

## EXISTENCIALISMO EM ANIMAÇÃO SERIADA NA NETFLIX: UMA ANÁLISE SEMIÓTICA DE *THE MIDNIGHT GOSPEL*

Laura Souza de Oliveira<sup>1</sup>  
Rafael Sbeghen Hoff<sup>2</sup>

### RESUMO

Este artigo tem como objetivo analisar a animação audiovisual *The Midnight Gospel* como enunciadora das angústias existenciais contemporâneas. Tomamos como objeto empírico a obra de ficção científica lançada pela Netflix (2020), cujo enredo apresenta o personagem Clancy entrevistando diversos convidados, ao visitar mundos que possuem seus próprios apocalipses, através do multiverso. O estudo justifica-se pela presença massiva de produtos audiovisuais em formato seriado e de animação voltados ao público adulto, com qualidade técnica e relevância temática entre o ficcional e o não-ficcional. A fundamentação teórica ampara-se no diálogo com a semiótica Peirceana, com o existencialismo debatido por Bauman (2001) e com narrativas contemporâneas. Destaca-se como resultado a compreensão da relevância de estudos sobre narrativas midiáticas com potencial para fomentar discussões necessárias ao viver moderno, ressaltando o formato de animação como dispositivo eficiente para reflexões sobre significar a existência.

**Palavras-chave:** The Midnight Gospel. Ficção. Animação. Angústia. Semiótica.

### INTRODUÇÃO

As discussões sobre angústias contemporâneas que vêm assolando a sociedade ocidental têm se tornado mais frequentes em obras audiovisuais. Como um modelo em ascensão, as séries de animação com conteúdo para o público adulto também têm abordado esse assunto com mais frequência. A animação é, desde sua origem, uma

---

<sup>1</sup> Estudante do curso de Jornalismo da Universidade Federal do Amazonas, pesquisadora voluntária no Programa de Iniciação Científica. Manaus, Amazonas, Brasil. E-mail: [laura.souza4@outlook.com](mailto:laura.souza4@outlook.com). Orcid: <https://orcid.org/0009-0002-5500-8790>

<sup>2</sup> Doutor em Ciências da Comunicação e Informação, professor adjunto do curso de Jornalismo da Universidade Federal do Amazonas e professor permanente do Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal de Roraima. Manaus, Amazonas, Brasil. E-mail: [rafael.hoff@yahoo.com.br](mailto:rafael.hoff@yahoo.com.br). Orcid: 0000-0003-4745-5689.

importante difusora de temas com vieses educativos e com propostas reflexivas, sendo um estilo adotado para discussões mais complexas.

Dentro deste contexto, foi escolhido como objeto de estudo a série de animação adulta *The Midnight Gospel*. Lançada em 20 de abril de 2020 por Duncan Trussel e Pendleton Ward na plataforma de *streaming* Netflix, a série conta com oito episódios com cerca de 30 minutos cada. Essa série dialoga com diversas questões filosóficas e psicológicas, ao propor o desenvolvimento de episódios que tratam de temas referentes às angústias, ao mal-estar contemporâneo, e os diversos modos de lidar com elas. Dentro dos principais temas estão as prisões mentais, a meditação, a espiritualidade, a morte, a solidão e outros. Nesse sentido, o estudo justifica-se a partir do cenário surgido com o advento das tecnologias e o excesso de informações, ocasionando uma sequência de psicopatologias na geração atual, e a crescente produção de narrativas midiáticas refletindo algumas destas angústias da atualidade, a exemplo da série de animação *The Midnight Gospel*.

A fundamentação teórica ampara-se em princípios da semiótica de extração Peirceana, tendo Lucia Santaella como principal referência bibliográfica deste trabalho, visando a prover o acesso a conceitos acerca dos sistemas de signos envolvidos no processo e suas articulações de linguagem. Encontra suporte nas pesquisas sobre narrativas contemporâneas utilizando, principalmente, Henry Jenkins - para viabilizar o entendimento da cultura da convergência e da conexão nos tempos atuais e seus novos modos narrativos. Apoia-se também nos estudos de Lucena Júnior (2001) e Sergio Nesteriuk (2011) para a compreensão de conceitos e aspectos históricos da animação, bem como nos estudos sobre as angústias contemporâneas e a modernidade a partir de Zygmunt Bauman.

O objetivo geral desse artigo, então, é o de analisar a série de animação “*The Midnight Gospel*”, cuja temática principal aborda questões sobre angústias contemporâneas, destacando entre elas a solidão. Para tanto, procuramos contextualizar histórica e conceitualmente o formato “seriado” e a linguagem da animação como produto audiovisual; analisar um episódio do seriado *The Midnight Gospel*, considerando a

narrativa, os personagens, o enredo e a organização espaço-temporal; e fomentar reflexões para a construção de um estudo crítico de produtos seriados midiáticos.

Este artigo define-se mediante uma abordagem qualitativa, descritiva e exploratória em seus aspectos de registro, de análise e de interpretação do fenômeno. Em termos de procedimentos, adotou a revisão de literatura e a análise audiovisual.

