



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

LEANDRO GABRIEL BARBOSA MUNIZ ALVES

A DIVERSIDADE COMO FORMA DE LINGUAGEM NO EPISÓDIO *A INQUISIÇÃO*, DA SÉRIE *O INCRÍVEL MUNDO DE GUMBALL*

Pelotas/RS

2023

LEANDRO GABRIEL BARBOSA MUNIZ ALVES

A DIVERSIDADE COMO FORMA DE LINGUAGEM NO EPISÓDIO *A INQUISIÇÃO*, DA SÉRIE *O INCRÍVEL MUNDO DE GUMBALL*

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: Roberto Ribeiro Miranda Cotta

Pelotas

2023

LEANDRO GABRIEL BARBOSA MUNIZ ALVES

A DIVERSIDADE COMO FORMA DE LINGUAGEM NO EPISÓDIO *A INQUISIÇÃO*, DA SÉRIE *O INCRÍVEL MUNDO DE GUMBALL*

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 (data da banca por extenso).

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Roberto Ribeiro Miranda Cotta

Prof^ª. Dr^ª. Carla Schneider

Prof^ª. Dr^ª. Gissele Azevedo Cardoso

RESUMO

Este artigo analisa a diversidade de linguagens representada pelo episódio *A inquisição*, da série de animação *O incrível mundo de Gumball*. Através da interpretação de aspectos narrativos e estéticos, compreende-se a defesa da pluralidade de estilos e técnicas frente às padronizações impostas pelo mercado audiovisual. O referencial teórico é composto por autores como O’Halley (2010), Lucena Júnior (2001) e Ramos (2009).

PALAVRAS-CHAVE: Diversidade, animação, linguagem, *O incrível mundo de Gumball*.

ABSTRACT

This article analyzes the diversity of languages represented by the episode The Inquisition, from the animated series The Amazing World of Gumball. Through the interpretation of narrative and aesthetic aspects, the defense of the plurality of styles and techniques in the face of the standardizations imposed by the audiovisual market is understood. The theoretical framework is composed of authors such as O’Halley (2010), Lucena Júnior (2001) and Ramos (2009).

KEYWORDS: Diversity, animation, language, The Amazing World of Gumball.

LISTA DE FIGURAS

1. Personagens de <i>O incrível mundo de Gumball</i> em sala de aula.....	8
2. Família Watterson, personagens de <i>O incrível mundo de Gumball</i>	14
3. Fotografia do cenário de <i>O incrível mundo de Gumball</i> sem edição.....	14
4. Fotografia do cenário de <i>O incrível mundo de Gumball</i> com edição.....	15
5. Cenário digital de <i>O incrível mundo de Gumball</i>	15
6. Imagem <i>wireframe</i> de cenário digital de <i>O incrível mundo de Gumball</i>	15
7. Apresentação do Superintendente Maldade.....	18
8. Quadro de cenas de opressão do Superintendente Maldade.....	19
9. Quadro de cenas de transformação e resistência dos estudantes....	20
10. Rob original antes de ser excluído para o limbo.....	23
11. Rob deformado após escapar do limbo.....	23

SUMÁRIO

1. Introdução.....	8
2. As técnicas de animação e suas misturas.....	10
3. A inquisição e a diversidade de linguagens de <i>O incrível mundo de Gumball</i>	17
4. Considerações finais.....	23
5. Referências bibliográficas.....	24

1. Introdução

*O incrível mundo de Gumball*¹ é uma série de animação criada por Ben Bocquelet. Foi exibida pelo canal televisivo Cartoon Network entre 3 de maio de 2011 e 12 de setembro de 2019, contabilizando seis temporadas e 240 episódios, que possuem uma duração média de 12 minutos.

Em 2007, o criador foi contratado pela recém-fundada Hanna-Barbera Studios Europe, sediada na Inglaterra, para ajudar no desenvolvimento de novos produtos do canal. Posteriormente, a empresa permitiu que seus contratados apresentassem ideias e conceitos. Com essa flexibilização, Bocquelet reciclou vários projetos anteriores que foram rejeitados por diversos veículos e fez a premissa de *O incrível mundo de Gumball*.

Trata-se de uma obra capaz de alcançar tanto público infantil quanto o adolescente, voltando sua narrativa principalmente para tópicos que permeiam o meio familiar e escolar (FASSBINDER, 2023). O programa tem como protagonista Gumball Watterson, um gato azul de 12 anos que frequenta a escola secundária na cidade fictícia de Elmore. Acompanhado por seu irmão peixinho, Darwin Watterson, os dois frequentemente se veem envolvidos em confusões.

Quanto à sua produção, foi desenvolvida em colaboração das empresas Studio SOI (Alemanha) e Boulder Media Limited (Irlanda) e Dandelion Studios (Japão). A série mistura técnicas de animação para desenvolver um universo visualmente variado, que traz traços lúdicos de épocas, personagens e contextos distintos.

Tal polivalência possibilita situações inusitadas como um gato azul produzido em 2D² e um Tiranossauro Rex modelado em 3D³ serem colegas de classe em uma escola criada a partir de fotografias editadas que integram as técnicas anteriormente citadas. Essa diversidade visual é um dos principais diferenciais da série, se comparada a outros programas animados televisivos exibidos pela Cartoon Network da época, tais como *Hora de Aventura* (2010-2018), de Pendleton Ward, *Steven Universo* (2013-2019), de Rebecca Sugar, e *Apenas um show* (2010-2017), de J. G. Quintel.

¹ Disponível na plataforma de *streaming* HBO Max em: <https://www.hbomax.com/br/oincrivelmundodegumball>.

² Animação que cria a ilusão de movimento, a partir de uma sequência de imagens estáticas desenhadas à mão ou em softwares de animação (O'Halley, 2010).

