



Gêneros e intertextualidade em animações televisivas

Género y intertextualidade en las animaciones televisivas

Genres and intertextuality in television animations

Mairon Elme da Silva¹

Resumo

Com o objetivo de investigar as particularidades de gêneros dentro de séries animadas, este artigo busca comparar as definições de gênero apresentadas por Paul Wells para cinema de animação e por Anna Maria Balogh para programas ficcionais de televisão, bem como analisar suas interseções através do seriado *Steven Universo* (Cartoon Network, 2013 – 2019). Além de comparar as especificidades do gênero diante de meios distintos, no caso, animação cinematográfica e ficção televisiva, procura-se observar como múltiplos gêneros podem ser encontrados e transformados dentro de séries animadas para televisão, através da noção de intertextualidade desenvolvida por Balogh.

Palavras-chave: Gênero. Intertextualidade. Animação. Televisão.

Resumen

Con el objetivo de investigar las particularidades de los géneros dentro de las series de animación, este artículo pretende comparar las definiciones de género presentadas por Paul Wells para el cine de animación y por Anna Maria Balogh para los programas de ficción televisiva, así como analizar sus intersecciones a través de la serie *Steven Universo* (Cartoon Network, 2013 - 2019). Además de comparar las especificidades del género en diferentes medios, en este caso la animación cinematográfica y la ficción televisiva, el objetivo es observar cómo se pueden encontrar y transformar múltiples géneros dentro de las series de televisión de animación, a través de la noción de intertextualidad desarrollada por Balogh.

Palabras clave: Género. Intertextualidad. Animación. Televisión.

Abstract

With the aim of investigating the particularities of genres within animated series, this article seeks to compare the definitions of genre presented by Paul Wells for animated cinema and by Anna Maria Balogh for fictional television programs, as well as to analyze their intersections through the series *Steven Universe* (Cartoon Network, 2013 – 2019). In addition to comparing the specificities of the genre in different media, in this case, cinematic animation and television fiction, it seeks to observe how multiple genres can be found and transformed within animated television series, through the notion of intertextuality developed by Balogh.

Keywords: Genre. Intertextuality. Animation. Television.

¹ Mestrando em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas (2024 - atual), onde pesquisa teoria queer em desenhos animados através do seriado de animação "Steven Universo", sob orientação da Prof. Karla Adriana Martins Bessa. É bacharel em Comunicação Social - Midialogia pela Unicamp (2019 - 2024).

A intertextualidade do gênero

Os estudos de gêneros fazem parte da história da arte há milênios: esse método de classificação de textos já é iniciado no livro “Poética” de Aristóteles, onde o autor não só divide a literatura de acordo com características em comum entre as obras, como assinala a relevância do meio em que um gênero opera sobre sua construção (MIRRELESS; KISPAL-KOVACS, 2012). Ao passo que um meio gera textos próprios, ele também adapta e mantém relações genéricas com outros, seja por coexistirem num certo momento histórico ou por conservarem similaridades mesmo que distantes dentro da evolução tecnológica e histórica da arte (BALOGH, 2002). Essa intertextualidade entre gêneros de múltiplos meios, como apresentada por Ana Maria Balogh em *O Discurso Ficcional na TV* (2002), é recorrente em diferentes mídias, mas na animação televisiva principalmente, visto que ela é formada a partir de experiências anteriores da literatura, do cinema, da própria televisão e de outras animações.

Considerando a importância do meio para entender seus gêneros, e que o campo de estudos de gênero no audiovisual geralmente dá preferência aos cinematográficos, este artigo busca utilizar a intertextualidade dos gêneros para observar animações seriadas, que são resultado da intersecção do cinema de animação com a ficção da televisão.

Gêneros: do cinema de animação à televisão

Apesar de ser comumente confundida com um gênero cinematográfico, a animação é um meio de comunicação e arte, como explicado por Guillermo del Toro ao receber o Oscar de Melhor Animação por sua adaptação de *Pinóquio* (EL PAÍS, 2023). Um filme animado é aquele onde a ilusão do movimento é produzida quadro-a-quadro sem o uso convencional da filmagem fotográfica (WELLS, 1998). Assim como os filmes com tomadas, “qualquer tipo de filme que possa ser feito no mundo pode ser feito também usando animações” (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 580).

