



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS**  
**CENTRO DE ARTES**  
**CINEMA DE ANIMAÇÃO**

**LARISSA LÚCIO MEYER**

**A ANIMAÇÃO VOLUMÉTRICA EM O SUR(REAL) MUNDO DE ANY MALU:**  
**Do quadro a quadro à técnica digital de recortes aplicada à personagem**

Pelotas/RS

2016

**LARISSA LÚCIO MEYER**

**A ANIMAÇÃO VOLUMÉTRICA EM O SUR(REAL) MUNDO DE ANY MALU:**

**Do quadro a quadro à técnica digital de recortes aplicada à personagem**

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<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Carla Schneider

Pelotas

2016

LARISSA LÚCIO MEYER

**A ANIMAÇÃO VOLUMÉTRICA EM O SUR(REAL) MUNDO DE ANY MALU:**

**Do quadro a quadro à técnica digital de recortes aplicada à personagem**

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.

Aprovada em \_\_\_\_\_.

Banca Examinadora:

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Carla Schneider

---

Prof. M<sup>c</sup>. André Luis Porto Macedo

---

Prof. Dr. Guilherme Carvalho da Rosa

## **Resumo**

Ao analisar a animação da personagem Any Malu, protagonista do seriado para internet *O (Sur)real mundo de Any Malu* (Combo Estúdio, 2015), este artigo revela possíveis aprimoramentos agregados a técnica e estética da animação digital em recortes quando da apropriação do senso tridimensional (volumetria) observado em personagens animados no formato tradicional (papel e lápis).

**Palavras-chave:** animação digital; animação de recortes; séries brasileiras; internet.

## **Abstract**

After an analysis over the animation of Any Malu, protagonist of the internet series *O (Sur)real mundo de Any Malu* (Combo Estúdio, 2015), this article reveals possible improvement related to the technique and aesthetics of digital cut out animation , when noticed an appropriation of tridimensional feeling (volumetry) as seen in traditional (made with paper and pencil) animated characters.

**Keywords:** digital animation; cut out animation; brazilian series; internet.

## Sumário

<b>1. Introdução .....</b>	<b>5</b>
<b>2. Do bidimensional ao tridimensional de um personagem .....</b>	<b>10</b>
<b>3. Any Malu: técnica e estilo .....</b>	<b>15</b>
<b>4. Considerações finais .....</b>	<b>22</b>
<b>5. Referências .....</b>	<b>24</b>
<b>Apêndice 1: Levantamento de séries brasileiras em cut out digital .....</b>	<b>25</b>

## 1. Introdução

Seja para adultos ou crianças, as séries para a televisão e internet são cada vez mais consumidas no mundo, assim como no Brasil. Em se tratando de animação para a televisão, o grande contingente de produções consumidas em território nacional é estrangeiro. Mas, nos últimos anos, com o desenvolvimento das tecnologias digitais, a produção brasileira é cada vez mais viabilizada.

Nos primórdios da televisão no Brasil, as séries de animação exibidas eram em sua maioria norte americanas. A primeira série mostrada na TV foi *O Pica-pau* (1940) e, mesmo com o constante crescimento da produção brasileira desde 1917 com o primeiro curta *O Kaiser*, a produção se concentrou nas áreas de propaganda e curtas-metragens autorais (NESTERIUK, 2011, p. 109). No que tange o contexto histórico da produção de séries de animação brasileiras, pode-se afirmar que é recente, na medida que se refere a nada mais do que trinta anos. Seguindo estudos de Sérgio Nesteriuk (2011), nesta trajetória é possível destacar dois momentos determinantes: a) o pioneirismo, a partir dos anos 80, com a *Turma da Mônica*, série realizada em formato de produção tradicional (técnica na qual são utilizados lápis, papel, acetato e tinta em desenhos sequenciais) pela Maurício de Souza Produções e, b) a participação do governo federal, como investidor neste âmbito da indústria audiovisual, ao lançar em 2008 o programa *AnimaTV*, que se caracterizou como uma forma de incentivo à capacitação e potencialização da inserção de séries brasileiras no mercado nacional e internacional. Neste ano foram selecionadas duas séries: *Carrapatos e Catapultas* (estúdio Zoom Elefante) e *Tromba Trem* (Copa Studio).

O principal fator que define o gênero série de animação para televisão é a presença de um modelo focado na produção. Nos anos iniciais da televisão nos Estados Unidos, os desenhos animados veiculados eram reprises de curtas e séries feitas para o cinema da época. Isso se dava pelo fato de que o preço de produção de material inédito era até 16 vezes mais caro que a produção em *live action*<sup>1</sup>, de mesmo tempo (NESTERIUK, 2011, p. 71). Com animações mais limitadas e baixo orçamento, os *cartoons* surgiram em meados de 1940, nos Estados Unidos, sendo produzidos especialmente para televisão.

Projetos envolvendo produtos audiovisuais animados, nos mais diversos formatos, caracterizam-se pelo desafio de ter uma etapa de planejamento assertiva (no sentido de maximizar o processo) que envolve a relação de quantidade dos registros sequenciais a serem criados (sejam eles desenhos, fotografias, etc.) com o resultado final almejado. Assim, verifica-

---

<sup>1</sup> *live action*: refere-se a produções onde os personagens são representados por atores em oposição aos personagens animados.

se que com o passar dos anos novas técnicas foram desenvolvidas a fim de otimizar este processo. No Brasil, nota-se o empenho em aprimorar os processos de produção desses produtos animados. Ao longo dos anos, a Maurício de Souza Produções, por exemplo, vem se apropriando gradativamente de tecnologias para a otimização do processo e diminuição de custo. Da mesma maneira, observa-se cada vez mais produtos que seguem este modelo de produção mais econômico recorrendo à técnica de animação em recorte digital, também conhecida como *cut out*. Algumas dessas séries, pioneiras neste contexto, são: *Fudêncio*<sup>2</sup> (Drogaria de Quadrinhos, 2005); *Anabel*<sup>3</sup> (Lancast Mota, 2005) e, *Princesas do Mar*<sup>4</sup> (Fábio Yabu, 2007).

Ao mencionar séries animadas, com maior frequência os estudos estão voltados para os produtos veiculados na televisão, embora exista, atualmente, um volume considerável de produções dedicadas à internet. Convém destacar que, neste âmbito, as séries são desenvolvidas com características específicas, isto é, vídeos curtos, com narrativas simples focadas nas representações das ações dos personagens que, por sua vez, são elaboradas mediante o uso da técnica de animação digital em recortes (*cut out*), que agiliza todo este processo.

No Brasil, exemplos neste sentido são identificados em produtos como: esquetes do *5 Alguma Coisa*<sup>5</sup> (Mederi Corumbá e Leonardo Amaral, 2012); *Animatoons*<sup>6</sup> (Felipe Castanhari e animada pelo Combo Estúdio, 2016); *Gramero e Flor*<sup>7</sup>, (projeto relacionado ao Laboratório de Linguagens e Interações Cognitivas do Curso de Cinema de Animação da Universidade Federal de Pelotas) ou, ainda, *O (Sur)real Mundo de Any Malu* (Combo Estúdio, 2015). Esses exemplos citados derivam de um mapeamento sobre a produção de séries animadas no Brasil, em especial nos últimos 15 anos, que resultou num conjunto próximo a 30 produtos (ver Apêndice 1), todos eles realizados na técnica de animação digital em recortes.

