

O INCRÍVEL MUNDO DE GUMBALL: REFLEXÕES SOBRE HIBRIDAÇÃO,
HIPERTEXTO, ANTROPOMORFISMO E TECNO-IMAGEM NA NARRATIVA SERIADA
NO *MEDIA LIFE*¹

Janiclei Mendonça²

Resumo: O artigo visa refletir sobre a hibridação estética e os hipertextos presentes na estrutura narrativa da série de animação *O Incrível Mundo de Gumball* (2011) de *Ben Bocquelet*, discutindo-os no interior do conceito da tecno-imagem de Vilém Flusser, com o objetivo de compreender a obra enquanto produto dos novos modos de produção e consumo audiovisual contemporâneo. Para tanto, o texto aborda temas como narrativa, hipertexto, antropomorfismo, imagens técnicas, hibridismo estético, sociedade contemporânea e *media life*, utilizando como base teórica autores como Mark Deuze, Andreas Hepp, Uwe Hasebrink, Anthony Giddens, Jean-François Lyotard, Marc Augè, Zygmunt Bauman, David Bordwell, Kristin Thompson, Vilém Flusser, Gérard Genette, Alberto Lucena Jr., Renato Luiz Pucci Jr., Lucien Lévy-Bruhl, Zilá Bernd e Jacques Aumont et al. Para a metodologia, optou-se pela Análise e Interpretação Simbólica de Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété utilizando o procedimento de detecção de metáforas e redes metafóricas, uma vez que a obra se estrutura a partir da criação de um universo diegético que se afasta do mundo real.

Palavras Chave: Série de Animação. Tecno-imagem. Antropomorfismo. Hipertexto. Hibridação.

1 Artigo apresentado no GT Comunicação, Mídia e Consumo do 9º Encontro de Pesquisa em Comunicação (ENPECOM).

2 Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens: Estudos do Cinema e Audiovisual. Universidade Tuiuti do Paraná. Docente dos cursos de Publicidade e Propaganda, Design de Animação e Jogos Digitais do Centro Universitário Curitiba – UNICURITIBA.
E-mail: janiclei.mendonca@gmail.com

THE AMAZING WORLD OF GUMBALL: REFLECTIONS ABOUT HYBRIDIZATION,
HYPERTEXT, ANTHROPOMORPHISM AND TECHNO-IMAGE IN THE SERIAL
NARRATIVE IN MEDIA LIFE

Janiclei Mendonça

Abstract: This academic article aims to reflect about the aesthetic hybridization and the hypertexts in the narrative structure of the animation series The Amazing World of Gumball (2011) of Ben Bocquelet, arguing them within the concept of techno-image of Vilém Flusser in order to understand the work as product of the new ways of contemporary audiovisual production and consumption. Therefore, the text approaches subjects as narrative, hypertext, anthropomorphism, technical images, aesthetic hybridism, contemporary society and media life using as theoretical basis authors such as Mark Deuze, Andreas Hepp, Uwe Hasebrink, Anthony Giddens, Jean-François Lyotard, Marc Augè, Zygmunt Bauman, David Bordwell, Kristin Thompson, Vilém Flusser, Gérard Genette, Alberto Lucena Jr., Renato Luiz Pucci Jr., Lucien Lévy-Bruhl, Zilá Bernd e Jacques Aumont et al. For the methodology, it was opted for the analysis and symbolic interpretation of Francis Vanoye and Anne Goliot-Lété using the procedure of detection of metaphors and metaphorical networks, since the work is structured from the creation of a diegetic universe that moves away from real world.

Keywords: Animation Series; Techno-image; Anthropomorphism; Hypertext; Hybridization.

INTRODUÇÃO

Em tempos de intensa midiatização dos produtos audiovisuais, é observada a crescente popularidade das séries de animação entre as diversas camadas etárias, fato este que aponta para mudanças significativas das estruturas narrativas e abordagens do gênero. Assim, investigar as animações seriadas pressupõe um olhar que não apenas privilegia o entretenimento, mas que considera os diversos aspectos que compõe a obra no interior da sociedade contemporânea e, portanto, seus modos de pensar, produzir e consumir narrativas.

Nesse sentido, o presente texto se propõe a analisar a série animada *O Incrível Mundo de Gumball* (2011) de Ben Bocquelet – produzida exclusivamente para a Cartoon Network – no intuito de compreender a obra enquanto narrativa proveniente de novos modos de produção e consumo audiovisual contemporâneo, a partir da reflexão sobre o hibridismo estético e os hipertextos que compõem sua estrutura narrativa e à luz do conceito da techno-imagem de Vilém Flusser.

Para tanto, o artigo percorre campos de conhecimento como narrativa, hibridação estética, antropomorfismo, imagens técnicas, hipertexto, sociedade contemporânea e *media life*. Dessa maneira, são revisitados autores como Mark Deuze, Andreas Hepp, Uwe Hasebrink, Anthony Giddens, Jean-François Lyotard, Marc Augè, Zygmunt Bauman, David Bordwell, Kristin Thompson, Vilém Flusser, Gérard Genette, Alberto Lucena Jr., Renato Luiz Pucci Jr., Lucien Lévy-Bruhl, Zilá Bernd e Jacques Aumont et al.