³ Manipulação de objetos tridimensionais em programas digitais (O'Halley, 2010).



Figura 1 : Personagens de *O incrível mundo de Gumball* em sala de aula.

Fonte: Disponível em: <https://www.portallos.com.br/2014/05/23/o-que-dizer-de-o-incrivel-mundo-de-gumball/>
Acesso em: 19 de set. 2023.

As misturas de técnicas de animação presentes em *O incrível mundo Gumball* merecem um destaque devido ao cenário audiovisual atual, que tem se desenvolvido em parte pelos avanços tecnológicos dos meios de produção e as consequências econômicas que acarretam para o seu mercado. Nesse contexto, filmes e séries como *Arcane* (2021), de Christian Linke, Alex Yee, *A Família Mitchell e a Revolta das Máquinas* (2021), de Michael Rianda e *Os Caras Malvados* (2022), de Pierre Perifel têm utilizado cada vez mais a mistura de técnicas como *live-action*⁴, *CGI*⁵, animação 2D, dentre outras, em um mesmo produto.

Em décadas anteriores, essa característica era mais comumente encontrada em produções hollywoodianas de grande orçamento. Entretanto, por causa das transformações tecnológicas em meio à linguagem digital, a popularização de filmes e séries televisivas e/ou para *streaming* contribui para o hibridismo cada vez maior entre elementos técnicos (LUZ, 2009).

Majoritariamente sendo presente em filmes e séries *live-action*, quando se trata do âmbito da animação, é possível reconhecer alguns longa-metragens recentes que recorrem à mistura de técnicas audiovisuais, como *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2019), de Peter Ramsey, Bob Persichetti, Rodney Rothman, e *Gato de botas 2: o último pedido* (2022), de Joel Crawford. Contudo, em séries animadas televisivas ou de *streaming* se torna menos comum a expressividade de obras que usufruem dessa perspectiva. No entanto, alguns

⁴ Meio de produção cinematográfico que utiliza pessoas, cenários e animais reais, excluindo quaisquer modelos e imagens que são desenhadas e/ou produzidas por computador (EMERIQUE, 2023).

⁵ Imagens geradas em computadores que têm três dimensões e profundidade de campo.

produtos conseguiram conquistar seu espaço no mercado. Entre elas está a série *O incrível mundo de Gumball*.

Em vista disto, este artigo se propõe a analisar a diversidade de linguagem que atravessa a mistura de técnicas de animação e *live-action* no episódio final da série, intitulado *A inquisição*⁶. O enredo se concentra na vinda de uma nova autoridade à escola onde os personagens Gumball e Darwin estudam. Tal figura obriga os alunos a seguirem uma conduta rígida.

Através dessa narrativa, são abordados assuntos como liberdade de expressão, censura e abuso de poder. Além disso, por se tratar de um epílogo da série, este episódio foi escolhido por sintetizar a diversidade de linguagens audiovisuais como um dos aspectos centrais para a construção do universo dos personagens.

O desenvolvimento deste artigo divide-se em duas partes. A primeira propõe-se a examinar as características principais da mistura de técnicas de animação através de autores como O'Haley (2010), Lucena Júnior (2001) e Mendonça (2017), com o objetivo de compreender como esse atributo é essencial para a linguagem de *O incrível mundo de Gumball*. Já a segunda analisa a diversidade de linguagens presentes na narrativa do episódio *A inquisição*, epílogo do produto.

2. As técnicas de animação e suas linguagens

Ao estudar a mistura de linguagem presente no episódio *A inquisição*, de *O incrível mundo de Gumball*, primeiramente precisamos delimitar alguns aspectos cinematográficos que permeiam a série. Em vista disto, iremos desenvolver conceitos sobre linguagem e técnicas de animação que fundamentaram a análise. Para fins práticos, aprofundaremos apenas em técnicas que estão presentes no objeto de estudo, dividindo-as em animação 2D ou tradicional, animação 3D e *live-action*.

A animação tradicional consiste em desenhos bidimensionais feitos em papel ou programas de ilustração que, quando colocados em sequências, resultam na ilusão de movimento. A animação 3D, por sua vez, é restrita ao âmbito digital, onde depende de programas que possibilitam a manipulação de objetos tridimensionais para produzir suas imagens (O'HALEY, 2010). Em contrapartida, o *live-action* se categoriza pela utilização de

⁶ Disponível a plataforma de *streaming* HBO Max em: <https://play.hbomax.com/page/gumballinquisicao>.

peças, cenários e animais reais, excluindo quaisquer modelos e imagens que são desenhadas e/ou produzidas por computador (EMERIQUE, 2023).

Segundo O'Haley (2010), a animação híbrida é a combinação de duas ou mais técnicas em um produto audiovisual. Em seu livro, a autora utiliza de exemplos mais recentes como *O caldeirão mágico* (1985) de Ted Berman, Richard Rich, e *Gigante de ferro* (2000), Brad Bird para fundamentar seu argumento. Entretanto, a partir dessa definição, é possível reconhecer obras mais antigas que compartilham de tais características, como o histórico *Fantasmagorie* (1908), de Émile Cohl, que possuía o registro de uma mão em *live-action* do desenhista e a animação do palhaço em seu filme, o que configura uma mescla entre a animação tradicional e a realidade.

Lucena Júnior (2001) explica a transformação da animação no decorrer do século XX. O pesquisador indica que a animação tradicional nasce no início do século XX, com um caráter experimental, através de produções de artistas como Émile Cohl e Winsor McCay (*Little Nemo*, 1911). Contudo, com o passar dos anos, a animação tradicional influenciada pela economia e tecnologias de sua época desenvolve suas próprias linguagens e técnicas através de indivíduos como Walt Disney, Norman McLaren, irmãos Fleischer e muitos outros.

