabaram por influenciar as futuras gerações de animadores. Genndy Tartakovsky cita em entrevista⁴ como a energia bruta das animações feitas pelos animadores da Warner e MGM induziram seus princípios da animação cartunesca, utilizando do exagero da *pose-chave*⁵, dos *extremos*⁶ e da antecipação para clareza do movimento.

Enquanto o cinema de filmagem direta permanece restringido pela fisionomia dos atores, a animação não possui limitações das formas em quadro, característica

⁴ TARTAKOVSKY, Genndy. The creator of Samurai Jack and Hotel Transylvania is bringing back old school Animation, 2018. Entrevistador: Jordan Zakarin. Entrevista concedida ao site SyfyWire.

⁵ De acordo com Richard Williams, em seu livro *Animator's Survival Kit* (2001, p.57), *pose-chave* é o desenho que conta a história, que mostra o que está acontecendo no plano.

⁶ Para Richard Williams (ibid., p. 58), as poses extremas seriam as poses que dão vida ao movimento.

intrínseca a esse meio por suas figuras ilustradas. Os animadores constantemente ultrapassam as restrições anatômicas e lógicas que o cinema atuado possui. Eles se permitem expressar artisticamente através do movimento e da *Mise-en-scène*⁷, criando exageros na caracterização do personagem e forçando sua forma física sem perder, curiosamente, a naturalidade e credibilidade aos olhos do espectador. Através da temporização exata (*timing*) do movimento e da devida decupagem de planos para destacar poses (silhuetas⁸) do personagem e elementos do cenário, as obras ganharam uma grande capacidade de caracterização e descrição visual da narrativa. Isso fica claro ao analisar desenhos como *Tom and Jerry* (1940, William Hanna and Joseph Barbera), da MGM, e *Looney Tunes* (1930-1969), da Warner Bros., além de animações dos estúdios Disney do mesmo período. Todos possuem em comum a fisicalidade e o detalhismo nas atitudes dos personagens que, em conjunto da musicalidade da trilha sonora, criam um ritmo entre imagem e som que expandem a obra para além daquilo que é falado (Bendazzi, 2016).

Segundo Tartakovsky⁹, apesar dos trabalhos nos quais se inspira possuem finalidade cômica, seus fundamentos da temporização precisa acabam sendo igualmente importantes para o planejamento e construção da ação. Para ele, o contraste entre movimento e pausa cria um ritmo que define uma boa cena de ação, permitindo ao espectador ler a atitude e extrair uma emoção ou intenção da sequência. Em contrapartida, a rapidez constante e sem descanso, onde o espectador é bombardeado pelo movimento ininterrupto, criaria uma cena de ação sem sentimento. Em seu estilo é perceptível uma grande influência do diretor estadunidense Chuck Jones, reconhecido como um mestre do quadro estacionário (*freeze frame*¹⁰) por seu uso da pose e da expressão facial em suspensão (*hold*) para transmitir os

⁷ Apesar da flutuação em sua definição, a noção de “mise-en-scène” guarda o vestígio do valor espacial da cena.” (Aumont, 2001, p.45). Ou seja, a Mise-en-scène é tudo aquilo que ocorre dentro do enquadramento.

⁸ “A forma geral de uma pose, que deve possuir clareza de leitura mesmo quando escurecida e sem detalhes internos (tradução nossa).” (Goldberg, 2008, p.4).

⁹ TARTAKOVSKY, Genndy. Genndy Tartakovsky: ‘I want to be the best’. The creator of Samurai Jack, Dexter’s Laboratory, and the new series Primal on reaching for Miyazaki-like respect, 2019. Entrevistadora: Chelsea Stark. Entrevista concedida ao site Polygon.

¹⁰ KEANE, Glen (Animador e diretor da Disney). *Extremes and Inbetweens, A Life in Animation*, dirigido por Margaret Selby. (Warner Home Video, 2002). DVD.

pensamentos e estado psicológico de seus personagens (Figuras 01 e 02). Junto a isso, a temporização dilatada do movimento e o uso da antecipação exagerada para preparação e entrega são padrões estilísticos de Jones que também afetam Tartakovsky e inspiram suas obras.

Figura 01 – Cenas em suspensão para efeito de *antecipação*.



Fonte: À esquerda, *Wile E. Coyote and the Road Runner* em *Whoa, Be-Gone!* (Chuck Jones, 1958) e, à direita, *Primal* (Genndy Tartakovsky, 2019-2022).

Figura 02 – Cenas com rosto em suspensão para demonstrar emoções e pensamentos dos personagens.



Fonte: À esquerda, *How the Grinch Stole Christmas!* (Chuck Jones, 1966) e, à direita, *Primal* (Genndy Tartakovsky, 2019-2022).

Em 1944, Dave Hilberman, Zachary “Zack” Schwartz e Stephen Bosustow, ex-funcionários da Disney, criaram o estúdio UPA – United Productions of America, que singularizou a produção de animações do período. O “estilo UPA” (Figura 03) ficou caracterizado por uma linguagem visual moderna e única, além de uma animação econômica e mais estilizada, se afastando do padrão Disney ao aplicar movimentos apenas quando necessário. Os seus desenhos se aproximam de um trabalho gráfico, dando liberdade para expressão individual dos diretores e fugindo do naturalismo e das formas arredondadas dos estúdios predecessores, criando uma estilização das figuras e um uso de cores único que sugeriam emoção e ambientação (Amidi, 2006).

Figura 03 - Um exemplo do “estilo UPA”.



Fonte: *Destination Magoo - Mr. Magoo* (Pete Burness, 1954).

Após a Segunda Guerra Mundial, os grandes estúdios começaram a perder sua influência e o aumento gradativo nos custos dificultou o sustento das grandes produções cinematográficas estadunidenses. A mudança no modelo de distribuição e a mídia televisiva em ascensão fez com que o formato tradicional de exibição cinematográfica, no qual curtas-metragens animados eram exibidos como parte da programação antes de longas-metragens, desaparecesse aos poucos. O mercado

televisivo em expansão se tornou uma alternativa e novos e menores estúdios, como a UPA, conquistaram o sucesso.

William Hanna e Joe Barbera se uniram em 1957 e criaram o estúdio Hanna-Barbera e antigos estúdios como a MGM, Warner Bros. e Terrytoons tentaram se adaptar ao novo cenário. Esse êxodo e a inspiração no “estilo UPA” acabaram por modificar completamente a animação do período, que ficou marcada por um extremo foco no diálogo. Apesar da criatividade e qualidade do trabalho dos artistas na expressão da narrativa visual – com elementos gráficos inovadores no design de personagem e do cenário que criaram uma estética única e moderna – houve uma substituição de qualquer movimento complexo e expressivo pela animação econômica e reciclada, tornando a produção de diversos trabalhos massificada, barata e estática, como afirma Giannalberto Bendazzi, ao comparar a produção televisiva com a cinemática (1994, p. 231):

[...] Por conta de sua duração, essas produções não conseguiram usar as mesmas fórmulas da ação cômica que prevaleceram na grande tela por 30 anos. Ao invés disso, eles tiveram que adotar padrões de narrativa em que o diálogo desempenha um papel dominante (convidando a descrição de “rádio ilustrado”) [...] Quanto à audiência, o formato televisivo, que possui qualidades hipnóticas, desatentas e fragmentárias, criou novos princípios estéticos e expectativas diferentes pelos espectadores. A repetição perpétua, onde cada ator deve reconfirmar o que já é sabido, torna-se necessária para evitar quebrar a conectividade da história entre comerciais, trocas de canal e etc. Séries de TV se transformaram em uma narração sem fim, mais próxima de tirinhas em quadrinho do que da animação tradicional (tradução nossa)¹¹.

