



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA**

LÍDIA SILVA CABRAL

**UMA ANÁLISE FORMAL DO ESTILO DA ANIMAÇÃO DE BOB ESPONJA CALÇA
QUADRADA: *GROSS-UPS* E A EXPRESSIVIDADE DO CORPO**

Pelotas/RS

2019

LÍDIA SILVA CABRAL

**UMA ANÁLISE FORMAL DO ESTILO DA ANIMAÇÃO DE BOB ESPONJA CALÇA
QUADRADA: *GROSS-UPS* E A EXPRESSIVIDADE DO CORPO**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Prof. Dr. Guilherme Carvalho da Rosa

Pelotas

2019

LÍDIA SILVA CABRAL

**UMA ANÁLISE FORMAL DO ESTILO DA ANIMAÇÃO DE BOB ESPONJA CALÇA
QUADRADA: *GROSS-UPS* E A EXPRESSIVIDADE DO CORPO**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Guilherme Carvalho da Rosa (orientador)

Profa. Dra. Carla Schneider

Prof. Me. André Luís Porto Macedo

RESUMO:

O propósito do trabalho é uma análise estilística da série Bob Esponja Calça Quadrada tendo como objetivo a observação crítica da expressividade formal dos elementos animados. Como recorte, a pesquisa detém-se em duas características do estilo da série: (1) o uso de *gross-ups* como planos de detalhe com elementos escatológicos ilustrados e (2) expressividades ligadas ao corpo do personagem principal. Como caminho de pesquisa, a investigação se propõe a destacar episódios, nas diversas temporadas, onde estejam evidentes essas duas características e escolher cenas desses episódios onde as características eleitas possam ser estudadas partindo da literatura sobre questões formais da animação.

Palavras-chave:

Audiovisual, Bob Esponja, Estilo na Animação, Animação Televisiva

ABSTRACT:

The purpose of this study is a stylistic analysis of the SpongeBob SquarePants series, aiming on the critical observation of the formal expressiveness in animated elements. In summary, the research focuses on two features of the serie's style: (1) the use of gross-ups as detailed plan with illustrated eschatological elements and (2) expressivities associates with the main character's body. As a field of research, the investigation proposes to highlight the episodes in the several seasons, where these two characteristics are evident and also chosen scenes from these episodes where the elected characteristics can be studied starting from the literature on formal subjects of the animation.

Keywords: Audiovisual, SpongeBob SquarePants, style in animation, animated tv series

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Personagens principais dos <i>Nicktoons</i> dos anos 1990	p. 8
Figura 2 - Características eleitas para a pesquisa	p. 9
Figura 3 – Sugestão de peso por antecipação	p. 11
Figura 4 – Animação direta (<i>straight ahead</i>)	p. 12
Figura 5 – Princípio de achatar e alongar por antecipação	p. 12
Figura 6 – Características estilísticas na série <i>Bob Esponja</i>	p. 16
Figura 7 – <i>Gross-ups</i> na série <i>Bob Esponja</i>	p. 17
Figura 8 - Cena do episódio <i>Shostners Burguers</i> em <i>Irmão do Jorel</i>	p. 20
Figura 9 - Expressividade corporal na série	p. 20
Figura 10 - Sequência animada do episódio <i>Nana Neném Conchinha (Rock a Bye Bivalve)</i>	p. 21
Figura 11 - Cena do curta metragem <i>Northwest Hounded Police</i> (1946) dirigido por Tex Avery	p. 22
Figura 12 - Sequência animada do episódio <i>Bob Caçada (Scavenger Pants)</i>	p. 23
Figura 13 - Cenas do curta-metragem <i>The Skeleton Dance</i> (1929) de Walt Disney	p. 25
Figura 14 - Expressividade intracorporal na série <i>Bob Esponja</i>	p. 26
Figura 15 - Cenas de <i>The Ren and Stimpy Show</i> e <i>Os Simpsons</i>	p. 28

SUMÁRIO

Introdução	p. 7
1) O estilo na animação	p. 11
2) O estilo em Bob Esponja Calça Quadrada	p. 14
2.1) <i>Gross-ups</i>	p. 17
2.2) Expressividade corporal	p. 20
Considerações finais	p. 28
Referências	p. 29

Introdução

Durante as décadas de 1970 e 1980, o cenário animado televisivo americano era projetado, em boa parte, para vender brinquedos. Com pouco ou nenhum investimento neste setor, as animações eram limitadas e feitas da maneira menos onerosa possível. Os produtos animados dessa época eram baseados em propriedades com personagens pré-estabelecidos como brinquedos, livros, filmes, bandas e celebridades. Ao final dos anos 1980, novas oportunidades para a expressão criativa estavam por surgir marcando a década seguinte como um período de prestígio midiático da animação televisiva. Como observa Sérgio Nesteriuk, “o início da década de 1990 é conhecido nos Estados Unidos como *American Animation Renaissance* e marca um novo crescimento não apenas quantitativo como qualitativo das séries de desenhos animados” (2011, p. 108). Este período traz mudanças notáveis na televisão americana com produções de séries animadas originais dirigidas por seus criadores, como, por exemplo, *Os Simpsons*, oriunda dos quadrinhos e concebida por Matt Groening, é uma das séries mais influentes e longas já produzidas na televisão, contando atualmente com 31 temporadas, distribuída até hoje pelo Canal Fox.

Motivado pelo sucesso de *Os Simpsons*, o canal Nickelodeon percebeu o valor do desenvolvimento de séries animadas originais para o espaço televisivo e passou a aportar grandes investimentos nesse formato. Desde os anos 1980, de propriedade do conglomerado de mídia norte-americano *Viacom*, o Nickelodeon foi um canal marcado pela sua irreverência, surpresa, liberdade, criatividade e que notabilizou-se por produções inovadoras. Em 1991, com a ampliação da cobertura para todo o território norte-americano e seu maior direcionamento para as séries de animação, o Canal resolveu produzir atrações originais, o que era bem diferente do restante da oferta de conteúdo na televisão infantil da época. E, assim, estreavam as três primeiras séries originais exibidas pela emissora nesta década, os chamados primeiros *Nicktoons*: *Doug* de Jim Jinkins, *Rugrats* de Gabor Csupó e Arlene Klasky e *The Ren and Stimpy Show* de John Kricfalusi. Posteriormente, surgiram novos *Nicktoons* como *A Vida Moderna de Rocko* de Joe Murray (1992) e *Bob Esponja Calça Quadrada* de Stephen Hillenburg (1999), objeto deste estudo.

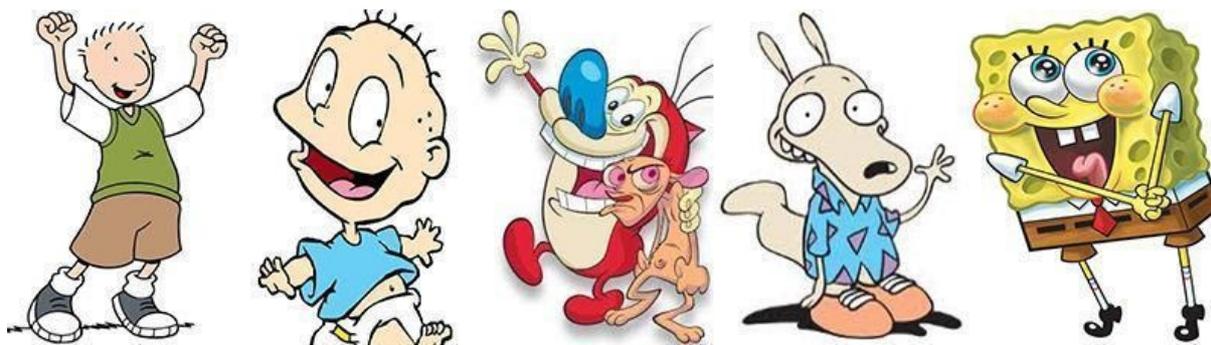


Figura 1 - Personagens principais dos *Nicktoons* dos anos 1990

Fonte: imagens capturadas pela autora

A virada para o novo milênio vê o surgimento de um dos maiores sucessos da história da animação televisiva, segundo Sérgio Nesteriuk (2011), ao lado de *Os Flintstones* (1960 a 1966) e *Os Simpsons* (1989 até o presente). Trata-se do *Nicktoon Bob Esponja Calça Quadrada* (1999 até o presente), uma série de animação norte-americana oriunda da história em quadrinhos *The Intertidal Zone* criada por Stephen Hillenburg¹, biólogo marinho e animador com mestrado em animação experimental pelo California Institute of the Arts (CalArts). É a série mais bem distribuída e cotada no canal Nickelodeon, atualmente com a exibição de sua 12ª temporada e 13ª em produção. A série segue as aventuras de *Bob Esponja Calça Quadrada*, uma personagem antropomórfica em formato de esponja de cozinha e seus amigos subaquáticos em sua cidade natal, a Fenda do Biquini. Quando estreou em 17 de julho de 1999, não alcançou o estrondoso sucesso de imediato e era apenas mais uma atração na programação do canal. Segundo o escritor e *storyboarder* Eric Wiese (2012, *online*)² para o site HoganMag, “a série passou por alguns ajustes alterando designs, *storyboards*, *layouts* e direção de arte até que todos soubessem qual era o padrão que a mesma deveria ter e acertando o ‘tom’ realmente no final da sua segunda temporada”³. Isto, de acordo com o historiador Jerry Beck (2013, p. 25)⁴, “fez com que dentro de pouco tempo, o desenho animado incomum se tornasse um símbolo, uma personagem ímpar para a irreverente programação infantil que o Nickelodeon vinha desenvolvendo há quase vinte anos.