Posteriormente, Lucena Júnior (2001) descreve como a animação 2D foi influenciada por interesses políticos e econômicos de suas épocas, principalmente quando se refere ao ambiente televisivo. Segundo ele, por volta de 1950, uma nova vertente da animação é explorada através de projetos como a UPA (United Productions of America), formada por diversos artistas que contestavam a hegemonia crescente do estúdio Disney.

Começa-se então a utilizar conceitos como animação limitada, onde os quadros não são redesenhados inteiramente, utilizando-se as partes comuns entre os quadros para aumentar a eficiência da produção ou o uso de formatos geométricos sólidos herdados de uma estética cubista⁷ que constroem um ambiente propício para produção em massa, contrastando com as linguagens desenvolvidas por Walt Disney, que exaltava o movimento de personagens e dependia de um tempo e investimento maiores (LUCENA JÚNIOR, 2001).

Em contrapartida, nesse mesmo cenário, consolida-se a dupla de animadores Bill Hanna e Joe Barbera e as séries *Os Flintstones* (1960) e *Os Jetsons* (1962), as quais combinavam com a demanda televisiva dotada de ferramentas para a distração do público infantil. A ruptura de diversos animadores com a Disney possibilitou o desenvolvimento de

⁷ Movimento artístico que surgiu no século XX, nas artes plásticas, tendo como um de seus principais fundadores Pablo Picasso.

novas linguagens para animação e, por consequência, uma diversidade da mesma (LUCENA JÚNIOR, 2001).

Por conseguinte, Lucena (2001) detalha o advento da animação 3D. Originária do final da década de 1960 e início da década de 1970, os avanços tecnológicos da computação permitiram o desenvolvimento da manipulação de objetos tridimensionais em um ambiente virtual. Todavia, inicialmente a utilização de recursos 3D em filmes ficaria restrita a efeitos especiais e uma ferramenta facilitadora de processos cinematográficos.

Somente na década de 1980, através de produções como o curta-metragem *The Adventure of André and Wally B.* (1984) de Alvy Ray Smith, e depois sacramentada com o longa *Toy Story* (1995) de Josh Cooley, Lee Unkrich, John Lasseter, produzido pela Pixar, foi vislumbrado o potencial que a técnica de animação 3D possuía como meio de produção cinematográfica. À luz de Lucena Júnior (2001), a tecnologia é um fator decisivo para a produção de um projeto animado, entretanto não é o único, pois os meios de produção não substituem a individualidade do autor.

Vimos que o computador veio trazer a solução tecnológica que possibilitou atender aos anseios da arte e da sociedade. [...] Mas a computação gráfica não é a panaceia que veio resolver todos os problemas da arte. transformar qualquer um em artista ou - como alguns quiseram inicialmente - ser o bastião de uns poucos eleitos, significando a obsolescência completa de técnicas e princípios tradicionais da arte que por consequência, excluiria da nova ordem os artistas detentores de tais conhecimentos. (LUCENA JÚNIOR, 2001, p.435)

Esta perspectiva sobre os meios de produção e o artista é também evidenciada por autores como Santos (2013), segundo o qual a linguagem utilizada em um filme pode ser determinada pelas intenções, habilidades, experiências e conhecimentos do animador. No entanto, também está sujeito a influências de fatores econômicos, temporais e de disponibilidade que acabam por direcionar as técnicas e ferramentas utilizadas na animação.

Ramos (2009) define a linguagem do cinema como a forma que o filme tem para nos dizer algo. Ou seja, se o filme quer nos passar alguma mensagem ele utiliza de um código específico para se expressar. Estes códigos podem ser representados de diversas maneiras, por meio de figurinos, cenário, enquadramento, som, interpretação dos atores, movimento de câmera e muito mais. Ramos (2009) afirma que o espectador contemporâneo é alfabetizado sem perceber ao receber uma exposição constante das linguagens audiovisuais atuais e de que inconscientemente introduzimos tais códigos na nossa percepção cotidiana.

Ramos (2009) diz que todos deduzimos aspectos da linguagem ao vermos um filme, individualmente damos mais atenção a detalhes diferentes baseados em nossa própria percepção, seja uma cor, som, fala e etc. Portanto, um filme pode possuir uma mensagem, mas ela sempre está sujeita a interpretação do espectador.

O autor delimita diversos elementos na produção de um filme que podem constituir uma linguagem cinematográfica, e dentre eles está o som, movimento e roteiro. Estes três elementos podem ser interpretados como representantes das matrizes desenvolvidas pela professora Santaella (2012) em seus estudos sobre a comunicação. Segundo a autora, a linguagem pode ser segmentada em três alicerces, estes sendo o som, imagem e escrita, componentes fundamentais do cinema. Santaella diz que a linguagem tem se tornado cada vez mais híbrida, ou seja, cada vez mais as mensagens têm utilizado códigos que misturam mais de um aspecto das matrizes abordadas. Ao retratar o hibridismo, ela explica que a linguagem híbrida parte da mente humana, que mistura conhecimentos diversos para desenvolver uma percepção e interpretação de uma mensagem.

Santaella (2012) dissertando sobre linguagem híbrida, define mídia como o meio físico pelo qual passa a mensagem e conseqüentemente a linguagem. Ao citar as mídias contemporâneas, Santaella (2012) explica que o digital, no caso dela, mas explicitamente a internet, é um canal que possibilita o desenvolvimento de novas linguagens, onde ao misturar escrita, imagem, vídeo e som é possível construir uma linguagem híbrida própria.

Segundo Teixeira (2010), a animação híbrida surge através do avanço tecnológico e se desvincula da rigidez da imagem analógica, proporcionando uma diversidade de possibilidades no âmbito da expressão audiovisual, ou seja, a exploração de novas linguagens e estéticas na animação.