Em relação à análise audiovisual, esta consistiu em observação sistemática e decupagem, visando à seleção e à organização dos dados no produto audiovisual, os episódios, as falas, a composição sonora e visual, etc. As cenas escolhidas mostravam aquilo que foi descrito no texto, as quais destacavam o uso semiótico dos cenários, suas cores e elementos, cenas em que os personagens apareciam, suas ações e ilustrações. Na escolha das imagens, foram destacadas as que estavam associadas às falas e as que apresentavam os personagens, a fim de tornar o texto mais explicativo.

### **SÉRIES DE ANIMAÇÃO: DEFINIÇÃO E DESENVOLVIMENTO**

As séries de animação são classificadas segundo diferentes tipos e funções, variando conforme o conteúdo, o propósito e o público destinado. Segundo o Dicionário Online de Português, a animação consiste em uma técnica que simula o movimento de desenhos ou personagens através de recursos mecânicos ou eletrônicos. A palavra animação é de origem latina, *animare*, que significa “dar vida”, e a sua origem no audiovisual veio antes mesmo dos precursores do cinema e dos pioneiros em produções de filmes.

Segundo Carolina Fossatti (2009), o desenho animado foi ganhando espaços em salas de cinema da época e grandes nomes da animação passaram a surgir durante a primeira metade do século XX, iniciando a popularização do gênero na sociedade. A fundação dos estúdios Walt Disney foi crucial para o desenvolvimento da animação, trazendo obras que marcaram gerações e são lembradas até hoje. O impacto causado pelos estúdios Disney foi tamanho que ainda influencia animações atualmente, além de ter sido um forte incentivo à popularização do gênero, trazendo inovações que revolucionaram o desenho animado.

Constantemente, a animação precisou se adaptar ao cenário tecnológico no contexto em que estava inserida. Dessa forma, com a ascensão das televisões, as animações precisaram se moldar ao que melhor se encaixava nos modelos de programação televisiva. Foi durante a passagem do desenho animado para a televisão que se iniciaram as narrativas desse gênero seriadas, trazendo desenhos animados em sequências de capítulos e episódios, mantendo a continuidade narrativa. Aqui, adotamos a conceituação de uma tipologia das obras audiovisuais ficcionais seriadas para classificar *The Midnight Gospel*, que segundo Anaz (2021) são de dois tipos básicos:

Procedimental, com episódios autoconclusivos e independentes, ou Serial, com arcos longos e episódios interdependentes. Nas séries serializadas, temos momentos de clímax em cada episódio e o momento de clímax do enredo, geralmente no último episódio; enquanto nas procedimentais temos uma estrutura similar à dos filmes, com clímax a cada ato do episódio e um clímax do enredo nas sequências finais do episódio (ANAZ, 2021, p. 74).

A partir da classificação proposta, enquadramos a obra analisada na categoria Procedimental, uma vez que não há necessariamente uma ligação direta entre os episódios da série, a não ser pela repetição do protagonista e ambientação da parte inicial da narrativa.

As séries de animação, ao migrarem para a televisão, foram por muito tempo consideradas um entretenimento infantil e uma forma de distração para as crianças enquanto estavam sob os cuidados de seus responsáveis. Entretanto, as animações destinadas ao público adulto existem desde que o gênero foi inventado, ganhando mais espaço a partir do século XXI (NESTERIUK, 2011). Uma animação pode ser considerada adulta pela sutileza dos seus traços, pelo tipo de humor e pela complexidade do roteiro, ampliando o conceito e trazendo conteúdos mais variados. Dessa forma, as animações adultas que vêm fazendo sucesso e ganhando popularidade são as que abordam temas mais complexos sobre a existência humana e seus desafios, além de misturar tais assuntos com um humor ácido e crítico, tecendo opiniões e perspectivas sobre a realidade.

## **NARRATIVAS MIDIÁTICAS, SENSAÇÃO DE REALIDADE E ENGAJAMENTO**

A narrativa audiovisual, como parte do universo cinematográfico, indubitavelmente gera grande impacto na sociedade e influencia na propagação de ideias, valores e comportamentos, o que permite a transmissão de informações e uma instigação à curiosidade de quem está consumindo, sendo uma oportunidade para que especialistas de diversas áreas também utilizem desse meio a fim de propagar seus conhecimentos. Sendo assim, há que se considerar que enredos de obras audiovisuais podem fazer uso de embasamento aprofundado em áreas específicas do conhecimento para conseguir compor uma ideia forte e impactante. Segundo Jost (2012), as séries implementam também a fragmentação do “herói monolítico” como estratégia narrativa para engajarem o público:

A partir do momento em que os heróis não são mais monolitos inalteráveis, a vida privada pode interferir sobre o seu cotidiano no trabalho, e eles podem ser dotados de traços não somente diferentes, mas contraditórios, como nós. Esse modo mimético baixo, que se identifica rapidamente com o realismo, permite que cada um de nós se reconheça neste ou naquele personagem e que imagine suas relações à imagem da nossa família (JOST, 2012, p. 38).

O teor filosófico entrelaçado às questões da psicologia pode se apresentar de diferentes formas e é comumente acompanhado pelo direcionamento de algum personagem. Muitas das animações contemporâneas que vêm ganhando popularidade são aclamadas pela forma sensível que abordam temas conflituosos. É o caso de *Bojack Horseman* (2014), uma série original Netflix que traz a história de um cavalo-humano que tenta recuperar sua fama enquanto lida com seu vício em bebidas alcoólicas e seu sentimento de solidão recorrente.