No entanto, sendo animação um meio, quais poderiam ser as especificidades da construção de um gênero em um filme animado comparado a um produzido majoritariamente com tomadas? Em *Animation: genre and authorship* (WELLS, 2002) é iniciado um estudo primário sobre as características do gênero no contexto do cinema de animação. Segundo o autor, muitas das definições de gênero no cinema funcionam também para animações – destaque, por exemplo, ser “uma classificação ou tipo de filme definido por características visuais, técnicas ou temáticas”² comuns a um cânone de filmes que apresentam um grau de variação no seu conceito ao longo do

² Tradução do autor. Original em inglês: “as a discrete ‘category’ or ‘type’ of film which is defined by its visual, technical thematic or subject-oriented consistencies” (Wells, 2002, p. 43).

tempo (ibidem, pp. 43-44). Porém, se a animação é definida tanto pela linguagem cinematográfica como por particularidades de seu processo de construção, ela pode tanto se relacionar a definições de gênero já estabelecidas como ser definida por condições genéricas próprias.

Diferentemente dos filmes com tomadas, em animações o universo diegético é totalmente construído, desde os cenários até os personagens, cujos corpos estão sujeitos a manipulação, exagero e reconfiguração (WELLS, 1998). Em filmes do gênero de horror, onde a transformação é um elemento fantástico recorrente, a metamorfose da animação torna-se sua aliada: além de tudo na cena ser passível de mutação, as próprias histórias podem sofrer transições mais fluidas e mais próximas da realidade sobrenatural do horror (WELLS, 2002).

A questão da metamorfose dos corpos animados também altera convenções do gênero de romance e suas variantes: personagens de espécies diferentes podem se apaixonar, o ato de travestir-se é comum, inclusive entre aqueles que são heterossexuais, e também há a presença de outras formas de representação surreal de interações humanas, quebrando de modo implícito ou não tabus sociais sobre corpo e relacionamentos (WELLS, 2002).

Além desses fatores comuns a diferentes técnicas de animação, como *stop motion*, animação computadorizada (bidimensional e tridimensional) e a tradicional, desenhada sobre papel, as especificidades de cada processo também influenciam diretamente no resultado. Por isso, segundo o animador Norman McLaren, a animação trata-se mais do que acontece entre os quadros, ou seja, do processo escolhido para animar, do que o que há dentro deles no momento de seu registro (SOLOMON; WELLS, 1998). Seu curta-metragem *Neighbours* (1952) apresenta dois vizinhos, que conviviam de maneira harmoniosa até encontrarem uma flor entre os terrenos de suas casas. Os dois homens entram em conflito para decidir quem teria a posse da flor e no fim essa disputa leva à morte de ambos e a destruição de seus lares. Para realizar o filme, McLaren misturou cenas com tomadas com cenas de animação *stop-motion* e *pixilation*: a primeira técnica usa objetos inanimados para criar a ilusão do movimento, como é o caso das flores e das cercas do filme, e a segunda utiliza atores que posam para várias fotografias, cada uma correspondendo a um quadro do filme. A comédia nesse curta é gerada a partir do uso de convenções do gênero dentro de desenhos animados, como o fato dos homens girarem no ar ao ritmo da música após ficarem felizes por terem sentido o perfume da flor, ação realizada através do uso de técnicas de animação sobre seus corpos reais (WELLS, 1998). Dessarte, McLaren mistura os limites entre o *live-action* e a animação. Essa confusão de fronteiras entre um filme com tomadas e um filme animado é recorrente na história do cinema. O filme *Avatar* (James Cameron, 2009) foi produzido através de computação gráfica e animação 3D, além de tomadas tradicionais com os atores, colocando esse longa-metragem entre os dois meios, como observado pelo próprio diretor (DE WIT, 2019). Essa

ambivalência tecnológica também se apresenta na sua narrativa, que ao mesmo tempo que coloca em conflito, mistura ciência e magia para criar os avatares, o que é possível dentro do gênero de ficção científica.