Ao estudarmos as animações mais recentes, vemos algumas diferenças em relação aos conceitos anteriormente abordados por Lucena Júnior (2001). Segundo Mendonça (2017), ao analisar *O incrível mundo de Gumball*, é importante reconhecer que as produções contemporâneas começaram a explorar novos públicos, compreendendo diversas faixas etárias, resultando em mudanças nas estruturas narrativas e linguagens. Assim podemos chegar à conclusão de que as definições conceituais de Lucena Júnior (2001) como a infantilização do mercado de animação se transforma à medida que novas linguagens são exploradas, com propósito de alcançar um público diversificado.

Mendonça (2017) diz que precisamos delimitar alguns conceitos iniciais como narrativa, hibridismo estético e hipertexto. A pesquisadora define a narrativa como uma

sequência de eventos com causas e efeitos vivenciados por um personagem, com o intuito de construir uma história. Em relação à *O incrível mundo de Gumball*, ela ressalta:

Por fim, em termos de desenvolvimento da narrativa, os episódios se revelam encadeados por sequências cujas mudanças são rápidas, inferindo na questão da estabilidade que, raras vezes, tem longa duração nas histórias. As causas e efeitos se desenrolam a partir de lógicas, à primeira vista, simples, no entanto dialogam subjetivamente com o público, problematizando questões complexas sobre a sociedade, identidade, relacionamentos, entre outros temas. (MENDONÇA, 2017, p.96)

A autora salienta que a série *O incrível mundo de Gumball* utiliza de um padrão episódico sem continuidade, através do qual os acontecimentos do episódio anterior na maioria das vezes não influenciam o próximo. Mediante ações que dialogam com o enredo desenvolvido para o capítulo, é constituída uma narrativa dinâmica.

Em relação à estética híbrida da série, Mendonça (2017) divide sua análise entre o cenário e os personagens, primeiramente dizendo que a ambientação é construída através de técnicas 3D, enquanto a fotografia tem o intuito de imprimir uma atmosfera mais realista. Enquanto os personagens compartilham da mesma peculiaridade, onde cada um é criado através de uma técnica diferente, seja em 2D, 3D e *live-action*, incluindo recortes estabelecidos em *chroma key*⁸.

Mendonça (2017) explica que a estética dos personagens não termina no âmbito visual, no qual a escolha das técnicas e aparências dos personagens delimitam alguns traços de suas personalidades, como Terrie, uma urso feita de papel, ser frágil e complexada com a própria saúde ou Tina, uma tiranossauro Rex grande e forte, ser extremamente violenta e rude, ou ainda Boberto, um robô que age de forma rígida e programada, utilizando da antropomorfização⁹ de conceitos culturais que dialogam com a estética dos personagens.

A partir destes conceitos, vamos demonstrar alguns processos técnicos e especificidades visuais sobre o desenvolvimento da série que utilizaremos como base para a análise do episódio *A Inquisição*, do seriado *O incrível mundo de Gumball*. Considerando que a obra se utiliza de diversas técnicas de animação, Torres (2018) demonstra como é promovido esse hibridismo na série. Alguns personagens, embora sejam criados através de uma técnica específica, possuem elementos particulares advindos de outra técnica.

⁸ Técnica que consiste em colocar uma imagem sobre a outra por meio da anulação de uma cor sólida pré-definida, em especial o verde e o azul, pois possuem matizes diferentes da pele humana.

⁹ Atribuir formas e características humanas a personagens animados.

Segundo Conceição (2018), os protagonistas da série são a família Watterson. Devido ao fato de serem os personagens principais, eles precisam de uma quantidade maior de cenas e ações, portanto foi utilizado a técnica de animação 2D para facilitar e agilizar a produção dos mesmos, algo comum em animações televisivas.

Entretanto, mesmo compartilhando da mesma técnica de animação, a autora pondera que os aspectos híbridos da série também são representados na caracterização da família, em que a mesma é composta pelos seguintes personagens: o pai Ricardo Watterson, um coelho rosa adulto; a mãe Nicole Watterson, uma gata azul; e os filhos Gumball, Darwin e Anais, sendo eles respectivamente um gato azul, um peixe dourado com pernas e uma coelha rosa.



Figura 2: Família Watterson, personagens de *O incrível mundo de Gumball*
 Fonte: Episódio “*O conjunto*” de “*O incrível mundo de Gumball*”.

O cenário da série em contrapartida, constantemente apresenta mistura de técnicas, Torres (2018) mostra que diversos ambientes do programa são originalmente uma fotografia que após diversas edições se torna condizente com o universo projetado. Como exemplo ela mostra a figura 2 que inicialmente não apresenta modificação alguma e após algumas alterações se transforma em um cenário da série.

A partir de uma fotografia, adicionam-se elementos 2D ou 3D para criar um cenário adequado para a cena retratada. Também são retirados alguns elementos da fotografia original que não fazem sentido para o universo de Gumball. Ocorre um tratamento da imagem como um verdadeiro filtro, o que deixa a imagem mais alegre, limpa e com mais cara da cidade de Elmore. (TORRES, 2018)



Figura 3: Fotografia do cenário de *O Incrível Mundo de Gumball* sem edição.

Fonte: demo reel do artista Qstom
Disponível em: <https://vimeo.com/91502639>
Acesso: 2 de ago. 2023.



Figura 4: Fotografia do cenário de *O Incrível Mundo de Gumball* com edição.

Fonte: demo reel do artista Qstom
Disponível em: <https://vimeo.com/91502639>
Acesso: 2 de ago. 2023.

