

## Ficção científica, mortes e viagens intergalácticas: narrativa fantástica e estilo insólito na série de animação *The Midnight Gospel*<sup>1</sup>

Ana Catarine Mendes da Silva<sup>2</sup>  
João Paulo Hergesel<sup>3</sup>

**Resumo:** Partindo dos estudos de narrativa fantástica no audiovisual, o presente trabalho analisa a série de ficção científica *The Midnight Gospel* (2020), animação criada por Pendleton Ward e Duncan Trussell para a rede de *streaming* Netflix. Na trama, o telespectador acompanha o cotidiano de Clancy, que, com seu simulador de realidades, vive experiências de morte enquanto conhece seres inusitados de outros planetas e os entrevista para seu *podcast* intergaláctico. A partir disso, o trabalho fundamenta-se no objetivo de identificar a estrutura narrativa utilizada no decorrer da animação, embasando-se nos estudos de narrativa fantástica e estilo insólito. Desse modo, a metodologia empregada parte de levantamento bibliográfico, seguido de análise narrativa e estilística do produto. Espera-se, com isso, fortalecer os estudos de narrativa fantástica e poéticas audiovisuais.

**Palavras-chave:** Audiovisual; Ficção científica; Animação; Narrativa; Estilo.

### Science fiction, deaths, and intergalactic travel: fantastic narrative and unusual style in the animated series *The Midnight Gospel*

**Abstract:** Starting from studies of fantastic narrative in audiovisual, this work analyzes the science fiction series *The Midnight Gospel* (2020), animation created by Pendleton Ward and Duncan Trussell for the Netflix streaming network. In the plot, the viewer follows the daily life of Clancy, who, with his reality simulator, experiences death while meeting unusual beings from other planets and interviews them for his intergalactic podcast. From this, the work is based on the objective of identifying the narrative structure used throughout the animation, based on studies of fantastic narrative and unusual style. Thus, the methodology used starts from the bibliographic survey, followed by the narrative and stylistic analysis of the product. It is hoped, with this, to strengthen the studies of fantastic narrative and audiovisual poetics.

**Keywords:** Audiovisual; Science fiction; Animation; Narrative; Style.

<sup>1</sup> Pesquisa realizada com fomento do Fundo de Apoio à Iniciação Científica (FAPIC/PUC-Campinas).

<sup>2</sup> Graduanda em Relações Públicas na Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas), com bolsa integral do Programa Universidade para Todos (PROUNI). Membro do Grupo de Pesquisa Entre(dis)curso: sujeitos e língua(gens), com linha de pesquisa em Linguagens, Poéticas e Tecnologias. Aluna bolsista pelo Fundo de Apoio à Iniciação Científica da PUC-Campinas (FAPIC/Reitoria) com o projeto "O insólito na ficção seriada contemporânea de animação: narrativa fantástica e estilo insólito na telepoética de *The Midnight Gospel* (2020)". E-mail: [ana.cms4@puccampinas.edu.br](mailto:ana.cms4@puccampinas.edu.br).

<sup>3</sup> Professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas). Doutor em Comunicação (UAM), com pós-doutorado em Comunicação e Cultura (Uniso). Membro do grupo de pesquisa Entre(dis)curso: sujeito e língua(gens). Participante da Rede Brasileira de Pesquisa em Ficção Televisiva (Obitel Brasil) e da Red Iberoamericana de Investigación en Narrativas Audiovisuales (Red Inav). E-mail: [jp\\_hergesel@hotmail.com](mailto:jp_hergesel@hotmail.com).

## Introdução

Ao se observar a comunicação sob uma perspectiva interdisciplinar, torna-se possível identificar sua importância para os estudos das linguagens, reconhecendo seu poder dentro do nicho midiático e audiovisual. A partir deste raciocínio, questiona-se: como o fantástico e o insólito podem ser utilizados em uma animação para construir uma narrativa seriada? Para responder a esse questionamento, elege-se como objeto de estudo a série de ficção científica *The Midnight Gospel* (2020), animação estadunidense criada por Pendleton Ward e Duncan Trussell para a rede de *streaming* Netflix, que tem como foco lidar com temas reais, utilizando-se de elementos fantásticos para narrar sua história. A série registra o cotidiano de Clancy Gilroy, que usa um simulador de realidades para viver aventuras e conhecer seres inusitados de outros planetas, enquanto entrevista-os para seu *podcast* intergaláctico.

Em pesquisa exploratória realizada pelo Google Acadêmico no mês de setembro de 2021, considerando a amplitude global e sem restrição de idiomas, localizaram-se dois trabalhos relacionados à série *The Midnight Gospel*. Trata-se do artigo *Tecnologia e saberes espirituais em The Midnight Gospel: hiperabstração digital e imaginação*, de autoria de Florence Marie Dravet (2020), doutora em Didactologia das Línguas e Culturas; e da dissertação de mestrado *The Midnight Gospel e The Duncan Trussell Family hour: um estudo de narrativa transmídia*, defendida por Julia Vidal (2021), no Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Utilizando-se como base o segundo trabalho citado, observam-se características pertinentes à narrativa fantástica e ao estilo insólito. Vidal (2021) afirma que a série *The Midnight Gospel* utiliza a animação para complementar de maneira visual o seu universo filosófico, psicodélico e delirante. Além disso, ela também evidencia que “[...] a estética da animação contribui para que o espectador entre em outro paradigma narrativo em que o absurdo, o insólito e o *nonsense* são facilmente aceitos” (VIDAL, 2021, p. 66). A autora também cita que “[...] em *The Midnight Gospel*, Ward foi capaz de levar sua criatividade narrativa e imagética às últimas consequências” (VIDAL, 2021, p. 67), o que demonstra características inovadoras dentro do caráter de animação.