Assim como na animação, na ficção televisual o gênero também é regulado por seu hibridismo e por seus formatos específicos (BALOGH, 2002). Esse processo intertextual da televisão opera através da colagem de gêneros completos ou de suas partes, bem como a transformação de cada um (ibidem, p. 142). As próprias telenovelas brasileiras seriam, segundo a autora, “uma grande antologia dos *thrillers*, *noirs* e filmes de gângster que nos acostumamos a ver no cinema” (ibid. p. 143). Por exemplo, as “novelas das sete” da Rede Globo têm unido a comédia ao melodrama, gênero tradicional de telenovelas de outros países latino-americanos, diferenciando-as tanto de produções similares estrangeiras como caracterizando-as dentro do cenário nacional (ibid. p. 144). No caso de *Vamp* (1991 – 1992), a novela foi construída através de referenciais do gênero de horror que incluem literatura, cinema e a própria televisão, mas também de outros gêneros cinematográficos como as comédias românticas e até mesmo o gênero de aventura, ao apresentar uma das personagens, que é caçadora de vampiros, vestida tal qual em filmes de caçadas no continente africano (ibid. pp. 147-148).

Quanto às características próprias do meio, os programas televisivos são caracterizados principalmente pela sua descontinuidade, pois os anúncios durante os intervalos comerciais interrompem sua exibição múltiplas vezes (ibid. p. 94). No caso das narrativas seriadas, a fragmentação da história em episódios (ou até temporadas) interfere na construção do próprio roteiro, que já a prevê (ibid. p. 95). Logo, não é possível analisar uma série sem analisar outras obras similares e também sem estudar em cada episódio tanto suas características individuais como os elementos comuns entre ele e os demais capítulos, que permitem identificarmos a série em questão (ibid. p. 106), bem como seu(s) gênero(s).

Como observamos, tanto animações quanto séries televisivas podem se enquadrar em um ou mais gêneros além de transformá-los a partir das características de cada um de seus meios. Logo, é possível aplicar conceitos do estudo de gêneros cinematográficos ao estudo de séries animadas. A seguir, analisaremos brevemente o gênero da série *Steven Universo* (2013 – 2019), do canal de TV estadunidense Cartoon Network, bem como o seu grau de intertextualidade com outras animações televisivas.

Gêneros em séries animadas: *Steven Universo*

Em *Steven Universo* é apresentado Steven, um garoto que nasceu do relacionamento de um pai humano com uma mãe *gem*, espécie extraterrestre de seres antropomórficos com corpos

formados por luz e pedras preciosas. Enquanto amadurece como um garoto humano, Steven aprende a controlar seus poderes de *gem* e descobre mais sobre a história de sua espécie e de sua família. No quesito intertextualidade, a série dialoga principalmente com o gênero de ficção científica e com seriados de animação japoneses, os animes (ZIEGLER; RICHARDS, 2020).

Segundo Darko Suvin, uma das características principais do gênero de ficção científica é o *novum*, um elemento narrativo central para a construção da história e do universo ficcional (ZIEGLER; RICHARDS, 2020). Na série, o que mais se aproxima dessa definição é o poder da fusão, capacidade de dois personagens unirem seus corpos em um só (Ziegler e Richards, 2020, p. 7), comum em alguns animes, sendo o exemplo mais famoso *Dragon Ball Z* (1989 – 1986), onde o poder é utilizado para amplificar as habilidades dos personagens que se fundem (ibidem, pp. 56-57). Em *Steven Universo*, além da função tática, fusões também podem representar relacionamentos (ibid. p. 75), como é o caso de uma das *gems* que criam Steven, Garnet, uma fusão entre o casal de *gems* Rubi e Safira, ambas de classes sociais distintas. Na sociedade *gem*, fusões só são permitidas em situações de combate e devem incluir apenas indivíduos da mesma classe, por exemplo, uma rubi e outra rubi. Qualquer outro tipo de fusão é proibido, pois usar essa habilidade em outras situações ou com *gems* de pedras diferentes é um grande tabu. Portanto, a existência de Garnet como personificação do relacionamento de duas *gems* e não como uma ferramenta de combate subverte não só a forma como a sociedade *gem* enxerga fusões, mas também a forma como esse recurso foi utilizado em outras obras de ficção científica.