Vale salientar que o uso desta técnica apresenta uma visualidade característica, denotando a presença de um estilo pautado pela bidimensionalidade nos movimentos dos personagens, uma vez que essas peças os constituem estruturalmente como ‘marionetes’ (ver Figura 1) e deslizam umas sobre as outras, sem explorar a volumetria do personagem (ver Figura 2).

<sup>2</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=B7FprtBqVRw>> acesso em: 21/09/2016

<sup>3</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mLxUT8gsV4c>> acesso em: 21/09/2016

<sup>4</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=Dn\\_Lnrg3AP8](https://www.youtube.com/watch?v=Dn_Lnrg3AP8)> acesso em: 21/09/2016

<sup>5</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/5algumacoisa>> acesso em 20/09/2016.

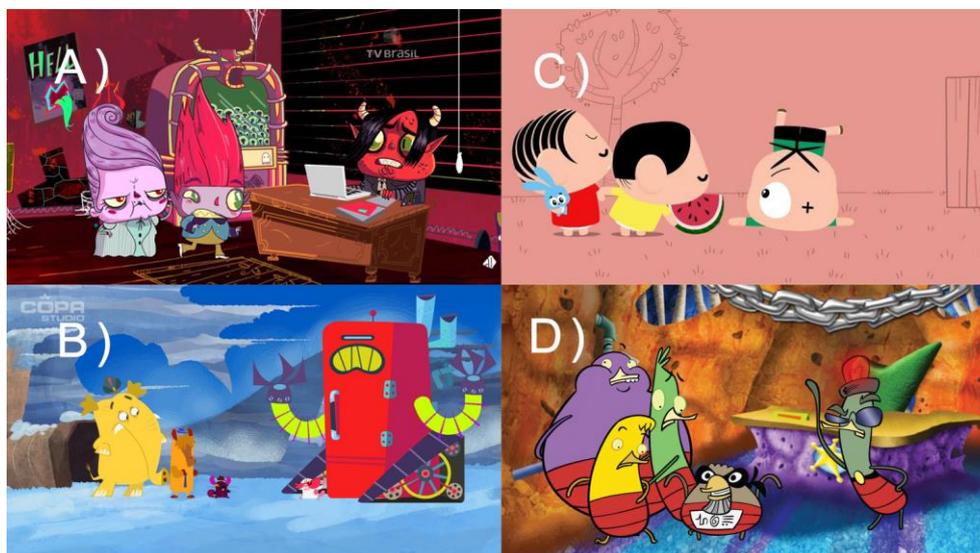
<sup>6</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=i06-Gp6hU3o>> acesso em 20/09/2016.

<sup>7</sup> Disponível em: <<http://granmeroefflor.blogspot.com.br/>> acesso em 20/09/2016.



**Figura 1:** Composição da Ofélia, personagem do curta *O Auto da Perfidia* (2016) (Fonte: arquivo da autora).

O uso desses elementos resulta na representação quase que nula da tridimensionalidade dos personagens, e pelo uso recorrente da técnica, mostrado pelo mapeamento indicado (Apêndice 1), acredita-se que acaba por formular o surgimento de um estilo próprio, uma visualidade específica associada a este tipo de animação (ver Figura 2), isto é, ausência de profundidade na elaboração dos planos ou na estrutura dos desenhos dos personagens.

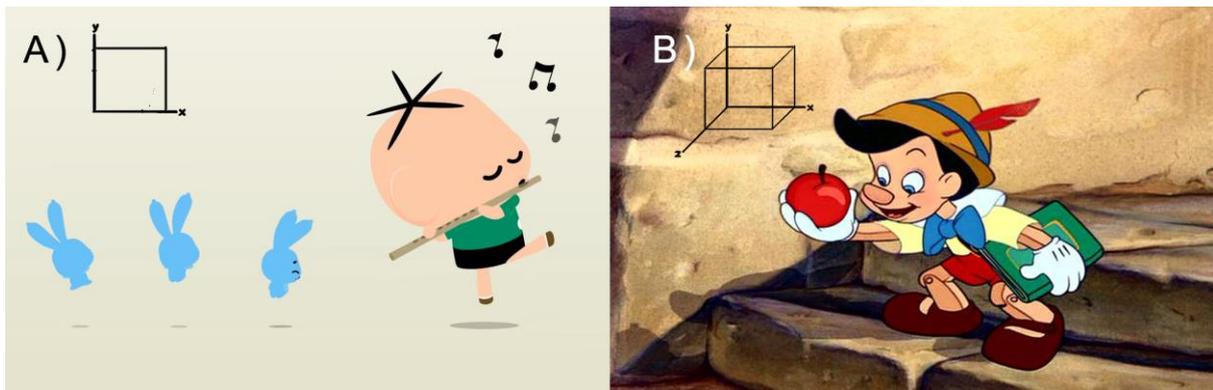


**Figura 2:** Fotogramas das séries *Historietas Assombradas* (item A); *Turma da Mônica* (item C); *Tromba Trem* (item B) e *Carrapatos e Catapultas* (item D). Fonte: online <sup>8</sup>.

<sup>8</sup> (A) Disponível em: <[http://pt-br.historietasassombradas.wikia.com/wiki/Pobre\\_Diabo](http://pt-br.historietasassombradas.wikia.com/wiki/Pobre_Diabo)> acesso em: 28 fev. 2017.

(B) Disponível em: <http://trombatrem.blogspot.com.br/2011/06/10-imagens-episodio-9-chinchila-e.html> acesso em: 28 fev. 2017.

É possível perceber, em cada um dos fotogramas apresentados na Figura 2, que a noção de perspectiva não é parte fundamental da construção visual dos planos, bem como a volumetria da caracterização dos personagens. Observa-se, nestas imagens, que eles estão totalmente (ou quase) de frente para o espectador, mantendo a forma de suas silhuetas quase imutáveis. Nesse tipo de animação também é característico que os personagens se locomovam mais lateralmente, ou seja, nos eixos  $x$  e  $y$  (ver Figura 3, item a) do plano cartesiano, explorando menos o eixo  $z$  (ver Figura 3, item b).



**Figura 3:** (A) Cebolinha toca flauta saltitando em *A Turma da Mônica Toy* (2013); (B) Pinóquio desce a escada. Fonte: *online*<sup>9</sup>.

