

ANIMAÇÃO HÍBRIDA E A CONSTRUÇÃO DE INOVAÇÃO ESTÉTICA E NARRATIVA NO AUDIOVISUAL CONTEMPORÂNEO

**HYBRID ANIMATION AND THE CONSTRUCTION OF AESTHETIC AND
NARRATIVE INNOVATION IN CONTEMPORARY AUDIOVISUAL MEDIA**

**ANIMACIÓN HÍBRIDA Y LA CONSTRUCCIÓN DE LA INNOVACIÓN ESTÉTICA Y
NARRATIVA EN EL AUDIOVISUAL CONTEMPORÁNEO**

Ana Cristina Alves Piza Duarte

Universidade Federal de Santa Catarina

ORCID: 0009-0002-5195-8457

Florianópolis, Santa Catarina, Brasil

Júlio Monteiro Teixeira

Universidade Federal de Santa Catarina

ORCID: 0000-0002-9887-419X

Florianópolis, Santa Catarina, Brasil

Caio Monteiro Viegas

Universidade Federal de Santa Catarina

ORCID: 0009-0003-4146-5402

Florianópolis, Santa Catarina, Brasil

Nicholas Bruggner Grassi

Universidade Federal de Santa Catarina

ORCID: 0000-0002-5162-2278

Florianópolis, Santa Catarina, Brasil

Milton Luiz Horn Vieira

Universidade Federal de Santa Catarina

ORCID: 0000-0002-6646-2799

Florianópolis, Santa Catarina, Brasil

Recebido: 18/08/25 / Aprovado: 29/12/25

Como citar: DUARTE, A. C. A. P.; TEIXEIRA, J. M.; VEIGAS, C. M.; GRASSI, N. B.; VIEIRA, M. L. H. Animação Híbrida e a Construção de Inovação Estética e Narrativa no Audiovisual Contemporâneo. Revista GEMInIS, n. 17, p.48–65, 2026.

Direito autoral: Sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 3.0 Internacional.

RESUMO

Este artigo teve como objetivo selecionar e analisar peças audiovisuais recentes para discutir como a animação híbrida pode ser percebida como inovação estética e narrativa audiovisual. Para isso os três filmes selecionados foram analisados com base nos seguintes critérios: (1) As técnicas de animação empregadas; (2) A construção do estilo visual; e (3) A estruturação da narrativa. Por fim, esta análise constatou que a animação híbrida não é apenas um recurso técnico, mas uma estratégia estética, narrativa e conceitual. Assim a animação híbrida contribui para a construção da inovação estética e narrativa, a partir da expansão da linguagem audiovisual.

Palavras-chave: animação híbrida; narrativa; inovação estética.

ABSTRACT

This article aimed to select and analyze recent audiovisual works in order to discuss how hybrid animation can be perceived as an aesthetic and narrative innovation in audiovisual media. To this end, the three selected films were analyzed based on the following criteria: (1) The animation techniques employed; (2) The construction of the visual style; and (3) The structuring of the narrative. Finally, this analysis found that hybrid animation is not merely a technical resource but also an aesthetic, narrative, and conceptual strategy. Thus, hybrid animation contributes to the construction of aesthetic and narrative innovation through the expansion of audiovisual language.

Keywords: hybrid animation; narrative; aesthetic innovation

RESUMEN

Este artículo tuvo como objetivo seleccionar y analizar obras audiovisuales recientes para discutir cómo la animación híbrida puede percibirse como una innovación estética y narrativa en el ámbito audiovisual. Para ello, las tres películas seleccionadas fueron analizadas con base en los siguientes criterios: (1) Las técnicas de animación empleadas; (2) La construcción del estilo visual; y (3) La estructuración de la narrativa. Finalmente, este análisis constató que la animación híbrida no es solo un recurso técnico, sino también una estrategia estética, narrativa y conceptual. Así, la animación híbrida contribuye a la construcción de la innovación estética y narrativa a partir de la expansión del lenguaje audiovisual.

Palabras Clave: animación híbrida; narrativa; innovación estética

1. INTRODUÇÃO

A animação híbrida pode ser compreendida como uma prática que integra múltiplas técnicas de animação, sejam elas oriundas de métodos tradicionais ou de processos digitais (MANOVICH, 2013). Nos últimos anos, essa forma de produção tem adquirido relevância no campo audiovisual, destacando-se pela elaboração de estéticas singulares. Ao incorporar a hibridização como uma linguagem estética e narrativa própria, tais obras não apenas preservam a coerência da narrativa, como também promovem uma experiência imersiva por meio de estruturas discursivas inovadoras.

