

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

ESCOLA DE BELAS ARTES

Cinema de Animação e Artes Digitais

Maria Clara de Oliveira Lima

A ESTÉTICA HÍBRIDA NA SÉRIE O INCRÍVEL MUNDO DE GUMBALL

BELO HORIZONTE

2021

Maria Clara de Oliveira Lima

A ESTÉTICA HÍBRIDA NA SÉRIE *O INCRÍVEL MUNDO DE GUMBALL*

Artigo apresentado ao curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais

Orientador: Prof. Dr. Antônio César Fialho de Sousa

BELO HORIZONTE

2020

RESUMO

O presente artigo expõe um estudo sobre a estética da animação híbrida no contexto da série de televisão animada *O Incrível Mundo de Gumball*. A pesquisa foi desenvolvida a partir de uma análise histórica de animações híbridas predecessoras à série e, posteriormente, da observação de determinados episódios, de modo a apontar as principais características de seu hibridismo aplicados à estética e à narrativa. Assim, o objetivo desta pesquisa é o de demonstrar a capacidade do hibridismo em ampliar e enriquecer a visualidade e a narrativa das obras na qual está presente.

Palavras-chave: Técnicas de animação, Animação, Animação Híbrida, Série de TV.

ABSTRACT

The present article exposes a study on the aesthetics of hybrid animation in the context of the animated TV series *The Amazing World of Gumball*. The research was developed through an historical analysis of the hybrid animations that were released prior to the series and, afterwards, on the observation of certain episodes, in order to point out the main features of the hybridism applied to its aesthetics and narrative. Thus, the goal of this research is to demonstrate hybridism's capacity to broaden and enrich the visuals of the works in which it is present.

Keywords: Animation Techniques, Animation, Hybrid Animation, TV Series.

INTRODUÇÃO

A animação híbrida é a combinação de meios de animação bidimensional (2D) e tridimensional (3D) (O'HAILEY, 2010), incluindo, na análise desta autora, as técnicas de desenhos feitos à mão (desenho animado) e recortes digitais à técnica de computação gráfica tridimensional¹. No entanto, desde os primeiros anos da história da animação, quando os desenhos feitos à mão ainda estavam sendo explorados e desenvolvidos, já podíamos encontrar os primeiros exemplos de animações em que havia interação entre diferentes processos, como a técnica de desenho animado e a filmagem direta com atores. James Stuart Blackton, Émile Cohl e Max Fleischer foram precursores da animação no início do século XX (anos 1910 e 20) e criadores de alguns dos primeiros filmes animados que se tem registro. Nestes filmes, os animadores frequentemente interagiam com os personagens das obras, possibilitando a caracterização deles como processos híbridos.

A comunicação entre captação direta e animação bidimensional esteve presente também em alguns longas-metragens estadunidenses dos estúdios Walt Disney. Em 1946 foi lançado *A Canção do Sul* (*Song of the South*, EUA, 1946), seu primeiro longa-metragem que utilizava atores reais interagindo com personagens animados e, mais tarde em 1964, seu grande sucesso *Mary Poppins* (*Mary Poppins*, EUA, 1964), que contava com uma sequência onde a mesma dinâmica ocorria entre as diferentes técnicas.

A partir do lançamento revolucionário do filme *Toy Story* (*Toy Story*, EUA, 1995), a computação gráfica tridimensional (ou animação 3D digital) rapidamente se tornou o padrão técnico no âmbito da animação comercial, forçando diversos estúdios de animação a se adaptarem à nova era. Do final da década de 1990 até os primeiros anos da década de 2000, as técnicas de animação 2D (desenho animado ou feito à mão) e 3D digital coexistiram em diversos filmes até o inevitável desaparecimento da animação 2D nos desenhos animados de longa-metragem da indústria estadunidense. Esta técnica passou a ser utilizada quase que unicamente para séries de televisão, iniciando, posteriormente, uma interação com recortes digitais.

¹ Embora outros suportes analógicos também sejam constituintes das técnicas 2D, como recortes de papel ou cartolina, e 3D por processo de captura em *stop-motion*, utilizando marionetes ou bonecos articulados.

Atualmente, após mais de duas décadas de domínio da animação 3D digital para longas-metragens de cinema, esta técnica começa a apresentar sinais de saturação e percebe-se que o público exige animações com visual diversificado (IFEANYI,2019). Por esses motivos, é possível notar que, nos últimos anos, vários criadores de conteúdo animado, sejam eles animadores independentes ou grandes estúdios, estão explorando novas alternativas estéticas que solucionam os dilemas apresentados anteriormente. A resposta pode não estar na soberania absoluta de uma única técnica de animação sobre todas as outras, mas na união delas.

Neste contexto, o presente artigo se dedicou a analisar a série animada *O Incrível Mundo de Gumball* (*The Amazing World of Gumball*, EUA/Reino Unido/Alemanha, 2011-2019), que tem como sua característica mais marcante a presença constante de um projeto visual híbrido. Tendo seu piloto desenvolvido a partir da ideia de reunir a concepção visual de personagens rejeitados de trabalhos publicitários anteriores, o criador da série, o francês Ben Bocquelet, resgatou estes personagens para desenvolvê-los em uma única obra. A série é protagonizada por Gumball, um gato azul de 12 anos, e sua família, os Wattersons, que vivem situações absurdas em cada episódio.

A série foi excepcionalmente elogiada pelo seu visual inédito desde a exibição de sua primeira temporada em 2011, e, por essa razão, ela se mostra merecedora de um estudo mais aprofundado. Reconhecemos o potencial das séries animadas contemporâneas, especialmente a que é objeto deste estudo, como fontes de reflexão estética sobre o cenário da animação comercial em geral e acreditamos que elas devem receber maior atenção da comunidade acadêmica. É importante, no entanto, apontar a existência de outras séries que utilizam mais de um estilo de animação em determinados episódios, como *Coragem, o Cão Covarde* (*Courage, the Cowardly Dog*, EUA, 1999-2002) e *Hora de Aventura* (*Adventure Time*, EUA, 2010-2018). Apesar do uso de técnicas diferentes ser ocasional em outras séries animadas, há de se destacar que essa característica é o aspecto principal da série *O Incrível Mundo de Gumball*.

A fundamentação teórica desta pesquisa se baseou em obras dedicadas a abordar técnicas de animação híbrida 2D e 3D digitais, como *Hybrid Animation: Integrating 2D and 3D Assets* (O'HAILEY, 2010). Complementarmente, a pesquisa sobre o contexto histórico foi fundamentada a partir do livro *A New History of Animation*

(FURNISS, 2016) e dos três volumes de *Animation: A World History*, pelo autor e historiador italiano Giannalberto Bendazzi.