Para a metodologia, optou-se pela Análise e Interpretação Simbólica de Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété utilizando o procedimento de detecção de metáforas e redes metafóricas, uma vez que a obra se estrutura a partir da criação de um universo diegético que se afasta do mundo real, presente ou imaginável, ou então, aparece como plausível atravessado por elementos heterogêneos que rompem com a coerência realista e suas metáforas são detectáveis por intermédio da ampliação, ou seja, das deformações visuais (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2012).

DA TECNO-IMAGEM: A SÉRIE DE ANIMAÇÃO À LUZ DE FLUSSER

Segundo Vilém Flusser, por tecno-imagem, se compreende as produções (artísticas ou não) que se afastam das imagens tradicionais devido à utilização de artefatos eletrônicos (FLUSSER, 2008), isto é, as imagens técnicas são frutos provenientes da relação entre produtor/imaginador e equipamento com o qual se torna possível a criação de imagens estáticas (fotografia) ou em movimento (vídeo), pois as imagens tradicionais (pintura, escultura, entre outros) surgem, necessariamente, pelo crivo da concepção artística e pelas mãos, diferentemente das imagens formadas a partir de equipamentos como a máquina fotográfica, a câmera de vídeo e o computador que ainda requerem a manipulação manual, mas entre o autor e a obra encontra-se a “tecla³” como mediadora para a realização do trabalho.

Dessa maneira, Flusser aponta para o fato de as pontas dos dedos serem uma espécie de regentes no atual contexto de produção, cuja principal função é condensar imagens por meio de botões que, ao serem acionados, fazem com que os aparelhos juntem elementos pontuais para formar imagens. Por esse ângulo, as imagens retratadas não se configuram em “reais”, porém superfícies imaginadas pelo produtor/imaginador e, portanto, se tornam em imagens imaginadas (FLUSSER, 2008).

Contudo, qual é o papel do imaginário nesse contexto de produção?

[...] imaginar é fazer com que aparelhos munidos de teclas computem os elementos pontuais do universo para formarem imagens e destarte, permitirem que vivamos e ajamos em mundo tornado impalpável, inconcebível e inimaginável (FLUSSER, 2008, p. 45).

Ainda conforme Flusser, a superficialidade contemporânea em relação ao consumo das imagens técnicas é evidente, ou melhor, nos sinaliza que critérios como autêntico e superficial, real e aparente, verdadeiro e falso já não necessariamente se aplicam às obras. O que se deseja é navegar pela superficialidade das imagens produzidas pelos aparelhos e nem sempre se considera suas gêneses. Nessa lógica, é na superficialidade que as tecno-imagens se formam. É na virtualidade que encontra respaldo em sua estruturação, pois

3 Por “tecla” ou “botão” o presente texto faz menção também aos mouses, scanners, mesas digitalizadoras, entre outros aparatos que não necessariamente utilizam “teclas” para captação de imagem, mas ainda assim tornam possível a composição do físico em digital.

ao acionar o botão, a máquina captará a intenção do produtor/imaginador e, em grande medida, é isso que o espectador almeja ver. Por consequência, uma série de fatores é implicada na formação dessas imagens, uma delas é a opacidade⁴, ou seja, não se atenta mais para o “como” e o “que” envolve aquela imagem, mas apenas o que ela está dizendo, o que está no campo de visão, na moldura.

Com isso em mente, ao voltar o olhar para a série de animação na busca de compreender o gênero a partir da tecno-imagem, surgem algumas questões como: o desenho animado se enquadra como imagem técnica? Em que ponto essa categoria audiovisual se aproxima e se afasta da concepção de Flusser, uma vez que para se materializar o desenho precisa do traço e da percepção artística para, somente após, recorrer aos aparatos eletrônicos e, por fim, chegar ao espectador?

No intuito de responder essas questões, é basilar revisitar – ainda que brevemente – como essa peça audiovisual é produzida. Dessa forma, Lucena Jr. atenta para o fato de que as animações tradicionais eram desenvolvidas diretamente em folhas de acetato, quadro a quadro, para depois serem fotografadas e televisionadas. Com o advento da computação gráfica – e graças ao desenvolvimento das plataformas computadorizadas – a área pôde contar com o computador como uma ferramenta complementar no processo de produção animada. Não obstante, o autor adverte para a compreensão de que, ainda que haja diversos softwares destinados a facilitar o trabalho dos desenhistas, estes (softwares e computador) ainda não realizam o fundamental: o trabalho artístico manual é característica inerente à animação (LUCENA, 2011). O critério artístico, inato ao cartunista, não é compreensível para a máquina, ou seja, resta ao aparato apenas realizar as ações (*input*) determinadas pelo animador para gerar a obra (*output*). Ainda assim, o traço, o design, é produzido anteriormente à digitalização da imagem e, portanto, é nesse ponto que a narrativa animada se afasta do conceito de tecno-imagem. No entanto, a produção seriada se enquadra no conceito de tecno-imagem no segundo momento de produção, quando se recorre à computação para a realização do material, isto é, quando ocorre a utilização dos aparatos eletrônicos para a animação das imagens concebidas estaticamente.