¹ Disponível em relatório do Anima Forum do Festival Anima Mundi 2010.

² Disponível em <https://www.hoganmag.com/blog/the-oral-history-of-spongebob-squarepants>. Acesso em 10/09/2019.

³ Tradução livre da autora. Texto original: “During the first few years of *SpongeBob*, Stephen had his hand in every part of production until it was finely tuned, altering the designs, storyboards, layouts and art direction some more until everyone knew what the vision of the show was. I seem to recall that by the end of second season the show he had really come to an end adjusting the show”.

⁴ Tradução livre da autora. Texto original: “*SpongeBob SquarePants* was just another fun show in the network’s pipeline. Within a short time the offbeat cartoon became a symbol, a signature character, for the irreverent children’s programming Nickelodeon had been developing for nearly twenty years”.

Tendo em vista esse cenário, o presente artigo tem como objetivo realizar a análise estilística da série *Bob Esponja Calça Quadrada* tendo como propósito a observação crítica da expressividade formal⁵ dos elementos animados. A série se constitui por uma linguagem visual eclética, apresentando uma variedade de técnicas e expressividades artísticas ao longo de seus vinte anos e por isso foi eleita para objeto de estudo. A pesquisa delimita-se em duas características de estilo marcantes na espetatorialidade⁶ da série. Estas foram delineadas, *a priori*, partindo da formação em cinema de animação da pesquisadora que permitiu perceber e apreender a linguagem visual bem como sua importância na concepção e desenvolvimento de séries animadas. Tal elemento da experiência midiática, antes da formação em cinema de animação, não seria notado com o mesmo rigor e passaria despercebido.

Seria possível prescindir de tais características e deixá-las surgirem como consequência da análise estilística. No entanto, dado a sua recorrência em 20 anos de existência da série, é possível integrar essas escolhas em um provável estado da arte que torna a investigação mais produtiva partindo do ponto em que os espectadores já reconhecem tais características há muito tempo com certa obviedade.



Figura 2 - Exemplos de características eleitas para a pesquisa

Fonte: imagens capturadas pela autora

O primeiro *frame* da Figura 2 consiste no uso de *gross-ups* como planos de detalhe ou primeiros planos. O termo *gross-up* é uma fusão de sentido em inglês de *close-up*, o plano de detalhe, com o adjetivo *gross*, do inglês informal, como repulsivo e inapropriado. Na série, isso ocorre com a presença de elementos escatológicos ilustrados, ou, como explicam Larissa Mussolini e Gabriela Parejo “os *gross-ups* são definidos como closes desenhados em um estilo mais detalhado que o resto dos desenhos na animação. São geralmente repulsivos e podem mostrar partes do corpo, fluídos corporais ou até comidas, por exemplo” (2017, p. 28). A

⁵ Refere-se ao estudo formal das características eleitas para análise nesta pesquisa, sendo elas o uso de *gross-ups* e a expressividade corporal.

⁶ Trata-se de um termo recorrente na pesquisa em cinema e audiovisual que se refere ao “posicionamento do espectador diante da imagem projetada e das histórias contadas” referendado pela pesquisadora Ana Camila Esteves (2011)

segunda característica, ilustrada no segundo *frame* da Figura 2, é relacionada às expressividades ligadas ao corpo das personagens. Nesta, o corpo é apresentado de uma maneira fluída, elástica e quase sem sentido ancorado na experiência do “real”.

Portanto uma análise estilística da série suscita as seguintes questões: como as cenas escolhidas expressam as características eleitas através dos princípios da animação e outras ferramentas de análise formal da animação? Quais os diálogos que as características expressas pelas cenas estabelecem com outros produtos animados? Quais questões de pesquisa podem surgir de uma análise formal e crítica da animação de uma série animada como *Bob Esponja Calça Quadrada*?

Para responder essas perguntas, a investigação propõe a escolha e observação de alguns episódios, nas mais diversas temporadas, que apontem essas características artísticas partindo da noção de “estilística fílmica” oriunda de David Bordwell (2013). Para ele, a estilística define-se pela “textura” que os filmes apresentam a partir de sua aparência empírica. A análise estilística aplicada a presente pesquisa, então, seria a identificação dessas “texturas” recorrentes determinando certos elementos da expressividade na série. Também, interessa o papel da série na influência estilística de outros produtos animados na história da animação televisiva onde essas características ocorrem e quais diálogos estabelecem.

Dentro disso, a investigação propõe uma análise com base na literatura sobre questões formais da animação expressas por Walt Stanchfield presentes no livro *Drawn to Life [Dando Vida a Desenhos]* especialmente características do desenho animado como caricatura, anatomia, e linguagem corporal. Complementam esse raciocínio outros autores da animação que também tratam de características estilísticas como Richard Williams, Harold Whitaker, John Halas, Tom Sito, Frank Thomas e Ollie Johnston.

Desta maneira, a presente pesquisa contribui para os estudos de animação relacionados com o estilo como é frequente na pesquisa em cinema e audiovisual que tematiza a produção em *live-action*: refere-se a textura das imagens e sons. Também colabora com os estudos dos princípios formais da animação. Auxilia ainda com o foco nos estudos da animação televisiva, ainda que com séries estrangeiras, considerando o Brasil como um produtor do gênero e o número reduzido dessas investigações no âmbito do curso de cinema de animação da UFPel.

O trabalho é composto por uma revisão teórica onde são vistas as questões formais⁷ dos autores que interessam à pesquisa. Após, integra o itinerário um capítulo de descrição e análise das cenas escolhidas.

1) O estilo na animação

Nesta parte são revistos os autores que propõem estudos de técnicas para a animação com o objetivo de mapear possíveis estilísticas que podem ser úteis para análise formal das características eleitas.

Richard Williams explica em seu livro *Manual de Animação* que todo animador deve primeiramente saber desenhar para poder se concentrar nas ações e nos tempos propriamente ditos e, assim, captar a essência do drama, da atuação e dar “vida” às coisas. Desta forma, a prática do desenho de modelo-vivo funcionaria como um ponto de partida, permitindo então caricaturar e exagerar na direção certa e enfatizar a diferença entre as ações. Ele observa a relevância do desenho de figura humana e animal para a compreensão de sua estrutura e dos movimentos, os quais devem ser críveis, incorporando forma, força ou vitalidade a fim de alcançar não o realismo, mas sim a verossimilhança. É preciso entender como o corpo funciona para que se possa sair da realidade, baseado, entretanto, na própria realidade. Ele conta que recebeu seu terceiro valioso conselho aos cinquenta anos de idade, vindo de um desenhista e anatomista autodidata, vinte e sete anos mais jovem, o qual apontou que seus desenhos eram essencialmente lineares, faltando-lhe a sutileza do olhar de dentro para fora, pois estavam fracos do ponto de vista escultural, o que fez Williams deixar a animação temporariamente de lado e re-estudar anatomia para adquirir a etapa que lhe faltava. No livro, o animador aborda, dentre várias questões, o peso como qualidade estilística da animação. Para Williams, o animador deve estar ciente de que todas as coisas têm peso e se deve fazer todo o possível para transmitir essa sensação ao público (2016, p. 259). Este pode ser expresso pela antecipação da ação que será executada, dependendo da velocidade, pressão, resistência e intensidade, como na Figura 3 abaixo, a sensação de peso é sugerida pela antecipação da ação de erguer a pedra pesada, com ênfase na coluna vertebral.