Após uma observação do panorama de algumas animações híbridas na história do cinema e da televisão que precedem *O Incrível Mundo de Gumball*, foram examinados alguns estilos de animação utilizados nos personagens da série, a partir de uma seleção dos episódios que apresentam usos notáveis do hibridismo estético. Além disso, foram investigadas as possibilidades narrativas que se tornaram possíveis devido à ousada proposta estética da série, bem como a análise dos fatores que determinaram o sucesso da integração das diferentes técnicas de animação.

Por fim, a pesquisa buscou desvendar o potencial da animação híbrida e proporcionar um argumento favorável à união de técnicas de animação distintas em produções comerciais ou independentes em prol da revitalização estética deste meio artístico.

1. A ANIMAÇÃO COMERCIAL HÍBRIDA AO LONGO DA HISTÓRIA

1.1 Filmagem direta e Animação

A coexistência de distintos processos filmicos e de técnicas de animação em uma única obra não é um conceito novo na história do cinema. Os *desenhos relâmpago* (*lightning sketches*) eram populares espetáculos de *vaudeville*² que consistiam em apresentações nas quais desenhistas ilustravam retratos e paisagens em grandes folhas de papel enquanto conversavam com os espectadores. Este formato de encenação foi rapidamente absorvido pelo cinema na época, o que permitiu que uma variedade de efeitos especiais e possibilidades de montagem fossem aplicados a esses filmes. Temos aqui o embrião da animação como a conhecemos hoje.

Os primeiros artistas a explorarem os desenhos relâmpago neste novo formato ainda tinham pouca preocupação com a narrativa dos filmes, destacando apenas a demonstração da ilusão de movimento como trucagem visual. Era presente também

² *Vaudeville* foi uma forma de entretenimento popular entre o final do século XIX e meados do século XX, constituído por diversas atividades individuais artísticas como atos circenses e musicais. Disponível em <https://www.britannica.com/art/vaudeville>. Acessado em 27/08/2021

a intenção de demonstrar que sempre havia um artista por trás daquela animação, devido à preocupação com a verossimilitude (BENDAZZI, 2016, p.31) e o interesse em demonstrar seu processo de criação.

A aparição da mão do artista no filme também é significativa, a tal ponto que esta (estratégia) visual se tornou um tema no cinema silencioso [...]. Ela funcionava como um lembrete para os espectadores de que um animador tinha magicamente trazido as imagens à vida” (FURNISS, 2016, p.33) (tradução nossa)³

James Stuart Blackton (1875-1941) foi um proeminente artista anglo-estadunidense neste campo, com a realização da animação híbrida *Humorous Phases of Funny Phases* (EUA, 1906). O curta-metragem se inicia com letras aparecendo na tela por *stop-motion*⁴ e, em seguida, a mão de Blackton, por filmagem direta, entra em cena para desenhar um personagem masculino. O processo de desenho do próximo personagem de Blackton neste curta é feito sem a presença da mão dele e, desta vez, cada traço é registrado quadro a quadro, sugerindo movimento animado a partir da interação entre os dois personagens.

É interessante notar que, juntamente à animação quadro a quadro feita através de desenhos fixos em *Humorous Phases of Funny Phases*, há também animação em recortes de papel utilizada em objetos e partes articuladas dos corpos dos personagens. Na última sequência do filme, por exemplo, os membros superiores e inferiores do palhaço (seu chapéu, varinha, aro e o cachorro que interage com ele) são todos feitos em recorte de papel. Em certo ponto, tais recortes são substituídos por desenhos a giz e apagados, tentando demonstrar que sempre foram desenhos.

Fantasmagorie (França, 1908) do cineasta francês Émile Cohl (1857-1938) é outra animação importante desse período e também é bastante similar à de Blackton citada anteriormente: ambas começam com a mão do artista delineando um personagem e possuem a presença da animação de recorte aliada à animação desenhada quadro a quadro. No entanto, após a primeira aparição da mão do artista em *Fantasmagorie*, não há lembrete constante de que os personagens do filme são

³ The appearance of the artist's hand in the film is also significant, as this visual became a motif of silent cinema [...]. It functioned as a reminder for the audience that the animator had magically brought the images to life.

⁴ Processo de captura sucessiva de imagens fotográficas de um boneco articulado, recortes de papel, areia ou outros materiais em posições diferentes, meticulosamente manipuladas pelo animador para sugerir movimento quando projetadas em uma tela de cinema ou vídeo (FIALHO, 2013, p. 18).

desenhos, proporcionando assim uma maior imersão do espectador do que em *Humorous Phases of Funny Phases*. Este momento, para Bendazzi, representa o surgimento de uma nova linguagem na animação, pois, a partir daí, a “captação direta e animação viveriam vidas paralelas, porém distintas” (BENDAZZI, 2016, p. 31).

Libertos do compromisso de justificar a existência de desenhos animados em seus filmes, os cineastas passaram a explorar a animação sob um novo ponto de vista. Em *Nothing is Impossible for Man (Rien n'est impossible à l'homme*, França, 1910), de Émile Cohl, há uma sequência onde um personagem animado em recortes de papel compartilha o mesmo cenário com atores reais, agindo como se capturasse seus movimentos em um cinematógrafo. Na cena seguinte, a gravação feita pelo personagem animado é mostrada como se estivesse sendo exibida em uma sala de cinema com um projetor, o que garante uma sensação de legitimidade da interação da animação com os atores.

Em 1923, o realizador estadunidense Walt Disney (1901-1966) desenvolveu, no estúdio *Laugh-o-Gram*, o curta-metragem híbrido *Alice's Wonderland*. Neste filme, a protagonista é interpretada por uma atriz que, após ser apresentada ao processo de criação dos desenhos animados pelo próprio Disney, é transportada durante o sono para dentro deste universo, passando então a interagir com personagens animados. Mais tarde, em outro estúdio, essa premissa de Walt Disney se tornaria uma série de sucesso comercial nos EUA.

Alice Comedies foi uma produção que se destacou entre aquelas que apresentam interação entre filmagem direta e desenho animado, pois, ao invés dos personagens visitarem o mundo real, como na série predecessora *Out of the Inkwell* (Max Fleischer/Dave Fleischer, EUA, 1919) - onde o palhaço Koko interagia com seu criador no mundo real -, a integração das filmagens da atriz ocorria dentro das cenas de animação, sendo ousada e bem executada. No episódio *Alice's Spooky Adventure* (EUA, 1924), por exemplo, a protagonista dança com Julius, um personagem animado frequente na série, de mãos dadas.

Anos mais tarde, no contexto do período da Segunda Guerra Mundial (1939-1945), os estúdios Disney, bem como outras produtoras, perderam diversos animadores para o serviço militar e sofreram consequentes cortes de gastos com o

desaparelhamento do mercado consumidor. Além disso, o estúdio foi comissionado a realizar animações propagandistas de guerra para o governo estadunidense. Este contexto histórico propiciou o ressurgimento de filmes híbridos entre filmagem direta e animação 2D nesta produtora de desenhos animados.