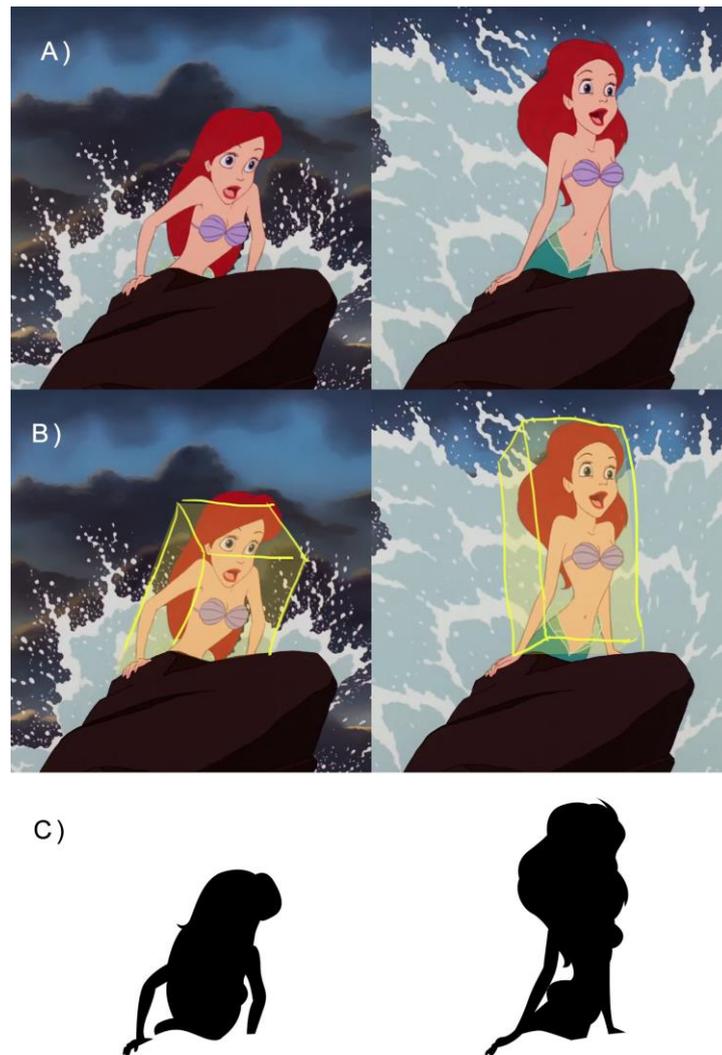
No outro extremo vemos nas séries, animadas tradicionalmente, o uso da perspectiva; personagens em ângulos diversos e a exploração do eixo  $z$ , dando profundidade à cena (ver Figura 3, item b). As silhuetas dos personagens são ‘maleáveis’ em relação a outra técnica apresentada (ver Figura 3, item a), no sentido que estes personagens, se distorcem mais que aqueles. Assim, percebe-se maior tridimensionalidade em desenhos animados com essa técnica (ver Figura 4) que embora não seja tão utilizada em séries animadas pela sua complexidade, mas que foi usada em longas metragens da Disney como *A Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), *Bambi* (1942), *Pinóquio* (1940), entre outros.

(C) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FdJSGEQnfGY>> acesso em: 28 fev. 2017.

(D) Disponível em: <[http://carrapatosecatapultas.blogspot.com.br/2011\\_06\\_01\\_archive.html](http://carrapatosecatapultas.blogspot.com.br/2011_06_01_archive.html)> acesso em: 28 fev. 2017.

<sup>9</sup> (A) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=csWdxZ2ftZc&t=16s>> acesso em: 28 fev. 2017.

(B) Disponível em: <<https://cinemaedebate.com/2010/09/29/pinoquio-1940/>> acesso em: 28 fev. 2017.



**Figura 4:** Comparação de Ariel (*A Pequena Sereia*; 1989), quanto a sua posição no espaço tridimensional e a mudança da forma (silhueta). Fonte: *online*<sup>10</sup>.

Considerando-se as atuais técnicas em uso para a animação de personagens de séries (TV e internet) selecionou-se *O (Sur)real Mundo de Any Malu* (ver Figura 5), por compreender que atende os requisitos como objeto de estudo deste artigo que objetiva compreender quais são os elementos e a forma como eles são utilizados para gerar o efeito da volumetria dos personagens. Além de conter os atributos pertinentes à pesquisa proposta, a escolha deste objeto de estudo também se justifica pelo fato de ser próximo a autora deste texto que, desde 2016, faz parte da equipe desta produção.

<sup>10</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=5Keal\\_UfT6o](https://www.youtube.com/watch?v=5Keal_UfT6o)> acesso em: 28 fev. 2017.



**Figura 5:** Cartão de título da série *O (Sur)real Mundo de Any Malu* (2015). Fonte: *online*<sup>11</sup>.

Para alcançar o objetivo proposto, buscou-se como abordagem metodológica a análise de documentos (leia-se arquivos de produção das animações da personagem Any Malu), cedidos pelo Combo Estúdio para este fim. Além disso, recorreu-se ao apoio na pesquisa bibliográfica sobre o tema proposto neste texto, percebendo-se que não há artigo acadêmico, até o momento, com esta delimitação de tema. Desta maneira, compreende-se a relevância deste estudo pelo seu conteúdo pouco explorado no meio acadêmico, como indicativo de seu potencial para contribuir, não somente com aspectos históricos, técnicos e estilísticos, mas também por apresentar uma reflexão sobre a transição e evolução da animação de personagens em séries.

## **2. Do bidimensional ao tridimensional de um personagem**

A elaboração da estrutura de um personagem viabiliza ampliar o potencial da expressividade de seus movimentos. Para que ele seja crível em seu universo, é necessário manter uma relação coerente entre o seu perfil emocional, os elementos que compõem o seu visual, bem como os seus movimentos. Portanto, a personalidade precisa estar em seus trejeitos de maneira que oscilações de humor estejam implícitas em movimentos específicos que também representam atributos como peso, tamanho e forma. A animação dos movimentos de um personagem magro, por exemplo, diferencia-se de outro mais gordo; na mesma medida que um tímido em comparação a um mais extrovertido. Sobre essa questão, Preston Blair (1996, p.11), indica a relação entre a construção do personagem, volumetria e expressividade (ver Figura 6),

<sup>11</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2Hzb85Jq40k&t=3s>> acesso em: 28 fev. 2017

orientando que ele seja desenhado como uma marionete e que suas poses sejam guiadas por uma linha de ação.



**Figura 6:** Linhas de ação sobre personagens e suas estruturas tridimensionais. Fonte: bibliográfica<sup>12</sup>.

Essas noções apontadas por Blair (1996) aproximam-se dos princípios da animação como o *Solid Drawing* (senso tridimensional) e o *Staging* (ideia a ser transmitida de maneira clara através da pose dos personagens em cena) definidos por Johnson e Thomas (1981). Compreende-se que é possível, em qualquer técnica, aplicar esses princípios para que se resulte numa animação com volumetria, no sentido que dê a sensação de que o objeto ou personagem apresentado seja facilmente integrado a uma determinada realidade em todas as três dimensões, se assim for possível.

Com seu design e ações bem definidos, um personagem, ainda que 2D, pode denotar tridimensionalidade se assim o for necessário como é visto na Figura 6. Mas, em algumas produções, como àquelas séries voltadas para a televisão, pela necessidade de agilidade para viabilizar a produção em maior escala, são adotadas maneiras menos complexas e mais econômicas de animação. Em *Os Flintstones*, de 1960, produzida por William Hanna e Joseph Barbera, por exemplo, os personagens têm sua locomoção e mobilidade corporal limitadas. É comum vê-los parados em maior parte do tempo em cena (ver Figura 7) enquanto somente suas cabeças e/ou pés se movem. Isso se dá pela iniciativa de 'economizar' desenhos, podendo reutilizar os mesmos fotogramas e poses, agilizando o processo. Nesta condição, os personagens são representados, em sua maioria, frontalmente, com poucos momentos de torção ou ângulos diferenciados.

