

Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP  
Comunicação Social – Habilitação em Midialogia  
CS106 - Métodos e Técnicas de Pesquisa e de Desenvolvimento de  
Produtos em Midialogia  
Aluno: George Augusto Belisário Marques RA: 135870  
Prof. Dr. José Armando Valente

## REFLEXO OU FANTASIA?

### UMA ANÁLISE SEMIÓTICA DE *ADVENTURE TIME*

#### Resumo

No atual cenário das animações veiculadas em canais infantis, sempre houve uma predominância de mundos construídos a partir de premissas alegres, que representem a inocência infantil na forma de enxergar a vida. Indo na direção contrária, a série *Adventure Time* (WARD, 2010) nos coloca num futuro bem distante e em um planeta Terra pós-apocalíptico, no qual apenas um ser humano restou. Porém, muitos dos nossos conflitos cotidianos ainda habitam a nova Terra. A partir disso, faço neste artigo uma análise semiótica da série de animação, focada em analisar a estrutura do mundo proposto pela narrativa.

**Palavras-chave:** Animação; Análise Semiótica; Futuro; Terra pós-apocalíptica.

#### Introdução

No dia 8 de agosto de 2010, estreou no Brasil a série de animação *Adventure Time with Finn and Jake* (WARD, 2010), veiculada pelo canal de televisão a cabo Cartoon Network. Criado por Pendleton Ward, série segue as aventuras do garoto Finn, o humano, e o seu melhor amigo e irmão adotivo Jake, um cão com capacidade de se esticar ao infinito e de adquirir a forma que desejar. Finn e Jake habitam a pós-apocalíptica Terra de Ooo (WIKIPEDIA, 2015a). A série é inspirada em um curta-metragem, elaborado pelo mesmo criador, lançado na internet em 2007. Com a grande repercussão, o canal Cartoon Network a selecionou para a produção de uma temporada. Como pouco tempo depois a série se tornou uma das maiores audiências do canal, tem sido renovada e, atualmente, encontra-se na sexta temporada.

Por ser uma animação e ser veiculada por um canal de televisão fortemente ligado ao público infantil, a série pode encontrar uma grande subestimação ao seu grau de complexidade por parte do público adulto. Porém, ela faz parte de uma geração de animações carregadas de conceitos filosóficos profundos, grandes doses de surrealismo

e representações do vazio da vida humana. Em especial *Adventure Time*, mesmo sendo algo dirigido ao público infantil, trata-se de uma série com fortes inspirações em *Role-Playing Game* (WIKIPEDIA, 2015b) e *Dungeons & Dragons* (WIKIPEDIA, 2015c), que acontece mil anos após a “Grande Guerra dos Cogumelos”, uma referência óbvia a uma possível guerra mundial nuclear. O próprio criador da série, Pendleton Ward, descreve “Eles vivem em Ooo que é a Terra pós-apocalíptica, depois que as bombas já caíram e a magia voltou ao mundo” (WIKIPEDIA, 2015a). O personagem principal Finn é, por vezes, chamado de o último humano e há muito poucas referências a qualquer coisa que faça sentido para nós hoje. Portanto, neste cenário, a humanidade se destruiu e foi esquecida por aquele “novo” mundo ressurgido. Logo no plano inicial da abertura da série (Figura 1), podemos enxergar restos de elementos comuns ao consumismo e a tecnologia atual.



Figura 1: Plano inicial da abertura da série. Fonte: (WARD, 2010).

Mesmo tratando-se de um mundo que talvez não seja mais o nosso, temos no personagem de Finn, uma possibilidade de compreender esse novo cenário cheio de seres diferentes e mágicos, que, de certa forma, poderia ser um resultado da Terra atual. E Finn sendo um adolescente cheio de inseguranças e questionamentos, acredito que a série apresenta um olhar singular sobre elementos presentes no cotidiano atual de qualquer pessoa, seja de experiências ou de imaginação. Por isso, proponho-me a discutir esses elementos, tentando responder perguntas do tipo: por que os personagens apresentam tais perfis? Como a Terra tornou-se Ooo? Como se estrutura esse novo mundo? Basicamente, o meu objetivo é entender as questões semióticas da série de animação *Adventure Time*.

## Metodologia

Visto o caráter bibliográfico, a desenvoltura do artigo baseou-se no eixo básico qualitativo da informação. Portanto, o debate foi centralizado na série de televisão *Adventure Time*, na webliografia sobre a série e em uma bibliografia de análise semiótica.