⁷ Partindo do estudo de estilo proposto por David Bordwell, a pesquisa se orienta nos estudos formais de autores que também tratam de características estilísticas na animação. Para Bordwell, o estilo define-se como “a textura das imagens e dos sons do filme, o resultado de escolhas feitas pelo(s) cineasta(s) em circunstâncias históricas mais específicas” (2013, p. 17).



Figura 3 - Exemplo de sugestão de peso por antecipação

Fonte: Imagem retirada do livro *Manual de Animação* (WILLIAMS, 2016, p.259)

O autor também nota a indeterminação da linha que está inclusa no princípio de *straight ahead* ou animação direta, a qual traz consigo um fluxo de ação fluida, espontânea e a vitalidade do improvisado, produzindo encantamento e surpresas como por exemplo, na Figura 4 a seguir, onde o animador desenha um movimento após o outro até o final da cena:

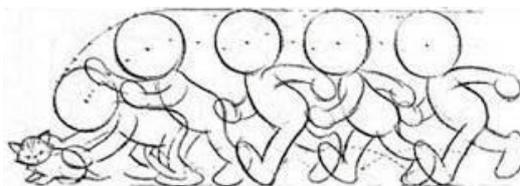


Figura 4 - Exemplo de animação direta (*straight ahead*)

Fonte: imagem retirada do livro *Cartoon Animation* (BLAIR, 1994, p.138)

Walt Stanchfield, em sua obra *Drawn to Life*, considera a força da gravidade como um princípio importante dentro da animação, pois tudo tem um determinado peso e age e reage de acordo com o mesmo. Além disso, o animador tem como regra básica em curtas-metragens desafiar as leis da gravidade, fazer uso da velocidade, achatar e alongar as formas, entre outras (2013). Por isso a animação tem liberdade para quebrar algumas regras e alcançar um certo humor desde que feito de forma adequada e quando necessário. Em seus estudos sobre achatar e alongar [*squash and stretch*], Stanchfield explica que dificilmente uma ação ocorrerá sem achatar e alongar, sendo que às vezes o movimento pode ser um tanto amplo e óbvio e outras vezes, um tanto sutil (2013, p. 12). Ele observa que uma ótima maneira de ilustrar o princípio de achatar e alongar é usando o princípio da antecipação que consiste em preparar a audiência para a próxima ação e esperar que ela ocorra. Tomando como exemplo a Figura 5 abaixo, o animador deve fazer um dos pés tocar o chão antes da personagem se achatar e depois manter ao menos uma perna em contato com o chão antes da personagem se alongar, pois trará mais mudança a ação.

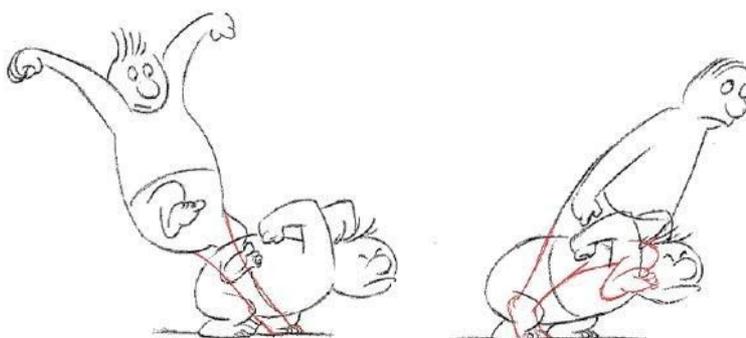


Figura 5 - Exemplo do princípio de achatar e alongar por antecipação

Fonte: imagem retirada do livro *Manual de Animação* (WILLIAMS, 2016, p.95)

Ainda com relação à expressividade do corpo, cabe explorar a compreensão de *timing*, segundo a percepção dos autores Harold Whitaker, John Halas e Tom Sito, presente no livro *Timing for Animation*. Nesta obra, os autores “considera[m] o *timing* parte da animação que dá sentido ao movimento” (2009, p.2)⁸. Assim, o que transfere sentido para a ação do personagem, dentro da animação, é o *timing*. Ainda que a construção anatômica não seja relacionada ao antropomorfismo, há certa mímese no gesto e na ação expressa em um determinado intervalo de tempo.

Referente ao antropomorfismo, cujo termo tem origem na Grécia do século VI, *ἄνθρωπος* (*ánthrōpos*) pode ser definido como humano e *μορφή* (*morphē*) como formato ou forma, como observa Christopher Holliday, em seu artigo intitulado *I’m not a real boy, I’m a puppet: computer-animated films and anthropomorphic subjectivity* (2016, online)⁹. Neste artigo, ao questionar a identidade fraturada do antropomorfo como uma figuração necessariamente híbrida, o autor “sugere que os filmes de animação computadorizados rejeitaram o *ánthrōpos* explorando o elemento não humano (*morphé*) para manipular o espaço virtual através da subjetividade antropomórfica” (HOLLIDAY, 2016, online)¹⁰. Desta forma, os filmes animados computadorizados, retiram características humanas do *ánthrōpos* e as inscrevem no elemento *morphē*, personificando o antropomorfo, e reconfigurando a narrativa recebida em torno da função desses arquétipos de personagens.

Cabe ainda no contexto da expressividade corporal explorar a ideia de antiformalismo ao compreender a premissa de formalismo oriundo dos estúdios Disney. Segundo o que Chris Pallant explica em seu artigo *Disney-Formalism: Rethinking ‘Classic Disney’* (2010, online)¹¹, o

⁸ Tradução livre da autora. Texto original: Timing is the part of animation which gives meaning to movement.

⁹ Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1746847716661456>. Acesso em 24/09/2019.

¹⁰ Tradução livre da autora. Texto original: “it suggests how popular computer-animated films have rejected *ánthrōpos* and instead exploited the non-human *morphē* element to manipulate virtual space through anthropomorphic subjectivity”.

¹¹ Disponível em <https://doi.org/10.1177/1746847710377567>. Acesso em 24/09/2019.

período *Disney-Formalism* iniciou em 1937 com o filme *Branca de Neve e os Sete Anões* e foi até 1942 com o lançamento de *Bambi*. Nesse período, o estilo *Disney-Formalism* priorizava o realismo visual e a credibilidade da animação que refletia tanto os movimentos reais dos modelos vivos quanto a habilidade do animador, com a finalidade de alcançar um nível inédito de animação, um estilo “hiper-realista e sofisticado”. Tal estilo, ainda que esteja presente no recorte histórico da animação, retorna em diversos momentos e considera diversas técnicas, mesmo que próximo de uma animação digital.

Visto isso, os autores Frank Thomas e Ollie Johnston, na obra *The Illusion of Life*, sintetizam o conhecimento da animação em uma série de doze princípios que estão presentes na literatura vista, mas orientam-se por uma base “formalista” proveniente dos estúdios Disney. São eles: (1) *achatar e alongar [squash and stretch]*; (2) *antecipação [anticipation]*; (3) *encenação [staging]*; (4) *animação direta e pose a pose [straight ahead action and pose to pose]*; (5) *continuidade e sobreposição da ação [overlapping action and follow through]*; (6) *aceleração e desaceleração [slow in and slow out]*; (7) *arcos [arcs]*; (8) *ação secundária [secondary action]*; (9) *temporização [timing]*; (10) *exagero [exaggeration]*; (11) *desenho volumétrico [solid drawing]*; (12) *apelo [appeal]*.

A respeito de seus estudos dos 12 princípios da animação, para esta pesquisa interessa especialmente a percepção do apelo e do exagero¹² presente na obra. Para eles, “apelo significa tudo o que uma pessoa gosta de ver, uma qualidade de charme, design agradável, simplicidade, comunicação e magnetismo” (1981, p. 69)¹³. Com relação ao exagero, segundo a visão de Walt Disney descrita na obra, este seria obtido ao ir no cerne de qualquer coisa e desenvolver a essência expressiva do que se encontrou. Por exemplo, se um personagem ficar triste, então, o animador deve fazê-lo mais triste e assim por diante.

Completando o estudo formal do estilo de animação da série *Bob Esponja Calça Quadrada*, a pesquisa se orienta pelo estudo do estilo cinematográfico ou mais especificamente, o estudo sobre as escolhas técnicas características recorrentes em um corpo de obras, como proposto por Bordwell (2013). Trata-se de uma categoria oriunda, especialmente, de uma produção cinematográfica *live-action* que, entretanto, pode ser aplicada em produtos animados compostos de escolhas estéticas evidentes. Essas técnicas, assim como o *live-action*, são visíveis e audíveis na superfície da percepção, considerando, como observa o autor, um empirismo necessário para interpretar a imagem no produto audiovisual ou fílmico e perceber a formação de sua textura.