Outro exemplo é Stevonnie, uma fusão que, assim como Garnet, surgiu de forma acidental enquanto Steven e sua melhor amiga (e humana) Connie dançavam juntos, sendo essa a primeira fusão de Steven e a primeira entre uma *gem* um ser orgânico. Ao se apresentarem para a família de Steven, uma de suas responsáveis, Pérola, recomenda que ele e Connie se separem, já que apesar de naquele momento todos eles estarem na Terra, ou seja, longe da sociedade *gem* que proibiria a fusão de Stevonnie, Pérola ainda compartilhava a aversão do uso da fusão entre uma *gem* e outra espécie. Já Garnet incentiva os dois amigos a continuarem fundidos, novamente subvertendo o uso apenas tático das fusões dentro do gênero.

Portanto, a intertextualidade da série está presente não só ao trazer elementos da ficção científica cinematográfica, como o relacionamento entre humanos e alienígenas tal qual em *Avatar*, mas ao subverter características de séries similares dentro do mesmo gênero, que é o caso da fusão. A mutabilidade do corpo das *gems* que se fundem está diretamente ligada às características de metamorfose da animação e assim imprimem comentários sobre corpo e relacionamentos como explicado anteriormente por Wells. Ela é fruto da intertextualidade entre o gênero cinematográfico (ficção científica) e seu meio (animação seriada), e como exemplificado por Balogh através de outras

ficções televisuais, atualiza convenções de gênero tanto da televisão quanto do cinema, pois seus referenciais não se restringem a um único meio ou gênero. Apesar de ser apenas uma análise primária, podemos observar que através dos conceitos demonstrados por Wells e Balogh sobre animação e televisão é possível aplicar os estudos de gêneros também em animações seriadas, expandindo o campo para outros meios e mídias menos estudados.

Referências

DE WIT, A. D. After A Decade, James Cameron Finally Admits That 'Avatar' Is Animated. **Cartoon Brew**, 19 dez. 2019. Artist Rights. Disponível em: <https://www.cartoonbrew.com/artist-rights/after-a-decade-james-cameron-finally-admits-that-avatar-is-animated-183990.html>. Acesso em: 24 jun. 2024.

BALOGH, A. M. **O discurso ficcional na TV: sedução e sonho em doses homeopáticas**. São Paulo, SP: Edusp, 2002. 224 p. (Acadêmica, v. 44). ISBN 8531406749 (broch.).

BORDWELL, D.; THOMPSON, K. **A arte do cinema: uma introdução**. Tradução de Roberta Gregoli. Campinas, SP; São Paulo, SP: Editora da UNICAMP: Edusp, 2013. 765 p., il. ISBN 9788526810204 (broch. : Editora da Unicamp).

MIRRLEES, T.; KISPAL-KOVACS, J. (ed.). Television Genre and Textual Analysis. In: **The Television Reader Critical Perspectives in Canadian and US Television Studies**. EUA: Oxford University Press, 2012. p. 100-110.

WELLS, P. **Animation: genre and authorship**. London; New York, NY: Wallflower, 2002. 149 p., il. (Short cuts, 13). ISBN 1903364205 (broch.).

_____. **Understanding animation**. London; New York, NY: Routledge/Taylor & Francis, 1998. 265 p., il. ISBN 9780415115971 (broch.).

ZIEGLER, J. R. (org.); RICHARDS, Leah (org.). **Representation in Steven Universe**. Palgrave Macmillan, 2020.

Obras audiovisuais/filmes

AVATAR. Direção: James Cameron. Produção: James Cameron e Jon Landau. EUA: 20th Century Fox, 2009.

EL PAÍS. OSCAR 2023 | Guillermo Del Toro gana el Oscar a mejor película de animación. Espanha: 2023. I vídeo (I min). Disponível em: https://youtu.be/Lw0tiwyMUw4?si=7ZyuWKI_unLcEAM6. Acesso em: 22 jun. 2024.

NEIGHBOURS. Direção: Norman McLaren. Produção: Norman McLaren. Canadá: National Film Board of Canada, 1952. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=e_aSowDUUaY. Acesso em: 24 jun. 2024.

STEVEN Universo [Seriado]. Direção: Elle Michalka, Nick DeMayo e Ian Jones-Quartey. Produção: Rebecca Sugar, Ian Jones-Quartey, Kat Morris, Jackie Buscarino e Chuck Austen.

Burbank (Califórnia): Cartoon Network Studios, 2013 – 2019. Disponível em: <https://www.max.com/br/pt/shows/steven-universo/eb66748d-f7f2-458a-aa7b-488e2fb8bef1>. Acesso em: 19 mai. 2024.