

Eduarda Abrahão de los Santos¹

Bernardo José de Moraes Bueno²

Andrezza Tartarotti Postay³

Os cenários como elemento narrativo em Steven Universo

Backgrounds as narrative elements in Steven Universe

RESUMO

Steven Universo (2013-2019) é uma animação criada por Rebecca Sugar para o canal Cartoon Network, com mais de 150 episódios de dez minutos cada. O time de produção da série diz que há cuidado para que os cenários mostrem, com suas cores, linhas (e ausência delas), iluminação e composição, lugares vivos que o espectador entenda como mais do que apenas um pano de fundo para a ação. Neste trabalho, discutiremos o contraste entre as ambientações de dois episódios - *Libertador* e *A resposta* - nos quais aparecem cenários associados ao Planeta Natal e à Terra, enquanto seguimos momentos decisivos da união amorosa das personagens Rubi e Safira. Fazendo uso da Narratologia (Bal, 1997), assim como de estudos de quadrinhos (McCloud, 1994) e de teorias de cores e design (Lupton e Phillips, 2008), pretende-se demonstrar a maneira como os cenários integram a narrativa, já que a ambientação muda dependendo do estado emocional das personagens e sua percepção sobre o local onde se encontram. Além disso, as próprias personagens agem sobre o cenário, modificando-o e mantendo, assim, a coesão visual das associações feitas a elas, à sua relação, e ao planeta Terra.

Palavras-chave: Steven Universo; animação; cenário; narratologia; cores

ABSTRACT

Steven Universe (2013-2019) is an animated series created by Rebecca Sugar for the TV channel Cartoon Network, with over 150 episodes of 10 minutes each. According to the series's production team, they are preoccupied with ensuring the backgrounds show lively places which the audience can perceive as more than just a scenery for the action. That is done with color, lines (and their absence thereof), lighting and composition. In this work, the contrasts between the backgrounds in two episodes in which places related to both Earth and Homeworld appear in relation to the relationship of the characters Ruby and Sapphire - Jailbreak and The answer - will be discussed. Through Narratology (Bal, 1997), as well as comic studies (McCloud, 1994) and color and design theories (Lupton and Phillips, 2008), the research aims to show how the backgrounds are part of the narrative, as the sceneries undergo changes according to the characters' mood and perception of the places they are in. Besides that, the characters act upon the backgrounds, changing it and thus maintaining the visual coherence of the associations made with them, their relationship, and planet Earth.

Keywords: Steven Universe; animation; background; narratology; color

1 Mestranda no Programa Pós-Graduação em Letras - Escrita Criativa, Escola de Humanidades, PUCRS. Bolsista CNPq. Participa do grupo de pesquisa TECFIC - Fronteiras da Ficção. E-mail: eduarda.santos@edu.pucrs.br

2 Professor do Programa de Pós-Graduação em Letras da PUCRS. Possui PhD em Creative and Critical Writing pela University of East Anglia (Reino Unido). E-mail: bernardo.bueno@pucrs.br

3 Mestre pelo Programa Pós-Graduação em Letras - Escrita Criativa, Escola de Humanidades, PUCRS. Participa do grupo de pesquisa TECFIC - Fronteiras da Ficção. E-mail: postay.andrezza@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Steven Universo, que estreou em 2013, apresenta diversos elementos que renovaram o estilo das animações do canal Cartoon Network: do simples fato de ser o primeiro título animado da emissora criado e dirigido por uma mulher às representações fluidas de gênero e sexualidade, e à sua abordagem desses e de outros temas como paternidade e maternidade, amor, consentimento, crescimento e morte. Hoje, são cerca de 150 episódios de 10 minutos cada, com um longa-metragem em produção. No presente estudo, buscamos traçar um paralelo e uma discussão entre o uso das cores e traços utilizados nos cenários da série e sua influência na narrativa dos episódios.

Rebecca Sugar e o time de produção da série dizem que há cuidado para que os cenários mostrem, com suas cores, linhas (e ausência delas), iluminação e composição, lugares vivos, que o espectador entenda como mais do que apenas um pano de fundo para a ação. Os cenários são tratados como ponto narrativo importante para a criação de sentidos e significados dentro da série, reforçando o estilo, as mensagens, a significação e a atmosfera desejada pelos criadores (McDONNELL, 2017).

A sensação de encantamento e a criação de uma atmosfera mágica são pontos de foco para a equipe. Além disso, existe uma preocupação consciente com a transmissão das ideias por trás da série através da ambientação da animação. Em McDonnell (2017, p. 174), Steven Sugar, artista de cenários da série, diz que a equipe sempre tenta "(...) esconder elementos nos cenários - não apenas *Easter eggs* e referências, mas efetivamente pequenas doses de narrativa".

Um outro ponto trazido por Steven Sugar é que há intenção de colocar a Terra, com suas imperfeições e detalhes aleatórios, como um lugar com conotação positiva. Também de acordo com ele, nos cenários associados ao Planeta Natal das *gems*⁴, se pretende criar uma sensação de perfeição incômoda. Os espaços na Terra, portanto, são trabalhados com o intuito de "(...) enfatizar suas qualidades imperfeitas. Coisas que seriam normalmente tidas como nojentas ou feias. Não vamos rir desses elementos ou desviar o olhar do espectador, mas celebrá-los" (MCDONNELL, 2017, p. 174).

Já as ambientações do Planeta Natal, ou locais construídos por *gems*, são construídos como belos e perfeitos. A mensagem pretendida pela equipe é de que "(...) perfeição não é algo que devemos querer atingir - que não é necessariamente bom, que imperfeição deve ser celebrada" (MCDONNELL, 2017, p. 174).

Observando tais cenários, percebemos que os locais ligados às *gems* são amplos, com poucas cores e decorados com padrões em formatos de losangos, que representam as Diamantes, autoridades máximas de sua sociedade. Trazemos como exemplos os cenários da Base Lunar, conforme sua aparição no episódio *Poderia ter sido ótimo*. Já as localidades terrestres e humanas são coloridas e cheias de detalhes, muitas vezes distribuídos de maneira aleatória. A seguir, o exemplo da Pizzaria Peixe Cozido no episódio *O leão de Steven* (Figuras 1, 2 e 3).

4 Seres alienígenas que tentaram ocupar a Terra milênios antes do presente da narrativa. O protagonista da série, Steven, é parte *gem*; suas tutoras, as *Crystal Gems*, são rebeldes que protegeram o planeta da invasão.



Figura 1 - Steven e as gems na Base Lunar.

Fonte: Captura de tela do episódio "Poderia ter sido ótimo".