A partir dessas concepções, o presente trabalho tem como objetivo geral identificar a estrutura narrativa utilizada no decorrer da trama de *The Midnight Gospel*, com base na aplicação do fantástico e do insólito, sendo capaz de reiterar manifestações de identificação no telespectador. De forma complementar, apontam-se como objetivos específicos: realizar levantamento bibliográfico sobre narrativa fantástica para construir um marco teórico; estudar conceitos relacionados ao estilo insólito para aplicá-los ao objeto de pesquisa; e verificar as contribuições de *The Midnight Gospel* para os estudos de linguagem, narrativa e audiovisual.

Para realizar este estudo, a metodologia de pesquisa empregada divide-se em pequenas segmentações. Em um primeiro momento, observam-se aspectos da estilística no audiovisual e as contribuições do gênero de animação para este nicho. Após isso, identificam-se os estudos de narrativa fantástica e estilo insólito, tendo como base principalmente Tzvetan Todorov (1970). Posteriormente, realiza-se uma análise da obra *The Midnight Gospel*, apontando seus principais aspectos narrativos e estilísticos. Por fim, desenvolvem-se as considerações finais da pesquisa, demonstrando os principais aprendizados e ponderações elaboradas no decorrer do trabalho.

### Aspectos estilísticos do audiovisual

Para entender de maneira mais aprofundada como funciona o percurso da análise estilística no audiovisual, é necessário observar como o estilo atua no cinema clássico. De acordo com David Bordwell (2005, p. 278-279), “[...] o filme hollywoodiano clássico apresenta indivíduos definidos, empenhados em resolver um problema evidente ou atingir objetivos específicos”. Também é importante observar que cada cena no cinema apresenta diferentes etapas. Primeiramente, há a exposição, que “[...] especifica o tempo, o lugar e os personagens relevantes – suas posições espaciais e seus estados mentais atuais (geralmente resultados das cenas anteriores)” (BORDWELL, 2005, p. 282). No decorrer da ação, a cena se desenrola-se ou finaliza, com “[...] desenvolvimentos de causa e efeito deixados pendentes em cenas anteriores, abrindo, ao mesmo tempo, novas linhas causais para desenvolvimento futuro” (BORDWELL, 2005, p. 282).

Bordwell (2005, p. 292) observa que “[...] na narração clássica, o estilo caracteristicamente estimula o espectador a construir um tempo e um espaço da ação da fábula que seja coerente e consistente”. Além disso, quando pensamos na forma como o estilo é representado dentro do audiovisual, pode-se considerá-lo:

[...] um uso sistemático e significativo de técnicas da mídia cinema em um filme. Essas técnicas são classificadas em domínios amplos: *mise-en-scène* (encenação, iluminação, representação e ambientação), enquadramento, foco, controle de valores cromáticos e outros aspectos da cinematografia, da edição e do som. O estilo, minimamente, é a textura das imagens e dos sons do filme, o resultado de escolhas feitas pelo(s) cineasta(s) em circunstâncias históricas específicas (BORDWELL, 2013, p. 17).

Vale ressaltar que o estilo não está focado apenas no cinema, sendo possível observá-lo também na televisão e em outros veículos audiovisuais. Segundo Kristin Thompson (2003), os estudos de cinema e televisão cresceram em paralelo como duas disciplinas diferentes. Complementando esse pensamento, observa-se que a análise estilística focada na televisão é “[...]”

fundamental para estudar o envolvimento pela linguagem, ou melhor, o efeito comunicativo e cultural dos programas televisivos” (HERGESEL; FERRARAZ, 2017, p. 28).

### **Animação: do cinema às séries televisivas**

Após o entendimento dos aspectos estilísticos do cinema clássico e da televisão, realiza-se um recorte para evidenciar como essas transformações aconteceram no campo das animações. Ao analisar o período pós-Segunda Guerra Mundial, identificam-se diversas transformações na sociedade, de modo que “[...] os bens de consumo, antes destinados a uma minoria de abastados, começam a ser produzidos e consumidos em larga escala” (FERREIRA, 2007, p. 32). É importante evidenciar que essas mudanças ocasionaram tanto alterações econômicas quanto culturais, o que demonstra diversas modificações no campo cinematográfico, desde as formas como as obras eram criadas até mesmo o modo como os gêneros dos filmes eram empregados.

Segundo Luciane Fagundes Ferreira, “[...] nos anos 1950, com a crise na indústria cinematográfica, a popularização da mídia televisiva representou uma nova possibilidade de absorção para os filmes animados” (FERREIRA, 2007, p. 46). A partir disso, tornou-se evidente o foco dos estúdios em criar animações voltadas para a televisão, que apresentavam cada vez mais uma segmentação da audiência. Voltando para os aspectos estilísticos desse período, observa-se a criação de gráficos mais simples, narrativas mais repetitivas e a presença de humor verbal (FERREIRA, 2007), além de um foco cada vez maior no público infantojuvenil. Dessa forma, muitas animações que foram para a televisão durante esse período eram reaproveitamentos de antigos materiais, os quais as empresas revendiam diretamente para diferentes redes ou emissoras de TV (NESTERIUK, 2011). Segundo Sergio Nesteriuk (2011), algumas das principais produções criadas nesse período foram *The Woody Woodpecker* (Pica Pau), *Huckleberry Hound Show* (Dom Pixote) e *The Quick Draw McGraw Show* (O Show do Pepe Legal), entre diversas outras.