Primeiramente, todos os 192 episódios da série foram assistidos. Os personagens principais tiveram as suas personalidades e outras características descritas e foram analisados de acordo com os caminhos tomados ao decorrer da trama. O cenário foi analisado nos aspectos tecnológicos, políticos e econômicos, e foi traçado um eixo comparativo com o nosso mundo, com o objetivo de identificar que tipos de caminhos transformaram Terra em Ooo.

Sobre a análise semiótica, procurei não me prender a nenhum modelo. Utilizei alguns autores como base, como Roland Barthes (BARTHES, 1997), Martine Joly (JOLY, 2002) e Charles S. Pierce (PIERCE; COELHO, 1977). Todavia, tomei a decisão de não adotar um modelo específico devido à relatividade de uma análise semiótica e a complexidade necessária a este artigo ao escolher adotar um modelo, o que fugiria do propósito geral de ser um exercício curto.

## Resultados

Os resultados estão divididos em três partes: uma análise dos personagens principais, uma análise econômica e política dos reinos de Ooo; uma análise da Guerra dos Cogumelos e do Universo de Ooo em comparação ao nosso Universo.

### **Análise dos personagens principais**

**Finn:** É um último humano. Ou pelo menos ele cresceu achando que era. Finn foi encontrado em uma floresta por um casal de cães, Margaret e Joshua, os pais de Jake. É um personagem fascinado pelo ideal do herói medieval, sempre tentando incorporar o “bem” na luta contra o “mal”. Mas, é um garoto perturbado pela solidão de sua humanidade e por não conhecer seus pais, e esse fatalismo faz com que a maioria de suas ações seja fruto de pura impulsividade. Enquanto é agressivo e impulsivo na defesa dos inocentes, tem uma grande dificuldade em se relacionar com garotas.

Por ser o último resquício de vida humana, Finn poderia se tornar um personagem vago, uma espécie de resumo do que foi a humanidade. Porém, isso não acontece. Os trejeitos de Finn aparentam se espelhar em algo já existente, por isso, acredito que ele seja uma espécie de alter ego do autor da série, Pendleton Ward.

**Jake:** Talvez seja o personagem mais complexo da série. Jake é um cão que tem a capacidade de se esticar quase ao infinito e adquirir a forma que quiser. Jake e Finn são irmãos adotivos e, durante o período temporal em que se passa a série, mostram-se extremamente ligados emocionalmente (Os dois chegam a parecerem um único personagem dividido em duas formas de expressão). Porém, em crises morais ou dúvidas existenciais, como, por exemplo, a forma de lidar com questões amorosas, Jake transforma-se no conselheiro de Finn. E não apenas isso. Jake é o grande filósofo da série. E a sua filosofia é, resumidamente, pouco se importar com aquilo não é verdadeiramente importante. Um sanduiche saboroso pode ser importantíssimo, enquanto um arqui-inimigo, de quem Jake nem sabe o nome, não parece algo grande.

**Rei Gelado:** É o principal antagonista cotidiano da série, só que não é exatamente um vilão. A causa de seus embates com Finn e Jake é a sua obsessão pelo sequestro de princesas, para obriga-las a casar com ele. Antes da Guerra dos Cogumelos, o Rei Gelado chamava-se Simon Petrikov. Era um historiador humano e, um dia, em uma de suas pesquisas, encontrou uma coroa de ouro bastante singular. Ao coloca-la, transformava-se no Rei Gelado, um mago com poderes congelantes e completamente louco. No começo, Simon conseguia controlar o processo. Entretanto, gradualmente foi perdendo a sanidade e a memória. Apesar de ser um humano antes do advento da coroa, o Rei Gelado tem mais de mil anos na época de Finn e Jake, e seu comportamento tem poucos resquícios dos hábitos humanos antes da guerra. Um deles é o que há por trás da sua obsessão. Antes da guerra, Simon era noivo de outra humana, Betty. Ele a chamava de “princesa”. Apesar de ter perdido a memória, partes de seu subconsciente antes guardam pequenas trejeitos, que acabam espelhando-se no seu comportamento. Por isso, não apresenta em seus discursos uma maldade característica de vilões, é apenas um personagem afundado na solidão de memórias esquecidas e na loucura mágica de seus poderes de gelo. É possível que a inspiração de Pendleton Ward para a criação deste personagem tenha sido alguém que é ou foi portador da Doença de Alzheimer.