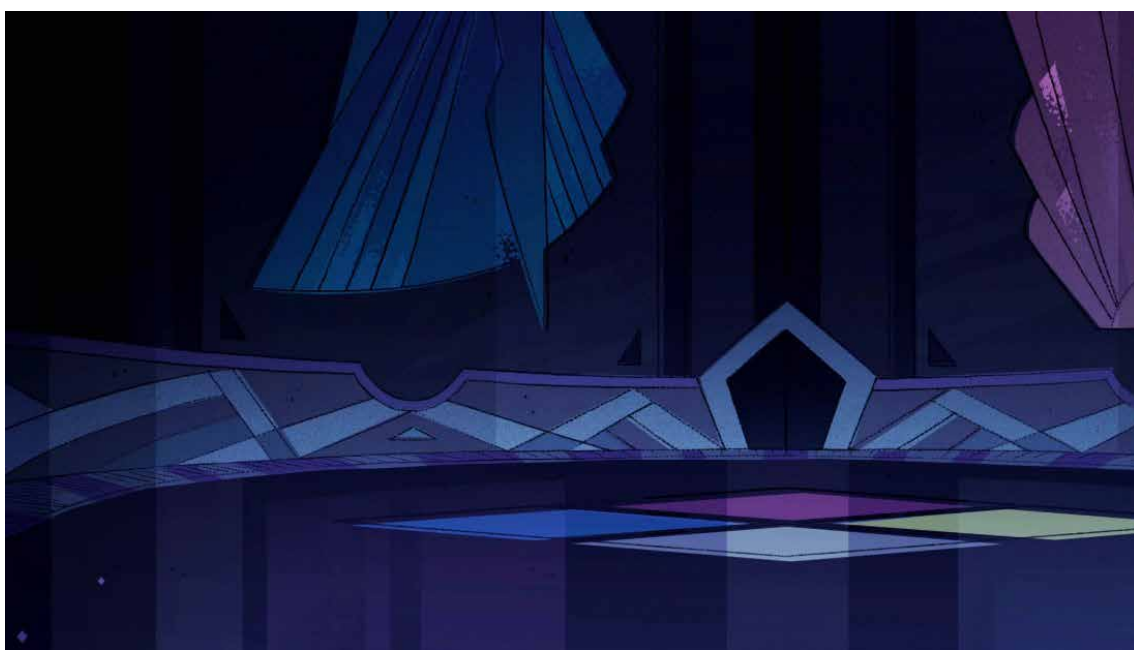


Figura 2 - A base Lunar.

Fonte: Captura de tela do episódio "Poderia ter sido ótimo".



Figura 3 - A Pizzaria Peixe Cozido.

Fonte: Captura de tela do episódio "O leão de Steven".

De acordo com Bal (1997), o espaço em uma narrativa pode ser tematizado, transformando-se em um lugar ativo e podendo influenciar a história. Já McCloud (1994) defende que os cenários podem ter efeito simbólico, sendo possível transmitir emoções e estados psicológicos de personagens por meio de planos de fundo.

Neste trabalho, discutiremos o contraste entre as ambientações de dois episódios: *Libertador* e *A resposta*, nos quais aparecem cenários associados ao Planeta Natal e à Terra, enquanto seguimos momentos decisivos da união amorosa das personagens Rubi e Safira. Pretende-se, assim, demonstrar a maneira como os cenários integram a narrativa, já que a ambientação muda dependendo do estado emocional das personagens e sua percepção sobre o local onde se encontram. Além disso, as próprias personagens agem sobre o cenário, modificando-o e, dessa forma, mantendo a coesão visual das associações feitas a elas, à sua relação e ao planeta Terra.

Se faz importante destacar que, como algumas das fontes aqui citadas não possuem tradução, os autores traduziram livremente os trechos utilizados em citações. Todos os textos originais encontram-se listados na seção Referências.

2 NARRATOLOGIA E CENÁRIOS

Para que se possa entender a relação entre os elementos que compõem uma narrativa e o produto final narrado, recorre-se à narratologia, conforme estudada por Bal (1997). A autora identifica três camadas na narrativa: o texto, a história e a fábula. Ela explica que:

Um *texto narrativo* é um texto no qual um agente ou sujeito transmite a um destinatário ("conta" para o leitor) uma história através de um meio específico, como língua, imagens, com construções, ou uma combinação. A *história* é o conteúdo desse texto, e produz uma certa manifestação, inflexão e 'colorido' de uma *fábula*; a *fábula* é apresentada de uma certa maneira. A *fábula* é uma série de eventos relacionados lógica e cronologicamente que são causados ou experienciados por atuantes. (BAL, 1997, p. 05).

A fábula constitui a sequência de eventos que compõem a narrativa, sem uma caracterização que os torne únicos. O texto é o meio pelo qual a narrativa é desenvolvida e não é necessariamente texto escrito - o termo abrange, por exemplo, o audiovisual. Portanto, a fábula precisa do texto como veículo para ser transmitida e, assim, temos que o meio escolhido para narrar determina os recursos à disposição do narrador para fazer seu relato. A história, terceira camada descrita por Bal (1997), é o produto final da união da fábula e do texto; é onde os elementos da fábula ganham profundidade através de caracterização. Desta forma, podemos concluir que uma história não é apenas uma sucessão de eventos narrados; o texto através do qual tais eventos são narrados faz parte integral da narrativa.

Dentro desta perspectiva, tratando-se dos cenários, Bal aponta que os espaços podem figurar em uma narrativa de maneira mais ou menos detalhada, podendo ser apenas um plano de fundo. Quando não é o caso, temos um espaço

'tematizado': ele se torna um objeto de apresentação por si mesmo. Espaço, então, vira um 'lugar agente' ao invés de um lugar de ação. Ele influencia a fábula, e a fábula se torna subordinada à apresentação do espaço. O fato de que 'isto está acontecendo aqui' é tão importante quanto 'como é aqui' (BAL, 1997, p. 136).

McCloud (1994, p. 133) explica que os cenários, em histórias em quadrinhos, são importantes para demonstrar para o leitor ideias imateriais ou emoções. Apesar do presente artigo tratar de uma produção audiovisual, e não um quadrinho, entende-se que a aproximação de tais mídias seja possível, afinal, ambos têm os cenários criados e desenhados. O autor explica que "(...) mesmo quando há pouca ou nenhuma distorção dos personagens em uma cena, um cenário distorcido ou expressionista normalmente afetará nossa leitura do estado interno do personagem". Ele complementa, ainda, dizendo que ao inferir as emoções passadas pelo cenário, o leitor não as atribui a si mesmo, mas sim à história e à personagem a quem elas estão relacionadas.

Lupton e Phillips (2008, p.83) complementam esta ideia. De acordo com os autores, "(...) uma figura (forma) é sempre vista em relação ao que a rodeia (fundo) - as letras e a página, um edifício e seu terreno (...)" e, portanto, artistas visuais se utilizam de tal princípio, fazendo uso dos espaços e de "(...)seu poder de moldar experiências e tornarem-se formas propriamente ativas".

Todas essas ideias sobre composição ganham ainda mais força com a afirmação da criadora de série, Rebecca Sugar, e do time de produção, de que existe cuidado para que os cenários contêm sentido, significados e, mesmo, narrativa. Rebeca conta, por exemplo, que em determinado momento da série, após uma personagem reclamar da falta de uma cerca que prevenisse quedas em um penhasco, a equipe fez questão de colocar tal cerca em episódios futuros (MCDONNELL, 2017). Portanto, mesmo em detalhes que não são relevantes para o enredo central da história, os cenários são utilizados para compor ambientes vivos, sobre os quais as personagens demonstram agência. Com elementos simples que se mantêm recorrentemente, ou que se modificam entre um episódio e outro, como a cozinha da casa das *gems* e o quarto de Steven, podemos perceber a importância narrativa dos cenários.

Outro exemplo é o quarto de Steven, como visto em diferentes episódios. Dependendo do momento, diferentes elementos estão espalhados pelo chão, assim como objetos diversificados aparecem em sua mesa de cabeceira. A seguir (Figuras 4 e 5), podemos ver exemplos dos episódios *A Mochila Cheeseburger* e *O Hóspede*, respectivamente:



Figura 4 - Diferenças no quarto de Steven.

Fonte: Captura de tela do episódio "A mochila cheeseburger".



Figura 5 - Diferenças no quarto de Steven.

Fonte: Captura de tela do episódio "O hóspede".

Além do uso de elementos para transmitir aspectos narrativos, a equipe também trabalha com cores, formas, luz e sombra para estabelecer a ambientação. Tal preocupação fica explícita quando McDonnell (2017, p. 174) explica que:

as ferramentas do colorista são cor e forma, que ajudam a sugerir luz e atmosfera, enquanto as linhas do *layout* mantém a estrutura e os detalhes. O principal objetivo do colorista é completar a cena, no sentido da história - cores nos contam se é dia ou noite, ensolarado ou enevoado - enquanto, em segundo lugar, potencializar o estado de espírito e fortalece a composição.