Essa construção de personagens menos idealizados, evidenciando falhas e idiosincrasias, tanto no comportamento quanto em aspectos psicológicos, promove um reconhecimento do espectador sobre a natureza “humana” dos personagens representados. É o que aponta Dantas (2015, p. 166-167): “a confiança nas histórias é fundamental para o ser humano, facilitando a compreensão dos fenômenos do cotidiano e a apreensão da realidade a partir do que os outros nos contam”. Essa perspectiva dialoga com o que é proposto por Jost (2012, p. 32) quando aponta para a fórmula que leva as séries ao sucesso: “encontrar nesses mundos construídos a familiaridade reconfortante de uma atualidade

que é também a nossa, as contradições humanas que conhecemos e, enfim, os heróis que, como o telespectador, chegam à verdade mais pela imagem do que pelo contato direto.”

Temas conflituosos baseados em angústias atuais que a sociedade enfrenta é tomado como ponto de partida para discussões de cunho existencialista em cada episódio da série *The Midnight Gospel*. As tecnologias digitais, com o imediatismo das comunicações e com o excesso de informações que cercam os seres humanos na contemporaneidade podem configurar elementos catalizadores e/ou provocadores de desconfortos<sup>3</sup> psicológicos que passam a surgir e se intensificar como um efeito colateral.

Para Bauman (2001), a sociedade enfrenta a transição de uma formatação sólida para líquida, desde o início da era moderna, em que as organizações e instituições eram firmes e de longa duração, mas que agora são fluidas e inconstantes. Para Bauman (2001, p. 120), a “nova instantaneidade do tempo muda radicalmente a modalidade do convívio humano e de seus afazeres coletivos”, resultando, por exemplo, em uma liquidez das relações e das interações virtuais, tornando o indivíduo mais solitário.

O existencialismo proposto por Sartre (1943), a partir do conceito de ser-para-si, abre liberdade para a dúvida e para o autoconhecimento a partir da percepção do sujeito indeterminado, capaz de fazer escolhas e perceber-se a partir delas. Com base em Sartre, Lídia Bardaouil explica que: “Dizer que a consciência é consciência de alguma coisa significa que não existe ser para a consciência [...] é dizer que deve se produzir como revelação-revelada de um ser que ela não é e que se dá como já existente quando ela o revela” (SARTRE, 1943, p. 35 *apud* BARDAOUIL, 2018, p. 10).

Essas dúvidas e reflexões são percebidas como o *modus operandi* do protagonista da série de animação para a reflexão sobre os temas abordados em cada episódio. A partilha dessa indefinição constitui um elemento de engajamento e

---

<sup>3</sup> Tal como a dependência psicológica de artefatos e dispositivos digitais, conforme relatado em artigo disponível em: [https://abciber.org.br/anaiseletronicos/wp-content/uploads/2016/trabalhos/dependencia\\_digital\\_\\_processos\\_cognitivos\\_e\\_diagnostico\\_jefferson\\_cabral\\_azevedo.pdf](https://abciber.org.br/anaiseletronicos/wp-content/uploads/2016/trabalhos/dependencia_digital__processos_cognitivos_e_diagnostico_jefferson_cabral_azevedo.pdf).

espelhamento das reflexões do próprio consumidor da série, a partir da perspectiva psicológica do existencialismo:

A angústia é necessariamente a forma de se dar conta da liberdade e de sua indeterminação. O homem se angustia ao perceber que sua constituição é o nada e que, por isso mesmo, sua condição é uma radical indeterminação. É o viver sem referências, num estado onde o homem sente o peso da ausência de qualquer determinação, o angustiando. (NORBERTO, 2008, p. 02 *apud* BARDAOUIL, 2018, p.10)

Dessa perspectiva, como analistas e pesquisadores, nos colocamos como sujeitos afetados pelas reflexões e, a partir dessas, também propomos significações e leituras sobre os signos ofertados pela obra que tomamos como objeto para este estudo.

### **THE MIDNIGHT GOSPEL: O QUE INSPIROU A ANIMAÇÃO?**

No *podcast* que deu origem a obra de animação *The Midnight Gospel - The Duncan Trussell Family Hour* - os convidados discutem diversas questões, principalmente referentes a angústias existenciais, tais como a morte, o luto e a solidão, bem como as formas de lidar com elas, tais como a espiritualidade e a meditação. A maneira que é conduzida a entrevista se manifesta em um estilo comum em *podcasts*, além de possuir teor mais descontraído pelo fato de o idealizador ser comediante. Dessa forma, Trussell, apresentador do programa, utiliza de seu humor e de suas habilidades comunicacionais, com um tom mais coloquial, para abordar assuntos complexos e pertinentes à sociedade.