A indústria televisiva de desenhos animados ganhou, assim, uma tendência em que a narrativa de muitas obras depende do diálogo e a atuação silenciosa se torna um elemento raramente presente por seus custos e maior tempo de produção. A falta

¹¹ *Because of their length, television productions were not able to use the same formulas of comic action which had prevailed on the big screen for thirty years. Instead, they had to adopt narrative patterns in which dialogue plays a dominant role (inviting the definition ‘illustrated radio’). [...] As for audiences, the television format, with its hypnotic, inattentive and fragmentary qualities, created new aesthetic principles and different expectations from viewers. Perpetual repetition, where each actor must reconfirm what is already known, becomes necessary to avoid breaking the story thread through the interruption of commercials, channel switching, etc. TV series became an endless narration, closer to comic strips than to traditional animation.*

da pantomima – uma linguagem universal e de entendimento imediato – e de um ritmo visual movimentado e interessante fizeram com que houvesse uma grande perda na expressividade da animação. Os personagens perderam sua caracterização e foram animados através de um molde rígido e impessoal, aproximando-se de um “rádio ilustrado” para Chuck Jones, para quem esse tipo de movimento não poderia ser considerado animação (Adamson in Furniss, 2005, p. 64):

E tudo na manhã de sábado se move igual – essa é uma das razões que não é animação. Os desenhos são diferentes, mas todo mundo age da mesma forma, seus pés movem da mesma maneira, e todo mundo corre do mesmo jeito. Não importa se é um jacaré ou um homem, ou um bebê ou qualquer coisa, todos eles se movem da mesma forma [...] (tradução nossa)¹².

O potencial de imersão do espectador pela visualidade, conseqüentemente, foi perdido e sua atenção ficou dividida entre um incessante diálogo e a continuidade de uma narrativa humorística sem descanso, fragilizando uma absorção significativa pela obra. O público acabou se adaptando ao novo padrão do meio e a tendência ao diálogo permaneceu. Pelo novo padrão da indústria, a atuação não verbal persistiu geralmente como um método de expressão secundário (Bendazzi, 2016).

A ascensão de novos estúdios entre os anos 1990 e 2000, como Nickelodeon e Cartoon Network, e a renovação da programação de canais como Disney Channel, trouxeram diretores com visões diferentes e deram oportunidade para a criação de novos desenhos animados abertos à experimentação. Genndy Tartakovsky se destacou nesse período ao dirigir *Dexter's Laboratory* (1995-2003) para a Cartoon Network, utilizando de uma estética inspirada no “estilo UPA” e com diversos ângulos e planos de enquadramento cinematográficos que acentuam o cenário (Figura 04). Apesar da atuação falada estar presente de maneira majoritária, já é perceptível nesse trabalho o aspecto visual do diretor, não apenas no design estilizado e cartunesco dos

¹²“And everything on Saturday morning moves alike – that’s one of the reasons it’s not animation. The drawings are different, but everybody acts the same way, their feet move the same way, and everybody runs the same way. It doesn’t matter whether it’s an alligator or a man or a baby or anything, they all move the same [...]”

personagens, mas também em pequenos momentos de atuação não verbal acompanhada por efeitos sonoros.

Figura 04 - Visual inspirado no “estilo UPA”.



Fonte: Introdução de *Dexter's Laboratory* (Genndy Tartakovsky, 1995-2003).

Para esse mesmo estúdio, ele criou também *Samurai Jack* (2001-2004), *Star Wars: Clone Wars* (2003-2005) e *Sym-Bionick Titan* (2010-2011), além de participar como co-diretor e produtor de diversos episódios de *Powerpuff Girls* (1998-2005), de Craig McCracken. Após isso, dirigiu os três primeiros filmes do *Hotel Transylvania* para a Sony¹³, criou um revival de *Samurai Jack* (2017) e as séries *Primal* (2019-2022) e *Unicorn: Warriors Eternal* (2023) para a Adult Swim¹⁴, além de ter feito outras animações para comerciais televisivos.

Em um meio onde predomina o diálogo, o lançamento de *Samurai Jack* quebrou os paradigmas da animação televisiva até o momento (Figura 05). Aclamado pela crítica, a animação se difere pela atenção dada às expressões faciais, piadas físicas e ações corporais do personagem. Utilizando de uma animação estilizada para

¹³ Sony Pictures é uma produtora estadunidense de filmes, programas de televisão, música e jogos, sendo divisão da Sony Corporation, uma empresa japonesa de entretenimento criativo.

¹⁴ Canal de Televisão por assinatura de propriedade da Warner Bros. Discovery, destinado ao público adulto.

desenvolver a narrativa através de diálogos minimalistas e de um foco compartilhado entre o cenário e a atuação corporal detalhista dos personagens, a série de misturou aspectos da linguagem cinematográfica com um design moderno e cartunesco.

Figura 05 – Cena que possui cerca de 8 minutos, sem diálogos, e que demonstra o treinamento e crescimento de Jack pelo mundo.



Fonte: *Samurai Jack* (Genndy Tartakovsky, 2001-2004).

As primeiras quatro temporadas de *Samurai Jack* possuem uma limitação temática por conta de seu público-alvo infantil, sendo produzido em contos de aventura episódicos, onde a violência é suavizada e todos os inimigos são robôs, aliens ou monstros. Isso muda na quinta temporada, agora produzida para a Adult Swim, onde Jack mata uma pessoa pela primeira vez e a série toma um rumo mais adulto, trabalhando com temas psicológicos pelo trauma e pelo desvio do caminho correto.

Tal amadurecimento se reflete em *Primal*, produzido totalmente para transmissão na Adult Swim. Por conta de seu público-alvo adulto, o programa é mais cru e visceral, se aproveitando da violência e da não verbalidade para contar uma história de necessidade da sobrevivência e evolução da humanidade em que Spear, um neandertal, e Fang, um T. Rex, criam uma amizade e lutam juntos para se defenderem dos perigos de um mundo primitivo e selvagem. Entretanto, a violência

não serve apenas pelo bem da violência. Conforme Tartakovsky¹⁵, ela está presente para intensificar a brutalidade desse mundo primordial e mostrar como a sobrevivência e a perda podem ser traumatizantes.

Enquanto Samurai Jack possui diálogos minimalistas, *Primal* não possui qualquer forma de exposição narrativa verborrágica. Toda expressão do personagem é feita através da pose de seu corpo, expressões faciais e olhos, limitando o som a rugidos, gritos e grunhidos que, apesar de ajudarem na expressão emotiva, estão longe da fala (Figura 06). Pela composição da trilha sonora com poses-chave claras em suspensão, o movimento ritmado – apesar de estilizado e econômico – consegue atingir significados profundos e de fácil entendimento pelo espectador.

Figura 06 – Fang impede, através de gestos e expressões faciais, que Spear entre em perigo ao atacar uma criatura noturna desconhecida.



Fonte: Primal (Genndy Tartakovsky, 2019-2022).

Através da energia e movimentos brutos, Tartakovsky permite que o visual e a emoção da obra guiem o espectador, deixando-o à flor da pele, em função da tensão criada, e forçando sua atenção pela visualidade sem falas. Apesar do diretor definir a

¹⁵ TARTAKOVSKY, Genndy. Genndy Tartakovsky Gets 'Primal': "I'm Doing Things Differently Than I Ever Have Done", 2019. Entrevistador: John Maher. Entrevista concedida ao site The Dot and Line.

narrativa visual de *Primal* como algo *pulp*¹⁶ – inspirado nas HQs de *Conan, o Barbáaro*, de Robert E. Howard, nos filmes de Sergio Leone¹⁷ e Akira Kurosawa¹⁸, e em filmes de ação dos anos 1970 –, ele ressalta em entrevista¹⁹ que *Primal* é o resultado de tudo que fez até o momento:

[...] Eu acredito que é um dos melhores trabalhos que fizemos. Eu sinto que os últimos 25 anos de tudo que fizemos como uma equipe se acumularam nesse show, pois ele demonstra tudo que realizamos realmente bem. Da cor para o ritmo, para algumas das animações e também para construção do sucesso na relação entre eles [os protagonistas], você compreende mais do que vários personagens que podem falar entre si (tradução nossa)²⁰.