<sup>12</sup> BLAIR, Preston. **Cartoon Animation**. Walter Foster Publishing. Laguna Hills, CA, United States. 1996, p.11



**Figura 7:** Barney e Fred caminham lateralmente enquanto conversam. Fonte: *online*<sup>13</sup>.

Ainda que métodos visando maior economia de animação para séries tenham sido desenvolvidos, a produção desse tipo de produto audiovisual ainda era dispendiosa em termos de recursos financeiros, uma vez que eram feitos mediante o somatório quantitativo de materiais como acetato, tintas e papel.

Com o advento das tecnologias digitais, novas formas de animar surgiram, dentre elas o *cut out*, técnica que cria animações a partir de marionetes bidimensionais. Esta técnica é utilizada nas mais diversas séries para televisão tanto pela questão econômica quanto pela constância dos personagens. Lê-se constância quando à facilidade de manter a aparência/unidade dos personagens constante pois, em uma produção tradicional, desenhada à mão, é mais recorrente que cada artista desenhe de sua própria maneira, deformando o personagem de sua forma original.

Atualmente, as produções de séries são produzidas desta maneira, em formato digital, disponibilizando assim, automatizações antes não proporcionadas pela técnica tradicional. Programas como Adobe Flash, Adobe Photoshop, Toon Boom e TVPaint, (voltados para animação e edição de imagens) são ferramentas que proporcionam maior rapidez e novas alternativas para a técnica do recorte.

Tanto em técnica tradicional quanto digital, todos os princípios da animação são empregáveis, pois o meio em que é feito só se torna uma ferramenta nas mãos do animador, que irá aplicá-los sobre a técnica. Mas, o visual bidimensional mostrado em os *Flintstones*, bem como em outros produtos da era analógica, que buscavam a economia e maximização da produção, parece se estender ao meio digital com facilitadores e automações.

<sup>13</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=T2Xgiuz5BzA&t=78s>> acesso em: 28 fev. 2017.

A bidimensionalidade em produtos seriados, além de suporem economia do processo, parecem exercer função estilística, à medida que se torna uma escolha visual já na pré-produção do projeto. No Brasil, como supracitado, há uma predominância de séries produzidas em *cut out* digital. Algumas já conhecidas por serem transmitidas por canais como Nickelodeon, Cartoon Network e Discovery Kids. Como um exemplo deste estilo, pode-se destacar *Historietas Assombradas para Crianças Malcriadas*, série criada por Victor Hugo Borges e veiculada no Cartoon Network. Seus personagens dificilmente se distorcem (ver Figura 8), para que suas silhuetas permaneçam constantes e assim, os personagens sejam mais facilmente distinguidos.



**Figura 8:** Fotogramas da série *Historietas Assombradas para Crianças Malcriadas* (2013); (A) Fotograma do episódio “Kumu Tatchi”; (B) Silhueta dos personagens principais em fotograma do episódio “Kumu Tatchi”; (C) Fotograma do episódio “Pobre Diabo”; (D) Silhueta dos personagens principais em fotograma do episódio “Pobre Diabo”. Fonte: *online*<sup>14</sup>.

Esta mesma escolha pode ser percebida em outras obras brasileiras como *O Sítio do Picapau Amarelo*, também veiculado no Cartoon Network, *Meu Amigãozão*, transmitido pela Discovery Kids, entre outras. Mais que animações voltadas para a mimesis do real, essas produções estão centradas em manter o personagem reconhecível o bastante para serem carismáticos, transmitir a história e funcionar dentro da narrativa e identidade visual da série.

Em contrapartida, existe outro viés para o *cut out*. Com as ferramentas digitais cada vez mais desenvolvidas no intuito de facilitar o trabalho do animador, tornou-se possível que a

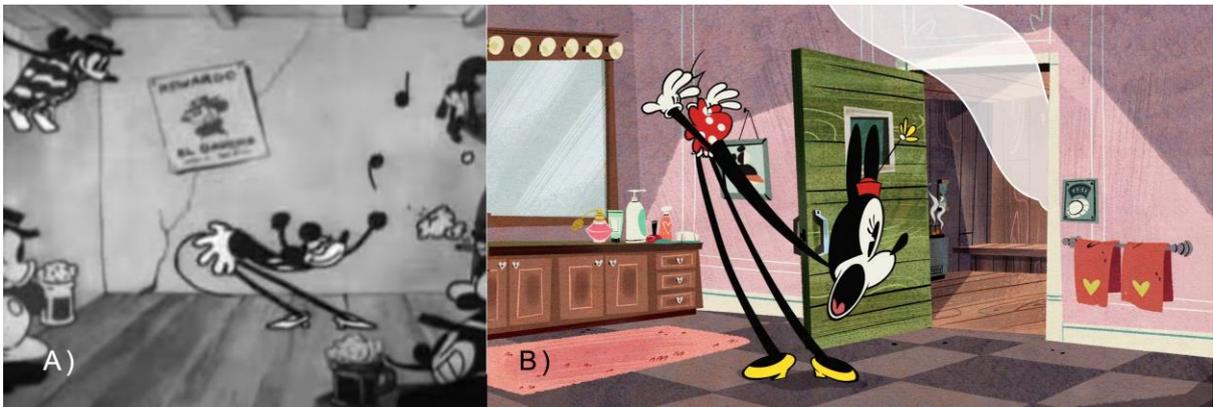
<sup>14</sup> (A) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=sZR0jNxsLMc&t=113s>> Acesso em: 28 fev. 2017.

(B) Composição elaborada pela autora.

(C) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ydqEgruMW5s>> Acesso em: 28 fev. 2017.

(D) Composição pela autora.

marionete em recortes, antes pouco distorcida e cheia de limites, se tornasse tão maleável quanto um personagem na era do *Silly Symphonies* (Disney, 1929), em que os personagens não apresentavam estrutura óssea, o que possibilitava movimentos impossíveis para um ser vivo real (ver Figura 9). Esse estilo de animação é conhecido como *rubber hose animation*, em uma tradução literal animação de mangueira de borracha, justamente pelas distorções exageradas dos corpos dos personagens daquela época que fazem parecer mangueiras d'água (THOMAS, p.45).



**Figura 9:** Item A: Minnie dança em “Mickey Mouse - The Gallopin' Gaucho”, 1928. Quadro a Quadro; Item B: Minnie se assusta em “A Mickey Mouse Cartoon: Doggone Biscuits”, 2016. *cut out* digital. Fonte: *online*<sup>15</sup>.

No Brasil, também existem produções seriadas que se utilizam dessas novas ferramentas no intuito de trazer maior elasticidade à animação. Alguns exemplos são *A Turma da Mônica*, da Maurício de Sousa Produções, e *O (Sur)real Mundo de Any Malu*, série lançada em 2015 pelo Combo Estúdio no intuito de apresentar a primeira *youtuber* completamente animada do Brasil. Assim como os outros *cartoons* e séries animadas, Any Malu foi criada para que fosse de rápida e econômica produção. Sem incentivo ou investidores, o projeto nasceu da vontade de seus criadores de fazer algo diferente dos moldes de série para TV, com mais liberdade criativa e *feedback*<sup>16</sup> imediato do público. Começando pelo modelo da personagem, a Any Malu, traz referências das produções Disney, se pensando a partir de suas proporções, formas e estrutura. Mas não somente esta referência como do universo dos desenhos animados em geral, criando uma abertura para outros tipos de animação, afastando-se do estilo formalista Disney, embora este ainda seja predominante. Para perceber o formalismo em seus movimentos, é necessário que se entenda alguns elementos do gesto no espaço e como isso é aplicado ao modelo da personagem.