Com o tempo, os aspectos estilísticos das animações sofreram mais transformações. Em 1980, já era possível observar o foco dos estúdios ser direcionado para tecnologias mais avançadas, como sistemas de pintura, Photoshop® e técnicas de animação em 2D (FOSSATI, 2010). Entre as principais séries animadas que foram lançadas na televisão durante esse período, podem-se citar *He-man e os Mestres do Universo* (1983), *Caverna do Dragão* (1983), *Tartarugas Ninjas* (1984) e *She-Ra, a Princesa do Poder* (1985), entre diversas outras (NESTERIUK, 2011).

Conforme o nicho de animação foi se desenvolvendo e sofrendo mudanças, os processos estilísticos das produções também foram amadurecendo. A partir disso, diversas animações foram criadas, sendo, no decorrer dos anos, cada vez mais evidente a utilização de tecnologias digitais nas animações. De acordo com Carolina Fossati:

O ano de 2009 aparece como um marco para a animação digital. Além de ter sido uma produção do gênero a escolhida para a abertura do Festival de Cannes, também incorpora a tecnologia de animação digital 3D ao todo narrativo, permitindo ao espectador uma diferente experiência perante o *écran* (FOSSATI, 2010, p. 67-68).

Além disso, a partir desse breve histórico do cinema e das séries de animação, torna-se evidente a enorme diversidade de gêneros utilizados nas produções, como fantasia, ficção científica, aventura, entre outros. Para Sérgio Nesteriuk (2011, p. 214), não devemos “[...] restringir o universo ficcional de uma série de animação ao realismo, já que a animação proporciona grande flexibilidade em relação à inclusão de elementos oníricos ou fantásticos na sua história [...]”.

Vale evidenciar também as presentes mudanças em relação ao público-alvo. Apesar desse tipo de produção ter seus primórdios focados nas crianças, com o decorrer do tempo essas características foram se alterando, como citado por Carolina Fossati (2010, p. 36), que diz que “[...] se, inicialmente, tinha como foco o público infantil, atualmente observa-se a crescente adesão por parte de um público heterogêneo, estendendo-se do infantil, ao jovem e ao adulto”. Podem-se observar essas mudanças ao se analisarem as principais séries de animações lançadas atualmente. Utilizando como recorte as séries animadas de fantasia e ficção científica originais da plataforma de *streaming* Netflix, produzidas no período de 2015 a 2020, nota-se uma diversidade de classificações indicativas, havendo séries animadas de classificação livre, como *Elves: Segredos de Elvendale* (2017), *She-Ra e as princesas do poder* (2018) e *Caçadores de Bugs* (2020); até animações classificadas como para maiores de 18 anos, como *Love Death + Robots* (2019) e *The Midnight Gospel* (2020).

### **Figurações do fantástico, do insólito e da ficção televisiva**

Para entender de maneira mais assertiva como as animações podem utilizar elementos fantásticos e insólitos em suas produções, torna-se necessário identificar sua origem e suas principais características.

#### *1. Sobre a narrativa fantástica*

Originado entre os séculos XVIII e XIX (MARINHO, 2010), o fantástico é um gênero da literatura que traz elementos próprios e que obriga o “[...] leitor a considerar o mundo dos personagens como um mundo de pessoas reais, e a vacilar entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos evocados” (TODOROV, 1970, p. 19-20). Além disso, o termo *fantástico* refere-se ao imaginário e fabuloso (RODRIGUES, 1988).

Dessa maneira, a narrativa fantástica relata acontecimentos que incorporam o leitor ao mundo e vivência dos personagens, fazendo com que ele desenvolva certa ambiguidade no decorrer da leitura. Assim, a linha entre o real e o imaginário é muito tênue, como explicitado em:

Chegamos assim ao coração do fantástico. Em um mundo que é o nosso, que conhecemos, sem diabos, sílfides, nem vampiros se produz um acontecimento impossível de explicar pelas leis desse mesmo mundo familiar. Que percebe o acontecimento deve optar por uma das duas soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto de imaginação, e as leis do mundo seguem sendo o que são, ou o acontecimento se produziu realmente, é parte integrante da realidade, e então esta realidade está regida por leis que desconhecemos. Ou o diabo é uma ilusão, um ser imaginário, ou existe realmente, como outros seres, com a diferença de que rara vez o encontra (TODOROV, 1970. p. 15).

Todorov (1970) também afirma que a narrativa fantástica anda lado a lado com dois outros gêneros: o *estranho* e o *maravilhoso*. Dessa maneira, o fantástico não pode ser considerado como “[...] oposto à reprodução fiel da realidade, ao naturalismo” (TODOROV, 1970, p. 21), pois essa seria, de certa forma, uma visão muito simplificada do que o gênero representa.