4 Ver desenvolvimento do termo na página 11.

Nesse seguimento, outro aspecto merece atenção. Se na concepção de Flusser as imagens criadas a partir do apertar uma “tecla” são captadas de uma realidade, transformadas em uma superfície imaginada e imaginária, compreendendo dessa maneira uma “distorção” de seu sentido inicial, no que concerne a animação as imagens não são captadas de um “real”, mas são criadas com base na imaginação do produtor/imaginador, quer dizer, as imagens animadas são fruto da mente criadora de alguém e não partem, obrigatoriamente, de um fato real, mas este pode servir de base para a criação e, assim sendo, as imagens já nascem “distorcidas”. Aqui, a concepção de imagens na animação se afasta do conceito da tecno-imagem de Flusser, apontando para uma elaboração imaginária que tem por base a subjetividade artística do criador que opta por uma técnica (ou um conjunto de técnicas) para materializar sua obra.

Observando o objeto de estudo, se verifica que o conjunto de elementos que formam a estética hibridizada, compreendida na narrativa, aglomera conhecimentos diversos (para além de uma concepção subjetiva da realidade e estilo artístico) sobre técnicas diferentes de animação que, por seu turno, revelam a confluência de estilos, ou seja, se estrutura um universo concatenado por imagens do “real” (fotografia) e traços (2D e 3D) que partem do imaginário do produtor/imaginador – envolvendo neste caso, além das técnicas, a estrutura narrativa e o antropomorfismo –, se tornam imagens imaginadas quando materializadas – traços e pontos que se formam no écran do monitor – e dialogam com o imaginário do espectador – que faz conexões via *hiperlinks*, ou seja, o espectador faz conexões a partir dos elementos inseridos no interior da narrativa e que são interconectados de maneira a “guia-lo” na leitura da obra.

Seguindo com Flusser, “O imaginador é condenado à superficialidade pela opacidade do aparelho e, ao mesmo tempo, emancipado pela opacidade do mesmo aparelho” (FLUSSER, 2008, p. 43 e 44). Nesse sentido, por opacidade se compreende a materialização da obra por meio da captação e elaboração das imagens no campo fílmico, isto é, diz respeito às imagens captadas e montagem da narrativa para que constituam não apenas em ícones, mas em discursos, neste caso, audiovisuais. Dessa maneira, no tocante a opacidade, ao criar um mundo e personagens híbridos, a obra em questão – assim como as demais – se torna inevitavelmente opaca, pois o produtor/imaginador cria e

manipula simultaneamente sentidos que são projetados para o espectador que os assimila. Nessa acepção, as imagens técnicas e, por conseguinte, as imagens animadas se tornam “projetores” e não reflexos de significados e justamente por esta razão (fazendo aqui uma breve digressão) muitos consideram o gênero animado como um produto audiovisual “perigoso”, pois pode desenvolver discursos ao público (em sua maioria infantil) nem sempre bem-vindos.

Imagem 01 – Fotografia de uma pessoa manipulada para o episódio O Plano (2013)



Fonte: Netflix

Imagem 02 – A mesma pessoa anterior, agora em vídeo no episódio A Atualização (2015) (e sem a manipulação anterior) desempenhando papel de um dos criadores do personagem Boberto



Fonte: Youtube

Nas imagens acima, se observa duas instâncias: a primeira, na qual o “real” – ou ao menos a simulação de uma realidade – se mescla à narrativa animada pela inserção de um painel a qual traz estampada a fotografia de uma pessoa (imagem 08) e pelo vídeo produzido para a história (imagem 09). Em ambas as imagens se observa a presença do mesmo ator que, para o episódio *O Plano* (2013) tem seus aspectos físicos alterados propositadamente. Esse fato se confirma ao assistir o episódio *A Atualização* (2015) em que o ator volta à cena – agora no papel de um designer – para falar sobre as melhorias realizadas no novo modelo de robô Boberto.

Desta feita, o ator não sofre nenhuma intervenção gráfica como em *O Plano*, no entanto, está vestido com a mesma camiseta preta do episódio que ocorreu dois anos antes. Esse (assim como outros aspectos distribuídos na série de animação) indicia uma intenção do produtor/imaginador no interior da série? É aqui que entra a segunda instância: a da intenção. Decerto nunca se saberá o verdadeiro objetivo por detrás dessa “estratégia”. Ainda assim, ao assistir os episódios, não se discute essas particularidades (a não ser que o espectador lembre este detalhe, porém isso não afeta o sentido da história). Outrossim, o fato do ator aparecer com a mesma camiseta nos dois episódios pode se constituir em um *link* intencional que reflete uma produção atenta à constituição da rede sógnica e hipertextual (metafórica) que estrutura a obra como um todo. Apesar disso, o episódio em si se desenvolve normalmente, ou seja, se toma o mundo (narrativa) criado como possível e tangível enquanto se desenvolve.