**Princesa Jujuba:** É a chefe de estado do Reino Doce, lar do povo doce. Também é a personagem mais racional da série. Ela passa grande parte de seu tempo envolta em todos os tipos de experiências científicas. Princesa Jujuba é vista pelo povo doce como uma matriarca, cujo dever de zelar por todos no reino é acumulado em suas costas. Por isso, existe nesta personagem um grande senso de responsabilidade que não é comum em outros personagens. Por causa da inocência e da fragilidade quase infantil demonstrada pelos habitantes do reino, a princesa mostra-se controladora e irredutível em prol da proteção ao povo, sempre desconfiando de todos. Todavia, pode ser que, para a princesa, confiar em alguém simplesmente não seja racional.

**Lich:** Não é um personagem recorrente da série. Entretanto, é o grande vilão do Universo da série. Foi uma criação humana direta. O espectro de Lich estava na bomba nuclear que transformou a Terra em Ooo. Quando a bomba explodiu, o primeiro ser humano atingido pela bomba deu vida a Lich. Esse personagem só tem apenas um objetivo: acabar com toda a vida do planeta. Isso representa o maior legado da

humanidade para Ooo. E a sua habilidade principal é controlar e corromper todas as mentes, para que consiga cumprir seu objetivo.

### **Análise econômica e política dos reinos de Ooo**

A Terra de Ooo é dividida politicamente em reinos. A maioria deles são regimes monarquistas, governados por princesas e reis. Os três maiores reinos são:

- **Reino Doce:** é governado pela Princesa Jujuba. Lar do povo doce, cujos indivíduos são brigadeiros, chocolates e todos os tipos de alimentos doces que conhecemos. O Reino aparenta ser uma monarquia com traços medievais, pois tem o condado de Limãograb como vassalo. A Princesa Jujuba revela-se uma boa governante, sempre se enquadrando no papel de matriarca do inocente e frágil povo doce. Por isso, umas das principais preocupações da Princesa são as defesas do reino, baseadas num grande muro ao redor do território habitado e gigantes Guardiões de Chicletes.

- **Reino de Fogo:** durante parte da série, é governado pelo Rei de Fogo em um modelo de monarquia absolutista, com pouquíssimas liberdades individuais para seus cidadãos, com traços de ditadura. Posteriormente, é destronado pela sua filha, a Princesa de Fogo. Seu modelo de governo é baseado apenas “em sempre falar a verdade”, e o seu modo de governar lembra o de Princesa Jujuba. É habitado pelo povo de fogo, que se apresenta um pouco violento por natureza.

- **Reino Gelado:** É governado pelo Rei Gelado. Não se constitui como um reino propriamente, talvez por causa da insanidade de seu rei e da sua população escassa. É habitado principalmente por pinguins, que vivem no castelo do Rei.

Não há um sistema econômico complexo em Ooo. A maioria das transações é realizada por meio de um simples sistema de troca. Não há moedas, porém a ideia de que metais preciosos são valiosos e negociáveis ainda permanece.

### **Análise da Guerra dos Cogumelos e do Universo de Ooo**

A grande ligação entre o planeta Terra atual e a Terra de Ooo é a chamada Grande Guerra dos Cogumelos. Esta é uma alegoria a uma possível Terceira Guerra Mundial. Uma guerra nuclear, capaz de quase destruir o planeta. Em um dos episódios, é possível ver a nova configuração da Terra pós-guerra (Figura 2).