A partir disso, o fantástico se desdobra em quatro principais classificações. A primeira é o *estranho-puro*, no qual os acontecimentos narrados podem ser explicados através das leis da física, mas que ainda são “[...] incríveis, extraordinários, chocantes, singulares, inquietantes, insólitos e que, por esta razão, provocam no personagem e no leitor uma reação semelhante [...]” (TODOROV, 1970, p. 26). A segunda é o *fantástico-estranho*, em que os acontecimentos parecem fantásticos, até que recebem “[...] finalmente, uma explicação racional” (TODOROV, 1970, p. 26). A terceira é o *fantástico-maravilhoso*, que apresenta elementos “[...] fantásticos e que terminam com a aceitação do sobrenatural” (TODOROV, 1970, p. 29), mas que ainda não possuem elementos suficientes para haver certeza de que aquilo realmente aconteceu. E por fim, o *maravilhoso-puro*, no qual “[...] os elementos sobrenaturais não provocam nenhuma reação particular nem nos personagens, nem no leitor implícito” (TODOROV, 1970, p. 30).

## 2. Sobre o estilo insólito

Ao adentrar nos estudos do insólito ficcional, observa-se que o gênero pode ser conceituado como aquilo que não é característico do cotidiano humano, dessa forma, ele pode ser “[...] equiparado ao sobrenatural e ao extraordinário, ou seja, àquilo que foge do usual ou do previsto, que é fora do comum, não é regular, é raro, excepcional, estranho, esquisito, inacreditável, inabitual, inusual, imprevisto, maravilhoso” (GARCIA, 2012, p. 20). Além disso, as narrativas insólitas muitas vezes apresentam em seu *corpus* a utilização de simbolismos e imagens escuras, no qual a

razão é desafiada por algum acontecimento considerado sobrenatural, como pontuam Laura Cánepa e Gênio Nascimento (2018).

O insólito nas narrativas ficcionais vem sendo observado desde o início da literatura, porém, com o surgimento da literatura gótica no século XVIII, observa-se que esse modelo narrativo foi tornando-se cada vez mais específico (CÁNEPA; NASCIMENTO, 2018). Cánepa e Nascimento (2018) observam que o insólito possui muitas vertentes, seja na forma como esses elementos aparecem na narrativa, na estética ou mesmo na linguagem do objeto. Mas o que todas acabam tendo em comum é “[...] o objetivo de provocar um incômodo no leitor/espectador e, também, muitas vezes, nos personagens” (CÁNEPA; NASCIMENTO, 2018, p. 10). Vale ressaltar, ainda, o quanto os recursos linguísticos escolhidos nessas narrativas são importantes para trazer esse desconforto e medo no leitor/espectador. Segundo Daniel Augusto Silva:

Essa literatura teria predileção, por exemplo, (i) por narradores homodiegéticos, que, aproximando o leitor do relato, confeririam maior adesão aos fatos narrados; (ii) por um espaço híbrido, o qual, ao mesmo tempo em que é construído para se parecer com os da realidade, apresenta progressivamente uma subversão dos locais conhecidos; (iii) por enredos que tematizam os limites do conhecimento científico e da curiosidade humana; (iv) por personagens que ora explicitam dúvida ora adesão aos fenômenos fantásticos a que se submetem. Essas estruturas teriam como objetivo garantir a ambiguidade necessária para o fantástico vir à tona nas narrativas (SILVA, 2017, p. 234).

91

É importante identificar essas características do insólito, pois, a partir delas, é possível observar o quanto o estilo aproxima-se do fantástico e de suas variações. Dessa forma, “[...] tributária dessa tradição literária e igualmente pertencente ao grupo de narrativas insólitas, a prosa de ficção decadente também empregou estratégias estilístico-textuais análogas às do fantástico, sobretudo no que diz respeito à criação de figuras grotescas” (SILVA, 2017, p. 235).

### 3. Sobre a ficção científica e o maravilhoso cientista

Ao adentrar nos estudos de gêneros cinematográficos, observa-se que existem diversas definições para se conceituar o *sci-fi*, que também é constantemente denominado como *ficção científica*. Para Alfredo Suppia (2007), toda a ficção que utiliza fragmentos de conhecimento científico na constituição de sua narrativa pode ser considerada ficção científica. Outros autores se aprofundam ainda mais nessa correlação, levando em consideração o ser humano como fator importante na estrutura da narrativa, como David L. Allen (1984, p.223 apud SUPPIA, 2007, p. 410), que explicita que “[...] o interesse fundamental da ficção científica encontra-se na relação entre o homem e sua tecnologia e entre o homem e o seu universo”. Vale ressaltar, ainda, que existem

autores que aproximam a ficção científica da narrativa fantástica e do maravilhoso, como Todorov, que diz que:

O maravilhoso instrumental nos levou muito perto do que se chamava na França, no século XIX, o *maravilhoso cientista*, e que hoje se denomina ficção científica. Aqui, o sobrenatural está explicado de maneira racional, mas a partir de leis que a ciência contemporânea não reconhece. [...] Quando não se desliza para a alegoria, a ficção científica atual obedece ao mesmo mecanismo, trata-se de relatos nos que, a partir de premissas irracionais, os fatos se encadeiam de maneira perfeitamente lógica [...] (TODOROV, 1970, p. 31).

A partir dessas conceituações, torna-se possível observar que a ficção científica pode ser entendida de diferentes maneiras, mas todas possuem um ponto em comum: a utilização da ciência ou de aspectos científicos em sua estruturação. Dessa forma, torna-se clara a observação desses aspectos em diversas obras literárias e cinematográficas.