Nessa lógica, assistir animação é, portanto, se iludir duplamente. Primeiramente, considerando o que Flusser afirma sobre pontos que formam imagens na tela cujo efeito é a simulação de algo – estático ou em movimento – (FLUSSER, 2008, p. 24), ao espectador resta ingressar nessa superficialidade na qual residem os “fantasmas” das imagens para ingressar aos mundos imaginados. Em segundo lugar, por tomar aquele mundo, ainda que momentaneamente, como possível e ignorando os elementos que o estruturam, o indivíduo passa a consumir seu sentido, o que implica em acreditar em algo pronto e, em grande medida, distorcido.

Nessa perspectiva, refletir sobre a série de animação à luz da concepção das tecno-imagens de Flusser é considerar a narrativa seriada como um produto audiovisual com aproximações e afastamentos, em muitos momentos, desse conceito. A razão disso, certamente, é a proximidade da área com a arte, pois o ato de desenhar (como já mencionado) parte da subjetividade e depende das mãos para se materializar – mas que, assim como os demais gêneros audiovisuais, está inserida em um contexto de produção que depende, cada dia mais, da computação para produzir e consumir narrativas.

DA SOCIEDADE E *MEDIA LIFE*

Fundado no exposto, se torna necessário ingressar, sucintamente, à questão do contexto no qual as séries de animação – e por consequência as tecno-imagens – estão inseridas. Nesse ínterim, a sociedade, como a conhecemos, é fruto de consecutivas transformações ocorridas em relação a naturezas diversas como, por exemplo, socioculturais que se realizam no interior do corpo social de maneira constante e em movimentos cíclicos, estando intimamente relacionados com os sujeitos implicados no grupo, por meio dos diálogos que possibilitam estes movimentos e, por sua vez, geram narrativas e discursos cuja mediação é realizada pela comunicação.

Nesse sentido, pensar a sociedade sob a perspectiva contemporânea implica a aceitação dos pressupostos que embasam os conceitos de Giddens, Lyotard e Augè que partem da modernidade, passam pela pós-modernidade e desembocam na supermodernidade, os posicionando no interior dos mecanismos de produções audiovisuais atuais, e os considerando como plurais e contínuos, ou seja, a contemporaneidade abarca a pluralidade de narrativas e reflexões que se materializam nas diferentes formas de expressão por meio de estilos pessoais (PUCCI Jr., 2008).

Isto posto, se observa a constituição de uma sociedade cujas noções de fragmentação, desencaixe, esvaziamento do tempo, reflexividade das relações sociais e jogos de linguagem (GIDDENS, 1991; AUGÈ, 2012; LYOTARD, 2015) permeiam sua configuração contemporânea – e quando somada à questão das mídias – resulta na

potencialização do tempo-espaço e formação de identidades fragmentadas, deslocadas e camaleônicas que se desenvolvem de maneira fluída, segundo suas relações com o outro e o mundo (BAUMAN, 2013).

Diante disso, se torna necessário abordar sobre a noção de *media life* (DEUZE, 2012) que situa os pressupostos acima no interior dos mecanismos de um contexto social midiático. Nesse sentido, as características apresentadas são incorporadas a um contexto social que – e conforme o autor preconiza, o indivíduo é cada vez mais dependente das tecnologias de comunicação – são potencializadas por meio do uso constante das mídias apontando estas, ao ver do autor, como ubíquas e universais, ou seja, as mídias estão em todo lugar e não podem ser desconectadas. Assim, o autor sugere que nós nos envolvemos emocionalmente com as mídias, tanto quanto as mídias se tornam parte afetiva de nós mesmos (DEUZE, 2012).

Desta forma, o *media life* compreende muito mais que ter a sua disposição diversos aparatos eletrônicos, investir longos períodos de tempo em frente a televisão e navegar na internet concomitantemente ou ingressar em uma série de mecanismos de busca quando se procura adquirir algo por meio de um site. O *media life* pressupõe práticas que envolvem as mídias no cotidiano e, em grande medida, modifica a maneira de ver e pensar o mundo em que estamos inseridos.

A partir do exposto, se constata que não apenas os equipamentos de produção provocaram mudança expressiva na criação dos produtos midiáticos, como também os aparatos de leitura das obras audiovisuais provocaram modificação significativa na relação entre indivíduo e narrativas. Novamente, as pontas dos dedos, conforme sugerido por Flusser, ditam – de certa forma – os caminhos pelos quais o espectador percorrerá as mídias, seja pelo acionamento de botões ou deslizamento em telas, o que implica na produção de composições cada vez mais voltadas à superficialidade, mascaramento do mecanismo estrutural e opacidade, isto é, as criações precisam projetar imagens que encantem o público, fazendo com que este possa imergir nos meandros diegéticos da trama sem se atentar, necessariamente, aos processos de estruturação que compreendem a obra como um todo.