¹² Embora exista o exagero narrativo que é quando acontece o surreal na narrativa, para este estudo interessa apenas a percepção de exagero da forma.

¹³ Tradução livre da autora. Texto original: “To us, it meant anything that a person likes to see, a quality of charm, pleasing design, simplicity, communication, and magnetism”.

2) O estilo em Bob Esponja Calça Quadrada

A seguir, a pesquisa adentra na observação e análise das cenas escolhidas da série abordada. Como visto na introdução, a escolha partiu das categorias pré-estabelecidas, já enunciadas, e levou em conta a formação em cinema de animação, pois, somente a partir desta, foi possível detectar a variedade de técnicas e expressividades artísticas que compõem a série bem como refletir a sua importância na concepção e no desenvolvimento. Este repertório, em cruzamento com a memória espectral dos episódios, permitiu chegar a uma consciência da mescla que ocorre em Bob Esponja, no âmbito do próprio desenho, quando compreendido em uma relação de movimento e sentido, e das diferentes origens que as imagens podem ter, em um sentido ontológico, dentro de filmes e séries animadas. Antes de adentrar nas cenas, segue abaixo uma descrição do estilo da série, em uma visão mais ampla.

Quanto às questões técnicas, a série Bob Esponja Calça Quadrada foi exibida no formato 480i (4:3 SDTV) que é o primeiro formato de *broadcast* para o audiovisual chamado de *standard definition (SD) analógico*, entre 1999 a 2012. Isso ocorreu apesar do surgimento da transmissão de sinal digital de TV (DTV), no final dos anos 1990, com o fornecimento introdutório para transmissão de sinal em alta-definição (HDTV), que é padrão de distribuição dominante no presente consolidado nos anos 2000. A série utilizou o novo formato de broadcast 1080i (16:9 HDTV) uma vez em 2009 para o especial de dez anos da série e só aderindo este formato a partir de 2012 até o presente.

A série desde os primórdios é guiada por *storyboard* em vez de roteiro, permitindo aos artistas adivinhar uma história e a exibir com piadas visuais, diálogos e uma estrutura que estabelecesse equilíbrio entre narrativa e extravagância. O animador e diretor de animação brasileiro Ennio Torresan conta durante painel Anima Fórum para o Festival Anima Mundi em 2013, que trabalhou em 15 episódios da série durante sua primeira temporada, como *storyboarder* a convite de Hillenburg. Dessa experiência, ele relata que recebia uma premissa com as partes mais importantes da história para então desenvolver o *storyboard*, que era feito em papel e pendurado na parede. Para ele Bob Esponja era tão mais engraçado por não seguir a estrutura do roteiro literário, pois este às vezes, pode “matar” a criatividade e tal processo de produção de *storyboard* possibilitava mudanças visuais na história.¹⁴ Após a conclusão do *storyboard*, no estúdio da Nickelodeon na Califórnia, era feito o *animatic* e a gravação das vozes. A animação ficava por conta da *Rough Draft Studios*, na Coreia do Sul, em produção

¹⁴ Disponível em relatório Anima Forum do Festival Anima Mundi 2013.

*overseas*¹⁵. Quando a animação estava finalizada, ela retornava ao estúdio da Nickelodeon para edição final e mixagem de som.

A primeira temporada (1999), claramente é produzida pela técnica de animação tradicional em folhas de acetato, onde cada *frame* foi pintado a mão. É possível perceber pequenas tremulações no movimento e no cenário dos episódios desta temporada, aspecto este decorrente desta técnica de animação. A partir da segunda temporada (2000), os desenhos foram digitalizados em computador e não mais transferidos para as folhas de acetato. A quinta temporada (2007) marca a transição para o digital, com a utilização da mesa digital Wacom Cintiq, que possibilitou ajustes e correções imediatos. Na oitava temporada há um episódio especial de natal, intitulado *O Natal de Bob Esponja (It's a SpongeBob Christmas!)*, concebido na técnica de *stopmotion*. Na nona temporada (2013) é notável a presença do estilo *cut-out* de animação, pois sugere a presença do *rigging* nos personagens, isto é, um esqueleto que determina a forma como o personagem irá se mover, em junção com animação digital.

No que diz respeito ao estilo, partindo da premissa de David Bordwell, a qual aponta que “o estilo é o uso sistemático e significativo de técnicas características da mídia que se tornam recorrentes em um filme” (BORDWELL, 2013, p.17), ou seja, é, minimamente, a textura das imagens e dos sons do filme, o resultado de escolhas feitas pelo(s) cineasta(s) em circunstâncias históricas específicas. Desta forma, é possível perceber e compreender as escolhas feitas por Stephen Hillenburg para a concepção da série como, por exemplo, muitos objetos da animação são náuticos com uso de cordas, pranchas de madeira, rodas de navios, redes, âncoras e também uma certa influência havaiana com bambus, tapetes, tecidos de cores vivas, palhas e flores. A maioria das casas na Fenda do Biquini são chamadas de “casas de pilha” porque deveriam parecer como se fossem fabricadas fora das chaminés dos navios, como explica o designer de cenário Kenny Pittenger. Ele ainda comenta que as flores no céu podem funcionar como nuvens apesar da ambientação da animação ser embaixo d’água e devido a influência havaiana na série, as tais flores são na maioria das vezes, um elemento caprichoso inspirado em uma camisa estampada havaiana de Hillenburg (2012, *online*)¹⁶, como visto na Figura 6:

¹⁵ Trata-se de forma usual de produção de séries animadas, onde a realização é compartilhada entre estúdios distantes, neste caso, literalmente, *além-mar*, por conta da Rough Draft Korea ser um estúdio com sede na Coreia do Sul.

¹⁶ Disponível em: <https://www.hoganmag.com/blog/the-oral-history-of-spongebob-squarepants>. Acesso em 14/10/2019



Figura 6 - Características estilísticas na série Bob Esponja

Fonte: imagens capturadas pela autora

Em palestra para o Festival Brasileiro de Animação Anima Mundi em 2010, Hillenburg relata que pegou muitas imagens da Polinésia, como, por exemplo, o abacaxi, residência de Bob Esponja. Também são de influência polinésia alguns planos de fundo compostos por desenhos abstratos. Há também uma certa variação de peso na linha, remetendo a um visual de linhas simples e descomplicadas fazendo com que os personagens tenham um visual mole e não duro e angular como os desenhos de super-heróis. A série também utiliza bastante inserção *live-action*, como, por exemplo, o quadro com a pintura de um pirata na vinheta de abertura, que tem a parte dos lábios cortada para inserção *live-action*. Recentemente foi descoberto que esses lábios são de Hillenburg. A trilha musical reflete canções do Pacífico Sul havaiano dos anos 1930 e 1940 híbridas com música havaiana caricata. Os efeitos sonoros originais incluem entre outras coisas, o metrô de Londres, o som das ondas do lago Ontário, som de ciclomotores, rangido de bexigas e sons de ukulele, se distanciando então, dos efeitos sonoros retrô da Hanna-Barbera (2012, *online*)¹⁷. O meio digital de produção proporcionou à série, tanto um visual *clean* e *flat* na animação e como também a fusão deste visual *flat* com efeitos artísticos de pincéis digitais no estilo originando sensações de luz e sombra, profundidade e textura. A partir da sétima temporada, há novos sinais de experimentação com ações mais selvagens, segundo observa o historiador Jerry Beck (2016, p.148), como por exemplo, no episódio *Tem Alguém na Cozinha com a Sandy (Someone's in the Kitchen with Sandy)* onde Plâncton roubou a pele de Sandy na tentativa de se passar por ela visando obter a fórmula do hambúrguer de siri. O autor lembra também o episódio *Um amigo para Gary (A Pal for Gary)* onde Bob Esponja arruma um amigo “fofo e felpudo” para o seu caracol Gary, que acaba se transformando numa máquina selvagem de destruição. Tais experimentações relembram a extinta e subversiva série *The Ren & Stimpy Show (John Kricfalusi)*.

2.1) *Gross-ups*

¹⁷ Disponível em: <https://www.hoganmag.com/blog/the-oral-history-of-spongebob-squarepants>. Acesso em 14/10/2019.