A adaptação do *podcast* para série de animação se enquadra em uma tendência contemporânea em que as narrativas se desdobram em mais de uma plataforma, resultando na convergência de mídias, muito próximo da transmídia. Ainda que sejam formatos e perspectivas diferentes, Henry Jenkins (2009) explica que uma transmídia ideal é a que possui narrativa autossuficiente, não precisando de complementos para compreender a história como um todo. Esse é o caso de *The Midnight Gospel* e *The Duncan Trussell Family Hour*, em que ambos os formatos oferecem experiências completamente diferentes, principalmente sensoriais, com arcos narrativos ou temas abordados por completo em cada episódio e nos programas em linguagens diferentes. Se assistidos conjuntamente, oferecem um olhar amplo sobre as temáticas. Se acompanhados

individualmente, mesmo que em um único episódio, permitem acessar a proposta do produto midiático a partir do tema, da linguagem empregada e da condução do programa.

*The Midnight Gospel* não é uma adaptação direta do áudio (*podcast*) para o audiovisual (animação), mas sim uma expansão desse universo que tem como ponto de partida o programa semanal *The Duncan Trussell Family Hour*. A série de animação amplia o que começou a ser construído no *podcast* a partir do momento em que são apresentados personagens com objetivos e arcos narrativos independentes, como é o caso de Clancy, protagonista da animação e que dá vida à voz de Trussell, em uma busca profunda pelo seu autoconhecimento.

As imagens que compõem *The Midnight Gospel* não estão ligadas àquilo que está sendo discutido no áudio, sendo essa ideia de responsabilidade de Pendleton Ward ao afirmar que “a ideia de contrapor imagens não relacionadas ao áudio das entrevistas na animação, cria uma camada adicional de comicidade” (VIDAL, 2021, p. 62). Essa é uma das principais características na série de animação: a desconexão entre imagem e áudio. O que está sendo mostrado visualmente não corresponde ao que está sendo escutado. O personagem principal, Clancy, também possui um programa de entrevistas e, através de um simulador de realidades, visita planetas que estão quase destruídos enquanto dialoga sobre assuntos complexos e filosóficos.

## **ANÁLISE SEMIÓTICA E FÍLMICA DE THE MIDNIGHT GOSPEL**

A semiótica é uma ciência que estuda e analisa os signos presentes nas linguagens, ou seja, os aspectos visuais, sonoros e verbais que compõem determinado tipo de comunicação, seja em livros, em músicas, em audiovisual e afins. Os signos no audiovisual podem ser representados a partir de cores, de objetos, de figurinos, de cenários, e muitos outros. Lucia Santaella (1983) define a semiótica como “ciência geral de todas as linguagens”, ressaltando a diferença entre língua e linguagem, explicando que a língua é uma “forma de linguagem e meio de comunicação” quando focada no quesito verbal. Mas, existem também as formas não-verbais de comunicação, as quais consistem

em modos de expressão diversos, tais como desenhos, danças, músicas, jogos e a arte como um todo.

A história da semiótica tem início em três localidades: nos Estados Unidos da América, na Europa Ocidental e na então União Soviética. Este trabalho tem como base a origem estadunidense, na teoria criada pelo filósofo Charles Sanders Peirce (1839-1914). Peirce foi um cientista que focava seus estudos em lógica e em entender a forma de raciocínio em diversos segmentos e áreas do conhecimento. Em vida, o cientista não manteve sua profissionalização em apenas uma área, mas sim em várias, dentre elas: matemática, ética, metafísica, anatomia, termodinâmica, ótica, gravitação, astronomia e psicologia.

Entretanto, ao desenvolver esses estudos, Peirce focava em analisar o sistema de lógica dentro da Semiótica. Ao analisar os conceitos dentro da semiótica, Peirce buscava formas de não limitar os signos e seus significados, mas, ao fim de sua vida, considerou que na tentativa de não os limitar acabou atribuindo a eles um conceito generalizado. Peirce tentou definir os signos em vários de seus trabalhos, e uma das definições foi que, conforme Santaella (1983) explica, “o signo é uma coisa que representa uma outra coisa: seu objeto”. Portanto, para poder ser um signo, é necessário que carregue uma representação e uma ideia, não sendo generalista. Santaella (1983) apresenta o exemplo da palavra *casa*:

A palavra casa, a pintura de uma casa, o desenho de uma casa, a fotografia de uma casa, o esboço de uma casa, um filme de uma casa, a planta baixa de uma casa, a maquete de uma casa, ou mesmo o seu olhar para uma casa, são todos signos do objeto casa. Não são a própria casa, nem a idéia (SIC) geral que temos de casa. Substituem-na, apenas, cada um deles de um certo modo que depende da natureza do próprio signo. A natureza de uma fotografia não é a mesma de uma planta baixa (SANTAELLA, 1983, p. 35).

Dessa forma, os signos não possuem significado certo e fixo, tendo como significado um outro signo, gerado de forma subjetiva e relativa, que pode ser a partir de emoções, de reações, de memórias etc. O que foi gerado mentalmente a partir dessa interpretação do signo é, também, um outro signo. Nas palavras de Santaella (2007, p. 13)

“o signo não é uma coisa monolítica, mas um complexo de relações”. Nesse sentido, reforça-se que um produto audiovisual, como uma animação seriada, deve ser visto a partir destas interrelações e de sua capacidade gerativa de outros signos.