O estilo ritmado de construção da narrativa de Tartakovsky e sua tendência ao não verbal criam um trabalho autoral diferenciado na indústria televisiva. Tais metodologias foram melhor aprofundadas, separadamente, nos tópicos 1.2 “O ritmo da ação – pausa, movimento e clareza de pose” e 1.3 “A não verbalidade e a atenção do espectador”, considerando suas funções e resultados na série *Primal*. Para, então, no tópico 2 “Análise de cenas e planos em *Primal*”, realizar uma síntese da pesquisa presente nesse artigo, utilizando da análise de cenas e planos extraídos da série *Primal*. O objetivo é explicitar o ritmo e a não verbalidade no estilo de Tartakovsky, destacando sua relação intrínseca e como esses amplificam o potencial narrativo da obra para reforçar a emoção proposta para cada trecho de cena analisado.

¹⁶ Refere-se a uma *pulp fiction*, ou seja, histórias publicadas em revistas que tratam de assuntos escabrosos ou sensacionalistas, geralmente impressas em papel áspero e de baixa qualidade, feito de polpa de madeira.

¹⁷ Diretor italiano famoso por seus filmes que renovaram o gênero *western*.

¹⁸ Diretor japonês famoso por sua influência no cinema japonês e na cinematografia ocidental.

¹⁹ TARTAKOVSKY, Genndy. Genndy Tartakovsky's 'Primal' has gritty dinosaurs, no dialogue, 2019. Entrevistadora: Tracy Brown. Entrevista concedida ao jornal Los Angeles Times e publicada no site YouTube no canal Los Angeles Times.

²⁰ “[...] I think it’s one of the best work we’ve done, I feel like the last 25 years of everything that we’ve done as a team has built up to this show, because it really showcases everything that we do really well, from the color, to timing, to some of the Animation and also to build the success of the relationship between them, you feel it more than a lot of characters who are able to talk to each other.”

2.1 O ritmo da ação – pausa, movimento e clareza de pose.

A variação de ritmo da ação, conforme explicitado no tópico anterior, possui o poder de envolver o espectador na trama. Entretanto, para que haja a devida absorção de sentimentos e intenções da cena pelo mesmo, é necessário que sua temporização seja feita de forma equilibrada e bem planejada. Logo, a permanência da mesma imagem – suspensa durante vários quadros na animação ou prolongada com mínimas alterações –, apesar de não seguir uma restrição de tempo mínimo ou máximo, deve ser estendida suficientemente para possibilitar sua leitura. De acordo com Eric Goldberg²¹ (2008, p.101):

Um cartoon acelerado como um Avery ou Clampett não significa que tudo ocorre em uma velocidade vertiginosa. A maioria das transições entre poses-chave e atitudes são bem rápidas, mas o que vem antes e depois ainda precisa ser temporizado de forma a ser legível (tradução nossa)²².

Portanto, os extremos da velocidade em uma animação mal temporizada podem, seja por consequência da rapidez ou da lentidão excessivas, dificultar a leitura pelo público, criando um sentimento de desconexão com a obra. A credibilidade da animação é, dessa forma, perdida e sua narrativa, comprometida e mal interpretada. Conforme Chris Webster ²³(2005, p. 115-116):

Uma cena lenta com intenção de adicionar tensão e suspense para uma sequência ou demonstrar ternura, tristeza e perda será totalmente arruinada caso a temporização da animação esteja em desacordo com esses objetivos. [...] Por outro lado, se a dinâmica pede por uma série de planos rápidos para gerar excitação, perigo, medo ou efeito cômico, isso poderia ser totalmente arruinado se a temporização da animação fosse muito lenta e o ritmo muito letárgico. [...] Se a sequência se move em uma velocidade vertiginosa

²¹ Animador estadunidense e diretor nos estúdios Disney, Warner e 20th Century Animation.

²² “A fast-paced cartoon like an Avery or a Clampett does not mean that everything occurs at breakneck speed. Most of the transitions between major poses or attitudes are very fast, but what comes before and after is still timed to be readable.”

²³ Animador e professor de animação na Universidade do Oeste da Inglaterra - UWE Bristol.

constante ou se arrasta implacavelmente no mesmo ritmo, então o espectador perderia o interesse. [...] (tradução nossa)²⁴.

Junto a isso, a clareza da pose em relação à composição²⁵ do quadro é essencial para o entendimento do público e para o desenvolvimento da trama e do personagem. Mesmo com um ritmo bem delimitado, com um bom contraste entre pausa e movimento, o plano não atingirá seu potencial narrativo por completo sem poses fortes e silhuetas claras. Dessa maneira, ações fracas e pouco dinâmicas afetam, não apenas a caracterização, como o ritmo visual e a narrativa, criando ambiguidades e emoções vagas. Segundo Antonio Fialho²⁶ (2013, p. 68-69):

[...] Exclusivamente ao que concerne à comunicação visual das poses principais do personagem para expressar uma ideia, o princípio milenar da silhueta para clarificar gestos ou sugerir um estado de espírito para o espectador é de extrema importância, principalmente em planos ou enquadramentos de cena que enfatizam a atuação do corpo.

[...] Consequentemente, na articulação cinética, devem transmitir com clareza os propósitos gestuais pela postura do personagem, próximo ao trabalho físico de um mímico para compartilhar suas emoções com o espectador.

Nos trabalhos de Tartakovsky, é perceptível a importância das poses-chave e extremos fortes e bem demarcados para o ritmo da ação. Mesmo com uma animação estilizada e econômica, todos seus personagens possuem movimentos característicos e pessoais que transmitem personalidade e direcionam o olhar do espectador (Figura 07). Quando parados, seja em um plano estático ou após o descanso de um movimento realizado, sua pose se destaca em relação à *Mise-en-scène*, conferindo

²⁴ "A slow-moving sequence intended to add tension and suspense to a sequence or display tenderness, sadness and loss will be totally ruined if the animation timing is at odds with these aims. [...] Conversely, if the dynamic calls for a series of quick shots to generate excitement, danger, fear or comedic effect, this may be totally ruined if the animation timing is too slow and the pace too lethargic. [...] If the sequence moved at a continuous breakneck speed or plodded along relentlessly at the same pace, then the audience would lose interest [...]"

²⁵ "Nas artes plásticas, a composição é a organização da superfície da imagem. Esse sentido foi retomado pela teoria do cinema na época muda (Balázs, Eisenstein, Faure, Léger): disposição geral das linhas, movimento de conjunto, arranjo das luzes e das sombras, harmonia das cores, colocação das personagens e dos objetos, 'atmosfera afetiva' da ação representada etc." (Aumont, 2001, p.57).

²⁶ Animador e professor de animação na Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG.

ao personagem ainda mais energia e emoção. O contraste pela atuação comedida, com suas devidas sutilezas e exageros da pose, credibiliza o personagem e possibilita que o público se identifique com ele.

Esse padrão permeia todas as obras do diretor, adaptando-se conforme a necessidade de caracterização do personagem. Em *Primal*, Spear, por possuir uma personalidade condicionada pelo ambiente brutal e primitivo em que vive, age de uma maneira agressiva e dinâmica, muitas vezes se afastando da atitude esperada de um humano. Os seus movimentos rápidos e cartunescos criam uma identidade animalésca e selvagem que diverge de seus momentos em pausa, onde suas poses e expressões trazem à tona suas emoções e lado humano. A pose do personagem em suspensão, devido à sua clareza e ausência de falas, é o recurso que permite tal percepção narrativa do movimento e da alternância de ritmo, incrementando à qualidade da trama e ao poder de expressão da cena.