Para que tais recursos sejam utilizados de forma eficiente, de acordo com Jasmin Lai, diretora de arte,

como regra geral, linhas coloridas em efeitos, adereços, e personagens são reservadas para casos especiais. Por exemplo, uma linha marrom-claro suave em um pão faz ele parecer mais delicioso e comestível do que uma linha preta e dura. (McDONNELL, 2017, p. 175)

Assim, vemos que os artifícios disponíveis aos produtores são amplamente explorados. Podemos, assim, aplicar o que Bal (1997) traz acerca da composição da história enquanto somatório da fábula e do texto: a equipe de produção da animação emprega, de forma eficiente, os recursos de desenho - cores, traços, iluminação -, assim como os de sequência - com as mudanças e recorrências -, para melhor construir a história.

Outro exemplo marcante de tal uso das ferramentas disponíveis se dá desde o início da série, com a utilização de pontos de luz em formato de losango, referido pelos produtores como "formas de diamante". McDonnell (2017, p. 169) afirma que "(...) pequenas formas de diamantes de luz são um elemento definidor dos cenários da série". Com isso, a equipe esperava transmitir uma atmosfera de magia, que se assemelha aos *animes shoujo*, animações japonesas cujo público alvo são meninas;

o sub-gênero *mahou shoujo*, especificamente, lida com garotas que se transformam em heroínas mágicas. As animações Puella Magi Madoka Magica e Card Captor Sakura são exemplos do gênero.

3 A SÉRIE

Steven Universo se passa em uma Terra alternativa que sofreu, milênios antes do momento da narrativa, uma invasão de formas alienígenas baseadas em diferentes gemas preciosas e minérios, chamadas *gems*. Ondricka (2017, p.25) descreve a fisicalidade das *gems* como “(...) projeções materializadas de luz proveniente das gemas (...)”. Esta invasão tinha como objetivo transformar o planeta em um grande berçário de novas *gems*, o que acabaria com todos os recursos naturais da Terra. As formas alienígenas foram combatidas por um grupo rebelde, as *Crystal Gems*, lideradas por Quartzo Rosa. O filho da líder revolucionária, chamado Steven, é o protagonista da série e, na ausência da mãe, é criado pelo pai e pelas *Crystal Gems* rebeldes restantes: Garnet, Pérola e Ametista. A gem Garnet, porém, não é apenas uma entidade; ela é uma fusão. Devido a seus corpos projetados, as *gems* “(...) têm a habilidade de sincronizar suas formas em um eu completamente novo que tem uma combinação dos atributos mágicos e físicos das duas *gems* fundidas, assim como suas personalidades” (ONDRICKA, 20017, p. 25). As *gems* que formam Garnet são Rubi e Safira. É importante ressaltar que fusões entre *gems* diferentes são proibidas em sua cultura e que as *gems* resultantes deste tipo de interações são mal vistas. Fusões de *gems* iguais, porém, são incentivadas como maneira de torná-las mais fortes, sem que elas experimentem ser outra: de acordo com Rubi, no episódio A Resposta, fundir-se com iguais é apenas ser ela mesma, mas mais forte.

Levando tal contexto em consideração, este artigo se propõe a analisar dois episódios que tratam da relação entre Rubi e Safira, e que culminam em sua fusão gerando Garnet. O primeiro deles, *Libertador*, traz a primeira aparição de Rubi e Safira e a revelação, tanto para o público, quanto para Steven, de que Garnet é uma fusão. Já o segundo, *A resposta*, traz Garnet narrando para Steven a maneira como Rubi e Safira se conheceram, assim como as circunstâncias do início de seu relacionamento.

Em *Libertador*, quadragésimonono episódio da primeira temporada, Steven acorda em uma cela dentro de uma espaçonave, consegue escapar e sai em busca das outras *gems*. Ele encontra Rubi e a tira de sua cela, apesar de não conhecê-la. Juntos, eles buscam as outras *gems* na nave e encontram Safira, que se funde com Rubi, formando Garnet. A partir disso, uma luta entre ela e Jasper acontece, e os cenários são danificados no processo, que culmina com a embarcação caindo. Podemos observar que as mudanças no cenário são diretamente ligadas às ações de Garnet, já que ela é quem causa a queda da nave.

Já em *A resposta*, vigésimo primeiro episódio da segunda temporada, Garnet conta a Steven como Rubi e Safira se conheceram e a narrativa entra em um flashback. Milhares de anos no passado, Safira vem à Terra em uma missão diplomática, acompanhada por três guardas Rubis. Tal missão seria realizada em um templo das

gems, suspenso no céu, sem contato direto com o planeta. Durante um ataque de *gems* rebeldes, Safira e uma das Rubis se fundem sem querer, dando origem a Garnet. As *gems* presentes se revoltam com a fusão e, para salvar Rubi de ser quebrada, Safira a traz para a superfície da Terra. Juntas, elas descobrem a beleza do planeta e se fundem mais uma vez, agora intencionalmente. Aqui, apesar da transição de cenário do templo para a superfície da Terra ser intencional, a mudança de atmosfera entre os lugares é externa às personagens, que não agem sobre o espaço para torná-lo seu, mas adaptam-se a ele.

Apesar da ordem episódica, para melhor desenvolvimento da análise o presente artigo apresenta os acontecimentos em ordem cronológica. Tal abordagem permite uma exploração mais profunda dos elementos que circundam a personagem, já que coloca o início de sua existência como ponto de partida para as discussões.

4 ANÁLISE

Em *A resposta*, após uma breve introdução com Steven e Garnet, a série entra em um *flashback* que mostra a primeira vez que Rubi e Safira se fundiram. Esta narrativa começa com as *gems* separadas, em um ambiente construído por *gems* do Planeta Natal chamado Arena das Nuvens. Safira, que tem o poder de prever o futuro e, neste momento, é parte da corte de Diamante Azul, está na Terra para prever os resultados de um ataque das *Crystal Gems*, grupo rebelde liderado por Quartzo Rosa. De acordo com sua previsão, ela mesma será uma das *gems* destruídas durante a investida. Neste momento, os cenários são claros e com nuances de azul e rosa; já as colunas misturam vermelho e azul, as cores das personagens. Há, também, formas de nuvens, já que a Arena se encontra suspensa no céu. É importante observar que as formas deste cenário não possuem contorno; as delimitações são todas feitas apenas pelas diferenças de cores das formas (Figuras 6 e 7).