### **Narrativa e estilo em *The Midnight Gospel***

Lançada em 2020 pelo veículo de *streaming* Netflix, *The Midnight Gospel* é baseada no podcast *The Duncan Trussell Family Hour* (Figura 1), criado e apresentado pelo comediante Duncan Trussell. Em cada episódio do programa, o apresentador entrevista uma pessoa diferente, incentivando discussões filosóficas acerca da sociedade. De acordo com Julia Vidal (2021, p. 50), o comediante “[...] utiliza seu humor *nonsense* e caótico para tecer metáforas divertidas que contribuem para uma abordagem irreverente de temas complexos como espiritualidade, misticismo, estados alterados de consciência, luto e morte”.

E é exatamente essa abordagem que pode ser observada em *The Midnight Gospel* (Figura 2), em que Duncan Trussell, em parceria com o animador Pendleton Ward, utiliza os diálogos do *podcast* para criar uma animação de ficção científica com diversos elementos fantásticos e insólitos. Ao decorrer da trama, o espectador acompanha a jornada de Clancy que, com a ajuda de um simulador de realidades, visita diversos mundos. Em cada episódio, o protagonista vive situações de morte enquanto entrevista uma criatura diferente para seu podcast intergaláctico.



Figura 1 – Capa do podcast *The Duncan Trussell Family Hour*. Fonte: PODTAIL. Duncan Trussell Family Hour<sup>4</sup>.



Figura 2 – Pôster *The Midnight Gospel*. Fonte: ADORO CINEMA. *The Midnight Gospel*<sup>5</sup>.

<sup>4</sup> Disponível em: <https://podtail.com/pt-BR/podcast/the-duncan-trussell-family-hour/>. Acesso em: 21 mar. 2022.

<sup>5</sup> Disponível em: <https://www.adorocinema.com/series/serie-26042/foto-detalhada/?cmediafile=21721508>. Acesso em: 21 mar. 2022.

A partir de uma contemplação da primeira temporada de *The Midnight Gospel*, identifica-se a presença de elementos fantásticos na obra, já que a animação possui certa ambiguidade entre o real e o imaginário (TODOROV, 1970). Além disso, observa-se que ela se insere no campo do maravilhoso puro, sendo notáveis em sua narrativa aspectos fantásticos e sobrenaturais que fazem parte da natureza e do ambiente da história.

Vale ressaltar, ainda, que *The Midnight Gospel* apresenta aspectos da ficção científica e do maravilhoso cientista, sendo possível observar diversos detalhes tecnológicos e científicos em sua produção, como computadores inteligentes, simuladores, entre outros equipamentos. É importante destacar essa característica, pois, “[...] por mais fantástica ou desprovida de embasamento científico, qualquer narrativa identificada como ficção científica guarda uma relação com o impacto da ciência sobre o imaginário humano” (SUPPIA, 2007, p. 413).

### 1. Análise narrativa

Adentrando o campo da análise da estrutura narrativa da animação, utilizamos como roteiro os cinco elementos estruturais difundidos por Cândida Vilares Gancho (1991) – que dialogam com os estudos de Bordwell e Thompson (2013): o *enredo*, o *personagem*, o *tempo*, o *espaço* e o *narrador*. A partir disso, torna-se possível analisar a obra de maneira mais assertiva no decorrer da pesquisa. Utilizando como recorte o sétimo episódio da primeira temporada de *The Midnight Gospel* (2020), aqui observamos os aspectos narrativos de *Papo com a morte*.

Em relação ao enredo do episódio, conceituado como estrutura da narrativa da história (GANCHO, 1991), reconhecemos quatro tópicos essenciais. Primeiramente, a exposição – que, para Gancho (1991), é o início da história – ocorre quando Clancy decide viajar para um planeta completamente vazio e brincar de tobogã. Em seguida, podemos identificar a complicação – parte do enredo na qual se desenvolve o conflito (GANCHO, 1991) –, que é demonstrada quando Clancy, ao tentar pegar uma mangueira de sua bolsa, acaba caindo dentro dela e indo parar em um outro mundo (Figura 3). O clímax – que, segundo Gancho (1991), é o momento de maior tensão da narrativa – ocorre quando Clancy se aprofunda cada vez mais no mundo de sua bolsa, enquanto entrevista a Morte. Por fim, observa-se o desfecho da narrativa – conceituado como a solução dos conflitos apresentados (GANCHO, 1991) –, que acontece quando Clancy retorna para o mundo vazio e pode finalmente brincar em seu tobogã.

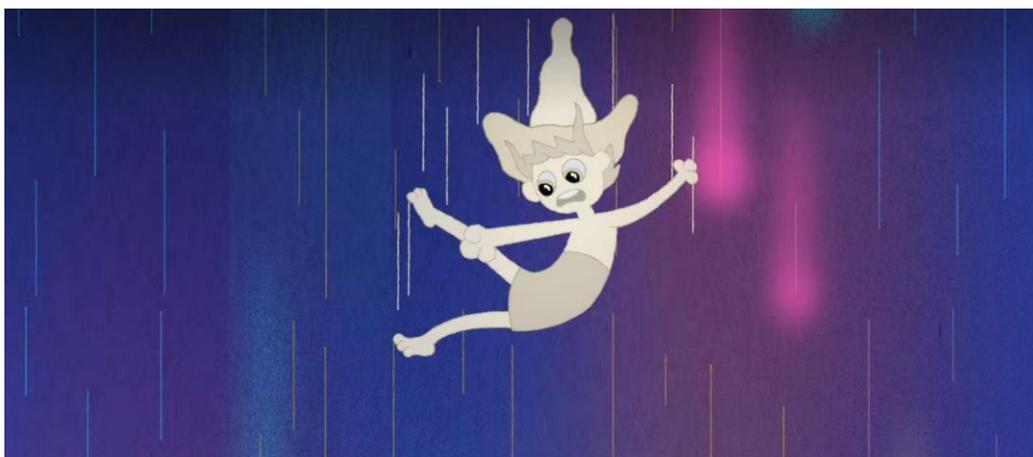


Figura 3 – Clancy caindo dentro de sua bolsa. Fonte: THE MIDNIGHT GOSPEL. Dir.: Duncan Trussell, Pendleton Ward. Estados Unidos: Netflix, 2020<sup>6</sup>.