Figura 07 – Da esquerda para direita estão Jack, com uma pose sóbria e destemida, Mace Windu, com uma pose centrada e dinâmica, e Spear, com uma atuação animalésca e menos estabilizada.



Fonte: À esquerda, *Samurai Jack* (Genndy Tartakovsky, 2001-2004); no centro, *Star Wars: Clone Wars* (Genndy Tartakovsky, 2003-2005); à direita, *Primal* (Genndy Tartakovsky, 2019-2022).

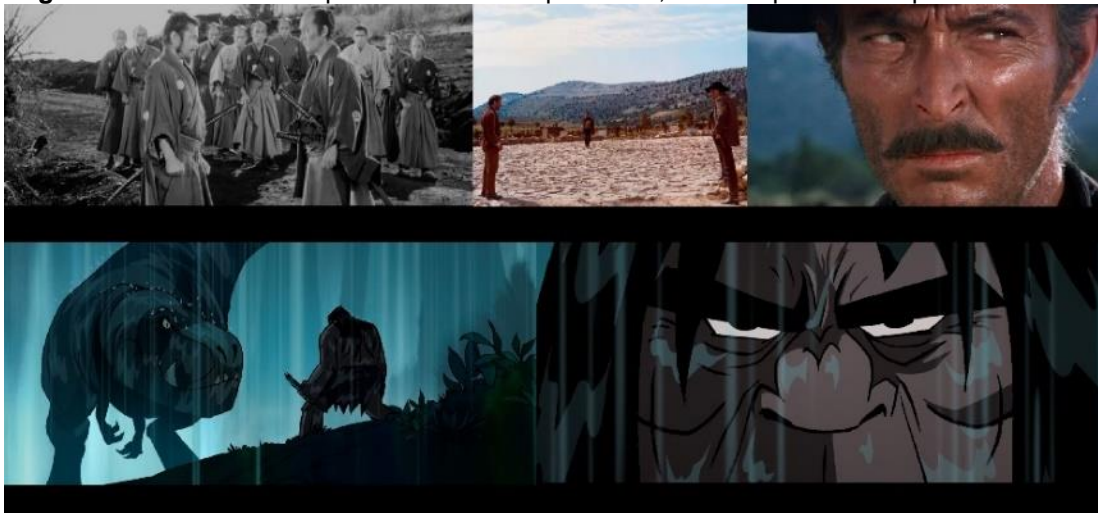
A importância no ritmo da ação e seu enquadramento, utilizando da pausa para a antecipação e entrega da ação, fica evidente tanto no referencial cartunesco de Tartakovsky na Era de Ouro da animação – em especial no trabalho de Chuck Jones (ver p. 7) – quanto em suas influências cinematográficas. Nos filmes de Sergio Leone e Akira Kurosawa, existem os típicos impasses, que geralmente ocorrem em um duelo entre personagens e que servem para construir tensão e incrementar o impacto do

acontecimento. As expressões faciais em suspensão também contribuem para a emotividade e ambientação da cena, facilitando a comunicação de sentimento dos personagens e suas ações. De acordo com Tartakovsky²⁷, o cinema de filmagem direta também se diferencia da animação pela temporização, onde a face do ator pode sugerir emoção por vinte ou trinta segundos (Figura 08), sendo comum na indústria animada uma suspensão curta. Essa rápida velocidade afeta negativamente a percepção do espectador da cena, reduzindo sua carga emocional, onde tempo prolongado da imagem seria necessário para transmissão de ideias:

[...] nossas suspensões podem ser dois ou três segundos no máximo. [...] E eu penso “Mas você não sente. Você apenas deixa para trás.” A partir de Jack, a partir de Dexter, eu realmente comecei a me esforçar na tentativa de comunicar ideias, já que meu trabalho como diretor é a comunicação e fazer você sentir algo.

Então, se você está vendo um horizonte, ele é lento o suficiente e a música ou efeitos sonoros se encaixam de uma forma que você realmente sente o vento e a suavidade. O bom cinema faz isso, mas é muito raro nas animações (tradução nossa)²⁸.

Figura 08 – Planos de empasses lentos e expressivos, com suspensão em poses e rostos.



²⁷TARTAKOVSKY, Genndy. Genndy Tartakovsky: ‘I want to be the best’. The creator of Samurai Jack, Dexter’s Laboratory, and the new series Primal on reaching for Miyazaki-like respect, 2019. Entrevistadora: Chelsea Stark. Entrevista concedida ao site Polygon.

²⁸“[...] our holds might be two seconds, three seconds at the most. [...] And I’m like, “But you don’t feel it. You just get it over.” So from Jack, from Dexter, I started to really work on trying to communicate ideas, since my job as a director is to communicate and to make you feel something.

So if you’re watching a horizon, it’s slow enough and the music is right or the sound effects is right that you’re really feeling the wind and you’re feeling the softness. And good cinema does that, but it’s very rare in animation.”

Fonte: Acima à esquerda, *Sanjuro* (Akira Kurosawa, 1962); acima à direita, *The Good, the Bad and the Ugly* (Sergio Leone, 1966); embaixo, *Primal* (Genndy Tartakovsky, 2019-2022).

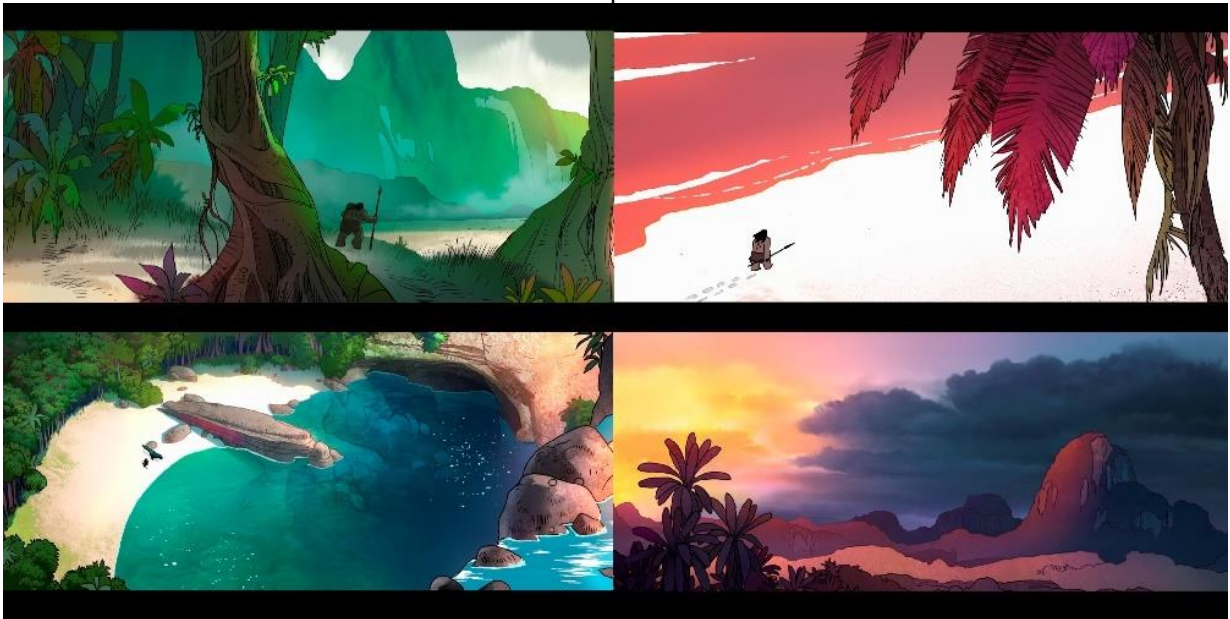
Essa variação de ritmo minuciosamente planejada, que contrasta a pausa da imagem e seu movimento, aproxima-se de uma americanização cinematográfica do conceito japonês do “Ma”. A palavra possui significado complexo pela pluralidade de contextos em que pode ser utilizada, mas que pode ser definido como o intervalo de tempo ou espaço entre dois elementos. Para o diretor Hayao Miyazaki²⁹, “Ma” seria o vazio, feito de forma intencional nos filmes para criar um tempo de respiração entre as ações. Em concordância com a visão de Genndy Tartakovsky sobre o ritmo, o vazio presente nos filmes de Miyazaki e de muitas produções japonesas serve para impedir a ação constante e desacelerar a sequência, possibilitando o acúmulo de tensão que pode crescer para uma nova dimensão. Através desse silêncio, o espectador pode absorver melhor as emoções da cena e ser imerso pela obra.