Frequentemente construídos de forma fraca, esses “filmes empacotados” (*package pictures*), como eram conhecidos dentro do estúdio pelo jeito que colocavam juntos vários desenhos animados, eram tipicamente episódicos, dependendo pesadamente de números musicais, e usavam cenas em filmagem direta para ligar suas sequências animadas, ou animação para ligar seus elementos em filmagem direta. (TELLOTE, 2007, p.4) (tradução nossa)⁵

Um filme notável deste período é *Você já foi à Bahia?* (*The Three Caballeros*, EUA, 1944), onde o personagem Pato Donald visita alguns países da América Latina, no contexto histórico da política da boa vizinhança⁶. Sobre a produção do filme, os ex-animadores Ollie Johnston e Frank Thomas, em seu livro *The Illusion of Life* (1981), recordam que em algumas cenas a animação foi realizada primeiro, exigindo que os atores agissem conforme a atuação dos personagens animados. Em outros casos, no entanto, a animação foi construída posteriormente, a partir da filmagem direta.

Outro longa-metragem que pode ser citado é *A Canção do Sul* (*Song of the South*, 1946), no qual, ao contrário de *Você já foi à Bahia*, é predominante o uso da filmagem direta com atores. As cenas de interação entre atores e personagens animados acontecem primeiramente com um ator visitando o universo cartunesco para depois, ao final do filme, os personagens invadirem o mundo real. Além disso, em *A Canção do Sul*, há sequências que são realizadas completamente em animação, funcionando como episódios de uma série animada dentro do filme.

Uma Cilada para Roger Rabitt (*Who Framed Roger Rabbit*, EUA, 1988) foi um filme que buscou revisitar a popular estética híbrida das décadas anteriores ao seu lançamento com uma inovadora interação técnica e artística entre atores e personagens animados. O longa-metragem transporta alguns personagens conhecidos da Warner Bros. e Walt Disney, bem como alguns personagens originais,

⁵ “Often weakly constructed, these ‘package pictures’, as they were known within the studio because of the way they packaged together various short cartoons, were typically episodic, depended heavily on musical numbers, and used live-action scenes to link their animated sequences – or animation to link their live-action elements”

⁶ Projeto político que buscava aproximar os Estados Unidos dos países latino americanos. Disponível em: <http://educacao.globo.com/historia/assunto/mundo-em-tempos-de-guerra/brasil-na-segunda-guerra-mundial.html> . Acessado em 27/08/2021

para o mundo real. Para garantir uma hibridização mais eficiente do que a dos filmes que o antecederam, o diretor Robert Zemeckis recorreu à equipe criativa do filme - supervisionada pelo animador canadense Richard Williams - e decidiu que era necessário que os personagens interagissem ativamente com o cenário, objetos e atores. O diferencial deste longa-metragem, em relação aos citados anteriormente, foi o uso irrestrito dos movimentos de câmera, asseverando a ilusão de que atores e personagens ocupavam o mesmo espaço físico. Outro fator importante para o sucesso da hibridização foi a aplicação de processos analógicos de iluminação e sombra nos personagens cartunescos de acordo com a iluminação da cena na qual estavam, bem como a projeção de suas sombras no cenário.

O fascínio pela união entre o mundo real e o animado existe desde os primórdios da história da animação, o que contribuiu muito para o desenvolvimento e interação deste meio como proposta estética de hibridização. Atualmente, os processos digitais têm aberto novas portas para essa estética híbrida, que foi potencializada através das facilidades de composição e finalização propiciadas pelas ferramentas digitais.

1.2 Desenho animado e 3D digital

Inspirados pelo lançamento de *Tron: Uma Odisseia Eletrônica* (*Tron*, EUA, 1982), que foi um dos primeiros longas-metragens a utilizar computação gráfica, os animadores estadunidenses John Lasseter e Glen Keane, se uniram para criar uma sequência experimental, na qual eles buscaram integrar personagens desenhados à mão (lápiz e papel) em um ambiente tridimensional digital, com movimento de câmera. O teste utilizou personagens do livro infantil de Maurice Sendak, *Onde Vivem os Monstros* (*Where the Wild Things Are*, EUA, 1963) e foi apresentado aos executivos dos estúdios Disney para demonstrar o potencial da computação gráfica com o intuito de aprovar um projeto de longa-metragem no mesmo estilo, chamado *The Brave Little Toaster*.

[A] animação computadorizada, Lasseter imediatamente percebeu, prometia combinar a dimensionalidade do *stop-motion* ou da filmagem direta com o controle interativo da animação em células. Essa perspectiva de literalmente ter uma dimensão completamente nova para usar—em uma mídia

infinitamente modificável— era irresistível. (PAIK, 2007, p. 39) (tradução nossa)⁷

Após o lançamento do filme *Toy Story*, a animação 3D digital dos estúdios Pixar⁸ passou a dominar o cenário da animação comercial nos Estados Unidos. Segundo Bendazzi, este filme “lançou uma revolução que transformaria a arte e a indústria da animação na América mais profunda que a introdução do som e da cor” (BENDAZZI, p.18, vol. 3). Seguindo o sucesso comercial dos longas-metragens da Pixar nas décadas de 1990 e 2000, surgiram outros estúdios interessados em realizar animações em 3D digital. Os estúdios Walt Disney, que durante a maior parte de sua história, tinha como foco principal a produção de desenhos animados, também se viu inclinado a aderir à nova tecnologia.

Baseado em um livro de Ted Hughes, *O Gigante de Ferro (The Iron Giant, EUA, 1999)* foi um filme que se aproveitou da estética híbrida do desenho animado e 3D digital de maneira bastante adequada. Nele, o personagem do robô gigante é feito inteiramente em 3D digital, enquanto o restante do filme é animado tradicionalmente à mão. Deste modo, “o contraste entre o gigante de CG e os personagens desenhados enfatiza a diferença em suas naturezas” (BENDAZZI, 2007, p. 25,). No entanto, para assegurar-se de que o robô não divergisse visualmente do restante do filme, ele foi finalizado de modo a ter linhas de contorno e texturas chapadas, para se integrar melhor aos personagens desenhados.

Essa escolha estética para unir personagens tridimensionais digitais ao universo do desenho bidimensional seria adotada em diversas outras animações deste período. Em *Planeta do Tesouro (Treasure Planet, EUA, 2002)*, o personagem John Silver possui algumas partes mecânicas em seu corpo (com destaque para seu braço direito) que foram feitas em 3D digital. No processo de animação deste personagem, as partes tridimensionais foram adicionadas posteriormente e sobrepostas aos desenhos do animador Glen Keane.