Torres (2018) ressalta que não são todos os cenários produzidos através de fotografias, alguns são feitos digitalmente. Contudo, tais ambientes são criados para parecerem reais e combinarem com o universo da série, também compartilhando das edições de cor e adição de itens 2D para formar um hibridismo estético plausível com o resto da animação como demonstrado nas figuras 5 e 6.



Figura 5: Cenário digital de *O Incrível Mundo de Gumball*

Fonte: demo reel do artista Benedi Yann
Disponível em: <https://vimeo.com/yannbenedi>
Acesso: 2 de ago. 2023.



Figura 6: Imagem *wireframe*¹⁰ do cenário digital de *O Incrível Mundo de Gumball*

Fonte: demo reel do artista Benedi Yann
Disponível em: <https://vimeo.com/yannbenedi>
Acesso: 2 de ago. 2023.

Ao compararmos a série *O incrível mundo de Gumball* com outras produções híbridas contemporâneas, constatamos que a animação utiliza a mistura de técnicas de modo semelhante. Tais métodos proporcionam o hibridismo para simular uma outra técnica, linguagem ou estética. Como por exemplo, os filmes *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) de Peter Ramsey, Bob Persichetti, Rodney Rothman, que usa a mistura de técnicas para remeter-se ao estilo cartunesco de suas histórias em quadrinhos, e *Klaus* (2019), de Sergio

¹⁰ Visualização tridimensional no qual apenas linhas e vértices são representados.

Pablos, que utiliza a tecnologia 3D para simular luzes e sombras realistas em suas imagens 2D, com o intuito de desenvolver uma complexidade e materialidade visual inovadora em animações tradicionais.

Outro método seria o hibridismo técnico para induzir o espectador a um conceito narrativo proposto pelo autor, como Ana Maria Hora e Lucas Foresti, em seu filme de trabalho de conclusão de curso, *A curta jornada do pequeno herói* (2023), realizado na Universidade Federal de Santa Catarina. Ao analisar o processo criativo do filme, Hora (2023) explica que a técnica 3D foi estabelecida para a representação do mundo real, enquanto o 2D simbolizaria o fantástico e lúdico. No entanto, essas perspectivas na produção de uma obra híbrida não são necessariamente opostos, e muitas vezes são utilizados em conjunto em um mesmo projeto. Essa conclusão foi obtida através da pesquisa de diversos estudos científicos de autores que dissertaram sobre os fatores que influenciaram as técnicas utilizadas em suas próprias animações híbridas.

3. *A inquisição e a diversidade de linguagens de O incrível mundo de Gumball*

O epílogo da série animada se passa na Escola de Elmore, o colégio que os protagonistas Gumball e Darwin frequentam. O episódio começa com o diretor da instituição agitado e nervoso devido à vinda do Superintendente Maldade, uma autoridade representada como um idoso constituído em *live-action*. Em seguida, ocorre o discurso de apresentação do Superintendente Maldade para o colégio, onde ele explica que veio para consertar as “condutas impróprias” e “comportamentos selvagens” que ocorrem na escola e que afligem a “decência” assim julgada por ele. O personagem deixa claro que não aceitaria nenhum questionamento ou réplica aos seus métodos. Desse modo, ele é visto como uma pessoa rígida que demanda mudanças radicais no ambiente escolar dos protagonistas.



Figura 7: Apresentação do Superintendente Maldade.

Fonte: Episódio “*A inquisição*” da série “*O incrível mundo de Gumball*”.

Após o discurso do superintendente, ele começa a aplicar suas “correções” nos colegas de classe de Gumball, exigindo mudanças de atitude baseadas em seus aspectos físicos. João Banana, um amigo dos protagonistas, possui a forma de uma banana arqueada, que a partir dos critérios do Superintendente Maldade precisaria ficar ereto, deixando de lado o aspecto desleixado. Ou Alan, uma bexiga de ar flutuante, deveria ter um corpo. Para isso, é obrigado a se deformar de modo desconfortável, assemelhando-se a um balão de festas infantis.

Isto tudo demonstra uma censura¹¹ nas formas de agir dos personagens, através das quais são impelidos a mudarem seus comportamentos para se alinharem aos padrões estabelecidos pela autoridade vigente. Durante essas “correções” aplicadas pelo Superintendente Maldade, ao virem sua professora mais detestada ser repreendida, Gumball e Darwin fazem uma piada, esticando seus braços até a estratosfera em comemoração, utilizando-se da liberdade cartunesca. Entretanto, ao fazerem isso são punidos pelo superintendente ao acusá-los de contrariarem as “leis da natureza”, esta podendo ser interpretada como as regras e limitações do corpo humano representado pelo *live-action* e por consequência as da realidade do espectador. Em contrapartida, os irmãos Watterson replicam dizendo que todos na escola quebram as “leis da natureza”, exemplificando vários colegas seus como William, um olho voador com poderes telecinéticos.

¹¹ Regulamentação de expressões e ideias baseadas em valores específicos, que excluem tudo inadequado aos seus padrões (PAGANNOTI, 2012).



Figuras 8: Quadro de cenas de repressão do episódio “A inquisição”.
 Fonte: Episódio “A inquisição” da série “O incrível mundo de Gumball”.

Em resposta, o Superintendente Maldade explica que está farto da conduta cartunesca da escola e que qualquer comportamento “anormal”¹² deverá ser prontamente corrigido, demonstrando seu perfil repressor e intolerante. Isto fica mais acentuado na cena seguinte, em que o antagonista obriga William, o olho voador, a abrir uma porta pela maçaneta. Contudo, por não possuir mãos, esta tarefa se torna um desafio extenuante. Devido às demandas da autoridade, o personagem e seus amigos se viram obrigados a aceitar a experiência humilhante e triste passada por seu colega, demonstrando que o Superintendente Maldade não possui nenhuma empatia por aqueles que não seguem os padrões estabelecidos por ele.