O “Ma”, em sua versão americanizada, é utilizado tanto como um instrumento narrativo imersivo quanto um recurso de contemplação da estética. Em diversos momentos, o enquadramento de um belo cenário em meio a uma cena de ação é utilizado como uma pausa do movimento, mas funciona, também, como um plano de estabelecimento³⁰ (*establishing shot*) contemplativo, ressaltando a técnica da fotografia ou da pintura, e de prolongamento da cena para, desse modo, estender o momento de expectativa do público e levar a emoção ao seu ápice (Figura 09). Em *Primal*, esse recurso é utilizado diversas vezes para direcionar a atenção do espectador. Os cenários são feitos intencionalmente para criar um mundo vasto, atrativo e desconhecido, conectando o espectador à obra através da credibilidade e emoção geradas pela observação em um ritmo lento.

²⁹MIYAZAKI, Hayao. Hayao Miyazaki interview, 2002. Entrevistador: Roger Ebert. Entrevista arquivada no site RogerEbert.

³⁰“No sistema do cinema clássico, uma cena comporta, normalmente, um plano bem aberto (geralmente, um plano de conjunto), situado de preferência no início da cena e que permite ao espectador ter conhecimento do conjunto da situação cênica, à qual os planos mais parciais que compõem a cena serão referidos mentalmente. É esse plano que os operadores americanos batizaram de *establishing shot* [...]” (Aumont, 2001, p.108).

Figura 09 – Cenários em *Primal*, utilizados antes ou entre cenas de ação como recurso narrativo e contemplativo.



Fonte: *Primal* (Genndy Tartakovsky, 2019-2022).

Dessa maneira, o ritmo da ação não dita apenas uma ordem de pausa e movimento: ele é responsável por conferir uma qualidade narrativa à obra. O foco em expressões faciais, planos vazios³¹ (*empty shots* ou *pillow shots*) e a suspensão das poses de Spear acrescentam ao potencial narrativo do enredo, comunicando sentimentos e intenções ao público através do ritmo. Para Genndy Tartakovsky, sua presença é essencial para a qualidade da animação e sua ausência causaria um grande impacto negativo para a transmissão da história.

2.2 A não verbalidade e a atenção do espectador

A não verbalidade, assim como o ritmo, é algo presente e constante nas animações de Genndy Tartakovsky que, geralmente, opta pela visualidade para

³¹ “[...] Enquanto esses planos nunca contribuem para o progresso próprio da narrativa, muitas vezes se referem a um personagem ou ao cenário, apresentando-os ou representando-os fora do contexto narrativo. [...] Uma das características primárias é a ausência de movimento [...] (tradução nossa).” (BURCH, Noël. 1979, p. 161-162). Ou seja, um plano que pode representar as emoções da cena ou do personagem sem, necessariamente, possuir função narrativa e diegética.

reforçar a narrativa e direcionar a atenção e emoção do espectador. Na série *Primal*, não há qualquer forma de diálogo verbal inteligível, ocorrendo apenas através de línguas antigas não traduzidas cujos significados são irrelevantes para a trama. Entretanto, é importante ressaltar que a ausência de verborragia não significa a ausência de comunicação entre personagens. O diálogo não verbal é feito ao priorizar expressões faciais, olhares e linguagem corporal dos protagonistas e coadjuvantes para a comunicação interpessoal e o desenvolvimento das emoções na história.

A expressão narrativa não verbal, apesar de mais complexa em sua construção e exigir um maior desenvolvimento visual do enredo, mostra-se universal na comunicação de ideias e possibilita interpretações diretas e significativas. Devido à falta do diálogo falado, são evitadas distrações à imagem e, conseqüentemente, a conexão do espectador à obra é intensificada, sendo imerso na narrativa por sua concentração involuntária na *Mise-en-scène*. Isso se deve à própria visualidade da ação. Tal metodologia de construção do movimento, tendo como princípio o distanciamento da verborragia, cria um direcionamento do olhar do espectador pela forma da ação. Conforme Hugo Munsterberg (Munsterberg in Xavier, 1983, p. 30-31), psicólogo e filósofo teórico do cinema:

[...] é evidente que, à exceção das palavras, nenhum meio de atrair atenção válido para o palco se perde no cinema. A influência exercida pelos movimentos dos atores torna-se ainda mais relevante na tela, uma vez que, na falta de palavra, toda a atenção passa a convergir para a expressão do rosto e das mãos. Cada gesto e cada estímulo mímico adquirem muito mais impacto do que se fossem meros acompanhamentos da fala [...].

Portanto, em função da ausência de formas alternativas de se acompanhar a história, o público sente a necessidade de não desviar o olhar para não perder nenhuma informação. O espectador acaba por focar involuntariamente na imagem em movimento, buscando acompanhar o desenrolar da trama. Com a verbalidade, tal resultado seria perdido e a atenção do público seria dividida pela própria tendência da

indústria de tornar a fala o instrumento de desenvolvimento narrativo principal. Como afirma Genndy Tartakovsky³² sobre *Primal*:

[...] uma coisa que começou a acontecer pela falta de diálogo, foi que as pessoas foram forçadas a prestar atenção. Metade do tempo, eu sei que as pessoas estão mandando mensagens ou fazendo seja lá o que for. [...] ainda conseguiria acompanhar, mas se você não assistir ao programa, você não vai entender nada. Então, nós fizemos exibições teste (*screenings*) em que as pessoas assistiam e esqueciam que estavam comendo ou algo assim, e elas eram simplesmente absorvidas (tradução nossa)³³.

Dessa maneira, a não verbalidade se faz possível, tal como o ritmo da ação, pela clareza narrativa das poses em quadro e de seu exagero e sutilezas. Sem um ritmo visual interessante e uma obviedade dos sentimentos e intenções pela silhueta, não se atinge o potencial expressivo da cena. Consequentemente, a caracterização em uma obra não verbal tende ao cartunesco e à caricatura, assim como era feito na Era de Ouro da animação e no cinema mudo. Conforme Tartakovsky³⁴:

Para o homem das cavernas [...] foi realmente uma tentativa de fazer sentir que ele evoluiria para um homem, mas quando ele fica bravo, ele se torna mais parecido com um primata. Ele irá começar a correr de quatro... Porque não tem diálogo, não tem gesticulação. Era realmente sobre 'Como eu posso posá-lo?' Os olhos e todas suas expressões eram bem importantes. Como tudo que eu fiz, sempre teve um ar cartunesco, porque eu sinto que isso permite a gente de ser mais expressivo, mais único para cada expressão, e há maior sutileza (tradução nossa)³⁵.

Em função da visualidade e tom cartunesco, a animação não verbal acaba por depender do ritmo da ação para expressar a narrativa. Planos muito rápidos ou muito

³²TARTAKOVSKY, Genndy. Genndy Tartakovsky: 'I want to be the best'. The creator of Samurai Jack, Dexter's Laboratory, and the new series Primal on reaching for Miyazaki-like respect, 2019. Entrevistador: Chelsea Stark. Entrevista concedida ao site Polygon.

