

As visualidades dos *loopings* temporais e das viagens no tempo: uma análise a partir de Steven Universo

Cinematographic visuals and images of time loopings and time travel: a Steven Universe analysis

Beatriz Dantas Cerqueira de Oliveira¹

Dorotea Souza Bastos

2

Resumo: Este artigo se dedica à análise de Steven e os Stevens, episódio da série animada Steven Universo, e a sua relação com o cânone de filmes de *loopings* temporais. Desta maneira, busca-se observar como aspectos presentes em cânones de filmes de viagem no tempo são traduzidos para a animação, voltada para o público infanto-juvenil. Para este fim, foi utilizado o método estabelecido por Guy Roland Micklethwait (2012), voltado para análise narrativas de viagem no tempo, seus mecanismos, construções de linhas temporais e explicações, sejam elas científicas ou não.

Palavras-chave: Viagem no tempo. *Looping* temporal. Steven Universo.

Abstract: Texto em inglês This article is dedicated to an analysis of an episode from the TV show Steven Universe (2014), and its relationship with the canon of time looping movies. By this manner, we seek to observe how aspects present in well stablished time travel movies are translated into animation, aimed at children and adolescents. To this end, the method established by Guy Roland Micklethwait (2012) was used for analyzing time travel narratives, their mechanisms, constructions of timelines and explanations, whether they are based in scientific theories or not.

Keywords: Time Travel. Time looping. Steven Universe. .

¹ Beatriz Dantas Cerqueira de Oliveira (graduanda de Cinema e Audiovisual pela UFRB) beatriz.bdco@gmail.com

² O texto não foi traduzido para o português e seu título pode ser entendido como “Modelos de Viagem no tempo: um estudo comparativo a partir de filmes”.

INTRODUÇÃO

Este trabalho observa a presença de elementos da viagem no tempo no episódio “Steven e os Stevens” (2014), da série *Steven Universo* (2014). Esse exercício de análise busca levar em consideração os fatores que levam o episódio a se caracterizar como *looping* temporal. Para a observação desses aspectos, foi utilizado o método estabelecido por Guy Roland Micklethwait (2012), voltado para a compreensão de filmes de viagem no tempo, seus mecanismos, construções de linhas temporais e suas explicações.

Em *Steven Universo*, o público é apresentado Steven, um garoto de 11 anos, metade *Crystal Gem*³ e metade humano, ao seu universo mágico e à sua jornada de amadurecimento com sua família. Nesse episódio, Steven encontra a lendária ampulheta e descobre suas habilidades de viajar no tempo. Ao longo deste texto, serão analisadas a maneira pela qual o mecanismo de viagem no tempo é explicado e as suas consequências para cada um dos personagens.

Desenvolvimento

Cada produto audiovisual irá escolher as suas estratégias e visualidades para representar a viagem no tempo a partir das regras que compõem a construção de cada um desses mundos, sem necessariamente coincidir com critérios científicos (PIASSI, PIETRECOLA, 2009).

Uma importante referência no que diz respeito à filmes de ficção científica é o estudo realizado pelo australiano Roland Micklethwait, intitulado “*Models of Time Travel: A comparative Study Using Films*”⁴ (2012). Este autor mapeou obras de viagem no tempo com o intuito de compreender as mecânicas adotadas em cada um deles e as consequências

³ Dorotea Souza Bastos (Professora Doutora no curso de Cinema e Audiovisual na UFRB) dorotea@ufrb.edu.br

⁴ Seres alienígenas cuja forma física existe a partir da materialização da energia dos cristais dos quais são feitos.

dos acontecimentos para as linhas do tempo. Micklethwait utilizou apenas exemplos a partir de 80 minutos, lançados até 2010. (Micklethwait, 2012, p. 103). O texto também faz uma divisão entre as cinco possíveis relações de passado e futuro, a partir daquilo que pode ser alterado, e o que não poderá.

No que diz respeito ao tema deste estudo, os filmes de *loopings* temporais se caracterizam enquanto narrativas de viagem no tempo nas quais um ou mais personagens revivem um período específico dentro do espaço-tempo uma ou mais vezes. Um dos filmes de referência na historiografia desse subgênero é o longa-metragem *Feitiço do Tempo* (1993). Nele, um jornalista se vê preso numa eterna repetição do dia da marmota até que ele consiga desenvolver comportamentos mais saudáveis em relação a si mesmo e, sobretudo, aos outros. A sua importância vem do estabelecimento de parâmetros para a representação de *loopings* temporais no audiovisual. Esses aspectos da mise-en-scène compõem a visualidade, e se tornam elementos de repetição temática de viés cômico e trágico que atuam direcionando o olhar do público e dos personagens. São eles: repetição de movimentos de câmera, enquadramentos dos planos, gestos de personagens, falas e até a trilha sonora.