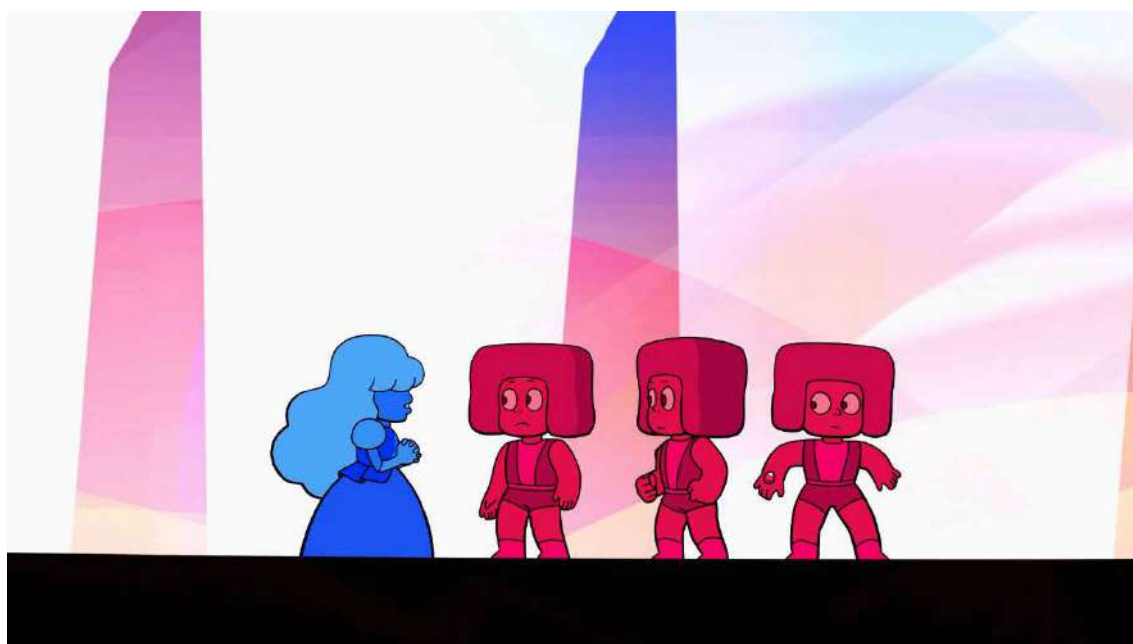


Figura 6 - Safira e as Rubis de guarda na Arena das Nuvens.

Fonte: Captura de tela do episódio "A Resposta".

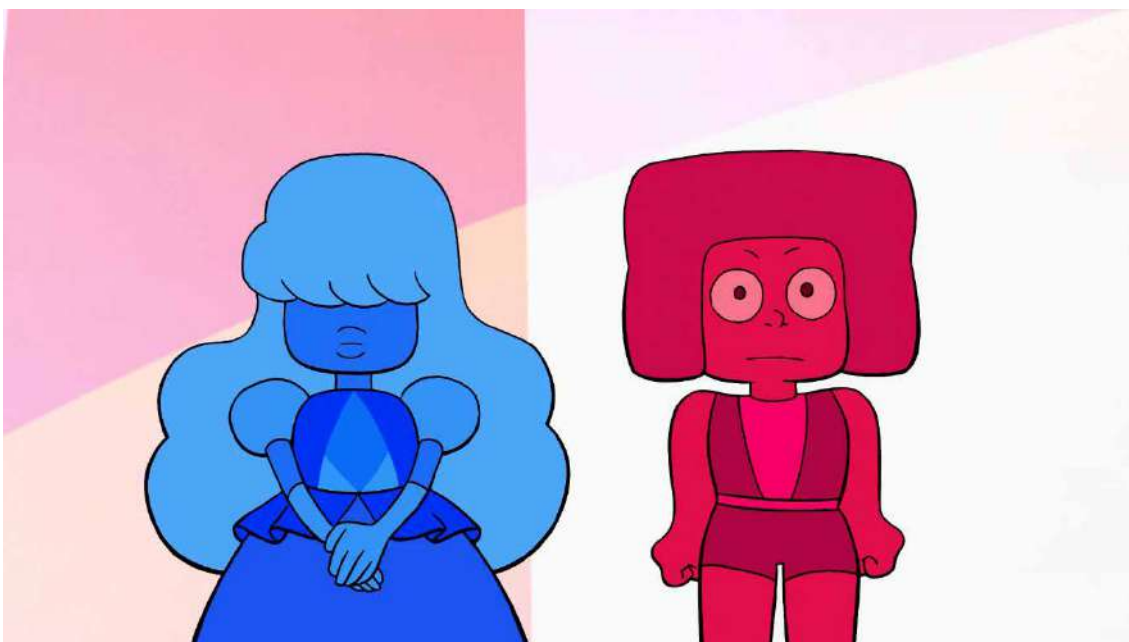


Figura 7 - Safira e Rubi.

Fonte: Captura de tela do episódio "A Resposta".

Outro elemento importante na ambientação da Arena são as outras *gems* que aparecem, pois nenhuma tem caracterização física detalhada. Tais personagens são apresentadas como silhuetas coloridas, tendo como particularidades apenas suas formas e feição de seus olhos, bocas e gemas, que aparecem vazadas. Estas gemas atuam mais como parte do cenário do que como agentes independentes, já que se comportam, na maior parte do episódio, em uníssono, não tendo atitudes individualizadas (Figura 8).

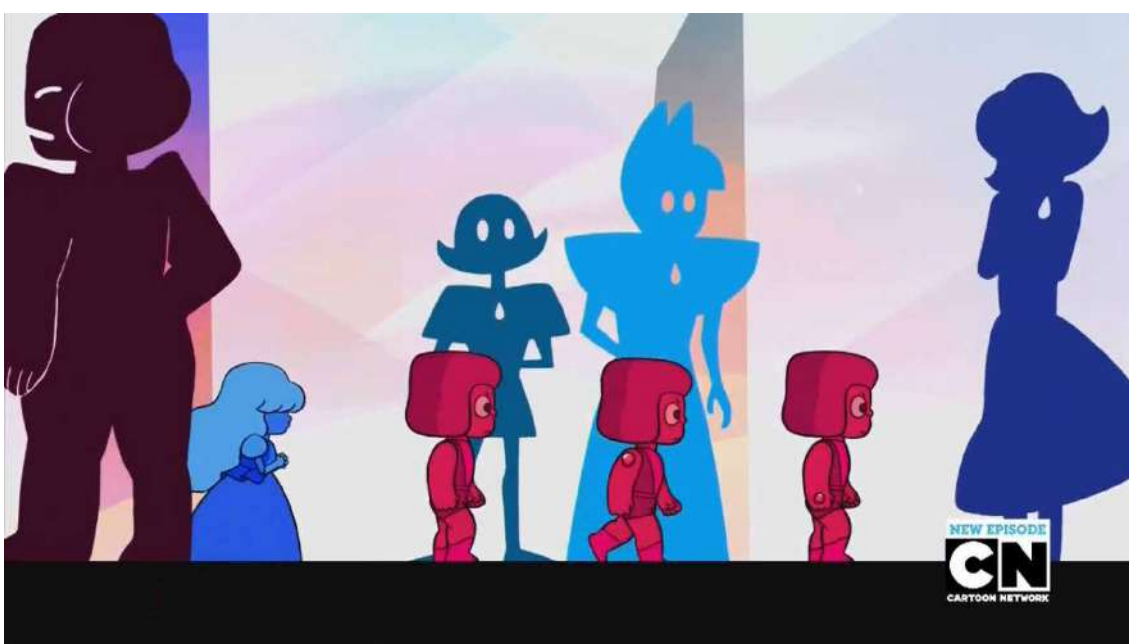


Figura 8 - Safira e as Rubis caminham entre as gems na Arena das Nuvens.

Fonte: Captura de tela do episódio "A Resposta".

Quando as *Crystal Gems* atacam e Rubi salva Safira, que já estava resignada com a ideia de morrer, elas acabam se fundindo. Para Safira, é a primeira vez; para Rubi, a primeira vez com uma gema diferente de si. Neste momento, Garnet, a *gem* resultante da fusão, aparece em um cenário indefinido, cercada de flores e brilho distribuídos de forma irregular (Figura 9). Este lugar pode ser interpretado como puramente psicológico: as cores suaves e os elementos que a cercam indicam emoções boas e evocam o senso de magia desejado pelos produtores. Portanto, enquanto a desordem dos elementos se alinha com a confusão sentida pelas *gems*, as cores e os elementos em si denotam que o sentimento é positivo. Esta ideia da “confusão boa”, ou da desordem que se mostra positiva, pode ser considerada o tema do relacionamento de Rubi e Safira.