³³"[...] one thing that started to happen because of the lack of dialog, people are forced to pay attention. Half the time, I know people are texting or whatever they're doing. So you could hear the radio show and you could still keep up, but if you don't watch the show, you're not going to understand it at all. So we've had screenings where people are watching it and they forget that they're eating lunch or whatever and they're just sucked in [...]"

³⁴TARTAKOVSKY, Genndy. 'Primal' Creator Genndy Tartakovsky: 'Animation Is Too Fast. I Wanted To Slow Things Down.', 2019. Entrevistador: Alex Dudok de Wit. Entrevista concedida ao site Cartoon Brew.

³⁵"For the caveman [...] it was really trying to make it feel like he'd just evolved into man, but when he gets angry he becomes more ape-like. He'll start to run on all fours... Because there's no dialogue, there's no gesturing. It was really more about, "How do I pose him?" The eyes, all his expressions, were very important. With everything I've done, there's always a level of cartooniness, because I feel like that allows us to be more expressive, more unique to each expression, and there's more subtlety."

lentos não serão claros para o espectador. Por consequência, entender a emoção na silhueta do personagem e a trama da imagem se tornam uma tarefa complexa. Em contrapartida, o ritmo da ação – em presença do diálogo – é interrompido pela fala que direciona a atenção do espectador à exposição narrativa sonora. Sendo assim, a não verbalidade e o ritmo da ação possuem uma relação simbiótica em que ambos intensificam um ao outro, sendo enfraquecidos pela ausência de outrem.

Genndy Tartakovsky utiliza, então, da relação entre imagem enquadrada e ritmo da ação – sem reforço da narrativa falada e suas exposições de significados – para explicitar emoções sutis e intenções do personagem que, em suspensão ritmada de poses e rostos, criam uma narrativa de fácil leitura e entendimento. Consequentemente, a emotividade da trama é reforçada, auxiliando na intensificação da atmosfera e a imersão do espectador na cena.

3. ANÁLISE DE CENAS E PLANOS EM PRIMAL

Primal, conforme demonstrado anteriormente, é a síntese de todos os trabalhos de Genndy Tartakovsky. Portanto, a análise aprofundada de seus planos permite a exposição das metodologias e tendências estilísticas do diretor estudadas nesse artigo. Foi realizada, a seguir, uma amostragem de cenas que utilizam igualmente da não verbalidade e do ritmo para expressão de ideias, mas que possuem funções distintas para a construção da diegese.

Durante o primeiro episódio, a temática central do programa é indicada, direcionando a motivação dos personagens, seus comportamentos e suas conexões pessoais. A trama começa com Spear pescando, em meio a uma floresta, para conseguir comida para sua família. O ritmo da cena é temporizado de maneira lenta e contínua, havendo reforço da ambientação apenas por efeitos sonoros naturais e realistas. Alguns peixes entram vagorosamente no enquadramento (Figura 10), criando uma expectativa da ação que é entregue rapidamente por uma lança ao ferir um dos animais. Com um movimento de câmera, o acontecimento é conectado ao protagonista, que é apresentado ao público com uma expressão cerrada em

suspensão ao examinar o pescado seriamente, sendo quebrada por um leve sorriso. A pausa deste, apesar de parecer rotineira, incrementa na narrativa e na caracterização psicológica de Spear pelo contraste com suas emoções futuras após a morte de sua família, além de reforçar a condição de violência e sacrifício para sobrevivência nesse mundo. O animal, que aos poucos perde sangue e morre ao parar de respirar, raramente seria tão enfatizado na televisão em um plano suspenso com cores tão vibrantes. O espectador é preparado, desse modo, para cenas cada vez mais brutais e gráficas que virão a seguir no episódio e durante a série.

Figura 10 – Da esquerda para direita e de cima para baixo – Introdução de Spear à trama, capturando um peixe em um único movimento de câmera.



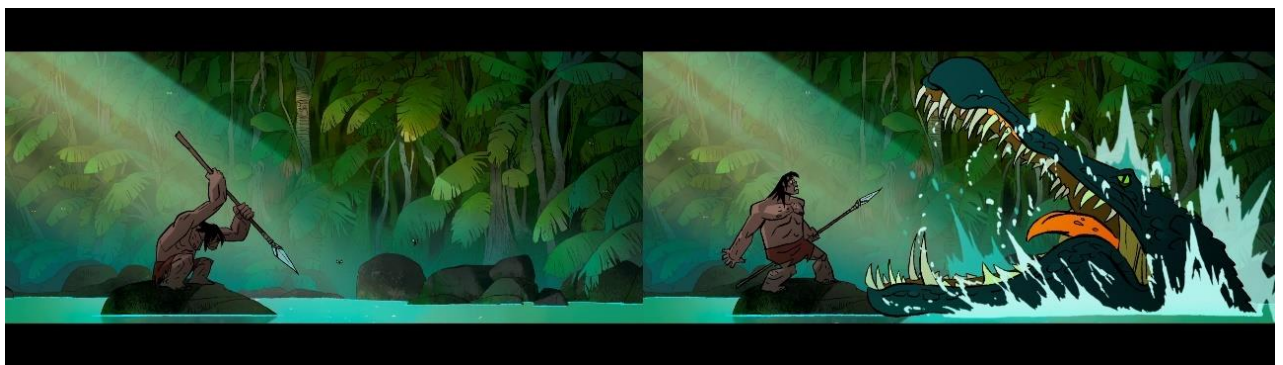
Fonte: Primeiro episódio de *Primal* (Genndy Tartakovsky, 2019-2022). Disponível em:

<<https://youtu.be/wuBrcS00QmI>>. Acesso em: 27 de jun. de 2025.

Logo em seguida, em um plano diferente (Figura 11), é criada uma nova situação de antecipação da ação de fácil leitura pelo espectador. Pela suspensão de

Spear em uma pose forte e agachada, concentrado e em silêncio durante o ato da pesca, é reforçada sua caracterização como um caçador-coletor da Pré-história, além de direcionar a atenção do espectador para o espaço vazio da composição em busca de uma ação. Esse momento de pausa silenciosa logo é interrompido por um crocodilo gigante que ataca o personagem e quebra a expectativa do movimento, gerando um susto e renovando o ritmo da cena. Esta é transformada em uma rápida, porém clara, situação de suspense e tensão pela fuga do personagem, a qual demonstra os perigos daquele mundo primitivo.

Figura 11 – Da esquerda para a direita. Spear continua pescando, mas ele e o espectador são surpreendidos por um crocodilo pré-histórico.



Fonte: Primeiro episódio de *Primal* (Genndy Tartakovsky, 2019-2022). Disponível em: <https://youtu.be/F0aFFWpQ7-8>. Acesso em: 27 de jun. de 2025.

O plano fechado³⁶ (*close-up*), geralmente feito pela suspensão da face ou de uma ação, destaca a emotividade das expressões faciais e das atitudes, indicando a individualidade do personagem e seus pensamentos. Por esse método é demonstrado que Spear, após chegar em sua casa e perder sua família para um ataque de predadores, descontrola-se para a raiva e passa por um processo de luto e conflito emocional (Figura 12). A lenta inclinação de cabeça e transição entre expressões faciais suspensas permite a dramaticidade da cena e clareza de leitura pelo

³⁶O plano fechado ou *close-up*, de acordo com Mascelli (1965, p. 173), seria o enquadramento de uma porção da ação, como um rosto, um objeto pequeno ou uma ação em pequena escala que podem ser destacados da cena geral e mostrados detalhadamente na tela cheia.

espectador que, pelo tempo prolongado de absorção da imagem, consegue acompanhar o estado emocional e psicológico do personagem, refletindo sobre ambos e desenvolvendo sentimentos de empatia e intimidade que criam uma conexão com o protagonista.

Figura 12 – Da esquerda para a direita e de baixo para cima: plano fechado no rosto de Spear, desenvolvendo suas emoções e pensamentos após uma cena de ação.