<sup>15</sup> (A) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DnjSVSykNsA&t=8s>> acesso em: 28 fev. 2017.

(B) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4zVS7BLbbkk>> acesso em: 28 fev. 2017.

<sup>16</sup> *feedback*: informação que o emissor obtém da reação do receptor à sua mensagem, e que serve para avaliar os resultados da transmissão.

### 3. Any Malu: técnica e estilo

A série *O (Sur)real Mundo de Any Malu* destaca a protagonista que é considerada a primeira *youtuber* animada do Brasil, segundo a revista Istoé<sup>17</sup>, e foi criada em 2015 pelo Combo Estúdio, formado por profissionais do mercado de animação do Rio de Janeiro, que já participaram de produções como: *O Sítio do Picapau Amarelo* (2012), *A Turma da Mônica* nos anos de 2012 e 2013 em produções como: *Historietas Assombradas para Crianças Malcriadas* (2013), *Irmão do Jorel* (2014), e outras. Segundo seus idealizadores (nomes) esta série originou-se da vontade de produzir uma obra veiculada na internet, com certa liberdade criativa para que fossem explorados os gostos próprios de seus desenvolvedores.

Com esta premissa, surgiu 'Any Malu'<sup>18</sup>, representação caricata baseada no fenômeno contemporâneo presente na internet denominado como *digital influencer* (influenciadores digitais em uma tradução livre) no qual pessoas utilizam uma plataforma digital (YouTube, Facebook, Twitter, etc.) para produzir e apresentar conteúdo de interesse a um determinado público. Em uma entrevista cedida ao site do Estadão<sup>19</sup>, a equipe de produção de 'Any Malu' revelou que a ideia do canal sempre foi ser divertido, moderno, para todos os públicos e, para isso, se baseia em elementos atuais, referências de clássicos e materiais de preferência pessoais. A escolha de se veicular o produto na internet abriu um novo leque de possibilidades, tanto de público quanto de oportunidades de experimentação. Em 'Any Malu' foi escolhida a técnica de animação de recorte digital (*cut out*) que possibilita associar aos movimentos da personagem em três situações distintas que acabam por atuar em conjunto: (1) edição não-linear, ou seja, alterações de sua animação ao longo da linha do tempo sem se preocupar com a ordem sucessiva de poses; (2) deformações do desenho e, (3) criação de bancos de dados, com variações de peças, poses e expressões para que possam ser reutilizadas sempre que necessário.

Além dos recursos mencionados, convém destacar que ao animar a personagem, em ambiente digital, conta-se com o auxílio de ferramentas específicas presentes em *softwares* (Toon Boom, Adobe Flash, Adobe After Effects) que permitem que as peças móveis tenham seus movimentos interpolados automaticamente. Esta interpolação gera uma

---

<sup>17</sup> Disponível em: <<http://istoe.com.br/any-malu-e-a-primeira-youtuber-feita-em-animacao-no-brasil/>> acesso em: 22/09/2016.

<sup>18</sup> Usamos 'Any Malu' entre aspas para referenciar a série

<sup>19</sup> Disponível em: <<http://emails.estadao.com.br/noticias/gente.any-malu-e-a-primeira-youtuber-feita-em-animacao-no-brasil,10000061320>> acesso em: 19/02/2017.

visualidade/estética característica deste tipo de produção. Em outras palavras, mencionando os estudos de Simon Brethé (2011, p.138):

O que se percebe é que o uso dos *softwares* para produzir animação diretamente no computador usando os recursos de interpolação ainda mostram certo distanciamento do conceito de animação *full-animation* nos moldes da animação clássica.

Convém esclarecer como se dá a construção desta personagem dentro do ambiente digital, para que então se perceba as possibilidades a serem obtidas a partir daí. A Any Malu é como uma marionete (ver Figura 10), cada parte do seu corpo é separada e chamada de peça e, cada uma dessas peças possui um nome específico e faz parte de um banco de dados comumente chamado de biblioteca. Essas bibliotecas podem ser compostas por dezenas de desenhos de mãos, ou olhos, ou qualquer elemento que precise ser trocado ao longo da animação.

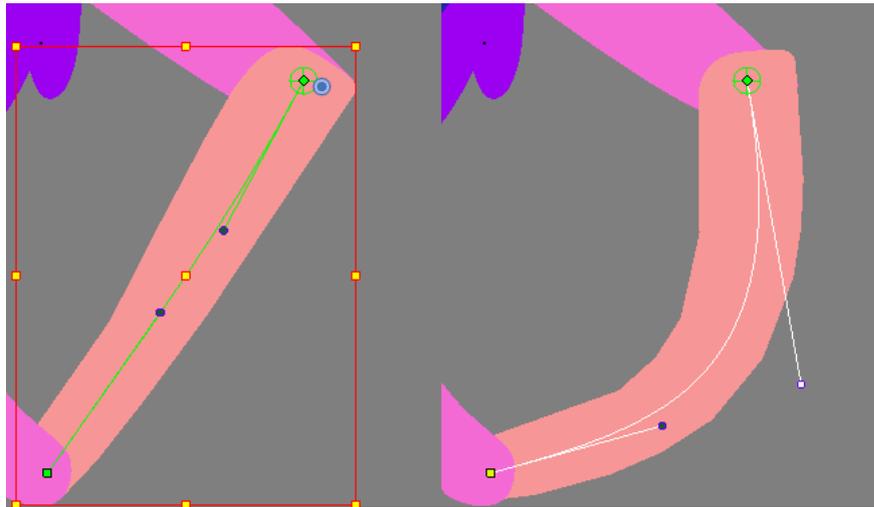


**Figura 10:** Marionete de Any Malu em dois estágios: articulada e em recortes. Fonte: Arquivos cedidos pelo Combo Estúdio.

Para que a marionete funcione, cada parte deve estar atachada ao seu devido lugar. Por exemplo, a mão deve estar associada ao antebraço, que deve estar preso ao braço, que por sua vez, deve estar atrelado ao ombro. Ou seja, existe uma hierarquia, uma ordem em que as peças são interligadas, para que quando o animador mova uma perna, ou um braço, este não esteja desassociado do modelo.

O meio digital proporcionou a adição de propriedades associadas a cada elemento do modelo, como por exemplo, a distorção de cada peça individualmente, ou de peças interligadas. Também é possível adicionar efeitos especiais como esfumado, transparência, cor, dentre outras alterações. Ainda há um facilitador chamado *deformer* (ver Figura 11), ou deformador, que agregou um novo visual à animação digital, pois permite que cada peça seja

torcida, distorcida, esticada e desenhada de formas diferentes, tornando a marionete, uma vez sólida, maleável como nas animações *rubber hose* (ver Figura 9) novamente.



**Figura 11:** Marionete de Any Malu e os deformadores aplicados às peças. Fonte: Arquivos cedidos pelo Combo Estúdio.

Além de proporcionar biblioteca de peças, o *software* (neste caso, *Toon Boom*), também possibilita criar bancos de animação, o que torna a produção cada vez mais rápida à medida que a cada novo episódio, novas animações são criadas e armazenadas, podendo ser reutilizadas em episódios futuros.