Em seguida, Gumball e Darwin reparam que a maioria dos seus colegas haviam sido mandados para a sala do vilão para serem “consertados”¹³. Quando finalmente chega a vez deles, deparam-se com seus amigos transformados em versões antropomórficas deles mesmos e sofrendo uma lavagem cerebral. Ao chegarem na sala do superintendente, revela-se que se trata de um laboratório onde as animações são transformadas em figuras *live-action*. Gumball e Darwin fogem da sala e são perseguidos pelos seus colegas de classe, agora antropomorfizados. Os irmãos Watterson usufruem das irrealidades físicas proeminentes da estética do *cartoon*, enquanto seus amigos demonstram movimentos rígidos e lentos devidos à transformação, o que possibilita a fuga dos protagonistas.

Em vista da situação de seus amigos, Gumball e Darwin decidem voltar para salvá-los. Para livrá-los das transformações, os irmãos Watterson apelam para características

¹² Cena pode ser compreendida como uma analogia às vivências de PCD (Pessoas com deficiência).

¹³ Termo considerado problemático de acordo com algumas associações de PCD.

específicas das personalidades, trazendo uma mensagem de autoaceitação e resistência à censura e padronização de seus corpos.



Figuras 9 : Quadro de cenas de transformação física e resistência dos estudantes.
 Fonte: Episódio “*A inquisição*” da série “*O incrível mundo de Gumball*”.

Após salvar todo o colégio das mudanças impostas pelo Superintendente Maldade, todos se juntam para confrontar o vilão. Perante a união de todos contra sua autoridade, o personagem não enxerga alternativa além de fugir da escola, entretanto é impedido por João Banana. Ao ser capturado, o antagonista revela-se ser Rob, um antigo colega dos protagonistas que usou o disfarce para colocar seu plano em ação. Antes que ele pudesse explicar suas motivações, Tina, uma tiranossauro rex, o nocauteia.

Tempos depois, Rob acorda sozinho, aparentemente abandonado após a agressão de Tina. Ele demonstra-se irritado pela ignorância de seus colegas e diz que a transformação era a única alternativa de fugirem para “outro lugar”. Logo em seguida, abre-se um buraco ao chão, que começa a se expandir, engolindo-o. Segurando-se na borda do buraco, ele se lamenta. O episódio é encerrado com a queda definitiva do personagem.

Em *A inquisição*, o desafio dos protagonistas é o Superintendente Maldade, uma autoridade escolar que decide modificar a conduta e a forma física de todos na escola. Este antagonista censura os amigos de Gumball e Darwin, dizendo que a forma individual deles é incorreta. Através de um padrão estabelecido por ele, o vilão utiliza da sua autoridade para impor suas regras, ignorando a liberdade e as necessidades de cada estudante. Todo esse contexto é evidenciado em pesquisas como a de Oliveira & Oliveira (2019), que explica que

as normas sociais obrigam o indivíduo a passar por transformações corporais e psicológicas para se adequarem aos padrões inflexíveis e muitas vezes inalcançáveis.

No caso, em *O incrível mundo de Gumball* demonstra esse aspecto através de uma autoridade representada por um personagem constituído em *live-action*, que repudia a conduta cartunesca. Tal comportamento no episódio pode ser entendido como uma liberdade física e lúdica algo fundamental para o personagem animado e inalcançável para o corpo humano. O comportamento cartunescos é simbolizado como uma condição que possibilita liberdade aos personagens, representado através da diversidade de técnicas de animação e padrões físicos distintos, como um olho voador ou um esticar de braços até o espaço. Representa-se assim o cerne de uma animação híbrida (O’HALLEY, 2010) que usufrui da diversidade de linguagens, demonstrando conceitos abordados por Santaella (2012).

O *live-action* é utilizado como um sistema rígido, que reprime a liberdade cartunesca. A opressão exercida é demonstrada constantemente durante o episódio, no qual o Superintendente Maldade modifica a forma de agir dos personagens e também seus corpos. Para colocar o plano em ação, ele o divide em duas etapas. A primeira delas seria a transformação da mente e da conduta, já a segunda, a mudança da aparência. Não à toa a conversão começa pelo aspecto mental, pois ao mudarmos um indivíduo, é importante convencê-lo de que ele necessita dessa mudança, como evidenciado por Bernardes (2008).

Inicialmente, as primeiras transições antropomórficas são aplicadas nos colegas dos protagonistas. A etapa inicial é uma transformação parcial, simbolizada pela conduta do indivíduo, sua forma de mover e pensar. Na cena de fuga de Gumball e Darwin, seus colegas antropomorfizados demonstram movimentos rígidos e lentos, uma representação do corpo humano e suas limitações, que se correlaciona com a realidade do espectador através da simbolização de sua realidade proeminente do *live-action*. Nesse sentido, não conseguem acompanhar o dinamismo do desenho *cartoon*, traduzido através da liberdade de ações físicas como atravessar um duto de ventilação ou conseguir caminhar sem a cintura em seu corpo. No contexto da autoridade e censura, a transformação final é a conversão do corpo dos personagens para suas versões *live-action*, representando a padronização estética exercida em qualquer esfera social.

Ao relacionar as questões de autoridade, censura e padrões sociais, é relevante compreender a autoaceitação perante à diversidade¹⁴. No episódio *A inquisição*, o Superintendente Maldade oprime a pluralidade representada pelos personagens quanto às suas

¹⁴ Entende-se diversidade como uma relação de semelhanças e diferenças, onde um não pode existir sem o outro (KONZEN, 2012)

formas físicas e técnicas de animação para a constituição de seus corpos e ações. Esta representação de diversidade está em crescente questionamento, como desenvolvido por Silva (2023) em seu estudo sobre a Disney e suas recentes políticas de valorização da diferença.