Fonte: Primeiro episódio de *Primal* (Genndy Tartakovsky, 2019-2022). Disponível em: <https://youtu.be/51c-wgkWOI0>. Acesso em: 27 de jun. de 2025.

Após um desenvolvimento das emoções de Spear pela sequência, é criado, portanto, um sentimento melancólico de perda, raiva e incapacidade para a cena, que leva o personagem a uma tentativa de suicídio (Figura 13). Subindo lentamente um penhasco e chegando ao seu topo, em um breve momento de respiração diante da violência precedente, Spear se encontra em um dilema sobre sua vida. Neste momento, a emoção criada pela temporização e não verbalidade do enquadramento é desumanizadora e de tonalidade negativa, refletindo a inferioridade que o protagonista sente na composição da imagem e negando a contemplação do cenário pelo espectador, que tem sua atenção direcionada ao personagem em estase. Tendo perdido sua família e razão para viver – algo reforçado pela suspensão das

expressões faciais de Spear –, cria-se um suspense crescente pela composição da imagem em pausa, sem movimentos do personagem. Essa expectativa de entrega da ação induz o pensamento do público para o pior e, com uma rápida inclinação para frente do personagem, o ápice da tensão dramática é alcançado. Através dessa emotividade, a cena busca direcionar o olhar do espectador para a ação e auxiliar em seu potencial imersivo. Entretanto, logo é revelado ser uma preparação de Spear para sentar ao desistir do ato, criando um alívio para o público e intensificando ainda mais sua relação com o personagem.

Figura 13 – Da esquerda para a direita. Tentativa de suicídio de Spear após uma sequência lenta e emotiva.

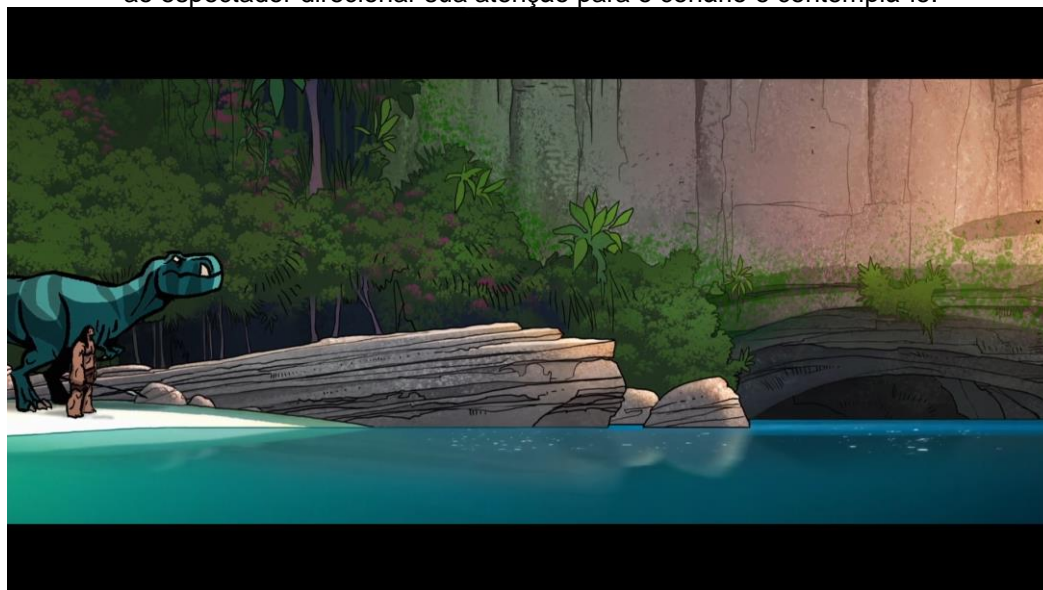


Fonte: Primeiro episódio de *Primal* (Genndy Tartakovsky, 2019-2022). Disponível em: <https://youtu.be/2K0yC8VmeSU>. Acesso em: 27 de jun. de 2025.

Algo recorrente em *Primal* é o uso de planos abertos³⁷ (*long shots*) do personagem em meio a um cenário natural e selvagem, criando uma ambientação para aquele mundo e um senso de ritmo contemplativo pelo tempo de respiração. A ausência de falas e o ritmo lento da paisagem permitem o direcionamento do olhar do espectador, que contempla o cenário em um pequeno momento de paz, sem necessariamente possuir função narrativa (Figura 14). Nesses quadros, a natureza é um elemento predominante e a vastidão do ambiente em relação ao personagem é destacada. Sem a devida temporização do movimento e dos elementos pausados, não seria possível a imersão do público e a absorção completa da emoção em cena.

³⁷Plano aberto ou *long shot*, de acordo com Joseph Mascelli (ibid., p.26), seria um plano que enquadra totalmente a área de ação, sendo usado para familiarizar o espectador com a aparência geral das pessoas, dos objetos e do local.

Figura 14 – Um dos planos de uma sequência de cenários em *Primal*. A temporização lenta permite ao espectador direcionar sua atenção para o cenário e contemplá-lo.



Fonte: Quinto episódio de *Primal* (Genndy Tartakovsky, 2019-2022). Disponível em: <https://youtu.be/hlkcmFdMVXg>. Acesso em: 27 de jun. de 2025.

Apesar das diferenças em funcionalidade e de intenção narrativa, as cenas possuem em comum o ritmo precisamente temporizado e variado – com diversos momentos prolongados, ou em pausa, e movimentos rápidos, mas claros –, que em conjunto da não verbalidade, criam uma experiência visual única e centrada na emoção. Os sentimentos do personagem, por não serem indicados pela voz, mas sim por sua face e postura, acabam sendo de fácil entendimento e intensificados pela empatia e intimidade que o espectador sente pelo mesmo. Dessa forma, a narrativa em *Primal*, de uma maneira geral, torna-se complexa em conteúdo, mas visualmente direta, imersiva e universal, possibilitando ao público realizar uma leitura rica e significativa das cenas e dos personagens.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise do estilo de direção de Genndy Tartakovsky permite perceber suas particularidades de construção da imagem que destacam suas obras na indústria televisiva. A retomada de técnicas cartunescas e de temporização da Era de Ouro da

animação estadunidense, criam cenas ritmadas e expressivas que se aproximam do drama cinematográfico das grandes telas, como nos filmes épicos de Akira Kurosawa e Sergio Leone. Mesmo com uma animação estilizada e econômica – condição imposta pela produção acelerada e orçamento reduzido da televisão –, sua metodologia de desenvolvimento da narrativa pelo contraste entre pausa e movimento, e seu foco nas expressões faciais e poses para transmissão de sentimentos e vontades, criam uma trama envolvente e de entendimento universal, além de personagens emocionalmente complexos, mas fáceis para o público de compreender e se identificar.

Dessa forma, no trabalho de Tartakovsky, é possível explicitar a relação entre o ritmo da ação e a não verbalidade, e a importância de ambos para a imersão do espectador na obra e para seu entendimento da narrativa. A junção das duas características permite o crescimento mútuo e uma elaboração mais significativa do enredo, ultrapassando a necessidade de expressão vocal e tendo como foco a comunicação direta de ideias pelos elementos visuais. Essa estratégia permite direcionar o olhar do espectador para a ação e evitar distrações, consequentemente obrigando sua imersão e elevando a história a um novo patamar de qualidade. Dessa maneira, o diretor cria histórias visual e narrativamente distintas, únicas em sua qualidade de produção no meio televisivo.