⁷ Computer animation, Lasseter immediately realized, promised to combine the dimensionality of stop-motion or live action with the iterative control of cel animation. The prospect of literally having a whole new dimension to play with—in an infinitely tweakable medium—was irresistible.

⁸ Produtora de animação fundada em 1986 a partir da compra da divisão de computadores da Lucasfilm por Steve Jobs com sede em Emeryville, Califórnia. Disponível em: <https://www.pixar.com/our-story-pixar>. Acessado em 27/08/2021

Atualmente, uma abordagem muito comum que se tem utilizado em filmes e séries de animação híbridos tem sido a de tornar essa estética mais uniforme. Assim, os aspectos tridimensionais e bidimensionais coexistem de uma maneira em que há a possibilidade cada vez menor de distinguir as técnicas. Ao integrar a animação 2D e 3D digitais deste modo, é possível criar obras onde processos técnicos distintos promovem um resultado estético unificado.

O Avião de Papel (*Paperman*, EUA, 2012) e *Klaus* (Espanha/Reino Unido/EUA, 2019) são exemplos de animações onde houve uma apropriação da visualidade de um processo técnico alternativo ao utilizado em cada um dos filmes. *Klaus* se apropriou de uma estética de iluminação 3D em um filme no qual há apenas animação 2D desenhada, enquanto *Paperman* foi animado em 3D digital, porém, buscando alcançar um resultado estético similar aos desenhos animados clássicos da Disney.

No entanto, *O Incrível Mundo de Gumball* se distanciou conscientemente dessa estratégia visual de unificação de processos estéticos distintos, pois a intenção da série é a de ressaltar as diferenças estéticas na constituição dos personagens animados, tanto em movimento quanto em visualidade.

2. AS DIFERENTES TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO PRESENTES EM O INCRÍVEL MUNDO DE GUMBALL E O EQUILÍBRIO VISUAL ENTRE ELAS

Ao assistir *O Incrível Mundo de Gumball*, é possível notar que há uma extensa exploração visual de diversas representações estilísticas em seus personagens, como as técnicas de 2D digital, 3D digital e o processo de filmagem direta. No entanto, em meio a tantas visualidades diversas, percebe-se que abordagens de representação visual semelhantes só são presentes quando os personagens são membros da mesma família, de modo a manter certa coesão conceitual. Enquanto um grupo familiar é representado através do recorte 2D digital, por exemplo, outro grupo pode ser representado por outro processo técnico, como o 3D digital.

Entre todas as técnicas utilizadas na série, a animação 2D digital é a que mais prevalece. Alguns personagens nos quais essa técnica é utilizada são animados de maneira mista, tanto em recorte digital quanto em desenho manual. Esta última

técnica é útil para alcançar expressões faciais e poses exageradas que ultrapassam os limites dos modelos de referência visual dos personagens, buscando se integrar com o movimento construído pelo processo de animação por recorte digital. Um exemplo de personagens animados com essa estratégia são os protagonistas da série, a família Watterson.

Dentro dessa categoria de personagens em 2D digital podemos observar que, apesar de pertencerem à mesma técnica, vários deles possuem direcionamentos artísticos variados, com representação gráfica mista que varia de acordo com estilos de outras mídias (representação pixelada de jogos eletrônicos, representação anatômica de corpos dos personagens de quadrinhos de super-heróis estadunidenses etc.) e referências a épocas da história da animação. Nota-se, por exemplo, referências da estética de animação por *tubos de mangueira (rubber hose*⁹), que foi popular no final da década de 1920 e 1930 em animações como *Betty Boop* (EUA, 1930), o *Gato Félix* (EUA, 1919), as primeiras iterações do Mickey Mouse dos estúdios Disney, entre outros. Esses atributos identificam-se nos personagens Julius (fig. 1) e Quattro Pepperoni (fig. 2).

[...] desenho em linha simplificado, cabeças grandes, mãos enluvadas, exagero, criaturas antropomórficas, [...] etc, todas são características que tem, desde então, se tornado a base do que nós passamos a conhecer como desenhos tradicionais animados (COLLIGNON, p. 4) (tradução nossa)¹⁰

⁹ Estilo de animação desenvolvido pelo animador americano Bill Nolan (FURNISS, p.48)

¹⁰ [...] simplified line drawing, large heads, gloved hands, exaggeration, anthropomorphic creatures, shadows moving on their own, state of consciousness materialised around the head of the figurines, etc. are all characteristics that have since become staples of what we have come to know as traditional animated cartoons.

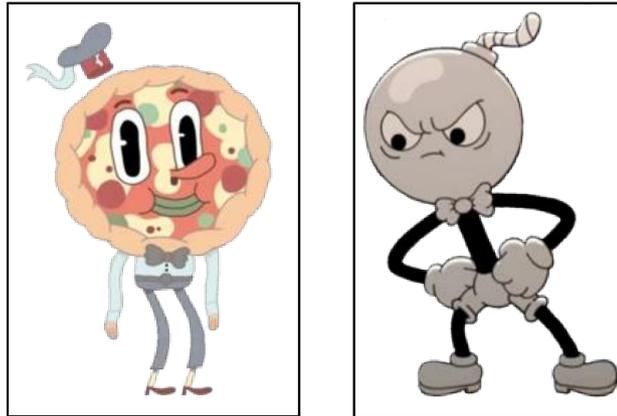


Figura 1 À esquerda personagem Julius. Fonte: https://theamazingworldofgumball.fandom.com/wiki/Julius_Oppenheimer_Jr. Acessado em 02/07/2021

Figura 2: À direita personagem Quattro Pepperoni. Fonte: https://theamazingworldofgumball.fandom.com/wiki/Quattro_Pepperoni . Acessado em 02/07/2021

Tratando-se dos personagens da série que são realizados em 3D digital, identifica-se uma tendência a buscar um realismo em termos visuais e de movimento. Tais personagens tridimensionais frequentemente incorporam objetos do mundo real e suas características. O *Sr. Robinson* (fig. 3), por exemplo, apresenta um padrão de movimento/animação similar ao de uma marionete, além de ter seu modelo/corpo coberto por uma textura que remete a tecido. *Teri* (fig. 4) é uma urso feita de papel e possui todos os atributos deste material. Quando a personagem está em queda, por exemplo, ela cai lentamente, fazendo alusão ao movimento flutuante de uma folha de papel. A personagem também se movimenta refletindo as características do material que representa, podendo ter seu corpo dobrado, explicitando sua espessura fina, ou até mesmo rabiscado.