A autora Tina O’Hailey (2015, p.26), referência na área, escreve que uma animação híbrida pode ser considerada um sucesso se esta é invisível. Se as imagens e os movimentos que foram criados são homogêneos e não é possível perceber os pontos de contato entre as técnicas utilizadas sem interromper assim, a narrativa.

Com essa nova perspectiva se torna necessária a compreensão desses processos e suas implicações na linguagem audiovisual contemporânea e, ainda, sua contribuição para o avanço teórico e prático no campo da animação e da narrativa digital.

Neste contexto, este artigo visa selecionar e analisar peças audiovisuais recentes para discutir como a animação híbrida pode ser percebida como inovação estética e narrativa audiovisual. Esta pesquisa, portanto, busca responder a seguinte pergunta: **Como a animação híbrida contribui para a construção de inovações estéticas e narrativas no audiovisual contemporâneo?**

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Na série “O Incrível mundo de Gumball” (2011) (Figura 1), por exemplo, pode ser visto claramente o uso de diferentes técnicas, entre elas animação 2D, 3D, *stop motion* e *live action*. A combinação de técnicas mais conhecida e definida por O’Hailey (2015), como animação híbrida, é a junção entre as técnicas de 2D e 3D, também conhecida como 2.5D.

Figura 1- Frames retirados de episódios da série, e que mostram o uso de diferentes técnicas de animação.



Fonte: “O Incrível Mundo de Gumball”(2011-2019)

O início da hibridização dentro de animações acontece no final do século XX, em filmes como “O caldeirão mágico” (1983) e em “Ghost in the shell” (1995). Nessa época, a maioria das animações eram em 2D e, portanto, a hibridização era utilizada colocando elementos em 3D apenas para apoio, principalmente em objetos e cenários (Figura 2).

Figura 2- Utilização de modelos 3D gerados por computador para o cenário do baile de Bela e a Fera (1991)



Fonte: Rannie (2018)

Com o passar dos anos e o avanço da tecnologia, a animação 3D ganhou força, sendo esta a técnica mais utilizada nas produções das últimas duas décadas. Nesse cenário a hibridização se desenvolveu principalmente em tentativas de dar ao 3D o estilo visual do 2D. Um exemplo disso é o uso da técnica conhecida como *cel shading*, que consiste em um tipo de renderização que usa cores chapadas para fazer os modelos tridimensionais parecerem 2D (Figura 3).

Figura 3 - Uso de *cel shading* para dar o aspecto de 2D a uma animação de personagens 3D.



Fonte: The Dragon Prince (2018 - 2024)

Atualmente, a animação híbrida ganhou maior destaque. Isso porque além dos usos anteriores ela passou a ser utilizada como objetivo final. A partir do uso das diferentes técnicas de animação e efeitos especiais somado a uma forte direção de arte, algumas produções escolheram trabalhar a hibridização como um estilo por si próprio. De acordo com Furniss (2014) a animação contemporânea frequentemente adota uma estética autorreflexiva, na qual as técnicas de produção são deliberadamente visíveis e contribuem para a construção de sentido na obra.

A pesquisa realizada por Faria (2021) corrobora com tal percepção ao documentar revelou uma tendência predominantemente favorável à utilização da hibridização na animação, destacando a valorização da expressividade criativa em detrimento do compromisso com o realismo. De acordo com a pesquisa, a animação híbrida estará mais presente e será mais desenvolvida nos próximos anos por conta de sua capacidade de criar uma linguagem visual única, sendo tanto uma tentação quanto uma vantagem no mercado atual saturado de animações 3D.

Nesse contexto, as transformações observadas na animação híbrida podem ser compreendidas a partir do entendimento de inovação digital proposta por Parente (2018). Para o autor, a inovação não reside nos dispositivos tecnológicos em si, mas na reinvenção das linguagens, narrativas e estruturas do audiovisual a partir do uso criativo dessas tecnologias.