Focando no campo do estudo de personagens, Gancho observa que “[...] a personagem ou o personagem é um ser fictício que é responsável pelo desempenho do enredo; em outras palavras, é quem faz a ação” (GANCHO, 1991, p. 10, grifos da autora). A autora também apresenta algumas ponderações para categorizar os personagens: em primeiro lugar, o *protagonista*, que é o personagem principal da narrativa; o *herói*, personagem com características superiores aos outros do grupo; o *anti-herói*, que, para a autora, é o protagonista que tem características iguais ou inferiores ao grupo, mas que, por algum motivo, foi colocado na posição de herói; o *antagonista*, que é considerado o oposto do protagonista, ou seja, o vilão; e, por fim, os *personagens secundários*, que são personagens com menos importância na história, desempenhando papéis de amigos, ajudantes, entre outros (GANCHO, 1991). No caso do episódio analisado, observa-se a presença de Clancy e a Morte (Figura 4), considerados protagonistas, e de diversos outros personagens secundários, que aparecem no decorrer da narrativa, tais como um assistente no tobogã, um bobo da corte, a figura sombria de Clancy no espelho, um anjo tocando saxofone, um senhor em um barco, um ciclope, alguns demônios, entre diversas outras criaturas.

Cândida Vilares Gancho (1991) destaca também duas conceituações importantes de caracterização: os personagens planos, que possuem “[...] um número pequeno de atributos que os identifica facilmente perante o leitor; de um modo geral são personagens pouco complexos” (GANCHO, 1991, p. 12); e os personagens redondos, que “apresentam uma variedade maior de características” (GANCHO, 1991, p. 13), como aspectos morais, físicos, psicológicos, sociais e ideológicos. A partir da análise do episódio, identifica-se que Clancy é um personagem redondo, pois tem suas características mais aprofundadas no decorrer da narrativa, enquanto os outros são considerados planos.

<sup>6</sup> Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80987903>. Acesso em: 18 abr. 2022.

Também de acordo com Gancho (1991), existem dois tipos de tempo: o cronológico, no qual os acontecimentos ocorrem “[...] na ordem natural dos fatos no enredo, isto é, do começo para o final” (GANCHO, 1991, p. 15); e o psicológico, que “[...] transcorre numa ordem determinada pelo desejo ou pela imaginação do narrador ou dos personagens” (GANCHO, 1991, p. 16). No episódio analisado, não houve a possibilidade de identificar o tempo, pois em nenhum momento são mostrados detalhes suficientes para constatá-lo.

Em relação ao espaço da narrativa, Gancho (1991, p. 17) o conceitua como “[...] onde ocorrem os fatos da história”. No caso do episódio analisado, observam-se diversos espaços físicos, sendo eles: a casa de Clancy; o mundo vazio do simulador; e o mundo dentro de sua bolsa, no qual torna-se possível identificar a presença de diversas características que representam, por exemplo, o inferno (Figura 5) e o paraíso.



Figura 4 – Clancy conversando com a Morte. Fonte: THE MIDNIGHT GOSPEL. Dir.: Duncan Trussell, Pendleton Ward. Estados Unidos: Netflix, 2020.



Figura 5 – Representação do Inferno. Fonte: THE MIDNIGHT GOSPEL. Dir.: Duncan Trussell, Pendleton Ward. Estados Unidos: Netflix, 2020.

Por fim, evidencia-se o narrador da história. No caso do episódio *Papo com a morte*, observa-se que o narrador é construído em terceira pessoa, já que ele “[...] ocupa-se em refletir aquilo que se pode enxergar de fora, sem participar da obra nem revelar os pensamentos ou as emoções do personagem [...]” (HERGESEL; SILVA, 2018, p. 79).

## 2. Análise estilística

Para Simone Maria Rocha (2014), a análise de um texto televisivo deve ser uma das ferramentas mais produtivas disponíveis para explorar os processos que constituem nosso campo cultural de investigação. A partir disso, para realizar uma análise mais certa sobre o episódio *Papo com a Morte* de *The Midnight Gospel*, observam-se os recursos estilísticos elencados por Bordwell (2008) e Butler (2010).

David Bordwell (2008) nos apresenta quatro funções nos estilos cinematográficos, sendo elas: *denotativa* – que, para Bordwell (2008), está relacionada ao campo de ações e agentes circunstanciais, ou seja, a tudo o que é demonstrado na cena, como o posicionamento das pessoas no quadro, os objetos, plano, entre outros elementos; *expressiva* – relacionada à estética que causam sentimento no espectador, que pode estar ligada às “[...] qualidades ligadas ao emocional da cena, para o que contribuem a trilha sonora, a iluminação ou certos movimentos da câmera” (ROCHA, 2014, p. 1092); *simbólica* – que Bordwell (2008) define como os elementos que são dispostos na cena; e *decorativa* – expressada pelos padrões de adereços utilizados justapor ou sobrepor outras funções estilísticas, ou seja, “[...] todos os maneirismos de cena, o estilo pelo estilo” (ROCHA, 2014, p. 1092).