O primeiro conjunto de características analisados na pesquisa é a presença de *gross-ups* nos episódios que, como dito, caracterizam-se por ilustrações detalhadas de escatologias dos personagens. Em Bob Esponja, além dessa forma habitual, encontra-se um nível extremamente detalhado de ilustração que, geralmente, sugere doença, putrefação e morbidez. Abaixo, segue um conjunto de quatro cenas, em *close-up*, selecionadas para observação na pesquisa.



Figura 7 - Exemplos de *Gross-ups* na série

Fonte: imagens capturadas pela autora

A primeira imagem da Figura 7 faz parte do episódio três intitulado *Chá em Terra Firme* (*Tea at the Treadome*), da primeira temporada (1999). Neste, ao aceitar o convite de Sandy Bochechas para tomar um chá texano em sua cúpula da árvore, Bob Esponja entra em pânico ao ver o nível da água baixar e não conseguir respirar. A segunda imagem faz parte do episódio dezessete intitulado *A Batalha da Fenda do Biquini* (*The Battle of Bikini Bottom*) da quinta temporada (2007). Aqui, Patrick Estrela e Bob Esponja travam uma batalha da sujeira contra a limpeza. Há vários *closes* das sujeiras e nenhuma higiene de Patrick.

O terceiro *frame* da Figura 7 faz parte do episódio vinte intitulado *O Lado Abrasivo* (*The Abrasive Side*) da sétima temporada (2010). Nesse episódio, Bob Esponja não consegue dizer não a quem lhe pede um favor, fazendo com que ele não consiga ir a um compromisso com Patrick. Este, por sua vez, chama a atenção de Bob Esponja e diz que ele precisa de uma camada de casca grossa em sua pele assim como a dele pois, desta maneira, sentirá firmeza para dizer não às pessoas. A quarta imagem, finalmente, faz parte do episódio onze intitulado *Bob Esponja, Você Está Despedido!* (*SpongeBob, You're Fired!*), da nona temporada (2013). Neste, Bob Esponja fica deprimido após ser despedido do restaurante *Fast Food O Siri Cascudo* pelo Senhor Sirigueijo, seu patrão.

Sob o aspecto formal, pode-se dizer que o estilo *gross-up* na animação tem sua base apoiada na técnica de desenho da figura humana e animal e também nos princípios de exagero e apelo. Segundo Richard Williams (2016), só a prática do desenho da figura humana e animal poderá trazer a compreensão de sua estrutura desde os movimentos das articulações e

músculos até a personalidade da personagem. Dessa forma, se os conhecimentos de um animador em desenho forem fortes, ele terá a versatilidade para ir em todas as diferentes direções possíveis, desde os personagens mais difíceis e realistas aos mais selvagens e insanos (2016, p.30). Em outras palavras, será capaz de modificar as coisas graças ao seu conhecimento e destreza, o que lhe permite caricaturar e exagerar na direção certa, assim como se pode perceber nos *frames* da Figura 7 (página anterior) que ilustram uma certa evolução do estilo *gross-up* desde a sua primeira aparição.

Além da prática de desenho da figura humana e animal, o estilo alcança seu efeito pretendido devido aos princípios de exagero e apelo. No que diz respeito ao exagero, Frank Thomas e Ollie Johnston contam em sua obra *The Illusion of Life* que, conforme estabelecido por Walt Disney, este princípio deve ser uma caricatura do realismo, algo mais convincente, um exagero da realidade para que se consiga uma melhor comunicação visual (Thomas e Johnston, 1981, p.65). Com o passar dos anos, o estilo *gross-up* passa a ter aparência mais desagradável, feia e repulsiva na animação, sendo mais frequente e exibido em planos fechados ocupando quase toda a cena em *close-up* muito mais detalhado do que o resto da animação, visando reforçar a aparência grotesca. Esta estética é concebida pela equipe de design de cenários, e segundo relatos, eram feitos os desenhos mais desagradáveis e em seguida apresentados a Stephen e Eric Drymon, diretor de criação, para que eles rissem, porque eles raramente ririam de algo que não fosse nojento. O diretor de *storyboard* Casey Alexander reflete sobre como as outras séries animadas são escravas dos modelos e diz que “Bob Esponja é uma ótima série para se trabalhar por poder sair do modelo às vezes, há muitas expressões que outros programas teriam atenuado, mas os desenhos são tão engraçados que você precisa deixar essas expressões” (2012, *online*)¹⁸.

Com relação ao apelo, este não deve ser genealógico, ou seja, não deve ser oriundo dos estúdios Disney pois de acordo com o mesmo, o personagem deve ter um design atraente que capta o olhar e o mantém enquanto o objeto é apreciado. O design feio e repulsivo pode capturar o olhar mas não mantém uma construção de caráter nem a identificação necessária com a situação (Thomas e Johnston, 1981, p. 68). O apelo da série não pode derivar dos princípios Disney primeiramente, devido à dificuldade deste em projetar *close-ups* na mídia tradicional na década de 1930, o que para eles sempre foi um problema que se esperou ser resolvido e aperfeiçoado com novo processo de pintura para a época e que o livro enfatiza que nunca ocorreu.

¹⁸ Disponível em <https://www.hoganmag.com/blog/the-oral-history-of-spongebob-squarepants>. Acesso em 15/10/2019.

O primeiro *gross-up* de Bob Esponja no episódio *Chá em Terra Firme (Tea at the Treedome)* da primeira temporada (1999), foi feito na técnica tradicional em folhas de acetato e consegue transmitir ao público a situação vivida pela personagem, o que vai contra a premissa de apelo proposta por Thomas e Johnston. Quanto ao design feio e repulsivo, deve-se considerar contextos históricos diferentes, pois o apelo da época nada tem em comum com o que atrai a audiência atualmente, como relata Heather Hendershot em seu livro *Nickelodeon Nation*, mencionando uma pesquisa que constatou que “dados públicos revelam que as crianças são particularmente atraídas por humor porco, violência ritualizada e insinuação sexual.”¹⁹ Com seu humor *nonsense*, Bob esponja é um show criativo e inteligente no nível estético, seu design sofisticado é um dos elemento-chave de seu apelo intergeracional (HENDERSHOT, 2004, p.194). Habilmente ele dá às crianças e adultos exatamente o que eles querem, o que entra em sintonia com a identidade irreverente do canal Nickelodeon.

A série Bob Esponja, em parte, pode ter tido influência da extinta série *The Ren and Stimpy Show* de John Kricfalusi, já que esta ficou conhecida, entre outros motivos, pelo uso de *close-ups* com riqueza de detalhes e, como apontam Gabriela Parejo e Larissa Mussolini, é possível que sua aplicação no seriado seja o primeiro uso de *close-ups* feitos dessa forma na animação moderna (2017, p. 28). Ainda de acordo com as autoras, há indícios de usos semelhantes no período inicial da animação televisiva norte-americana, de maneira mais simplificada, em filmes dos irmãos Fleischer, como, por exemplo, *Popeye: A Clean Shaven Man* (1936) que mostra em *close-up* o aspecto tátil da pele recém barbeada da personagem e serviu de inspiração para John Kricfalusi (2017, p. 29). Tal estilística também pode ser vista em produções recentes da animação televisiva brasileira, como, por exemplo, na série *Irmão do Jorel*, no episódio *Shostners Burguer* da segunda temporada (2017).



¹⁹ Tradução livre da autora. Texto original: [...] audience data reveal that children are particularly drawn to lavatory humor... ritualized violence... and vulgar sexual innuendo.

Figura 8 - Cena do episódio *Shostners Burguers em Irmão do Jorel*

Fonte: imagem capturada pela autora

A imagem acima, uma torta de brócolis flambada de aparência queimada e indigesta servida para refeição no episódio, remete aos vários episódios de Bob Esponja, onde são exibidos *close-ups* de hambúrgueres de siri estragado.

2.2) Expressividade corporal

Nesta parte, a pesquisa analisa o segundo conjunto de características eleitas que se refere à expressividade ligada ao corpo das personagens, onde o corpo é apresentado de forma fluida, elástica e quase sem sentido ancorado na experiência do “real”. Abaixo um conjunto de quatro cenas selecionadas para observação na pesquisa.