Sendo assim, com o diálogo entre as pesquisas dos autores apontados é possível compreender a hibridização na animação como um processo de inovação estética e narrativa, no qual a visibilidade das técnicas de produção deixa de ser apenas um recurso instrumental e passa a atuar como elemento estruturante da linguagem. Desta forma, a hibridização não tem apenas caráter técnico, mas também estético e conceitual, ampliando as possibilidades expressivas do audiovisual (Wells, 2019)

A partir dessa perspectiva, a animação híbrida constrói narrativas visuais singulares ao desenvolver expressividade e produção de sentido com o uso consciente das técnicas, configurando-se como uma estratégia criativa capaz de ampliar a experiência perceptiva e interpretativa do espectador.

3. METODOLOGIA

Este artigo foi construído a partir de uma pesquisa qualitativa, exploratória e descritiva. O estudo consiste em uma seleção e análise de peças audiovisuais recentes caracterizadas pelo uso singular da hibridização, sendo esta parte integrante da estética e narrativa da animação. Este artigo não visa analisar todas as animações híbridas que existem, sendo a delimitação deste artigo apenas três longas-metragens animados.

Para a análise das obras, foram estabelecidos 3 (três) critérios principais: (1) As técnicas de animação empregadas; (2) A construção do estilo visual; e (3) A estruturação da narrativa. No Quadro 1, apresentam-se as perguntas norteadoras correspondentes a cada um desses critérios analíticos.

Tabela 1 - Critérios de análise e suas respectivas perguntas

Critério:	Pergunta:
Uso das técnicas de animação	Quais técnicas foram usadas e como elas se articulam?
Construção do estilo visual	Como a hibridização afetou a construção do estilo visual?
Construção da narrativa	Como a hibridização afetou a construção da narrativa?

Fonte: Elaborado pelos autores.

Este artigo, portanto, examina os casos selecionados e realiza a análise das obras audiovisuais a partir dos critérios estabelecidos, considerando o conteúdo e as características de cada uma delas.

4. DESENVOLVIMENTO

A seleção dos casos foi realizada, conforme descrito anteriormente, a partir da escolha de longas-metragens de animação recentes que utilizam a hibridização de forma intencional e distintiva. Foram consideradas obras que combinam técnicas tradicionais e digitais, e cujo uso dessa mistura contribui diretamente para a construção estética e narrativa. Dentro desse recorte, foram escolhidos

The Peanuts Movie (2015), Homem-Aranha no Aranhaverso (2018) e Gato de Botas 2: O Último Pedido (2022).

As três animações se diferenciam pelos modos como integram a hibridização: Peanuts se destaca pela recriação digital que preserva a linguagem visual do 2D tradicional em ambiente 3D; Homem-Aranha no Aranhaverso propõe uma estética inspirada nos quadrinhos impressos, combinando animação 3D com recursos gráficos típicos da linguagem sequencial; e Gato de Botas 2 adota a mistura entre animação digital realista e estilizações pictóricas, inspiradas em técnicas de pintura e ilustração, evidenciando a hibridização como elemento de estilo autoral.

1.1 Snoopy e Charlie Brown: Peanuts, o filme (2015)

“Os Peanuts” teve sua origem em 1950, em tirinhas preto e branco de jornal. Nelas um garoto quietinho, um cachorro e um grupo de crianças, viviam situações do cotidiano. Posteriormente, com o sucesso das tirinhas, os personagens ganharam especiais animados e, na década de 80, uma série regular de animação.

O longa-metragem “Snoopy e Charlie Brown: Peanuts. o filme” (2015) foi um dos primeiros filmes conhecido pelo uso da hibridização como um estilo próprio. Ele teve como iniciativa manter traços das tirinhas e animações 2D clássicas ao mesmo tempo que se utilizou de modelos 3D, que deram profundidade e realismo à obra. Essa transição entre estilos inclusive aparece logo na primeira cena quando círculos desenhados ganham movimento, se transformando aos poucos em flocos de neve que por fim perdem seus contornos (Figura 4).

Figura 4 - Primeira cena do filme, onde os traços clássicos das tirinhas passam para o 3D.



Fonte: Snoopy e Charlie Brown: Peanuts, o filme (2015).

A animação pode ser considerada uma hibridização entre as técnicas de animação 2D e 3D, incluindo ainda efeitos e uso da linguagem das tirinhas. Os personagens e cenários foram modelados

em 3D, e contam com texturas realistas em suas superfícies. Os rostos dos personagens, por outro lado, são animados em 2D, assim como em efeitos visuais e gráficos. Como pode ser visto na Figura 5, a produção manteve o estilo das tirinhas tanto no *design* dos personagens quanto no seu uso de elementos bidimensionais, mas renovou a estética com o uso do 3D como principal base da animação.