Sem embargo, não se deve ignorar a participação do indivíduo nesse processo, pois o risco de incorrer em determinismo é grande. Destarte, ao ter em mente que os aparatos recebem ordens (*input*) de alguém para haver uma resposta (*output*), o fato das pontas dos dedos determinarem essa dinâmica sinaliza a atuação consciente do operador e, portanto, neste momento não é a máquina que define o acesso às informações, mas o indivíduo que determina a maneira pela qual utilizará o aparato para obter o que almeja.

Desse modo, ao refletir sobre as imagens técnicas alocando-as no contexto contemporâneo de produção e consumo, pode se verificar que a questão proposta por Flusser é atual e se intensifica diariamente com o advento de novas tecnologias que, por sua vez, sugerem a retroalimentação de novas formas de interação humana com os aparatos tecnológicos.

DA ESTRUTURA: NARRATIVA, HIBRIDAÇÃO ESTÉTICA, ANTROPOMORFISMO E HIPERTEXTUALIDADE

Investigar sobre série de animação é, sobretudo, estudar um gênero audiovisual produzido para ser consumido cotidianamente por um vasto número de espectadores que, hoje, não se restringe a crianças, mas também jovens e adultos. No entanto, antes de se averiguar as características que definem a animação seriada em questão, é preciso compreender alguns conceitos iniciais⁵: a narrativa, a hibridação estética, o antropomorfismo e a hipertextualidade.

Assim, em primeira instância, se deve atentar para o fato de que as séries de animação são, primordialmente, uma narrativa e, portanto, esta deve ser considerada como “uma cadeia de eventos ligados por causa e efeito, ocorrendo no tempo e espaço” (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 144). A esse conceito, se acrescenta que as narrativas são desenvolvidas por meio da intervenção do autor e dos personagens (SILVA, 2015) e podem surgir a partir de fatos reais ou fictícios. Dessa maneira, a narrativa se estrutura a partir da sequência de acontecimentos interligados e situados em locais e em tempos determinados, que são regidos por um narrador e vivenciado pelos personagens, resultando em uma história literária ou, no caso do objeto de estudo, audiovisual. Destarte, uma narrativa

5 É válido ressaltar que os conceitos aqui abordados têm caráter introdutório, tendo em vista que a exploração aprofundada das áreas necessita maior espaço e, portanto, será realizada em trabalho posterior.

inicia com um evento, sofre uma série de mudanças de acordo como um padrão de causa e efeito até que novas situações a levam ao fim. Portanto, nosso envolvimento com a história depende do nosso entendimento desses padrões de mudanças e estabilidade, causa e efeito, tempo e espaço (BORDWELL; THOMPSON, 2013).

Em se tratando de *O Incrível Mundo de Gumball*, o desenho animado apresenta em cada episódio (de duração, em média, 12 min) pequenas histórias protagonizadas ora pelos personagens Gumball e Darwin (que por muitas vezes são os próprios narradores de suas histórias, com exceção, por exemplo, do episódio A Rotina (2015) no qual o narrador é o carro do personagem Ricardo) ora pelos demais personagens, situados no universo criado para a animação cujo nome é Elmore City e, no interior deste, se ressaltam locais específicos como, por exemplo, a casa de Gumball e o colégio no qual os personagens estudam. No que tange ao tempo, a série não determina uma época, se limitando a trabalhar períodos simples como dia e noite, inverno e verão. No entanto, se suspeita que as histórias ocorrem no atual panorama social. Essa flexibilidade temporal, aliás, é um dos recursos que tornam a narrativa livre de noções que poderiam atar as histórias, tolhendo-as na exploração criativa dos enredos.

Por fim, em termos de desenvolvimento da narrativa, os episódios se revelam encadeados por sequências cujas mudanças são rápidas, inferindo na questão estabilidade que, raras vezes, tem longa duração nas histórias. As causas e efeitos se desenrolam a partir de lógicas, a primeira vista, simples, no entanto dialogam subjetivamente com o público problematizando questões complexas sobre a sociedade, identidade, relacionamentos, entre outros temas, a partir de um enredo frenético – e hipertextual como será visto adiante –, o que indicia uma nova lógica de produção e leitura⁶ audiovisual, ou seja, sinaliza o advento de um pensamento acelerado e fragmentado (no entanto, com grande capacidade de resolver abstrações e interconexões para formar um todo significativo) do espectador contemporâneo.

No tocante a hibridação estética, se ressaltam dois níveis presentes no *cartoon*. O primeiro em relação ao cenário; o segundo quanto à elaboração dos personagens – neste ponto ainda não tangenciando o antropomorfismo. Contudo, é preciso ter em mente que

⁶ Por leitura, subentende-se no texto que toda narrativa (literária ou audiovisual) é uma forma de leitura.

híbrido – termo vindo do grego *hybris* – diz respeito ao que é originário de espécies diversas, miscigenado de maneira anômala. Híbrido é também o que participa de dois ou vários conjuntos, gêneros ou estilos e, portanto, se considera híbrida a composição de dois ou mais elementos que formam, anormalmente, um terceiro elemento, podendo este carregar em si características mais ou menos reforçadas dos elementos primeiros (BERND, 1998).