Outro elemento importante para a composição do personagem, mais especificamente da Any Malu, não está diretamente ligado ao meio digital, nem ao desenho da forma, mas sim ao movimento. A este se aplica o princípio do *Timing*, que faz transparecer a personalidade do personagem a partir de seus gestos. O chamado *timing*, chama a atenção por ser um princípio elusivo e subjetivo que pode ser, inclusive, comparado a música (WHITAKER, 2006, p.27). Segundo este autor, assim como a melodia (que só existe quando está sendo tocada) o *timing* só existe quando o filme está sendo projetado. Este princípio, integrante dos outros 12 apresentados em *Illusion of Life* (THOMAS, 1981, p.47), é o responsável por delegar personalidade ao movimento, é o modo como cada personagem realizará a mesma ação (a caminhada, por exemplo, é diferente para cada um).

Cabe ao animador entender a maneira como se porta aquele ser, tanto por referências externas, como pela observação de animais ou pessoas, quer seja através de vídeos prontos ou de auto referência (quando os animadores registram suas próprias expressões). Walt Stanchfield (Vol. 1, 2009, p.45) explica que a caracterização do personagem em seu papel (atuação) está atrelada ao gesto e em diferenciar personalidades em sua essência, isto é, o

desenho de uma cena não é finalizado até que a representação sensorial de uma emoção seja sintetizada.

Outro aspecto observado na animação da personagem Any Malu é a sua tridimensionalidade. Esta noção espacial também é reconhecida como um dos princípios da animação sugeridos e utilizados em várias produções do Walt Disney Animation Studios e costumava ser explorada, de maneira mais recorrente, em produções tradicionais desenhadas quadro a quadro. Este princípio, formulado por Ollie Johnson e Frank Thomas (1981, p.66), é denominado *Solid Drawing* e é reconhecido à partir da noção de volume que um determinado desenho apresenta, valendo-se de 3 atributos: o peso, o volume e o equilíbrio.

Um comparativo entre episódios da série (2015 e 2017) possibilita a observação do aprimoramento da volumetria. No episódio *Programa novo é surreal* (ver Figura 14, item A), por exemplo, Any Malu se movimenta em direção à câmera em oposição ao celular em sua mão. Nesta cena o quarto é feito em pintura digital, a iluminação da personagem é percebida como que por alto contraste, criando uma linha sólida (sem suavização) e sua paleta de cor é vibrante em relação ao episódio de 2017 (ver Figura 12, item B).



**Figura 12:** (A) Plano do quarto de Any Malu no episódio *Programa novo é surreal*, 2015. (B) Plano do quarto de Any Malu no episódio *50 Tons de Rosa (Parte 2)*, 2017. Fonte: *online*<sup>20</sup>.

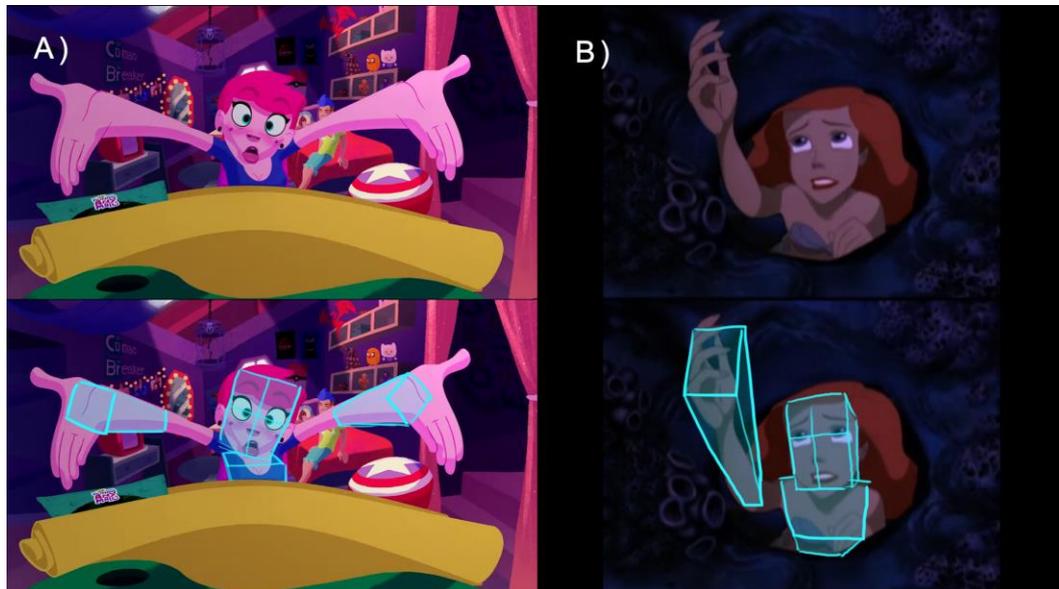
Já em *50 Tons de Rosa (Parte 2)*, episódio de 2017 (ver Figura 12, item B), Any Malu joga videogame sentada no chão. Desta vez o quarto do personagem foi feito em programa de modelagem 3D, simulando a visualidade do 2D (pintura digital original vista em 2015). A paleta de cores mais recente é menos vibrante e a iluminação possui suavização ampliando a representação de relevo.

<sup>20</sup> (A) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0EL0Y4aZYqI>> acesso em: 28 fev. 2017.

(B) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2Hzb85Jq40k&t=13s>> acesso em: 28 fev. 2017.

Ao analisar algumas poses de Any Malu em movimento, verifica-se que, mesmo contendo estrutura bidimensional característica da técnica de animação digital em recortes ('marionete'), existe um aprimoramento desta modalidade pois apresenta maior tridimensionalidade, aproximando a visualidade que se observava em animações clássicas da Disney, realizadas através da técnica tradicional.

Assim como dito por Brethé (2011, p.138), muitas animações feitas em *cut out* mostram distanciamento da animação quadro a quadro (*full-animation*) pela automaticidade da animação. Contudo, algumas séries atuais demonstram que existem métodos que possibilitam aproximar as duas técnicas (tradicional e digital). Enquanto as demais séries feitas em *cut out* seguem um estilo de animação bidimensional, com pouca perspectiva e limitações referente a distorções e frontalidade da pose dos personagens (ver Figura 2), a personagem Any Malu, segue na perspectiva tridimensional, como exemplificado na Figura 13, a seguir:



**Figura 13:** (A) Any Malu e esboço sobre personagem para demonstrar tridimensionalidade; (B) Ariel e esboço sobre personagem para demonstrar tridimensionalidade. Fonte: *online*<sup>21</sup>.

Any Malu, conforme indica a Figura 13 (item A), joga um pano em direção à câmera para apresentar os produtos de sua loja virtual. Ela estica suas mãos para frente em profusão. Ao fundo o outro personagem está sentado à beira da cama sendo sobreposto pela Any Malu. Nesta cena evidencia-se uma profundidade decorrente da perspectiva do quarto e das distorções dos braços da personagem, que sugerem aproximação dela em relação à câmera. Este plano demonstra que mesmo utilizando a animação digital de recortes é possível gerar volumetria

<sup>21</sup> (A) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ue3wtWZK5A>> acesso em: 28 fev. 2017.