Figura 5 -Frame do filme mostrando o estilo da animação.



Fonte: Snoopy e Charlie Brown: Peanuts, o filme (2015)

Como visto acima, o longa-metragem busca se conectar com o estilo das tirinhas clássicas. Além do design dos personagens, a obra também se apropria da linguagem das tirinhas e apresenta efeitos gráficos e onomatopeias animadas. Estas contribuem para o desenvolvimento da narrativa ao enfatizar ações, sentimentos e efeitos sonoros (Figura 6).

Figura 6 - Exemplos de efeitos gráficos presentes no filme.



Fonte: Snoopy e Charlie Brown: Peanuts, o filme (2015)

Outra ferramenta apropriada das tirinhas foi os balões de pensamento. Durante o filme os balões aparecem para mostrar o que o personagem está pensando ou imaginando em animações

bidimensionais e simples (Figura 7). Em alguns casos, estas animações se expandiram e preencheram completamente a tela, mostrando o quão imerso o personagem estava em suas ideias.

Figura 7 - Uso de balões de pensamento.



Fonte: Snoopy e Charlie Brown: Peanuts, o filme (2015)

A linguagem audiovisual se expande a partir do uso das técnicas de animação 2D, 3D, e das ferramentas de linguagem das tirinhas. A animação cria uma estética única, que se conecta perceptivelmente com o estilo clássico dos personagens e com o realismo da animação 3D contemporânea. Sua narrativa flui com a hibridização entre as técnicas, que lhe possibilitam destacar partes relevantes da história e dos personagens.

1.2 Homem aranha no Aranhaverso (2018)

Um dos super-heróis mais emblemáticos dos quadrinhos, o Homem-Aranha teve, ao longo de sua trajetória, diversas adaptações para o audiovisual. Nesse cenário, o filme Homem-Aranha no Aranhaverso (2018) se destacou por diversos fatores: por ser o primeiro longa-metragem animado da franquia, por apresentar Miles Morales — personagem de ascendência afro-americana e porto-riquenha, como protagonista em lugar da tradicional figura de Peter Parker, e, sobretudo, pelo seu estilo visual e pela forma inovadora como integrou diferentes técnicas de animação.

O filme rompeu com o realismo tanto de seus predecessores da franquia quanto do cenário de filmes de animação tridimensional. A produção buscou a animação híbrida para construir um multiverso dos quadrinhos, onde cada Homem-Aranha tem sua própria história e estilo.

A produção uniu técnicas da animação 2D, 3D e *motion graphics*, além do uso da linguagem dos quadrinhos. A maior parte dos modelos é feita em 3D, tendo contorno e textura que lembra os quadrinhos e efeitos em 2D. A animação conta com um estilo primário, que é o estilo do mundo do

personagem Miles, que aparece em grande parte do tempo de tela. Ele consiste no uso de contorno, textura de pontos ou linhas, uso de cores vivas e desfoque na iluminação (Figura 8).

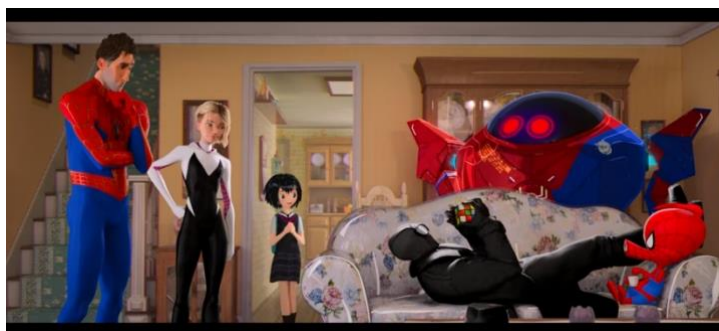
Figura 8 - Frame e destaques no estilo do mundo de Miles.



Fonte: Homem aranha no Aranhaverso (2018)

Por ser uma narrativa que gira em torno da temática de multiverso, alguns personagens tem sua origem em outros mundos. Estes seguem a estética do mundo de Miles, mas mantêm suas peculiaridades, como por exemplo suas proporções (Figura 9).

Figura 9 - Personagens de outros mundos dentro no mundo de Miles.