Para falar sobre a classificação dos signos, Peirce estabeleceu (entre outras) a tríade: ícone, índice e símbolo. Os ícones são signos que aparecem com caráter qualitativo (cores, luminosidade, textura etc.), tendo um alto poder de sugestão e possibilidade de excitar os sentidos humanos pela relação mimética. O índice, como o próprio nome diz, é um signo que indica outra coisa a que está associado por contiguidade (rastros, pegadas, resíduos). O símbolo representa o geral e não mais o individual, são os signos de leis e regras (definidos arbitrariamente).

Obras audiovisuais estabelecem comunicação com o público a partir dos conteúdos visual, verbal, auditivo e sonoro. Para que seja possível essa comunicação, é fundamental que a obra tenha como base um determinado tipo de linguagem, que, segundo Peirce, é também um sistema de signos. Penafria (2009) sugere, a partir da leitura de Sergei Eisenstein, uma forma de analisar os elementos fílmicos e que neste texto adotamos como metodologia de análise:

a análise de filmes deverá ser realizada tendo em conta objetivos estabelecidos a priori e que se trata de uma atividade que exige uma observação rigorosa, atenta e detalhada a, pelo menos, alguns planos de um determinado filme. A análise é uma atividade que perscruta um filme ao detalhe e tem como função maior aproximar ou distanciar os filmes uns dos outros, oferece-nos a possibilidade de caracterizarmos um filme na sua especificidade ou naquilo que o aproxima, por exemplo, de um determinado gênero. (PENAFRIA, 2009, p. 4-5)

A partir dessa proposta, procuramos identificar os signos de diferentes matrizes e inferir significados a partir da leitura crítica da obra. A semiótica Peirceana é fundamental para analisar as mensagens transmitidas nos diversos tipos de mídias existentes, não se apresentando como um modelo fechado de interpretação, mas como um orientador de princípios de leitura. No caso do audiovisual, o estudo dos signos presentes na construção da narrativa permite compreender o processo de interpretação das

mensagens como algo de natureza individual, subjetiva, mas também histórica, social e cultural, ou seja, completamente interdisciplinar.

É dessa forma, portanto, que as narrativas audiovisuais apresentam sua relevância para estudos de diferentes áreas, sendo importantes as percepções de obras desde o momento das primeiras impressões e do primeiro visionamento. Cabrera (2006) fala que o consumo de uma obra audiovisual, mesmo ficcional, não deve ser tomada como mero devaneio:

Mesmo quando um filme apresenta monstros ou situações absolutamente impossíveis [...] o cinema apresenta mediante tudo isso, problemas relacionados com o homem, o mundo, os valores etc. [...] Até King Kong ou a saga Guerra nas Estrelas afirmam alguma coisa – verdadeira ou falsa – a respeito da humanidade ou do mundo em geral. (CABRERA, 2006, p. 26 *apud* BARDAOUIL, 2018, p. 8)

Com base nestas orientações e percepções sobre a animação audiovisual seriada é que se procede a análise de um episódio de *The Midnight Gospel*, conforme apresentamos a seguir.

#### **ANÁLISE DO EPISÓDIO 4 DE THE MIDNIGHT GOSPEL: ORDENANDO UM CORVO**

*The Midnight Gospel* caracteriza-se como uma série de animação adulta com um total de oito episódios, lançados pela plataforma de *streaming* Netflix, na qual é possível notar diversos aspectos, visuais e sonoros, que contribuem para uma interpretação rica de sentidos e para uma troca de sensações com o telespectador a partir da construção narrativa, da composição imagética e da combinação de conteúdos.

Um aspecto marcante da obra é a diferença entre o áudio e o vídeo, já que em que cada um dos formatos midiáticos transmite uma narrativa diferente. Por ser adaptada e originada de um programa de *podcast*, o áudio é em modelo de conversa-entrevista em que os entrevistados de Duncan dialogam sobre temas diversos. Na animação, o programa se chama *SpaceCast* e é apresentado por Clancy, que realiza simulações virtuais em diversos universos por meio de uma máquina de inteligência artificial que possui formato de vagina.

A máquina que permite as viagens aos planetas e realidades dos entrevistados ter a forma de uma vagina parece significativa no sentido de uma regressão ou retorno ao ventre materno, origem da vida e base das experiências psicológicas dos sujeitos a partir de uma perspectiva freudiana.

Destaca-se uma estética, específica e relevante, presente em *The Midnight Gospel*, que é a arte psicodélica representada por fortes cores e combinações entre formas geométricas e objetos. Historicamente, o psicodelismo possui suas características baseadas na *Art Nouveau* e na Arte Pop, utilizando o colorido saturado para representar a “estética industrial e publicitária grosseira e altamente artificial” (LUZ, 2014, p. 65), e que pode se manifestar em muitas formas visuais:

A arte psicodélica apresenta características estilísticas em seus exemplos pictóricos, gráficos, arquitetônicos e cinematográficos, além do estilo de vida contracultural, que remetem à segunda metade do século XIX, época do desenvolvimento das correntes do Simbolismo e da Arte Nova que se desenrolou entre fins do século XIX e início do século XX (LUZ, 2014, p. 55).

O episódio analisado é o quarto, selecionado a partir do critério de representatividade (maior número de elementos sógnicos para a ilustração das discussões teóricas) intitulado *Ordenando um Corvo*, em que o personagem principal, Clancy, dialoga com a psicoterapeuta Trudy Goodman, professora de meditação da vertente vipassana, em que a finalidade é olhar o mundo pelo lado de dentro, chegar à raiz dos padrões mentais negativos e entender os motivos que nos fazem gerar sofrimento. Além disso, Trudy é mentora dos ensinamentos de *mindfulness*.