Nessa perspectiva, “a estética abrange a reflexão sobre os fenômenos de significação considerados como fenômenos artísticos⁷” (AUMONT et al, 1995, p. 15) e, logo, avaliar uma obra audiovisual pressupõe um olhar atento à arte e mensagens artísticas impregnadas na plástica do objeto em estudo, assim como passa também pela questão do “belo”. Todavia, a visão sobre a estética da série selecionada não intenciona inferir sobre o que é arte ou belo, senão analisar sua manifestação plural, híbrida, em termos de representação. Assim, no presente trabalho, parte-se da questão estética para voltar o olhar ao fator estilo como preponderante na manifestação plástica da obra, como se observa nas imagens a seguir.

Imagem 03 – Gumball e família em frente à sua casa



Fonte: Quizur

7 A questão da estética não é amplamente discutida neste texto. O conceito apresentado serve apenas de base para introdução do “estilo”, fator que é trabalhado com ênfase.

Imagem 04 – Gumball e Darwin no interior da viatura do Policial Rosquinha no episódio *A Lei* (2014)



Fonte: Cartoon Download

Imagem 05 – Gumball, Darwin e demais personagens (colegas, zelador e professora) no colégio



Fonte: Uol Crian

Alicerçada nas imagens, se observa que o estilo artístico da referida série compreende o conjunto híbrido de elementos de naturezas díspares, isto é, a materialidade estética é concebida por meio de diferentes técnicas de produção que são amalgamadas na narrativa seriada. Isto posto, se verifica os dois níveis de hibridação estética citados previamente. No primeiro, que abarca os cenários, se verifica que tanto as casas, o carro (seu interior e a paisagem por trás) e o corredor do colégio são compostos por um misto de elementos 3D e fotografia, o que confere uma intenção do “real” ao contexto da animação. E

no segundo nível, agora em relação aos personagens, se constata o mesmo hibridismo de técnicas como se vê, por exemplo, nos personagens o robô (Boberto), a tiranossauro Rex (Tina), a torrada (Anton), o olho voador (William), a professora (Senhorita Símio) que são confeccionados em 3D; o gato azul (Gumball), o peixe dourado (Darwin), o cacto (Carmen), a nuvem (Masami Yoshida), a flor (Leslie) são concebidos em 2D. Há também outras técnicas aplicadas na elaboração de personagens como, por exemplo, a ursinha (Terrie) feita de papel tendo suas feições animadas em 2D e Sussie, que é o rosto de uma pessoa trabalhada em Cromakey⁸.

Imagem 06 – Sussie, Gumball e Darwin no ônibus



Fonte: Gumball Wiki

Imagem 07 – Personagem de papel Terrie



Fonte: Gumball Wiki

Imagem 08 – *Making of* da personagem Sussie



Fonte: Gumball Wiki

⁸ Técnica utilizada no audiovisual que compreende a substituição, geralmente da cor verde, por imagens sobrepostas que compõem os cenários e/ou personagens.

Em vista disso, a estética híbrida da referida série, proveniente de um estilo plural é, portanto, estruturada a partir de um estilo eclético de técnicas e se configura em uma espécie de pastiche⁹ audiovisual, ou seja, uma mescla de técnicas de naturezas diversas e pré-existentes que são combinadas e organizadas na narrativa para gerar um sentido, criar mundos e contar histórias. No entanto, cada personagem da série apresenta, associadas a sua materialização plástica, características de sua personalidade como, a título de exemplo, os três personagens a seguir: Terrie, feita de papel é frágil, e se preocupa constantemente com sua saúde; Tina, uma tiranossauro Rex apresenta um comportamento rude, animal; e Boberto, um robô, se comporta conforme sua programação pré-definida.

Dessa maneira, se introduz a concepção de antropomorfismo que, de maneira geral, significa a atribuição de qualidades e características humanas a seres (animais) e coisas (casa, carro, entre outros). Todavia, só é possível considerar o antropomorfismo como tal quando há a separação nítida da animalidade e humanidade (BRUHL, 2015) para então se atribuir determinadas qualidades e defeitos inerentes aos indivíduos em outros seres no intuito de elaborar sentidos.

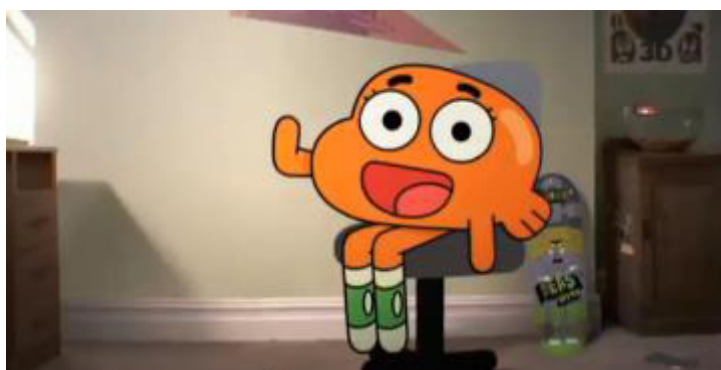
A antropomorfização dos seres e das coisas não é novidade nas produções animadas, tampouco é apresentado exclusivamente no objeto empírico deste estudo. A prática de atribuir personalidade humana a animais e objetos remonta aos primórdios da animação como, *verbi gratia*, os personagens Mickey Mouse e o Pateta, criados pela Wall Disney nos anos 1930 que são, respectivamente, um rato e um cachorro com características, qualidades e hábitos humanos. Entretanto, se constata que o antropomorfismo é uma característica predominante na obra em questão e que, portanto, colabora para o contexto híbrido estético da referida série e, dando um passo adiante, intervém na construção dos sentidos desta, uma vez que as características de cada ser influenciam na personalidade destes, como já apontado.