Em “Steven e os Stevens”(2014), o episódio se inicia com a busca pela Lendária Ampulheta, porém sem explicar suas funções. Steven, sem se dar conta do potencial mágico, a leva consigo e, sem perceber, realiza a sua primeira viagem no tempo. A ampulheta obedece os desejos de quem a possuir, possibilitando a viagem para qualquer ponto do espaço tempo.

As tentativas de Steven de alterar o passado levam a mudanças dos acontecimentos, entretanto, as consequência disso são ainda mais desastrosas do que o acontecimento original. Em sua segunda tentativa, Steven é impedido por uma outra versão de si mesmo. Nesse momento, o episódio nos revela que existe uma versão temporalmente anterior ao Steven que estávamos acompanhando. Nesse sentido, é possível concluir que tanto o passado quanto o futuro podem ser alterados nesse episódio. As várias versões do Steven existem a partir do momento em que o Steven-1 decide voltar no tempo e irão viver o mesmo dia de formas diferentes, causando,

assim, o *looping* temporal. Os elementos da visualidade da cena que representam o *looping* temporal são, principalmente, a repetição de alguns planos, principalmente o momento da primeira viagem no tempo de Steven, observada a partir do ponto de vista de mais de um Steven. As diferenças entre cada uma das versões são marcadas através de mudanças no figurino e na caracterização de cada personagem, possibilitando a diferenciação entre eles.

Ao longo do episódio, a jornada do personagem envolve, sobretudo, o entendimento das formas pelas quais os atos de viajar no tempo irão afetar as suas versões. Nesse sentido, é possível afirmar que a narrativa envolve, além da ficção científica, aspectos do drama familiar. Isso ocorre na medida em que as relações estabelecidas entre os Stevens assume um maior destaque. As diferenças estabelecidas entre os personagens que vivenciaram o *looping* e o personagem do Steven-não-viajante-no-tempo, são demarcadas, para além da caracterização, pelo emocional.

Há, então, uma quebra de expectativas, as versões do Steven que puderam aprender algo com experiência desaparecem com a destruição da lendária Ampulheta, enquanto que o Steven-não-viajante é aquele que aparecerá no restante da série.

CONCLUSÃO

A partir de elementos como figurino, movimentação de atores, falas, movimentos de câmera, o episódio Steven e os Stevens (2014) consegue construir uma narrativa de fácil entendimento no que diz respeito ao *looping* temporal. Esses elementos que compõem a visualidade da cena são fundamentais não só para o público mas também para os personagens em quadro conseguirem discernir as mudanças pelas quais os personagens passam.

Nesse sentido, este estudo buscou compreender melhor o funcionamento das mecânicas internas de cada uma das narrativas, a partir de contribuições de diversos autores, sobretudo Micklethwait (2012).

Entretanto, é vital o reconhecimento de que existem outros filmes que também se assemelham às narrativas consteladas aqui e que este tema não foi, portanto, esgotado.

REFERÊNCIAS:

BARRETO, Paulo Gabriel Medina Paess. A viagem no tempo nas narrativas cinematográficas. Revista Escaleta. **Revista escaleta**, RJ, v. 2, n. 1, dez. 2021. P. 46 - 62. Disponível em:

<https://escaleta.espm.edu.br/wp-content/uploads/2022/12/Artigo-Paulo-Barretto-.pdf>. Acesso em: 11 set. de 2023.

FARIA, Ariel de Camargo Pache de; ALBUQUERQUE, Rafael Marques. Mapeamento da integração entre viagem temporal e mecânicas em videogames. **Art & Design Track – Full Paper. SBC – XVIII SBGames**. Rio de Janeiro. 217 - 226. 2019.

O Feitiço do Tempo. Direção: Harold Ramis. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1993. (103 min).

MICKLETHWAIT, Guy Roland. **Models of time travel a comparative study using films**. The Australian National University, Canberra ACT 0200, Austrália, 2012.

PIASSI, Luís Paulo; PIETROCOLA, Maurício. Ficção científica e ensino de ciências: para além do método de encontrar erros em filmes. **Educação e pesquisa**, v. 35, n. 03, p. 525-540, 2009. ISSN 1517-9702.

STEVEN e os Steven (Temporada 1, ep 22). Steven Universo. Direção: Joe Johnston & Jeff Liu. Produção: Elle Michalka. Estados Unidos: Cartoon Network, 2014. 1 DVD (12 min), son., color.