Ao observarmos a função denotativa, destaca-se, no decorrer da narrativa, a relação de Clancy e a Morte, focando nos diálogos da entrevista, assim como em suas ações ao caminharem pelo mundo em que estão inseridos. Em relação à função expressiva, observa-se que a estética da série é construída com cores extremamente vivas e fortes, contrapondo-se à narrativa, que apresenta aspectos mais sombrios e adultos. Focando na função simbólica, percebe-se que os elementos são dispostos na cena em camadas, sendo que, na camada do fundo, há sempre a presença de um ambiente físico colorido e cheio de detalhes ocorrendo, como personagens secundários brigando, conversando e se relacionando; enquanto isso, na camada da frente, observam-se os protagonistas (Figura 6), que apresentam duas cores principais neutras: o branco (Clancy) e o preto (Morte). Dessa maneira, há um destaque para os dois personagens, fazendo com que o telespectador consiga realizar uma diferenciação.



Figura 6 – Clancy e a Morte em cima de um Ciclope. Fonte: THE MIDNIGHT GOSPEL. Dir.: Duncan Trussell, Pendleton Ward. Estados Unidos: Netflix, 2020.

Por fim, observa-se a função decorativa, por meio da qual muitos personagens possuem detalhes inspirados em personagens e criaturas fantásticas, como o ciclope, com um único olho; os demônios, que possuem chifres; os anjos, que possuem asas; e a própria morte, representada pela figura de uma ceifadora.

Ao adentrar nos estudos da estilística pela vertente da televisão, podem-se adicionar mais quatro funções observadas por Jeremy Butler (2010), que são: *persuadir*; *chamar* ou *interpelar*; *diferenciar*; e *significar* “ao vivo”. Rocha (2014) salienta que é possível que o estilo televisivo utilize várias dessas funções ao mesmo tempo, porém, para Butler (2010), o que é primordial em qualquer situação são as funções do chamamento, a pretensão de despertar e, por fim, a possibilidade de manter a atenção do telespectador.

Do ponto de vista metodológico, Butler (2010) apresenta quatro perspectivas para a análise do estilo, sendo elas: a *descritiva*, relacionada à descrição que inicia a apresentação do texto; a *função/análise do estilo*, responsável por identificar os propósitos e funções do estilo no texto; a *dimensão histórica*, na qual é possível observar padrões, inovações ou mudanças na obra analisada; e a *dimensão avaliativa/estética*, a qual “[...] é vista como uma problemática até mesmo para o autor, uma vez que a análise de televisão ainda resente de parâmetros mais específicos para se julgar sua estética” (ROCHA, 2014, p. 1093).

Ao observar *The Midnight Gospel* sob a perspectiva de Jeremy Butler (2010), identifica-se que o episódio inicia com um foco no protagonista Clancy brincando em seu computador e, logo após, entrando no seu simulador de realidades e escolhendo um mundo, o que demonstra como a história seguirá seu foco. Em relação à função/análise do estilo, destaca-se que toda a composição

narrativa e visual da animação busca relacionar elementos fantásticos e *nonsense* com as aventuras do protagonista, criando um contraste entre as características mais sombrias da obra e as cores vivas e fortes utilizadas.

Neste artigo, optou-se por deixar de fora a análise histórica, devido a não ser possível, dentro do cronograma estabelecido para o projeto, realizar um recuo do gênero para identificar padrões. Também não se realizou uma análise avaliativa/estética, por conta de o próprio Butler (2010) entender essa dimensão como problemática.

### Considerações finais

A partir da pesquisa realizada, tornou-se clara a identificação de aspectos da narrativa fantástica e do estilo insólito na ficção seriada *The Midnight Gospel*, como evidenciado por meio da análise da estrutura narrativa, que se sustentou nos estudos de Cândida Vilares Gancho (1991), na análise estilística, baseada nos estudos de David Bordwell (2008), assim como nos estudos do fantástico de Tzvetan Todorov (1970). Vale ressaltar, ainda, o quão importante foi a utilização dos estudos de Laura Cánepa e Gênio Nascimento (2018) e Carolina Fossati (2010), entre diversos outros autores, que auxiliaram na composição de um arcabouço teórico relacionado aos estudos do audiovisual, das animações e do insólito.

Por meio deste trabalho, foi possível observar a importância das produções audiovisuais de animações e de como suas narrativas são de grande auxílio para transmitir aspectos e aprendizados para a sociedade. Dessa forma, evidenciamos que *The Midnight Gospel* é uma obra de suma importância para os estudos de poética audiovisual, pois se trata de uma produção com aspectos artísticos, narrativos e estilísticos singulares.

Espera-se, com a publicação e disseminação deste artigo, colaborar com as discussões científicas acerca de *The Midnight Gospel*, fortalecendo os estudos sobre produções audiovisuais de animação, narrativa fantástica e estilo insólito.

### Referências bibliográficas

ABDALA JUNIOR, Benjamin. **Introdução à análise narrativa**. São Paulo: Ática, 1995.