Figura 9 - Expressividade corporal na série

Fonte: imagens capturadas pela autora

O primeiro *frame* da Figura 9 faz parte do episódio nove intitulado *Nana Neném Conchinha (Rock a Bye Bivalve)* da terceira temporada (2002). Nesse episódio, Bob Esponja e Patrick adotam uma conchinha abandonada na Fenda do Biquini. As personagens tentam dividir as tarefas da casa, sem êxito, começam a se desentender. O segundo *frame* faz parte do episódio três intitulado *Crime Caseiro (The Inside Job)* da sétima temporada (2009). Neste, Plâncton, um dos vilões da série, usa um conector de mente para adentrar à cabeça do Sr. Sirigueijo e, então, roubar a fórmula do hambúrguer de siri. Mas, por um erro de pontaria de sua esposa Karen, ele adentra o corpo de Bob Esponja, passeando por dentro da personagem e acaba sofrendo as consequências disso. O terceiro *frame* faz parte do episódio nove intitulado *Bob Caçada (Scavenger Pants)* da décima primeira temporada (2017). Aqui, Bob Esponja e Patrick estão entediados e aceitam brincar de caça ao tesouro com desafios absurdos propostos por Lula Molusco, como, por exemplo, encontrar a flor begônia pugilista, uma flor rara que cresce apenas nas profundezas da fossa das ilhas Mariana. E por fim, o

último *frame* da Figura 9 faz parte do episódio dezesseis intitulado *Limonada de Tinta (Ink Lemonade)* da décima primeira temporada (2018)²⁰. Neste, Patrick está vendendo limonada escura, a partir de uma secreção escura que sai do Lula Molusco a cada vez que ele toma um susto e, como este não quer lhe dar tal secreção, Patrick, então, resolve dar uma série de sustos para obter a tinta para fazer limonada.

Entrando na análise formal dos elementos, a cena elencada no episódio *Nana Neném Conchinha (Rock a Bye Bivalve)*, mostra como a indeterminação da linha resulta em um fluxo de ação fluida, com movimentos rápidos e inesperados, desenhados um após o outro, utilizando a animação direta ou *straight-ahead*.



Figura 10 - Sequência animada do episódio *Nana Neném Conchinha (Rock a Bye Bivalve)*

Fonte: imagens capturadas pela autora

Além da espontaneidade e do improviso presentes, a cena, ilustrada na Figura 10, alcança seu resultado pretendido usando o princípio de antecipação e linguagem corporal. A antecipação ocorre no primeiro *frame*, quando os personagens reagem a uma ação de perigo da história. Tal instante deste *frame*, como ocorre no princípio de antecipação, prepara a audiência para o que vai acontecer e, ao ver a antecipação, os espectadores antecipam o movimento junto e se torna compreensível o que vem a seguir. Quanto à linguagem corporal, Richard Williams reflete a pantomima como a arte fundamental da animação, onde a linguagem corporal é sua raiz. Para ele, o animador deve reduzir a quantidade de palavras ao mínimo necessário e tornar tudo tão claro quanto possível por meio da pantomima, como se tivesse apenas o corpo para contar a história (2016, p. 324). Neste caso, a cena escolhida narra a história por meio da flexibilidade dos olhos das personagens, que saltam para fora de maneira exagerada quando estes se dão conta do que está prestes a acontecer. Como Williams salienta, os olhos são a parte visível do cérebro, diretamente conectados a ele, mostrando nitidamente o que as personagens estão pensando (2016, p.325). Stanchfield reitera e complementa o raciocínio de Williams, dizendo que a capacidade de animar é semelhante à capacidade de atuar. O animador deve ser sensível a poses e gestos, retratando as ações e

²⁰ A décima primeira temporada teve o início de sua exibição no Brasil em novembro de 2017 e término em março de 2019. Por isso a diferença entre as datas dos episódios desta temporada escolhidos para análise.

reações das personagens, seus sentimentos mais loucos e seu humor mais sutil a fim de contar a história de forma convincente e divertida e, assim, caricaturar além do que poderia ser feito na ação ao vivo (2009, p.81). Para ele, a caricatura implica um exagero humorístico ou ridículo, a distorção pelo exagero de partes ou características de um sujeito humano, animal, construção, adereços, entre outras coisas (2009, p. 98).

Tal expressividade dos olhos é uma recorrência da história da animação característica do diretor Tex Avery, especialmente em filmes animados produzidos no período do início do pós segunda guerra mundial. Um dos exemplos mais recorrente é o do curta-metragem *Northwest Hounded Police*, de 1946, onde o personagem Lobo (*The Wolf*) figura como antagonista do personagem, o cachorro Droopy. Nesse quadro, a expressividade corporal de Lobo é conhecida por um exagero extremo, onde os olhos tomam proporções elásticas que podem ser vistas em arqueologia com a cena de Bob Esponja.



Figura 11 - Cena do episódio *Northwest Hounded Police* (1946) dirigido por Tex Avery

Fonte: imagens capturadas pela autora

Os olhos de Lobo tornam-se uma recorrência do personagem, assim como os atributos corporais que comprimem e esticam a todo momento e expressam o contrário do cachorro e sua ausência de expressão. Tal atributo corporal, como elemento histórico, pode ser diretamente recuperado em Bob Esponja.

A seleção de cenas da Figura 12 expressa princípios de antecipação, achatado e alongar, *timing*, bem como princípios fundamentais da física e antiformalismo. Richard Williams diz que o único jeito de realmente transmitir a sensação de peso é com a ação (2016, p. 266). Nas imagens a seguir, uma flor nocauteia Lula Molusco. Tal ação, apesar de não ter sentido ancorado na vida real, parece plausível do ponto de vista do movimento, pois a flor desencadeia uma série de poses com ênfase em seu tronco, ajustando-o para cada movimento como uma caricatura do gesto humano, demonstrando força e peso em seus caules, que fazem o papel dos braços e das mãos. Estas, na imagem, são vistas como duas luvas de boxe.



Figura 12 - Sequência animada do episódio *Bob Caçada (Scavenger Pants)*

Fonte: imagens capturadas pela autora

No *frame* 1 da Figura 12, antes de dar o primeiro soco, a flor toma um certo impulso, reunindo forças, fazendo com que seu tronco se curve para trás junto com seus caules, que vão um para cima e outro para baixo, contrabalançando seu peso, buscando equilíbrio e mostrando tensão. No *frame* 2, para acertar Lula Molusco, o tronco da flor se inclina para frente e alonga seu caule mantendo-o reto e esticado, enquanto o outro mantém-se curvado e para trás. A face atingida de Lula Molusco também demonstra o peso da “mão” da flor, refletindo o impacto do peso e a da intensidade do soco, sofrendo um achatamento e ficando marcado com formato da luva. No *frame* 3, enquanto Lula Molusco se recupera da ação sofrida, a flor continua ajustando seu tronco e membros para as próximas ações. Estes ajustes de poses da flor auxiliam na percepção da distribuição de peso, equilíbrio e tensão, princípios fundamentais do desenho para Richard Williams.

Esses ajustes ainda comunicam com eficiência a ação de achatar e alongar as formas, além de transmitir a personalidade de quem está praticando e sofrendo a ação, fazendo com que o público prenda a sua atenção nos aspectos vitais do gesto, garantindo que não haja dúvida na mente do espectador do que está sendo evidenciado. Stanchfield relata que achatar e alongar as formas é um dos princípios mais usados na animação, dando um ar caricaturado sem prejuízo da caracterização. Para ele, o objetivo real, ao estudar desenho de modelo vivo, não é desenhar ossos, músculos e detalhes, mas avaliar como achatar e alongar as formas, além de distribuir o peso para tornar o desenho interessante, ou seja, encontrar a essência do gesto e fazer com que todas as partes do corpo contribuam e aprimorem esse gesto (2009, p. 26).

John Halas e Roger Manvell descrevem as leis da física em um texto para o livro *A Técnica de Animação Cinematográfica* relatando que o animador deve ter em mente que o

comportamento de qualquer objeto no mundo é regulado pelas leis fundamentais da física, onde o movimento depende de como o objeto é afetado pelas forças da gravidade, atrito, e ainda forças opostas. Existem três princípios ou leis do movimento estabelecidos por Isaac Newton e são eles: 1) Um corpo em repouso tende a permanecer em repouso. Da mesma forma que um corpo em movimento tende a permanecer em movimento. 2) O estado de movimento ou de repouso de um corpo só pode ser alterado pela ação de uma força externa. O corpo move-se em linha reta, seguindo a direção da força aplicada, até que outra força atue para mudar a sua direção. 3) Toda ação causa uma reação igual e oposta²¹. Do ponto de vista das leis da física, as cenas acima obedecem aos princípios de movimento acima descritos nesta ordem: a personagem estática saiu do estado de repouso para o estado de movimento após uma força externa agir sobre ela, nesse caso após o golpe na face, nos *frames* 1 e 2. Ao entrar no estado de movimento após ser golpeada na cabeça, a personagem permanece em movimento sob efeito da ação de achatar e alongar suas formas, como pode ser visto nos *frames* 3 e 4. Além disso, a personagem move-se em linha reta, seguindo a direção da força aplicada em sua cabeça até outra força agir sobre ela, desviando-se de sua trajetória original e distorcendo a forma no final, nos *frames* de 5 a 10, o que também satisfaz a lei de ação e reação newtoniana.