Fonte: Homem aranha no aranhaverso (2018)

Outra estratégia usada para esses personagens foram as capas de seus quadrinhos. A revista é mostrada logo após o personagem aparecer no filme. E enquanto ele se apresenta, a história é mostrada no mesmo estilo de seu quadrinho e mundo (Figura 10).

Figura 10 - Apresentação dos personagens de mundos diferentes.

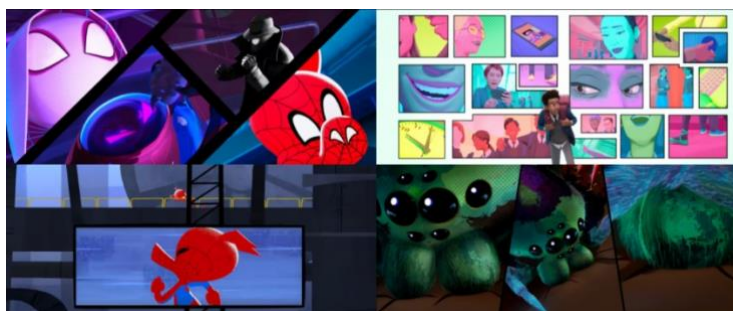


Fonte: Homem aranha no aranhaverso (2018)

Ferramentas da linguagem dos quadrinhos também foram utilizadas na narrativa. Assim como no filme anterior, efeitos gráficos e onomatopeias animadas foram utilizados em alguns momentos para enfatizar ações, sentimentos e sons. Foram utilizados também balões de fala e notas.

A divisão da tela em quadros (Figura 11), utilizada em alguns momentos, manteve a estética dos quadrinhos, além de permitir a ênfase em algumas ações e sentimentos. Essa divisão também permitiu visualizar vários personagens ao mesmo tempo, podendo ver suas reações, por exemplo.

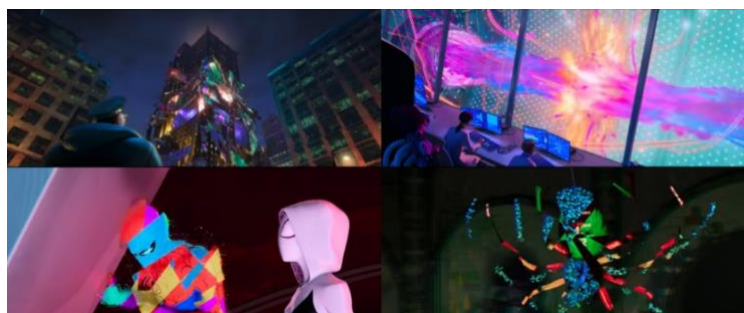
Figura 11 - Exemplos do uso da divisão da tela em quadros.



Fonte: Homem aranha no Aranhaverso (2018).

O filme também se utiliza da animação de linhas, formas, cores e texturas para trabalhar com o multiverso. Esse efeito aparece quando os mundos estão convergindo, assim como em coisas e personagens de outros mundos (Figura 12).

Figura 12 - Uso do efeito durante a animação.



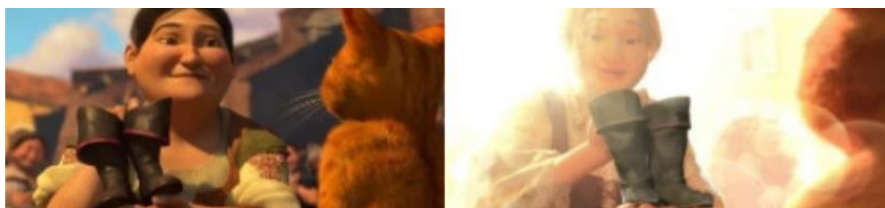
Fonte: Homem aranha no Aranhaverso (2018)

O longa-metragem utilizou a hibridização entre técnicas focado na desobrigação para com o realismo que uma animação tem. Essa liberdade foi utilizada tanto para se conectar com os quadrinhos quanto para o desenvolvimento de uma estética própria com grande impacto na história. A narrativa e a estética se combinam de modo a renovar as possibilidades dentro do audiovisual animado.

1.3 Gato de botas 2: O último pedido (2022)

Diferente do primeiro filme da franquia, que seguia uma estética tridimensional mais realista, “Gato de botas 2: O último pedido” (2022), se utilizou da hibridização para trazer uma aparência mais lúdica e estilizada (Figura 13).