O ritmo da ação e a não verbalidade, como um elemento de construção de uma boa narrativa, não se caracterizam, então, por uma simples pausa descuidada da imagem sem fala. Mas, sim, por uma tentativa complexa de transmitir emoções fortes e pensamentos profundos pelo objeto ou personagem enquadrado, tomando as devidas precauções para viabilizar a leitura pelo espectador. A falta de exposição pela verbalização acaba por criar uma necessidade de clareza da imagem e de sua devida temporização, com o impacto dramático da pausa e do silêncio, mas também com a renovação do ritmo pela variação e dinamismo do movimento. Logo, o contraste e destaque dos elementos visuais em suspensão se tornam essenciais para envolver o público e credibilizar a diegese, desenvolvendo, por consequência, uma história

interessante e bem construída, algo almejado e alcançado por Genndy Tartakovsky em seus trabalhos.

REFERÊNCIAS

AMIDI, Amid. *Cartoon Modern: Style and Design in Fifties Animation*. São Francisco: Chronicle Books, 2006.

AUMONT, Jacques. *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*. Paris: Editions Nathan, 2001.

BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A World History*. Nova Iorque: CRC Press, 2016.

BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons: One Hundred Years of Animation*. Londres: John Libbey & Company, 1994.

BREAKING RULES — and dinosaur bones — with Genndy Tartakovsky's Primal, 2019. Vídeo (6 min 57 s). Publicado no canal The A.V. Club. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=WR_I90FgDzI. Acesso em: 20 jun. 2025.

BURCH, Noel. *To the Distant Observer: Form and Meaning in the Japanese Cinema*. Berkley e Los Angeles: University of California Press, 1979.

FIALHO, Antonio. *A Experimentação Cinética de Personagem: Os Princípios da Animação na indústria e seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador*. 2013. 318 f. Tese (Doutorado em Animação) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

FURNISS, Maureen. *Chuck Jones: Conversations*. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.

GENNDY Tartakovsky on Primal, Popeye, Star Wars and the MCU - Collider Connected, 2020. Vídeo (44 min 41 s). Publicado pelo canal Collider Ladies Night. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Pk5Z3-PaSpo>. Acesso em: 20 jun. 2025.

GENNDY Tartakovsky on the defining moments of his animation career, 2019. Vídeo (6 min 57 s). Publicado no canal The A.V. Club. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=cYi_C6LlvB0. Acesso em: 20 jun. 2025.

GENNDY Tartakovsky's 'Primal' has gritty dinosaurs, no dialogue, 2019. Vídeo (11 min 57 s). Publicado no canal Los Angeles Times. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wQRCUS4mYBY>. Acesso em: 20 jun. 2025.

GENNDY Tartakovsky's Primal Interview, 2022. Vídeo (18 min 30 s). Publicado pelo canal CBR Presents. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=S3QGooKhis0>. Acesso em: 20 jun. 2025.

GOLDBERG, Eric. *Character Animation Crash Course!*. Los Angeles: Silman-James, 2008.

INTERVIEW: Genndy Tartakovsky - Director - Dexter's Laboratory, Samurai Jack & Hotel Transylvania, 2012. Vídeo (10 min 09 s). Publicado pelo canal Review Nation. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=7eaHPMmk_o8. Acesso em: 20 jun. 2025.

KEYNOTES: Genndy Tartakovsky, 2015. Vídeo (43 min 31 s). Publicado pelo canal annecyfestival. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=zlqv5-X3vHQ>. Acesso em: 20 jun. 2025.

MASCELLIS, Joseph. *The 5 C's of Cinematography*. Los Angeles: Silman-James, 1985.

MIYAZAKI, Hayao. Hayao Miyazaki interview. Entrevistador: Roger Ebert. *Roger Ebert.com*, [S.l.], 2012. Disponível em:

<https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>. Acesso em: 20 jun. 2025.

NEUWIRTH, Allan. *Makin Toons: Inside the Most Popular Animated TV Shows and Movies*. Nova Iorque: Allworth Press, 2003.

PRIMAL. Direção de Genndy Tartakovsky. Produção: Cartoon Network Studios. Adult Swim, 2019-2022. Televisão e streaming. Disponível em:

<https://play.max.com/show/59dc1d55-bb08-4bb4-85dd-d03e64f4fef1?season=1>. Acesso em: 20 jun. 2025.

SAMURAI Jack. Direção de Genndy Tartakovsky. Produção: Cartoon Network Studios, 2001-2004 e 2017. Televisão e streaming. Disponível em:

<https://play.max.com/show/3e782d6a-3f32-4494-af91-9110dd9ec558?season=1>. Acesso em: 20 jun. 2025.

SAMURAI Jack: The Complete Series Box Set. Direção de Genndy Tartakovsky. Produção: Cartoon Network; Adult Swim. Burbank: Warner Bros. Home Entertainment, 2021. Blu-ray.

TARTAKOVSKY, Genndy. 'Primal' Creator Genndy Tartakovsky: 'Animation Is Too Fast. I Wanted To Slow Things Down'. Entrevistador: Alex Dudok. *Cartoon Brew*, [S.l.], 2019. Disponível em:

<https://www.cartoonbrew.com/interviews/primal-creator-genndy-tartakovsky-animation-is-too-fast-i-wanted-to-slow-things-down-184158.html>. Acesso em: 20 jun. 2025.

TARTAKOVSKY, Genndy. Exclusive: Genndy Tartakovsky Discusses the Prehistoric Perfection of ‘Primal’ S2. Entrevistador: Ramin Zahed. *Animation Magazine*, [S.I.], 2022. Disponível em: <https://www.animationmagazine.net/2022/07/exclusive-genndy-tartakovsky-discusses-the-prehistoric-perfection-of-primal-s2/>. Acesso em: 20 jun. 2025.

TARTAKOVSKY, Genndy. Genndy Tartakovsky Gets ‘Primal’: “I’m Doing Things Differently Than I Ever Have Done”. Entrevistador: John Maher. *The Dot and Line*, [S.I.], 2019. Disponível em: <https://dotandline.net/genndy-tartakovsky-primal-interview/>. Acesso em: 20 jun. 2025.

TARTAKOVSKY, Genndy. Genndy Tartakovsky: ‘I want to be the best’. The creator of Samurai Jack, Dexter’s Laboratory, and the new series Primal on reaching for Miyazaki-like respect. Entrevistadora: Chelsea Stak. *Polygon*, [S.I.], 2019. Disponível em: <https://www.polygon.com/2019/10/7/20902728/genndy-tartakovsky-primal-adult-swim-star-wars-samurai-jack-interview>. Acesso em: 20 jun. 2025.

TARTAKOVSKY, Genndy. How Genndy Tartakovsky Cracked the Code to Quiet Animation. Entrevistador: Matt Zoller. *Vulture*, [S.I.], 2023. Disponível em: <https://www.vulture.com/2023/06/how-genndy-tartakovsky-cracked-the-code-to-quiet-animation.html>. Acesso em: 20 jun. 2025.

TARTAKOVSKY, Genndy. Talking Primal with Genndy Tartakovsky – Action, story, and creating the right rhythm. Entrevistador: Darryn Bonthuys. *Critical Hit Entertainment*, [S.I.], 2020. Disponível em: <https://www.criticalhit.net/entertainment/talking-primal-with-genndy-tartakovsky-action-story-and-creating-the-right-rhythm/>. Acesso em: 20 jun. 2025.

TARTAKOVSKY, Genndy. The Creator of Samurai Jack and Hotel Transylvania is Bringing Back Old School Animation. Entrevistador: Jordan Zakarin. *SyFy Wire*, [S.I.], 2019. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20180710222019/http://www.syfy.com/syfywire/the-creator-of-samurai-jack-and-hotel-transylvania-wants-to-bring-back-old-school-animation>. Acesso em: 20 jun. 2025.

WEBSTER, Chris. *Animation: The Mechanics of Motion*. Burlington: Focal Press, 2005.

WILLIAMS, Richard. *Animator’s Survival Kit*. Londres: Faber and Faber, 2001.

XAVIER, Ismail. *A experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.