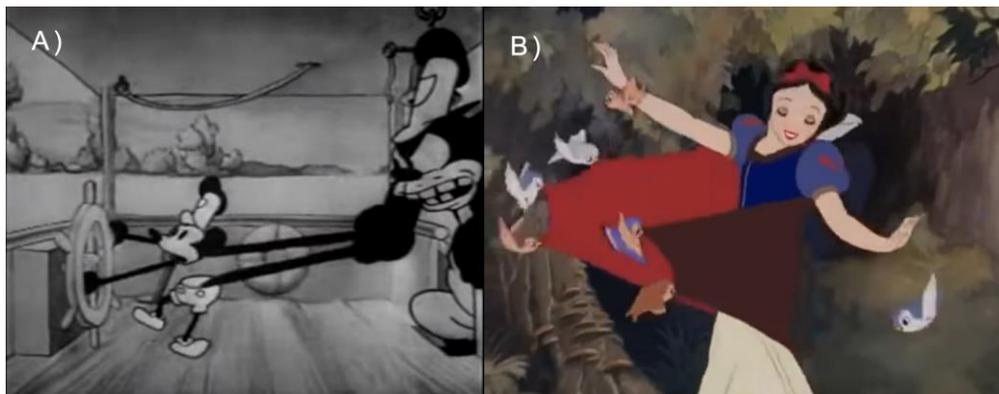
(B) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SXKIJuO07eM>> acesso em: 28 fev. 2017.

similar à que encontramos neste fotograma da *A Pequena Sereia* (1989), que denota o mesmo senso de profundidade causada pela perspectiva e escorço da personagem (ver Figura 13, item B). Esta constatação possibilita reafirmar o indicativo de que, mesmo sendo produtos com diferentes técnicas de animação (tradicional e digital), podem conter proximidades no senso da tridimensionalidade e conseqüentemente visualidade/estética. Verifica-se que a gestualidade do desenhar, utilizada pelos animadores na técnica tradicional, está sendo incorporada na animação digital em recortes.

A partir dessa análise, evidencia-se a proximidade entre a visualidade de Any Malu em relação a animação de alguns personagens criados pelo Walt Disney Animation Studios. Entretanto, para tratar do estilo aparente em Any Malu é preciso que se entenda primeiramente o que se configura como estilo “Clássico Disney” para que possa, efetivamente, estabelecer semelhanças. Nesta linha de pensamento, convém alertar que este termo é ambíguo por se tratar não somente do visual, mas também de um tipo de técnica ou uma época, conforme indica Chris Pallant (2010). Aliás, na visão deste autor, faz-se necessário uma revisão deste conceito que, na atualidade, pode ser melhor caracterizado como "Formalismo-Disney" para retratar um padrão estético nos longas pós *Branca de Neve e os Sete Anões* em que chama de hiper-realismo. Este conceito, segundo Pallant, busca representar a tentativa da aproximação máxima da realidade dentro do que era possível naquele tempo. Ele traz o exemplo dos movimentos da Branca de Neve que, para melhor representação realista, utilizaram da rotoscopia<sup>22</sup> (ver Figura 14, item B). Também é percebido em *Bambi*, que segundo Pallant, foi o símbolo do auge do "Formalismo-Disney", nele foram utilizadas técnicas mais avançadas para a aproximação do real bem como o estudo mais aprofundado de anatomia e dos movimentos dos animais da história. A animação dos personagens desse período era volumétrica, respeitando a anatomia da criatura, diferentemente do período que antecede "Branca de Neve", em obras como *Steamboat Willie* (1928), em que os personagens pareciam não ter estrutura óssea, sendo semelhantes a borrachas maleáveis (ver Figura 14, item A).

---

<sup>22</sup> Rotoscopia é o processo de fazer filmagens, traçá-las quadro a quadro, e usar o que foi traçado como base para uma seqüência de animação. (tradução livre da autora; WHITE, p.390)



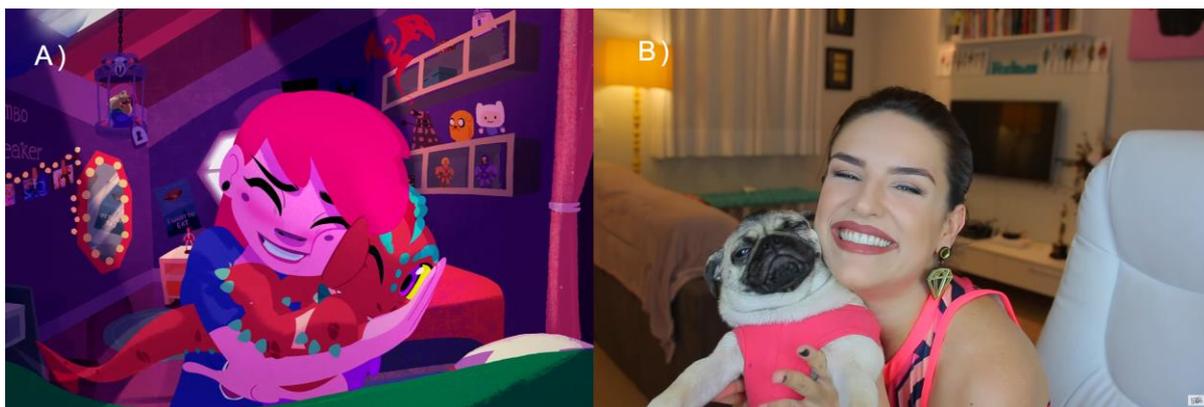
**Figura 14:** (A) Mickey sendo puxado por Bafo de Onça em *Steamboat Willie* (1928); (B) Branca de Neve sendo puxada por animais. Fonte: *online*<sup>23</sup>.

Convém destacar que este chamado formalismo se tornou referência para filmes que, mesmo não sendo dos estúdios Disney, seguiram o estilo e propagaram o visual que entendemos como "Clássico Disney" hoje em dia. Alguns exemplos deste estilo são: *Anastásia* (Dreamworks, 1997), *O Príncipe do Egito* (Dreamworks, 1998), *A Princesa Encantada* (Crest Animation Productions, 1994), entre outros.

Portanto, acredita-se que a websérie *O (Sur)real Mundo de Any Malu*, siga o estilo formalista Disney, à medida que além de possuir referências de filmes do estúdio Norte Americano, baseia-se em vídeos reais buscando simular de maneira caricata os atuais influenciadores digitais da internet (*youtubers*). Um exemplo está na imagem comparativa apresentada logo abaixo (ver Figura 15) a partir da qual encontra-se proximidades, elementos em comum entre Any Malu e Kéfera Buchmann (*youtuber* desde 2010) que ficou conhecida com o canal do YouTube *5inco Minutos*. Faz-se necessário esclarecer que essas "personalidades da internet" geralmente se apresentam de forma direta aos seus espectadores, sentadas próximas a câmera, buscando uma proximidade com seu público com monólogos sobre questões diversas propostas pelo próprio dono do canal de maneira informal como nas imagens abaixo.

<sup>23</sup> (A) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4>> acesso em: 28 fev. 2017.

(B) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ep4vmbcOzXY>> acesso em: 28 fev. 2017.



**Figura 15:** Item A: Any Malu abraçando Shupika sentada em frente à mesa de seu computador; Item B: Kéfera Buchmann segurando sua cadela sentada à frente de sua câmera em sua sala de estar. Fonte: *online*<sup>24</sup>.