Nesse episódio, as dificuldades e a necessidade de perdoar são abordadas nos diálogos entre os personagens, discutindo, também, de que forma isso pode afetar negativamente as pessoas quando não trabalhado e enfrentado de forma correta. A maneira como a solidão pode ser combatida e a importância de pedir ajuda quando necessário, além de ensinar sobre a empatia necessária nesses momentos para com aqueles que estão carentes desses cuidados são algumas das propostas apontadas de maneira indireta pela narrativa.

No início do quarto episódio de *The Midnight Gospel*, Clancy viaja para o planeta *Mercurita*, em que segundo sua máquina de inteligência artificial, todos vivem em harmonia plena. Entretanto, ao chegar lá, não é isso que Clancy encontra. A população é sombria e estranha e não dá importância alguma ao que Clancy diz.

A primeira personagem a parecer interessada em conversar com Clancy é Trudy, uma cavaleira que o protege de indivíduos perigosos e o orienta sobre o planeta. Sua aparição impressiona Clancy ao executar golpes de luta habilidosos e performáticos. Com uma voz calma, Trudy Goodman, psicoterapeuta, conversa sobre algumas das suas percepções acerca do contexto planetário em que está inserida.

**Figura 1 - Trudy, Clancy e a égua Cassiopéia no planeta de Mercurita**



**Fonte: Netflix**

No decorrer do diálogo, Trudy menciona a dificuldade dos seres humanos em perdoar e de como isso é importante para uma vida mais leve e plena. Clancy faz uma analogia entre perdoar e levantar barras de peso em uma academia. Ambos são difíceis de início, mas com a prática é possível realizar a ação com mais facilidade e rapidez. A construção da narrativa do áudio é direta e fluida, enquanto no vídeo acompanhamos uma série de seres desconhecidos e irreais, cenários de paisagens escuras com florestas negras e fechadas. Constantes ataques aos personagens protagonistas por outros seres do planeta, o que resultam em lutas rápidas e sem o foco principal da narrativa, parecem indiciar o trabalho contínuo de proteção do dispositivo mental de autorreflexão e de

autoconhecimento como uma mensagem subliminar, secundária e complementar ao tema principal da narrativa.

Para contar sua história, Trudy diz que era apaixonada por um garoto que sempre a amou de volta, mas no momento que foi pedida em casamento, um príncipe do planeta o atacou e o prendeu em seu orifício anal. Mesmo que a narrativa visual apresente uma história dramática, é acompanhada por contextos *nonsense* e fora de realidade, trazendo um humor para a obra e uma atipicidade na sua construção estética. Além disso, mais uma vez a referência freudiana à fase anal do desenvolvimento psicológico dos sujeitos parece sugerir a ideia de retenção, de manutenção de objetos e ações como uma busca subjetiva de preservação de coisas como forma de substituir o vazio gerado pela perda do objeto de desejo (garoto alvo da paixão).

Enquanto isso, Trudy conta seu sentimento de solidão e discorre sobre como esse sentimento é recorrente. Para falar sobre isso e sobre como é possível solucionar esse problema social, Trudy conta sobre o momento que criou uma rede de apoio sem se dar conta de que seria uma rede de apoio, pois apenas se juntou com outras pessoas que também sentiam solidão e não conseguiam externalizar isso. Dessa forma, Trudy conclui que pessoas solitárias precisam e clamam por oportunidades de interação, não se dando conta disso até o momento que podem, enfim, desabafar sobre/em uma rede de apoio, composta por família ou amigos, tal como propõe a linha humanista da Psicologia.

Como dito anteriormente, os cenários de *The Midnight Gospel* nesse episódio enfatizam o aspecto sombrio dos sentimentos tratados por uma analogia ou correspondência com as cores de matizes escuras presentes no cenário. Os embates com os personagens podem ser lidos como signos das dificuldades enfrentadas por pessoas que lidam com a solidão e seus desdobramentos no convívio social (introspecção, vergonha, dificuldade para estabelecer empatia etc.). Esses signos, ainda que postos em evidência por um cenário surreal, reforçam os aspectos mais existencialistas do conteúdo abordado pela obra.

**Figura 2 - Cena em que há diversos elementos gráficos e coloração saturada**



**Fonte: Netflix.**

No vídeo, a cavaleira Trudy segue batalhando com inimigos e vencendo em todas essas batalhas, ao tempo em que discorre sobre suas maneiras de não cair em sentimentos de solidão e exclusão social. Uma das maneiras que Trudy encontra para não se deixar ser consumida pela solidão é a meditação e a habilidade de escutar a si mesma como forma de autoconhecimento. Escutar seus próprios pensamentos e vontades é uma boa forma de se compreender e, a partir disso, se amar.

Outro ponto destacado por Trudy é que, se nos escutamos verdadeiramente, também alcançamos a habilidade de escutar o outro de forma ativa e sincera. Para uma quebra do sentimento de solidão, também é necessário nos apresentarmos ao outro e nos colocarmos como uma fonte de acolhimento e apoio, igualmente. A atitude da personagem Trudy em se dispor a conversar com Clancy parece significar esse acolhimento de uma forma imagética e estrutural na narrativa.