Ainda nesse sentido, cita-se como exemplo Darwin. O personagem é um peixe dourado que, ao se sentir amado pela família, cria pernas e se torna o irmão mais novo de Gumball, acompanhando este no colégio onde também está matriculado, mas ele ainda

9 Pastiche diz respeito ao processo de produção que imita o estilo ou maneira de outro artista. No referido texto, o termo pastiche é utilizado no sentido da compilação dos diversos estilos presentes na obra, ou seja, a obra utiliza o 3D, 2D e fotografia amalgamando-os ao mundo criado por Ben Bocquelet.

dorme em seu aquário. Esteticamente, Darwin é composto em 2D e é constituído por traços que o identificam como um peixe dourado. Nada obstante, quando o protagonista é antropomorfizado, ele assume características humanas como, por exemplo, a fala, a inteligência, o discernimento do certo e errado que são associadas a particularidades do animal enquanto *pet*¹⁰ como a submissão, a fidelidade e o amor incondicional por Gumball. Esses elementos, quando combinados, constituem a personalidade de Darwin e determina, em grande medida, seu modo de ser, pensar e agir na narrativa e, à vista disso, ele se torna uma metáfora, no sentido em que suas ações/reações/funções na diegese funcionam de maneira subentendida, ou seja, de modo que seus atributos dialogam a todo momento no sentido de formar um caráter, essencialmente, humano.

Imagem 09 – Darwin em seu quarto. À direita o aquário em que dorme



Fonte: Gumball Wiki

É neste ponto que se aborda sobre o hipertexto. Há muitas formas de se elaborar um texto, no entanto, todos os caminhos escolhidos levam à hipertextualidade (COMPAGNON, 1996). Essa afirmação parte do princípio que todo texto é resultado de vários outros textos já lidos, ouvidos e/ou assistidos, podendo a hipertextualidade ser explícita em diferentes graus, configurando-se numa transcendência textual na qual, grosso modo, pode ser definida como tudo que o coloca em relação – manifesta ou secreta – um texto com outros textos (GENETTE, 2010, p. 13).

10 O termo pet é utilizado no artigo como um conceito geral, apenas aproximativo e, portanto, não determinante das noções de animal de estimação conhecido na cultura comum. Não é intenção classificá-lo academicamente.

Partindo do apresentado, em termos gerais, entende-se por “hipertextualidade toda relação que une um texto B a um texto A. [...] Dizendo de outra forma, consideremos uma noção geral do texto de segunda mão [...] ou texto derivado de outro texto preexistente” (GENETTE, 2010, p. 18). Por esse ângulo, o hipertexto pode ser de ordem descritiva ou intelectual como, por exemplo, quando um longa-metragem cita em seu enredo outro longa-metragem (ou ainda um livro) seja através de imagens, falas, personagens e/ou textos, ou pode ainda o hipertexto se revelar mais sutilmente em que, por exemplo, um produto audiovisual (série, vídeo clipe, curta e longa-metragem, entre outros) seja a extensão/desdobramento de uma obra anterior, ou seja, a obra de origem se torna um ponto de partida. Assim, ainda que B não fale nada de A, B não existiria da mesma forma sem A, ou seja, do ponto ao qual ele resulta (GENETTE, 2010, p. 18).

Para efeito deste trabalho, se parte do princípio de que, além das referências pontuais sobre outros textos que são citados no desenho animado (como filmes, músicas, eventos, entre outros), se verifica que a hipertextualidade é manifesta com mais intensidade no trabalho sinérgico entre a hibridação estética (estilo) e o antropomorfismo na narrativa seriada, ou melhor, o conjunto híbrido de elementos e técnicas aliado às personalidades atribuídas antropomorficamente aos seres e as coisas na série promovem o diálogo hipertextual – em diferentes níveis – entre o produtor/imaginador¹¹ (FLUSSER, 2008) e o espectador, sendo este remetido a uma leitura que necessita de bagagem prévia e/ou a constante verificação das informações no seu contexto de vida para compreender as mensagens elaboradas na obra. Logo, a série em questão trabalha um passo adiante da simples estruturação sígnica explicitamente hipertextual, ou seja, ela cria uma camada superior¹², metafórica, na qual o público necessita ascender/imersão para compreender a nuance do universo da obra e suas mensagens por intermédio dos *links* estabelecidos em sua plástica anômala, o que, por seu turno, justifica o termo pastiche audiovisual previamente mencionado.