#### 4. Considerações finais

O estilo de uma animação em recorte digital (*cut out*) não necessariamente precisa seguir a visualidade bidimensional percebida em vários produtos audiovisuais. Neste trabalho foram apontadas alternativas já utilizadas no mercado para esta técnica. Ao levantar questões acerca da tridimensionalidade de um personagem, surgem elementos pertinentes à discussão sobre a possibilidade de simular, com técnicas digitais, a visualidade da animação tradicional quadro a quadro. Para tais questões, *O (Sur)real Mundo de Any Malu*, demonstra estar no limiar entre as duas técnicas, diferenciando-se das demais séries atuais, que também são produzidas em recorte digital, uma vez que seu estilo aproxima-se dos movimentos das animações clássicas do *Walt Disney Animation Studios*.

É possível deduzir que a tridimensionalidade observada em *Any Malu*, resulta de todo o apanhado técnico apresentado neste artigo, mas também de escolhas feitas a partir de preferências pessoais dos membros da equipe de produção, tendo em vista o carisma da personagem. Aliás cabe lembrar que o carisma (apelo emocional) é indicado como mais um dos princípios da animação formulados por Johnson e Thomas (1981).

Ainda que a tridimensionalidade da personagem seja um elemento marcante desde as suas primeiras aparições percebe-se, no comparativo entre os episódios mais antigos com os mais recentes, que foram adicionados elementos que contribuem para elevar esta sensação. Assim, a técnica não fica estagnada e a linguagem da animação de personagens evolui e se reinventa com o passar do tempo. Como participante da equipe de produção de ‘*Any Malu*’ é possível notar um constante cuidado com a qualidade das animações no sentido que se

<sup>24</sup> (A) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=w6UaOiVqkNg>> acesso em: 28 fev. 2017.

(B) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Yji5Oi0Kobs&t=115s>> acesso em: 28 fev. 2017.

mantenha uma flexibilidade no tratamento da técnica em relação à personagem. Assim, mantém-se certa despreocupação com a unidade visual da personagem ao longo do tempo/episódios, em prol de novas ideias/experimentos que possam agregar aspectos criativos para a evolução da série, de maneira que fique aprazível para os criadores e para o público.

## 5. Referências

- BLAIR, Preston. **Cartoon Animation**. Laguna Hills: Walter Foster Publishing, 1996.
- BRETHÉ, Simon. **Animação digital 2D: simulando o fazer tradicional através da ferramenta do computador**. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da UFMG, 2011. (Dissertação, mestrado em Artes Visuais).
- EISNER, Will. **Quadrinhos e a arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- LIMA, Daniel. **Animação de Recorte do Stopmotion ao Digital**. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da UFMG, 2011. (Dissertação, mestrado em Artes Visuais).
- MOTA, Julio; **Rudolf Laban, a Coreologia e os Estudos Coreológicos**. Repertório, Salvador, nº 18, p.58-70, 2012.1
- NESTERIUK, Sergio. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo: Sergio Nesteriuk, 2011.
- PALLANT, Chris. **Disney-Formalism: Rethinking ‘Classic Disney’**. Bangor: Animation: An Interdisciplinary Journal. 2010.
- STANCHFIELD, Walt. **Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes**. Oxford: Focal Press. Vol. 1. 2009.
- STANCHFIELD, Walt. **Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes**. Oxford: Focal Press. Vol. 2. 2009.
- THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life: Disney Animation**. Nova Iorque: Disney Edition, 1981.
- WHITAKER, Harold; HALAS, John. **Timing for Animation**. Nova Iorque: Focal Press. 1. ed., 2006.
- WHITE, Tony. **From Pencil to Pixels: Classical techniques for Digital Animators**. Burlington: Focal Press. 1. ed., 2013.
- WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods and Formulas**. Nova Iorque: Farrar, Straus and Giroux, 2009.

### Apêndice 1: Levantamento de séries brasileiras em cut out digital

SÉRIE	ANO	ESTÚDIO/CRIADOR	EMISSORA	SOFTWARE
5 Alguma Coisa	2012	Mederi Corumbá e Leonardo Amaral	Internet/Youtube	Adobe Flash
A Mansão Maluca do Professor Ambrósio	2010	Tortuga Studios	-	-
Animatoons	2016	Felipe Castanhari/Combo Estúdio	Internet/Youtube	Toon Boom
Anabel	2005	Lancast Mota	Nickelodeon	-
As Aventuras de Gui e Estopa	2008	Mariana Caltabiano	Network ,TV Cultura	Adobe Flash
Carrossel	2016	SuperToons	SBT	Toon Boom
Carrapatos e Catapultas	2010	Zoom Elefante	TV Brasil, TV Cultura	-
Doutor Raio-X	2011	Mário Sérgio Cardoso	TV Rá-Tim-Bum	-
Escola de Princesinhas	2007	Vídeo Brinquedo	TV Rá-Tim-Bum	-
Escola pra Cachorro	2008	Lightstar Studios	Nickelodeon, TV Cultura	
Eu e o Quarteto Apavorante	2013	-	-	-
Fudêncio e seus amigos	2005	Drogaria de Quadrinhos	MTV	-
Historietas Assombradas para crianças malcriadas	2013	Copa Studio	Cartoon Network	Toon Boom
Irmão do Jorel	2014	Copa Studio	Cartoon Network	Toon Boom
Juninho Play e Família	2015	Lightstar Studios	Internet/Youtube	Toon Boom
Megaliga de Vjs Paladinos	2003	Drogaria de Quadrinhos	MTV	-
Meu Amigãozão	2008	2DLab,Breakthrought Animation	Discovery Kids	Toon Boom
Midinho, o pequeno missionário	2010	SuperToons	-	-
O (Sur)real Mundo de Any Malu	2015	Combo Estúdio	Internet/Youtube	Toon Boom
O Diário de Mika	2015	SuperToons	Disney Channel	Toon Boom

O Quarto de Jobi	2009	2DLab	-	-
Os Under-Undergrounds	2016	Tortuga Studios	Nickelodeon	-
Osmar - A Primeira Fatia do Pão de Forma	2010	Ale McHaddo/44 Toons	Gloob, TV Cultura	-
Peixonauta	2009	Célia Catunda e Kiko Mistrorigo	Discovery Kids, TV Aparecida, TV Pinguim, Tooncan, Yoopa!	Toon Boom
Princesas do Mar	2007	Fábio Yabu	Discovery Kids	-
Show da Luna	2014	TV Pinguim	Discovery Kids, TV Brasil, TV Aparecida	Toon Boom
Simão & Bartolomeu	2008	TV Rá-Tim-Bum/César Cavelagna	Discovery Kids	-
Sítio do Picapau Amarelo	2014	2DLab, Split, Animatório Content	Cartoon Network, Rede Globo, Tooncast, Boomerang	Toon Boom
Tromba Trem	2010	Copa Studio	TV Brasil, TV Cultura, Cartoon Network	Toon Boom
Tronquinho e Pão de Queijo	2015	Gava Produções, Supertoons	Gloob	Toon Boom
Turma da Mônica	1976	Maurício de Souza produções	Cartoon Network /Internet	Toon Boom
Turminha da graça	2010	Graça Filmes	-	-
X-Coração	2007	Cartunaria Desenhos	Disney XD, TV Brasil, Disney XD	After Effects