Figura 9 - A primeira formação de Garnet.

Fonte: Captura de tela do episódio “A Resposta”.

Em seguida, ela aparece no cenário da Arena com as outras *gems* em volta, reforçando que o espaço do momento da fusão é uma representação das emoções de Rubi e Safira. Podemos observar que as cores do segundo plano ficam mais escuras e saturadas neste momento (Figura 10).

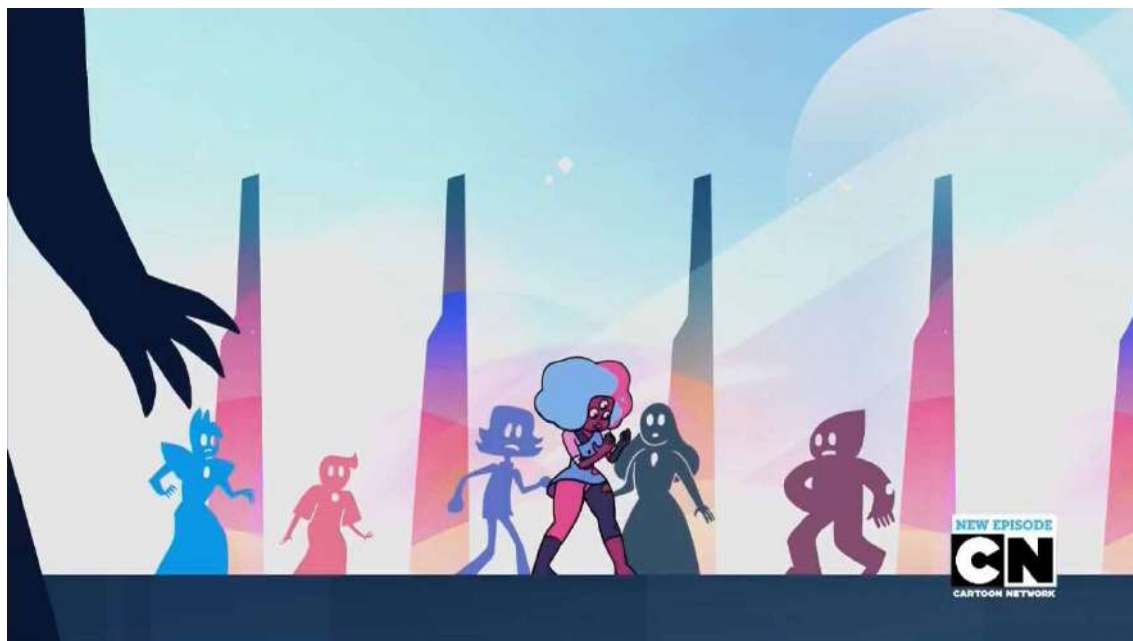


Figura 10 - Garnet entre as gems hostis.

Fonte: Captura de tela do episódio "A Resposta".

Depois da fusão acidental, elas vão para a superfície do planeta. Aqui, o cenário se torna escuro, em oposição à luminosidade do anterior. Aqui também não temos linhas demarcando as formas; os contrastes, porém, são maiores do que na sequência anterior. As arestas se tornam menos definidas os degradês dentro das nuvens tem transições mais marcadas, formando blocos de cor (Figuras 11 e 12).



Figura 11 - Rubi e Safira na superfície da Terra pela primeira vez.

Fonte: Captura de tela do episódio "A Resposta".

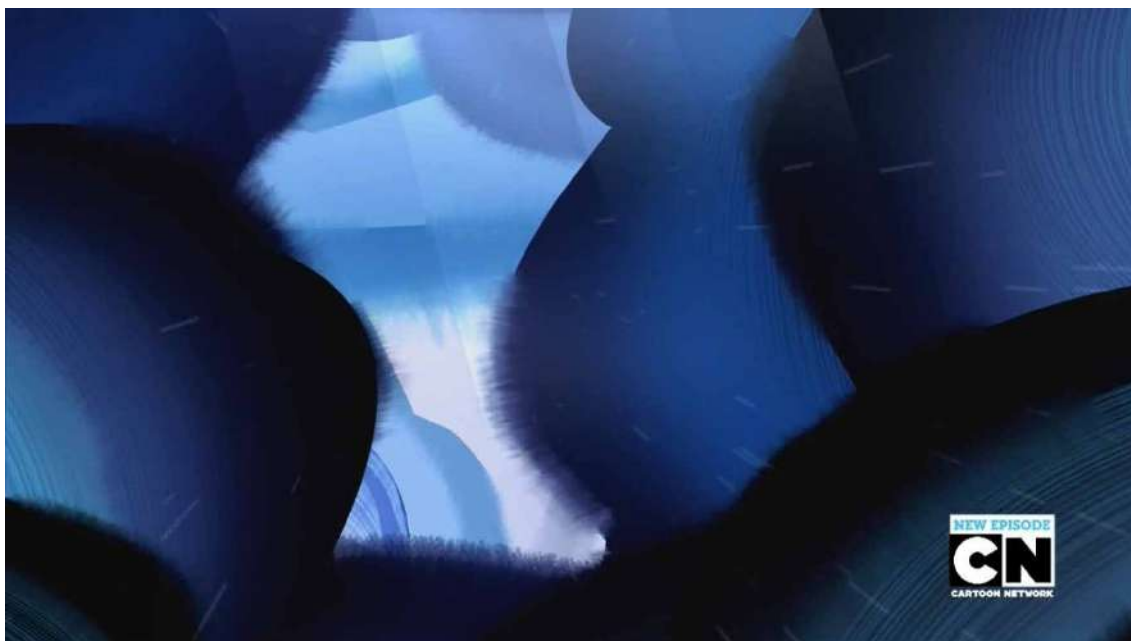


Figura 12 - A tempestade que acompanha a descida de Rubi e Safira à Terra.

Fonte: Captura de tela do episódio "A Resposta".

Para proteger Safira da chuva, Rubi a leva para uma caverna onde fazem uma fogueira. Nos cenários dessa sequência, as formas em si têm suas arestas mais difusas e podemos observar que as cores não ficam contidas nos limites dos triângulos, mas sim invadem, com textura granulosa, os adjacentes. Fica evidente a diferença na quantidade de elementos presentes em relação às cenas na Arena das Nuvens, onde o segundo plano é mais vazio; na Terra, os ambientes têm abundância de elementos.

Além das cores e formas, aqui temos, também, a disposição de tais elementos como aspecto marcante: as folhas, assim como os triângulos que denotam a irregularidade da parede da caverna onde se encontram, apontam para o centro. Desta forma, cria-se um guia para o olhar, que é levado ao ponto onde as *gems* se concentram. Este momento é bem simbólico, já que as setas funcionam, também, para demonstrar o quanto Rubi e Safira, fugitivas, sentem que estão em evidência depois de sua contravenção. Um terceiro aspecto do uso de triângulos para formar a parede é o losango que se forma bem no centro, entre as *gems*, onde culminam as setas dos demais triângulos (Figura 13). Podemos ler tal imagem como a presença da autoridade Diamante. Agora, Rubi e Safira são fugitivas. Além disso, pesam sobre elas as restrições sociais que ainda as impedem de voltar a fundir-se em Garnet, uma forma consideravelmente mais poderosa.



Figura 13 - Safira e Rubi se aquecem em uma caverna, preocupadas com as possíveis repercussões de seus atos.

Fonte: Captura de tela do episódio "A Resposta".