Com relação ao *timing*, os autores Harold Whitaker, John Halas e Tom Sito ilustram, no livro *Timing for Animation*, que as ideias devem chegar imediatamente ao público e essa legibilidade das ideias depende de dois fatores: 1) boa preparação e *layout* para que cada cena e ação importante seja apresentada da maneira mais clara e eficaz e 2) bom *timing* para que seja gasto tempo suficiente na preparação para que algo aconteça, depois na própria ação e depois na reação à ação (2009). Na cena escolhida acima, pode-se observar que algumas ações exigem um *timing* mais lento e, em outras, é exigido um *timing* um pouco mais rápido para criar a ilusão de ação para concluir o movimento, prendendo a atenção do espectador para que este entenda a história.

Whitaker, Halas e Sito explicam ainda que, em produções animadas para televisão, é utilizada a abordagem da animação limitada, usando o maior número de repetições dentro dos 24 quadros por segundo e, que para TV, a regra é não usar mais do que seis desenhos por segundo de animação (2009). Assim sendo, ao analisar a sequência das cenas acima é possível observar que, por exemplo, no *frame* 1, a personagem está em sua pose normal, sendo mostrada em seis quadros de desenhos repetidos, demonstrando uma certa preparação para a próxima ação. No *frame* 2, momento em que a personagem recebe um soco na face,

²¹ Trecho extraído do texto *As Leis Físicas da Animação*, de John Halas e Roger Manvell. Texto integrante do capítulo 4 do livro *A Técnica de Animação Cinematográfica - Civilização Brasileira/ Embrafilme*, 1979. Também disponível na Revista *Filme e Cultura* nº 60.

sofrendo um achatamento imediato, tal ação é mostrada em dois quadros de repetição da mesma pose, para caracterizar uma ação rápida. Em seguida, no *frame* 3, a personagem sofre achatamento e alongamento da cabeça, tentando recuperar sua forma inicial em seis quadros de dois desenhos repetidos para cada ação sofrida e, então, voltando a ser golpeada no *frame* 4, sofrendo um alongamento exagerado da cabeça, mostrado em dois quadros de repetição da mesma pose reforçando uma ação rápida e violenta. Diante desta análise, pode-se concluir que o *timing* é o que transfere sentido ao movimento, onde a personalidade e a natureza de uma animação são afetadas pelo número de quadros inseridos entre cada ação principal, sendo perceptível apenas enquanto a animação está sendo projetada.

O antiformalismo é muito presente na série Bob Esponja. A ideia de formalismo narrada pelo pesquisador Chris Pallant (2010) é oriunda do estilo *Disney Clássico*, o qual priorizava um realismo e sofisticação artística em suas personagens. Paul Wells, em seu livro *Desenho para Animação* (2012), diz que o período *Disney Clássico* (1937-1942) é comprometido com o desenho anatomicamente correto, elaborado através do desenho avançado de observação de gestos coreografados, conferindo às personagens verossimilhança e convicção (2012, p. 8). O antiformalismo então, presente em Bob Esponja, reflete o oposto apresentado pela *Disney Clássica*, exibindo uma variedade de expressões corporais anamórficas das personagens, com achatamento e alongamento dos corpos, fragmentação, extrapolação corporal, penetração de interiores, entre outras expressões, “desnormalizando” assim, a percepção corporal.

Essa abordagem da animação de extrapolar a condição corporal é encontrada na produção dos estúdios *Disney* na era pré-formalista, como, por exemplo, no primeiro curta-metragem da série *Silly Symphonies*, *The Skeleton Dance* (1929) dirigido e produzido por *Walt Disney*. Este filme mostra, de maneira bem humorada, quatro esqueletos humanos fazendo música e dançando em um cemitério.

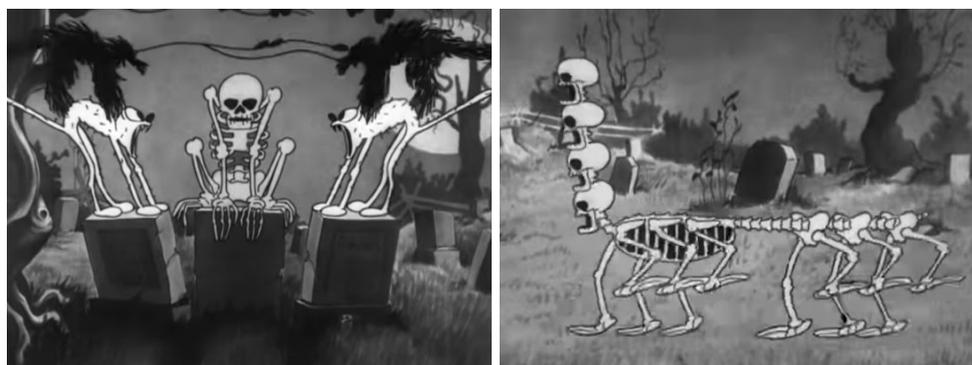


Figura 13 - Cenas do curta-metragem *The Skeleton Dance* (1929) de *Walt Disney*

Fonte: imagens capturadas pela autora

O recurso de exceder a estruturação corporal das personagens em *The Skeleton Dance*, radicalizando a percepção dos corpos, como, por exemplo, dos gatos que perdem seus pelos, ou da exibição e flexibilidade de esqueletos, pode ser facilmente interpretado dentro da série Bob Esponja, devido ao seu uso frequente. O conjunto de cenas da Figura 14 ilustra a expressividade intracorporal das personagens explorando características humanas em personagens não humanos. No primeiro *frame*, o vilão Plâncton passeia por dentro do cérebro de Bob Esponja. No segundo *frame*, Patrick exibe suas vísceras e esqueleto.



Figura 14 - Exemplos de expressividade intracorporal

Fonte: imagens capturadas pela autora

Paul Wells reflete acerca da versatilidade do desenho como parte fundamental dentro do processo de desenvolvimento do filme animado, mostrando que, além de facilitar a narrativa, o desenho auxilia no processo de visualização de ideias e conceitos. O autor enfatiza sobre as variações na interpretação de certos animais na animação, em que as características de cada animal representam diferentes intenções por parte do animador, sendo a interpretação neste caso, essencialmente o ponto de vista, uma forma de compreender e apresentar algo (2012, p. 31).

Nesse contexto, apesar de sua formação em biologia marinha, Stephen Hillenburg não representou “fielmente” suas personagens para a série. Em entrevista para o painel *Anima Forum*, no *Festival Anima Mundi* em 2010, Stephen Hillenburg conta que a série Bob Esponja é uma combinação de seus interesses por oceanos, desenho e pintura. Nos quadrinhos, as personagens da série possuem traços “realistas”, como ele explica em entrevista. É o caso da estrela marinha que, na representação gráfica para a HQ, apresenta olhos nos finais dos braços, explicando que tal forma é mais realista porque há sensores nas pontas da estrela, mas para adaptá-la à série animada, ele a caricaturou, humanizou e chamou-a de Patrick.²²

²² Disponível em relatório do Anima Forum do Festival Anima Mundi 2010.

Christopher Holliday pondera o antropomorfismo em narrativas animadas, especialmente em filmes animados por computador das grandes produtoras como Pixar e Dreamworks. Ele argumenta que, nesse tipo de animação, são retiradas características humanas do *ánthrōpos* e inscritas no elemento não humano ou *morphē*, personificando o antropomorfo e reconfigurando a narrativa recebida em torno da função desses arquétipos de personagens. A atribuição de qualidades humanas à personagens não humanas, animais e objetos, permite uma caracterização mais profunda sustentada por discursos de familiaridade visual e comportamental, gerando produção de “sentido”.