Figura 13 - Comparação entre os estilos dos dois filmes



Fonte: Gato de botas (2011) e Gato de botas 2: O último pedido (2022)

Para isso a produção mistura técnicas 2D, 3D, efeitos gráficos. Os modelos 3D ganharam texturização que remete a pinturas bidimensionais (Figura 14). A animação apresenta um estilo que lembra ilustrações de livros infantis, voltando para a origem de conto de fadas deste universo.

Figura 14 - Estilo e texturização que remetem a ilustrações.



Fonte: Gato de botas 2: O último pedido (2022)

A animação também se utiliza de alguns efeitos gráficos. Entre eles se destacam as linhas de ação e os *smears frames*, que são os frames com imagens borradas, usados para mostrar velocidade (Figura 15). Esse efeito junto com os ângulos de câmera e velocidade da animação geraram cenas de luta de maior impacto.

Figura 15 - Uso de smear frames e linhas de ação.



Fonte: Gato de botas 2: O último pedido (2022)

Outra ferramenta utilizada foram fundos coloridos que não necessariamente correspondem ao cenário real (Figura 16). Esses fundos foram usados, principalmente, para enfatizar emoções do personagem.

Figura 16 - Uso de fundos coloridos que não correspondem ao cenário real.



Fonte: Gato de botas 2: O último pedido (2022)

O longa-metragem constrói uma estética de pintura que permitiu fugir do realismo. Ele se utiliza de diversas técnicas para enfatizar as ações e emoções, expandindo sua linguagem narrativa.

Dessa forma, é possível observar que a hibridização articula diferentes técnicas, como animação 2D, 3D, *motion graphics* e efeitos gráficos, para construir estéticas singulares que rompem com as restrições do realismo tradicional presente nas animações tridimensionais. Conforme argumenta Faria (2021), há uma tendência crescente na animação contemporânea de valorizar a expressividade criativa em detrimento do compromisso com o realismo, favorecendo propostas visuais que dialoguem com outros meios e linguagens.

Nos casos analisados, essa perspectiva se confirma de maneira distinta: *Peanuts* (2015) adota a hibridização para preservar a simplicidade gráfica das tirinhas, ampliada pelo volume do 3D, sem buscar um realismo. *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) vai além, ao transformar as limitações técnicas em recursos narrativos e visuais, utilizando-se de traços visíveis, desfoques, texturas impressas e divisões de tela inspiradas nos quadrinhos. Já *Gato de Botas 2* (2022) afasta-se do

realismo da franquia original e constrói uma estética pictórica e estilizada, recorrendo a fundos chapados, linhas de ação e efeitos gráficos para intensificar emoções e ações.

No Quadro 2 é possível ver um resumo da análise comparativa das obras audiovisuais estudadas, seguindo os três critérios de análise.

Tabela 2 - Análise comparativa das obras audiovisuais estudadas

Critério	Peanuts (2015)	Homen-aranha no Aranhaverso (2018)	Gato de Botas 2 (2022)
Técnicas utilizadas	2D digital, 3D com render 2D, efeitos gráficos	3D com contorno 2D, motion graphics, efeitos de HQ	3D texturizado, pintura digital, efeitos gráficos 2D
Construção do estilo visual	Homenagem ao traço das tirinhas com volume 3D	Estética autorreflexiva e fragmentada dos quadrinhos	Estilo pictórico e ilustrações infantis
Construção narrativa	Uso de balões de pensamento e onomatopeias	Divisão de tela em quadros, efeitos visuais para narrar multiverso	Ênfase emocional e dramática com recursos visuais não realistas

Fonte: Elaborado pelos autores.

Enquanto em Peanuts, a hibridização atua como meio de resgate afetivo e de atualização estética, em Aranhaverso funciona como dispositivo autorreflexivo e experimental, e em Gato de Botas 2 como recurso para ampliar a expressividade dramática e emocional. Assim, confirma-se a tese de Faria (2021) de que a hibridização contemporânea se destaca menos pela busca de realismo técnico e mais pela criação de linguagens visuais únicas e pela expansão das possibilidades expressivas da animação.

Os três filmes escolheram a hibridização como estilo de animação por diferentes motivos e a desenvolveram em formas distintas. Mesmo assim, as três obras rompem com as restrições do realismo das animações tridimensionais, se apropriando da hibridização para construir estéticas singulares e marcantes.