Aos poucos, Rubi e Safira passam a criar uma relação de confiança em uma sequência musical, que começa com a saída da caverna e a subsequente exploração do ambiente em volta. Primeiro, vemos uma paisagem e, neste momento, se mantêm as texturas granuladas e os degradês; soma-se a isso o uso de uma maior variedade de cores (Figura 14). Estas escolhas vão de encontro ao que Steven Sugar afirma ao dizer:

"Quando estamos lidando com (...) qualquer coisa relativa aos humanos, queremos enfatizar as qualidades imperfeitas" (MCDONNELL, 2017, p. 174).

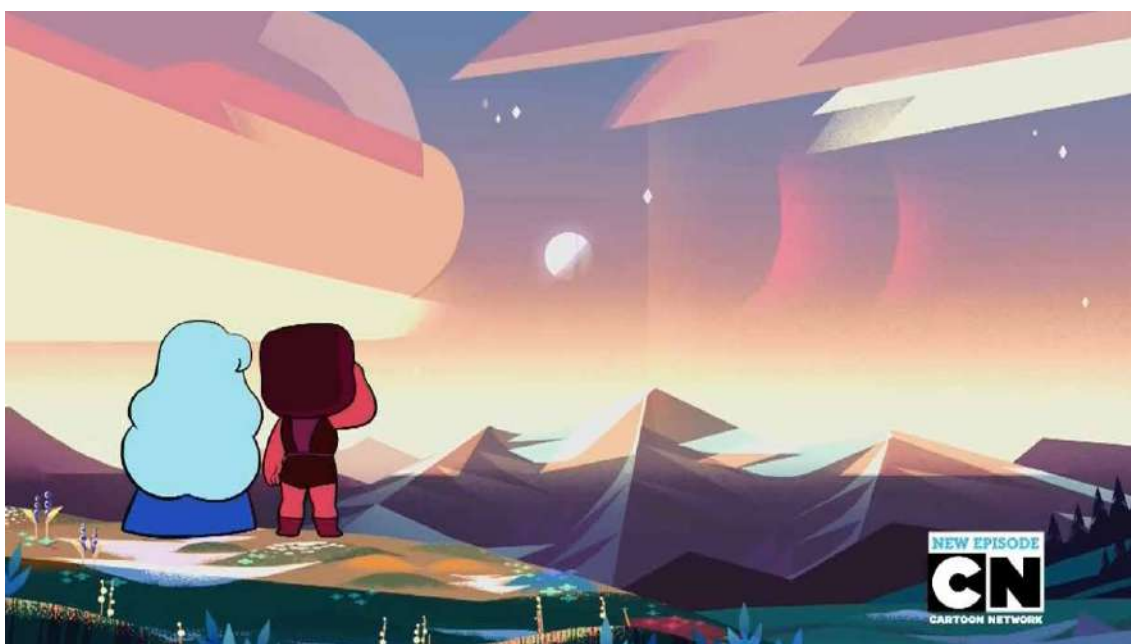


Figura 14 - Safira e Rubi assistem o sol nascer na Terra.

Fonte: Captura de tela do episódio "A Resposta".

No seguimento da música, as personagens interagem com o mundo, conhecendo a vida animal e a natureza ao redor. Os cenários mantêm o uso de uma maior gama de cores e texturas, além de irregularidades na distribuição dos elementos, demonstrando a aleatoriedade ou aspecto caótico da vida na Terra. Fica evidente, a partir de tais amostras, a ideia do planeta como um lugar imperfeito (Figura 15).



Figura 15 - Safira e Rubi interagem com animais na Terra.
Fonte: Captura de tela do episódio "A Resposta".

Em seguida, temos novamente uma sequência noturna. Porém, ao invés de chuvoso, desta vez o clima é aberto e iluminado. Para criar este efeito, temos estrelas, cometas e a Lua brilhante. Conforme Lai, em McDonnell (2017, p.175): "(...) substituir a linha na borda de uma forma de brilho vai dar a impressão de uma brilho mais forte e luminoso". Em alguns pontos, temos também losangos um pouco mais claros que o fundo, e as próprias estrelas tem seu brilho espalhado em quatro direções, sugerindo o formato de diamantes, que se encaixam na proposta do uso de tais formas associadas para, conforme Lai, "(...) emanar um sentido gráfico de luz e brilho" (MCDONNELL, 2017, p. 169) (Figura 16).



Figura 16 - Safira e Rubi admiram o céu estrelado.
Fonte: Captura de tela do episódio "A Resposta".

Na mesma cena, porém de outro ângulo, vemos Rubi e Safira deitadas na grama, olhando para o céu estrelado. Aqui, temos uma distribuição irregular de elementos e escuridão, e não temos mais a sensação de que elas estão nervosas; ao cercá-las com flores e plantas, ao invés de setas, cria-se a ideia de que os estados emocionais das personagens estão mais adaptados à ideia de permanecerem na Terra. A cena remete, ainda, ao momento da primeira fusão (Figura 17).



Figura 17 - Rubi e Safira admiram o céu estrelado.
Fonte: Captura de tela do episódio "A Resposta".

Em seguida, as *gems* se fundem novamente, desta vez intencionalmente. O cenário, apesar de escuro, as coloca no centro de um feixe de luz. Há, mais uma vez, brilho vindo de pontos luminosos, assim como do reflexo da água, contrastando com a ambientação sombria da floresta à noite. Chevalier e Gheerbrant (2012, p. 439) trazem que, em múltiplas culturas, as florestas são tidas como "(...) um verdadeiro santuário em estado natural (...)" e possuem um "(...) mistério ambivalente (...)" que gera, ao mesmo tempo, angústia e serenidade, opressão e simpatia, assim como todas as poderosas manifestações da vida". As dualidades permanecem, portanto, como temática do relacionamento de Rubi e Safira, que encontram em um lugar imperfeito a possibilidade de ficarem juntas em um relacionamento tido como errado ou, ainda, imperfeito (Figura 18).

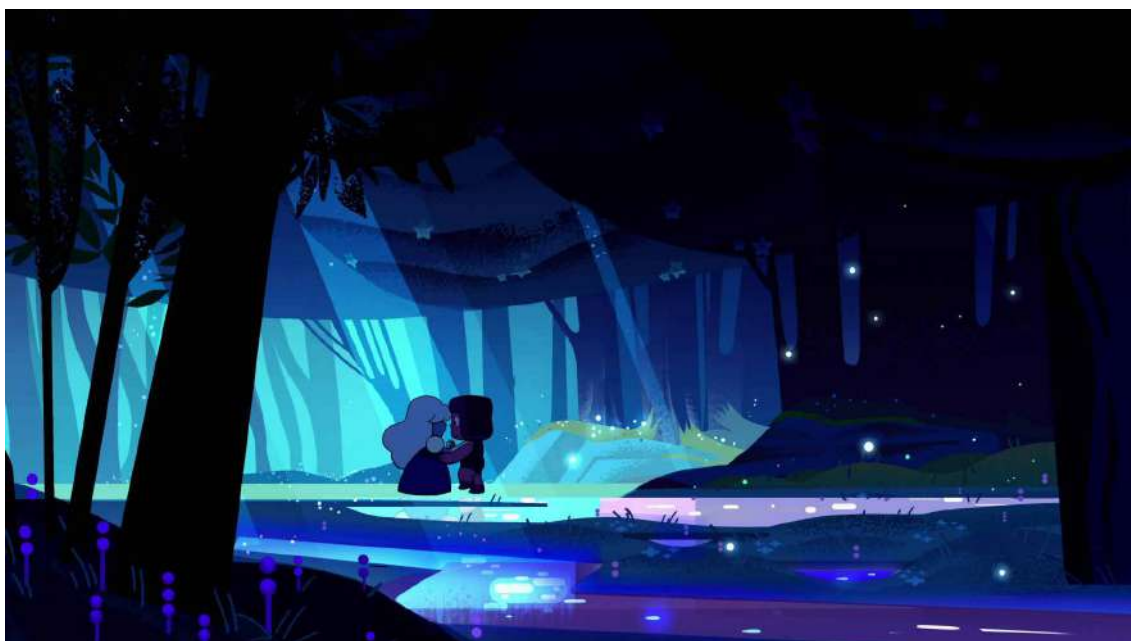


Figura 18 - Safira e Rubi dançam.