ADORO CINEMA. **The Midnight Gospel**. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/series/serie-26042/foto-detalhada/?cmediafile=21721508>. Acesso em: 21 mar. 2022.

BARBOSA JUNIOR, Alberto Lucena. **Hipercinema**: elementos para uma teoria formalista do cinema de animação hiper-realista. Tese (Doutorado em Multimeios). Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2012. Disponível em: <https://tinyurl.com/yx9fbvoa>. Acesso em: 14 jan. 2021.

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz**: encenação no cinema. Trad. Maria Luiza Machado Jatobá. Campinas: Papyrus, 2008.

BORDWELL, David. "O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos". In: RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). **Teoria contemporânea do cinema**. v. 2. São Paulo: Senac, 2005. p. 277-301.

BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Trad. Luís Carlos Borges. Campinas: Editora da Unicamp, 2013.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. "A narrativa como sistema formal". In: BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema**: uma introdução. Trad. Robert Gregoli. Campinas: Editora da Unicamp; São Paulo: Editora da USP, 2013. p. 143-202.

BUTLER, Jeremy. **Television Style**. New York, London: Routledge, 2010.

DRAVET, Florence Marie. Tecnologia e saberes espirituais em "The Midnight Gospel": hiperabstração digital e imaginação. **Texto Digital**, Florianópolis, v. 16, n. 2, p. 75-92, 2020. Disponível em: <https://tinyurl.com/nwxcpkuz>. Acesso em: 01 mar. 2021. DOI: <https://doi.org/10.5007/1807-9288.2020v16n2p75>

FERREIRA, Luciana Fagundes Braga. **A narrativa cinematográfica alegórica/simbólica no cinema de animação**. Dissertação (Mestrado em Artes). Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007. Disponível em: <https://tinyurl.com/y46l87h5>. Acesso em: 14 jan. 2021.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Categorias de narratividade no cinema de animação**: atualização dos valores éticos de Aristóteles segundo Edgar Morin. Tese (Doutorado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Disponível em: <https://tinyurl.com/y5buhhtn>. Acesso em: 14 jan. 2021.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar Narrativas**. São Paulo: Ática, 1991.

HERGESEL, João Paulo; SILVA, Míriam Cristina Carlos. **Mídia, narrativa e estilo**: literatura, cinema, videoclipe e telejornal. Alumínio: Jogo de Palavras; Votorantim: Provocare, 2018. Disponível em: <https://tinyurl.com/ecjvy23f>. Acesso em: 10 mar. 2021.

MARINHO, Josilene. **Do efeito fantástico na ficção contemporânea**. Dissertação (Mestrado em Literatura Brasileira). Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: <https://tinyurl.com/y2f2xmm5>. Acesso em: 14 jan. 2021.

MENDONÇA, Janiclei Aparecida. **A narrativa multidimensional**: uma proposta de atualização e ruptura estrutural de séries de animação, a partir de *Hora de Aventura*. Tese (Doutorado em Comunicação e Linguagens). Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2020. Disponível em: <https://tinyurl.com/yxtsm4kt>. Acesso em: 14 jan. 2021.

NASCIMENTO, Gênio; CÂNEPA, Laura Loguercio. Narrativas insólitas no século XXI: novo realismo e horror no cinema contemporâneo. In: 41º CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, Joinville, 2018. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2018. Disponível em: <https://tinyurl.com/y63coruu>. Acesso em: 14 jan. 2021.

NESTERIUK, Sergio. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo: Sérgio Nesteriuk; ANIMATV, 2011. Disponível em: <https://tinyurl.com/yxtlp64f>. Acesso em: 14 jan. 2021.

PODTAIL. **Duncan Trussell Family Hour**. Disponível em: <https://podtail.com/pt-BR/podcast/the-duncan-trussell-family-hour/>. Acesso em: 21 mar. 2022.

ROCHA, Simone Maria. O estilo televisivo e sua pertinência para a TV como prática cultural. **Revista Famecos**, v. 21, n. 3, p. 1082-1099, 2014. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/16617/12577>. Acesso em: 18 jan. 2023. DOI: <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2014.3.16617>

SILVA, Daniel Augusto Pereira. Linguagens do insólito: a construção estilístico-textual do grotesco na ficção decadente. **Abusões**, v. 5, p. 230-258, 2017. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/abusoes/article/view/30141>. Acesso em: 18 jan. 2023. DOI: <https://doi.org/10.12957/abusoes.2017.30141>

SUPPIA, Alfredo Luiz Paes de Oliveira. **Limite de alerta! Ficção científica em atmosfera rarefeita: uma introdução ao estudo da FC no cinema brasileiro e em algumas cinematografias off-Hollywood**. Tese (Doutorado em Multimeios). Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2007. Disponível em: <http://libdigi.unicamp.br/document/?code=vtls000431186>. Acesso em: 31 out. 2021.

THE MIDNIGHT GOSPEL. Dir.: Duncan Trussell, Pendleton Ward. Estados Unidos: Netflix, 2020. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80987903>. Acesso em: 18 abr. 2022.

THOMPSON, Kristin. **Storytelling in Film and Television**. Cambridge (Massachusetts); Londres: Harvard University Press, 2003.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 1970.

VIDAL, Julia. **The Midnight Gospel e The Duncan Trussell Family Hour: um estudo de narrativa transmídia**. 2021. Dissertação (Mestrado em Estudos de Linguagens). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2021.

submetido em: 02 set. 2022 | aprovado em: 17 nov. 2022.