Diferentemente do que O’Hailey (2015, p.26) define como animações híbridas bem sucedidas, as animações estudadas neste artigo não têm sua hibridização invisível. Pelo contrário, as narrativas escolhem o uso visível da mescla de diferentes técnicas para a construção de sua linguagem, em sintonia com a percepção de Furniss (2014) sobre animação contemporânea e autorreflexiva. E é

a partir desta construção que as animações adquirem seu sucesso próprio, não em sua invisibilidade, mas sim em sua expressividade.

As três animações obtiveram êxito ao trabalhar as diferentes técnicas e a construção visual como apoio para a história. Em um mercado saturado por animações 3D de aparência fotorrealista, a adoção consciente da hibridização visível configura-se como um diferencial capaz de gerar reconhecimento imediato, memorabilidade visual e maior identificação do espectador com o universo narrativo apresentado.

Além disso, a mescla de técnicas foi desenvolvido de modo a produzir sentido para o espectador, enfatizando as singularidades, origens e dinamismo da história. A construção da narrativa aconteceu a partir desta estética e com a expansão da linguagem audiovisual, inclusive para outras linguagens como as tirinhas, quadrinhos, pinturas e livros infantis. Não se trata apenas da mistura entre técnicas de animação, mas também de formas de linguagem.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Animações híbridas já são produzidas há muitos anos, sendo utilizadas principalmente como apoio para o estilo de animação mais comum da época. Foi apenas na última década que as produções começaram a se utilizar da hibridização como um estilo próprio.

Tendo o objetivo deste artigo se realizado, foram selecionadas e analisadas peças audiovisuais recentes. A partir disso foram levantados pontos sobre como a animação híbrida pode ser percebida como inovação estética e narrativa audiovisual.

Visto que, as animações híbridas, embora utilizadas desde o final do século XX como suporte complementar em produções majoritariamente 2D ou 3D, passaram a ocupar, na última década, o papel de proposta estética e narrativa central. Este artigo analisou três obras recentes: *Snoopy e Charlie Brown: Peanuts, o filme* (2015), *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) e *Gato de Botas 2: O Último Pedido* (2022), com o objetivo de compreender como a hibridização se estabelece como ferramenta de inovação estética e narrativa no audiovisual contemporâneo.

Como se observa, as três obras se apropriam da hibridização não apenas como técnica, mas como proposta conceitual e narrativa. Em consonância com a estética autorreflexiva descrita por Furniss (2014), todas assumem a visibilidade deliberada de suas técnicas de produção — *Aranhaverso*, em especial, deixa evidente os contornos, tramas e efeitos dos quadrinhos; *Peanuts* resgata os traços simplificados das tirinhas em ambiente 3D; e *Gato de Botas 2* evidencia as marcas pictóricas e os efeitos gráficos, recusando o realismo fotográfico.

Quanto à experiência criativa proposta por Faria (2021), que valoriza a expressão estética sobre o compromisso com o realismo, as três produções se alinham ao propor universos visuais próprios. Aranhaverso propõe a liberdade estética total dentro de narrativas de super-herói, enquanto Peanuts respeita o original gráfico e Gato de Botas 2 prioriza o lúdico e emotivo em sua direção de arte.

No campo das inovações estéticas e narrativas, as três produções demonstram rupturas significativas: Peanuts ao atualizar a linguagem das tirinhas sem descaracterizá-la; Aranhaverso ao romper com a unidade visual tradicional da animação 3D e mesclar múltiplos estilos no mesmo filme; e Gato de Botas 2 ao recusar a estética realista da franquia original para adotar um visual estilizado e emocionalmente expressivo.

Se comparadas a casos históricos, como *A Bela e a Fera* (1991), que inseriu pela primeira vez um cenário 3D dentro de uma animação 2D, percebe-se que as obras atuais não mais utilizam a hibridização como suporte técnico, mas como linguagem própria e consciente. O efeito que antes era pontual, como no salão de baile de “*A Bela e a Fera*”, torna-se o princípio organizador de toda a estética e narrativa.

Por fim, esta análise indica que a hibridização deixou de ser apenas recurso técnico e se consolidou como estratégia estética, narrativa e conceitual, capaz de ampliar as possibilidades expressivas e imersivas do audiovisual contemporâneo.