Fonte: Captura de tela do episódio "A Resposta".

Quando fundida, Garnet aparece em uma versão ainda bastante dividida, com traços distintos das *gems* que conhecemos em episódios anteriores. A iluminação passa a ter um tom mais claro e rosado, e a breve sequência na qual ela explora o ambiente, o acúmulo harmônico de elementos, assim como as texturas granulosas e os contrastes e degradês se mantêm (Figuras 19 e 20).



Figura 19 - Garnet se forma novamente.
Fonte: Captura de tela do episódio "A Resposta".



Figura 20 - Garnet se acostuma à sua forma.
Fonte: Captura de tela do episódio "A Resposta".

Em *Libertador*, a nave alienígena, primeira ambientação do episódio, é inteiramente verde, amarela e branca; além disso, o interior da embarcação tem tubos e canos que se ligam a um núcleo central, formando uma imagem análoga à de veias e um coração. Nota-se que os elementos com formas orgânicas presentes estão em cores que não as suas originais, causando estranhamento - um corpo com sangue e veias verdes e amarelos pode ser entendido como alienígena ou, ainda, doente.

Apesar de haver linhas de contorno nesse cenário, elas são brancas e levemente deslocadas: não marcam perfeitamente os encontros entre as formas, mas sim, deixam que os contrastes sejam os reais delimitadores entre os diferentes espaços. Por serem de mais difícil percepção do que as linhas pretas, podemos concluir que as linhas brancas trazem ao cenário uma sensação de que algo está fora do lugar, mas apenas um segundo olhar identifica exatamente o quê. A exceção, aqui, são os contornos da tubulação, que são feitos em preto e delimitam, sem deslocamento, os objetos. Tais linhas também servem para demonstrar a intencionalidade do posicionamento das linhas brancas.

Tanto as linhas formadas pelos encontros das cores quanto os contornos brancos, além de retos, se cruzam formando diversos triângulos, alguns dos quais se unem em losangos, símbolos das Diamantes, autoridades máximas do Planeta Natal (Figuras 21 e 22).

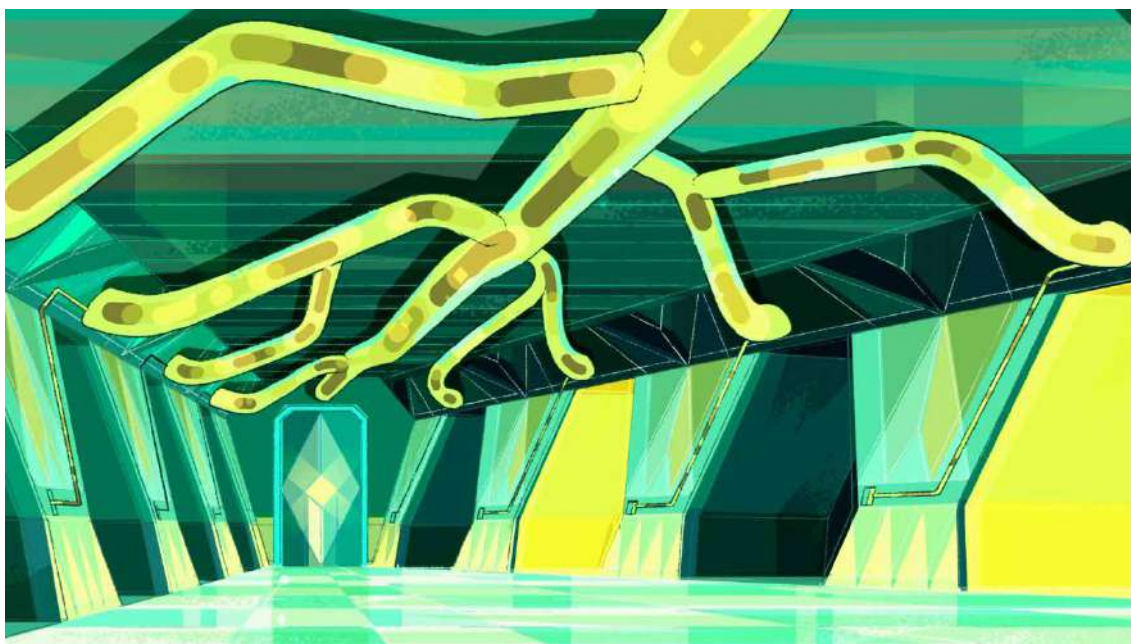


Figura 21 - A nave de Jasper.

Fonte: Captura de tela do episódio "Libertador".



Figura 22 - Steven encontra Rubi.

Fonte: Captura de tela do episódio “Libertador”.

A partir do momento em que Garnet é formada novamente e a batalha entre ela e a *gem* Jasper, uma guerreira, começa, o cenário passa a mudar com suas ações. O espectador pode notar que, durante grande parte da sequência, Garnet aparece sorrindo enquanto canta e luta: estar reunida é sua maior prioridade, já que, em sua forma de fusão, sente-se plena e certa de seu poder. Como resultado da batalha, que ocorre em conjunto com uma sequência musical, aparecem quebras com formatos irregulares e destroços pelo chão, ambos elementos com traços em preto e mais espessos do que as linhas anteriores. Os contornos da tubulação, antes aplicados com precisão, agora aparecem deslocados e as linhas que delimitam os destroços também não apreendem as formas que deveriam contornar; ao contrário, parecem ligeiramente internas aos desenhos. Tais escolhas parecem servir para compor a ideia de desordem e imperfeição. Além disso, por se tratar de um ambiente altamente sensível às movimentações internas, passa a sensação de tremores e instabilidade. Neste momento vemos nuvens de fumaça, denotando a sujeira criada pela destruição. Chama a atenção, também, que o buraco através do qual Garnet e Jasper caem no ambiente onde a maior parte da luta acontece fica diretamente acima do núcleo na nave, lançando uma luz sobre ele, como que indicando que ali se encontra a solução da batalha. Não surpreende, portanto, que a sequência culmina com a destruição do núcleo, que leva à queda da espaçonave (Figuras 23 e 24).



Figura 23 - Reunida, Garnet luta com Jasper, destruindo a nave no processo.
Fonte: Captura de tela do episódio "Libertador".