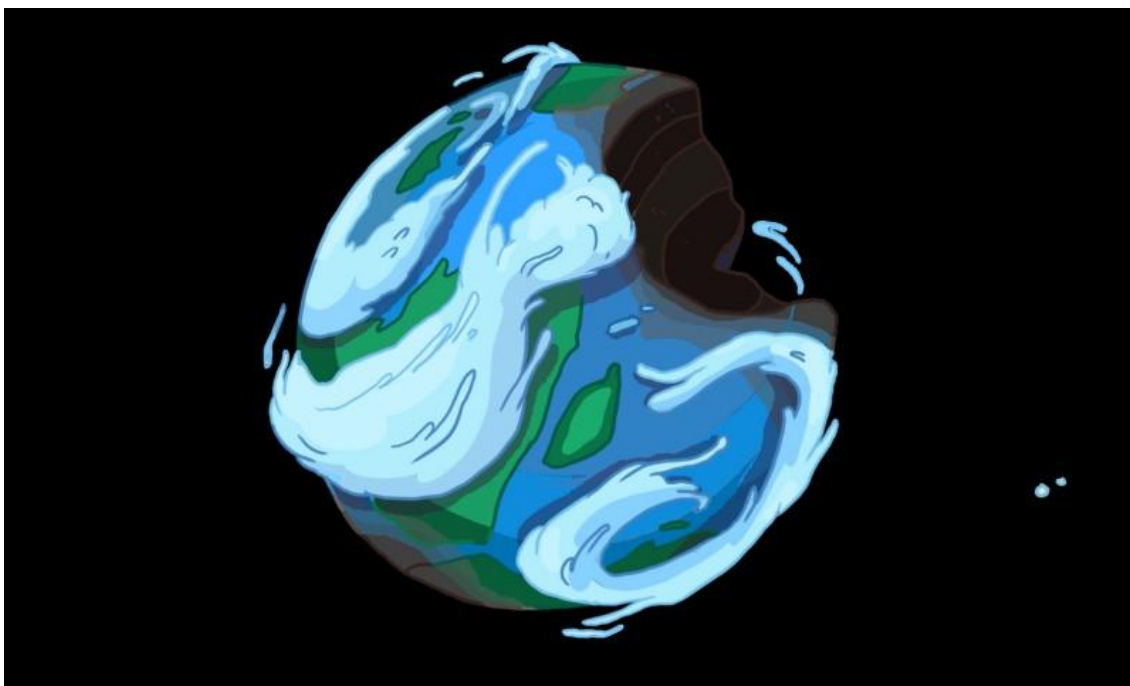


Figura 2: A Terra de Ooo vista do espaço. Fonte: (WARD, 2010).

O grande buraco nesta imagem foi causado por uma bomba nuclear, e ela também trazia consigo a criação do Lich.

Com esse gigantesco acontecimento, a raça humana foi praticamente extinta. Os seres humanos sobreviventes sofreram mutações instantâneas. Tornaram-se criaturas horrendas, com comportamento parecido com os dos conhecidos zumbis, e seus corpos começaram a soltar um líquido verde radioativo por todas as entranhas (Figura 3). Nos tempos das aventuras de Finn e Jake, essas criaturas são apenas reconhecidas como “seres de um tempo antigo”.



Figura 3: Antigos seres humanos, agora mutacionados em criaturas horrendas. Fonte: (WARD, 2010).

A maioria dos habitantes de Ooo é formada por seres não vivos do nosso tempo, e que adquiriram vida com a radiação, como alimentos e roupas, e algumas espécies que sobreviveram à bomba. Dentro da narrativa, essa Grande Guerra tem um peso contraditório. Se, por um lado, ela causou tanta destruição, por outro, é a responsável por Ooo existir. E o grande elemento de mudanças foi justamente a radiação gerada pela guerra nuclear. De certa forma, os criadores dessa radiação foram deformados por ela, e todos os outros seres foram humanizados.

A Terra de Ooo foi estruturada para ser uma crítica sutil à vida que nós, seres humanos, levamos e ao que nós fazemos com o planeta. Ooo é quase que o contrário da nossa Terra e é de certa forma parecida com a Terra de antes dos seres humanos habitarem-na. A humanidade estragou e continua deteriorando mais o planeta no tempo em que está aqui. Com a nossa capacidade egoísta de nos desenvolvermos tecnologicamente, a qualquer momento podemos nos destruir com uma arma que é mais uma das tecnologias que custou tanto ao planeta para serem desenvolvidas e consumidas em massa. O que será a nossa completa ruína devolverá ao planeta uma magia e uma inocência que ele perdeu faz tempo. Isso não precisará ser necessariamente uma bomba, e nós não passaremos um passado cancerígeno.