Figura 3: À esquerda, captura de tela do personagem Sr. Robinson. Fonte: <https://youtu.be/4cMSi1vCvsM>



Figura 4: À direita, captura de tela da personagem Teri. Fonte: <https://youtu.be/Wav99VJOr3s>

Além de personagens animados em *O Incrível Mundo de Gumball*, encontramos também alguns que são realizados através do processo de filmagem direta, como é o caso de *Sussie* (fig. 5) e do *Superintendente Maldade* (fig. 6). A personagem *Sussie* se destaca pela sua concepção inusitada, pois, para alcançar o máximo efeito de estranheza, a equipe da série grava o rosto de uma atriz de cabeça para baixo, com olhos postigos no queixo e uma roupa cobrindo o restante da face. Além disso, o movimento de seus braços é feito como os de um fantoche e filmado em tempo real.



Figura 5: À esquerda, captura de tela da personagem *Sussie*. Fonte: <https://youtu.be/oTQxKN3nSmM>

Figura 6: À direita, captura de tela do personagem *Superintendente Maldade*. Fonte: <https://youtu.be/aYw76A4mlr0>

Os cenários são um fator importante para o equilíbrio visual na série, pois eles estabelecem as definições de luz e sombra que serão aplicados aos personagens na pós-produção. Nota-se que as principais técnicas utilizadas pelos artistas na criação destes cenários são a colagem de várias imagens ou fotografias e efeitos visuais¹¹ para a criação de um ambiente visual coeso, ou a composição através da modelagem em 3D digital. A proposta dos cenários é sempre fotorrealista, o que justifica a preferência por essas técnicas, desfavorecendo métodos de criação em desenho ou pintura, por exemplo. O cenário fotorrealista funciona como um ambiente neutro que facilita a integração de personagens com representações visuais diversas e atores no mesmo espaço físico.

No esquema representado pela Figura 7, vemos um grupo de personagens em uma fila para compra de ingressos em um cinema. Aqueles que estão logo abaixo das lâmpadas, recebem iluminação no topo de suas cabeças (A) e, devido à influência

¹¹ Técnica também conhecida pelo nome de *matte painting*. Disponível em: <https://ebac.art.br/about/news/6133/>, Acessado em 27/08/2021

desta luminosidade, têm suas respectivas sombras projetadas no chão (B). Os personagens mais afastados da luz são obscurecidos por estarem dentro da área de sombra (C), mas ainda recebem intervenção das lâmpadas em suas laterais (A).

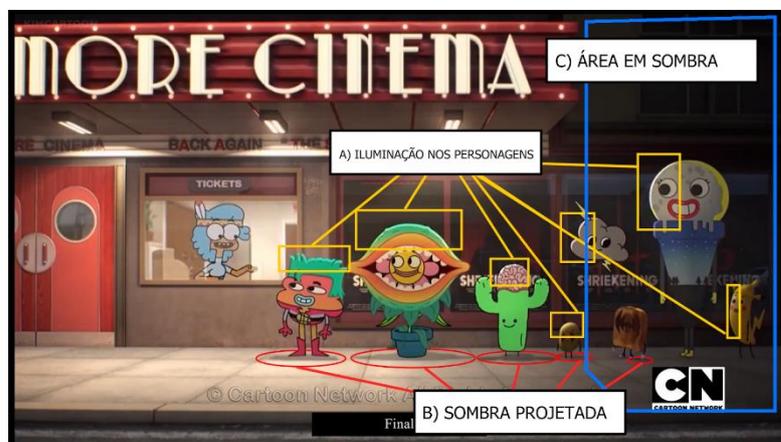


Figura 7: Esquematização das dinâmicas de luz e sombra em uma cena da série (imagem editada).
Fonte: <https://vimeo.com/325511894>

Aqueles cenários realizados em 3D digital permitem a criação de cenas com movimentos de câmera mais complexos, que valorizam profundidade e perspectiva, sem a necessidade de criação de múltiplos desenhos ou da adaptação de ilustrações bidimensionais. O episódio *As Origens* (Temporada 4, ep. 20, *The Origins*, 2016), traz, por exemplo, uma cena onde acompanhamos o ponto de vista da personagem Nicole Watterson em primeira pessoa, através de uma câmera subjetiva, enquanto ela entra em um quarto à procura de seu filho, Gumball.

Além das técnicas citadas anteriormente, é interessante notar que a série frequentemente convida animadores e estúdios a utilizarem suas estéticas em alguns episódios especiais, contribuindo com abordagens únicas na representação dos personagens e de seus movimentos. Por exemplo, em *As Crianças* (Temporada 3, ep. 1, *The Kids*, 2014), o coletivo de animadores franceses CRCR foi chamado para animar diversas sequências deste episódio. Nelas, a animação é extremamente fluida, caracterizada principalmente por metamorfoses (*morphing animation*¹²).

¹² *Morphing Animation* é a animação da transformação de um objeto de uma forma para outra. Disponível em: <https://motiondesign.school/morphing-study-how-to-create-animated-transition/>. Acessado em 27/08/2021

3. A ESTÉTICA HÍBRIDA E AS POSSIBILIDADES NARRATIVAS

A partir da observação de determinados episódios da série, é possível notar alguns padrões no que se refere às maneiras nas quais o hibridismo de técnicas é inserido na narrativa. Tendo em vista esses padrões, os subtópicos a seguir se dedicaram a explorar e identificar como a diversidade de estilos e processos técnicos são aplicados de modo a criar narrativas excepcionais.

3.1 O design dos personagens não é sempre fixo e se adapta às necessidades do enredo

Em *O Incrível Mundo de Gumball* percebe-se que a narrativa direciona a representação gráfica dos personagens. Apesar deles possuírem uma concepção visual predominante na maioria dos episódios da série, tais visuais sofrem alterações de acordo com a temática ou demanda do enredo.

No episódio *O Incômodo* (Temporada 5, ep. 36, *The Nuisance*, 2017), a família Watterson é forçada a abandonar seus hábitos excêntricos para se manterem em Elmore, a cidade onde vivem, e para isso eles se tornam cidadãos modelo. A mudança de comportamento é tão drástica que acaba por afetar também a aparência deles: de personagens cartunescos, com proporções exageradas e antropomórficas, para uma representação completamente humana, com mudanças em seus padrões de fala, ressaltando que, finalmente, eles se tornaram uma família *normal*.



Figura 8: Captura de tela dos personagens da família Watterson transformados.
Fonte: https://youtu.be/4X_VCMffpH8

A proposta dessa representação humana dos personagens cartunescos estar relacionada à ideia de adequação às normas da sociedade encontra-se também em

A *Inquisição* (Temporada 6, ep. 44, *The Inquisition*, 2019). Neste episódio, o personagem Superintendente Maldade (filmado em captação direta) chega à escola de Elmore para repreender e ajustar as individualidades de um elenco de personagens animados extremamente diversos. Através de uma máquina, ele transforma alguns alunos em figuras menos caricatas e com proporções mais anatômicas (similares à figura 8, acima), com o objetivo final de mudá-los para personagens representados por atores, tal qual o Superintendente. A escolha estética da filmagem direta para representar o Superintendente indica a intenção de gerar o máximo de contraste entre ele e os demais personagens da série, que são animados. Com essa estratégia, sua personalidade severa e seus ideais conservadores são destacados.