Clancy conclui seu diálogo com Trudy agradecendo-a pela troca durante a entrevista. Por fim, Trudy tem sua batalha final com o príncipe, desferindo golpes certos e expondo imagens sinistras do príncipe enquanto este perde a batalha. Trudy vence a batalha e consegue recuperar seu amor. Essa seria a analogia sógnica das batalhas internas, de viés psicológico, travadas pelas pessoas em situação de solidão. Semioticamente, a vitória pode ser associada ao processo de redenção do personagem, uma vez que sua “jornada” pelo autoconhecimento a leva à realização de um desejo e a

completar um ciclo, muito próximo daquilo que Campbell (1989) chama de “jornada do herói”.

Para sair do planeta, Clancy utiliza um berrante e é transportado de volta para sua casa. Ao fim do episódio, o protagonista é envolvido em uma flatulência expelida pelo príncipe que gera um tipo de tornado e envolve o planeta inteiro, sugando todos os planetários para o centro do furacão, mas Clancy consegue retornar a tempo para sua casa. Essa parte da narrativa pode ser lida a partir da ideia de que a realidade e a existência seguem em fluxo contínuo, apesar dos esforços individuais dos sujeitos para imprimirem certa distinção (marca) de suas histórias sobre as histórias dos outros. Clancy deixa o planeta sem saber os desdobramentos da vida das pessoas visitadas na simulação.

É importante destacar que, a cada episódio concluído, Clancy captura um sapato de algum ser do planeta que visitou e guarda na estante da sua casa, junto de sua coleção de sapatos. Ou seja, esse episódio finaliza com Clancy, como de costume, guardando os sapatos em sua estante, além de plantar a flor que pertencia a Trudy. Os sapatos podem sugerir interpretações diversas, mas parece haver – devido ao fato de estarem vinculados à coleção – com a questão da memória, e sua função de guardar as emoções.

**Figura 3 - Clancy pegando os sapatos do príncipe e juntando a uma bota que também pegou no planeta Mercurito**



**Fonte: Netflix**

A importância do perdão, a solidão e a empatia, principais temas do episódio, são discutidas entre os personagens de forma leve e casual, trazendo exemplos a partir de vivências individuais de cada personagem, o que aproxima e facilita ao telespectador compreender a discussão. A dissonância entre o visual e o que é narrado pode causar confusão em quem assiste, aumentando a complexidade no processo de decodificação da mensagem e conformando esse como um produto voltado ao público adulto, capaz de cognitivamente perceber nuances, ironia, intertextualidade e significados indiretos. Por outro lado, típico do estranhamento da arte psicodélica e *nonsense*, esses signos talvez possam gerar um sentimento de inquietação e desconforto no público. Ambas as interpretações podem ser possíveis.

O gênero de animação midiática foi e vem sendo desenvolvido cada vez mais, seja em contexto de técnicas, seja no contexto de abordagem do conteúdo. Algumas séries que foram citadas neste trabalho (*Bojack Horseman*, por exemplo) ganharam grande visibilidade e também incentivaram a busca por obras com mesmo gênero e conteúdo. Nesse sentido, as narrativas de animação desempenham uma poderosa ferramenta para tratar temas que envolvem as angústias contemporâneas.

No episódio analisado, o principal assunto foi a solidão, tema recorrente em discussões da sociedade moderna. Ao representar um diálogo e questões de conflito pessoal, a animação também apresenta soluções e formas de evitar as angústias vividas. No caso da solidão, Trudy conta sobre suas vivências, mas também sobre o que a fez parar de sentir aquilo, explicando métodos de como é possível evitar esse sentimento, reforçando um sentido de que há tratamento e/ou possibilidade de contornar a situação vivida (e, por reflexo, talvez experimentada pelo telespectador).

Ainda que *The Midnight Gospel* seja considerada confusa pela divergência entre o áudio e o conteúdo visual, é possível que essa construção também capture o telespectador pelo excesso de cores, formatos geométricos, personagens, acontecimentos e informações, causando diversas camadas interpretativas e, de certo modo, o incluindo-

o na aventura junto com Clancy. Os episódios que compõem a série também levam o espectador a se aproximar de Duncan Trussel, representado pelo Clancy na série, entendendo suas experiências a partir dos diálogos, convidados e personalidades. Os episódios se tornam emotivos e sensíveis quando vistos por uma ótica de quem se reconhece no que está sendo ilustrado, referente às angústias retratadas.

A análise de *The Midnight Gospel*, com base na semiótica Peirceana, *consistiu* em entender de quais formas a série transmite suas ideias e perspectivas sobre o tema foco desse trabalho: as angústias contemporâneas e dentre elas, a solidão. Por ser uma série de animação, entender as formas que foram construídos os cenários imagéticos e os personagens é crucial para um diálogo sobre os signos do produto audiovisual.

## CONCLUSÃO

As narrativas midiáticas oferecem constantemente desdobramentos (produtos e processos) acerca do que vem sendo pautado na sociedade e, por isso, desempenham um importante papel para estabelecer o fomento de reflexões entre o produto e seus consumidores. As séries de animação representam um formato de ficção que vêm dando espaço para abordar temas mais sérios e complexos, como o caso das angústias contemporâneas, conforme pudemos analisar.

