

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*

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

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 realizar uma análise semiótica da série, discutindo esses elementos e tentando responder perguntas do tipo: por que os personagens apresentam tais perfis? Por que a trama tomou certos caminhos? Que outras obras têm influência direta sobre a história?

Objetivo

Entender as questões semióticas da série de animação *Adventure Time*

Objetivos Específicos

1. Assistir as seis temporadas da série;
2. Leitura de artigos científicos, embasados na temática de análise semiótica de produtos audiovisuais;
3. Mapear e qualificar os perfis dos personagens, assim como os acontecimentos importantes;
4. Analisar o mundo proposto pela série, focando em um eixo comparativo com nosso mundo;

5. Encontrar e analisar obras de viés semelhantes que poderiam ter influenciado a história;
6. Elaboração do artigo;
7. Entrega do artigo de pesquisa.
8. Apresentação do artigo de pesquisa.

Metodologia

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

1. Assistir as seis temporadas da série;

Todos os 179 episódios da série serão assistidos, porém apenas serão citados os episódios considerados de maior relevância para a análise.

2. Leitura de artigos científicos, embasados na temática de análise semiótica de produtos audiovisuais;

É previsto o embasamento bibliográfico nos textos *Introdução à análise da imagem* (JOLY, 1996) e *A câmara clara: nota sobre a fotografia* (BARTHES, 1984).

3. Mapear e qualificar os perfis dos personagens;

Os personagens principais terão as suas personalidades e outras características descritas e serão analisados de acordo com os caminhos tomados ao decorrer da trama. Se for de importância, acontecimentos importantes também poderão ser abordados.

4. Analisar o cenário proposto pela série, focando em um eixo comparativo com nosso mundo;

O cenário será analisado nos aspectos tecnológicos, políticos e econômicos, e será traçado um eixo comparativo com o nosso mundo, com o objetivo de identificar que tipos de caminhos poderiam levar a Terra a tornar-se Ooo.

5. Identificar obras de viés semelhantes que poderiam ter influenciado a história;

Outras obras, principalmente as de cunho audiovisual, serão levantadas, assistidas e brevemente analisadas, para que se possa identificar a origem das ideias principais da série.

6. Elaboração do artigo;

Após a realização dos devidos procedimentos, citados acima, elaborarei o definitivo artigo, com o título Reflexo ou Fantasia? Uma análise semiótica de *Adventure Time*.

7. Entrega e apresentação do artigo de pesquisa;

Entrega do artigo de pesquisa, conforme está explicitado no programa da disciplina CS106 – Métodos e Técnicas de Pesquisa e de Desenvolvimento de Produtos em Midialogia.

8. Apresentação do artigo de pesquisa.

Apresentação desse artigo ao professor da disciplina CS106, Prof. Dr. José Armando Valente, que o analisará e o discutirá em aula.

Cronograma

| Ações | 04/04 | 10/04 | 15/04 | 20/04 | 25/04 | 04/05 |
|--|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| 1. Assistir as seis temporadas da série; | X | | | | | |
| 2. Leitura de artigos científicos, embasados na temática de análise semiótica de produtos audiovisuais; | | X | | | | |
| 3. Mapear e qualificar os perfis dos personagens; | | | X | X | | |
| 4. Analisar o cenário proposto pela série, focando em um eixo comparativo com nosso mundo; | | | X | X | | |
| 5. Identificar obras de viés semelhantes que poderiam | | | | X | | |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|---|
| ter influenciado a história; | | | | | | |
| 6. Elaboração do artigo; | | | | | X | |
| 7. Entrega do artigo de pesquisa. | | | | | | X |
| 8. Apresentação do artigo de pesquisa. | | | | | | X |

Referências

ADVENTURE TIME. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2015. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Adventure_Time&oldid=41891665>. Acesso em: 26 mar. 2015a.

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

DUNGEONS & DRAGONS. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2015. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Dungeons_%26_Dragons&oldid=41842782>. Acesso em: 13 abr. 2015b.

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

ROLE-PLAYING GAME. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2015. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Role-playing_game&oldid=41720649>. Acesso em: 27 mar. 2015c.

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