O *Trabalho* (Temporada 2, ep. 8, *The Job*, 2012) é um episódio da segunda temporada da série no qual o personagem Richard Watterson consegue um emprego. Devido à sua natureza extremamente preguiçosa, o fato dele finalmente estar trabalhando começa a causar efeitos apocalípticos em Elmore, alterando diversos aspectos da realidade, como clima, horários de noite e dia, além da influência da gravidade sobre os personagens. Essas mutações involuntárias se tornam instáveis também nos personagens, como na cena onde o restante da família Watterson e Larry, o empregador de Richard, tentam se aproximar dele. Nela, os personagens passam por cerca de dez alterações consecutivas em suas representações gráficas, deixando-os cada vez mais ansiosos. Ao final do episódio, com a intensificação desses efeitos colaterais que Richard causa no mundo, ocorrem ainda mais variações de estilo nos personagens, até o momento em que ele é demitido e tudo volta à normalidade.

3.2 O hibridismo é utilizado para evidenciar o subconsciente dos personagens

Os sonhos, imaginação ou estados de espírito dos personagens em *O Incrível Mundo de Gumball* são abundantemente retratados através do hibridismo de técnicas. Essa escolha criativa permite que esses aspectos se tornem mais exagerados e explícitos para os espectadores.

No episódio *A Noite* (Temporada 4, ep. 31, *The Night*, 2016), assistimos à representação dos sonhos de diversos personagens da série. A mistura de técnicas é utilizada neste episódio para ressaltar a natureza estranha e surreal dos sonhos, se

utilizando em alguns casos de cenas com filmagem direta, utilizando atores. Na figura 9, vemos a cena que representa o sonho do personagem Richard: nele, uma sequência de animação 2D digital do rosto do personagem é sobreposta a um vídeo de mãos sovando uma massa de pão. A natureza bizarra do sonho é realçada, portanto, pela interação entre a filmagem e a animação, provocando no personagem uma sensação de estar realmente sendo massageado pelas mãos do vídeo.



Figura 9: Captura de tela da cena do sonho do personagem Richard. **Fonte:**

<https://youtu.be/MiGHBjf-rWk>

Em *As Palavras* (Temporada 2, ep. 12, *The Words*, 2012), há uma sequência onde o estilo de jogos eletrônicos de luta 2D (fig. 10) — como *Street Fighter*¹³, por exemplo, populares nas décadas de 1980 e 90 — foi utilizado para destacar o momento em que Darwin e Gumball têm uma discussão. Os xingamentos que proferem ao outro são como golpes em um jogo de luta: cada ofensa diminui a quantidade de *vida* (representada pelas barras verdes no topo da tela) que cada personagem tem no jogo. O fato dessa sequência servir para evidenciar a imaginação dos personagens se torna clara no momento em que a estética de jogo eletrônico é interrompida, mostrando o ponto de vista que os demais personagens ao fundo têm da discussão. Embora, na mente de Darwin e Gumball, essa seja uma luta épica, para os espectadores ela é trivial e sem graça, pois eles não a enxergam como a representação gráfica de um jogo eletrônico.

¹³ *Street Fighter* é uma série de jogos eletrônicos do gênero de luta lançado em 1987 pela empresa japonesa Capcom. Disponível em: <https://www.polygon.com/2020/7/7/21270906/street-fighter-1-oral-history-takashi-nishiyama>. Acessado em 27/08/2021



Figura 10: Captura de tela da luta entre Darwin e Gumball. Fonte: <https://youtu.be/zUZV7YsCDEA>

3.3 O hibridismo é usado em alguns episódios a favor de uma narrativa metalinguística

É possível observar que, em determinados episódios, a presença de variadas técnicas de animação e modos de produção torna possível o desenvolvimento de enredos que revelam uma visão dos bastidores da criação da série. Deste modo, ao mesmo tempo em que *O Incrível Mundo de Gumball* exerce seu hibridismo visual e técnico costumeiro, também se aproveita desse aspecto para expor as diversas etapas que compõem sua produção.

No episódio *O Dinheiro* (Temporada 3, ep. 40, *The Money*, 2015), Richard joga todas as economias de Nicole no mar e os Watterson se tornam muito pobres. A única saída para reverter essa situação seria aceitar o convite para fazerem um comercial da hamburgueria da cidade, o qual Gumball recusa. Após perderem todos seus pertences, o mundo em volta da família Watterson, bem como eles mesmos, começam a sofrer as consequências da *falta de dinheiro* (fig. 11). Um problema que inicialmente era apenas dos personagens se estende, então, aos aspectos de produção da própria série que protagonizam. Sem dinheiro, não há como pagar por animadores, modeladores, cenaristas, músicos etc. e, portanto, estes elementos começam a se desestruturar: as texturas dos materiais tridimensionais desaparecem, a representação visual dos personagens se torna mais tosca, ocorrem várias falhas na animação e a trilha sonora fica silenciosa. Essa decomposição vai regredindo ao estágio do roteiro visual (*storyboard*¹⁴) do episódio até chegar nos esboços dos

¹⁴ *Storyboard* é uma ferramenta da pré-visualização designada para iluminar a narrativa do roteiro e organizar a equipe de produção através de desenhos cena-a-cena (HART, 2008, p.1)

personagens com desenhos em folhas de bloco de notas (*post-its*) (fig. 12), que servem para estimular as ideias da equipe criativa da série. Através dessa sequência, as etapas de produção de uma série animada são reveladas aos espectadores.

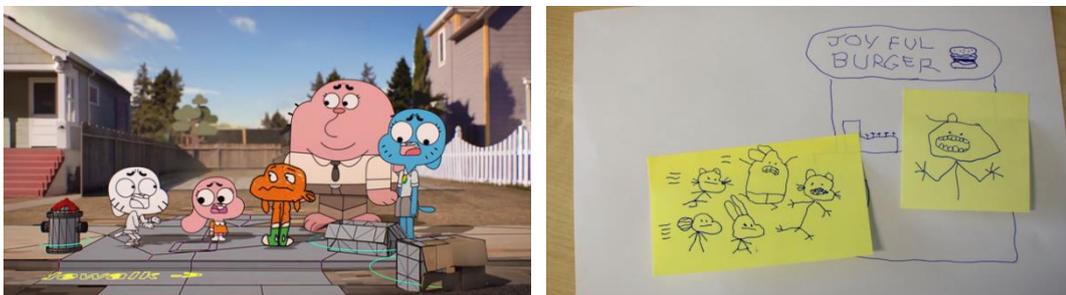


Figura 11: Captura de tela da família Watterson em processo de desconstrução devido à falta de dinheiro.