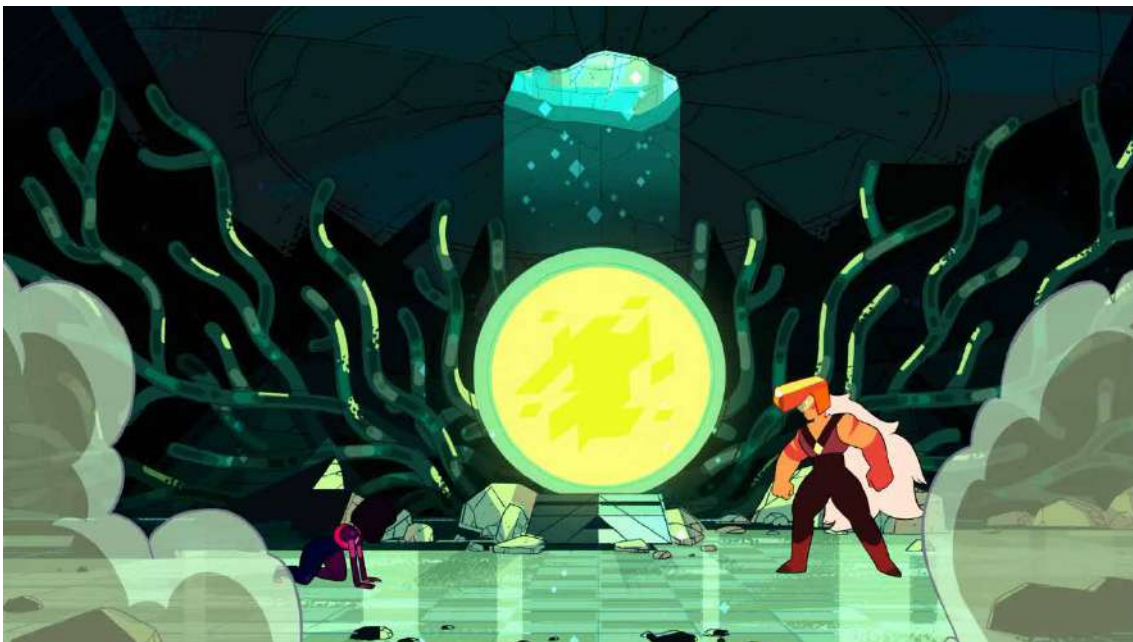


Figura 24 - Garnet e Jasper se enfrentam.
Fonte: Captura de tela do episódio "Libertador".

Ao final do episódio, com a nave derrubada, as *Crystal Gems* se reúnem em terra, onde além de destroços de formas irregulares e linhas tortas, temos uma iluminação quente, ao contrário das cenas anteriores (Figura 25).



Figura 25 - As Crystal Gems reunidas em Terra.
Fonte: Captura de tela do episódio "Libertador".

O episódio segue com uma cena envolvendo primariamente um conflito entre Jasper e outra *gem*, Lápiz Lazuli, enquanto as *Crystal Gems* seguem unidas. Rubi e Safira se mantêm fundidas em Garnet, como no padrão de todos os episódios até este ponto da narrativa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em narrativas literárias, sequenciais, ou audiovisuais, o cenário é parte indispensável da trama. Os personagens atuam sobre o espaço, e o espaço influencia aos personagens. Uma mesma cena, com as mesmas personagens, teria um efeito completamente diferente se o cenário mudasse. Usando a teoria da narratologia (BAL, 1997), entende-se o cenário e as cores como parte da fábula, aquilo que estrutura a história e muitas vezes, em *Steven Universe*, aponta a direção da narrativa, como descrito em nossa análise. Como espectadores, nossa reação emocional varia de acordo com as cores e intensidade das linhas, uma vez que o estado emocional das personagens é transmitido por meio delas.

Os cenários também têm a função de caracterizar regras sociais e as maneiras como as personagens interagem com o espaço. Em cenários construídos pelas *gems* do Planeta Natal, predominam os ângulos retos, as formas geométricas, o minimalismo. Na Terra, predomina a imperfeição, o caos, a pluralidade, as cores mais quentes. A Terra é, para as *Crystal Gems* e para os espectadores, muito mais aconchegante que o Planeta Natal. É um lugar que passa segurança: sabemos que as aventuras que se desenrolam na Terra têm um caráter mais leve do que aquelas diretamente relacionadas ao Planeta Natal por causa da forma como esses dois ambientes nos são transmitidos por via das imagens.

Nos episódios analisados, as escolhas acerca da forma de narrar através de imagens demonstram não apenas a visão dos produtores quanto à dualidade perfeição e imperfeição, como também se entrelaçam com a construção do relacionamento amoroso de Rubi e Safira, que culmina na existência de Garnet. A separação das *gems* contempla as regras do Planeta Natal: elas não devem ficar juntas, pois tal união quebra a organização e a hierarquia de sua sociedade. Porém, mais do que acatar as ordens de suas superiores ou viver em uma harmonia fabricada e estratificada, elas desejam estar juntas. Seu relacionamento pode ser tido como errado pelas *gems* do Planeta Natal, mas a associação dele com a Terra e suas imperfeições de conotação positiva mostram que, acima da perfeição, elas buscam a espontaneidade e o caos aconchegante.

Podemos ver, em ambos os episódios, a trajetória das personagens rumo à união: em *A resposta*, pela primeira vez, e em *Libertador*, após milênios juntas. A construção da intimidade em *A resposta* se dá acompanhada de mudanças perceptíveis nos cenários, enquanto a relação já estabelecida faz com que a própria Garnet seja a agente das mudanças em *Libertador*.

Quando pensamos em narrativas literárias, todos os aspectos do cenário, ou espaço narrativo, precisam ser transmitidos por descrições e pelo aprofundamento dos sentimentos e percepções das personagens sobre os lugares, é uma escolha consciente do autor o quanto revelar e qual tom dar para diferentes espaços. Entendemos que em uma obra audiovisual, como Steven Universo, as decisões a respeito do espaço se dão da mesma maneira, pensando no quanto se quer revelar ao espectador, quais emoções devem ser evocadas e como as personagens se destacam com relação ao plano de fundo. A diferença entre o literário e o audiovisual é que um se utiliza de palavras e outro de imagens e cores; no final, ambos procuram a melhor maneira de contar uma história.

REFERÊNCIAS

- A RESPOSTA (Temporada 2, ep. 21). Steven Universo [seriado]. Direção: Joe Johnston, Jasmin Lai. Produção: Rebecca Sugar, Ian Jones-Quartey, Chuck Austen. Burbank: Cartoon Network, 2016, 1 DVD.
- BAL, M. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. 2.ed. Toronto: University of Toronto Press, 1997.
- CHEVALIER, J; GHEERBRANT, A. *Dicionário de símbolos*. 26.ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2012.
- O HÓSPEDE (Temporada 1, ep. 27). Steven Universo [seriado]. Direção: Ian Jones-Quartey, ElleMichalka. Produção: Rebecca Sugar, Jackie Buscarino, Chuck Austen. Burbank: Cartoon Network, 2015, 1 DVD.
- LIBERTADOR (Temporada 1, ep. 53). Steven Universo [seriado]. Direção: Ian Jones-Quartey, Elle Michalka. Produção: Rebecca Sugar, Jackie Buscarino, Chuck Austen. Burbank: Cartoon Network, 2015, 1 DVD.
- O LEÃO de Steven (Temporada 1, ep. 10). Steven Universo [seriado]. Direção: Ian Jones-Quartey, ElleMichalka. Produção: Rebecca Sugar, Jackie Buscarino, Chuck Austen. Burbank: Cartoon Network, 2015, 1 DVD.
- LUPTON, E; PHILLIPS, J.C. *Novos fundamentos do design*. São Paulo: CosacNaify, 2008.

McCLOUD, S. *Understanding Comics*. 2.ed. Nova Iorque: Harper Perennial, 1994.

McDONNELL, C. *Steven Universe - Art & Origins*. Nova Iorque: Abrams, 2017.

A MOCHILA cheeseburger (Temporada 1, ep. 3). *Steven Universe* [seriado]. Direção: Ian Jones-Quartey, ElleMichalka. Produção: Rebecca Sugar, Jackie Buscarino, Chuck Austen. Burbank: Cartoon Network, 2015, 1 DVD.

ONDRICKA, A. L. *Family, selfhood, and growing up in the queer world of Steven Universe*. Tese (Mestrado em Estudos Cinematográficos). San Francisco State University, São Francisco, EUA, 2017.

PODERIA ter sido ótimo (Temporada 2, ep. 24). *Steven Universe* [seriado]. Direção: Joe Johnston, JasminLai. Produção: Rebecca Sugar, Ian Jones-Quartey, Chuck Austen. Burbank: Cartoon Network, 2016, 1 DVD.