A série *O incrível mundo de Gumball* utiliza o hibridismo de linguagens (SANTAELLA, 2012) para criar um universo visualmente diversificado, onde sua própria identidade se encontra na mistura. O uso de técnicas variadas contribui para a representação da diversidade de cada personagem. Portanto, um vilão que censura e combate essa pluralidade é o símbolo da rejeição à liberdade, no caso representada pelos diversos corpos e personalidades presentes no universo da animação.

Diante de uma força repressora que demanda uma padronização dos corpos, a identidade própria fica ameaçada (MÉLLO, 2012). Portanto, a série aborda que a forma de resistir à autoridade é a autoaceitação, ou seja, a compreensão de que as peculiaridades físicas e psicológicas são componentes importantes para a construção de uma indivíduo.

A autoaceitação é representada quando Gumball e Darwin vão ao resgate de seus amigos transformados pelo Superintendente Maldade. Os protagonistas apelam para especificidades da personalidade de seus amigos para se lembrar de quem realmente são, ou seja, a valorização de aspectos individuais para combater a padronização.

Ao descobrirmos que o Superintendente Maldade é Rob, um colega dos protagonistas, os conceitos de autoaceitação e diversidade ganham novos significados. Entretanto, é necessário um conhecimento prévio da trajetória do personagem, desenvolvida em momentos anteriores da série. No 36º episódio da terceira temporada, intitulado *O Ninguém*, Rob estava numa espécie de limbo. É explicado que o limbo é um local de descarte, onde todos os seres “desnecessários” vão parar. Ou seja, se o mundo o julgar irrelevante ou impróprio para os padrões dele, seria despejado neste local para sempre. Representado por chuviscos de um aparelho televisivo analógico, esse limbo pode ser interpretado como um lugar onde a série animada *O incrível mundo de Gumball* utiliza para excluir qualquer coisa indesejada.

Revela-se que Rob consegue escapar do limbo. Contudo, em resistência à sua fuga, o universo da série o transformou numa figura disforme. Como ele parece ser o único personagem a descobrir que está em um programa televisivo, Rob torna-se imune às manipulações do universo do desenho. Desamparado em um mundo que o excluiu, encontra seu lugar como vilão, indo contra as diretrizes que tentaram destruí-lo.



Figura 10: Rob original antes de ser excluído para o limbo.

Fonte: Episódio “*O Ninguém*” da série “*O incrível mundo de Gumball*”.



Figura 11: Rob deformado após escapar do limbo.

Fonte: Episódio “*A inquisição*” da série “*O incrível mundo de Gumball*”.

Em vista da trajetória do personagem, quando se revela Rob e o Superintendente Maldade são a mesma pessoa, as questões de padronização e autoaceitação ganham novas perspectivas. Rob é excluído pelo universo por não atender aos padrões fictícios demandados pela série. A mudança física exercida sobre ele corrobora a diversidade de linguagens, através das quais o vilão é representado como um conjunto disforme constituído das mais diversas técnicas, além de ser permeado por interferências de sinal provenientes de um aparelho televisivo. Rob é alguém que também sofre opressão, porque o próprio universo da série o exclui. Portanto, como forma de resistência, torna-se um vilão.

Além disso, é importante ressaltar que tanto a padronização quanto a autoaceitação são meios de pertencimento, de compreensão de seu lugar na sociedade (RIBEIRO-DE-SOUSA, 2021). Percebendo que não possui uma posição nesse mundo excludente, ele tenta subverter *O incrível mundo de Gumball*, padronizando e destruindo sua diversidade. Ao vermos o Superintendente Maldade impondo seu padrão sobre os demais personagens, assistimos Rob tentando construir um mundo onde ele possa fazer parte.

4. Considerações finais

A tecnologia digital tem constituído um público acostumado a consumir conteúdos audiovisuais de diversas maneiras. O *streaming* e as redes sociais demonstram no cenário cinematográfico a necessidade crescente de consumo, resultando em um mercado abundante do ponto de vista quantitativo.

Em vista de atender as demandas mercadológicas, ocorre uma padronização da produção para fins capitais, isto é, uma sistematização voltada a produzir mais em menos tempo, possivelmente visando ao lucro em detrimento da originalidade (NOGUEIRA, 2010).

Ao considerarmos tais características, é possível traçar paralelos entre o episódio *A inquisição* e o cenário das animações contemporâneas. O desfecho de *O incrível mundo Gumball* apresenta uma crítica à opressão advinda da padronização dos corpos e ações no campo audiovisual. Em contrapartida, estabelece-se uma forma de resistência através da diversidade de técnicas e estilos, caracterizando o *live-action* como uma autoridade repressora e a mistura de linguagens como a representação da liberdade.

A narrativa do episódio demonstra que o *live-action* pode representar o declínio do universo da série. Sendo assim, a única maneira dos personagens continuarem vivos seria a transformação deles em figuras antropomorfizadas. Isto dá margem à interpretação de que o *live-action* poderia ser o catalisador não somente do fim da série, mas também do encerramento da diversidade representada.

O *live-action* costuma simbolizar a verossimilhança em relação à realidade, enquanto a animação pode representar, com maior facilidade, aspectos surreais e lúdicos. Quando misturadas, tais características dessas duas linguagens tendem a ser acentuadas. No caso do episódio analisado, é possível compreender que o *live-action* utiliza da sua autoridade para atender suas próprias demandas através da padronização. Enquanto isso, a animação permite a percepção da liberdade e da fabulação como formas de representação. (Nogueira, 2010)

O mercado cinematográfico utiliza seu capital para moldar um sistema rígido voltado ao lucro, a custo da liberdade de produção. Então, a série *O incrível mundo de Gumball* questiona o preço que se paga para reforçar os padrões de linguagem vigentes no âmbito audiovisual, privando a pluralidade de estilos e experimentações na animação.