## Conclusão

Em *Adventure Time* não existe lógica e tudo é muito relativo. Isso é um dos pontos que mais me fez gostar dessa série. O grande problema disso é que, ao abraçar a proposta de entender algumas das questões semióticas da série, tive que fazer escolhas reducionistas, deixando muitos personagens e detalhes importantes de lado, e partindo para uma visão mais lógica e definidora. Isso tornou rasas as ideias expostas aqui, principalmente em relação aos personagens e, também, encheu de limitações o processo de análise e os resultados acabaram não se tornando satisfatórios. Tudo que foi descrito e analisado aqui é muito mais complexo dentro da narrativa. E, tratando-se de uma análise semiótica, quase tudo neste artigo foi embasado no meu ponto de vista em relação à série, muito embora eu revele aqui na conclusão, em um nível pessoal, que discordo de boa parte dos meus argumentos. Aos olhos de outros que já assistiram a série, provavelmente fiz algumas escolhas equivocadas e deixei argumentos importantíssimos de fora. Isso demonstra o quão aberto é o campo teórico da Semiótica.

Existem diversas possibilidades de continuação para este meu trabalho, como, por exemplo, uma análise de obras que são referenciadas na série ou influenciaram seus criadores. Pois, essa série de animação precisa habitar o cenário acadêmico. É uma obra cheia de signos que, futuramente, vão representar pelo menos uma geração inteira de pessoas.

## Referências

BARTHES, Roland. **A câmara clara**: nota sobre a fotografia. Rio de Janeiro, RJ: Nova Fronteira, 1997. 185p

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. 5. ed. Campinas, SP: Papirus, 2002. 152 p.

PEIRCE, Charles S.; COELHO, Teixeira (Coaut. de). **Semiotica**. São Paulo, SP: Perspectiva, 1977. 337p.

WARD, Pendleton (criador). **Adventure Time with Finn and Jake** (Título no Brasil: Hora de Aventura). São Paulo: Cartoon Network, 2010-Presente. Série de TV.

WIKIPEDIA. **Adventure Time**. Disponível em:

<[http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Adventure\\_Time&oldid=41891665](http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Adventure_Time&oldid=41891665)>.

Acesso em: 26 mar. 2015a.

WIKIPEDIA. **Dungeons & Dragons**. Disponível em:

<[http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Dungeons\\_%26\\_Dragons&oldid=41842782](http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Dungeons_%26_Dragons&oldid=41842782)

>. Acesso em: 13 abr. 2015b.

WIKIPEDIA. **Role-Playing Game**. Disponível em:

<[http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Role-playing\\_game&oldid=41720649](http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Role-playing_game&oldid=41720649)>.

Acesso em: 27 mar. 2015c.

## Bibliografia e Webliografia

HORA DE AVENTURA WIKI. **Finn**. Disponível em: <<http://pt-br.horadeaventura.wikia.com/wiki/Finn>>. Acesso em: 20 abr. 2015.

HORA DE AVENTURA WIKI. **Jake**. Disponível em: <<http://pt-br.horadeaventura.wikia.com/wiki/Jake>>. Acesso em: 21 abr. 2015.

HORA DE AVENTURA WIKI. **Princesa Jujuba**. Disponível em: <[http://pt-br.horadeaventura.wikia.com/wiki/Princesa\\_Jujuba](http://pt-br.horadeaventura.wikia.com/wiki/Princesa_Jujuba)>. Acesso em: 21 abr. 2015.

HORA DE AVENTURA WIKI. **Rei Gelado**. Disponível em: <[http://pt-br.horadeaventura.wikia.com/wiki/Rei\\_Gelado](http://pt-br.horadeaventura.wikia.com/wiki/Rei_Gelado)>. Acesso em: 22 abr. 2015.

HORA DE AVENTURA WIKI. **Reino Doce**. Disponível em: <[http://pt-br.horadeaventura.wikia.com/wiki/Reino\\_Doce](http://pt-br.horadeaventura.wikia.com/wiki/Reino_Doce)>. Acesso em: 23 abr. 2015.



HORA DE AVENTURA WIKI. **Reino de Fogo**. Disponível em: <[http://pt-br.horadeaventura.wikia.com/wiki/Reino\\_de\\_Fogo](http://pt-br.horadeaventura.wikia.com/wiki/Reino_de_Fogo)>. Acesso em: 24 abr. 2015.

HORA DE AVENTURA WIKI. **Reino Gelado**. Disponível em: <[http://pt-br.horadeaventura.wikia.com/wiki/Reino\\_Gelado](http://pt-br.horadeaventura.wikia.com/wiki/Reino_Gelado)>. Acesso em: 24 abr. 2015.