Fonte: <https://youtu.be/cqFJ5tiIJ94>

Figura 12: Captura de tela da família Watterson sendo representada por rabiscos em folhas de bloco de notas. Fonte: <https://youtu.be/cqFJ5tiIJ94>

Em *A Noite*, episódio citado no subtópico anterior, durante a sequência que retrata o sonho da personagem Sussie (concebida parcialmente como atriz e fantoche), assistimos à cena ser desconstruída até o processo de composição da personagem ser exposto. Assim que Sussie adormece, ouvimos uma pessoa dizer “ok, corta!” e então os objetos do cenário são removidos até revelar a atriz que a interpreta, como se a personagem da série a incorporasse no mundo real.

3.4 Estéticas diferentes da predominante na série são utilizadas para explorar outros estilos populares de animação e mídias referenciais (anime, mangá, jogo eletrônico)

Além da presença de técnicas de animação como o 2D digital, o 3D digital e o processo de filmagem direta com atores, *O Incrível Mundo de Gumball* se apropria também de aspectos de representação gráfica e de movimento de diversas obras visuais ou audiovisuais. Manifestando assim uma outra face do hibridismo, que vai além da representação gráfica dos personagens. Em episódios nos quais essa abordagem é empregada, percebemos que a visualidade típica da série pode sofrer alterações extremas para se adequar ao estilo escolhido.

A Fúria (Temporada 4, ep. 37, *The Fury*, 2016) é um episódio no qual Nicole Watterson é provocada a enfrentar sua rival de infância, Yuki, para que ela se vingue da derrota que sofreu quando criança. Vemos nesse episódio a exploração visual de

duas mídias populares originárias do Japão — o anime e o mangá —, que são compatíveis com o tema do episódio. O estilo de mangá é utilizado em uma cena de *flashback* que explica a relação entre Nicole e Yuki: nela pode ser observada uma forte influência do estilo visual do artista japonês Akira Toriyama, conhecido principalmente por criar o mangá *Dragon Ball* (publicado durante os anos de 1984 a 1995 pela editora Shueisha, no Japão). A inspiração da visualidade do mangá mencionado nessa sequência se torna bastante evidente na comparação feita pela figura 13. Além dessa influência específica, encontramos também outras características nessa sequência que são comuns a outros mangás, como linhas de ação ao fundo do quadro, figuras com proporções deformadas (cabeças grandes em corpos pequenos, olhos exagerados etc.), onomatopeias (algumas em japonês), hachuras etc.

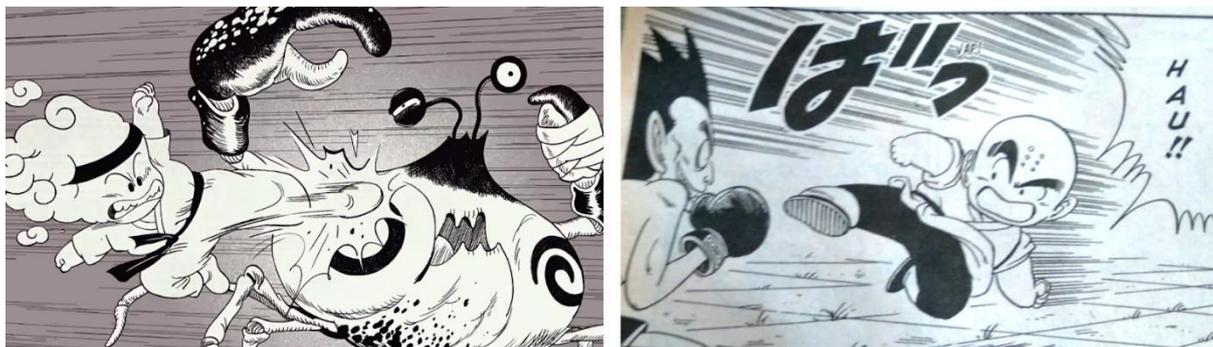


Figura 13: À esquerda, captura de tela da personagem Yuki lutando no episódio *A Fúria*

Fonte: <https://youtu.be/jyC8DPWZVWQ>

À direita, um quadro do mangá *Dragon Ball*. Fonte: Reprodução do volume 9, capítulo 9, página 39 do mangá *Dragon Ball*.

Ainda, nesse mesmo episódio, há uma sequência em estilo anime de aproximadamente 3 minutos realizada pelo estúdio de animação japonês Studio 4°C, conhecido por trabalhos como *ThunderCats* (EUA/Japão, 2011-2012), *The Animatrix* (EUA/Japão, 2003) e *Children of the Sea* (*Kaijū no Kodomo*, Japão, 2019). A influência do anime nessas cenas demanda que a representação gráfica dos personagens sofra alterações para que se alinhem melhor à estética da animação japonesa. Portanto, a aparência de Nicole e Yuki se tornam mais anatômicas na sua representação humanoide, de acordo com o padrão visual de personagens de animes. Esta sequência também tem como objetivo realçar o dinamismo da luta entre duas personagens através da ação em estilo anime, envolvendo movimentos ousados de

câmera durante a coreografia do conflito (com poses acentuadamente em perspectiva e com cortes rápidos).

A estética comum a jogos digitais de RPG (*role-playing game*) ¹⁵japoneses (também conhecidos como JRPGs) foi amplamente utilizada em *O Console* (Temporada 5, ep. 18, *The Console*, 2017). Nesse episódio, Gumball ganha um aparelho de videogame amaldiçoado que o faz ser transportado para dentro do jogo. Dentro dessa nova realidade, os personagens assumem representações gráficas pixeladas e seus movimentos são alterados de modo a se assemelhar às *animações paradas*, que são frequentemente utilizadas em jogos digitais para manter personagens em movimento enquanto o jogador não realiza nenhuma ação. Além disso, por estarem nessa realidade alternativa, os personagens frequentemente questionam a lógica desse universo, criticando aspectos mecânicos do jogo, roupas, armas, penteados exagerados etc.

Após a investigação desses diversos aspectos da visualidade de *O Incrível Mundo de Gumball*, percebemos que o hibridismo é a base de sua estética e foi essencial para a criação de episódios com visualidades únicas. A flexibilidade em relação às próprias convenções do estilo visual da série, principalmente ao se apropriar de estéticas alheias à animação para televisão, indica o compromisso de seus realizadores em garantir que o hibridismo seja um atributo de destaque dessa produção

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da investigação exposta no presente artigo, pudemos observar a contribuição da estética híbrida para a série animada *O Incrível Mundo de Gumball*. Através da união de técnicas como o 2D digital, o 3D digital e o processo de filmagem direta com atores, a série exhibe uma visualidade ímpar no contexto da animação comercial para televisão, o que motivou o estudo para o relato dessa pesquisa.