Em *The Midnight Gospel*, a construção narrativa é voltada para diálogos sobre autoconhecimento, visões de mundo e mal-estares sociais. Em contextos atuais, esses temas são muitas vezes atrativos e de interesse público. Uma análise crítica desse produto seriado midiático se torna relevante na medida em que permite a visualização de um tema complexo em um meio de comunicação de massa, o que, por conseguinte, amplia, expande o acesso das pessoas à discussão de temas de conflito e de angústia.

A proposta de *The Midnight Gospel* é complexa, mas necessária. São temas sensíveis e muito significantes, abordando conteúdos inovadores para uma série de animação veiculada em uma plataforma como a Netflix. Parece-nos que para *The Midnight Gospel* é importante propor uma interpretação aberta, flexível, acerca do que

está sendo narrado e visualizado, pois são histórias aparentemente desconexas, em termos de enredo, mas com um forte potencial simbólico.

A série tem um propósito significativo para o telespectador ao propor maneiras de enfrentar as angústias pessoais, dialogando sobre meditação, espiritualidade, *mindfulness*, apoio social, entre outros temas. Tais diálogos acontecem por conta da conversa entre o produtor do *podcast* que deu origem a série, Duncan Trussel, e os especialistas em cada uma das áreas discutidas, tornando o assunto ainda mais aprofundado e com maior perspicácia para ser entregue a quem estiver consumindo. É neste sentido que a série de animação pode ser utilizada como uma ferramenta para refletir e pensar sobre as angústias contemporâneas e o que pode ser feito para evitar ou conviver com tais angústias.

Por fim, pode-se afirmar que o estudo da linguagem sobre o gênero de ficção científica, o formato de animação e a estética utilizada apresentam-se como dispositivos capazes de acionar a crítica social, mobilizando-nos para uma leitura atenta dos meios, dos produtos, dos processos e dos ambientes de comunicação, podendo ser objeto de outros estudos, inclusive com outras abordagens.

## REFERÊNCIAS

ANAZ, Silvio Antonio Luiz. **Arquétipo e catarse nas narrativas audiovisuais**. In: Revista Matrizes. V.15, n. 2, p. 73-93. São Paulo: maio/ago 2021. Disponível em <<https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/178062/175631>>. Acesso em 2023.

BARDAOUIL, Lídia Romão Arruda. **Existencialismo e Filosofia: aspectos do existencialismo sartreano na obra de animação japonesa The Ghost in The Shell (1995)**. In: Revista Educação Gráfica. V.22, n. 2. Agosto, 2018. Disponível em <[http://www.educacaografica.inf.br/wp-content/uploads/2018/11/04\\_ANIMA%C3%87%C3%83O-E-FILOSOFIA\\_07\\_25.pdf](http://www.educacaografica.inf.br/wp-content/uploads/2018/11/04_ANIMA%C3%87%C3%83O-E-FILOSOFIA_07_25.pdf)>. Acesso em 2023.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 2001.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento/Cultrix, 1989.

Dicionário Online de Português. O que é Animação. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/animacao/>>. Acesso em 2023.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JOST, François. **Do que as séries americanas são sintoma?** Porto Alegre: Sulina, 2012.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **A arte da Animação: Técnicas e Estética através da história**. São Paulo: Senac, 2001.

LUZ, Aline Pires. **A arte psicodélica e sua relação com a arte contemporânea norte-americana e inglesa dos anos 1960: uma dissolução de fronteiras**. UNESP. 2014.

NESTERIUK, Sergio. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo, I Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras, 2011.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de filmes – conceitos e metodologias**. In: Anais do VI Congresso SOPCOM, 2009. Disponível em <<https://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>>. Acesso em 2023.

SARTRE, Jean-Paul. **O Ser e o Nada**. Edição 24<sup>a</sup>. Petrópolis: Editora Vozes, 1943.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. Brasiliense, 1983.

VIDAL, Julia. **The Midnight Gospel e The Duncan Trussell Family hour: um estudo de narrativa transmídia**. Dissertação de Mestrado. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. 2021.

## EXISTENTIALISM IN ANIMATION SERIES ON NETFLIX: A SEMIOTIC ANALYSIS OF THE MIDNIGHT GOSPEL

### ABSTRACT

This article addresses audiovisual animation as an enunciator of contemporary existential anxieties. We take as an empirical object the series *The Midnight Gospel*, a science fiction work released by Netflix (2020), whose plot features the character Clancy interviewing several guests, when visiting worlds that have their own apocalypses, through the multiverse. The study is justified by the massive presence of audiovisual products in serial and animation format aimed at an adult audience, with technical quality and thematic relevance between fiction and non-fiction. The theoretical foundation is based on the dialogue with Peircean semiotics, with the existentialism discussed by Bauman (2001) and contemporary narratives. The result is the understanding of the relevance of studies on media narratives with the potential to foster discussions necessary for contemporary living stands out, highlighting the animation format as an efficient device for reflections on meaning existence.

**Keywords:** *The Midnight Gospel*. Fiction. Animation. Anguish. Semiotics.