Segundo o historiador Jerry Beck, Hillenburg queria mostrar na série todas as criaturas marinhas bizarras que vivem nas poças de maré em vez de golfinhos e tubarões, e então, escolheu uma esponja para ser seu protagonista (2016, p. 15). Distante da forma anatomicamente correta da HQ, Bob Esponja tem a aparência e a forma de uma esponja de cozinha, possui braços e pernas, usa roupas e sapatos, tem um trabalho e nas horas vagas gosta de brincar com seu melhor amigo Patrick. Além disso, o autor relata ainda que Hillenburg descreveu seu protagonista como infantil, ingênuo e também um pouco adulto, e que serviram de inspiração para compor sua personalidade comediantes como Charlie Chaplin, Buster Keaton, Laurel e Hardy, Jerry Lewis e Pee-wee Herman (2016). O autor Sérgio Nesteriuk, ao analisar a série, comenta que

o desenvolvimento das personagens é, ao mesmo tempo, psicologicamente próximo de matizes presentes na vida cotidiana em sociedade e visualmente fantasioso, com design criativo e livre das formas predominantes antropomórficas, criando assim uma relação ambígua de identificação e estranhamento. Do relacionamento ordinário dessas personagens, emanam temas e situações universais, que nos permitem, aparentemente, a partir de pequenas questões, estabelecer uma visão mais crítica e reflexiva (2011, p. 151).

Desta forma, se pode concluir, então, que o antropomorfismo é uma estratégia representacional de acessibilidade que deu ao cineasta a licença para experimentar os horizontes espaciais do mundo digital fictício para envolver o espectador em uma retórica de ver as coisas de maneira diferente através do habitar e da corporificação de lugar e do espaço, visando despertar o conhecimento, interesse, empatia e compaixão do espectador na figura animada observada. Quanto à exposição de atributos intracorporais das personagens, Paul Wells define o desenho como uma ferramenta para manifestar uma ideia por meio de uma estratégia expressiva, gráfica ou ilustrativa (2012, p. 73). Essa linguagem abordada na série, representada por construtos visuais criativos, não é só um facilitador de ideias dando suporte à narrativa. Tal linguagem é, antes de tudo, uma flexibilidade possível que só a animação 2D permite, transitando entre a abstração total e a configuração realista do corpo e do ambiente sem causar a estranheza ou o impacto que outra técnica de animação provocaria. A série Bob

Esponja pode ser considerada um modelo de expressão flexível que permite todos os tipos de técnicas e abordagens, culminando numa diversidade de experimentações e transformações.

A representação intracorporal constantemente explorada em Bob Esponja dialoga diretamente com outros produtos audiovisuais na história da animação televisiva americana. Os exemplos, abaixo selecionados, podem ser considerados uma influência para Bob Esponja, uma vez que são dos anos 1990, então, pertencentes a uma mesma clivagem de conteúdo animado televisivo dos Estados Unidos.



Figura 15 - Cenas dos episódios de *The Ren & Stimpy Show* (1993) e *Os Simpsons* (1996)

Fonte: imagens capturadas pela autora

O primeiro *frame*, da série *The Ren and Stimpy Show*, apresenta de maneira perturbadora, a visualização intracorporal da personagem Stimpy, que teve sua pele arrancada pela personagem Ren. O segundo *frame*, de *Os Simpsons*, segue por outra via mostrando em uma *gag* o cérebro de Homer indo embora diante de uma conversa tediosa. Em entrevista para um blog de animação em 2012²³, Stephen Hillenburg declara que *The Ren and Stimpy Show* e *Os Simpsons* elevaram o nível de todas as animações de TV, inspirando sua equipe a tentar fazer algo memorável ou talvez até inovador.²⁴ A visualização de interiores psicológicos, físicos ou técnicos, inimagináveis, pertence à linguagem da animação e, como Paul Wells explica, a animação tem uma linguagem de expressão específica, particular e está no cerne de algumas de suas abordagens (2012).

Considerações finais

²³ Disponível em <http://animondays.blogspot.com/2012/02/animondays-interview-stephen-hillenburg.htm>. Acesso em 27/11/2019.

²⁴ Tradução livre da autora. Texto original: “‘Ren and Stimpy’ and ‘The Simpsons’ raised the bar for all TV animation. Those shows really inspired us to try to do something memorable or maybe even groundbreaking.”

A observação e análise crítica empregada nesta pesquisa proporcionou a percepção dos princípios formais e fundamentais da animação envolvidos na realização da série estudada. Além disso, mostrou como uma mudança no processo de desenvolvimento de conteúdo animado para TV promoveu novas possibilidades criativas, resultado da originalidade e ousadia de animadores contemporâneos, mudando o curso da história da animação televisiva americana. Constatou, ainda, que tal modo de produção nem sempre obedece aos princípios formais dos estudos de animação por operar em uma variedade de estilos e sensibilidades do criador. E isto, suscitou uma reflexão acerca dessas convenções formais aplicadas ao produto animado e seus momentos históricos específicos, concluindo que a animação televisiva da era “pós-moderna” pode apresentar marcas expressivas dentro de seus produtos e ainda assim alcançar seu propósito.

Ao ser transportada para uma análise estilística, a expressividade artística da série apresentou o estabelecimento de diálogos próximos e distantes na esfera da animação televisiva e para o cinema nos EUA, identificando esses diálogos também em produções recentes da animação brasileira. Outras questões de pesquisa podem surgir a partir desta análise formal e crítica, como, por exemplo, referente à filosofia do desenho de animação, além do estilo clássico marcado pelo movimento coreografado e anatomicamente correto ou ainda, do desenho que representa trajetórias de deslocamento e ação. Enfim, como propõe Paul Wells, formas do desenho de animação que considerem outras abordagens e processos nos quais desempenha um papel central e intrinsecamente diferente (2012).

Pode refletir-se também a questão de uma possível arqueologia das mídias entre as séries, partindo da proposição de Elsaesser. O autor considera o passado do cinema, bem como seu futuro, integrado firmemente com outras práticas midiáticas, outras tecnologias, outros usos sociais, tendo, acima de tudo, ao longo de sua história interagindo, sido dependente, sido complementado e se percebido em competição com todas as formas de entretenimento (ELSAESSER, 2028, p. 20).

Além disso, seria interessante analisar como o cenário brasileiro dialoga com essa influência americana, partindo de exemplos como a série *Irmão do Jorel*, que segue por essa vertente refletindo a integridade estilística a partir do olhar de seus criadores. E, por fim, pensar a TV como espaço criativo que, embora vinculada a um olhar por vezes preconceituoso da indústria cultural, pode apresentar marcas distintas dentro de seus produtos aceitando que a linguagem da animação tem uma abordagem de expressão complexa, pessoal e não deve ser relacionada a um ou outro estilo em particular.

Referências

BECK, Jerry. **The spongebob squarepants experience**. Los Angeles: Insight Editions, 2016.

BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Edição 1. Campinas, SP: Editora Unicamp, 2013.

ESTEVES, Ana Camila. **Espectatorialidade cinematográfica e a experiência ficcional nos filmes baseados em fatos reais**. Bahia: UFBA, 2009. Disponível em: <https://bit.ly/30k6Kh3> . Acesso em 04/10/2019.

HEINTJES, Tom. **The Oral History of SpongeBob SquarePants**. Disponível em: <https://bit.ly/2RgsJBd>. Acesso em: 16/10/2019

HENDERSHOT, Heather. **Nickelodeon Nation: The History, Politics, and Economics of America's Only TV Channel for Kids**. New York: Ed. New York University Press, 2004.

HOLLIDAY, Christopher. **I'm not a real boy, I'm a puppet: computer-animated films and anthropomorphic subjectivity**. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1746847716661456>. Acesso em 24/09/2019.

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de série de animação**. Edição 1. São Paulo, SP: Editora ANIMATV, 2011.

PALLANT, Chris. **Disney-Formalism: Rethinking 'Classic Disney**. Gwynedd, UK: Animation: An Interdisciplinary Journal. Vol 5, Issue 3, pp. 341 – 352, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1746847710377567>. Acesso em 24/09/2019.

PAREJO, Gabriela, MUSSOLINI, Larissa. **A estrutura de sentimento e o conflito entre a arte erudita e indústria cultural na série televisiva The Ren and Stimpy Show no período de trabalho do diretor John Kricfalusi**. Pelotas: UFPEL, 2017. Disponível em: <https://bit.ly/30kWOnr>. Acesso em 14/08/2019.

STANCHFIELD, Walt. **Drawn to Life..** New York: Editora Focal Press, 2009.

THOMAS, Frank, JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life**. Edição 1. New York: Disney Editions, 1995.

WELLS, Paul, QUINN, Joanna, MILLS, Les. **Desenho para Animação**. Porto Alegre: Editora Bookman, 2012

WHITAKER, Harold, HALAS, John, SITO, Tom. **Timing for animation**. Edição 2. New York: Editora Focal Press, 2009.

WILLIAMS, Richard. **Manual de Animação**. São Paulo: Editora Senac, 2016