A mistura de técnicas de animação, por sua vez, pode representar a liberdade e a diversidade, aspectos que se correlacionam com uma crescente de produções híbridas que contrapõem o sistema rígido e padronizado. Além do produto analisado, é válido ressaltar sua relação com o cenário da animação atual, no qual filmes como *Klaus* (2019), de Sergio Pablos, *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2019), de Peter Ramsey, Bob Persichetti, Rodney Rothman, e *Gato de botas 2: o último pedido* (2022), de Joel Crawford, são também obras híbridas que conquistam seu espaço através de experimentações das mais distintas técnicas, valorizando sua diversidade de linguagens e estilos.

5. Referências Bibliográficas

BERNARDES, Maria Eliza Mattosinho. Transformação do pensamento e da linguagem na aprendizagem de conceitos. **Psicologia da Educação**, n. 26, p. 67–85, 1 jun. 2008.

CONCEIÇÃO, Simone Rocha da. De “O Incrível Mundo de Gumball” à Glitch Art : competências e estratégias para apreensão de produções audiovisuais em contextos educativos. lume.ufrgs.br, 2018. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/183158> . Acesso : 2 de ago. 2023.

EMERIQUE, Edimon. O que é um Live-Action? **Proddigital POP**, 22 de jun. 2023. Disponível em: <https://pop.proddigital.com.br/o-que-e/o-que-e-um-live-action>. Acesso em: 20 set. 2023.

HORA, Ana Maria Teixeira. **A Curta Jornada do Pequeno Herói**: a função do 3D em uma animação híbrida sobre a Jornada do Herói. Florianópolis: UFSC, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/>. Acesso em: 2 de ago. 2023.

KONZEN, Paulo Roberto. O Conceito de Diversidade (Verschiedenheit) na Ciência da Lógica e na Filosofia do Direito de Hegel. **Revista Eletrônica Estudos Hegelianos**, v. 9, n. 17, 2012. Disponível em: <https://www.ojs.hegelbrasil.org/index.php/reh/article/view/75/70> Acesso em: 20 set. 2023.

LUCENA JÚNIOR, Alberto Barbosa. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. 2th ed. São Paulo: Senac, 2001.

LUZ, Filipe Costa. **Animação Digital**: Reflexos dos novos médias nos conceitos tradicionais de animação. *In*. LUSOCOM, 8., 2009, Lisboa.

MÉLLO, Ricardo Pimentel. Corpos, heteronormatividade e performances híbridas. **Psicologia & Sociedade**, v. 24, n. 1, p. 197–207, abr. 2012.

MENDONÇA, Janiclei Aparecida. **O Incrível Mundo de Gumball**: Reflexos sobre a hibridação, hipertexto, antropomorfismo e tecno-imagem na narrativa seriada no *media-life*. *In*. 9th ENPECOM, ed. Syntagma, 2017, Curitiba.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema II**: Gêneros Cinematográficos. LabCom Books, 2010. Disponível em: <https://www.labcom.ubi.pt/livro/14>. Acesso em: 19 de set. 2023.

O’HALEY, Tina. **Hybrid Animation**: Integrating 2D and 3D Assets.ed.Elsevier, 2010.

OLIVEIRA, Beatriz; OLIVEIRA, Layla. **O incrível mundo de Gumball**: Uma análise sobre o desenho animado como ferramenta comunicacional democrática. *In* Intercom, Juazeiro, 2019. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2019/resumos>. Acesso em: 20 de set. 2023.

PAGANOTTI, Ivan. **Em nome do Proibido - controle da liberdade de expressão, justificativas para interdições e reflexos da censura**. *In* Intercom, São Paulo, 2012. Disponível em: https://cloudfront.net/Em_Nome_do_Proibido_controle_da_liberdad.pdf. Acesso em: 20 de set. 2023.

RIBEIRO-DE-SOUSA, Celeste. “Pertencimento/não pertencimento” Franz Kafka: um exemplo a ser lembrado. **Estudos Avançados**, v. 35, p. 63–80, 1 nov. 2021.

RAMOS, Eduardo. A linguagem Cinematográfica. **O cinema vai à escola**, São Paulo, 2009. O caderno do professor dois. Disponível em: <https://culturaecurriculo.fde.sp.gov.br/administracao/Anexos/Documentos/>. Acesso em: 19 de set. 2023.

SANTOS, Raquel Sofia M. dos. **A estética na animação** - linha do contorno. *in*. CONFIA, 2013. Porto, Portugal.

SILVA, Fernanda Maurício da. “Este programa inclui representações negativas”: diversidade e diferença na série SparkShorts do Disney+. **Galáxia (São Paulo)**, v. 48, 2023. Disponível em: <https://www.scielo.br/>. Acesso em: 19 de set. 2023.

TEIXEIRA, Pedro Mota; FERREIRA, António; MARTINS, António. O paradigma da Animação Híbrida. Convergências - **Revista de Investigação e Ensino das Artes**, VOL XI (21), 2018. Disponível em: <http://convergencias.esart.ipcb.pt/>. Acesso em: 2 ago. 2023.

TORRES, M. **O Incrível Mundo de Gumball**: Conheça como são feitos os cenários . Disponível em: <https://garotasnerds.com/cenarios-incrivel-mundo-de-gumball/>. Acesso em: 2 ago. 2023.

VIEIRA, Flávio. Guirland. **O vídeo digitalizado: formas híbridas da imagem cinemática**. Campinas, 1999. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/192827>. Acesso em: 20 set. 2023.