11 Compreende-se como produtor/imaginador, o autor responsável pela concepção da obra, neste caso a série em questão. O autor é, ao mesmo tempo, produtor e imaginador da obra, sendo ele o responsável pela estruturação material e narrativa.

12 No sentido de uma camada que ascende ao intelecto e imaginário, ou seja, parte do real e alcança o mundo das ideias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da reflexão dos conceitos apresentados, é possível reconhecer que as imagens técnicas, os aparatos eletrônicos de produção/leitura e sociedade contemporânea – assim como seus sujeitos fragmentados e camaleônicos – são amálgamas de uma rede maior – abstrata e metafórica – denominada *media life* (DEUZE, 2012) na qual os produtos midiáticos são alicerces indissociáveis do modo de pensar/produzir/consumir, no interior da lógica de novas configurações comunicativas e narrativas.

As séries de animação, e por conseguinte, as tecno-imagens, não somente são estruturadas, mas estão disponíveis para serem acessadas a todo momento, ou seja, elas são onipresentes e convidam o indivíduo a imergir na tessitura de não apenas uma, mas diversas realidades imaginadas e imaginárias através do tatear – aqui também em relação ao produtor/imaginador – de teclas/telas/aparatos eletrônicos. Para tal, e tendo em vista a série **O Incrível Mundo de Gumball**, as produções audiovisuais seriadas do gênero fazem uso de recursos/técnicas como o hibridismo estético e antropomórfico para proporcionar o engajamento de um público que gradativamente sai da leitura linear de narrativas e ingressam nas mesmas através da hipertextualidade narrativa.

Dessa forma, a superficialidade conferida às obras audiovisuais é (re)afirmada quando se depara com produções cada vez mais focadas na construção de sentidos via distorções de imagens, sons e realidades. No entanto, no que tange à série de animação – e lembrando sempre da questão do entretenimento – a superficialidade é necessária, até mesmo requisitada, pois a tônica é a edificação de mundos (imagens) imaginados e imaginários.

Por fim, pode se afirmar que os conceitos apresentados estão intimamente interligados e se constituem como basilares, não apenas na narrativa animada, como nas obras audiovisuais em geral, constituindo-se em uma das premissas de produção contemporânea.

REFERÊNCIAS

AUGÈ, Marc. **Não lugares**. Introdução a uma antropologia da supermodernidade. São Paulo: Papyrus, 2012.

AUMONT, Jaques et al. **A estética do filme**. Campinas: Papyrus, 1995

BAUMAN, Zigmunt. **A cultura no mundo líquido moderno**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

BERND, Zilá. (Org). **Escrituras híbridas**. Estudos em literatura comparada interamericana. Porto Alegre: Ed. Universidade UFRGS, 1998.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema**. Uma introdução. Tradução: Roberta Gregolli. Campinas: Editora da Unicamp, 2013.

DEUZE, Mark. **Media Life**. Britain: MPG Books Group Limited, 2012.

FLUSSER, Villém. **O universo das imagens técnicas**. Elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestos**. A literatura de segunda mão. Belo Horizonte: Edições Viva Voz, 2010.

GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade**. São Paulo: Editora Unesp, 1991.

HEPP, Andreas; HASEBRINK, Uwe. Interação humanas e configurações comunicativas: transformações culturais e sociedades mediatizadas. In LUNDBY, Knut (Org.). **Mediatização da Comunicação**. Berlin/Boston: Gruyter, 2014.

LÉVY-BRUHL, Lucien. **A mentalidade primitiva**. São Paulo: Paulus, 2008.

LUCENA JR., Alberto. **Arte da animação**. Técnica e estética através da história. São Paulo: Editora Senac, 2002.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2015.

PUCCI JR, Renato Luiz. **Cinema brasileiro pós-moderno: o neon-realismo**. Porto Alegre: Sulina, 2008.

SILVA, Paulo Nunes da. **Narrativo: modo, gênero, tipo de texto ou tipo de sequência?** Universidade Aberta / CELGA, 2015.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papyrus, 2012

LINKS

https://criancas.uol.com.br/album/gumball_album.jhtm (Acessado em 02/03/2017 às 14h)

http://cartoondownload567.blogspot.com.br/2014_12_01_archive.html (Acessado em 02/03/2017 às 14h05)

<http://pt.quizur.com/quiz/quem-voce-seria-em-o-incrivel-mundo-de-gumball-9m> (Acessado em 02/03/2017 às 14h10)

<http://es.gumball.wikia.com/wiki/Sussie?file=Aurielebeingfilmed.png> (Acessado em 02/03/2017 às 14h20)

<https://edukavita.blogspot.com.br/2013/02/pastiche.html> (Acessado em 02/03/2017 às 14h20)

<https://www.netflix.com/watch/80009474?trackId=14277283&tctx=0%2C37%2C2598222f-8a83-4be8-b09c-a993b8f4e592-35461411>(Acessado em 02/03/2017 às 14h30)

<https://www.youtube.com/watch?v=fqsYfic-kZk&t=35s> (Acessado em 02/03/2017 às 15h)

Recebido em: 26/08/2019

Aceito em: 21/10/2019