A animação híbrida, portanto, contribui para a construção da inovação estética e narrativa, a partir da expansão da linguagem audiovisual. Esta ganha maior liberdade em peças que não se limitam ao realismo e sim se comprometem com as suas narrativas. Neste contexto, é inclusive difícil separar totalmente a estética da narrativa, já que se desenvolvem em razão uma da outra.

Considerando as limitações deste artigo e a relevância do tema para o cenário audiovisual, se torna necessário realizar pesquisas futuras para maior compreensão. Alguns pontos a serem investigados são, por exemplo, o desenvolvimento visual e direção de arte de animações híbridas; o impacto da animação híbrida no desenvolvimento de personagens; e a otimização da produção de animações híbridas.

REFERÊNCIAS

FARIA, Francisca Lowndes de Abreu Teixeira de. **O Impacto da Animação Híbrida no Futuro da Animação**. - Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação da Universidade Europeia. 2021 <http://hdl.handle.net/10400.26/42452>

FURNISS, Maureen. *Art in Motion: Animation Aesthetics*. 2. ed. Indiana: John Libbey Publishing, 2014.

MANOVICH, L. **Software Takes Command**. 2013.

O'HAILEY, Tina. **Hybrid Animation: Integrating 2d and 3d Assets**. 2. ed. Burlington e Abingdon: Focal Press, 2015.

O INCRÍVEL MUNDO DE GUMBALL. Criação: Ben Bocquelet. Produção: Cartoon Network Studios. Cartoon Network, 2011–2019. Série de animação.

PARENTE, A., & Ramos, F. P. (2018). *O Cinema no Século XXI: Novas Tendências da Produção e da Recepção*. Rio de Janeiro: Editora Papirus.

RANNIE, A. **Ever a Surprise: The History and the Magic Behind the Ballroom in Beauty and the Beast**. 2018,. D23. Acesso em: 15/05/2025 <https://d23.com/ever-a-surprise-the-history-and-the-magic-behind-the-ballroom-in-beauty-and-the-beast/>

WELLS, Paul. *Animation: Genre and Authorship*. London: Wallflower Press, 2019

Informações sobre o Artigo

Resultado de projeto de pesquisa, de dissertação, tese: Não se aplica

Fontes de financiamento: Não se aplica

Apresentação anterior: Não se aplica

Agradecimentos/Contribuições adicionais: Não se aplica

Ana Cristina Alves Piza Duarte

Mestranda no programa PósDesign da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), na linha de pesquisa em Mídias e integrante do DesignLab. Bacharel em Animação pela UFSC, onde realizou uma pesquisa de iniciação científica com foco em captura de movimentos e animação dentro do núcleo de pesquisa NGD-LDU.

E-mail: anacripiza01@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-5195-8457>

Júlio Monteiro Teixeira

Realizou Pós-doutorado na Academy of Art University (San Francisco, EUA), Doutor em Engenharia de Produção pela UFSC (com estágio na University of Wuppertal, Alemanha) e Mestre em Gestão de Design pela UFSC. Professor Adjunto da UFSC, atua no Curso de Design e nos Programas de Pós-Graduação em Design e em Engenharia e Gestão do Conhecimento, liderando o Grupo de Pesquisa LEMME – Inovação Digital.

E-mail: julio.teixeira@ufsc.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9887-419X>

Caio Monteiro Viegas

Graduando de Engenharia de Produção Mecânica na UFSC. Iniciação Tecnológica na área de instrumentação tecnológica para serviços de Tecnologia Assistiva (2024).

E-mail: caio.viegas366@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-4146-5402>

Nicholas Bruggner Grassi

Nicholas Grassi é doutor em Mídia e Tecnologia pela UNESP (2021) e professor do curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina (desde 2022), com atuação nas áreas de audiovisual, games, animação e 3D.

E-mail: nicholas.grassi@ufsc.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5162-2278>

Milton Luiz Horn Vieira

Atualmente é professor Titular do Departamento de Gestão, Mídias e Tecnologia da Universidade Federal de Santa Catarina, Vice-diretor do Centro de Comunicação e Expressão, coordena os Laboratórios TECMIDIA e DesignLAB e participa dos programas de graduação em Animação (conceito 5-MEC) e pós-graduação em Design (conceito 6-CAPES).

E-mail: milton.vieira@ufsc.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6646-2799>