A série se mostra como um tributo ao universo da animação, demonstrando a admiração do criador e sua equipe pelas diversas maneiras nas quais este campo estético se apresenta. Através da exploração da mistura de técnicas, *O Incrível Mundo*

¹⁵ É um gênero de jogo onde o jogador controla um personagem que progride em uma história através do ganho de experiência que aprimoram suas habilidades e atributos. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/role-playing-video-game> . Acessado em 27/08/2021

de Gumball se destaca entre as demais produções comerciais, visto que esse tipo de abordagem visual é, na maioria das vezes, reservado a obras experimentais ou independentes.

A coexistência de vários estilos visuais e técnicas de animação na concepção dos personagens de *O Incrível Mundo de Gumball* se mostra como o aspecto principal de seu hibridismo. Além da diversidade técnica, observa-se ainda a variedade de temáticas e materialidades que explicitam a diversidade das estéticas comuns na animação. É interessante notar que a série dispõe seus personagens para interagir em um espaço comum, embora pareçam pertencer a universos distintos. Isso pode ser interpretado também como um comentário sobre a pluralidade de ideias e pessoas que encontramos no mundo real. Ao celebrar a diversidade, *O Incrível Mundo de Gumball* ressalta que é fundamental conviver com diferenças em um mundo repleto de intolerância.

No entanto, o uso do hibridismo vai além da representação gráfica dos personagens e é utilizado também de formas inusitadas, por vezes extrapolando a própria visualidade característica da série. Quando a equipe criativa de *O Incrível Mundo de Gumball* decide se aproveitar de representações gráficas que vão além das usuais, o resultado é o aumento na amplitude das narrativas que podem ser contadas naquele universo, ressaltando momentos de propostas metalinguísticas e cenas que explicitam o subconsciente ou a autoconsciência dos personagens.

Como abordado no primeiro tópico, a hibridização de mídias e modos de produção está diretamente ligada à evolução e ao desenvolvimento de novas técnicas e visualidades no campo da animação. Isso ocorreu com o próprio surgimento do cinema de animação, através da união dos desenhos relâmpagos com a filmagem direta na década de 1900 e também na formação de estúdios como a Pixar, no qual seus fundadores exploraram a visualidade híbrida com o objetivo de introduzir o 3D digital no mercado. Portanto, devido a seu projeto visual e temático singulares, *O Incrível Mundo de Gumball* representa um importante passo na evolução estética do campo da animação.

Através dos apontamentos feitos pelo presente estudo, ressaltamos que *O Incrível Mundo de Gumball* apresenta a estética híbrida como uma alternativa viável para a revitalização do campo da animação para a televisão. A inovação na abordagem visual dessa série nos ajuda a reconhecer o potencial da estética híbrida

em um contexto no qual há a necessidade de aplicação de novas possibilidades estéticas, devido à saturação de processos amplamente difundidos na animação comercial.

A série *O Incrível Mundo de Gumball* é uma vitrine para os diversos processos técnicos e, neste sentido, também é educativa, principalmente para o estudante de animação, por estimular constantemente seu interesse em investigar e obter uma vasta biblioteca visual também disponível na cultura da animação, mas às vezes relegada ao esquecimento pelo predomínio da visualidade das séries comerciais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FURNISS, M. *A New History of Animation*. New York: Thames & Hudson .2016

BENDAZZI, G. *Animation: A World History Volume I: Foundations of the Golden Age*. Oxfordshire: Routledge .2016

BENDAZZI, G. *Animation: A World History Volume III: Contemporary Times*. Oxfordshire: Routledge. 2016

O'HAILEY, T. *Hybrid Animation: Integrating 2d and 3d Assets*. Oxfordshire: Routledge .2010

FIALHO, Antônio. *A Experimentação Cinética de Personagem: os princípios da animação na indústria e seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador*. Tese. Escola de Belas Artes, UFMG, BH, 2013.

TELLOTE, J. P. *Animating Space: From Mickey to Wall-e*. Lexington: The University Press of Kentucky. 2010

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. *The illusion of Life: Disney Animation*. New York: Hyperion, 1981.

PAIK, K. *To Infinity and Beyond! The Story of Pixar Animation Studios*. San Francisco: Chronicle Books. 2007

COLLIGNON S. From print cartoon to animated cartoon:How 19th century caricature shaped 20th century animated film. 2012. 7 f. Université Libre de Bruxelles, Bruxelas. 2012

HART, John. The Art of the Storyboard. Segunda Edição. Elsevier: Oxford .2008

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

IFEANYI, KC. Stop selling your kids short with just Disney and Pixar films. 1 de Novembro. 2019. Disponível em: <https://www.fastcompany.com/90421913/stop-selling-your-kids-short-with-just-disney-and-pixar-films>. Acesso em 27 Ago, 2021

KURTORI. Where The Wild Things Are - Early DISNEY CG Animation Test. Youtube, 2006. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=BIU49dJhfcw&ab_channel=kurtorikurtori . Acesso em 20 Jun. de 2021.

DUDLEY, Sean. How Netflix's 'Klaus' Made 2D Animation Look 3D | Movies Insider. Youtube, 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=SEWyl1jP6wM&list=PLc4wk86mnv0XqP6vj1-6CyXaOLTeCLvir&ab_channel=SeanDudley. Acesso em 20 Jun. de 2021.

DUDLEY, Sean. The Making of Treasure Planet | Animation Magic. Youtube, 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=SEWyl1jP6wM&list=PLc4wk86mnv0XqP6vj1-6CyXaOLTeCLvir&ab_channel=SeanDudley. Acesso em 20 Jun. de 2021.

NETWORK, Cartoon. Behind the Scenes | The Amazing World of Gumball | Cartoon Network. Youtube, 2014. Disponível em: <https://youtu.be/prTZoSObB8M>. Acesso em 3 Jun. de 2021.

UK, Cartoon Network. Gumball Interviews | Imagination Studios | Cartoon Network. Youtube, 2015. Disponível em: <https://youtu.be/2m04HCQY7tk>. Acesso em 3 Jun. de 2021.

AFRICA, Cartoon Network. Animation Process | Imagination Studios | Cartoon Network. Youtube, 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=n6KcCz4IKGY>. Acesso em 3 Jun. de 2021.

AYDIN, Hakan. Hakan AYDIN Backgrounds Making Of Gumball Season 6. Vimeo, 2019. Disponível em: <https://vimeo.com/325511894>. Acesso em 11 Jul. 2021.

MAYOR, Bruno. Backgrounds - The Amazing World of Gumball. Vimeo, 2014. Disponível em: <https://vimeo.com/113602041>. Acesso em 11 Jul. 2021.